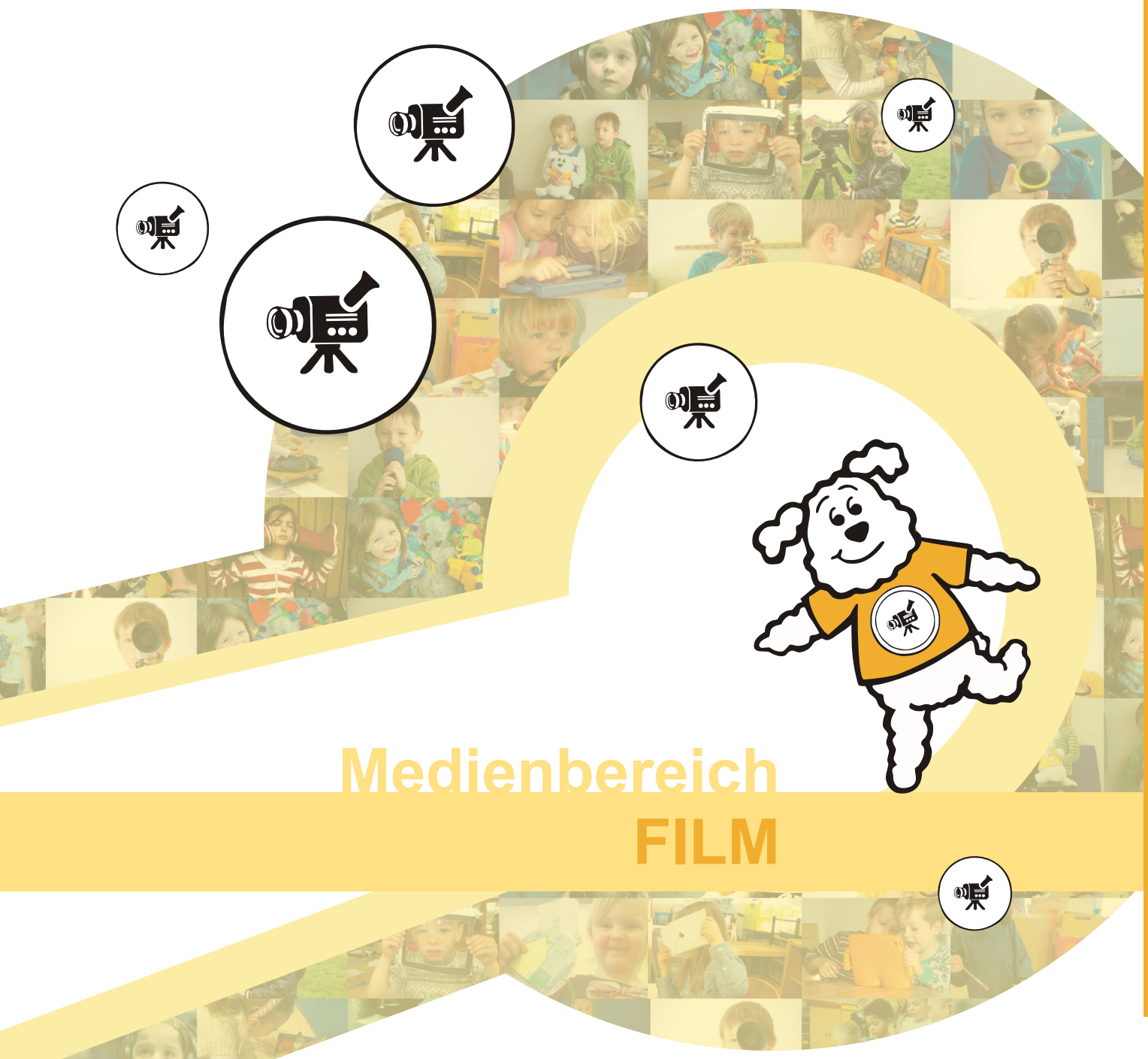
klicken! gestalten! entdecken!

Frühkindliche kulturelle Medienbildung



Medienbereich FILM

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.

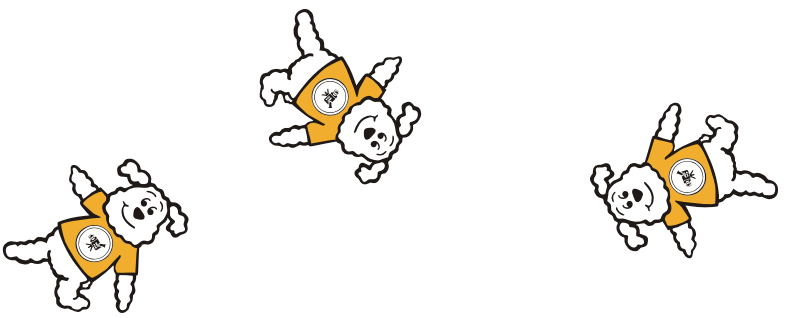
Die vier Hefte sind zu den Medienbereichen Audio, Foto, Film und Tablet & Computer erschienen und bei der filmothek der jugend NRW bestellbar.

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
FILM

INHALT

DAS BEWEGTE BILD – Einführung in den Medienbereich Film 04

WORKSHOPS UND PROJEKTE

1. OPTISCHE SPIELZEUGE – Daumenkino und Wunderscheibe 08

2. DAS KREATIVE OBJEKTIV – Von der Totalen bis zum Detail 12

3. AUF DEN SPUREN DER FILMPIONIERE – Kameraeinführung 16

4. KINDER IN DIE KISTE! – Stopptrick 19

5. ALLES TRICK! 22

6. ANIMIERTER KURZFILM MIT DEM TABLET – Tablet-Workshop 28

7. WAS IST LOS BEI UNS? – Die KiTa-Film-Collage 30

Anhang:

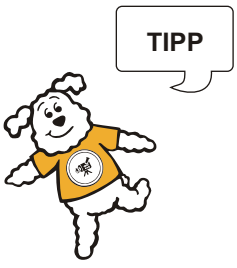
Einbettung aller Workshops und Projekte in die entwicklungspsychologischen Lernziele nach Neuss 37

DAS BEWEGTE BILD –

Einführung in den Medienbereich Film

FACHLICH

In den Medienbereichen AUDIO und FOTO steht immer nur eine Sinneswahrnehmung der Kinder im Mittelpunkt, entweder das Hören oder das Sehen. Im Medienbereich FILM werden diese beiden miteinander kombiniert. Das bewegte Bild in Form eines Filmes oder einer Fernsehsendung fasziniert als audiovisuelles Medium bereits ganz junge Kinder. Ab ca. dem dritten Lebensjahr beginnen sie zu verstehen, was „Film“ oder „Fernsehen“ bedeuten. Bis zum Grundschulalter einschließlich ist das Fernsehen das am intensivsten genutzte Medium und wird erst später von Internet und Computer abgelöst.



Weitere Informationen über das Mediennutzungsverhalten von Kindern erhalten Sie in Form der miniKIM- und der KIM (Kindheit, Internet, Medien)-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (www.mpfs.de).

Erfahrungen mit Filmen in Form von Kinobesuchen machen Kinder immer früher und bereits im Vorschulalter ist es durchaus üblich, dass Familien einen gemeinsamen Kinobesuch unternehmen. Da Bild und Ton bei einer Kinovorstellung im Vergleich zum heimischen Fernsehen intensivere Wirkungen beim Zuschauer erzeugen, sollte die Filmauswahl gut überlegt sein. Festzuhalten bleibt aber, dass Kinder bewegte Bilder in Form von Fernsehsendungen oder Filmen nahezu alltäglich nutzen und davon fasziniert sind. Filme anschauen ist eine Möglichkeit, sich diesem Medium zu nähern, Filme selber machen ist ein ganz anderes Erlebnis.

Zur technischen Ausstattung der Familien gehört häufig neben dem Fernseher, DVD-Player und Co. auch eine digitale Foto- bzw. Videokamera oder ein Smartphone. Mit diesem technischen Equipment ist es möglich, sogar qualitativ hochwertige Filme zu produzieren. Ob oder inwieweit diese Funktionen in den Familien genutzt werden, ist in aktuellen Studien nicht dokumentiert. Sich auf diese Weise aktiv, kreativ und künstlerisch mit dem Medienbereich auseinanderzusetzen, ist aber für den KiTa-Bereich eine interessante und lohnende Aufgabe.
Häufig steht die Sorge um teure Technik der eigenständigen Nutzung der Kinder im Weg. Aus diesem Grunde empfehlen wir die Nutzung von Tablets mit einer stoßfesten Schaumstoffhülle.
Für die Arbeit eignet sich auch eine so genannte „Action Kamera“, die klein, robust und mit zusätzlichem Hilfsmaterial ausgestattet werden kann, welches es erlaubt, die Kamera beispielsweise vor den Bauch eines Kindes zu schnallen. Tablet und Kamera haben nur wenige Bedienknöpfe, deren Funktionsweisen einfach ausprobiert werden können. Insgesamt laden sie zum Experimentieren ein. Sie können und sollen von den Kindern auch eigenhändig bedient werden.

Wichtig ist, dass Sie bei der Umsetzung der Module nicht in Zeitnot geraten. Die angegebenen Durchführungszeiten sind nur Richtwerte, die in der Praxis durchaus abweichen können. Soll also auf ein bestimmtes Ziel hin produziert werden, wie z.B. eine Präsentation im Rahmen des Sommerfestes oder die Einreichung des Filmes zu einem Wettbewerb, planen Sie großzügig zeitliche Puffer ein.
Zusätzlich kann es sinnvoll sein, bei komplexen Modulen Hilfe in Form von engagierten Eltern oder Medienkünstlern in Anspruch zu nehmen. Wägen Sie Ihre eigenen Kenntnisse sowie Ihr Zeitbudget und demgegenüber den Aufwand der Durchführung des Projektes ab.
Zwischen den verschiedenen Einheiten muss immer wieder Videomaterial gesichert und geschnitten werden. Dies kann und sollte durchaus im Freispiel gemeinsam mit den Kindern geschehen, so dass Ihnen interessierte Kinder über die Schulter schauen und auch mithelfen können. Sie werden erstaunt sein, wie schnell die älteren Kinder das Grundprinzip von Videoschnitt verstanden haben und Ihnen tatsächlich eine Hilfestellung sein können.

Weiterführendes Material

Links www.

Apps

App/Apps installieren App

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.

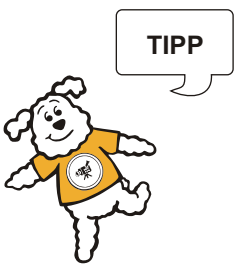
Einverständniserklärung: Grundsätzlich sollte beachtet werden, dass keine Persönlichkeitsrechte beim Fotografieren, Filmen oder auch bei alleinstehenden Tonaufnahmen verletzt werden. Weisen Sie die Kinder darauf hin, dass Personen, von denen man eine Aufnahme machen möchte, immer um Erlaubnis gebeten 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

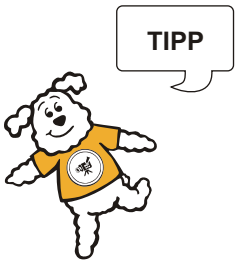
Für die Umsetzung der aufwändigeren Module aus dem Medienbereich FILM sollte man sich im Vorfeld mit der zum Einsatz kommenden Technik vertraut machen.

Kamera: Die hier vorgestellten Workshops und Projekte lassen sich mit verschiedenen Kameras realisieren. Es ist wünschenswert, dass die Kamera ein Display hat, so dass die Kinder ihre gemachten Aufnahmen direkt kontrollieren und bei Bedarf korrigieren können. Bitte beachten Sie, dass das Filmen in HD-Qualität viel Speicherplatz in Anspruch nimmt. Falls Sie vorhaben, die fertigen Filme am Ende als DVD zu brennen, reicht auch eine schlechtere Videoqualität (z.B. 576x720 Pixel) aus, da die Daten für eine DVD heruntergerechnet werden.

Ton: Je nach Projekt macht es Sinn, sich nicht auf den internen Ton der Kamera zu verlassen und Dialoge mit einem externen Mikrofon festzuhalten. (Achtung: Manche Filmkameras haben keinen Mikrofoneingang mehr!) Auch Tablets können inzwischen um ein Mikrofon erweitert werden, die Preise hierfür variieren, in der Regel reicht es, z.B. für Interviewsequenzen, ein günstiges Ansteckmikro inkl. Klinke-Verlängerungskabel zu kaufen.



Vereinbaren Sie vor Drehbeginn mit den Kindern Kommandos. Hier ein Vorschlag, wie das ablaufen könnte:
Sie fragen: „Kamera?“
Das Kamera-Kind drückt den Aufnahmeknopf und ruft: „Läuft!“



Falls vorhanden, kann noch eine Filmklappe zum Einsatz kommen, was den Dreharbeiten zusätzlich Hollywood-Flair verleiht.
Dann rufen Sie „Action!“ und die Kinder fangen, nach einer kurzen Wartezeit, an zu sprechen. Wenn die Szene im Kasten ist, rufen Sie „Danke!“ und das Kamera-Kind beendet die Aufnahme. Jede Aufnahme kann mehrfach wiederholt werden, bis alle zufrieden sind. Dabei sollten Sie die Konzentrationsfähigkeit und Geduld der Kinder jedoch nicht überstrapazieren.

Schnitt: Um Teilergebnisse zu einem Ganzen zusammenzufügen, benötigt man ein Videoschnittprogramm. Der bei Windows mitgelieferte Movie Maker (ab Windows 7 kann man sich diesen kostenfrei herunterladen!) ist für den Einstieg sicherlich ein nutzbares Programm. Für Mitarbeiter mit Vorkenntnissen ist das Programm Magix Video deluxe nach kurzer Einarbeitung zu handhaben und bietet mehr Möglichkeiten.
Den Schnitt des gedrehten Materials übernimmt der Pädagoge. Damit interessierte Kinder zugucken und zeitweise inhaltlich mitgestalten können, wird diese Arbeit möglichst in der KiTa und zeitnah durchgeführt. Bis zum nächsten Treffen sollte der Film als fertiges Zwischenergebnis vorliegen.

Trickfilm: Um Trickfilme zu erstellen, benötigen Sie eine spezielle Software. Hierfür eignen sich: Stop-Motion-Studio, Magix oder Trickfilm-Cam (kostenlos, aber nur ganz einfache Bearbeitung möglich). Wenn Sie mit dem Tablet arbeiten, empfehlen sich die Apps Stop-Motion-Studio (Anleitung auf der Homepage) oder iStopMotion.
Wenn Sie den Trickfilm anschließend noch selbst vertonen möchten, empfehlen sich Easi-Speak-Mikrofone (Anleitung auf der Homepage) oder die App Hokussai Audio Editor.

Links: Weiterführendes Material finden Sie beispielsweise in dem kostenlosen Arbeitspaket vom WDR: Radio- und Fernsehprojekte für den Kindergarten. Die Medienwelt erkunden mit der Bärenbude (WDR 5) und der Sendung mit dem Elefanten (WDR Fernsehen und KI.KA). Weitere Impulse und Materialien findet man auf dem Portal Medienkompetenz Kitas NRW unter www.kita-nrw.de.

WORKSHOP

OPTISCHE SPIELZEUGE –

Daumenkino und Wunderscheibe

INHALT	Die Kinder gestalten sich ihr eigenes Daumenkino oder ihre eigenen Wunderscheiben. Wie nebenbei experimentieren sie mit der filmischen Illusion und dem bewegten Bild.
DAUER	45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	6 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> Beispiel-Daumenkino > Beispiel-Wunderscheibe > runde Bierdeckel > Locher > Kopiervorlagen (zu finden auf der Homepage) > Bastelutensilien: Buntstifte, Anspitzer, Papier, Tacker, Klebeband, Schere, Schutzfolie, Pappe, Malunterlagen, Stempel > Gummibänder > Schnur oder Geschenkband > Laptop > Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche > CD-Player oder Stick mit Mp3s

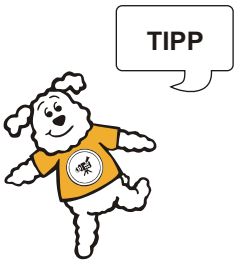
MATERIALIEN	> ein Musikstück mit minimalistischer Musik (Die Website Medienpaedagogik-praxis.de hat eine umfangreiche Linksammlung mit Informationen zu Gema-freier Musik zusammengestellt: https://www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/) > kurzes Stück einer Filmrolle
RÄUME	Ein Gruppenraum mit Tischen und Stühlen
VORBEREITUNG	Vor Modulbeginn sollten Beispiele angefertigt werden, so dass sich die Kinder fertige Daumenkinos und Wunderscheiben anschauen können. Alle benötigten Bastelmaterialien liegen bereit. Es empfiehlt sich, Papier und Schutzfolie in ausreichendem Umfang vorzuschneiden.
DURCHFÜHRUNG	**Einführung:** Der Pädagoge geht auf die besondere Verwandtschaft von Fotografie und Film ein. Er erklärt eine Filmrolle, die aus ganz vielen einzelnen Fotos besteht. Falls vorhanden, zeigt er ein Stück Filmrolle, hält es gegen das Licht, so dass die einzelnen Bilder erkennbar werden. Die Erklärung, dass ein Film aus einzelnen Fotos besteht, die schnell hintereinander abgespielt werden, lässt sich am einfachsten mit einem Beispiel veranschaulichen. Dazu lässt er das Daumenkino mehrmals in seiner Hand „flitzen“, so dass die Kinder es betrachten können. Zum Ausprobieren kann das Daumenkino einmal an jedes Kind weitergegeben werden. **Tanz der Filmrolle:** Um das Prinzip des Films nachzuempfinden, werden die Kinder zu einem Daumenkino-Tanz eingeladen. Nach einer Musik mit einem langsamen und gleichförmigen Rhythmus ahmen die Kinder verschiedene Figuren, Menschen oder Maschinen nach, die nicht „fließend“ laufen, sondern die Bewegung immer wieder kurz einfrieren. Ein Roboter ist ein schönes Bespiel hierfür, weil dieser sich ohnehin fast wie eine „Filmrollenfigur“ bewegt. Wenn die Musik angehalten wird, wechseln die Kinder die Figur auf Ansage. Wenn die Kinder Maschinen spielen, ist eine Lokomotive ein gutes Beispiel, weil man nach jedem „Tuff“ kurz innehalten kann. In dieser Einheit sollen sich die Kinder nur mit **einem** optischen Spielzeug beschäftigen: Daumenkino **oder** Wunderscheibe. Bei Bedarf können Sie eine weitere Einheit zu dem zweiten Spielzeug durchführen.

DURCHFÜHRUNG

Daumenkino:

Zum Basteln bekommen die Kinder die Kopiervorlage Daumenkino (auf unserer Homepage). Die einzelnen Karten werden ausgeschnitten und in der richtigen Reihenfolge mit der Oberseite nach unten auf einen Stapel gelegt. Optional können die Bilder von vorne mit Schutzfolie und von hinten mit Pappe versehen und zusammengeheftet werden. Abschließend wird die geheftete Seite mit Klebeband versiegelt und fertig ist das eigene Daumenkino.

Nun können die Kinder ein eigenes Motiv – z. B. einen springenden Punkt, eine aufgehende Sonne oder einen aufsteigenden Luftballon – gestalten.



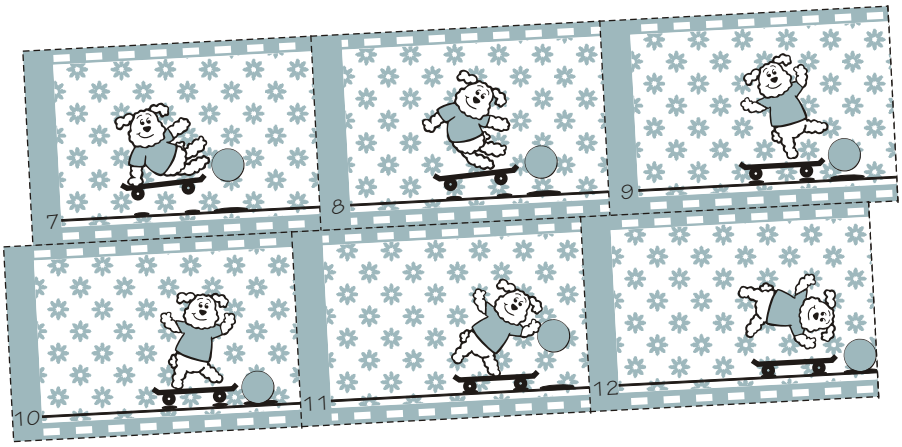
Die größte Herausforderung bei der Erstellung eines Daumenkinos ist das saubere Ausschneiden der einzelnen Karten. Unter Umständen hilft der Pädagoge mit und schneidet jeweils die rechte Kante; sie ist für das Funktionieren des Daumenkinos besonders wichtig, weil die Bilder dort durch das „Flitzenlassen“ blitzschnell und vollständig hintereinander abgeblättert werden müssen. Achten Sie darauf, dass die Karten an dieser Kante vor dem Tackern gerade aufeinanderliegen. Auch beim Tackern und Kleben sollte der Pädagoge mithelfen.

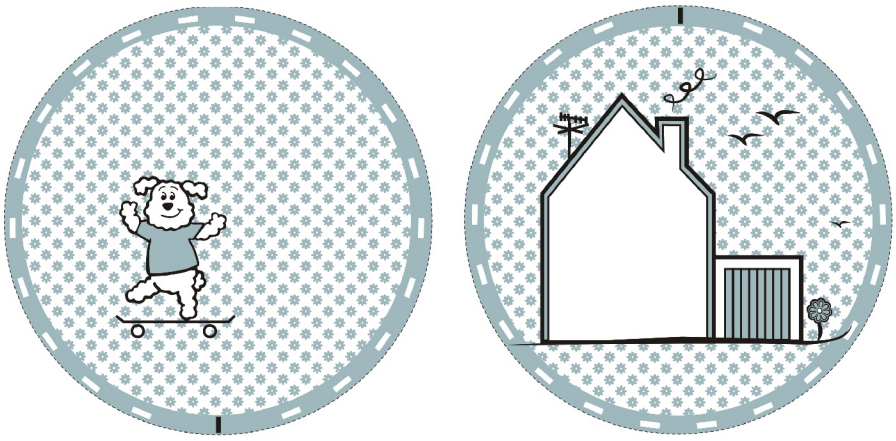
Wunderscheibe:

Zunächst führt man den Kindern eine fertige Wunderscheibe vor. Nutzen Sie zum Basteln die bereits vorhandenen Vorlagen (von unserer Homepage) wie z. B. Käfig und Vogel, Spinne und Spinnennetz oder Blumen mit Vase. Die Kinder schneiden die Vorlagenbilder aus und kleben sie auf beide Seiten eines runden Bierdeckels.

Im nächsten Schritt bohrt man links und rechts je ein Loch in den Bierdeckel und befestigt Gummibänder daran. Um die Spinne nun auf ihr Netz, den Vogel in den Käfig oder die Blumen in die Vase zu bekommen, muss man lediglich die beiden Gummibänder eindrehen und wieder ausdrehen lassen.

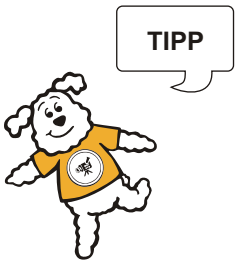
DURCHFÜHRUNG





Auszüge aus der Druckvorlage Daumenkino und Wunderscheibe

Ausprobieren:
Am Ende spielen die Kinder mit ihren Objekten und führen sich gegenseitig ihre Daumenkinos oder Wunderscheiben vor.



Begleitend können die Kinder eine Ausstellung mit optischen Spielzeugen und anderen technischen Vorläufern zur Geschichte des Films besuchen; z.B.: das Museum Camera Obscura in Mülheim an der Ruhr.

WEITERFÜHRENDES MATERIAL

Ausführliche Anleitungen mit fertigen Vorlagen finden Sie auch im Internet. Bereits fertiges Bastelmaterial gibt es online auf der Homepage oder im Shop des Frankfurter Filmmuseums zu bestellen.

www.

WEITERE INFOS UNTER
> www.sportunterricht.de/schwimmen/kraul/daumen.html
> www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaid=&titelid=3158
> www.deutsches-filminstitut.de/filmmuseum/

DAS KREATIVE OBJEKTIV –

Von der Totalen bis zum Detail

INHALT	Im Film, Fernsehen und in der Fotografie gibt es verschiedene Einstellungsgrößen der Kamera. Hierzu erhalten die Kinder einen ersten Einblick, indem sie mit einer selbst gebauten Filmkamera (eine mit Farbe und Bastelutensilien verzierte Papprolle) bestimmte Gegenstände ins Visier nehmen, z. B. das Gesicht einer Puppe oder Kinder in der Spielecke. Für ältere Kinder können möglicherweise schon Begrifflichkeiten zu filmischen Einstellungsgrößen eingeführt werden. Dieses Modul ist sinnvoll für die Vorbereitung von Aktivitäten mit Foto- und Videokamera. Spielerisch werden Einstellungen erprobt, die für gute Film- und Fotoaufnahmen wichtig sind.
DAUER	1 bis 2 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	8 Kinder
ALTER	Ab 4 Jahren
MATERIALIEN	> Toilettenpapierrollen > kleine Kartons > Bastelmaterialien (Buntstifte, Scheren, Wolle, Knöpfe, Kronkorken, Kleber, buntes Papier, Folien etc.) > Laptop

MATERIALIEN	> Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche > falls vorhanden: eine alte Kamera mit Sucher, z.B. Video-Kamera mit Kassette oder Super-8-Kamera mit Film o.ä. > bei Bedarf die Handpuppe > evtl. für die Vertiefung: 3-minütiger Beispielfilm vom WDR (siehe S. 15: Weiterführendes Material)
RÄUME	Ein Projektraum
VORBEREITUNG	Je nach Alter der Kinder kann es hilfreich sein, im Vorfeld einige Beispielbilder anzufertigen, die die verschiedenen Einstellungsgrößen zeigen. Laden Sie diese Fotos auf den Laptop. Die Technik wird im Projektraum aufgebaut.

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: GESTALTEN EINER KAMERA

Einführung:

Der Pädagoge erzählt (bei Bedarf mit der Handpuppe spielen), wie er auf dem Dachboden eine alte Film- oder Videokamera gefunden hat. Er erläutert die Kamera, den Datenträger (Videokassette oder Schmalfilm) und den Kamerasucher. Jeder darf einmal durch den Sucher schauen.

Kamera basteln:

Die Kinder basteln aus den Papierrollen ihre eigene Kamera. Mit Stiften, Perlen, Wollresten und den kleinen Kartons entstehen individuelle und schöne Kameras.

„Filmen“:

Die Kinder gehen mit ihren Kameras durch den Gruppenraum, durch die KiTa oder aufs Außengelände und probieren die Kameras aus. Je nachdem, wie nah sie an ein Objekt herangehen, sehen sie es durch die Papierrolle in unterschiedlichen Einstellungsgrößen. Der Pädagoge gibt Anregungen zum „Filmen“.

DURCHFÜHRUNG

Aufgabenstellungen könnten sein:

> Filmt das komplette KiTa-Gebäude von außen. Nehmt nun den Eingang oder ein Fenster zum Gruppenraum ins Visier.

> Nehmt alle anwesenden Kinder in einer Spielecke auf, dann einzelne Kinder und das Spielzeug ganz nah.

> Filmt euch mit einem Partner gegenseitig von Kopf bis Fuß, so dass sie oder er komplett im Bild zu sehen ist, geht dann näher ran und filmt nur das Gesicht und zuletzt nur ein Auge.

Bilder erzählen:

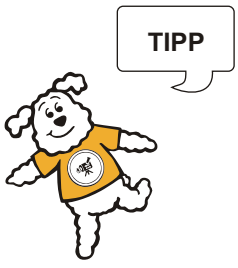
Die Kinder beschreiben, welche Aufnahmen sie gemacht haben. Zur Dokumentation zeichnet der Pädagoge die Erzählungen mit einer Videokamera auf. Falls Einheit 2 durchgeführt wird, kann dieser Teil kurzgehalten und auf die Videodokumentation verzichtet werden, da es in Einheit 2 ebenfalls vorgesehen ist.

2. EINHEIT: VERTIEFUNG

Was sind Einstellungsgrößen:

Die Kinder erzählen, was sie gefilmt haben. Der Pädagoge fasst die Eindrücke zusammen und leitet zum Thema Einstellungsgrößen über. Zur Erläuterung kann der Beispielfilm vom WDR (Siehe „Weiterführendes Material“) eingesetzt werden.

Die Einstellungsgröße ergibt sich aus dem Abstand der Kamera zum aufgenommenen Objekt (von der Brennweite hier einmal abgesehen). Verschiedene Einstellungen sind wichtig, um die Wahrnehmung des Zuschauers zu steuern. Sollen beispielsweise die Gefühle einer Person gezeigt werden, ist es sinnvoll, sie in einer Naheinstellung aufzunehmen und damit den Gesichtsausdruck gut sichtbar zu machen. Möchten wir zeigen, in welchem Umfeld sich eine Person aufhält, gibt die Totale oder Halbtotale einen Eindruck von der Umgebung.



Um den Sinn der Einstellungsgrößen zu erfassen, kann eine kleine Übung durchgeführt werden. Hierfür steht ein Kind mit z.B. angeekelter Miene so weit weg von der Gruppe, dass man seine Mimik nicht mehr erkennen kann. Die Gruppe guckt durch ihre Kameras und rätselt gemeinsam, welches Gefühl das Kind wohl zeigt. Dann gehen alle näher an das Kind heran und erkennen und benennen die Emotion. Anschließend kann gewechselt werden.

Erwachsene verstehen den Komplex der Einstellungsgrößen in der Regel schnell, müssen aber oft länger üben, um es in der praktischen Filmarbeit umzusetzen. Für Kinder ist dies natürlich noch schwieriger.

Die folgenden Einstellungsgrößen müssen Vorschulkinder noch nicht

DURCHFÜHRUNG

erlernen; die Pädagogen bzw. Künstler sollten sich aber gut damit auskennen und sie anwenden können.

Einstellungsgrößen:

Totale = Umgebung, Handlungsraum der Figur

Halbtotale = Figur von Kopf bis Fuß zu sehen

Halbnahe = Figur ab der Hüfte aufwärts

Nahe = Figur ab der Brust aufwärts

Detail = Nur noch ein Ausschnitt des Gesichts

Auszug aus den Einstellungsgrößen für die Arbeit mit der Kamera

Einstellungen „filmen“:

Die Kinder können nun noch einmal Aufnahmen mit ihrer Pappkamera machen. Hierbei sollen sie sich stärker darauf konzentrieren, ein Motiv in verschiedenen Einstellungen zu filmen.

Bilder erzählen:

Die Kinder beschreiben, welche Aufnahmen sie gemacht haben. Zur Dokumentation zeichnet der Pädagoge die Erzählungen mit einer Videokamera auf.

PRÄSENTATION

Die Kameras werden mit einem Nylonfaden von der Decke gehängt. Sofern Videoaufnahmen entstanden sind, werden diese mit entsprechender Technik ebenfalls präsentiert.

WEITERFÜHRENDES MATERIAL

Der WDR hat 2010 ein kostenloses Arbeitspaket zum Thema „Fernsehprojekte im Kindergarten“ herausgegeben, das auch eine DVD mit einem 3-minütigen Beispielfilm enthält, in dem die Einstellungsgrößen der Kamera erläutert werden. Dieser Clip eignet sich gut zum Vertiefen. Es wird hier zusätzlich die Frosch- und die Vogelperspektive aufgegriffen. Titel des Arbeitspaketes: Radio- und Fernsehprojekte für den Kindergarten. Die Medienwelt erkunden mit der Bärenbude (WDR 5) und der Sendung mit dem Elefanten (WDR Fernsehen und KI.KA)

www.

WORKSHOP

AUF DEN SPUREN DER FILM-PIONIERE – Kameraeinführung

INHALT	Die Kinder lernen den Umgang mit der Videokamera kennen und nehmen eigenständig und in Anlehnung an die Filmpioniere (Brüder Lumière) in jeweils einer Einstellung Spielsituationen auf.
DAUER	45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	9 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> 1 bis 2 Videokameras inkl. Verbindungskabel zum Beamer > 1 bis 2 Stative > evtl. Laptop (zum Vorführen von Beispielfilmen) > Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche > eine Handpuppe
RÄUME	Ein Projektraum; für die Aufnahmen ein Gruppenraum, das Außengelände der KiTa etc.
VORBEREITUNG	Die Technik steht bereit. Der Pädagoge hat sich mit den Videokameras

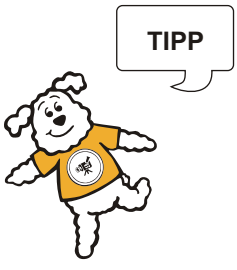
VORBEREITUNG

vertraut gemacht. Das Kabel zur Übertragung von der Kamera zum Beamer liegt bereit.

DURCHFÜHRUNG

Die ersten Filme:
Die Handpuppe erzählt eine kleine Geschichte zu den Brüdern Lumière, die vor über hundert Jahren die ersten Filme gedreht haben. Während Filme für uns heute selbstverständlich geworden sind, waren die ersten Filme seinerzeit eine Sensation. Die Menschen mussten sich an das bewegte Bild erst einmal gewöhnen. Manchmal bekamen sie Angst, wie zum Beispiel beim Anblick einer fahrenden Eisenbahn. Manche glaubten, dass der Zug aus der Leinwand kommt und die Zuschauer überrollt … (Diese oder eine ähnliche Geschichte online recherchieren und ausschmücken. Eventuell einige Beispiele der Brüder Lumière zeigen und erläutern, dass die Filme nur in schwarz-weiß und ohne Ton waren und bei der Vorführung häufig von Live-Musik begleitet worden sind.)

Kamera-Einführung:
Die Kameras sollten sich im Full-Auto-Modus befinden (je nach Kameratyp wird die Kamera so eingestellt, dass Schärfe, Blende und Weißabgleich automatisch gesteuert werden), Tablets sind in der Regel bereits automatisch an die Bedingungen angepasst.
Die Kinder probieren nacheinander die wichtigsten Kamera-Funktionen aus, die der Pädagoge Schritt für Schritt demonstriert:
> Kamera einschalten
> Aufnahmebereitschaft
> Zoom (falls vorhanden, kurz erklären; er soll aber zunächst im Weitwinkel bleiben und darf von den Kindern noch nicht benutzt werden)
> Motiv suchen und Kamera möglichst ruhig halten
> Aufnahmeknopf drücken; die Kamera möglichst ruhig halten
> Erneut Aufnahmeknopf drücken
(Abspielknopf und andere Funktionen erst in einer der folgenden Sitzungen erklären)



Da die Zoom-Funktion für Kinder besonders spannend ist, kann eine kleine Übung durchgeführt werden. Bei dieser sollen die Kinder die Kamera in der Hand halten ganz nah an ein Objekt heranzoomen und filmen. Dann stellen sie die Kamera auf ein Stativ und machen die gleiche Aufnahme erneut. Anschließend betrachten Sie mit den Kindern die beiden Aufnahmen und besprechen die Unterschiede. Die Kinder lernen so, dass sie den Zoom nur benutzen sollen, wenn die Kamera auf einem Stativ steht.

DURCHFÜHRUNG

Was spielt ihr in der KiTa?:
Die Gruppe sammelt Ideen, welche Spielsituationen die Kinder mit der Kamera aufnehmen können. Der Pädagoge skizziert die Situationen kurz, um sie festzuhalten.

Jetzt seid ihr die Filmpioniere:
Dann werden die Kinder in drei Kleingruppen aufgeteilt und jede bekommt den Auftrag, bestimmte Situationen nachzuspielen und zu filmen. Nacheinander unterstützt der Pädagoge jede Kleingruppe bei den Filmaufnahmen. Die Kinder, die gerade nicht aktiv sind, können vorübergehend in der KiTa-Gruppe spielen.
Die Kinder sollen sich gegenseitig in den Spielsituationen aufnehmen. Dazu ziehen sie in ihren Gruppen los und suchen geeignete Drehorte in der KiTa. Jeweils zwei Kinder stellen eine typische Spielsituation (von der Rutschbahn bis zur Puppenecke) nach, während das dritte Kind mit Hilfe des Pädagogen eine Aufnahme (ca. 10 Sekunden lang) macht. Danach werden die Rollen getauscht, bis alle einmal gefilmt und zweimal mitgespielt haben.

Filme anschauen:
Zum Anschauen der Filme wird die Videokamera an den Beamer angeschlossen. Bei Bedarf werden technische oder gestalterische Mängel besprochen. Falls die Aufnahmen insgesamt misslungen sind oder wenn noch Zeit besteht, können weitere Übungssequenzen oder eine weitere Übungseinheit angeschlossen werden.

PRÄSENTATION

Die Filme können vom Pädagogen mit einem Videoprogramm zusammengeschnitten und mit Titel und Abspann versehen werden. Den Original-Ton kann man weglassen und durch Musik ersetzen, auch die Farbe kann im Schnittprogramm auf schwarz-weiß gesetzt werden, so erhält man schnell einen Look, der an die frühen Filme der Filmgeschichte erinnert. Bevor der fertige Film einem Publikum präsentiert wird, zeigt der Pädagoge das Ergebnis (möglichst zeitnah, z. B. beim nächsten Workshop) in der Gruppe und bespricht mit den Kindern die gestalterischen Eingriffe.

WORKSHOP

KINDER IN DIE KISTE! –

Stopptrick

INHALT	Mit dem Stopptrick, dem ersten Special-Effekt der Filmgeschichte, nehmen die Kinder einen Zaubertrick auf. Sie zaubern sich nach und nach in eine eigentlich für mehrere Kinder viel zu kleine Kiste. Dabei erfahren sie einiges über die Möglichkeiten des Films, z.B. dass die Kamera ausgetrickst werden kann und nichts „sieht“, wenn sie nicht aufnimmt.
DAUER	45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	8 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> 1 großer Karton oder Kiste, in die ein Kind bequem hineinpasst > 1 Video-Kamera > 1 Stativ > Klebeband > Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche
RÄUME	Großer Raum

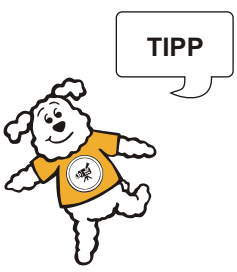
VORBEREITUNG

Zuerst muss ein Platz gefunden werden, an dem die Kamera auf dem Stativ und die Kiste aufgebaut werden. Die Kamera steht relativ niedrig, so dass sie nicht in die Kiste hineinschauen kann.
Der Stopptrick funktioniert am besten, wenn weder die Kamera noch die Kiste bei den Aufnahmen bewegt werden. Sichern Sie den Karton oder die Kiste mit Klebeband gegen Verrutschen. Auch das Licht sollte konstant sein; wenn sich draußen Wolken und Sonne ständig abwechseln, einen Vorhang vor die Fenster ziehen und das Raumlicht einschalten.

DURCHFÜHRUNG

Der Pädagoge fragt die Kinder, wie viele von ihnen wohl in die Kiste passen. Zwei oder drei werden sie vermuten. Sie halten dagegen, dass Sie einen Trick kennen, der es möglich macht, alle Kinder hineinzubekommen. Wie das geht?
Ganz einfach: An der Kamera wird die Aufnahme gestartet, das erste Kind kommt ins Bild und steigt in die Kiste. Die Aufnahme wird gestoppt und das Kind verlässt die Kiste, was die Kamera nicht aufzeichnet. Bei der nächsten Aufnahme klettert das zweite Kind in die Kiste, die Aufnahme wird erneut unterbrochen und das zweite Kind verlässt die Kiste wieder. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis fast alle Kinder in die Kiste geklettert sind. Am Schluss kommt als Gag noch das letzte Kind, klappt die Kiste zu, reibt sich die Hände und geht aus dem Bild.
Wenn die Aufnahmen abgespielt werden, sieht es wie ein Film aus, in dem alle Kinder nacheinander in die Kiste klettern, obwohl diese dafür offensichtlich viel zu klein ist.

Während die meisten Kinder bei diesem Modul vor der Kamera als Darsteller mitwirken, können einzelne, die schon filmerfahrener sind, die Kamera bedienen. Hierbei müssen sie behutsam die Knöpfe drücken und dürfen dadurch nicht die Kamera verrücken. Sind die Kinder damit überfordert, macht der Pädagoge die Aufnahmen.



Wenn alle konzentriert bei der Sache sind, kommt dieses Modul ohne Schnitt aus.
Für eine Präsentation kann die Wirkung des Films im Schnittprogramm durch Musikunterlegung erhöht werden. Bei dieser Gelegenheit können dann auch gleich Fehler oder Längen, die bei den Aufnahmen entstanden sind, weggeschnitten werden; etwaige Bildsprünge, die dadurch entstehen können, sind meist nicht so schlimm. Im Schnittprogramm kann ferner die Abspielgeschwindigkeit des Films (z.B. auf 150% oder 200%) erhöht werden; dieser Zeitraffer-Effekt verleiht dem Film zusätzlich Komik und Humor.

DURCHFÜHRUNG

MODULVARIATIONEN

Dieses Modul hat das Potential, auf vielfältige Weise weiterentwickelt zu werden. Hier zwei Beispiele:

> Es lassen sich Zaubertricks aufführen: Der Zauberer steht in einem leeren Raum und spricht einen Zauberspruch. Plötzlich sind mehrere Kinder da. Auf die gleiche Weise kann der Zauberer auch Personen und Objekte verschwinden lassen. Achtung: Während die anderen Kinder ins Bild kommen, darf sich der Zauberer nicht bewegen.

> Mit der Kiste durch die KiTa. Die Kinder klettern im Gruppenraum in die Kiste und beamen sich in den Entspannungsraum usw. Beim Erstellen dieser Aufnahmen macht es Sinn, dass die Kiste jeweils gleich im Bild (z.B. mittig) positioniert wird.

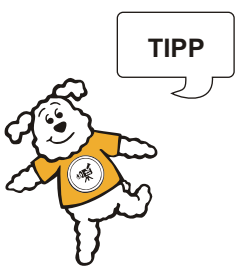
PRÄSENTATION

Die entstandenen Filme sollten unbedingt anderen Kindern, die nicht am Projekt beteiligt waren, und den Eltern vorgeführt werden. Das Publikum wird verblüfft sein und bei manchen Kindern entsteht der Wunsch, solche tollen Filmzaubereien einmal selber auszuprobieren.

PROJEKT

ALLES TRICK!

INHALT	Die Kinder erfinden in der Gruppe eine kleine Geschichte oder orientieren sich an einer literarischen Vorlage. Sie malen Figuren und Bilder zu der Geschichte. Mit Hilfe der Trickboxx und des Stopp-Trick-Verfahrens produzieren sie einen Trickfilm. Dabei experimentieren sie mit dem Grundprinzip des bewegten Bildes.
DAUER	8 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	6 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	Technik: > 1 Trickboxx oder eine gut ausgeleuchtete Arbeitsfläche

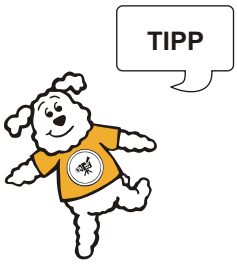


Die Trickboxx (inkl. Kamera, Laptop und Software) kann z.B. bei der filmothek der jugend in Duisburg und an verschiedenen Orten in NRW ausgeliehen werden. Der transportable Tricktisch sorgt für eine feste Installation der Kamera und eine gleichmäßige Ausleuchtung der Arbeitsfläche.

MATERIALIEN

> Webcam/Video- oder kompatible Fotokamera
> Laptop mit Animationsprogramm oder Tablet mit App (siehe S. 07 Einleitung – Trickfilm) z.B. Stop-Motion-Studio (Anleitung auf der Homepage)
> 1 digitale Fotokamera (zur Projektdokumentation)
> Beamer mit Leinwand oder Projektionsfläche
> 3 Mikrofone mit Aufnahme- und Wiedergabefunktion (z.B. Easi-Speak-Mikrofone)

Bastelmaterialien:
> Papier und Pappen in verschiedenen Größen und Farben
> evtl. Motivpappe (z.B. Rasen, Weltall) für den Hintergrund der Szenen
> Bastelscheren
> Filzstifte, Buntstifte, Bleistifte, Wachsmalstifte, Wasserfarben o.ä.
> Pinsel
> Radiergummi
> Anspitzer
> Lineale
> Klebstoff (flüssig und Stift)
> evtl. Vorlagen für Figuren zum Ausmalen (für die jüngeren Kinder)



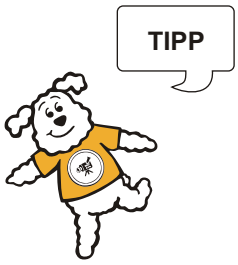
Bei den Bastelmaterialien sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Von „Russisch Brot-Buchstaben“ über Dinge, die in der Natur gesammelt worden sind (Kastanien, Eicheln, Blätter, Blumen) bis hin zu selbstgemalten Figuren und Fotos kann alles zum Einsatz kommen. Einen besonderen Reiz macht ein Trickfilm mit Knete aus.

RÄUME

Ein großer Projektraum, in dem man idealerweise den Trickfilmaufbau auch über einen längeren Zeitraum in einer Ecke stehen lassen kann. Hilfreich wäre eine Verdunkelungsmöglichkeit, um für gleichbleibende Lichtverhältnisse während der Produktion zu sorgen. Es sollten Tische zum Basteln und für die Trickboxx vorhanden sein.

VORBEREITUNG

Die Trickboxx ist einsatzbereit.



Wenn Sie mit einem Tablet arbeiten, sollte dieses unbedingt fest an einem Stativ montiert sein (evtl. Klebemarkierungen auf dem Boden anbringen). Im Optimalfall wird das Tablet während der Produktion einzelner Szenen nicht berührt, um „Wackler“ im Bild zu vermeiden. Um dann für einzelne Bilder auszulösen, können Sie einen Kopfhörer an das Tablet anschließen und durch Drücken der „Lauter-Taste“ (am Kopfhörer) den Auslöser betätigen. Einige Apps arbeiten auch mit der Möglichkeit, durch Schnipsen auszulösen, dieses wird aber nach einer Zeit sehr anstrengend.

Die ideale inhaltliche Vorbereitung der Kinder für die Trickfilmproduktion ist der Workshop „Optische Spielzeuge“; den Kindern wird dabei das Grundprinzip des Stopp-Trick-Verfahrens nähergebracht.

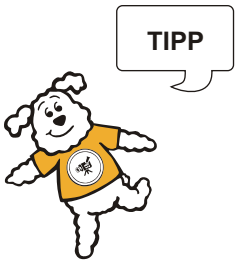
DURCHFÜHRUNG

1. UND 2. EINHEIT: PROBEFILM, IDEENPHASE UND STORYBOARD

Zunächst erstellt die Gruppe einen Minifilm von ca. 10 Sekunden Länge, damit die Kinder das Prinzip der Trickboxx-Produktion verstehen. Zur Veranschaulichung des Prinzips können ausgeschnittene Figuren oder Gegenstände, wie beispielsweise Bauklötze, verwendet werden. Ein farbiger Karton in passender Größe liegt auf dem Boden der Trickboxx und dient als Hintergrund, auf dem die Kinder die Figuren/Gegenstände bewegen können. Sie können z. B. ein Wettrennen aufnehmen. Da jeder seine Figur gerne als erster ins Ziel bringen will, kann es leicht passieren, dass die Kinder in zu großen Abständen schieben. Unter Umständen ist es daher einfacher, die Figuren hintereinander oder im Kreis kriechen bzw. fahren zu lassen.

Die Ideenfindung in der Gruppe kann sich auf unterschiedliche Weise entwickeln. Sie können z. B. themenbezogen vorgehen oder aktuelle Anlässe (z. B. Jahreszeit, Zoo-Besuch, Ausflug) aufgreifen, um Anknüpfungspunkte für eine Geschichte zu finden. Auch eine bekannte

Bilderbuchgeschichte kann den inhaltlichen Stoff liefern, wobei die Kinder dazu angeregt werden sollen, sich in der späteren Malphase von der Bilderbuchvorlage zu lösen.

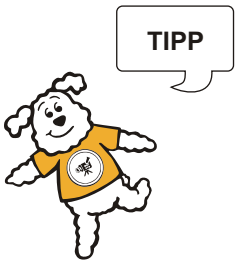


Da der Film nur ein bis zwei Minuten lang sein wird, sollte der Pädagoge die zu erzählende Geschichte in drei kurzen Sätzen schriftlich zusammenfassen. Falls das nicht gelingt, ist die Geschichte zu kompliziert und muss gekürzt werden.

Ist eine kleine Geschichte entstanden, beginnt man mit der Erstellung eines Storyboards. Darin wird mit einfachen Strichzeichnungen und kurzen Beschreibungen der Ablauf des Films geplant. Die Zeichnungen sollen im Optimalfall die jeweiligen Filmeinstellungen (vgl. hierzu Einstellungsgrößen im Workshop „Das kreative Objektiv“) zeigen und die Handlungsverläufe skizzenhaft zusammenfassen.
Das Storyboard erfordert eine hohe Abstraktionsfähigkeit und filmisches Know-how. Die Kinder können dabei bestenfalls mithelfen, indem sie z.B. auf genaue Anweisung des Pädagogen einzelne Strichzeichnungen anfertigen.

3. UND 4. EINHEIT: MALEN UND GESTALTEN DER HINTERGRÜNDE UND FIGUREN

In dieser Phase gestalten die Kinder die Hintergründe bzw. „Filmkulissen“ und die Figuren. Sie malen die Figuren einzeln, so dass sie hinterher ausgeschnitten und bei der Aufnahme auf den Hintergrundbildern bewegt bzw. hin- und hergeschoben werden können. Für den Fall, dass Naturmaterialien verwendet werden, können die Kinder sie sammeln und vorbereiten. Der Auswahl der Materialien sind kaum Grenzen gesetzt und es können Tonpapier, Moosgummi, Eierkartons, Knete, Watte oder Glanzpapier zum Einsatz kommen, ebenso Sand, Blätter, Steine, Körner, Blumen oder Nudeln.



Wird der Film später auf der Homepage oder im Rahmen eines Wettbewerbs veröffentlicht? In diesem Fall dürfen keine Lizenzrechte verletzt werden. Einfach Figuren aus dem Internet laden oder aus Bilderbüchern kopieren und für den eigenen Film verwenden, ist aus urheberrechtlichen Gründen ein Problem, gleiches gilt für die Nachvertonung!

5. UND 6. EINHEIT: AUFNEHMEN

Jeweils ein an den Rändern mit Klebestreifen fixiertes Hintergrundbild liegt flach auf dem Boden der Trickboxx. Die Kamera hängt im Trickboxx-

Deckel und gibt Bild für Bild an den angeschlossenen Laptop weiter. Nach jedem Auslösen der Kamera, was in wechselnden Rollen (Wechsel ca. alle fünf Bilder) ein Techniker-Kind übernimmt, verschieben zwei andere (die Legetrick-Kinder) die Figuren oder Gegenstände ein kleines Stück.

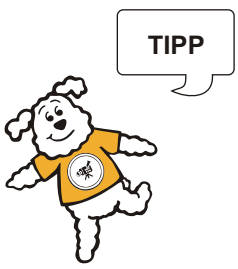
Wichtig: Die Abstände beim Verschieben dürfen nicht zu groß sein, sonst wirken die Bewegungsabläufe sehr grob und damit erlischt beim Anschauen die Filmillusion. Die Phasen Malen und Aufnehmen können zeitweise parallel verlaufen: Während einige Kinder schon an der Trickboxx produzieren, arbeiten andere an den Bildern weiter.

Die erforderliche Größe der Hintergrundbilder hängt vom Kameratyp und Aufnahmeformat ab. Eine auf die vorhandenen Gegebenheiten des Projekts angemessene Größe muss man im Vorfeld durch Ausprobieren ermitteln.

An einer Trickboxx sollten nicht mehr als 4 – 6 Kinder arbeiten. Jedem Kind sollte ein bestimmter Aufgabenbereich zufallen, damit es Verantwortung üben kann und im Projekt keine Missverständnisse aufkommen. Das rotierende Prinzip hat sich bewährt: Jeder bedient fünf Mal die Kamera, jeder schiebt mal die Figuren usw. Wichtig sind klare Absprachen.

24 Bilder ergeben 1 Sekunde Trickfilm im Profibereich. Dies wäre für ein Kinderprojekt allerdings viel zu aufwändig. In der Animationssoftware lässt sich die Anzahl der Frames pro Aufnahme einstellen. Für Kinderprojekte ist ein Wert bis 5 passabel. Steht der Wert auf 5 Frames pro Aufnahme, entspricht das 5 Bildern pro Sekunde. Diese Einstellung ergibt immer noch „laufende Bilder“.

Die Trickboxx sollte für die Kinder eine angenehme Arbeitshöhe haben. Das Raumlicht sollte einigermaßen konstant sein, ansonsten kommt es zu Helligkeits- und Lichtsprüngen im Film.



7. EINHEIT: NACHVERTONEN

Falls die Kinder noch genügend Lust und Ausdauer haben, um an ihrem Film weiterzuarbeiten, wirken sie auch in der letzten Arbeitsphase mit. Ansonsten übernimmt der Pädagoge diese Aufgabe. Er muss die Geräusche dann nicht selbst produzieren, sondern greift auf Geräusche-CDs oder Online-Geräusch-Bibliotheken und lizenzfreie Musik (z.B. über Auditorix) zurück. Der Pädagoge hat alle Aufnahmen im Videoschnittprogramm zu einem Film (noch ohne Ton) zusammengestellt, den die Kinder nun anschauen und sich über das erreichte Zwischenergebnis freuen dürfen.

DURCHFÜHRUNG

Im weiteren Verlauf spielt der Pädagoge jeweils einzelne Szenen ab. Dazu sammeln die Kinder Ideen für die Nachvertonung. Infrage kommen Geräusche, Musik, Erzähltexte und Dialoge. Je nach Aufwand und Zeitbudget sammeln bzw. produzieren sie die erforderlichen Geräusche und sprechen die Texte. (Weitere Hinweise und Hilfestellungen zur Tonproduktion finden Sie im Heft AUDIO.)

PRÄSENTATION

Der Film kann mit einer eigenen Filmpremiere oder im Rahmen einer umfassenden Projektpräsentation gezeigt werden und hat in jedem Fall ein größeres Publikum mit Eltern und Freunden verdient. Die Vorbereitung einer Premiere kann außerdem in Form von weiteren Moduleinheiten aufgegriffen und mit den Kindern umgesetzt werden.
Ein besonderes Highlight ist die Einreichung des Films zu einem Wettbewerb. Die filmothek der jugend organisiert den alljährlichen medienkulturellen Wettbewerb Drehmomente NRW, an dem auch KiTa-Gruppen teilnehmen. Weitere Infos: www.drehmomente-nrw.de

www.

WEITERFÜHRENDES MATERIAL

Zum Nachlesen eignen sich weitere, von der filmothek entwickelte Leitfäden zur Trickfilmproduktion, die als PDF zum Download auf der Homepage bereitstehen.

Weiteres wertvolles Material ist die DVD „Trickfilmschule“ der filmothek. In kurzen Trickfilmen werden die Besonderheiten des Trickfilms beschrieben. Bastelanleitungen ergänzen das Angebot.

Ausführliche Anleitungen und detaillierte Beschreibungen finden Sie auch auf der Internetseite des Vereins Blickwechsel e.V.

www.

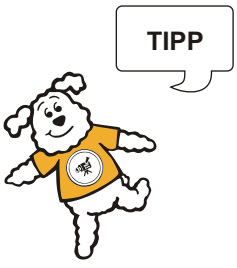
– WORKSHOP

6

ANIMIERTER KURZFILM MIT DEM TABLET –

Tablet-Workshop

INHALT	Die Kinder nutzen in dieser Einheit die Tablet-PCs mit der App Puppet Pals. Sie überlegen sich eine kleine Geschichte, die sie anschließend „verfilmen“ bzw. animieren und vertonen.
DAUER	1 Einheiten à 45 – 60 Minuten
GRUPPENGRÖSSE	4 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN App	> 2 Tablets mit der App Puppet Pals



Achten Sie darauf, die App Puppet Pals in der Originalversion herunter zu laden. Inzwischen gibt es auch weitere Versionen, die jedoch für Kinder zu komplex sind.

In der Vollversion (Director‘s Pass) können Sie auch eigene Bilder der Kinder sowie selbst fotografierte Hintergründe einfügen.

App: Puppet Pals
Mit Puppet Pals kann man vorgegebene Figuren, aber auch eigene Fotos

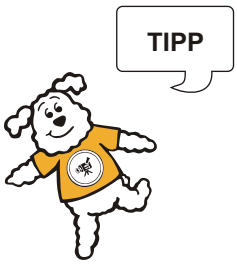
MATERIALIEN

zum Leben erwecken. Durch wischende Bewegungen vor unterschiedlichen Hintergründen macht es den Anschein, als seien die Figuren aus einem animierten Trickfilm. Durch die Möglichkeit, direkt einen Audiokommentar einzusprechen, kann der Film auf einfache Art und Weise vertont werden.

DURCHFÜHRUNG

Zum Einstieg sollten die Kinder zu zweit an den Tablet-PCs arbeiten und eine ganz kurze Sequenz mit einem Hintergrund und einer Person erstellen. Anschließend machen sie eine erneute Sequenz mit zwei Personen und zwei Hintergründen.

Wenn die Handhabung der App durch die ersten Proben für die Kinder klar ist, können sie sich gemeinsam in der großen Gruppe (vier Kinder) eine kleine „Filmgeschichte“ ausdenken, die aus verschiedenen Szenen sowie Figuren besteht. Hierbei müssen die Aufgaben gut verteilt werden und jedes Kind kann die Gestaltung und Vertonung einer Figur übernehmen. Die Kinder entscheiden sich zuerst für Charaktere und Hintergründe, dann entwickeln sie gemeinsam eine kleine Geschichte. Der Pädagoge skizziert prägnante Bilder in einem Storyboard an der Wand, damit sich die Kinder während der Produktion daran orientieren können. Das Storyboard sollte nicht mehr als acht Bilder enthalten, da es sonst zu komplex wird.



Wenn es der Rahmen zulässt, sollten die Kinder ermutigt werden, auch Geräusche in den Film einzubauen.

Sobald mehr als eine Person auf der Bildfläche zu sehen sind, sollte immer die Person, die gerade redet, leicht bewegt werden, damit dieses für die Zuschauer ersichtlich ist.

PRÄSENTATION

Um den Film zu präsentieren, wird er aus dem Programm heraus exportiert und lässt sich dann im Vollbildmodus abspielen. Zur Präsentation können auch andere Kinder der KiTa eingeladen werden. Es ist denkbar, dass die Kinder ihre Charaktere aufmalen und diese Bilder dann ebenfalls bei der Präsentation ausgestellt werden.

PROJEKT

WAS IST LOS BEI UNS? –
Die KiTa-Film-Collage

INHALT	Die Kinder drehen in verschiedenen Einheiten Beiträge für eine Film-Collage, die sich mit dem Alltag in ihrer KiTa beschäftigt. Dabei soll nicht ein Filmfeature oder eine Dokumentation im herkömmlichen Sinne entstehen, sondern die Kinder nähern sich dem Thema auf spielerische und experimentelle Weise.
DAUER	8 Einheiten à 45 – 60 Minuten Zeiten für den Schnitt sind dabei nicht berücksichtigt; das Modul muss nicht vollständig durchgeführt werden.
GRUPPENGRÖSSE	8 Kinder
ALTER	Ab 5 Jahren
MATERIALIEN	> 1 Videokamera + Stativ (wenn möglich mehrere Kameras) oder Tablet > 1 externes Mikrofon > 1 Kopfhörer > 1 Laptop mit Schnittprogramm oder eine Schnitt-App für das Tablet > Beamer mit Projektionsfläche oder Leinwand > Fotokamera (zur Projektdokumentation) > eine Handpuppe > Bastelutensilien (Scheren, Buntstifte, buntes Papier, Knöpfe, Stoffreste,

MATERIALIEN

Kleber, Wolle etc.)
> große Kartons und Pappe
> CD-Player
> Musikstück auf CD oder Stick

RÄUME

Projektraum; zeitweise Aufnahmen im Gruppenraum, überall in der KiTa und auf dem Außengelände

VORBEREITUNG

Bei einem größer angelegten Filmprojekt ist eine gute Vorbereitung und Strukturierung der einzelnen Einheiten unabdingbar, um zu einem guten Ergebnis zu gelangen. Die Technik sollte von Ihnen souverän bedient werden können, was durch Experimentieren im Vorfeld erreicht werden kann. Da ein Filmprojekt für diese Altersstufe ein sehr komplexer Vorgang ist, müssen die Kinder umfassend unterstützt und angeleitet werden.

Die KiTa-Film-Collage erfordert aber weder ein genaues Drehbuch noch eine umfassende Geschichte. Die „Story“ entsteht nach und nach aus den Zwischenergebnissen der einzelnen Einheiten. Neben den Ergebnissen, die in diesem Modul entstehen, kann zusätzlich Material aus vorangegangenen Modulen Verwendung finden; z. B. Aus „Auf den Spuren der Filmpioniere“. Falls dieses Modul noch nicht absolviert wurde, passt es hervorragend als Vorbereitung für die KiTa-Film-Collage.

DURCHFÜHRUNG

1. EINHEIT: WAS MACHT IHR HIER EIGENTLICH DEN GANZEN TAG

Filmgespräch:

Bei dem ersten Treffen stellt der Pädagoge das Projekt vor: Die Gruppe soll einen Film drehen, der einen Einblick in den Tagesablauf der KiTa-Gruppe gibt. Die Kinder erzählen, was sie denken, was zu einem Film gehört. Was für Filmformate kennen die Kinder?

Für den Einstieg in das Filmgespräch bietet sich die „Film & Fernsehen“-Quatsch-Geschichte an (Kopiervorlage auf unserer Homepage). Hier können die Kinder ihre Emotionen kundtun und ihr Wissen zu der Geschichte

preisgeben. Die Kinder können die Geschichte auch weiter erzählen und sich jede Menge Quatsch zum Thema Film und Fernsehen ausdenken.
Die Quatsch-Geschichte kann in den nächsten Einheiten zwischendurch immer wieder zum Einsatz kommen, die Kinder mögen die Wiederholung und sprechen sie beispielsweise gerne mit.

Stoffsammlung:
In einem Brainstorming können die Kinder Stichworte zu Aktivitäten im KiTa-Alltag nennen. Der Pädagoge notiert die Stichworte.

KiTa-Pantomime:
Zur weiteren Einstimmung gibt es ein Bewegungsspiel. Der Pädagoge ruft eines der notierten Stichworte in die Runde, z.B. essen. Die Kinder machen Vorschläge zur pantomimischen Darstellung der Tätigkeit. Ein Musikstück läuft an und die Kinder spielen pantomimisch eine Weile das jeweilige Stichwort. Wenn der Pädagoge die Musik unterbricht, gibt er das nächste Stichwort in die Runde …

KiTa-Statements:
Für diesen Schritt benötigt man eine Videokamera mit Stativ und externem Mikrofon. Die Kinder sollen Statements zum Thema „Was mache ich am liebsten in der KiTa“ in die Kamera sprechen.
Jeweils ein Kind stellt sich vor die Kamera und nimmt das externe Mikrofon in die Hand. Ein Techniker-Kind steht hinter der Kamera, richtet sie mit Hilfe des Pädagogen ein und startet die Aufnahme. Ein weiteres Kind bekommt den Kopfhörer und überprüft den Ton. Falls eine Aufnahme nicht gelingt, wird sie wiederholt. Nach jeder Aufnahme werden die Rollen getauscht, damit jeder alle Funktionen ausprobieren kann.
Falls noch Zeit ist, können die pantomimischen Bewegungen aus dem Bewegungsspiel noch einmal aufgegriffen und für die Kamera inszeniert werden, so dass neben den gesprochenen Statements noch zusätzliches Filmmaterial entsteht.

Sichtung des aufgenommenen Materials:
Die Kamera wird mit dem bereitstehenden Beamer verkabelt. Die Gruppe sichtet die Aufnahmen. Bei Bedarf wird der Abspielvorgang unterbrochen und über die betreffende Aufnahme gesprochen.

Vorläufiger Zusammenschnitt:
Diese Aufgabe übernimmt der Pädagoge. Wenn möglich, führt er die Schnittarbeiten in der KiTa durch, so dass interessierte Kinder zugucken und inhaltlich mitentscheiden können. Das erste Zwischenergebnis enthält die montierten Statements und einen, gegebenenfalls mit Musik unterlegten, Pantomimen-Clip.

DURCHFÜHRUNG

2. EINHEIT: WAS LÄUFT HIER?

Statement- und Pantomimenfilm anschauen:

Die Gruppe schaut sich das Ergebnis aus der vorangegangen Einheit an.

KiTa-Pantomime:

Zur Einstimmung wird das Bewegungsspiel (siehe Einheit 1) wiederholt oder abgewandelt.

Drehplan:

Neue Aufgabe: Ausgehend von den Statements und Pantomimen sollen die Kinder in Kleingruppen typische KiTa-Aktivitäten darstellen und aufnehmen. Hierfür sammelt die Gruppe Ideen, die vom Pädagogen stichwortartig notiert werden (z.B. Rutschen, Puppenspiel oder Zähne putzen).

Jede Kleingruppe (zwei bis vier Kinder pro Gruppe) erhält den Auftrag, zwei bis drei Szenen zu drehen.

Kamera-Check und KiTa-Szenen:

Bevor die Kinder mit den Dreharbeiten beginnen, gibt es noch einen Kamera-Check mit den wichtigsten Regeln zum Filmen:

> im Weitwinkel bleiben und nicht zoomen

> einen guten Standpunkt für die Aufnahme wählen und Bildausschnitt festlegen

> nicht gegen das Licht filmen

Bei den Dreharbeiten tauschen die Kinder die Techniker- und Darstellerrollen, so dass jeder auch einmal hinter der Kamera steht. Die Kinder bekommen durch den Pädagogen oder andere Betreuungspersonen Unterstützung. Aufnahmen, die viele Darsteller erfordern, werden am Ende mit der gesamten Projektgruppe durchgeführt.

Aufnahme sichten:

Die Kameras werden nacheinander an den Beamer angeschlossen, so dass alle Aufnahmen gesichtet werden können.

3. UND 4. EINHEIT: DEN KITA–KINDERN ÜBER DIE SCHULTER GESCHAUT

Diese Einheit findet nicht in der Projektgruppe statt. Diesmal sollen die Szenen nicht inszeniert werden, sondern es werden reale Situationen und Momente aufgezeichnet. Hierzu bittet der Pädagoge einzelne Projektkinder, mit seiner Unterstützung entsprechende KiTa-Situationen einzufangen. Die Kinder, die das übernehmen, können häufiger wechseln, so dass am Ende alle wenigstens eine Szene gedreht haben.

Vor allem Situationen, die mit Kleingruppen nicht nachgestellt werden können, stehen hier im Mittelpunkt der Aufmerksamkeit, z. B. Sitzkreise, Mittagessen, Gruppenangebote etc.

DURCHFÜHRUNG

Bis zur nächsten Sitzung erstellt der Pädagoge einen Rohschnitt mit den KiTa-Einblicken (Einheit 2) und den dokumentarischen Aufnahmen.

5. EINHEIT: WAR NICHT SO GEMEINT, KUMPEL

Eine kleine Geschichte vom Streiten:

Der Pädagoge erzählt mit der Handpuppe eine kleine erfundene oder tatsächlich erlebte Streitgeschichte. Die Erzählung leitet ein Gespräch über Streitsituationen in der KiTa ein. Leitfragen: Wodurch entsteht ein Streit in der KiTa? Auf welche Weise werden Streitereien ausgetragen? Wie kann man einen Streit lösen?

Streitgeschichten erfinden:

Die Kinder sammeln Drehbuchideen für Streitgeschichten. Daraus entwickelt die Gruppe vier typische Szenen mit unterschiedlichen Anlässen und Verläufen. Eines haben die Geschichten gemeinsam: Alle gehen gut aus und am Ende vertragen sich die Kinder.

Streitgeschichten drehen:

Die Kinder teilen sich in zwei Gruppen (à vier Kindern, davon zwei Schauspieler und zwei Kamerakinder) und übernehmen jeweils eine Geschichte. Die Gruppen müssen aber nicht selbstständig drehen, da dies für die meisten Kinder eine Überforderung darstellen würde. Deshalb werden die Gruppen (bei parallelen Dreharbeiten) von unterschiedlichen Mitarbeitern betreut oder die Gruppen drehen nacheinander, so dass ein Mitarbeiter für die Betreuung ausreicht. Die Kinder, die nicht an der Reihe sind, gucken zu oder beschäftigen sich mit andern Dingen. Da bei solchen Szenen meist der gesprochene Ton wichtig ist, werden Einstellungen mit Sprache immer in Nahaufnahmen gefilmt, so dass sich das Kameramikrofon in geringer Entfernung zu den sprechenden Darstellern befindet.

6. UND 7. EINHEIT: DAS NEUESTE AUS EINEM ALTEN FERNSEHER

Ein geheimnisvolles Gerät auf dem Dachboden:

Der Pädagoge erzählt mit der Handpuppe eine kleine Geschichte: Er hat auf dem Dachboden einen alten großen Kasten mit vielen Knöpfen und einer Glasscheibe gefunden. Bald stellt sich heraus, dass es ein alter

Fernseher sein muss.
Im Gespräch können Unterschiede zum modernen Flachbildschirm erläutert werden. Der Vorteil von einem alten Fernseher: Weil er nicht flach ist und viel mehr Tiefe aufweist, kann man sich in das Gerät hineinsetzen und Fernsehmeldungen sprechen.

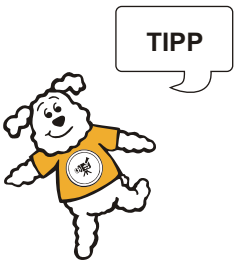
Wir bauen uns einen alten Fernseher zum Reinsetzen:
Aus einem großen Karton oder mehreren kleinen baut die Gruppe einen großen altmodischen Fernseher nach. Er hat einen breiten Rahmen, Lautsprecher an der Seite und viele Knöpfe. Er ist ungefähr 150 cm breit, 80 cm hoch und 40 cm tief und soll von allen Seiten bemalt werden.
Später soll der Kasten auf zwei hintereinanderstehende kleine Tische gestellt werden, zwischen denen ein Abstand von ca. 40 cm für zwei Stühle gelassen wird. Wenn die Kinder sich auf die Stühle postieren, sitzen sie im Fernseher. Damit der Fernseher nicht so schnell wackelt, wird er möglichst unauffällig mit Klebeband an den Tischen fixiert.

Was wollen wir im Fernsehen erzählen?:
Die Gruppe sammelt Ideen, was die Kinder im Fernsehen erzählen können. Witze, KiTa-News (Themen aus dem KiTa-Alltag: KiTa-Fest, Jahreszeiten, Freundschaft, Tiere etc.), Grüße, Ankündigungen der bereits gedrehten Filme des Projektes, Kurzinterviews mit dem Pädagogen oder mit einer Handpuppe. Die Interviews sollten vorher geübt und auf einige festgelegte Fragen beschränkt werden. Die Kinder können ihren Ideen freien Lauf lassen. Einzige Einschränkung: Die Beiträge müssen „kurz und knackig“ sein.

Die TV-Kids legen los:
Jeweils ein oder zwei Kinder nehmen im Fernseher Platz und sprechen ihre Beiträge in ein externes Mikrofon. Ein Techniker-Kind richtet die Kamera gemeinsam mit dem Pädagogen so ein, dass der Fernseher fast formatfüllend im Bild ist, und startet die Aufnahme. Ein Ton-Kind überprüft per Kopfhörer, ob die TV-Kinder gut zu verstehen sind. Nach jeder Aufnahme wechseln die Kinder die Rollen.

8. EINHEIT: ABSCHLUSSREDAKTION
Die Gruppe schaut sich alle zu diesem Modul erstellten Beiträge an und die Kinder überlegen, in welcher Reihenfolge die Filmstücke im Gesamtfilm ablaufen können. Mit einem kleinen Brainstorming sammeln sie außerdem Ideen für einen Filmtitel.
Dann können die Kinder noch einmal im Fernseher Platz nehmen und Aufnahmen für den Abspann drehen. Sie sagen ihre Namen und erzählen, was ihnen bei der KiTa-Film-Collage am meisten Spaß gemacht hat. Die Montage des Gesamtfilms übernimmt der Pädagoge.

DURCHFÜHRUNG



Benutzen Sie nur GEMA-freie Musik (z.B. www.jamendo.com oder www.auditorix.de)

Wenn die Kinder im Fernseher auf einem Drehstuhl sitzen, können sie sich, vor der Vorstellung einmal um sich selbst drehen, nennen dann den Namen und drehen sich erneut. Anschließend nimmt das nächste Kind Platz und macht es genauso. Im Schnitt schneiden Sie immer an der Stelle, an der das Kind mit dem Rücken zum Zuschauer sitzt, so entsteht ein weiterer Stop-Trick-Film für den Abspann.

Das Cover für die DVD können die Kinder gemeinsam malen, alternativ kann es aus Screenshots der Filme zusammengestellt werden.

PRÄSENTATION

Filmpremiere:
Der mit viel Aufwand erstellte Film hat eine angemessene Präsentation verdient. Dazu werden Eltern, Freunde und Verwandte eingeladen. Bei der Vorführung dürfen Sie gerne den roten Teppich ausrollen. Die Kinder bekommen den Film auch als DVD mit nach Hause. Bitte beachten Sie, dass hier – wie bei jeder anderen Art der Veröffentlichung – zuvor die Genehmigung der Eltern eingeholt werden muss.

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	3	1	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.							

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:

TABLET & COMPUTER

Titel	Erfahrungsspiegel	Sensibilisierung	Verantwortungsvoll agieren	Erinnerungshilfe	Medien durchschauen	Medien sinnvoll nutzen	Gesprächsanlass
COMPUTERTEILE SUCHSPIEL	3	1	1	2	1	2	2
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	3	3	1	2	1	3	3
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	3	1	1	2	2	3	2
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	3	3	1	1	3	2	2
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	3	2	1	1	2	3	2
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	2	3	2	1	2	3	1
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	3	1	1	1	2	3	2
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?	2	1	3	2	3	3	3
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.							

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