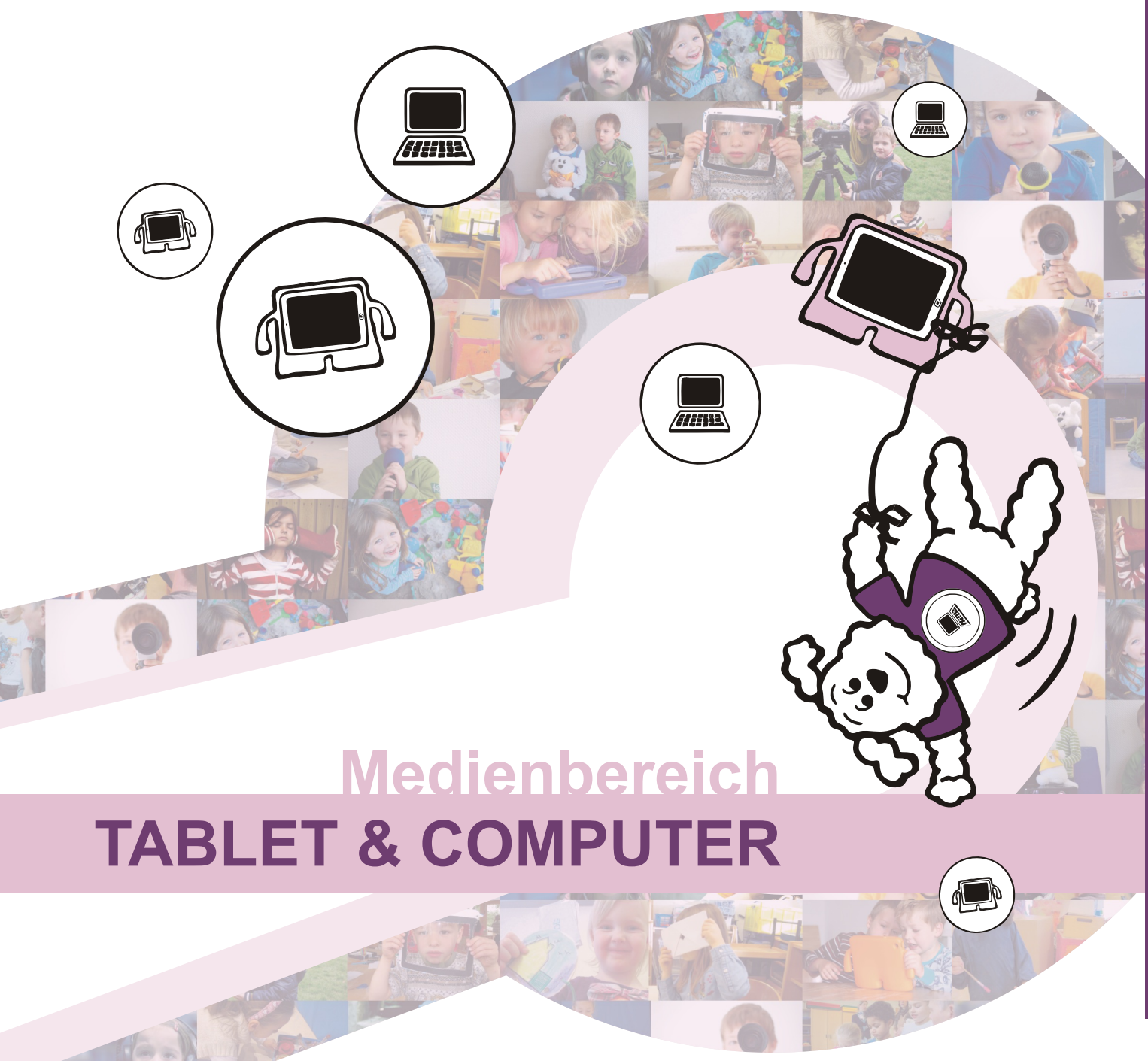
klicken! gestalten! entdecken!

Frühkindliche kulturelle Medienbildung



Medienbereich
TABLET & COMPUTER

klicken ! gestalten ! entdecken !

Ein Projekt von:

filmothek der jugend NRW

IMPRESSUM

HERAUSGEBER UND KONZEPTION:

filmothek der jugend NRW e.V.
Emscherstr. 71
47137 Duisburg
0 203 . 410 58-24, -25
info@filmothek-nrw.de
www.filmothek-nrw.de

Text: Tom Birke, Selma Brand, Rudolf Gier-Seibert, Yvonne Lange-Dengel

Redaktion: Henrike Becklas, Petra Raschke-Otto

Grafik: Nadine Hillebrand

Illustration: Nadine Hillebrand, Stefanie Knorrek

2. überarbeitete Auflage, 2017

Hinweise: Zur Erleichterung des Leseflusses wurde in der gesamten Broschüre die männliche Form von Personengruppen verwendet. Damit sind die weiblichen Personengruppen eingeschlossen, auch wenn diese nicht gesondert benannt sind.

Alle Angaben in dieser Broschüre erfolgen trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr und eine Haftung der Herausgeber und Autoren ist ausgeschlossen. Die Inhalte der Internetlinks unterliegen der Verantwortung der jeweiligen Anbieter. Für eventuelle Forderungen und Schäden können Herausgeber und Autoren keine Haftung übernehmen.

Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

In Kooperation mit:

VORWORT

klicken ! gestalten ! entdecken !

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen, liebe Kunstschaffende,

vor Ihnen liegt eins von vier Heften zur frühkindlichen, kulturellen Medienbildung.

Die Workshop- und Projektideen sind in den Jahren 2011 und 2012 im Projekt klicken! gestalten! entdecken!, gefördert durch das damalige Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen, entstanden. Sie wurden in KiTas in NRW in Begleitung von Künstlerinnen und Künstlern erprobt. Anschließend wurden die entsprechenden Konzepte geschrieben und veröffentlicht. Im Jahr 2017 wurden alle Materialien im Hinblick auf aktuelle Entwicklungen überarbeitet sowie um die Nutzung von Tablets in der praktischen Arbeit erweitert.

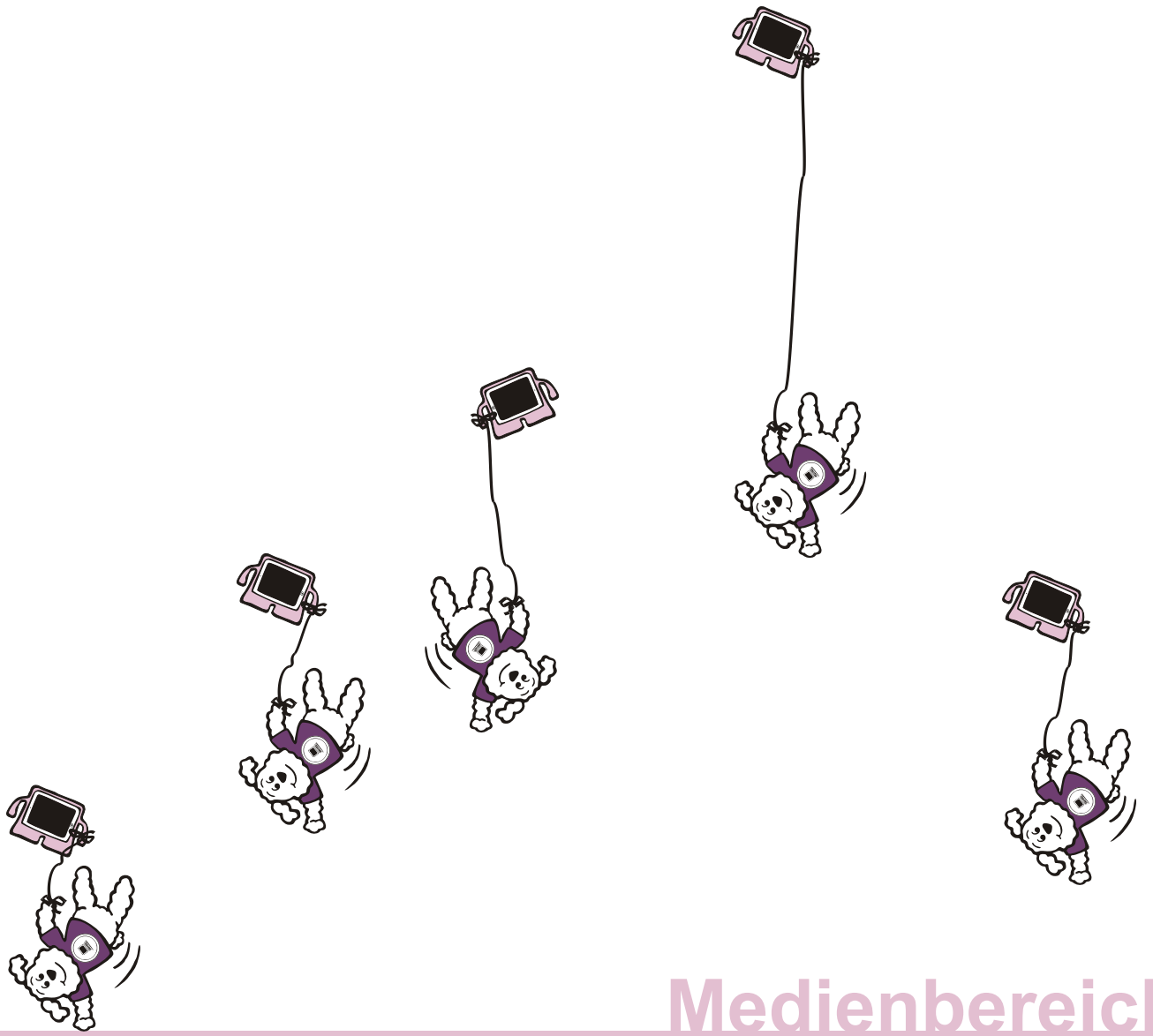
Die vier Hefte sind zu den Medienbereichen Audio, Foto, Film und Tablet & Computer erschienen und bei der filmothek der jugend NRW bestellbar.

In jedem Heft finden Sie nach einer fachlichen und technischen Einleitung unterschiedliche Workshops (in kurzer Zeit umsetzbar, 1 – 2 Stunden) und Projekte (können bis zu einem Jahr dauern) zum jeweiligen Medienbereich. Die in den jeweiligen Heften vorhandenen Konzepte bauen nicht zwingend aufeinander auf, sondern können – wie Bausteine – je nach Interessenlage individuell genutzt und den eigenen Bedingungen angepasst werden.

Zusätzlich bieten wir auf unserer Homepage www.filmothek-nrw.de weitere Materialien zum kostenlosen Download an:
- Anleitungen (für einige technische Geräte)
- Kopiervorlagen (wie z.B. ein Daumenkino zum Selberbasteln)
- Handouts (zu verschiedenen Apps)
- Medienprodukte (wie z.B. ein Film ohne Geräusche zum eigenständigen Vertonen)
- Einbettung aller Workshops und Projekte in die entwicklungspsychologischen Lernziele nach Neuss (s. Anhang)

Sollten Sie alle Materialien gebündelt wünschen, können Sie diese in Form einer DVD bei uns bestellen.

Viel Erfolg bei Ihren kulturellen Medienprojekten wünscht Ihnen
die filmothek der jugend NRW



Medienbereich

TABLET & COMPUTER

INHALT

MÄUSE, BILDSCHIRME, INTERNET UND CO. – Einführung in den Medienbereich Tablet & Computer 04

WORKSHOPS UND PROJEKTE

1. COMPUTERTEILE SUCHSPIEL 07

2. TIPPEN, WISCHEN UND ZIEHEN: Grundlegender Umgang mit dem Tablet 09

3. BILDER MALEN UND BEARBEITEN 13

4. DER GREENSCREEN 17

5. MEINE WELT ALS TABLET 20

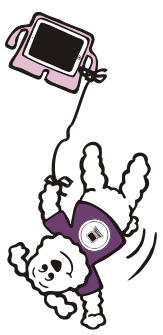
6. APPS, APPS, APPS 23

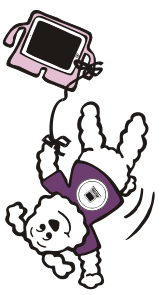
7. DER FANTASIECOMPUTER 28

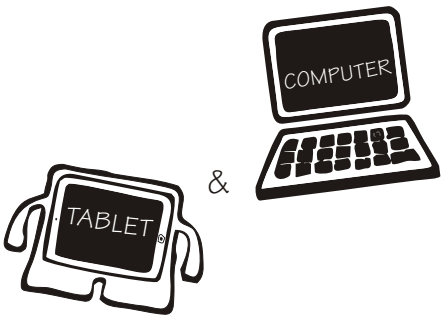
8. OFFLINE ODER WAS? – Die KiTa-Internetseite 32

Anhang:

Einbettung aller Workshops und Projekte in die entwicklungspsychologischen Lernziele nach Neuss 37







MÄUSE, BILDSCHIRME, INTERNET UND CO. –

Einführung in den Medienbereich Tablet & Computer

FACHLICH

Bereits beim Medienbereich FILM werden zwei Sinneswahrnehmungen (Sehen und Hören) miteinander kombiniert. Bei der Nutzung von Tablets und Computern wird dies noch einmal dadurch erweitert, dass es sich um interaktive Medien handelt. Neben Bild und Ton ist man direkt aufgefordert, sich (inter)aktiv zu beteiligen und beispielsweise Rätsel oder Aufgaben zu lösen und Kreativprogramme so zu benutzen, dass sie individuelle Gedanken und Vorstellungen zum Ausdruck bringen.

Der Computer ist hierbei nicht mehr zwangsweise im klassischen Sinne ein Gerät mit Bildschirm, Maus und Tastatur. Mit Tablets beispielsweise geschieht die Eingabe von Befehlen direkt und intuitiv mit den Fingern auf dem Display, es gibt oft keinerlei störende Kabel mehr. Die Steuerung ist für Kinder einfacher als die Bedienung der Maus (welche jedoch andererseits der Schulung der Auge-Hand-Koordination dienen kann). Selbst Kleinkinder verstehen nach kurzem Beobachten, wie die Bedienung funktioniert und rufen am Tablet selbstständig ihre Wunschprogramme auf. Berührungsängste, wie sie Erwachsene kennen, sind den Kindern in Bezug auf Computer und Co. absolut fremd. Die Benutzung von Apps und Software erlernen die Kinder häufig bereits im Elternhaus und sie gelingt ihnen in der Regel sehr schnell und macht ihnen viel Freude. Da die Benutzung von Computern und Internet später sowohl im schulischen als auch im beruflichen Kontext eine große Bedeutung hat und Kinder in ihrem Umfeld auch beobachten, dass ihre Bezugspersonen regelmäßig damit hantieren, ist dies sicherlich eine normale Entwicklung. Allerdings wird im Alltag deutlich, dass sowohl die kritische Auseinandersetzung als auch die Fertigkeiten zu einem kreativen und aktiven Umgang mit Computer und Internet

eine entsprechende Anleitung und Unterstützung benötigen. So ist es in der KiTa wichtig, genau hier anzuknüpfen.
Dies muss nicht bedeuten, dass eine KiTa mit einem Computerraum ausgestattet ist oder in jeder Gruppe mehrere Tablets vorhanden sind. Es geht im Gegenteil darum, mit den Kindern ins Gespräch zu kommen, ihre Gedanken und Kenntnisse in Bezug auf Tablets und Computer kennenzulernen und ihnen Möglichkeiten aufzuzeigen, sich sowohl kritisch als auch künstlerisch-kreativ damit auseinanderzusetzen. Die Kinder zu unterstützen und sie dazu zu bringen, sich gegenseitig aufzuklären und zu beraten, ist wichtiger, als selbst eine Art Computerfachfrau oder -mann sein zu müssen. Denn gemeinsames Entdecken ist, wie bei Medien generell, sicherlich die beste Devise.

Weiterführendes Material

Links

Apps

App/Apps installieren

Anleitungen, Kopiervorlagen u.Ä.: Alle weiterführenden Materialien finden Sie auf unserer Homepage (http://www.filmothek-nrw.de/projekte/fruehkindliche-kulturelle-medienbildung-klicken-gestalten-entdecken/), die im Text mit dem angrenzenden Symbol gekennzeichnet sind.
Internet-Links mit externen Inhalten weisen das nebenstehende Icon und alle genannten Apps das jeweilige App-Symbol (z.B. 10 Finger) auf.

Einverständniserklärung: Grundsätzlich sollte beachtet werden, dass keine Persönlichkeitsrechte beim Fotografieren, Filmen oder auch bei alleinstehenden Tonaufnahmen verletzt werden. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass Personen, von denen man eine Aufnahme machen möchte, immer um Erlaubnis gebeten werden müssen. Wenn jemandem eine Aufnahme von sich nicht gefällt, muss sie gelöscht werden. Auch wenn die Eltern der KiTa eine Einverständniserklärung gegeben haben, dass das Kind fotografiert, gefilmt oder von ihm Audioaufnahmen gemacht werden dürfen, hat das Kind immer noch die Entscheidungsfreiheit. Die Kinder bereits jetzt hierfür zu sensibilisieren, ist ein wichtiger erzieherischer Aspekt. Dies bedeutet im Umkehrschluss allerdings auch, dass die Eltern der Kinder ihre Erlaubnis erteilen müssen, wenn Aufnahmen von ihren Kindern veröffentlicht werden. Sollte eine entsprechende Erlaubnis nicht schon bei der Aufnahme in die KiTa des Kindes erfolgt sein, muss diese im Vorfeld der Medienarbeit eingeholt werden, wenn eine Veröffentlichung geplant ist. Sie finden eine Vorlage für eine entsprechende Einverständniserklärung auf unserer Homepage.

TECHNISCH

Tablet: In immer mehr KiTas sind ein bis fünf Tablets für die medienpädagogische Arbeit vorhanden. In vielen Städten ist es auch möglich, Tablets im städtischen Medienzentrum auszuleihen. Die hier vorgestellten Workshops wurden in einer KiTa mit iPads getestet.
Damit die Tablets ohne zu große Sorge von den Kindern genutzt werden

können, sollten sie mit einer robusten Schaumstoffhülle ausgestattet werden. Auch wenn diese Hüllen einen grundlegenden Schutz der Tablets bieten, sollten mit den Kindern Tablet-Regeln (z.B. nicht mit dem Tablet in der Hand rennen, das Tablet nicht werfen) vereinbart werden.
Vor einem Angebot sollten die Tablets voll aufgeladen worden sein und möglichst keine alten Dateien aus anderen Projekten oder dem KiTa-Alltag darauf vorhanden sein. Nach dem Angebot sollten die Endergebnisse auf einem Computer gesichert werden. Die Kinder sollten früh lernen, wie man eine Datei vom Tablet löscht, damit sie – z.B. nach einer Fotoaktion – eigenständig die überschüssigen Bilder löschen können. Dies erspart dem Pädagogen viel Arbeit beim Auswählen von Bildern für eine spätere Präsentation.

Apps: Der App-Markt entwickelt sich schnell weiter, eine Vielzahl von Apps werden auch schon für junge Kinder „empfohlen". Wer eine neue App für die KiTa sucht, sollte sich auf der Seite des Herstellers über den Funktionsumfang der App informieren und sie anschließend selbst testen. Am Wichtigsten ist es, zu kontrollieren, ob die App für die Kinder angemessen und die Funktionsweise sinnvoll ist. Es gibt z.B. Ausmal-Apps, bei denen der Stift nur funktioniert, wenn für ein Tier die „richtige" Farbe (z.B. Elefant = grau) ausgewählt wird. Dieses fördert nicht die Kreativität und sollte den Kindern auch nicht zum Spielen und Arbeiten gegeben werden. Achten Sie außerdem darauf, ob Werbung für weitere Produkte erscheint und ob die Kinder ohne Probleme von der App aus in den App Store geleitet werden. Das App-Verzeichnis (Icons von allen genannten Apps auf der Homepage) hilft Ihnen beim Finden der richtigen App im App Store und unterstützt die Kinder dabei, am Tablet die gewünschte App auszuwählen und zu öffnen.

Laptop/Computer: In einigen Workshops benötigen die Kinder für die Arbeit einen PC. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass dieser unbedingt mit einer externen Maus ausgestattet ist, da die Bedienung für die Kinder einfacher ist, als die des Touchpads. Außerdem sollte der Desktop bis auf die zu benutzenden Programme möglichst leer sein.

Weiterführendes Material:

> Das Buch „Video, Compi & Co. – Über den Einsatz von Medien in der KiTa" (Sabine Eder I Susanne Roboom (Hrsg.)) verschafft einen guten Überblick über Methoden, Tipps, Praxisbeispiele und mehr zu den Medienbereichen Computer, Video, Foto und Audio.

> Das Buch „Digital Genial – Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten" (Antje Bostelmann, Michael Fink) gibt zahlreiche Beispiele für weitere Projekte (hauptsächlich mit Tablets) in der KiTa.

> Inspiration für Tablet-Projekte und App-Empfehlungen gibt es auf http://kitapad.info/apps-fuer-kindergarten, http://bestekinderapps.de/kindergarten-apps, http://www.besonderekinderapps.de.

WORKSHOP

COMPUTERTEILE SUCHSPIEL

INHALT	Die Kinder ordnen Bildkarten mit verschiedenen Motiven danach, ob die abgebildeten Gegenstände zur Computerwelt gehören oder nicht. Viele Karten zeigen technische Dinge aus dem Alltag und dienen als Anlass, mit den Kindern über Medien ins Gespräch zu kommen.
DAUER	45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	8 – 10 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN	> (laminierte) Bildkarten (Vorlage auf unserer Homepage) > grüner und roter Karton (Größe: A3 oder A2) oder die Kopiervorlage von der Homepage mit den Grafiken des roten und grünen Computers nutzen > digitale Fotokamera und Mikrofon (optional zur Projektdokumentation)
RÄUME	Projektraum; gegebenenfalls Plätze im Innen- und Außenbereich der KiTa, an denen die Karten versteckt werden können
VORBEREITUNG	Die Bildkarten liegen ausgeschnitten bereit und der Pädagoge versteckt

VORBEREITUNG

drei bis vier Karten pro Kind im Projektraum, auf dem Außengelände der KiTa oder woanders. Sollten die Karten nicht nur im Projektraum versteckt werden, müssen die anderen Gruppen darüber informiert werden, damit niemand versehentlich die Karten abnimmt.

DURCHFÜHRUNG

Die Gruppe kommt zusammen und die Kinder werden aufgefordert, die Bildkarten zu suchen.
Nach ca. 10 Minuten treffen sich die Kinder im Sitzkreis oder am Tisch und beschreiben, was sie auf ihren Karten sehen. Dabei sollen sie einschätzen, ob der abgebildete Gegenstand etwas mit Computern zu tun hat oder nicht. Folgende Impulsfragen können den Kindern helfen:

> Hast du den Gegenstand schon einmal bei euch zu Hause oder in der KiTa gesehen?
> Wofür kann man den Gegenstand verwenden?
> Wenn der Gegenstand zum Computer gehört, wofür könnte er wichtig sein?

Anschließend legt das Kind die Karte auf den grünen (zum Computer gehörend) oder roten Karton (nicht zum Computer gehörend) ab. Falls Kinder eine Karte nicht zuordnen können, helfen die anderen mit. Es kommt nicht darauf an, dass die Kinder alle Gegenstände kennen, sondern die Karten sollen Gespräche zu Aspekten der Medienwelt und die damit verbundenen Erlebnisse in Gang setzen.

PRÄSENTATION

Für dieses Modul ist keine Präsentation notwendig. Falls der Prozess dokumentiert wurde, können die Fotos (und Audiodateien) im Rahmen einer größeren Präsentation als Einstimmung auf das Thema dienen.

PROJEKT

TIPPEN, WISCHEN UND ZIEHEN:

Grundlegender Umgang mit dem Tablet

INHALT	Die Kinder beschäftigen sich grundlegend mit dem Thema Tablet. Was ist das? Was kann das? Wie benutzt man es? Sie werden kreativ, indem sie Erlebnisse aus der digitalen Welt mit Stift und Papier darstellen.
DAUER	4 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	Bis zu 10 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN	> mindestens 5 Tablets > Apps: Sago Mini Zauberwald, Meine Stadt (Wimmelbild-App), Furry Friend (optional), Wimmelburg von Ravensburger (optional) > Fernseher mit digitalem HDMI-Anschluss/alternativ Beamer > Verbindungsadapter Tablet-HDMI > Drucker (Kompatibilität zwischen Tablet und Drucker testen) > Plakate „Wer kann was? “ (PC & Tablet) von unserer Homepage > Bildkarten aus dem App-Verzeichnis (von unserer Homepage) > Interaktionskarten zu der App „Meine Stadt“ mit verschiedenen Motiven von unserer Homepage > Tabletvorlagen aus Papier (http://www.ipadforums.net/threads/the-paper-ipad.293/)

Apps

www.

MATERIALIEN

> transparente Seiten (z.B. durchsichtige Cover vom Spiralbinden, Overheadfolie)
> Klebeband, Scheren, Kleber, Stifte, Papier
> Tapete/Papier auf einer Rolle
> dicke Filzstifte
> große Pinsel und Abtönfarben

RÄUME

> eine Sitzecke
> ein Raum mit Tischen (nicht mit direkter Sonneneinstrahlung)
> ein großer Bastelraum mit Tischen und Stühlen und einer Materialablage, die für die Kinder gut zugänglich ist

VORBEREITUNG

Die Tablets sollten aufgeladen und die kostenfreien Apps „Meine Stadt“, „Sago Mini Zauberwald“ und zusätzlich die Wimmelburg-App von Ravensburger und „Furry Friend“ installiert sein. Die Plakate, App-Karten und Interaktionskarten „Meine Stadt“ sollten ausgedruckt und ggf. ausgeschnitten bereitliegen. Die Verbindung zwischen Tablet und Fernseher funktioniert.

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: EINLEITUNG „WER KANN WAS?“ (ca. 20 Minuten)
In einer Sitzecke/Stuhlkreis sind die Plakate/Abbildungen mit dem Laptop und dem Tablet befestigt, alternativ können diese auch auf den Boden gelegt werden. Die Kinder benennen, was sie auf den Plakaten/Abbildungen sehen. Anschließend werden die Gemeinsamkeiten und Unterschiede besprochen und die Kinder berichten von eigenen Erfahrungen mit den jeweiligen Geräten. Sie können sammeln, was man mit den jeweiligen Geräten machen kann und was nicht.
Anschließend wird besprochen, wie ein Tablet bedient wird (mit den Fingern) und ob die Kinder schon Bewegungen kennen, die man machen muss, um etwas zu erreichen. Dann kann es immer ein Kind vormachen, die anderen wiederholen die Geste.

App: Meine Stadt (Wimmelbild-App)
In dem Raum mit den Tischen beschäftigen sich die Kinder in dieser Einheit mit dem Tablet. Hierzu werden die Tablets immer vor jeweils zwei Kinder gelegt, so dass beide gut das Display sehen können (ggf. vorher Helligkeit einstellen). Die Kinder lernen das Tablet kennen, sie können es anschalten und gezielt eine App (entsprechende App-Karte wird gezeigt) auswählen. Die Kinder wischen durch die verschiedenen Programme. Sie lernen, wie man die Lautstärke einstellt. Die Kinder beschäftigen sich dann etwa 10 Minuten alleine mit der Wimmelbild-App

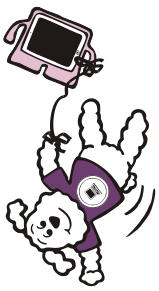
DURCHFÜHRUNG

und dürfen Verschiedenes ausprobieren. Anschließend wird ein Tablet an den Fernseher angeschlossen und die Kinder stellen sich gegenseitig mithilfe der entsprechenden Interaktionskarten Aufgaben. „Drücke auf die richtige Stelle im Wimmelbild, damit …

> ... ein Hubschrauber abhebt.“

> ... die Sonne aufgeht. usw.“

Das Kind, welches weiß, was die richtige Stelle ist, geht zum Tablet und drückt sie, danach darf es selbst die nächste Aufgabe stellen.



TIPP

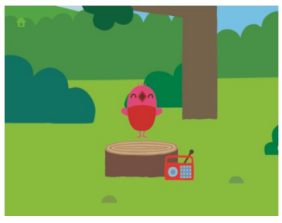
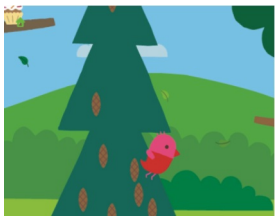
Wer an dieser Übung besonders viel Spaß hat, kann auch die Wimmelburg-App von Ravensburger nutzen (hier passiert einiges in einem alten mittelalterlichen Schloss).

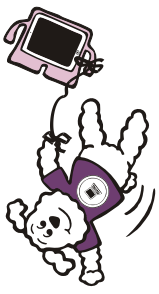
2. EINHEIT: MEIN VOGEL HAT 'NEN TOLLEN TAG

App: Sago Mini Zauberwald

Die Kinder öffnen die App Sago Mini Zauberwald und beschäftigen sich wahlweise mit der Winter- oder der Sommerwelt. Sie lernen das Nutzen der verschiedenen Objekte und bewegen den Vogel durch die Waldlandschaft.

Die Kinder lernen zum Abschluss, wie man einen Screenshot macht. Diesen machen sie dann im richtigen Moment, das Bild wird ausgedruckt und in der nächsten Einheit verwendet. In der Abschlussrunde erzählen die Kinder den anderen, welches Abenteuer sie mit dem Vogel am besten fanden.

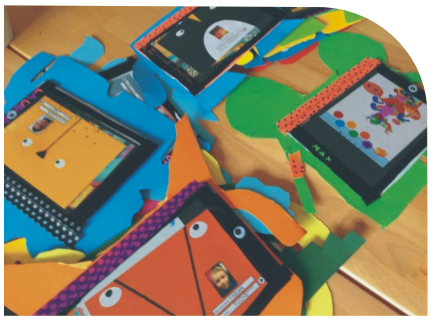


TIPP

Diese App ist bei Kindern sehr beliebt, es bietet sich an, sie mehrfach zu nutzen, wenn z.B. am Ende eines Angebotes noch Zeit ist, dass sie noch eine Runde „fliegen“ dürfen.

APP: Furry Friend

Die App Furry Friend kann diese Einheit ergänzen (ein Plüschmonster reagiert unterschiedlich, je nachdem, wo die Kinder es berühren.)

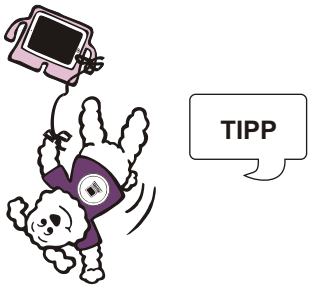


3. EINHEIT: MEIN ANALOGES PAPP-TABLET

Die Kinder schneiden die Tabletvorlagen aus, bemalen sie und kleben sie zusammen. Statt einer Glasfront erhalten die Tablets eine Vorderseite aus durchsichtigem Plastik (diese evtl. mit Unterstützung anbringen). Seitlich muss das Tablet geöffnet bleiben, damit später Bilder (oder Gegenstände) eingefügt werden können.

Die Kinder lernen die Kamera des echten Tablets kennen und schalten zwischen Front- und Rückkamera hin und her. Sie machen eine Großaufnahme des eigenen Gesichtes. Diese wird anschließend ausgedruckt und in das Papp-Tablet geschoben.

Die Kinder können im Laufe des Projektes immer mehr „Dateien“ auf ihrem analogen Papp-Tablet speichern.



Dateien, die auf dem analogen Papp-Tablet gespeichert werden, sollten immer auf unterschiedlicher Höhe mit einem kleinen „Zipfel“ wie Registerkarten versehen werden, damit man sie leicht herausnehmen/wechseln kann.

4. EINHEIT: TABLET-KIDS GESTALTEN

Die Kinder malen mit Hilfe der Pädagogen ihre Körperumrisse auf die Tapete. Anschließend malen sie sich an (Kopf nicht), wie sie mögen (gerne kreativ, gerne bunt) und lassen die Bilder bis zum nächsten Tag trocknen. Am nächsten Tag werden die Papp-Tablets anstelle eines Gesichtes auf den Kopf geklebt, der Umriss jedes Kindes wird mit einem dicken Filzstift nachgefahren. Die Figuren können ggf. auch ausgeschnitten und im KiTa-Flur aufgehängt werden.

3

PROJEKT

BILDER MALEN UND BEARBEITEN

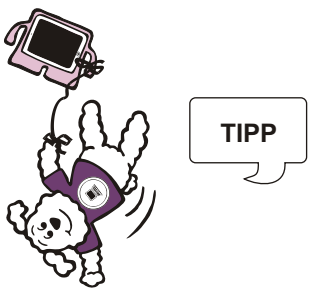
INHALT	Die Kinder nutzen das Tablet als kreativ-künstlerisches Gestaltungsmittel. Zunächst lernen sie eine App kennen, mit der sie selbst Bilder am Tablet malen können. Anschließend zeichnen sie in ihre eigenen Fotografien.
DAUER	3 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	Pro zur Verfügung stehendem Tablet bis zu 2 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN App	> Tablets mit der App „Sie Doodle“ (möglichst die Vollversion) > Ganzkörperfoto des Pädagogen vor einer weißen Wand > ggf. Drucker > Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche > altes schwarzweiß Foto > Ausdrucke in schwarz-weiß der entstandenen Fotos (A3) > bunte Pappe A2 > Stifte, Wasserfarben, Bastelmaterial, Kleber, Wolle, Federn, Glitzer, wertfreies Material usw. > Heißklebepistole

RÄUME

Projektraum und eine möglichst große weiße Wand, vor der die Kinder fotografiert werden können

VORBEREITUNG

Der Pädagoge sollte mit den Apps vertraut sein, so dass ein flüssiger Arbeitsablauf entsteht. Der Pädagoge fertigt ein Foto von sich vor einer weißen Wand an.



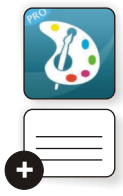
Manche Kinder reagieren sensibel auf das Bearbeiten und Verfremden eigener Fotos. Hier sollte der Pädagoge besonders auf Reaktionen der Kinder achten. Niemand sollte gezwungen sein, ein eigenes Foto zu verfremden, ggf. kann auch das KiTa-Maskottchen fotografiert und bearbeitet werden.

Das Tablet, das für die Einführung genutzt wird, ist mit einem Beamer verbunden, so dass alle Kinder die Demonstration der Arbeitsschritte gut verfolgen können.

Nach jeder Einheit sollten die entstandenen Werke gemeinsam betrachtet und besprochen werden. Schön ist es, wenn die Bilder bis zur nächsten Einheit auch in gedruckter Form vorliegen und die Kinder sich so noch einmal ins Gedächtnis rufen können, was sie bereits gelernt haben.

Anstatt die Fotos selbst auszudrucken, können sie im Drogeriemarkt oder bei einem Online-Fotodienst entwickelt werden. Das ist meist kostengünstiger und die Farben sind brillanter.

DURCHFÜHRUNG



1. EINHEIT: WERKZEUGE KENNENLERNEN UND EIN EIGENES BILD AM TABLET MALEN

App: Sie Doodle

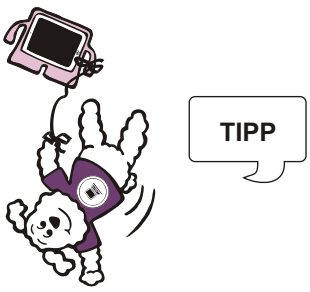
Der Pädagoge zeigt den Kindern am mit dem Beamer verbundenen Tablet die App „Sie Doodle“ (Anleitung siehe Homepage). Er lässt die Kinder entscheiden, welche Werkzeuge und Malutensilien er benutzen soll. Es werden alle Werkzeuge und Pinsel einmal getestet, die Kinder lernen auch, wie man die Farbe wechselt und etwas ausradiert.

Durchführung:

Die Kinder dürfen am Tablet selbst Bilder malen, hierbei sollen sie ausreichend Zeit bekommen, die unterschiedlichen Facetten der App zu testen. Die Möglichkeiten, wie das Nutzen einer Sprühflasche, das Einfügen eines Wolken-Hintergrundes oder das problemlose Ausradieren, faszinieren Kinder, immer wieder probieren sie die unterschiedlichen

DURCHFÜHRUNG

Werkzeuge aus und zeigen sich gegenseitig tolle Effekte, die sie erzeugt haben. Wenn die erste Gruppe fertig ist, tauschen die Kinder. Sind alle Bilder abgespeichert, werden sie gemeinsam betrachtet, die Kinder dürfen erzählen, was sie gemalt und wofür sie einzelne Effekte genutzt haben.



Während die eine Gruppe Kinder am Tablet ihre Bilder gestaltet, kann der Pädagoge gemeinsam mit den anderen Kindern die Ganzkörperfotos vor der weißen Wand anfertigen, die für die 2. Einheit benötigt werden.

2. EINHEIT: EIN FOTO VERÄNDERN

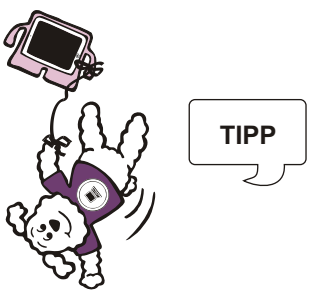
Einführung:

Der Pädagoge lädt das vorbereitete Foto von sich über „Importieren“ – „Oben auf ein Foto malen“ in die App „Sie Doodle“ und fragt die Kinder, wie der Hintergrund hier verändert werden soll. Er malt anschließend z.B. eine Rasenfläche oder einen Nachthimmel usw. Anschließend ergänzt er noch kleine Objekte wie Regenwürmer oder Sterne. In der Vollversion können auch noch Sticker in das Bild gesetzt werden.

Durchführung:

Anschließend sind die Kinder dran, falls die Fotos der Kinder in der ersten Einheit noch nicht angefertigt wurden, wird das jetzt nachgeholt. Der Pädagoge hilft beim Importieren in die App, dann können die Bilder beliebig verziert und geschmückt werden. Fehler können dank der Radiergummifunktion schnell behoben werden. Die fertigen Bilder werden gespeichert.

Die Kinder sollten nicht zu nah fotografiert werden, so dass auf den Bildern genug Raum ist, damit mehrere Objekte in die Fotos gemalt werden können. Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt, neben der Familie oder einem Dinosaurier kann auch ein Superheld das Foto ergänzen. Wenn das erste Kind fertig ist, kommt das nächste an die Reihe. Sind alle Bilder fertig, werden sie in der Gruppe gemeinsam betrachtet und besprochen. Die Kinder sollen in Ruhe Zeit haben zu erzählen, warum sie ihr Bild auf diese oder jene Weise verändert haben.



Die fertigen Fotos können auch in vorgegebene Rahmen eingesetzt werden. Themen sind z.B. Weihnachten, Party oder auch Technik. Soll nach Fertigstellung des Bildes ein Rahmen genutzt werden, macht es Sinn, bereits beim Anlegen des zu bearbeitenden Fotos auf das Seitenverhältnis zu achten, damit später nichts abgeschnitten ist.

DURCHFÜHRUNG

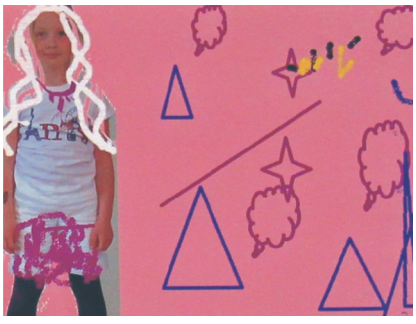
3. EINHEIT: WO IST DIE FARBE?

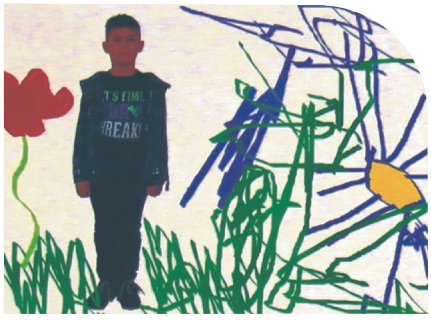
Vorbereitung:

Der Pädagoge wählt aus den entstandenen Bildern (das Bild sollte keinen Rahmen haben) jeweils eins pro Kind aus und kopiert es in schwarz-weiß (möglichst in A3 und etwas heller als im Original).

Einführung:

Der Pädagoge erklärt, dass es früher auf Bildern keine Farbe gab. Dieses kann mit einem alten schwarz-weiß-Foto verdeutlicht werden. Dann zeigt er den Kindern, dass er mit einem Effekt (durch Kopieren) auch die Farbe aus ihren Bildern genommen hat und die Kinder nun ihre Bilder weiter gestalten können. Hier ist es wichtig zu erwähnen, dass die Originalbilder in Farbe natürlich noch vorhanden sind.





Durchführung:

Zuerst kleben die Kinder ihr Bild auf eine etwas größere Pappe, so dass sie einen Rahmen um das Bild haben. Dann können sie ihrer Kreativität freien Lauf lassen. Sie können ihre Bilder mit Wasserfarbe selbst einfärben (natürlich kann der Himmel dann auch lila sein und die Haut grün) und mit dem Bastelmaterial bekleben. Wird die Heißklebepistole benötigt, hilft der Pädagoge. So entstehen ganz neue, experimentelle Bilder.

PRÄSENTATION

Alle in diesem Modul entstandenen Bilder können in einer Ausstellung veröffentlicht werden. Je nachdem wie dreidimensional und schwer die Bilder aus der dritten Einheit sind, werden diese auf Tischen oder Staffeleien ausgestellt.

WORKSHOP

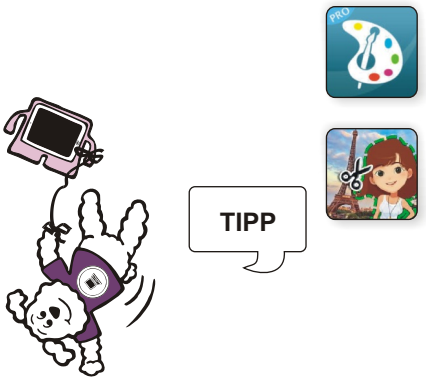
DER GREENSCREEN

INHALT	Die Kinder lernen den beliebten Greenscreen-Effekt kennen, wie man ihn z.B. von den Nachrichten kennt. Mit geringem technischem Aufwand werden auf einfachste Weise erstaunliche Ergebnisse erzielt.
DAUER	45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	Bis zu 10 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> Tablet mit der App „Green Screen by Do Ink“ (Anleitung und Video-Tutorial auf unserer Homepage) > Stativ für das Tablet > Monitor mit Verbindung zum Tablet (besser geeignet als ein Beamer) > Bilder auf einem Tablet als Hintergründe für den Greenscreen (z.B. Weltall, Fußballstadion, Pyramide) > Hintergrundbilder (z.B. Weltall, Fußballstadion, Pyramide) in ausgedruckter Form > Greenscreen (oder ein apfelgrünes Tuch oder eine große grüne Pappe) > Verkleidungsmaterial > ggf. ein weiteres grünes Tuch als Requisite

MATERIALIEN	> Klebeband
RÄUME	Projektraum
VORBEREITUNG	Die Hintergründe werden aus dem Internet geladen (Bildrechte beachten) und liegen in ausgedruckter Form vor. Im Projektraum wird der Greenscreen aufgebaut. Ist kein Greenscreen vorhanden, kann ein Tuch oder eine Pappe im Querformat auf Kopfhöhe der Kinder befestigt werden. Wichtig ist, dass die grüne Fläche gut beleuchtet ist. Das Tablet ist auf dem Stativ, der Monitor steht mit dem Verbindungskabel so, dass eine Person, die vor dem Greenscreen steht, das Bild sehen kann.
DURCHFÜHRUNG	**App: Green Screen by Do Ink** Der Pädagoge erklärt, was ein Greenscreen ist und wofür er bei professionellen Filmproduktionen genutzt wird. Anschließend bittet er ein Kind, sich vor den Greenscreen zu stellen. Er schließt das Tablet an den Monitor an, so dass die Kinder den Effekt sehen können. **Durchführung:** Die ausgedruckten Hintergrundbilder werden auf einen Tisch gelegt, die Kinder können sich für einen Hintergrund entscheiden und sich entsprechend verkleiden. Anschließend werden die Fotos gemacht. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden.

Mit einem grünen Tuch können die Kinder experimentieren und z.B. einzelne Körperteile abdecken und so „in einem See schwimmen“ oder kopflos als Zombies in einem dunklen Keller stehen.
Mit Hilfe des Farbrades können auch andere Farben als Grün herausgefiltert werden, auch hier können sich die Kinder ausprobieren und nacheinander ihre T-Shirts oder Gesichter (Rottöne) verschwinden lassen.

DURCHFÜHRUNG



Mit der App „Sie Doodle“ können die Kinder auch eigene Hintergründe malen und diese für die Arbeit mit dem Greenscreen nutzen.

Mit der App „Cut and show me in“ können sich die Kinder am Tablet auch ohne Greenscreen in ein anderes Bild schneiden. Hier helfen vorgefertigte Hintergründe (wie z.B. eine Unterwasserlandschaft). Auch hier kann Verkleidungsmaterial (wie z.B. eine Taucherbrille) den Effekt unterstützen.

Erweiterung:
Wenn kleine Videosequenzen vorhanden sind, ist es auch möglich, die Kinder mit Hilfe der App in Videos einzusetzen. So können sie zum Beispiel ein Auto selbst lenken.

PRÄSENTATION

Die Bilder können z.B. gemeinsam mit den Bildern aus Einheit 3 präsentiert werden. Eine weitere Möglichkeit ist es, in den Sommerferien „Postkarten aus fernen Ländern“ mit bekannten Hintergründen anzufertigen und diese den Kindern mitzugeben.

PROJEKT

MEINE WELT ALS TABLET

INHALT	Die Kinder erstellen und gestalten ein gemeinsames Tablet (inkl. Apps) frei nach ihren eigenen Vorstellungen und Wünschen. Sie sind weder an eine feste Form noch an andere Vorgaben gebunden.
DAUER	5 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	5 – 8 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> 1 Tablet > Gegenstände, die es früher gab und heute durch viele Funktionen bei einem Tablet ersetzt werden können (Fotokamera, Weltatlas, Puzzle, Spiele, Bilderbücher, Stifte, Papier, DVDs, CDs, MP3-Player, Tastatur, Maus, Fotos, Telefon, Kopfhörer) in einer verschlossenen, undurchsichtigen Kiste > eine große Sperrholzplatte (als Basis des Tablets) > Bastelmaterialien und Utensilien zum Gestalten (DIN-A5-Karton weiß, Kartons in unterschiedlichen Größen, bunte Pappe, buntes Papier, Tafelfolie, Krepppapier, Abtönfarben und Pinsel, Scheren, Kleber, Toilettenpapierrollen, Dosen, Joghurtbecher, alte CDs/DVDs, Wolle, Schnur, Akku-Bohrer, durchsichtige Plastiktüten (ca. 1 Liter), Magnete,

MATERIALIEN	Wäscheklammern, Heißklebepistole, Bunt- und Filzstifte, Kreiden, Stoff- und Fellreste, Glitzer, Plastikfolie, Locher/Lochzange, Aluminiumfolie, Überraschungseierdöschen) > Spielsachen der Kinder (Figuren, Lego, Puzzle, Kuscheltiere, Sticker, Sandförmchen) > Bonbons, Lutscher, kleine Gummibärchentüten
RÄUME	> eine Sitzecke > ein großer Bastelraum mit Tischen und Stühlen und einer Materialablage, die für die Kinder gut zugänglich ist (evtl. abgesteckte Fläche auf dem Boden) > Präsentationsfläche mit einem großen Tisch auf dem die Sperrholzplatte liegen kann
DURCHFÜHRUNG	**1. EINHEIT: VORBEREITUNG UND EINFÜHRUNGTIPP** Für dieses Modul sollten die Kinder bereits Erfahrungen mit Tablets und Apps gemacht haben, damit sie auf diesem Wissen aufbauen können. Das Projekt „Tippen, Wischen und Ziehen: Grundlegender Umgang mit dem Tablet“ (S. 09) kann diesem Modul gut vorgeschaltet werden. Das Projekt beginnt, indem sich die Kinder in einem Sitzkreis versammeln. Die undurchsichtige Kiste mit den Gegenständen sollte neben dem Pädagogen stehen. In der Mitte liegt ein Tablet (ausgeschaltet). Nun wird besprochen, was man alles mit einem Tablet machen kann und welche Gegenstände man früher dafür gebraucht hat (Fotos machen, malen, Videos ansehen, Nachrichten schreiben, spielen, Bilderbücher lesen ...). Während die Kinder nach und nach die Möglichkeiten nennen, werden die entsprechenden Gegenstände (siehe Materialliste) aus der Kiste gezogen und in die Mitte zum Tablet gelegt. Nennen die Kinder einen Gegenstand, der sich nicht in der Kiste befindet, kann dieser mit einem Filzstift auf einem Blatt (DIN A5, weiß) skizziert werden. Zusätzlich kann mit den Kindern gemeinsam überlegt werden, was für alltägliche Dinge man mit einem Tablet machen kann (z.B. Gute-Nacht-Geschichte hören). Die Kinder können ermutigt werden, selbst zu überlegen, was ein Tablet noch können sollte (Zimmer aufräumen, Süßigkeiten produzieren, kuscheln, Witze erzählen, verschwundene Spielsachen finden). Die Kinder können überlegen, ob das Tablet – so wie sie es kennen – schön ist, oder wie es ihrer Meinung nach besser aussehen würde (z.B. in Form eines Hundes). **2. – 4. EINHEIT: PRODUKTION** Den Kindern wird erklärt, dass sie nun selbst ein gemeinsames großes

DURCHFÜHRUNG

Tablet erstellen dürfen. Alle vorbereiteten Bastelutensilien können von den Kindern begutachtet werden. Sie dürfen selbst entscheiden, wie ihr Tablet aussehen soll und können es ganz nach eigenen Wünschen gestalten. Je nachdem, ob die Kinder direkt sprudelnde Ideen haben oder sich vorerst zurückhalten, können sie darauf hingewiesen werden, dass zuerst das Tablet selbst erstellt werden soll. Anschließend können die „Apps“ in Form von Plastiktüten, kleinen Kästchen oder mit den Magneten (und der Heißklebepistole) an dem Tablet befestigt werden.

Die Kinder können frei entscheiden, wie das Tablet in Form, Größe und Beschaffenheit aussehen soll und sie werden lediglich bei dem Prozess unterstützt (z.B. etwas mit der Heißklebepistole befestigen). Für den nächsten Projekttag können Gegenstände von zu Hause mitgebracht werden (z.B. Lieblings-Actionfigur, Kinder-Zeitschrift).

Wenn die Kinder das Tablet erstellt haben, können sie mit der Produktion der „Apps“ beginnen. Um ggf. weitere Anreize zu erhalten, sollte die Kiste mit den Gegenständen aus der ersten Einheit frei zugänglich sein.

Die „Apps“ können von den Kindern benannt werden. Beispiele: Mal-App (Stifte und Papier), Bastel-App (Kleber und Papier), Bilderbuch-App (Bilderbuch), DVD-App (DVD kann gebastelt sein oder eine wirkliche DVD, evtl. Karte mit gemaltem TV), Kuschel-App (ein Stück Fell), „Meine Freunde-App“ (Fotos der entsprechenden Kinder), Lese-App (Zeitschrift), Süßigkeiten-App (Bonbons, Lutscher).

Die Kinder können nun mit Hilfe von Schnüren/Magneten die Apps an ihrem Tablet befestigen (evtl. muss dafür Pappe gelocht werden). Sollten einzelne Apps nicht durch Gegenstände dargestellt werden können, malen die Kinder ein entsprechendes Symbol (z.B. „Zimmer-aufräumen-App“ = Besen im Chaos). Die Bilder können laminiert und anschließend am Tablet befestigt werden.

PRÄSENTATION

Je nachdem wie groß/schwer das Tablet geworden ist, ist es möglich, es an einer Wand in der KiTa zu befestigen.

Alle Kinder versammeln sich im Präsentationsraum und probieren gemeinsam die Apps ihres Tablets aus. Kinder, die nicht in der Mediengruppe sind, werden ebenfalls eingeladen, die Apps auszuprobieren.

Es ist auch denkbar, dass die Eltern für eine halbe Stunde am letzten Projekttag eingeladen werden, um die Wunderwerke zu bestaunen und mit den Kindern über die Träume, was Technik ihrer Meinung nach können sollte, zu sprechen. Eine weitere Präsentation der Werke kann beim nächsten Elternabend oder KiTa-Sommerfest stattfinden.

WORKSHOP

APPS, APPS, APPS

INHALT	Die Kinder lernen verschiedene Apps kennen. Sie erfahren, dass Apps unterschiedlich genutzt werden können, zum Beispiel zum künstlerisch-kreativen Spielen, Gestalten oder Lernen. Sie können sie in Ruhe ausprobieren, Ergebnisse können ausgedruckt und so auch außerhalb der Apps verfügbar gemacht werden.
DAUER	2 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	Bis zu 10 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN	> mindestens 5 Tablets (1 Tablet je 2 Kinder) > Apps: Meine kleine Welt – Werkstatt, Build and Play 3D, Petterssons Erfindungen, Kaufladen Kasse, 10 Finger, Monki Animal Builder, Toca Hair Salon Me, Toca Tailor, Quiver – 3D coloring > Kopiervorlagen zum Ausmalen von der Quiver-Homepage: http://www.quivervision.com/coloring-packs/ > bunte Stifte > Drucker (Kompatibilität Tablet und Drucker testen) > Bildkarten aus dem App-Verzeichnis (von unserer Homepage) > evtl. Kopfhörer

MATERIALIEN	> evtl. Laminiergerät
RÄUME	ein Raum mit Tischen (nicht mit direkter Sonneneinstrahlung)
VORBEREITUNG	Alle Apps sollten vor Beginn installiert und von den Pädagogen getestet worden sein (in der Regel reichen 3 – 5 Minuten pro App um die Bedienung und Möglichkeiten zu verstehen, wichtige Dinge sind in den folgenden Beschreibungen auch hervorgehoben).

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: SPIELEN & EXPERIMENTIEREN

App: Meine kleine Welt – Werkstatt

In die Werkstatt fährt jeweils ein Auto, dessen Fahrer verschiedene Wünsche hat (neue Reifen, Öl nachfüllen, umlackieren …). Der Mechaniker erfüllt die Wünsche und wird am Ende bezahlt, dann kann er sich neue Tuningteile für die Werkstatt kaufen und diese in kommende Autos einbauen. Ein ganz kleines Autorenn-Spiel rundet die App ab.

Das Spiel ist selbsterklärend, es können auch verrückte Dinge wie eine große Hupe oder ein Blumenbeet auf dem Auto platziert werden. Außerdem können sich die jungen Künstler beim Lackieren voll und ganz austoben, es gibt unzählige Stempelformen und -muster.

App: Build and Play 3D

Die Kinder bauen aus verschiedenen Bauteilen sehr simple Fahrzeuge zusammen, diese können dann durch verschiedene Welten gesteuert werden.

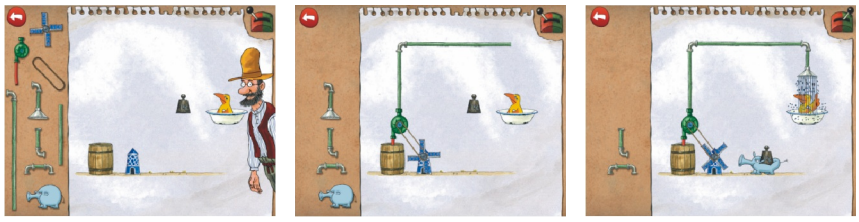
App: Petterssons Erfindungen

Die Kinder kombinieren verschiedene Elemente und bringen so kleine Maschinen zum Laufen. Wenn die Kinder diese App ausprobieren, sollte

DURCHFÜHRUNG

immer ein Pädagoge dabei sein und unterstützen.

Achtung: Nur für ältere, technisch versierte Kinder geeignet.

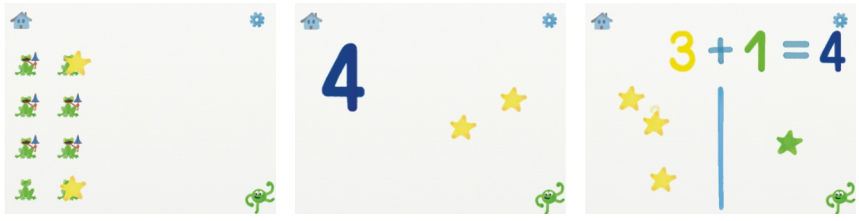


App: Kaufladen Kasse

Mit dieser App können die Kinder im Kaufladen der KiTa kassieren. Beträge werden zusammengerechnet und als Kassenbon dargestellt. Außerdem können die Kinder eine Ansage aufnehmen, die anschließend laut abgespielt wird („Wir öffnen Kasse 3 für Sie“, „Heute im Angebot: Schokolade mit Popel-Geschmack“). Artikel, die einen Barcode haben, können auch mit dem bekannten Geräusch gescannt werden.

App: 10 Finger

Durch Berühren des Tablets mit unterschiedlich vielen Fingern lernen die Kinder spielerisch zu zählen. Es gibt drei Programme zur Auswahl, in denen jeweils zwischen zwei Aufgaben hin und her geschaltet werden kann (Männchen unten rechts). Beispiel: Entweder freies Zählen (die jeweilige Fingeranzahl wird genannt) oder Aufgabe (vier Hühner sind zu sehen, ein Geräusch ertönt, wenn das Kind vier Finger auf das Tablet gelegt hat).



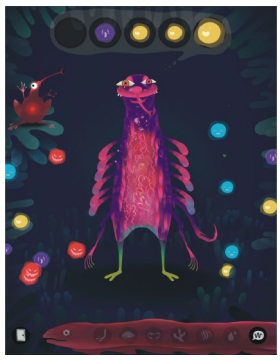
2. EINHEIT: KREATIVES GESTALTEN

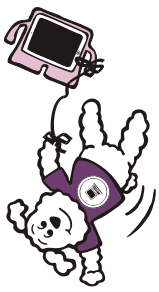
App: Die Monster von Tinybop

Mit dieser App können Fantasie-Monster erstellt werden. Die Kinder öffnen die App und können verschiedene Monsterformen wählen. Im nächsten Schritt entscheiden sie, wie die Beine und Arme des Monsters aus-

DURCHFÜHRUNG

sehen sollen. Anschließend können noch Augen, ein Maul (oder mehrere) eingesetzt werden sowie die Beschaffenheit des Körpers ausgewählt werden. Im letzten Schritt geben die Kinder dem eigenen Monster eine Stimme. Hierzu können fertige Monstergeräusche eingesetzt werden oder eine eigene Aufnahme mit dem Mikrofon des Tablets aufgenommen werden. Zurück im Hauptmenü kann das Monster durch eine Wohnung wandern, etwas essen oder fotografiert werden. Beim Fotografieren ist es sogar möglich, das Monster z.B. auf dem Dach der KiTa zu platzieren.



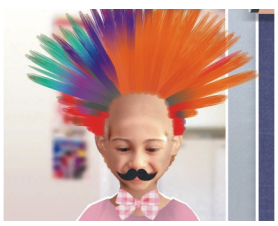


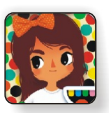
TIPP

Da die App eine gruselige Hintergrundmusik hat, sollte bei schüchternen Kindern zu Beginn der Ton ausgeschaltet werden. Der Pädagoge sollte die Kinder genau beobachten und die Einheit ggf. abbrechen, wenn es zu gruselig wird.

App: Hair Salon Me

Haare können gefärbt, gelockt und gestylt werden, auch die Haare von Tieren oder Kuscheltieren. Die Kinder können eigene Fotos hochladen und sich dann selbst verändern (z.B. pinke Strähnen, Locken, Glatze). Die Ergebnisse werden im programmeigenen Fotostudio festgehalten und können anschließend gedruckt werden.



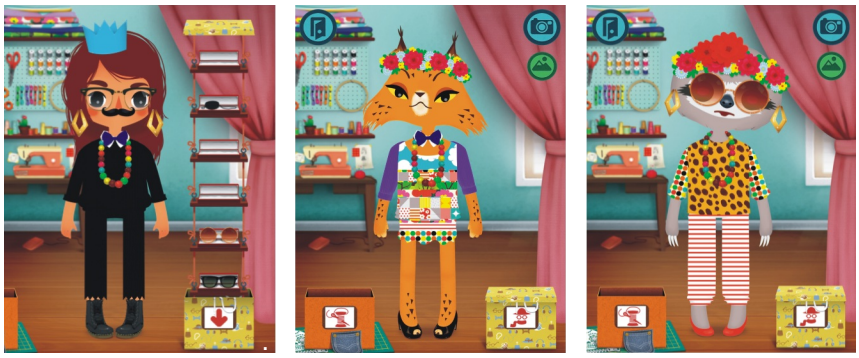


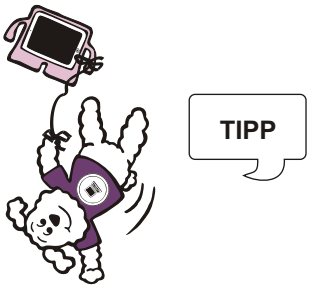
App: Toca Tailor

Die Kinder öffnen das Programm und können die einzelnen Kleidungsstücke an einer der vier Figuren (zwei Menschen, zwei Tiere) designen. Durch mehrfaches Klicken z.B. auf das Oberteil oder die Ärmel ändert sich die Form des Kleidungsstückes, durch Ziehen an Ärmeln und Hosenbeinen ändert sich die Länge.

DURCHFÜHRUNG

Ein Klick auf die linke Box ermöglicht die Auswahl sehr vieler verschiedener Stoffe, diese können auch größer oder kleiner geschnitten werden. Um weitere Stoffe (oder Applikationen) anzusehen, wird „nach links gestrichen“. Auf der vierten Registerkarte ist es möglich, Fotos von eigenen Stoffen zu machen, die Kinder können also ihren Avatar genauso anziehen wie sich selbst. Sie können etwas fotografieren und dann als T-Shirt-Muster nehmen.
Zum Abschluss kann ein Foto gemacht werden, bei dem der Hintergrund durch ein selbstgemachtes Foto ersetzt werden kann.





Die Kinder ziehen die Figur genauso an wie sich selbst und machen ein Foto vor einem Hintergrund, vor dem sie sich anschließend selbst fotografieren. Die entstandenen Fotos könnten dann in ein Memory-Spiel eingebaut werden, in dem sie ausgedruckt auf kleine Pappen geklebt und laminiert werden.

App: Quiver – 3D Coloring

Mit Quiver erhält augumented reality (computergestützte Erweiterung der Realität) Einzug in den KiTa-Alltag. Die Kinder malen mit Stiften Papiervorlagen (z.B. eine Insel mit Delfinen) aus. Anschließend richten sie die Kamera in der Quiver App auf das Blatt und sehen, wie sich ihr gemaltes Bild in eine 3D-Landschaft verwandelt. Die Delfine springen um die Insel, oder ein Feuerwehrauto löscht auf ihr Kommando einen Brand. Auf der Quiver-Homepage werden zahlreiche Motive angeboten, von Superhelden über schnelle Autos bis hin zu den Organen des menschlichen Körpers sind alle erdenklichen Themenbereiche abgedeckt.

PROJEKT

DER FANTASIECOMPUTER

INHALT	Jedes Kind baut auf kreative und künstlerische Art und Weise seinen eigenen Fantasiecomputer. Dieser wird mit den Computern der anderen Kinder vernetzt, so dass eine Art Internet entsteht oder ein gemeinsamer riesiger Fantasiecomputer.
DAUER	3 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	10 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN	> 3 digitale Fotokameras > Drucker, Papier, ggf. Fotopapier > viele Kartons in verschiedenen Größen > Bastelutensilien (Scheren, Buntstifte, buntes Papier, Knöpfe, Stoffreste, Kleber, Wolle, Draht etc.) > Schrauben > Perlonfäden > Konservendosen > Alufolie > Computerschrott wie z.B. Maus, Tastatur, Teile des Innenlebens eines Computers usw. (keine scharfkantigen Gegenstände)

MATERIALIEN

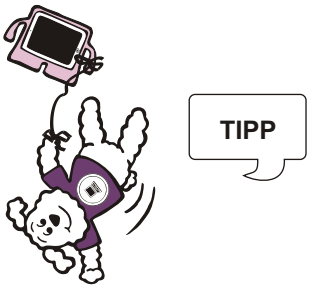
> Toilettenpapier- und Küchenrollen
> Joghurtbecher
> Buntstifte, Wachsmaler, Finger- und/oder Wasserfarben
> kleine Körbchen (optional)

RÄUME

Ein Projektraum

VORBEREITUNG

Eine gute inhaltliche Vorbereitung bietet das Modul „Computerteile-Suchspiel“.
Bei der Sammlung der Materialien können Eltern unterstützen und entsprechende Sachen mitbringen oder Computerteile aus einem Recyclinghof holen.



Recherchieren Sie nach geeigneten Kinderbüchern zum Thema Computer und Internet, die Sie in den Einheiten zum Einsatz bringen können. Ein geeignetes Buch ist z.B. aus der Reihe: „Wieso? Weshalb? Warum? Mein Computer“ von Ravensburger.

DURCHFÜHRUNG

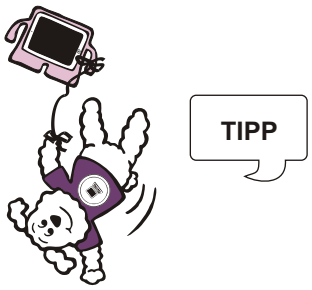
1. EINHEIT: EINFÜHRUNG INS THEMA
Die Gruppe trifft sich im Sitzkreis. Der Pädagoge fragt, wer zu Hause einen Computer hat und wie er aussieht. Dies ist ein Anlass für ein Gespräch über die Bestandteile eines Computers.
Weitere Fragen zu den Funktionen eines Computers:
Was kann man alles mit einem Computer machen? Und wie geht das genau? Hast du schon einmal einen Computer ausprobiert? Wofür?

Computer malen:
Zur Vertiefung und kreativen Auseinandersetzung können die Kinder ihr Bild vom Computer malen.

Welche anderen Geräte enthalten Computer?:
Ein Computer ist nicht nur das klassische Modell mit Bildschirm, Tastatur und Maus, sondern ein „Computer“ steckt auch in vielen anderen Geräten wie Spülmaschine, Auto, Mikrowelle oder Smartphone. Um den Kindern zu demonstrieren, was gemeint ist, führen Sie hierbei einige solcher Beispiele an. Wichtig ist dabei, dass dieser Gegenstand elektronisch oder digital funktioniert. Bei der Spülmaschine steuert ein interner Computer den Spülvorgang, bei der Mikrowelle sorgt ein interner Computer dafür, wie lange und mit welcher Temperatur das Essen erwärmt

wird. Im Smartphone sorgt ein Computer dafür, dass wir telefonieren, fotografieren oder spielen können. Ein ferngesteuertes Auto braucht ebenso einen internen Computer wie ein DVD-Player.

Entdeckungstour durch die KiTa:
Die Kinder unternehmen eine Entdeckungstour durch die KiTa und halten Ausschau nach Geräten, die einen Computer enthalten. Dabei verschaffen sie sich einen Einblick in die Vielfalt der elektronischen Hilfsmittel, die sich auch in einer KiTa verbergen, und sammeln Anregungen für die später zu bauenden Computer.



Die gefundenen Geräte können fotografiert und zu einem Plakat oder einer Collage gestaltet werden.

2. UND 3. EINHEIT: COMPUTER MARKE EIGENBAU
Das im Vorfeld gesammelte Material und die eventuell zur Verfügung stehenden alten Computerteile werden ausgelegt. Im Gespräch sammeln die Kinder Ideen, wie sie sich ihren Fantasiecomputer vorstellen. Fragen zur Anregung:

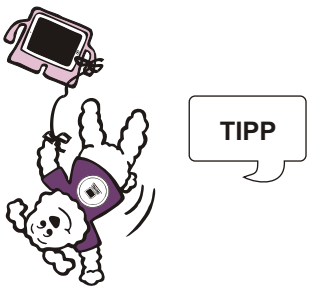
> Was müsste euer Fantasiecomputer alles können?
> Welche Teile sollte er enthalten?
> Genügen die Materialien, die bereits vorliegen? Oder fehlen noch wichtige Elemente, die besorgt oder gebastelt werden müssen?

Die Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Verrückte Ideen sind erwünscht und sollen gefördert werden: Mein Computer soll mir jeden Morgen mein Frühstück ans Bett bringen. Oder: Mein Computer soll zaubern können.
Die Kinder beginnen damit, ihren Computer zu bauen. Der Bildschirm kann auf unterschiedliche Weise angefertigt werden. Die Kinder kleben gemalte Bilder auf ein ausgeschnittenes Viereck aus Pappe. Oder sie bemalen eine Seite des Kartons mit Tafellack. Auf diese Fläche können sie dann später mit Kreide immer wieder neue Buchstaben zeichnen.

DURCHFÜHRUNG

Die Kinder gestalten die zusätzlichen Elemente des Computers. Sie bemalen Teile aus Pappe und bekleben sie mit anderen Utensilien. Vielleicht bekommt der eine oder andere Computer Flügel oder Schuhe zum Laufen. Fehlt nur noch eine Perücke, fertig ist der Roboter-Computer. So können die Kinder ganz verschiedene Elemente in ihren Fantasiecomputer einbinden.

Wenn die Skulpturen fertig sind, stellen die Kinder sich gegenseitig ihre Computer vor und erläutern die Funktionen.



Notieren Sie Kommentierungen der Kinder zu ihren Werken oder fangen Sie O-Töne mit dem Mikrofon ein. Die Ergebnisse können in die Präsentation einfließen.

OPTIONALE EINHEIT: UNSER EIGENES INTERNET

Sie erzählen den Kindern, wie toll es wäre, wenn jeder vor seinem eigenen Computer sitzen und trotzdem mit den anderen Kindern in Kontakt treten könnte. Vielleicht kommen die Kinder selbst auf Ideen. Ist dies nicht der Fall, schlägt man den Kindern vor, Schnurtelefone zu basteln. Für ein Telefon benötigt man zwei leere Konserven- oder Kaffeedosen und einen Perlonfaden. Wenn Sie Konservendosen verwenden, achten Sie darauf, dass die scharfen Kanten vorher gut mit dickem Klebeband präpariert worden sind. Nun können die Kinder miteinander sprechen. Wenn sie sich wie im richtigen Internet „Dateien“ (z.B. Bonbons) hin- und herschicken möchten, müssen die Computer mit Fäden, an denen kleine Körbchen hängen, verbunden werden. Dann ruft ein Kind beim anderen an, bittet es, seinen Teil des Fadens ganz niedrig zu halten und hält das eigene Ende hoch. Das daran hängende Körbchen rutscht zum Empfänger-Kind.

PRÄSENTATION

Die fertigen Computer werden in Form einer kleinen Vernissage im Eingangsbereich der KiTa ausgestellt und dienen als Gesprächsanlass, z.B. wenn Eltern ihre Kinder bringen und abholen.

PROJEKT

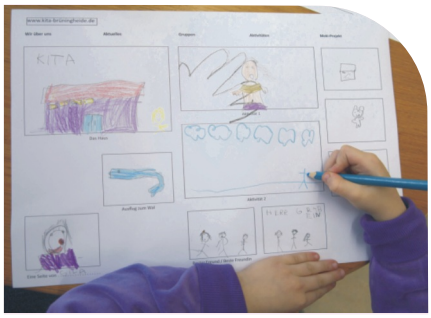
OFFLINE ODER WAS? –

Die KiTa-Internetseite

INHALT	Die Kinder gestalten ihre eigene KiTa-Internetseite, allerdings nicht fürs Internet, sondern als Wandzeitung. Hier ist Platz dafür, die KiTa vorzustellen, Ausflüge zu dokumentieren oder Neuigkeiten und Themen, die die Kinder interessieren, zu beleuchten.
DAUER	Ca. 6 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	6 – 8 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> kleines „Projektarchiv“ mit ausgedruckten Fotos, die in die Mini-Internetseite geklebt werden können > Für jedes Kind eine Mini-Internetseite (nach Möglichkeit auf DIN A3 kopieren); Kopiervorlage auf unserer Homepage > 3 digitale Fotokameras > Laptop mit Internetzugang > Beamer > Drucker, Papier und Fotopapier > Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion (z. B. Easi-Speak-Mikrofone, Anleitung auf unserer Homepage) > digitale Bilderrahmen

MATERIALIEN	> Tapetenrollen, großformatiges Papier > Bastelutensilien (Scheren, Buntstifte, Wasserfarben, buntes Papier, Knöpfe etc.)
RÄUME	Ein Gruppenraum sowie eine zu gestaltende Wandfläche, beispielsweise im Flur oder Eingangsbereich
VORBEREITUNG	Es müssen Internetseiten gesucht werden, die den Kindern als Anschauungsobjekte dienen können. Beispiel-Internetseiten: > die eigene Internetseite der KiTa > Gemeinde-Homepage > Seite einer benachbarten Grundschule Die vorgesehene Wand für die „Offline-Internetseite“ sollte vorbereitet werden, evtl. vorhandene Bilder abhängen und die Wand für die spätere Nutzung einrichten, z. B.: > Wand mit Kork oder Pappplatten abdecken. > Große Papierbögen von Flipcharts durch einen Klebestreifen auf der Rückseite an der Wand befestigen. > Schmale Magnetstreifen auf die Wand kleben, um die Inhalte später mit Magneten zu befestigen.
DURCHFÜHRUNG	**1. EINHEIT: EINSTIEG UND MINI-INTERNETSEITEN** **Was ist eine Internetseite?** Zuerst wird mit den Kindern geklärt, was eine Internetseite ist und wozu sie dient. Manche Kinder wissen schon, dass man online etwas kaufen, spielen, sich informieren oder bestimmte Dinge anschauen kann. Der Pädagoge führt zwei bis drei Beispielseiten vor. **Was gehört zu einer Internetseite?** Ein Name, der mit „www.“ anfängt und oft mit „.de“ endet. Internetseiten haben Texte und Bilder, oft Tonclips und Filme. Auch Buttons und andere Elemente einer Internetseite können in der Gruppe besprochen werden. **Das Projektvorhaben:** Die Kinder gestalten eine eigene große Internetseite, nicht im Computer, sondern auf der KiTa-Wand. Hierfür können die Kinder in den folgenden Einheiten Bilder malen, fotografieren und weitere Materialien sammeln. Bevor die Kinder die große KiTa-Wand gestalten, gestalten sie auf der Kopiervorlage ihre individuelle Mini-Internetseite. Die kann später in die Wand integriert werden. Die Gruppe sucht einen Namen für die Internetseite und bespricht

Themen, für die sich die Kinder interessieren. In den folgenden Einheiten steht das Thema „Unsere KiTa“ im Mittelpunkt; natürlich sind auch andere Schwerpunktsetzungen möglich.



Mini-Internetseiten:
Zur Vorbereitung auf die KiTa-Internetwand beginnt jedes Kind mit der individuellen Gestaltung der Kopiervorlage Mini-Internetseite. Der Pädagoge gibt einen Überblick, zu welchen Rubriken die Rahmen gedacht sind. Die Kinder können in die Kästchen Bilder malen oder Fotos aus dem bereitgestellten „Archiv“ aussuchen und aufkleben. Wer schon kann, darf auch Worte in die Internetseite schreiben.
Außerdem stehen Fotokameras bereit. Für einzelne Kästchen können die Kinder eigene Fotos machen, ausdrucken und ebenfalls aufkleben.

2. EINHEIT: RUBRIKEN FÜR www.unsereKiTa.de
Mini-Internetseiten abschließen:
Die Kinder stellen ihre Mini-Internetseite fertig. Falls beim letzten Mal wichtige Fotos im Archiv gefehlt haben, sollten sie inzwischen vorliegen und können von den Kindern genutzt werden.

Rubriken festlegen:
Die Kinder treffen sich zu einer „Redaktionssitzung“ und sammeln Ideen für Rubriken. Der Pädagoge notiert sie. Dann überlegt die Gruppe, was man zeichnen könnte, um die Rubriken visuell darzustellen.

Internetseiten-Layout:
Die Kinder gestalten Bilder (und evtl. Worte) für die Rubriken, Pfeile und Buttons und die Adresszeile. So entstehen Elemente für das Layout der KiTa-Internetseite, die am Ende der Einheit an die Wand angebracht werden. Vielleicht gibt es an der Wand schon eine passende Rubrik für die Mini-Internetseiten.

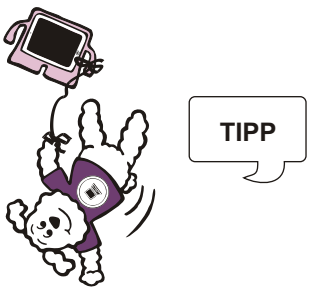
Die Internetseite wird in den kommenden Einheiten nach und nach weitergeführt und kann durch Material aus anderen Bereichen (z.B. Foto) ergänzt werden.

DURCHFÜHRUNG

Auf der Internetseite entstehen neue Inhalte (variabel):
In den folgenden Einheiten kommt die Fotokamera zum Einsatz. Hier bietet es sich an, das Heft „Foto“ zu nutzen (siehe Einleitung) und daraus mit dem Workshop: „Wie funktioniert die Fotokamera“ zu beginnen. Zu vielen Themen können die Kinder alternativ zum Fotografieren Bilder malen und andere künstlerische Arbeiten erstellen.

3. EINHEIT: „WER SIND WIR?“
Für das Thema „Wer sind wir?“ machen die Kinder Fotos von den Mitarbeitern und den Kindern des Projekts oder der KiTa-Gruppe. Vielleicht bietet es sich an, von jedem Projekt-Kind ein Porträt zu machen. Möglicherweise können kreative Fotos erstellt werden (vgl. S.13 „Bilder malen und bearbeiten“). Hier können auch die Collagen des Workshops Nr. 6 aus dem Medienbereich Foto „Meine KiTa und ich“ vorgestellt werden.

4. EINHEIT: EIN TAG IN DER KITA
Verschiedene Eindrücke eines typischen Tagesablaufs können mit Fotos und gemalten Bildern festgehalten werden. Die Fotos können zum Teil inszeniert werden oder eine Kleingruppe erhält den Auftrag, zusammen mit einem Pädagogen eine Woche lang immer wieder die Kamera zu nehmen und entsprechende Fotos zu erstellen.



Nach jedem Fotografieren sollten nur die besten Bilder auf der Kamera bleiben, alle anderen werden direkt gelöscht. Das erspart beim Einfügen in die Homepage viel Arbeit.

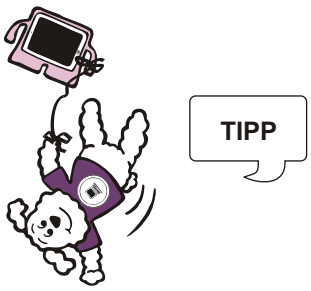
5. EINHEIT: GRUPPENANGEBOTE IN DER KITA
Auch hierzu können Fotos inszeniert bzw. gesammelt oder Bilder gemalt werden. Sofern vorhanden, ergänzt eine Filmpräsentation mit DVD-Player und Monitor oder einem digitalen Bilderrahmen die Fotos. So können Erläuterungen zu den Gruppenangeboten von Pädagogen oder Kommentare der Kinder (z.B.: was ihnen daran gefällt) in die KiTa-Internetseite integriert werden.

6. EINHEIT: DOKUMENTATION EINES AUSFLUGS
Die Macher der KiTa-Homepage unternehmen einen Ausflug zum Spielplatz oder in den Wald. Natürlich nicht ohne digitale Fotokameras, Papier und Buntstifte. Von dem, was die Kinder erleben, werden Fotos und Zeichnungen gemacht. Außerdem sammeln sie Blätter für Laub-Bilder oder Äste und Stöcke, aus denen sie Fantasietiere basteln.
Ergebnisse, die man nicht mitnehmen kann oder sich technisch nicht so gut in die Homepage-Wandzeitung integrieren lassen, werden fotografiert.

DURCHFÜHRUNG

7. EINHEIT: DOKUMENTATION EINES MUSEUMSBESUCHS

Alles, was besonders interessant erscheint, wird mit den Fotokameras festgehalten oder durch gemalte Bilder illustriert. Auch für ein Plakat oder einen Flyer zur Ausstellung etc. ist Platz auf der KiTa-Homepage.



Der künstlerisch kreativen Ausgestaltung dieser Einheiten sind kaum Grenzen gesetzt. Die Zwischenergebnisse werden nach und nach in die Homepage-Wandzeitung integriert. Sollen Filmaufnahmen eingebaut werden, können digitale Bilderrahmen Verwendung finden. Für Filme mit Ton oder Audio-Clips, die gesprochene Texte oder Interviews enthalten, wird ein Monitor oder TV-Gerät mit DVD-Player installiert.

PRÄSENTATION

Die Homepage bietet vielfältige Anlässe zu Gesprächen. Durch die Aktualisierungen und Ergänzungen wird sie immer wieder aufgesucht.
Die offizielle Vorstellung der Offline-KiTa-Internetseite kann zum Beispiel im Rahmen einer KiTa-Feier mit Eltern stattfinden. Wenn Film- und Audio-Präsentationen dazu kommen, ist die KiTa-Internetseite sogar multimedial und enthält fast alle Elemente einer richtigen Internetseite.

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

TABLET & COMPUTER

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
COMPUTERTEILE SUCHSPIEL	✓✓✓	✓	✓	✓✓	✓	✓✓	✓✓
Die Kinder bekommen ein Gefühl dafür, was alles im Zusammenhang mit Computern bedeutsam ist. Das Modul fungiert als Gesprächsanlass und fordert die Kinder auf, sich entsprechend ihren Fähigkeiten mit der Medienwelt zu beschäftigen und sich dazu zielführend zu äußern. Die Kinder unterstützen und beraten sich gegenseitig.							
TIPPEN, WISCHEN, ZIEHEN	✓✓✓	✓✓✓	✓	✓✓	✓	✓✓✓	✓✓✓
Die Kinder werden für das Thema Tablet-PC sensibilisiert, können sich entspannt ausprobieren und eigene Ideen verwirklichen. Sie erlernen die grundlegende Bedienung. Sie werden künstlerisch, kreativ aktiv und transferieren Medienerlebnisse in ihre Lebenswelt. Bei den Besprechungen über das Erlebte wird den Kindern ein intensiver Sprachanlass geboten.							
BILDER MALEN UND BEARBEITEN	✓✓✓	✓	✓	✓✓	✓✓	✓✓✓	✓✓
Das Malen mit dem Tablet hält Möglichkeiten bereit, die das Malen mit Papier und Stift nicht bietet und ist somit eine sinnvolle Ergänzung. Es ist ein eigener Bereich, den die Kinder erforschen können. Kinder, die viel mit dem Computer zu tun haben und sich gut auskennen, werden in ihren Fähigkeiten gewürdigt und können weniger erfahrene Kinder kompetent unterstützen. Dies schafft das Erlebnis, wirksam und am Gruppenergebnis nachhaltig beteiligt zu sein.							
DER GREENSCREEN	✓✓✓	✓✓✓	✓	✓	✓✓✓	✓✓	✓✓
Die Selbstwahrnehmung der Kinder wird durch die Arbeit mit dem Greenscreen gefördert. Sie erkennen, wie einfach sich ein Bild mit Hilfe der Technik verändern lässt. Sie können Filmtricks selbst erstellen und verstehen so auch die Herstellung von entsprechenden Szenen im Fernsehen.							
MEINE WELT ALS TABLET	✓✓✓	✓✓	✓	✓	✓✓	✓✓✓	✓✓
Die Kinder machen sich darüber Gedanken, wie der Tablet aufgebaut ist und was seine Haupteigenschaften sind. Sie erhalten Anlass zum kreativen, grenzüberschreitenden Denken und eigenständigen, freien Gestalten. Sie schaffen den Transfer und die Optimierung vom bekannten zum variablen, eigenen Produkt.							
APPS, APPS, APPS	✓✓	✓✓✓	✓✓	✓	✓✓	✓✓✓	✓
Die Kinder nutzen das Tablet kreativ und beziehen eigene Ideen in die Apps mit ein. Sie probieren verschiedene Nutzungsmöglichkeiten des Tablets aus und können ihre Lebenswelt in die Anwendungen der Apps einbeziehen (z.B. Hair Salon Me, Toca Tailor).							
DER FANTASIECOMPUTER	✓✓✓	✓	✓	✓	✓✓	✓✓✓	✓✓
Die fantasievolle Reise in die innere Erlebnis- und Wunschwelt der Kinder steht im Mittelpunkt dieses Moduls. Handwerkliches Können ist gefragt, um die Ideen umzusetzten. Das Gruppenklima ist produktiv und anregend. Die Kinder schätzen die Werke der Kinder und gehen achtsam mit den meist fragilen Werken der anderen um.							
OFFLINE ODER WAS?	✓✓	✓	✓✓✓	✓✓	✓✓✓	✓✓✓	✓✓✓
Das Besondere ist die längere gemeinsame Arbeit an einem Projekt. Es ist eine Herausforderung für die Kinder, die Transferleistung von der selbst gestalteten Internetseite zu Angeboten im Internet und umgekehrt zu erbringen. Das Modul bietet die Möglichkeit, die Erfahrungen der Kinder mit dem Internet zu thematisieren und durch die kreative Umsetzung das Potential, das eine eigene Homepage hat, erfahrbar zu machen. Wie nebenbei können auch Verhaltensregeln oder Gefahren besprochen werden.							

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

AUDIO

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
WER BIST DU?	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤	🎤	🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤
Der Umgang mit den Aufnahmegeräten eröffnet einen spielerischen Umgang mit der eigenen Stimme und Sprache.							
GERÄUSCHE SAMMELN UND RATEN	🎤	🎤🎤🎤	🎤	🎤	🎤	🎤🎤🎤	
Besonderer Reiz dieses Moduls ist das Agieren im Kinderteam. Jeder beteiligt sich entsprechend seiner Ideen. Alle erleben sich als selbstwirksam. Denn das Geräusch, das sich das einzelne Kind ausgedacht oder ausgesucht hat, klingt plötzlich laut, präsent und für alle wahrnehmbar im Raum. Ber Beitrag jedes Einzelnen ist wertvoll für die Gruppe. Die Förderung der auditiven Wahrnehmung steht bei diesem Modul im Vordergrund.							
VERSTECKEN MAL ANDERS	🎤	🎤🎤	🎤🎤	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤	
Sich miteinander im Team zu überlegen, welche Hinweise die Kinder des anderen Teams zum Suchen benötigen, ist eine Herausforderung. Hinzu kommt die Kooperation im Team, die Förderung der Sprachfähigkeit und die Sensibilisierung der visuellen Wahrnehmung.							
WIE KLINGT DAS?	🎤	🎤🎤🎤	🎤	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤	
Geschult werden in diesem Modul vor allem die auditiven Fähigkeiten. Um die Wirkung eines selbst gemachten Geräusches zu überprüfen, müssen die Kinder Sehen und Hören von einander trennen und sich nur auf ihren Hörsinn verlassen. Daneben setzen sie sich mit der Authentizität von Geräuschen auseinander und reflektieren den Zusammenhang von Bild und Ton. Dadurch wird die auditive Intermodalität gefördert: Die Kinder rufen beim Hören Gesehenes in Erinnerung und können dabei das jeweilige Geräusch interpretieren und einem Geschehen zuordnen.							
DA FEHLT DOCH DER TON!	🎤	🎤🎤	🎤	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤	
Das Erlebnis, einen Film sinnvoll zu ergänzen, unterstützt das Selbstbewusstsein der Kinder. Jedes Kind übernimmt sichtbar für andere eine Aufgabe und erlebt sich als Teil eines großen Teams. Gefördert wird auch die Freude am Entdecken und Ausprobieren.							
HÖRBILDER – BILDER ZUM HÖREN	🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤	🎤🎤	🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤
Ein besonderer Reiz dieses Bausteins ist der Museumsbesuch. Den Kindern wird der Bezug des Museums zur Kunst deutlich. Sie werden dazu angeregt, Kunstwerke genauer zu betrachten und das Gesehene und Entdeckte mit dem eigenen Erleben in Verbindung zu bringen.							
TONSPUR FÜR EIN BILDERBUCHKINO	🎤🎤	🎤🎤	🎤	🎤🎤	🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤
Bilderbücher sind ein wichtiges Element der kindlichen Erfahrungswelt. Diese zu thematisieren und ihnen mit Hilfe der Aufnahmegeräte eine neue Dimension zu verleihen, kann ein weiterführender Gesprächsanlass sein. Die Kinder entdecken kreative Möglichkeiten im Umgang mit ihrer Stimme und trainieren intensiv ihr Sprachvermögen.							
WIR MACHEN EIN HÖRSPIEL	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤	🎤🎤🎤	🎤🎤🎤	🎤
Die Produktion eines eigenen Werkes ist für die Kinder ein großes Erlebnis. Nach dem Projekt nehmen sie Hör- und Musikstücke bewusster wahr und verknüpfen das neu Gehörte mit eigenen Erfahrungen. Die Komplexität von Audiowerken wird für sie nachvollziehbar. Es entsteht eine neue Qualität der Wahrnehmung.							

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

FOTO

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
UNSERE FOTOKAMERA IST AUS PAPIER	📷	📷📷📷	📷	📷	📷	📷	📷
Beim Bau der Kamera geht es um Ordnungsprinzipien wie Symmetrie und Spiegelung. Die Umsetzung braucht Konzentration und Raumwahrnehmung. Begriffe wie "oben/unten", "Rand/Mitte", "in die Hälfte legen" werden erlebt. Die fertige Papierkamera dient der Sehschulung und der Freude, damit durch einen Rahmen die Welt zu erkunden. Anknüpfungspunkte zur Kunst liegen hier auf der Hand. Etwas in einen Rahmen setzen und überhaupt ins Visier der Aufmerksamkeit nehmen, sind mögliche Ansätze für das an der Wahrnehmung des Kindes orientierte Projekt.							
WIE FUNKTIONIERT DIE FOTOKAMERA?	📷📷	📷📷	📷	📷	📷📷	📷📷📷	📷
Fotografiert zu werden ist den Kindern in der Regel vertraut. In die aktive Rolle des Fotografen zu schlüpfen und die Kamera zu bedienen, ist für viele Kinder eine neue Erfahrung. Berührungsängste werden abgebaut und die Auseinandersetzung mit dem "Selbstbild" fördert das Selbstbewusstsein.							
WAS FÜHLE ICH?	📷	📷📷📷	📷	📷	📷📷	📷📷📷	📷
Die visuelle Ausformung verschiedener typischer Emotionen in unterschiedlicher Weise bietet viele Sprachanlässe. Es werden die Begrifflichkeiten geübt und die Beschreibungen der Gefühle mit Situationen verbunden. Mimische Feinheiten und die passenden Körperhaltungen eignen sich als Anknüpfungspunkt von künstlerischen Projekten, die in Richtung Theater oder Performance gehen.							
WAS IST DENN DAS?	📷	📷📷📷	📷	📷	📷📷	📷📷📷	
Das Angebot fördert die Selbst- und Fremdwahrnehmung. Es führt zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Betrachtungsweisen und Wahrnehmungen. Die Kinder können visuell-gestalterische und technische Grundlagen spielerisch erproben.							
WAS HABEN VERSCHIEDENE MOTIVE GEMEINSAM?	📷	📷📷📷	📷	📷	📷📷	📷📷📷	
Die Suche nach geeigneten Themen für eine Fotoaufgabe fordert den Ehrgeiz der Kinder heraus. Zudem bieten sich interessante Gesprächsanlässe. Wie und wo finde ich die Dinge für meine Fotoreihe? Die Suche nach den passenden Motiven in einer Kleingruppe schärft die Wahrnehmungs- und Beobachtungsgabe. Das Abstimmen im Team erfordert sprachliche Kompetenzen und fördert das individuelle Durchsetzungsvermögen.							
MEDIALE BILDCOLLAGE "MEINE KITA UND ICH"	📷📷📷	📷📷📷	📷📷	📷	📷📷	📷📷📷	📷📷
Die Kinder suchen mit dem Tablet die Lieblingsorte ihrer KiTa auf. Sie gestalten die Collagen kreativ und individuell. Sie treffen eigenständig Entscheidungen darüber, was auf ihren Bildern zu sehen sein soll und wie die einzelnen Bilder miteinander kombiniert werden.							
MALEN MIT LICHT	📷	📷📷📷	📷📷	📷	📷📷📷	📷📷📷	📷
Dieses sehr grundsätzliche Modul setzt sich mit einer Technik auseinander, die es schon lange gibt und von Künstlern immer wieder genutzt wird (vgl. Werke von Man Ray und Picasso). Spielerisch erfahren die Kinder, dass es das Licht ist, das die Dinge auf einem Foto sichtbar macht. Mit einem Stift oder Pinsel malt man zweidimensional. Der Umgang mit dem "Licht-Pinsel" erfordert neben der Kreativität ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen. So muss man sich "vorstellen" können, wie das Bild am Ende aussehen soll und wann man die Taschenlampe ein und ausschalten muss.							
FOTO-SHOOTING MIT VERKLEIDEN	📷📷	📷	📷📷	📷	📷📷	📷	📷📷
Mit Hilfe von Verkleidungsutensilien die eigene Erscheinung zu verändern, macht Kindern eine große Freude. Dieses fotografisch festzuhalten, verleiht der Aktion einen "offiziellen Charakter" und bietet beim späteren Betrachten der Fotos zahlreiche Gesprächsanlässe.							
MEINE LIEBLINGSORTE	📷	📷📷📷	📷📷📷	📷📷📷	📷	📷📷📷	📷📷📷
In diesem Modul wird intensiv die visuelle Wahrnehmung der Kinder geschärft. Durch die Fokussierung auf bestimmte Orte, mit denen die Kinder verschiedene Emotionen verknüpfen, wird das bewusste Wahrnehmen hinsichtlich der individuellen Empfindungen der Lebensumwelt gefördert. Zudem werden Gesprächsbereitschaft, ein aktiver Wortschatz und die Artikulation angeregt. Die Digitalkamera wird als Mittel erkannt, eigene Vorlieben und Gedanken zum Ausdruck zu bringen. Ein weiterer besonderer Aspekt dieses Moduls ist die Betonung der Bedeutung des Ortes für den Menschen. Hier gibt es verschiedene künstlerische Anknüpfungspunkte. Fragen wie: Kann ich die Besonderheiten meines Lieblingsortes transportieren, indem ich Fotos mache oder Dinge einsammle?							

Einbettung in entwicklungspsychologische Lernziele der Medienbildung im Kindergarten nach Neuss:

FILM

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
OPTISCHE SPIELZEUGE	1	3	1	1	2	3	
In diesem Modul werden die Feinmotorik und die visuelle Serialität gefördert. Zudem wird der Übergang vom Stand- zum Bewegtbild erfahrbar.							
DAS KREATIVE OBJEKTIV	1	3	1	1	2	2	
In diesem Modul steht die visuelle Wahrnehmung im Mittelpunkt. Die Aufmerksamkeit der Kinder wird auf verschiedene Bildausschnitte gelenkt, was eine hohe visuelle Konzentration erfordert. Durch die Papierrolle, die als "Objektiv" fungiert, verändert sich der Sichtkreis und die Kinder übertragen durch Experimentieren ein "technisches" Prinzip in die Praxis. Anschließend können sie die gewonnenen Erkenntnisse in verschiedenen Zusammenhängen anwenden.							
AUF DEN SPUREN DER FILMPIONIERE	1	3	1	1	2	2	
Teamarbeit ist für Kinder dieser Altersstufe eine Herausforderung. Nacheinander in verschiedene Rollen schlüpfen und vor der Kamera agieren, stärkt das Gruppengefühl, die Videokamera eigenständig zu bedienen, das individuelle Selbstbewusstsein.							
KINDER IN DIE KISTE!	1	2	1	1	3	3	
Besonderer Reiz dieses Moduls ist das Agieren im Kinderteam. Jeder konzentriert sich und läuft nicht ins Bild, wenn die Kamera läuft. Schließlich sitzt er doch für die Zuschauer in der Kiste! Gestik, Mimik und ein gewisses schauspielerisches Talent werden gefördert, da hiermit die Illusion des Tricks verstärkt werden kann. Das Gefühl, die Kamera und damit auch die späteren Zuschauer auszutricksen, ist für die Kinder sehr motivierend. Zudem werden eine Erhöhung der Selbstsicherheit und die Grobmotorik gefördert.							
ALLES TRICK!	3	3	1	3	3	3	3
Der Schritt vom stehenden zum bewegten Bild macht Film erst möglich. Dies ist eine schwierige wie elementare Transferleistung, die Kinder dazu anregt, das Wesen des Filmes und damit des bewegten Bildes zu verstehen. Dieses Modul bedarf daher einer intensiven Betreuung. Aus pädagogischer Sicht bietet sich die Arbeit mit Trickfilmen an, um Kindern Einblicke in die Medienproduktion und -nutzung zu geben. Durch die gemeinsame Arbeit am Trickfilm werden Teamgeist und kommunikative und soziale Kompetenzen geschult. Das Einbringen von eigenen Ideen und Zuhören wird ebenso gefördert wie das Fällen von Entscheidungen, Kompromissbereitschaft und Durchsetzungsvermögen.							
ANIMIERTER KURZFILM MIT DEM TABLET	1	3	1	1	2	2	3
Die Kreativität der Kinder wird gefördert. Sie werden angeregt, sich phantasievolle Geschichten auszudenken und diese umzusetzen. Sie erkennen, welche Bestandteile zu einem Trickfilm gehören und sind selbst in der Lage, diese zu produzieren. Sie können Figuren einen Charakter geben und mit einer passenden Stimme vertonen.							
WAS IST LOS BEI UNS?	3	3	3	3	3	3	3
Der besondere Reiz liegt in der Komplexität des Projektes. Hier empfiehlt es sich, kompetente Erwachsene wie beispielsweise Eltern mit einzubinden. Das Medium Film bzw. Video wird vor und hinter der Kamera erprobt. Das fördert die Selbstwahrnehmung und die Auseinandersetzung mit der eigenen Stimme.							

Geschäftsstelle:
filmothek der jugend NRW e.V.
Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon: 0 203 . 410 58-24, -25
fax: 0 203 . 410 58 27

info@filmothek-nrw.de
www.filmothek-nrw.de

Gefördert durch:

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen

In Kooperation mit:

akki