



digi 4 under 6

AnwenderInnendokumentation
digi4under6

Dokumentation | Call 12 | Projekt ID 2333

Verfasst von: Julia Hahn, Kinderbüro Universität Wien GmbH



1. Einleitung	6
2. Methodenbaukästen	6
2.1. Buchstabensuppe und Zahlensalat – Buchstaben und Zahlen entdecken	6
Zahlen- und Buchstabendetektive	7
Psychosoziales Wohlbefinden	7
Allez hopp!	9
Physisches Wohlbefinden	9
1 2 3 und ABC, wir machen einen Film, olé!	13
Kunst und Kultur	13
Buchstaben- und Zahlenmeer	15
Natur und Technik	15
Ich packe meinen Koffer- mit QR-Codes	17
Sprache und Kommunikation	17
2.2. Bühne frei! – Darstellen, Schauspiel und Video	20
Friendly Stories	21
Psychosoziales Wohlbefinden	21
Der Hut steht dir gut - Der Stopp-Trick	23
Physisches Wohlbefinden	23
Der Katzentatzenanz	25
Kunst und Kultur	25
Dem Gras beim Wachsen zusehen	28
Natur und Technik	28
Ein tierisches Festmahl	30
Sprache und Kommunikation	30
2.3. Ich mal' mir die Welt - Malereien auf Papier und Tablet	33
All about me - Ein Bilder-Buch über mich	34
Psychosoziales Wohlbefinden	34
Verrenk Dich!	36

Physisches Wohlbefinden	36
Lass uns malen- Malen und Gestalten mit dem Roboter Dash	38
Kunst und Kultur	38
Lichtmalerei.....	40
Natur und Technik	40
Punkt, Punkt, Strich, Strich- sag mal, bin das etwa ich?.....	42
Sprache und Kommunikation	42
2.4. Klanglabor - Geräusche, Klänge, Töne	45
Alle Ohren sind gespitzt	46
Psychosoziales Wohlbefinden	46
Versteckt oder nicht - ich komme!.....	48
Physisches Wohlbefinden	48
Singende Finger.....	50
Kunst und Kultur	50
Auf leisen Sohlen.....	52
Natur und Technik	52
Leihst du mir dein Ohr?	54
Sprache und Kommunikation	54
2.5. Klick Klick - Fotografie	56
Da schau her!	57
Psychosoziales Wohlbefinden	57
Und Stopp!.....	59
Physisches Wohlbefinden	59
Alles eine Frage der Perspektive. Die Normal-, Frosch- und Vogelperspektive	61
Kunst und Kultur	61
Naturbilder	63
Natur und Technik	63
Eine Geburtstagsgeschichte	66

Sprache und Kommunikation	66
2.6. Technikfit und sicher	68
Von Helden und Heldinnen	69
Psychosoziales Wohlbefinden	69
Medienwirbel	71
Physisches Wohlbefinden	71
Da & Dort: (k)ein schöner Ort	73
Kunst und Kultur	73
Das digitale 1x1: Sachwissen über Computer, Roboter und Internet	75
Natur und Technik	75
Erklär' mir...	79
Sprache und Kommunikation	79
Beilage „Technikfit und sicher“: Medienkompetenz	81
2.7. Zu Befehl! Programmieren und Robotics	82
Ein kunterbuntes Haus.....	83
Psychosoziales Wohlbefinden	83
Ready- steady- Roboter!	85
Physisches Wohlbefinden	85
Ozobots.....	87
Kunst und Kultur	87
Der Kresse-Code	89
Natur und Technik	89
Roboter Dash	91
Sprache und Kommunikation	91
2.8. Erzähl mir was!	93
Fotobuch „Heute bin ich...“	94
Psychosoziales Wohlbefinden	94
Mitmachgeschichte „Guten Morgen, kleiner Dash“	96

Physisches Wohlbefinden	96
Guten Morgen, kleiner Dash!.....	97
Die große Wörterfabrik.....	98
Kunst und Kultur	98
Die kleine Raupe Nimmersatt	99
Natur und Technik	99
Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte.....	101
Sprache und Kommunikation	101
Beilage „Erzähl mir was“: Tipps zum Vorlesen von App-Bilderbüchern.....	103
Für eine gelungene Erzählsituation sollten einige Empfehlungen berücksichtigt werden:.....	103
2.9. Link- & Literatortipps, empfehlenswerte Apps.....	105
2.10. Inventarlisten für die Boxen	109
Literatur	117
Anhang I: Elternarbeit, App-Empfehlungen.....	119
Anhang II: Informationsblätter für Institutionen & Eltern.....	129
Infoblatt für elementarpädagogische Einrichtungen/Institutionen	129
Elterninformation.....	132
Teilnahmeformular	133
Anhang III: Materialliste	134

1. Einleitung

Die vorliegende Dokumentation zeigt 8 Methodenbaukästen zur digitalen Bildung im Elementarbereich und beschreibt praxisrelevant die Idee des Baukastens, das Thema und die Umsetzung.

Zur Visualisierung finden sich auf www.digi4under6.at außerdem Videos zu den einzelnen Baukästen, die zeigen, wie diese zusammengesetzt sind. Außerdem finden sich Praxisberichte und ExpertInnentipps, sowie Weiterbildungsmöglichkeiten für interessierte PraktikerInnen.

Ergänzend dazu findet sich auf www.netidee.at/digi4under6 ein Grundlagenpapier mit Hintergrundüberlegungen, die zur Weiterentwicklung des Projekts nutzbar sind.

2. Methodenbaukästen

2.1. Buchstabensuppe und Zahlensalat – Buchstaben und Zahlen entdecken

Willkommen im Land der Buchstaben und Zahlen! Ständig sind wir im Alltag von Buchstaben und Zahlen umgeben. Kinder haben ein ausgeprägtes Interesse daran, sich mit diesen Symbolen vertraut zu machen. Aus welchen Buchstaben setzt sich der eigene Name zusammen, wie viel Geld muss im Supermarkt beim Einkaufen bezahlt werden? Im Rahmen der Schulvorbereitung gewinnt die Auseinandersetzung mit Buchstaben und Zahlen an Bedeutung. Spielerisch erwerben die Kinder zunehmend differenzierte Kompetenzen, die die Basis für das systematische Erlernen von Lesen, Schreiben und Rechnen im nächsten Abschnitt ihres Lebens bilden. Digitale Medien können diesen Kompetenzerwerb unterstützen, da sie das Lernen und Entdecken bereichern, durch neue interaktive Elemente die kreative, spielerische Auseinandersetzung mit Buchstaben und Zahlen fördern.

Gleichsam stellt auch der eigenverantwortliche Umgang mit Medien einen immer wichtiger werdenden Beitrag zur Vorbereitung auf die Schule dar. Im BildungsRahmenPlan heißt es dazu: „Lernen (...) wird häufig durch den Einsatz von Medien begleitet. Insbesondere Informations- und Kommunikationstechnologien (digitale Medien) gewinnen für den Wissenserwerb zunehmend an Bedeutung. (...) Medienkompetente Kinder können (...) Medien sinnvoll und zielführend zum Zweck des Lernens einsetzen.“¹

Die folgenden Ideen, die durch den Einsatz digitaler Medien ins Land der Buchstaben und Zahlen entführen, sind in diesem Sinne als Anregungen gedacht, um sie punktuell – in die Schulvorbereitung einfließen zu lassen.

¹ vgl. Bundesländerübergreifender BildungsRahmenPlan. Modul für das letzte Jahr in elementaren Bildungseinrichtungen, S.14. Online abrufbar unter: <https://www.frauen-familien-jugend.bka.gv.at/familie/kinderbetreuung/gratiskindergarten-verpflichtender-besuch/modul-letztes-jahr-elementare-bildungseinrichtung.html>

Zahlen- und Buchstabendetektive

Psychosoziales Wohlbefinden

Hier werden die Kinder zu Detektiven! Ausgestattet mit einem Tablet mit Kamerafunktion begeben sie sich gemeinsam auf die Suche nach Buchstaben oder Zahlen (je nach Schwerpunktsetzung) in ihrer unmittelbaren Umgebung, dem Kindergarten.

Zu unterschiedlichen Zeitpunkten kann sowohl eine Buchstaben- als auch eine Zahlenrallye durchgeführt werden.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoziales Wohlbefinden**, Kunst und Kultur, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Aufspüren und fotografieren von Buchstaben oder Zahlen. Anschließend wird mit den Fotografien ein Plakat oder eine Girlande gestaltet.

Materialien: Buchstaben- bzw. Zahlenkarten, pro Detektiv-Paar ein Tablet mit Kamerafunktion, Drucker, ein großer Papierbogen für das Plakat oder eine Wäscheleine und Wäscheklammern zum Befestigen der Buchstaben oder Zahlen auf einer Girlande

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: Partnerarbeit

Nicht vergessen! Vorab die Buchstaben-/ Zahlenkarten im Kindergarten verteilen und befestigen -Blickhöhe der Kinder beachten!

Zielsetzung

- Teamfähigkeit
- Kooperatives Verhalten
- Übernahme von Verantwortung
- Buchstaben bzw. Zahlen erkennen und benennen
- Phonologische Bewusstheit
- Selbstständige Nutzung eines Mediums (Tablet) zur Informationsbeschaffung

Durchführung

Im Land der Buchstaben bzw. der Zahlen begeben sich Detektive auf Spurensuche: Jeweils 2 Kinder bekommen den Auftrag, sich im Kindergarten nach Buchstaben/ Zahlen umzusehen und diese mit der Kamera des Tablets zu fotografieren. Wo verstecken sie sich? An welchen unvermuteten Orten tauchen sie auf? Dazu werden Buchstaben- oder Zahlenkarten auf dem Areal des Kindergartens verteilt und befestigt und schon kann es losgehen. Besprechen Sie schon vorab mit den Kindern, dass sie sich beim Fotografieren

mit dem Tablet abwechseln, damit jedes Kind die Möglichkeit bekommt, sich an der Kamera zu versuchen.

Im Anschluss werden die Fotografien der aufgefundenen Buchstaben bzw. der Zahlen gemeinsam betrachtet und wie es sich für Detektive gehört – analysiert: Wie heißt dieser Buchstabe? Welcher der Buchstaben kommt in deinem Namen vor? Um welche Zahl handelt es sich, wie viele Jahre bist du alt, wie sieht die Ziffer dazu aus?

Die Fotografien der Buchstaben oder Zahlen werden schließlich ausgedruckt und die Buchstabensuppe, der Zahlensalat wird gemeinsam mit den Detektiv-Kindern in eine Reihenfolge gebracht. Diese kann als Plakat, Girlande o.ä. gestaltet und an einem Ort, der für die Kinder gut einsehbar ist, angebracht werden.

Weitere Ideen

Die App „Lückenfüller“ bietet lustige Reime zu ansprechend gestalteten Bildern: So sucht ein kleines Lamm seinen Kamm, der Stier trinkt in der Bar ein Bier usw. Aufgebaut wie ein Lückentext soll aus verschiedenen Wörtern soll das passende Reim-Wort ausgewählt werden. Die Pädagogin/ der Pädagoge liest vor und gemeinsam findet ihr das richtige Wort!

Projektidee/n

Bei Ausflügen in die Umgebung wird nach Buchstaben und Zahlen Ausschau gehalten und mit dem Tablet fotografiert; ebenso innerhalb des Kindergartens: Buchstaben und Zahlen im Alltag entdecken und festhalten (bspw. die Schuhgröße auf den Patschen der Kinder oder Buchstaben auf T-Shirts). Mit Buchstabenkeksen, aus Lego- oder Kapla-Steinen können einfache Wörter, Zahlen und Buchstaben entstehen und ebenfalls fotografisch dokumentiert werden. Mit einer Bildbearbeitungssoftware wie PicCollage EDU oder Enlight können die Zahlen und Buchstaben anschließend auf kreative Art und Weise bearbeitet und verfremdet werden. Im Rahmen dessen bietet es sich an, mit den Kindern zu besprechen, ob Bilder immer ein Abbild der Realität darstellen: Wenn du Bilder bearbeiten kannst, was meinst du, können andere das auch?

...oder – ganz analog zusammen gemäß dem Titel Buchstabensuppe kochen?

Allez hopp!

Physisches Wohlbefinden

In der Rhythmik erschließen sich den Kindern die Zahlen und Buchstaben ganz unmittelbar: die körperliche Erfahrung regt zur Auseinandersetzung an. Die Ausgestaltung der eigenen Silhouette mit vielfältigen Materialien wird zum Ausgangspunkt für ein kleines Rätsel.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Psychosoz. Wohlbefinden, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Im Rahmen der Rhythmik-Einheit Allez hopp setzen sich die Kinder in der Bewegung mit verschiedenen Dimensionen ihres Körpers sowie mit Zahlen und Buchstaben auseinander. Zum Abschluss gestalten sie ein „Körperbild“, anhand dessen andere Kinder sie erkennen sollen.

Materialien: Seile entsprechend der Kinderanzahl, Trommel, 1 Tablet mit der App „Make Dice“ und Fotofunktion. Für die Ausgestaltung der Silhouetten: Glasnuggets, Federn, Naturmaterialien, Perlen, Knöpfe, Wollfäden und weitere Materialien

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: Bis zu 6 Kinder

Nicht vergessen! Die digitalen Würfel müssen kurz vor der Aktivität mit den Namen der teilnehmenden Kinder versehen werden (dabei gerne die Kinder einbinden); Mengen- und Ziffernwürfel finden Sie in der App.

Zielsetzung

- Planung und Koordination komplexer Bewegungsabläufe
- Unterstützung der Körperwahrnehmung sowohl durch Bewegung als auch durch Ruhe
- Sensorische Integration: Mengen, Zahlen, Buchstaben
- Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit einem Tablet erwerben, dessen Multifunktionalität kennenlernen
- Erste Annäherung an einen überlegten Umgang mit dem eigenen „Bild“: Was möchte ich von mir preisgeben, was nicht? Wie stelle ich mich dar?

Durchführung

Einstieg: Guten Morgen/ Guten Tag! Zunächst will der Körper aufgeweckt werden: Die Körperteile werden geschüttelt, der Kopf kreist von einer Schulter zur anderen, am Platz laufen, ... Bei jeder Handlung wird der entsprechende Körperteil benannt. Einmal munter geworden, geht es weiter: die Kinder stehen auf *einem* Bein, auf allen *vieren* – kannst du auch mit *drei* Körperteilen den Boden berühren? Wenn wir auf den Zehenspitzen stehen, *wie viele*/ welche Körperteile berühren dann den Boden? Und: können die Haare auf deinem Kopf *gezählt* werden?

Anschließend bewegen sich die Kinder zu den Klängen der Trommel zu unterschiedlichen Rhythmen

(schnell, langsam, laut, leise, galoppierend, ...) durch den Raum. Auf STOP folgt jeweils eine Anweisung: Auf einem Bein stehen, mit zwei Händen und einem Bein den Boden berühren, verbiegen wie ein Buchstabe...

Hauptteil: Jedes Kind sucht sich einen Platz im Raum, legt sich hin und schließt die Augen. Die Pädagogin/ der Pädagoge bewegt sich durch den Raum und verteilt die Seile an die Kinder, indem sie rund um die Silhouette des Kindes gelegt werden.

Zur Musik experimentieren die Kinder nun mit den Seilen. Was kann damit alles gemacht werden? Im Anschluss an die Experimentierphase können folgende Aktivitäten ausprobiert werden:

Seilkreis: Aus dem Seil wird ein Kreis geformt. Mit beiden Beinen /auf einem Bein hinein und hinaushüpfen (vorwärts und rückwärts).

Balancieren auf dem Seil (vorwärts, rückwärts, auf Zehenspitzen, mit geschlossenen Augen).

Würfeln mit dem Tablet: (1) Zahlen-Würfeln: Ein Kind würfelt – indem es das Tablet schüttelt – digital, springt dann entsprechend oft über das Seil und zählt dabei laut mit. (2) Namens-Würfeln: Die Namen der teilnehmenden Kinder werden vorab auf dem digitalen Würfel festgehalten. Das Kind, dessen Name gewürfelt wird, darf eine Idee zur Handhabung des Seils vorzeigen.

Weiters können verschiedene Figuren/ Zahlen/ Buchstaben,... gelegt werden.

Wenn die Gruppe schon erschöpft ist, können Sie hier unterbrechen, zum Ausklang übergehen und den folgenden Teil in einer weiteren Einheit anbieten.

Ausklang: Die Seile werden kreisförmig im Raum verteilt aufgelegt. Die Kinder bewegen sich zum Rhythmus der Trommel dazwischen. Bei STOP folgen die Kinder der jeweiligen Anweisung: Zwei oder mehrere Kinder, zwei oder mehrere Beine, Hände, Popos... in einem Seilkreis. Nach jeder Runde wird ein Seilkreis entfernt. Sind keine Seile mehr vorhanden, gehen die Kinder zurück in die Gruppe.

Andernfalls beginnen die Kinder nun – in Partnerarbeit – die Körperumrisse des Partnerkindes mit dem Seil nachzulegen. Dabei ist viel Fingerspitzengefühl gefragt!

Anschließend bekommen die Kinder unterschiedlichste Materialien, die zuvor mit einem Tuch abgedeckt in einer Ecke des Raumes standen, zur Verfügung gestellt: zum Beispiel Glasnuggets, Federn, Naturmaterialien, Perlen, Knöpfe, Wollfäden und weitere Materialien, die zur Ausgestaltung des Körperbildes dienen können. Gerne kann die Aktivität durch Musik begleitet werden. Während die Kinder mit der Gestaltung beschäftigt sind, kann die Pädagogin/ der Pädagoge sich einzelnen Kindern zuwenden und folgende Anregungen bieten: Wir werden die Bilder am Ende fotografieren und den anderen Kindern der Gruppe zeigen. Welche Hinweise kannst du in deinem Bild verstecken, damit sie erraten können, wen sie auf dem Foto sehen? Beispielsweise können Perlen entsprechend dem Alter des Kindes auf einen Wollfaden gefädelt oder die entsprechende Anzahl von Glasnuggets in der Silhouette aufgelegt werden; mit Knöpfen kann ein Hinweis auf den Namen gegeben werden etc. Sind die Kinder fertig, bewegen sie sich im Raum um die Bilder der anderen Kinder anzusehen.

Zum Abschluss wird jede Silhouette vom Kind selbst fotografiert. Zurück im Gruppenraum dürfen die anderen Kinder versuchen zu erraten um wen es sich auf den Fotos handelt. Ist ein Drucker verfügbar, können die Bilder ausgedruckt und den Kindern so längerfristig zugänglich gemacht werden.

Weitere Ideen

Aktivität für zwischendurch: Alltägliche Bewegungen bzw. Verrichtungen in Slow-Motion filmen. Wie lange dauert es, bis ich *beide* Patschen angezogen habe? Wie sehen *vier* Sprünge zeitverzögert aus?

Ebenfalls für zwischendurch: Mit der App „Foldify“ können Würfel mit Fotos von Kindern hergestellt werden. Daraus lässt sich beispielsweise ein auf die Gruppe abgestimmter Bewegungswürfel gestalten, der immer wieder herangezogen werden kann für kurze Bewegungsanregungen im Kindergartenalltag.

Projektidee/n

Das für Kindergartenkinder geeignete kurze Gedicht „Der Faden“ von Josef Guggenmoos eignet sich im Anschluss an die bewegte Annäherung an Buchstaben und Zahlen.

Der Faden

Es war einmal ein Faden,
Der lag da wie ein Strich.
Der lag da und langweilte sich.
"Was tu ich? Ich ringle mich!"

Er ringelte sich zur Spirale.
Und dann mit einem Male
Machte er aus sich daraus
Eine Schnecke mit ihrem Haus.

Gleich wurde was Neues gemacht:
Heidewitzka, eine 8!
Bald darauf eine Dickedull,
Eine kugelrunde Null!

Dann noch, mit viel Geschick,
Ein Fisch, ein Meisterstück!
"Was kann ich jetzt noch sein?"
Dachte der Fisch. Da fiel ihm was ein.

"Ich schlängle mich als Schlange -
Wenn wer kommt, dann wird ihm bange!"
Dass wer kommt -
Drauf wartet er schon lange.

In einer Rhythmik-Einheit erschließen sich die Kinder mit einem Seil die Verrenkungen des Fadens, der damit seiner Langeweile entfliehen möchte.

Daran anschließend kann der Faden mittels Stop-Motion-Technik² zum Leben erweckt werden: So entsteht ein kurzer Film über den sich langweilenden Faden, der zusammen mit den Kindern erstellt wird. Anhand

² App: Stop-Motion Studio

der Audio-Funktion können Sie den Text des Gedichtes einsprechen.

Nach Lust und Laune kann die Geschichte des Fadens fortgeführt und weitererzählt (und -gefilmt?) werden:
Was, wenn doch eines Tages jemand kommt? Wer ist es und was geschieht dann mit dem Faden? Welche
Bewegungen kann er noch ausführen? Wird er nochmals zu einer Zahl oder diesmal doch lieber ein
Buchstabe? Ob in Reimform oder als Geschichte' - langweilig wird es mit dem Faden nicht!

1 2 3 und ABC, wir machen einen Film, olé!

Kunst und Kultur

Aus Plastilin gestalten die Kinder ihren Namen. Mittels digitaler Technik entsteht daraus ein Kurzfilm.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Sprache und Kommunikation, Natur und Technik

Was wird gemacht? Mit der App „Stop Motion Studio“ werden Kurzfilme erstellt. Durch das Fotografieren einzelner Bilder entsteht anhand von schneller Bild-Abfolge ein kurzer Film.

Materialien: verschiedenfarbiges Plastilin, 1-2- Tablets mit der App „Stop-Motion Studio“

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: 1-2 Kinder

Nicht vergessen! Hier geht es in erster Linie darum, der Kreativität des Kindes Raum zu geben. Es müssen also weder die Plastilin-Buchstaben noch die Fotografien perfekt sein- das Kind soll sich ausprobieren und Erfahrungen machen können.

Legen Sie ein Handtuch ö.ä. bereit, damit das Kind sich die Hände säubern kann, bevor es zum Tablet greift.

Zielsetzung

- Eigenständiges Gestalten eines Medienprodukts
- Verschiedene kreativ-ästhetische Kommunikationsformen einsetzen
- Sachkompetenz in der Handhabung unterschiedlicher Materialien und Geräte
- Sachwissen über die Entstehung eines Films sowie praktische Kenntnisse darüber
- Lustvolle und sinnliche Auseinandersetzung mit Buchstaben und Zahlen

Durchführung

Aus Plastilin werden die Buchstaben des Namens des Kindes geformt. Ist der erste Buchstabe fertig, wird er fotografiert. Danach wird der zweite Buchstabe geformt und gemeinsam mit dem ersten fotografiert. Genauso verfahren Sie nach dem dritten, vierten,... Buchstaben. Bei besonders langen Vornamen kann ev. der (kürzere) Spitzname verwendet werden. Achten Sie darauf, die Kinder selbst die Bilder machen zu lassen!

Ist der Name fertiggestellt, kann er verziert werden: Vielleicht möchte das Kind eine Blume, Konfetti, ein Gesicht,... dazufügen. Auch hier wird abschnittsweise fotografiert, bis am Ende beispielsweise die gesamte Blume sichtbar ist. Unmittelbar danach kann der Film angesehen werden: Der Name des Kindes erscheint in einer schnellen Abfolge der Bilder als Film. Wenn Zeit ist, kann die Audio-Funktion der App genutzt werden, um einen Text („Mein Name ist...“) dazu zu sprechen oder den Kurzfilm mit Musik zu unterlegen.

Alternativ können die Kinder auch mit Knöpfen, Glasnuggets oder anderem Legematerial Buchstaben,

Wörter, Zahlen, Formen,...gestalten und dazu kurze Filme erstellen.

Weitere Ideen

Plastilin eignet sich hervorragend um daraus einfache Figuren herzustellen und diese ggf. zum Leben zu erwecken³: Was passiert, wenn die Zahl 3 die Zahl 2 verschluckt? Wird aus ihr eine Fünf? Oder wenn die sieben Zwerge auf weitere sieben Zwerge im Tal zwischen den sieben Bergen stoßen?

Wenn die Vorschulkinder zum Jahresabschluss ein Fest feiern und die Einladung dazu als kurzen Film gestalten, purzeln dann Buchstaben ins Bild...?

Die App „Drawnimal“ dient der spielerischen Annäherung an das Alphabet: jedem Buchstaben des Alphabets ist ein Tier zugeordnet – allein – es ist nicht vollständig. Mit Stift und Papier werden die Kinder kreativ und die Körper der Tiere vervollständigt.

Projektidee/n

Über einen etwas längeren Zeitraum hinweg können Sie gemeinsam mit den Kindern ein digitales Zahlenbuch⁴ gestalten: So steht über mehrere Tage verteilt jeweils eine Zahl im Mittelpunkt. Diese wird ganzheitlich erarbeitet (Gespräche, Spiele, Lieder, ...) In einem Reifen oder auf einem Tuch wird täglich die der aktuellen Zahl entsprechende Anzahl von Gegenständen gesammelt und ansprechend drapiert. Ein Fotokind darf das Arrangement aus verschiedenen Perspektiven fotografieren und im Anschluss die Seite im Zahlenbuch gestalten. Dabei kann die Zahl geschrieben, gesprochen und geklatscht, das Bild verziert werden etc. Sind die Zahlen von 1- 9 vollständig, ist das Zahlenbuch fertig... – oder geht es noch weiter?

Selbstverständlich kann dies auch personalisiert für die Erstellung eines Portfolios durchgeführt werden, ebenso mit ausgewählten Buchstaben.

³ Mit den Apps „Puppet Pals“ oder „Stop Motion Studio“

⁴ Mit der App „Book Creator“

Buchstaben- und Zahlenmeer

Natur und Technik

Gemeinsam mit dem Oktopus Dash begeben sich die Kinder hinaus aufs Meer auf der Suche nach Buchstaben und Zahlen, die während eines wilden Sturms vom Deck des Transport-Kutters geweht wurden und nun versunken am Meeresgrund liegen. 3-2-1- Auf ins Abenteuer!

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Auf einer großen Spielmatte versuchen die Kinder, verlorengegangene Buchstaben und Zahlen wiederzufinden. Dabei haben sie einen besonderen Helfer: den Oktopus „Dash“.

Materialien: Roboter „Dash“ mit Oktopus-Verkleidung, Tablet mit der App „Go“, Spielmatte, Moosgummi-Dekoration „Meer“

Für das Buchstabenmeer: Spielmatte mit Buchstaben aus Moosgummi, Buchstabenkärtchen und -behältnis, Angel, Fischernetz

Für das Zahlenmeer: Würfel, Zahlenkärtchen für die Spielmatte sowie Zahlenkärtchen und -behältnis, Fischernetz

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: bis zu 5 Kinder

Nicht vergessen! Auf ausreichende Kapazität des Dash-Roboters achten, vor dem Einsatz ggf. aufladen; Vorbereitung der Spielmatte: Moosgummi-Buchstaben oder Zahlenkärtchen sowie Dekorationsmaterial darauf verteilen

Zielsetzung

- Den Ozean als Lebensraum des Oktopus kennenlernen
- Sensibilisierung für Natur- und Umweltschutz
- Buchstaben und Anlaute kennenlernen
- Wortschatzerweiterung um Begriffe zum Themenkomplex „Meer“
- Mathematische Sachzusammenhänge herstellen: Zahlen und Mengen
- Steuerung des Roboters: Hand-Auge-Koordination

Bevor sie das folgende Spiel mit den Kindern spielen, sollten diese schon mit der Steuerung des Roboters vertraut sein, damit die Aufmerksamkeit nicht (ausschließlich) der Bedienung der Steuerung gilt.

Durchführung

Auf dem Boden wird die Spielmatte aufgebretet, rundherum versammeln sich die Kinder. Der Roboter Dash mit Oktopus-Verkleidung, ein Tablet und ein Behältnis mit den Buchstaben- oder Zahlenkärtchen liegen bereit.

Das Buchstabenmeer: Auf dem Spielplan sind einige Buchstaben verteilt. Das Buchstabenbehältnis wird mit ebendiesen Buchstabenkärtchen bestückt. Die Kinder angeln nun reihum ein Kärtchen aus dem Behältnis und steuern diesen Buchstaben auf dem Spielplan mit dem Dash an. Ist der richtige Buchstabe aufgefunden, wird er benannt, nach weiteren Wörtern, die mit diesem Buchstaben beginnen gesucht,... etc. und in einem Netz abgelegt. Das nächste Kind kommt an die Reihe. Ebenfalls thematisiert kann während des Spiels werden, welche Dinge ins Meer gehören und welche nicht. Welche gehören zwar nicht hierher, sind aber nicht schädlich für Fauna und Flora, welche schon?

Das Zahlenmeer: Je nach Fähigkeiten der Kinder kann mit einem Würfel (Ziffern/Augenzahl bis 6) oder zwei Würfeln (Zahlenraum bis 12) gespielt werden. Die Zahlenkärtchen von 1 bis 6 bzw. von 1 bis 12 werden auf dem Spielplan verteilt. Ein Kind würfelt und versucht dann mit dem Oktopus-Roboter die richtige Zahl einzufangen. Hat es sie erwischt, wird die Zahl im Netz abgelegt und das nächste Kind kommt an die Reihe.

Dieses Spiel bietet einige Variationsmöglichkeiten, durch die die Kinder Zusammenhänge zwischen Zahlen und Mengen herstellen können. Beim ersten Spiel sollten Sie darauf achten, dass der Würfel und die Kärtchen auf dem Spielplan übereinstimmen, also entweder Augenzahlwürfel und -kärtchen oder Ziffernwürfel und -kärtchen auswählen. Bei weiteren Runden können sie variieren: Augenzahlwürfel und Ziffernkärtchen/ Ziffernwürfel und Augenzahlkärtchen.

Weitere Ideen

Fördern Sie forschende Zugänge zu Natur und Umwelt, indem Sie auf Ausflüge ein Tablet zur Dokumentation mitnehmen: Wie sieht die Rinde eines Baumes aus der Nähe fotografiert aus, wo stehen 3 Bäume, 5 Blumen,... nebeneinander? Welche Hausnummer hat unser Kindergartengebäude, welche das Gebäude nebenan, welches das gegenüber? Welche Zahlen, Buchstaben, Schriftzüge und Formen finden wir in unserer näheren und weiteren Umgebung? Auch für Ausflüge auf einen Markt kann ein Tablet nützlich sein: Lassen Sie die Kinder unterschiedliche Produkte und deren Preise fotografisch dokumentieren, um diese anschließend im Kindergarten gemeinsam zu betrachten und zu besprechen.

Projektidee/n

Das beliebte Lied „10 kleine Fische“ knüpft an das Thema des weiten Ozeans an: Aus Salzteig können die 10 kleinen Fische, ihre Mutter und der große Hai hergestellt (mit Schaschlick-Spießen auf der Rückseite) und anschließend bunt bemalt werden. Für die Darstellung des Meeres könnte ein blaues Tuch verwendet werden oder Sie gestalten eine Unterwasser-Kulisse nach Belieben aus anderen Materialien. Wer möchte filmen? Es wird gesungen und gespielt und mit jeder Strophe verschwindet ein kleiner Fisch von der Bühne...

Ich packe meinen Koffer- mit QR-Codes⁵

Sprache und Kommunikation

Zunächst wird der Koffer analog, später digital gepackt. Gute Reise!

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Psychosoz. Wohlbefinden, Natur und Technik

Was wird gemacht? Ich packe meinen Koffer mit QR-Codes - Buchstaben und Zahlen

Materialien: Bildkärtchen + Körbchen, 1 Tablet mit App „QR-Code Scanner“, kleiner Koffer

Für das Kofferpacken mit Buchstaben: Buchstabenkärtchen

Für das Kofferpacken mit Zahlen: Mengenkärtchen (Kleidungsstücke)

Altersempfehlung: im Jahr vor Schuleintritt

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Nicht vergessen! Tablet vorbereiten und darauf die App „QR-Code Scanner“ öffnen. Für dieses Spiel benötigen Sie Internet-Zugang!

Zielsetzung

- Phonologische Bewusstheit: Anlaute erkennen
- Erweiterung des Wortschatzes im Allgemeinen wie auch um technische Fachbegriffe im Besonderen
- Mengenerfassung auf einen Blick
- Schulung der Kognition: Merkfähigkeit
- Erweiterung des technischen Sachwissens

Durchführung

Zur Vorbereitung empfiehlt es sich, das Spiel „Ich packe meinen Koffer“ mit den beigelegten Bildkärtchen ohne Tablet und QR-Codes zu spielen, bis die Kinder in diesem Spiel gefestigt sind.

Ich packe meinen Koffer- Buchstaben:

Zu ausgewählten Buchstaben des Alphabetes gibt es 6 Bildkärtchen, auf deren Vorderseite jeweils Begriffe, die mit diesem Buchstaben beginnen, abgebildet sind. Auf der Rückseite der Kärtchen befindet sich ein QR-Code. In einem Körbchen liegen die Kärtchen mit den QR-Codes nach oben bereit. Daneben befindet sich ein kleiner Koffer, in den die Kärtchen später wandern.

⁵ Variation einer Idee aus: Bostelmann A., Fink M. (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Erschienen im Bananenblau-Verlag.

Die Kinder versammeln sich im Kreis. Kurz wird besprochen, was das Vorhaben ist, welcher Buchstabe heute im Mittelpunkt steht, welche Wörter, die mit diesem Buchstaben beginnen, kennen die Kinder bereits? Was ist ein QR-Code? Der Begriff kommt aus dem Englischen und bedeutet „Quick response“. QR-Codes sind eine Computer-Geheimsprache und beinhalten Informationen, die nur mit einem Werkzeug, dem QR-Code-Scanner, entschlüsselt werden können.

Ein Kind nimmt aus dem Körbchen ein Kärtchen vom Stapel, legt es vor sich und scannt es mit dem Tablet ein. Auf dem Display erscheint nun die Abbildung des Begriffes. Das Kind zeigt die Abbildung den anderen Kindern und sagt „Ich packe in meine Koffer ein/e“. Das Kärtchen wird in den Koffer gelegt. Danach ist das nächste Kind an der Reihe, das Tablet wird weitergereicht, das Kind scannt den Code, wiederholt, was zuvor in den Koffer gepackt wurde und fügt den neuen Begriff hinzu. So geht es reihum, bis alle Kinder etwas in den Koffer gepackt haben.

Ich packe meinen Koffer- Zahlen und Mengen:

Bei diesem Spiel geht es um das schnelle Erfassen von Mengen: Auf den Kärtchen sind jeweils 1 bis 6 Kleidungsstücke abgebildet, die in den Koffer gepackt werden können. Auf der Rückseite der Kärtchen befindet sich ein QR-Code. In einem Körbchen liegen die Kärtchen mit den QR-Codes nach oben bereit. Daneben befindet sich ein kleiner Koffer, in den die Kärtchen später wandern.

Die Kinder versammeln sich im Kreis. Kurz wird besprochen, was das Vorhaben ist: Wir wollen verreisen und müssen dazu unseren Koffer voll mit Kleidungsstücken packen. Wieviele Pullis, wieviele Socken nehmen wir mit?

Ein Kind nimmt aus dem Körbchen ein Kärtchen vom Stapel, legt es vor sich und scannt es mit dem Tablet ein. Auf dem Display erscheint nun die Abbildung des Begriffes. Das Kind zeigt die Abbildung den anderen Kindern und sagt dabei „Ich packe in meinen Koffer ein/zwei/ drei“. Das Kärtchen wird in den Koffer gelegt. Danach ist das nächste Kind an der Reihe, das Tablet wird weitergereicht, das Kind scannt den Code, wiederholt, was zuvor in den Koffer gepackt wurde und fügt das neue Kleidungsstück hinzu. So geht es reihum, bis sich die gesamte Kleidung für die Reise im Koffer befindet.

Weitere Ideen

Mit QR-Codes lassen sich kurze Schnitzeljagden für die Kinder gestalten, dabei können auf spielerische Art und Weise Buchstaben und Zahlen in die Hinweise integriert werden. Auch für ein Spielefest mit Eltern eignet sich eine Schnitzeljagd: Zusammen mit den Kindern wird eine Route festgelegt und digitale Hinweise erstellt.

Projektidee/n

Einrichten einer Sprach⁶- oder Zahlenwerkstatt:

Hier dreht sich alles um Buchstaben...

...Gemeinsam erstellte Buchstabenfotos (siehe Baustein Zahlen- und Buchstabendetektive, zum Download unter „Ausführliche Anleitung“) und Anlauttabellen sowie weitere Utensilien und Exponate rund um Buchstaben, Worte, Texte finden hier ihren Platz. Ergänzt wird die Grundausrüstung je nach Bedarf durch thematisch passende Spiele, Software und Bücher. Die Sprachwerkstatt wird zu einem kreativen Ort der Auseinandersetzung mit Lauten, Buchstaben, Silben, Wörtern, Reimen und Geschichten, die hier auch selber erfunden werden können. So können bswp. Apps wie „Waldtastatur“, „Emil und Pauline im Dschungel“, „Monster ABC“ sowie „Kibunet“ zum Geschichten Erfinden zum Einsatz kommen.

...und Zahlen

...Vielfältige Materialien, die die Kinder zur Auseinandersetzung mit Zahlen, Längen, Gewichten und Mengen anregen, werden angeboten. Zahlen können gedruckt oder geschrieben, Formen erspürt und zugeordnet werden. Zahlenmagnete und ein Zahlenteppich ermöglichen das Bilden einer fortlaufenden Zahlenreihe ebenso, wie selbst erstellte Zahlenfotos (siehe Baustein Zahlen- und Buchstabendetektive, zum Download unter „Ausführliche Anleitung“). Thematisch ergänzt wird das Angebot durch wechselnde Spiele, Bücher und Software, wie z.B. „Fiete Maths“, „Erstes Zählen, erstes Rechnen“, „Montessorium: Einführung in die Mathematik“.

⁶Idee entnommen aus: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (2016): Krippe, KITA, Kinderzimmer – Medienpädagogik von Anfang an, S.27. Erschienen im Verlag Kopaed.

2.2. Bühne frei! – Darstellen, Schauspiel und Video

Das darstellende Spiel begeistert Kinder. Die Ausdrucksmöglichkeiten, die das darstellende Spiel bietet, sind vielfältig und geben der Kreativität Raum. Spielerisch und fantasievoll entstehen neue Welten. Die Entwicklung von Kreativität und Empathie, die Fähigkeit zur Perspektivübernahme, die Möglichkeit, Erlebtes zu verarbeiten, Neues auszuprobieren und in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen sind zentrale Bestandteile des kindlichen Rollenspiels.

Die Einbettung in Narrative, das Erzählen von Geschichten – ob mit oder ohne Medien, ist ein ganz unmittelbares menschliches Bedürfnis und stellt nicht zuletzt aus diesem Grund eine der zentralen Methoden der Elementarpädagogik dar. Die Auseinandersetzung mit Video, Filmen und Filmtechnik bereichert insofern den kindlichen Erfahrungsschatz und eröffnet den Kindern eine weitere Ausdrucksmöglichkeit.

Bei der Herstellung einfacher kurzer Filme stehen neben der Möglichkeit, Geschichten mittels Filmtechnik zu erzählen – das bedeutet zugleich die Stärkung kommunikativer Fähigkeiten – das soziale Miteinander sowie die Erweiterung der emotionalen und ästhetischen Fähigkeiten im Mittelpunkt: Durch das Eingebunden sein in einen Gruppenprozess, Zusammenarbeit und Absprache, die Auswahl unterschiedlicher Materialien und Techniken u.ä. werden die Potentiale der Kinder in diesen Bereichen gefördert und unterstützt.

Vor diesem Hintergrund – dem freien kreativen Spiel einerseits und den Anforderungen des Films andererseits – ist es wichtig, eine Balance zwischen Spontaneität und Anleitung zu finden: Das Spiel der Kinder lebt von Spontaneität, während der Film ein gewisses Maß an Planung und Anleitung erforderlich macht.

Mit dem Methoden-Baukasten „Bühne frei!“ erweitern sich also zum einen die Ausdrucksmöglichkeiten der Kinder. Zum anderen eröffnet sich ihnen ein Zugang, der eine (kritische) Auseinandersetzung mit Medien erlaubt: Wer einmal einen Filmtrick selbst ausprobiert hat, versteht, dass nicht alles, das wir in den Medien sehen „echt“ ist und erwirbt eine (erste) Grundlage für einen kreativen und zugleich kritischen Umgang mit Medien.

Friendly Stories

Psychosoziales Wohlbefinden

Freunde und Freundinnen sind wichtige Begleiter für das ganze Leben. Mögen manche Freundschaften mit dem Verlassen des Kindergartens auch enden, so bleibt doch eine Erinnerung an die Freunde und Freundinnen aus der Kindergartenzeit bestehen. Daher ist diese Aktivität insbesondere für Kinder im letzten Kindergartenjahr geeignet, weil sie damit eine bleibende, bewegte Erinnerung an Freunde und Freundinnen mitnehmen: Mit einer App zur Erstellung von Trickfilmen werden Freunde- Geschichten festgehalten.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoz. Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation, Kunst und Kultur

Was wird gemacht? Mit einer Trickfilm-App werden kurze Freunde-Geschichten erstellt

Materialien: 2 Handpuppen, 1 Tablet mit App „Puppet Pals HD Director’s Pass“

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: je 2-3 Kinder

Zielsetzung

- Sozial-kommunikative Kompetenz
- Kooperation
- Experimentierfreude und Kreativität
- Medien als Mittel für kreativen, künstlerischen Ausdruck nutzen

Schon vorab kann das Thema „Freundschaft“ für die Kinder aufbereitet werden: Lesen Sie gemeinsam Geschichten über Freundschaft bzw. besondere Freunde (z. B. Pettersson und Findus), besprechen Sie mit den Kindern, was Freunde und Freundschaft ausmacht, weisen Sie im Alltag auf freundschaftliches Verhalten, freundschaftliche Gesten hin etc. Auch Freundschafts-Fotos können angefertigt werden.

Durchführung

Zwei Handpuppen besprechen vor den Kindern ihre Freundschaft. „Ich mag dich, weil ich mit dir meine Patschen tauschen kann“; „Ich mag dich, weil ich mit dir immer noch fangen spielen kann, wenn alle anderen schon müde sind“; „Ich finde es so cool, dass du jaulen kannst wie ein echter Hund“, „Weißt du noch, als wir uns gemeinsam versteckt haben“; „Als wir gestritten haben wegen des Balls, da war ich wirklich traurig.“ Anschließend fragen sie einander, ob sie einen Freunde-Film machen wollen. Da sie nicht wissen, wie es geht, bitten sie die Kinder ihnen dabei zu helfen.

Mit der App „Puppet Pals HD Director’s Pass“ kann die Freunde-Geschichte mit selbstgestalteten Figuren und Hintergründen erzählt werden. Zunächst fotografieren die Freunde/Freundinnen einander gegenseitig. Diese Bilder werden in der App als „Actor“ ausgewählt, vor einem beliebigen Hintergrund eingefügt und anschließend auf sehr einfache und intuitive Weise durch die Szene bewegt: Tippen Sie den

Aufnahmeknopf und bewegen sie die Figuren mit dem Finger über den Bildschirm. Am Ende drücken Sie erneut den Aufnahmeknopf, um die Aufnahme zu beenden. Während die Aufnahme läuft, erzählen die Kinder, wie die beiden Handpuppen zuvor, einander, weshalb sie Freunde sind. Mit animierten Figuren wird auf diese Weise die eigene, ganz besondere Freundschafts- Geschichte erzählt.

Weitere Ideen

Ganz einfach in den Kindergartenalltag integriert werden kann eine kleine Bühne in den Gruppenraum, indem ein Tisch, dessen Beine so gekürzt werden, dass die Kinder am Boden sitzend auf diesem Tisch spielen können, mit thematisch variierenden Figuren (z.B. Schleich- oder Holzfiguren), unterschiedlichen Materialien (kleine Bäume, Steinchen u.ä.) sowie einer selbstgemalten Kulisse ausgestattet wird.⁷ Die hier entstehenden Geschichten können sowohl mitgefilmt als auch filmisch aufbereitet werden (z. B. als Stop-Motion Film).

Auch spontan erfundene Geschichten mit Alltagsgegenständen (z.B. das Aufeinandertreffen von Löffel und Gabel auf dem Mittagstisch) eignen sich, um filmisch in Szene gesetzt zu werden.

Als Einstieg für ein Fest, einen Elternabend o.ä. kann eine kurze Filmsequenz erstellt werden, in der nach und nach alle Kinder der Gruppe im Bild erscheinen, möglicherweise jeweils mit einer lustigen Bewegung, Grimasse, Verkleidung,...

Projektidee/n

Haben die Kinder erst einmal Erfahrungen im Umgang mit einfachen Techniken der Filmgestaltung gesammelt werden die Projekte etwas umfangreicher: So kann z.B. ein Märchen –Film gestaltet werden. Zur gemeinsamen Produktion trägt jeder und jede etwas bei. Ist das Lieblingsmärchen erst ausgewählt, werden kurze Storyboards bzw. Drehbücher gemalt, Kostüme gebastelt, eine Film- und Schauspielcrew zusammengestellt,... bis am Ende ein Film entstanden ist, zu dessen Premiere natürlich alle eingeladen sind!

⁷ Herzlichen Dank an die Kindergruppen Forscherflöhe und Staunemäuse des Kinderbüros der Universität Wien für diese Idee.

Der Hut steht dir gut - Der Stopp-Trick

Physisches Wohlbefinden

Heute wird gezaubert- mit einer Kamera. Einfache Filmtricks selbst auszuprobieren schärft schon bei jungen Kindern das Bewusstsein dafür, wie leicht es ist, mit Bildern etwas vorzutäuschen. Ein Hut wandert wie von Zauberhand von Kind zu Kind – dank Filmtechnik sieht es hinterher so aus, als wäre hier gezaubert worden...

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Mittels Stopp-Trick wird die Illusion erzeugt, ein Hut würde wie von Zauberhand von Kind zu Kind wandern. Während der Hut weitergegeben wird, ist die Kamera ausgeschaltet. Hat das nächste Kind den Hut auf dem Kopf, wird sie wieder eingeschaltet.

Materialien: Zauberkiste mit einem Hut und einem Zauberstab , 1 Tablet, ggf. Stativ

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 8 Kinder

Nicht vergessen! Vorab das Tablet mit Kamera so positionieren, dass alle Kinder im Bild sind.

Zielsetzung

- Freude am Spiel mit „Zaubertricks“ und Kamera
- Filmtricks kennenlernen; diese durchschauen und kritisch hinterfragen
- Das Verständnis von Medien sowie über Medien erweitern
- Medien und ihre unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten kennenlernen
- Unterscheidung von Realität und Fiktion

Durchführung

Die Kinder versammeln sich im Bewegungsraum und sitzen in einer Reihe nebeneinander, die Kamera ist auf sie gerichtet. Aus der Zauberkiste holen Sie den Hut und den Zauberstab hervor und sagen den Kindern, dass sie heute zusammen zaubern werden.

Mit dem Zauberspruch „Ene mene Krötenblut, komm zu mir, du lust’ger Hut“ leiten Sie die Wanderung des Hutes von Kinderkopf zu Kinderkopf ein.

Eröffnungszauberspruch: Kamera einschalten. Danach wird die Kamera ausgeschaltet- die Kinder sitzen alle unbeweglich da. Das erste Kind bekommt den Hut aufgesetzt. Kamera wieder einschalten, eine kurze Aufnahme von dem Kind mit dem Hut wird gemacht. Kamera aus, der Hut wandert zum nächsten Kind. Das setzen Sie solange fort, bis alle Kinder an der Reihe waren. Schließen können Sie mit dem Zauberspruch „Ene mene Krötendreck, schwupps, da war der Hut schon wieder weg“.

Der entstandene Film wird gemeinsam angesehen und dessen Entstehung – die Trickserie – mit den Kindern besprochen. An diese Erfahrung können Sie anschließend im Alltag, wenn Kinder von bestimmten Medieneindrücken berichten (z. B. Superhelden), sie Filmplakate sehen u.ä. anknüpfen, indem Sie darauf hinweisen, wie leicht wir uns von Bildern täuschen lassen.

Zum Abschluss der Aktivität wird der Zauberstab für ein Bewegungsspiel genutzt: Die Kinder bewegen sich durch den Raum. Ein Kind erhält den Zauberstab und friert damit die Kinder (wie zuvor vor der Kamera) ein.

Weitere Ideen

Stark wie Pippi Langstrumpf, klettern können wie Spiderman? Weitere mit den Kindern einfach umzusetzende Filmtricks finden Sie unter https://www.familieundmedien-nrw.de/fileadmin/kita-nrw/user_upload/download/2017/praxisheft-mekokitaservice.pdf, S.12-15.

Projektidee/n

Gestalten Sie mit den Kindern ein Zauberei-Projekt. Mit schönen Stoffen, Glitzerfolie, Verkleidungsmaterialien, selbst gebastelten Zauberstäben u.ä. wird eine Zauberecke eingerichtet. Die kleinen Zauberer und Zauberinnen erfinden eigene Zaubersprüche und experimentieren mit Zauberticks, z.B. indem ein bereits mit Luft gefüllter Ballon an einer Stelle mit durchsichtigem Klebeband beklebt wird, ein Kind einen Zauberspruch spricht und mit einer (dicken, nicht allzu spitzen) Nadel an der Stelle des Ballons hineinsticht, auf der sich das Klebeband befindet- der Ballon platzt- anders als vom Publikum erwartet- nicht. Dieser Zaubertick kann von einem anderen Kind gefilmt werden, um ihn auch einem breiteren Publikum zugänglich zu machen. Auch Geschichten, die die Kinder rund um die Zauberei entwickeln, können filmisch festgehalten werden. Sowohl die Videofunktion eines Tablets als auch die App „Puppet Pals HD Director’s Pass“ eignen sich hierfür.

Sollten Sie Zugang zu einem Studio haben, das über einen Green-/Bluescreen verfügt, können Sie die kleinen Zauberer und Zauberinnen auch auf Besen über den Himmel fliegen oder besser: flitzen lassen. Vor einem grünen oder blauen Hintergrund werden Filmaufnahmen erstellt. Im Anschluss können die Personen vor jeden beliebigen Hintergrund (fliegen Zauberer und Zauberinnen lieber bei Tag oder bei Nacht?) gesetzt werden.

In Wien bietet z.B. WienXtra kostenfreien Zugang zu einer Bluebox an <https://www.wienextra.at/medienzentrum/jugendliche/studio/>.

Der Katzentatzentanz

Kunst und Kultur

„Kam der Igel zu der Katze“...reicht sie ihm die Tatze? Aber nein, er ist ihr viel zu stachelig. Erst der Kater kann die Katze dazu bringen, mit ihm zu tanzen. Gemeinsam mit den Kindern wird ein Musikclip gestaltet, bei dem selbst musiziert, gespielt, getanzt und gefilmt wird.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Zum Lied „Der Katzentatzentanz“ von Frederik Vahle wird ein Musikvideo erstellt

Materialien: Liedtext „Der Katzentatzentanz“ (beiliegend), 1 Tablet mit Videofunktion, Stativ, Materialien zur Herstellung von Kostümen und Requisiten (Stoffe, Papier u.ä.)

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: Gesamtgruppe

Zielsetzung

- Kreative Nutzung von Medien
- Teamarbeit, Übernahme verschiedener Aufgaben
- Künstlerische Gestaltungs- und Ausdrucksformen erproben
- Kreative Werke als Mittel zur Kommunikation einsetzen
- Erfahrungen im Umgang mit Filmtechniken sammeln
- Kindgerechte Aufbereitung eines populären Phänomens (Musikclips)

Durchführung

Das Lied „Der Katzentatzentanz“ wird mit den Kindern erarbeitet, sodass sie textsicher sind. Schon während dieser Phase übernehmen die Kinder unterschiedliche Rollen (Katze, Hase, Dackel, Gespenst, Kater) und spielen und tanzen zum Lied.

Besprechen Sie im Anschluss mit den Kindern das Vorhaben, einen Musik-Videoclip zu erstellen. Vielen Kindern sind Musik-Videos bereits geläufig, da sie diese aus dem Fernsehen oder von Plattformen wie YouTube kennen. Für den eigenen Clip müssen zunächst Kostüme und Requisiten hergestellt werden, besprochen, wer welche Rolle übernimmt- wer singt, wer filmt, wer ist für die Verpflegung der Crew zuständig, vor welchem Hintergrund soll der Katzentatzentanz zur Aufführung gebracht werden u.v.m. Beziehen Sie möglichst alle Kinder mit ein, sodass jedes Kind das Gefühl hat, einen wichtigen Beitrag zum Gelingen zu leisten⁸.

⁸ Bei der letzten Strophe können Sie alle Kinder in den Tanz miteinbeziehen. Auch die Strophen zuvor können nach Lust und Laune um einige weitere Tiere ergänzt werden.

Wählen Sie gemeinsam mit dem Kamerateam einen geeigneten Standort für die Kamera aus und lassen Sie die Kinder ein paar Probeaufnahmen machen, bevor sie loslegen. Dann heißt es – in Anlehnung an einen professionellen Film- Dreh – „Musik bitte, wir drehen“ und gemeinsam wird gesungen, gespielt, getanzt und gefilmt...Film ab!

Wenn Sie das Video im Anschluss noch bearbeiten möchten, können Sie dazu die App „Adobe Spark Video“ benutzen. Dem Video kann ein Titel hinzugefügt werden, im Abspann können die Namen der mitwirkenden Kinder aufscheinen u.v.m.

Weitere Ideen

Erstellen Sie zu einem bekannten Kinderlied einen kurzen Trickfilm, mit der App „Puppet Pals HD Director’s Pass“. Wählen Sie dazu gemeinsam mit den Kindern ein einfaches, nicht allzu langes Kinderlied (z.B. kommt ein Vogel geflogen) aus. Öffnen Sie die App und fotografieren Sie einen Vogel, z.B. aus einem Bilderbuch, oder Sie fotografieren eine zuvor angefertigte Kinderzeichnung. Wählen Sie einen Hintergrund (auch dieser kann eine Fotografie- ein Baum bspw. - sein) aus- und dann geht es auch schon los: Der Vogel wird als „Actor“ ausgewählt. Tippen Sie den Aufnahmeknopf und singen Sie gemeinsam mit den Kindern das Lied. Währenddessen wird der Vogel mit dem Finger über den Bildschirm bewegt. Am Ende drücken Sie erneut den Aufnahmeknopf, um die Aufnahme zu beenden. Anschließend können Sie den entstandenen Film gemeinsam ansehen und mit den Kindern besprechen.

Projektidee/n

Old Mac Donald had a farm...und auf dieser Farm lebt er mit vielen Tieren. Orientieren Sie sich an diesem Lied und gestalten Sie gemeinsam mit den Kindern einen Brick-Film. Dazu werden Lego- oder Playmobilfiguren und –bausteine verwendet, um Landschaften, Gebäude oder weitere Gegenstände entstehen zu lassen. Das Spielen mit Lego- oder Duplo-Bausteinen ist den meisten Kindern vertraut und eignet sich daher gut, um einen Stop-Motion Film herzustellen. Der Schwerpunkt der Aktivität liegt im Aufbau der Szene. Fotografisch wird dokumentiert, wie z. B. die Farm Stein für Stein entsteht. Ein Kind fotografiert, während das andere baut. Von jedem Schritt - z.B. eine Kuh kommt ins Bild - wird ein Foto gemacht, bis die Geschichte zu Ende erzählt ist. Anschließend kann der Film im Rahmen einer Kino-Premiere präsentiert werden.

Als Inspiration – insbesondere für die Großen, aber auch für die Kleinen geeignet: Grease-Summer Nights als Stop-Motion Animation

[https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v= whyjdt5Qso](https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=whyjdt5Qso)

Der Katzentanzentanz

Text und Musik: Fredrik Vahle

1. Guck, die Kat- ze tanzt al- lein, tanzt und tanzt auf ei- nem Bein. Guck, die

2. Bein. Kam der I- gel zu der Kat- ze: „Bit- te reich mir dei- ne Tat- ze!“ „Mit dem

I- gel tanz ich nicht, ist mir viel zu sta- che- lig“. Doch der I- gel neigt sich vor, sagt der

Kat- ze was ins Ohr Und dann tan- zen sie zu zwei'n, ü- ber

Stock und ü- ber Stein. Und dann Stein. Und dann gin- gen bei- de heim.



2. Kam der Hase zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“
„Mit dem Hasen tanz ich nicht, ist mir viel zu zappelig!“
Doch der Hase neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...
Und dann ...
3. Kam der Dackel zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“
„Mit dem Dackel tanz ich nicht, denn der tanzt so wackelig!“
Doch der Dackel neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...
Und dann ...
4. Das Gespenst kam zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“
„Mit dem Gespenst da tanz ich nicht, ist mir viel zu gruselig!“
Doch das Gespenst, das neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...
Und dann ...
5. Kam der Kater zu der Katze, leckte ihr ganz lieb die Tatze,
streichelt sie und küsst sie sacht und schon hat sie mitgemacht.
Er bringt alle andern mit und schon tanzen sie im Schritt,
einmal laut und einmal leis und schon tanzen sie im Kreis.
Bis zum Abendsonnenschein und dann gingen alle heim.

Musik © Aktive Musik Verlagsgesellschaft mbH, Dortmund (www.aktive-musik.de)

Dem Gras beim Wachsen zusehen

Natur und Technik

Dem Gras beim Wachsen zusehen? Na dann vielleicht doch lieber einer Blume...Mithilfe von Fotografie kann der natürliche Wachstumsprozess einer Pflanze dokumentiert werden und zu einem kurzen Trickfilm zusammengefügt werden. Dabei handelt es sich um ein längerfristiges Projekt, das über einige Tage oder Wochen hinweg andauert.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Sprache und Kommunikation, Psychosoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Der Wachstumsprozess einer Pflanze- von der Saat bis zur Blüte - wird fotografisch dokumentiert. Je nachdem, für welche Pflanze Sie sich entscheiden, wird einmal pro Tag/ mehrmals pro Woche ein Foto von der Pflanze aufgenommen. Ist die Pflanze voll entwickelt, werden die Bilder zu einem Zeitraffer- Film zusammengefügt.

Materialien: 1 Tablet mit App „Lapse it“, Stativ, Klebeband, um den Kamerastandpunkt zu markieren, Pflanzensamen, Topf, Erde

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: Gesamtgruppe

Zielsetzung

- Differenzierte Auseinandersetzung mit Naturphänomenen
- Genaue Beobachtung
- Neugier an Umwelt und Technik wecken
- Medien für eine forschende Tätigkeit nutzen
- Verständnis für die Machart von Medien

Durchführung

Wählen Sie zusammen mit den Kindern eine Pflanze aus, die sie in ihrer Entwicklung beobachten wollen. Zu einem fixen Zeitpunkt (z.B. im Morgenkreis) wird jeden Tag/ mehrmals pro Woche- je nach Entwicklungszyklus der Pflanze - ein Foto des aktuellen Entwicklungsstadiums geknipst. Nutzen Sie dazu die App „Lapse it“- durch Antippen des bunten Kamera- Symbols entsteht eine Aufnahme.

Ist die Pflanze voll entwickelt, wird ein kurzer Trickfilm über das Pflanzenwachstum erstellt: Dazu werden die entstandenen Bilder in der App zusammengefügt: Wählen Sie ein neues Projekt aus und fügen Sie durch Antippen des Plus-Symbols die Bilder zusammen. Abschließend können Sie noch verschiedene Effekte sowie einen Soundtrack hinzufügen.

Sehen Sie sich das Produkt gemeinsam mit den Kindern an und besprechen Sie, weshalb das Pflanzenwachstum so rapide vor sich geht, obwohl die Fotos über einen langen Zeitraum hinweg

aufgenommen wurden. Damit erwerben die Kinder neben Wissen über natürliche Wachstumsprozesse auch ein Verständnis für die Macht von Medien.

Zusätzlich zur fotografischen Dokumentation des Pflanzenwachstums können die Kinder ein gemaltes „ForscherInnen – Tagebuch“ führen oder Sie fertigen ein Themenplakat an, auf dem der jeweilige Entwicklungsstand der Pflanze festgehalten wird. Auch begleitende Bücher und Spiele können ergänzend zur Verfügung gestellt werden.

Weitere Ideen

Auf die oben beschriebene Weise kann ebenso die Entwicklung von Tieren, wie z.B. Kaulquappen oder Raupen filmisch dokumentiert werden.

Wenn Sie gemeinsam mit der Kindergruppe im Freien unterwegs sind, nutzen Sie Pflanzenbestimmungs-Apps, um unbekannte Bäume, Blumen etc. zu identifizieren. Zur Vogel-oder Insektenbestimmung können Sie die kostenfreien Apps „NABU Vogelwelt“ sowie „NABU Insektenwelt“ einsetzen.

Projektidee/n

Mit der Legetrick-Technik einen Film erstellen: Bei Ausflügen in die Natur sammeln Sie verschiedene Naturmaterialien wie z.B. Kastanien. Zurück im Kindergarten werden diese Materialien auf vielfältige Weise erkundet und bearbeitet, u.a. auch, indem ein Film erstellt wird. Verwenden Sie dazu ein Tablet mit der App „Stop-Motion Studio“. Auf einem ebenen Untergrund wird das Material aufgelegt und schrittweise verschoben. Von jeder neuen Position wird ein Foto gemacht. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt: Ob ein Gesicht, eine geometrische Form oder ein abstraktes Bild entsteht, bleibt Ihnen und den Kindern überlassen. Abschließend können Titel und Abspann hinzugefügt und die Entstehung des Films mit den Kindern besprochen werden.

Ein tierisches Festmahl

Sprache und Kommunikation

Die Tiere haben Hunger! Was liegt da näher, als sich Futter zu suchen? Aus Plastilin stellen die Kinder Tiere und ihr Futter her. Der Weg, den die Tiere zurücklegen müssen, um zu ihrem tierischen Festmahl zu gelangen wird mittels Stop-Motion Technik dokumentiert. Dabei wird die Geschichte ihrer Reise erzählt. Für ein erstes Kennenlernen der Stop-Motion Animation eignet sich die Verbindung aus haptischen und technischen Elementen sehr gut.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Natur und Technik, Psychosoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Aus der schrittweisen Bewegung selbsthergestellter Plastilin-Figuren auf dem Weg zu ihrem Futter entsteht ein Stop-Motion Film

Materialien: Verschiedenfarbiges Plastilin, Daumenkino, Tablet mit App „Stop-Motion-Studio“, Stativ, ev. ein Sessel, damit die Kinder die Kamera erreichen

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 5 Kinder

Nicht vergessen! Vorab die Kamera einrichten und den Bildausschnitt kontrollieren

Zielsetzung

- (bewegte) Geschichten erzählen mit Medien
- Kreativer Ausdruck
- Medien als etwas „Gemachtes“ begreifen
- Kennenlernen von Filmtechnik
- Verständnis über die Funktionsweise des Trickfilms entwickeln – mit Bildern können Illusionen erzeugt werden
- Schulung der Feinmotorik

Durchführung

Bereiten Sie selbst eine Figur aus Plastilin (z. B. eine Maus) sowie einen Gegenstand, der eng mit der Figur verknüpft ist (z.B. Käse), vor. Legen Sie beides auf einem neutralen Untergrund ininigem Abstand voneinander auf und erzählen Sie den Kindern eine kurze Geschichte von der Maus, die zu ihrem Käse gelangen möchte, weil sie hungrig ist. Bewegen Sie, während Sie die Geschichte erzählen, die Maus Stück für Stück näher an den Käse heran.

Anschließend besprechen Sie mit den Kindern das Vorhaben, einen eigenen kurzen Trickfilm mit verschiedenen hungrigen Tieren zu erstellen, die zu ihrem Futter gelangen wollen. Um das Stop-Motion-

Prinzip zu verdeutlichen, können Sie das beiliegende Daumenkino zu Hilfe nehmen: durch die schnelle Abfolge von Bildern entsteht eine Bewegungsillusion.

Aus Plastilin gestalten die Kinder nun ihre eigenen Tiere oder Figuren und deren Futter. Sind diese fertig, werden sie ebenfalls in einigem Abstand voneinander auf dem Untergrund platziert. Kontrollieren Sie, ob alle Figuren auf dem Kamera-Display gut sichtbar sind. Dann kann es auch schon losgehen: Nach und nach werden die Figuren vorwärts bewegt, während ein Kind fotografiert (lassen Sie die Kinder nach einigen Bildern jeweils wechseln, so, dass jedes Kind auch einige Fotos machen kann). Sind die Figuren bei ihrem Futter angekommen, kann jeweils ein kleines Stück vom Futter entfernt werden, sodass zunehmend weniger davon zurück bleibt.

Ist der Film fertiggestellt, sehen sie ihn zusammen an- die Kinder werden staunen- und überlegen sie sich einen passenden Titel. Im Abspann können die Kinder noch ihre Namen eintragen oder sich Namen für die Hauptdarsteller, die Figuren überlegen,...

An einem der kommenden Tage können Sie die beteiligten Kinder noch einmal zusammenholen und sie eine Geschichte zu der Reise der Tiere erfinden und erzählen lassen- diese kann dann auch aufgenommen und zum Film hinzugefügt werden.

Und dann? Gibt es eine Filmpremieren! Führen Sie den Film den anderen Kindern der Gruppe, des Kindergartens, den Eltern,... vor und lassen Sie die Kinder erklären, mit welchen Filmtricks sie gearbeitet haben...

Weitere Ideen

Kritische Betrachtung medialer Inhalte im Alltag: Mit Bildern können Illusionen erzeugt werden- die Kinder haben diesbezüglich nun eine eigene Erfahrung, auf die sie zurückgreifen können. Besprechen Sie dies bei passenden Gelegenheiten!

Bereits bekannte Geschichten eignen sich hervorragend, um sie filmisch in Szene zu setzen-ob die DarstellerInnen nun Kinder oder Figuren sind. Wählen Sie zusammen mit den Kindern eine beliebte, nicht allzu komplexe Geschichte aus und erzählen Sie sie mit den Mitteln der Filmtechnik. Überlegen sie gemeinsam, ob sie einen Real- (mittels Video-Funktion) oder Trickfilm (mit Apps wie „Puppet Pals HD Director’s Pass“ oder „Stop-Motion Studio“) erstellen möchten, halten Sie den Ablauf der Geschichte auf einem kurzen, übersichtlichen Storyboard fest, verteilen Sie Aufgaben und Rollen – und los geht’s!

Projektidee/n

Vor dem Hintergrund des Pop-up Bilderbuches „Die kleine Raupe Nimmersatt“ lassen die Kinder die kleine Raupe über die Buchseiten und durch ihr Futter wandern. Ebenfalls mittels Stop-Motion-Technik entsteht ein selbstgemachter Film rund um „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle. Dazu benötigen Sie das Pop-up Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ sowie eine Figur der kleinen Raupe, die sie ganz einfach selbst herstellen können, indem sie kleine grüne und rote Filzbällchen auf Draht auffädeln.

Öffnen Sie die App „Stop Motion Studio“ und platzieren Sie das Buch gut sichtbar vor der Kamera. Ein Kind führt die Raupe, während das andere Kind fotografiert. Die Pop-up Motive des Buches sind Kulisse und Requisite zugleich: Sie ermöglichen es der Figur der kleinen Raupe sich vor diesem Hintergrund zu bewegen

und sich durch die verschiedenen Obstsorten und weiteres Futter tatsächlich „hindurchzufressen“, indem die Raupe langsam durch die Löcher geschoben und dabei fotografiert wird. Während des Prozesses wird die Geschichte gemeinsam erzählt und im Tun erfahren: An welchem Tag frisst die Raupe welches Obst, wie viel davon usw.

Zum Abschluss können Sie den kurzen Film gemeinsam mit den Kindern ansehen.

Die App bietet auch die Möglichkeit, Tonsequenzen einzufügen – lassen Sie die Kinder die Geschichte in ihren eigenen Worten wiedergeben, ev. an einem der darauffolgenden Tage, denn Filmproduktion ist eine herausfordernde Tätigkeit.

2.3. Ich mal' mir die Welt - Malereien auf Papier und Tablet

Kinder werden sich im künstlerischen Handeln ihrer Ausdrucksmöglichkeiten bewusst. Mittels digitaler Medien erschließen sich ihnen neue Möglichkeiten, ihre Kreativität auszuleben und ihre Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern. Die Herstellung und Gestaltung von Werken beruht im analogen Raum auf den gleichen Prämissen wie im digitalen: Das Kind muss die Möglichkeit haben, frei und ohne Druck seinen Ideen nachgehen zu können, etwas ausprobieren und verwerfen zu können, kurz: den kreativen Prozess als schöpferischen Akt erleben.

Steht beim jungen Kind noch eher das Experimentieren im Vordergrund, ist beim älteren Kindergartenkind ein zunehmend differenzierter Einsatz von Materialien und Werkzeugen sowie eine planvolle Herangehensweise an das Werk beobachtbar. Digitale Medien eröffnen Kindern neue kreative Gestaltungsmöglichkeiten. Im Planungs- und Gestaltungsprozess erwirbt das Kind Sach-, Informations-, und Produktionskompetenz, kurz: es lernt, Medien zu nutzen, um sich – seine Gefühle, Stimmungen, Ideen u.v.m. kreativ-gestalterisch auszudrücken.

Malen und Gestalten sind wesentliche Bestandteile der alltäglichen pädagogischen Arbeit im Kindergarten, stellen sie doch eine großartige Möglichkeit dar, Freude am künstlerischen Ausdruck zu entwickeln, Materialien und Werkzeuge immer sicherer handzuhaben und eigene Werke entstehen zu lassen. Digitale Medien erweitern in diesem Feld das kindliche Repertoire kreativer Ausdrucksmöglichkeiten. Wichtig ist auch hier zu beachten, dass stets ein Austausch zwischen analogen gestalterischen Prozessen und digitaler Technologie stattfindet.

All about me - Ein Bilder-Buch über mich

Psychosoziales Wohlbefinden

Wer bin ich? Was macht mich aus? Was möchte ich anderen von mir und über mich erzählen? Diese Einheit gibt den Kindern die Möglichkeit, über diese Fragen zu reflektieren, während sie auf dem Tablet ein Büchlein über sich gestalten. Je nach Alter, Naturell und Vorlieben der Kinder werden die Ergebnisse variieren und ihrer Individualität Ausdruck verleihen.

Diese Aktivität kann an einem Tag durchgeführt oder als längerfristiges Vorhaben geplant werden, da die App „Book Creator“ viele Features bereithält: die Kinder können malen, Fotos einfügen, ihr „All about me“ mit Tonsequenzen (Erzählung, Musik, Geräusche) unterlegen. Für ein erstes Kennlernen der App empfiehlt es sich, sich vorerst auf das Malen zu konzentrieren; sind die Kinder damit vertraut, kann das gestalterische Repertoire erweitert werden.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoziales Wohlbefinden**, Kunst und Kultur, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Gestaltung eines Bilder-Buches „All about me“ auf dem Tablet

Materialien: ausreichend Tablets mit der App „Book-Creator“ inkl. dazugehörigem Stift, je nach Kinderanzahl

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: Kleingruppe (bis zu 3 Kinder gleichzeitig)

Zielsetzung

- Das Ich als Individuum und als soziales Wesen erleben
- Gefühle und Stimmungen kreativ ausdrücken
- Eigene Ideen und Vorstellungen gestalterisch umsetzen
- Planvolle, strukturierte Vorgehensweise entwickeln
- Graphomotorische Fertigkeiten erweitern

Durchführung

Die Kinder versammeln sich rund um einen Tisch, am Besten eignet sich der Mal- und Bastelbereich oder ein Extra-Raum bzw. -bereich. Noch bevor die Geräte an die Kinder verteilt werden, erfahren sie anhand eines Beispiel-Exemplars über das Vorhaben, ein kleines digitales Büchlein über sich selbst zu gestalten.

Jedes Kind erhält ein Tablet und den dazugehörigen Stift.

Auf der ersten Seite fertigt das Kind ein Portrait von sich selbst an (mit Namen versehen?), die folgenden Seiten sind der Familie, den Freunden, den Vorlieben/Abneigungen, Lieblingsdingen wie Lieblingsspielzeug, -essen, -ort, ... gewidmet.

Die entstandenen Bücher können zum Ansehen oder Weiterbearbeiten gespeichert werden. Es besteht auch die Möglichkeit, sie anderen Kindern zu zeigen sowie sie an die Eltern zu übermitteln.

Weitere Ideen

Zeichnen Sie in der App „Book-Creator“ auf mehreren Seiten eine ganz einfache Form vor, bspw. etwas, das aussieht wie eine Welle, geben Sie ihr einen lustigen Namen und lassen Sie diese Form von mehreren Kindern einzeln ausgestalten, weiterdenken,... So entsteht aus einer Idee ganz Unterschiedliches. Die Ergebnisse werden spannend sein!

Medienpädagogische Reflexion: Das Büchlein bietet eine gute Gelegenheit, mit den Kindern ins Gespräch zu kommen über den Umgang mit Informationen über sich selbst: Wie viel möchte ich von mir preisgeben? Besprechen Sie mit den Kindern, in welchen Situationen, an welchen Orten (bspw. im Internet) man bei der Preisgabe von Informationen über sich selbst besonders vorsichtig sein sollte, dass das Kind selbst entscheiden darf, ob z.B. ein Bild von ihm weiterverwendet werden darf oder nicht, dass es sich an Erwachsene wenden kann, wenn ihm eine Situation (ob nun off- oder online) komisch vorkommt, u.v.m. Weitere Anregungen zu diesem Thema finden Sie im Methoden-Baukasten „Technikfit und sicher“.

Projektidee/n

Ein Farben-Buch gestalten: Ein Tag pro Woche steht im Zeichen einer bestimmten Farbe: Die Kinder kleiden sich an diesem Tag in der jeweiligen Farbe, malen rote, grüne, blaue Bilder, sammeln rote, blaue, grüne,...Gegenstände im Kindergarten oder bringen sie von zuhause mit. In der Gruppe werden die Zeichnungen und Gegenstände betrachtet, benannt, gezählt usw. Das Arrangement der verschiedenfarbigen Zeichnungen und Gegenstände wird jede Woche fotografiert und schließlich zu einem digitalen Farbenbuch zusammengefügt. Ebenso können die bunt gekleideten Kinder regelmäßig fotografiert und dazu gefügt werden. Es kann sowohl ein Farbenbuch für die ganze Gruppe als auch für jedes Kind persönlich angefertigt werden.

Verrenk Dich!⁹

Physisches Wohlbefinden

Dieses Spiel verbindet Malerei mit Bewegung und kann dabei ziemlich herausfordernd und lustig sein!

Zur Vorbereitung kann vorab „Bewegungen spiegeln“ (ein Kind macht eine Bewegung, die die anderen Kinder imitieren, vor) gespielt werden.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Bewegungsspiel „Verrenk dich!“

Materialien: Tablet inkl. dazugehörigem Stift, Beamer, Verbindungskabel, weißer Hintergrund (als Projektionsfläche)

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: Teilgruppe

Zielsetzung

- Koordinative Fähigkeiten (Gleichgewicht, Reaktion,...) erproben
- Konditionelle Fähigkeiten (Beweglichkeit, Ausdauer,...) erproben
- Schulung fein- und grobmotorischer Fertigkeiten
- Kooperatives Verhalten im Team
- sorgsamer Umgang mit technischen Geräten

Durchführung

Die Kinder verteilen sich im Raum und schließen die Augen. Die Pädagogin geht umher und legt der einen Hälfte der Gruppe ein rotes, der anderen Hälfte ein blaues Tuch auf den Körper. Rot = Malgruppe, blau = Bewegungsgruppe. Der Mal- und der Bewegungsbereich sind mit einem gut sichtbar angebrachten Signaltuch versehen, sodass die Kinder sich daran orientieren können.

Die Malgruppe malt auf dem Tablet Strichmännchen. Diese werden an eine Wand projiziert. Vor der Wand versuchen Kinder aus der Bewegungsgruppe, die Körperhaltung der Strichmännchen nachzuahmen.

Wenn alle Kinder an der Reihe waren, werden die Gruppen getauscht.

⁹ Idee entnommen aus: Bostelmann A., Fink M. (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Erschienen im Bananenblau-Verlag.

Weitere Ideen

Die App „Faltmännchen“ ist ein kooperatives Mal-Spiel für zwischendurch: Je zwei Kinder zeichnen abwechselnd Kopf, Rumpf, Arme und Beine auf dem Tablet. Vor jedem weiteren Körperteil wird das Tablet weitergegeben. Erst am Ende jeder Runde sehen die Kinder, wie gut die gezeichneten Körperteile zusammenpassen.

Auch auf Papier kann ein Faltmännchen entstehen: Zuerst wird der Kopf des „Männchens“ aufgemalt, anschließend das Papier direkt unterhalb des Kopfes gefaltet, an das Neben-Kind weitergereicht. Dieses malt, ohne zu wissen, wie der Kopf aussieht, den Rumpf. Wie wird das Männlein am Ende aussehen?

Projektidee/n

Einrichten eines digitalen Ateliers: Zum einen können den Kindern neben klassischen Kreativ-Materialien digitale Geräte und Software (z.B. <http://www.kritz-klub.de>) zum kreativen Gestalten in einem Atelier-Bereich zur Verfügung gestellt werden, zum anderen kann jedes Kind sein persönliches digitales Atelier gestalten, indem seine Werke –analoge sowie digitale –, in einer App (beispielsweise dem Book-Creator) gesammelt und für einen Atelier-Besuch aufbereitet werden (z.B. zur Dokumentation für Eltern).

Lass uns malen- Malen und Gestalten mit dem Roboter Dash

Kunst und Kultur

Der Dash-Roboter ist ein lustiger Zeitgenosse: Mit ihm kann man malen, er kann sich als Hund einen Weg durch das Labyrinth auf der Suche nach einem Knochen bahnen, sich als Auto einreihen in die dichte Kolonne im Abendverkehr, als Elefant trötend durch die Savanne stampfen oder als Kuh auf der Weide grasen. *Aber:* dazu muss er angeleitet werden.

Hier handelt es sich um eine etwas umfassendere Aktivität, die sich über mehrere Tage bzw. Wochen erstrecken kann. Gerne kann die Idee modifiziert werden, um den aktuellen Interessen der Gruppe zu entsprechen.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Malen mit dem Roboter Dash mit der App „Go“, Herstellen von Verkleidungen und Behausungen für Dash

Materialien: immer 1 Dash-Roboter, 1 Tablet mit App „Go“, außerdem zum Malen: mehrere große Bögen weißen Papiers, Filzstifte, Lego-Konstruktion zum Malen (beiliegend), zum Basteln: Moosgummi, Pfeifenputzer, Federn, Schachteln, Bausteine, weitere Bastelmaterialien nach Belieben

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: Malen: 2-3 Kinder, Basteln: Kleingruppe

Nicht vergessen! Auf ausreichende Kapazität des Dash-Roboters achten, vor dem Einsatz ggf. aufladen. Auf ausreichend Raum für die Roboterspielfläche achten.

Zielsetzung

- Roboter als künstlerisches Medium einsetzen
- Im Werkentstehungsprozess mit anderen kooperieren, gemeinsam Werke planen und schaffen
- Kreative Einbindung des Roboters in den Alltag
- planvolles, zielgerichtetes Handeln
- Raumorientierung
- Sensitivität für die Steuerung des Roboters entwickeln
- Technische Kompetenz

Durchführung

Die Kinder sollten mit den grundlegenden Funktionen von Dash bereits vertraut sein, bevor Sie beginnen.

Malen: Legen Sie sich mehrere große Bögen weißen Papiers zurecht und befestigen Sie den Filzstift mit der Legokonstruktion auf dem Roboter. Sobald der Stift gut hält, können Sie loslegen: Der Roboter wird eingeschaltet und mit der App „Go“ verbunden. Öffnen Sie dazu die App auf dem Tablet.

Nun können die Kinder Dash mit der Steuerung übers Papier schicken. Zunächst werden die Linien, die der Dash hinterlässt, noch etwas ungelenk aussehen, aber mit zunehmender Sensibilität für die Steuerung und die Reaktionen des Roboters, werden sie weicher. Können die Kinder einen Kreis, ein Dreieck oder ein Rechteck beschreiben? Welche Ideen haben die Kinder, was möchten sie gerne zeichnen?

Die so entstandenen Kunstwerke können im Anschluss unter dem Titel „*Name des Kindes* und Dash malen zusammen ein Bild“ aufgehängt werden.

Basteln: Verkleidungen für Dash herstellen: Hund, Elefant, Kuh und/oder Auto. Eine Behausung, eine Garage oder eine kleine Landschaft bauen.

Aus Moosgummi, Pfeifenputzern, Federn, etc. werden maßgeschneiderte Verkleidungen für den Dash gebastelt. Für die Herstellung der Behausung bzw. Landschaft können Sie Schachteln u.ä. zur Verfügung stellen – oder die Kinder bauen aus Lego, Duplo oder Holzbausteinen eine Unterkunft und das umgebende Gelände.

Weitere Ideen

Einfache Wege zurücklegen: Der Roboter wird eingeschaltet und mit der App „Go“ verbunden. Öffnen Sie dazu die App auf dem Tablet. Nun können die Kinder Dash mit der Steuerung ins Gelände schicken.

Dabei können sie mit verschiedenen Geschwindigkeiten, Tönen, Lichtstufen, Farbgebung u.v.m. experimentieren. Die Wege, die der Dash zurücklegt, sollten an das Können der Kinder angepasst werden: Fährt er nur gerade Strecken oder versucht er bereits, sich in seiner Garage einzuparken? Aus Bausteinen oder anderem Baumaterial können Begrenzungen, Leitlinien, Labyrinth, ... gestaltet und befahren werden. Auch ein Spiele-Teppich mit Verkehrswegen eignet sich als Experimentierfeld.

Die Landschaften und die Verkleidungen können beliebig ausgebaut werden, sodass die Kinder auch längerfristig Freude am Spiel haben.

Projektidee/n

Stadt der Zukunft: Die für den Dash-Roboter gebaute Umgebung wird zum Ausgangspunkt für weiterführende Überlegungen. Wie wird die Stadt der Zukunft aussehen? Welche Fahrzeuge, welche Häuser usw. werden uns umgeben? Mit Bausteinen oder Lego können futuristische Häuser erbaut werden, im Mal- und Bastelbereich stehen Materialien, aus denen interessante Fahr- und Flugzeuge gemalt und konstruiert werden können, zur Verfügung. Vor der Kulisse der Stadt der Zukunft kann ein kurzer Trickfilm erstellt werden, beispielsweise mit Playmobilfiguren.

Lichtmalerei¹⁰

Natur und Technik

Heute malen wir in der Luft! Natürliche Gegensätze wie Licht und Dunkelheit faszinieren Kinder. Wenn im Dunklen mit Licht gemalt wird und eine Kamera diese Malereien festhält, entstehen (durch Langzeitbelichtung) ganz besondere Bilder.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Kunst und Kultur, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Mittels eines Kameratricks werden Lichtmalereien mit der Taschenlampe fotografisch festgehalten

Materialien: Tablet mit App „Slow Shutter“, Taschenlampe (oder, auch sehr schön: bunte Leuchtstäbe), dunkles Tuch

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 5 Kinder

Nicht vergessen! Raum verdunkeln und nur jene Kinder mitnehmen, die sich nicht vor der Dunkelheit fürchten.

Zielsetzung

- Kreatives Experimentieren mitameratechniken
- Förderung des künstlerisch-gestalterischen Ausdrucks
- Schulung der visuellen Wahrnehmungsfähigkeit
- Kooperation mit anderen
- Technisches Wissen überameratechniken

Durchführung

An einer freien Wand wird ein dunkles Tuch befestigt, der Raum anschließend verdunkelt.

Damit sich die Kindergruppe an die Dunkelheit gewöhnen kann, wird zunächst die Taschenlampe reihum gegeben und jedes Kind malt damit ein Motiv im Dunklen- die anderen Kinder versuchen zu erraten, worum es sich handelt.

Ein Tablet wird auf einem Stativ befestigt. Im Menü der App „All-in-1 Slow-Shutter Cam“ wird eine lange Belichtungszeit sowie eine geringe ISO-Empfindlichkeit ausgewählt. Ein Kind begibt sich nun vor die Kamera und probiert aus, wie weitläufig die Bewegungen mit der Taschenlampe sein dürfen, damit sie noch auf

¹⁰Idee entnommen aus:

https://www.familieundmedien-nrw.de/fileadmin/kita-nrw/user_upload/download/2017/praxisheft-mekokitasservice.pdf

dem Foto Platz haben. Dann kann es auch schon losgehen: Der Auslöser wird gedrückt und das Kind kann vor der Kamera Linien, Kreise, Zahlen etc. malen. Auch die Silhouette eines Kindes kann mit der Taschenlampe nachgezeichnet werden. Ist das Motiv „fertig gemalt“, wird erneut der Auslöser gedrückt, um die Belichtung zu beenden.

Wenn Sie die Taschenlampe mit farbigem, transparentem Papier oder bunter Folie überkleben, kommen zusätzlich noch eindrucksvolle Farbeffekte hinzu.

Die entstandenen Bilder werden anschließend gemeinsam betrachtet, deren Entstehung nochmals besprochen (lassen sie die Kinder erklären und ihre eigenen Worte finden), ausgedruckt und ausgestellt.

Weitere Ideen

Mit den Apps „Singing Fingers“ und „Paint Joy“ lassen sich ebenfalls Lichtmalereien (bei „Singing Fingers“ in Verbindung mit Tönen, siehe Methoden-Baukasten „Klanglabor“) gestalten. Legen Sie beispielsweise zwei kleine Kunststoffaugen auf den Bildschirm und die Kinder malen rundherum das Gesicht oder malen Sie gemeinsam einen Regenbogen. Parallel dazu können Sie auf Papier mit Leuchtstiften Gesichter, Regenbögen u.v.m. malen. Auch Zahlen, Buchstaben, Tiere, ... eignen sich für die leuchtenden Malereien.

Projektidee/n

Experimente mit Licht...

...Kleiden Sie einen Raum mit weißen Tüchern aus und sorgen Sie für ausreichend Matratzen, Decken und Pölster. Dunkeln Sie den Raum ab. Nun wird mit unterschiedlichen Lichtquellen experimentiert: Taschenlampen, kleine Klemmlampen können mit unterschiedlich farbigen Folien überklebt werden, glitzernde Dinge wie alte CDs oder bunte Kristalle werden im Raum aufgehängt und aus verschiedenen Winkeln beleuchtet. Probieren Sie unterschiedliche Lichtkombinationen aus und lassen Sie diese auf die Kinder wirken. Lassen Sie die Kinder Fotos von besonders schönen Lichtstimmungen machen und sie versuchen, mit und vor der Kamera mit Beleuchtung, Stimmungen und ihrem Körper zu experimentieren. und Schatten...

...Hängen Sie in einem dunklen Raum ein großes weißes Tuch auf und beleuchten Sie es von hinten (z.B. mit einer größeren Schreibtischlampe). Hinter dem Schattenvorhang können nun Schattenbilder erzeugt werden: Kinder treten hinter den Vorhang während vor dem Vorhang erraten werden soll, um welches Kind es sich handelt, einige Kinder können verschiedene Gegenstände (Nudelsieb, Papprolle, Teddybär,...) hinter dem Vorhang zeigen und die Kinder vor dem Vorhang raten, um welchen Gegenstand es sich handelt,... Auch davon können die Kinder mit einem Tablet Fotografien anfertigen- Schattenbilder von Kindern und Gegenständen. Wenn Sie diese jeweils auch bei Tageslicht fotografieren, können Sie daraus ein (digitales) Schattenmemory erstellen.

Punkt, Punkt, Strich, Strich- sag mal, bin das etwa ich?

Sprache und Kommunikation

Mit Reimen lässt sich gut zeichnen. Zunächst auf dem Papier, später auf dem Tablet- die Kinder lernen ein neues Medium zum Malen und Gestalten kennen und erproben den Umgang damit.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Kunst und Kultur, Natur und Technik

Was wird gemacht? Die Kinder malen Mal-Reime auf Papier und Tablet

Materialien: ausreichend Papier und Stifte, Tablets inkl. dazugehörigem Pencil, App „Book Creator“ oder „Pic Collage EDU “

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Sozialform: Kleingruppe

Zielsetzung

- Erzähltes verstehen und gestalterisch -kreativ umsetzen
- Kreatives Arbeiten mit Medien
- Schulung der Auge-Hand Koordination
- Förderung von Fein- und Graphomotorik
- Unterschiedliche Medien kennenlernen und kompetent nutzen

Durchführung

Die folgenden Mal-Reime^{11 12} können zunächst auf Papier, später am Tablet gezeichnet werden. Wichtig ist, dass die Kinder verbal begleitet werden, während sie malen, bzw. sich selbst begleiten, wenn sie den Reim schon auswendig können. Besprechen Sie mit den Kindern, wie unterschiedlich oder ähnlich sich das Malen auf unterschiedlichem Untergrund, mit unterschiedlichen Malwerkzeugen (Papier+ Bunt-/Filzstifte und Tablet + Pencil) anfühlt. Was klappt wo besonders gut? Was klappt nicht?

Die hier angeführten Reime sind als Anregung gedacht. Weitere Mal-Reime, wie z.B. das beliebte „Haus vom Nikolaus“ eignen sich selbstverständlich ebenfalls.

¹¹ Die beiden Malreime „Der Apfelbaum“ und „Der Drache“ sind dem Buch „Mit Malgeschichten durch das Jahr. Förderung von Grafomotorik und Sprachentwicklung in Krippe und Kita“ von Oestreicher, S. und Frenzel, S. (2017) erschienen im Bananenblau – Verlag, entnommen.

¹² „Punkt, Punkt, Strich, Strich“ sowie „Neun runde Kreise“ sind mit geringfügigen Änderungen der Seite <http://www.labbe.de/zzzebra/index.asp?themaId=317&titelId=1528> entnommen.

Der Apfelbaum

„Im Garten steht ein Apfelbaum, grün und sehr schön anzuschau.

Hat einen braunen Stamm ganz schick

und rote Äpfel, rund und dick.

Eins, zwei, drei.“

Der Drache

„Einen Drachen mal ich hier, groß und bunt auf mein Papier.

Er kriegt zwei Augen schwarz und rund, eins-zwei, und einen großen roten Mund.

Eine lange Schnur hängt unten runter, so fliegt er oben am Himmel ganz munter.

Und an der Schnur sind Maschen, welch ein Glück, es sind genau fünf Stück: eins-zwei- drei- vier-fünf!“

Punkt, Punkt, Strich, Strich

„Punkt, Punkt, Strich, Strich, fertig ist das Mondgesicht.

Und zwei spitze Ohren, so wird sie geboren.

Ritze-ratze, ritze-ratze, fertig ist die Miezekatze.“

Neun runde Kreise

Neun runde Kreise male ich,

der zehnte kriegt noch ein Gesicht.

Das ist eine Raupe, man kann es sehen, die will sogleich spazieren gehen.

Damit sie das auch richtig kann, male ich recht viele Beinchen an.

Schon läuft sie weg- wo will sie hin...?

Weitere Ideen

Die Mal-Reime aufgreifen, weiterdenken und -malen: Wo geht die Raupe hin, was macht die Miezekatze am Montag, Dienstag, Mittwoch usw., wohin fliegt der kleine Drache,...- dazu eignen sich ebenfalls sowohl die App „Book Creator“ als auch „Pic Collage EDU“. Beide Apps erlauben es, die gestalteten Bilder zu speichern und zu drucken.

Mit „Pic Collage EDU“ können auch Fotos und Bilder auf einfache Weise bearbeitet werden: Fotos von Ausflügen, interessanten Gegenständen, Kindern, ... können in das Programm geladen und übermalt bzw. anderweitig bearbeitet werden. Fotografieren Sie mit den Kindern z.B. eine Baumrinde oder ein Blatt bei

einem Ausflug und lassen Sie die Kinder anschließend verschiedene Tiere darauf zeichnen.

Projektidee/n

Ein gemeinsames Bilderbuch gestalten: Nehmen Sie z.B. ein Märchen, das sie in der Gruppe gerne gemeinsam lesen, zum Ausgangspunkt für ein selbstgezeichnetes, digitales Bilderbuch. Gehen Sie die Geschichte zusammen durch und überlegen Sie, wer welche Szene malen möchte, wer etwas vielleicht besonders gut malen kann (passionierte Automaler und enthusiastische Katzenmalerinnen sollen ja vorkommen). Entwickeln Sie das Buch über einige Zeit und lassen Sie abschließend die Kinder die Geschichte noch mit Erzählungen unterlegen, sodass Sie ein Bilderbuch haben, das wieder und wieder (vor-) gelesen werden kann.

2.4. Klanglabor - Geräusche, Klänge, Töne

Töne, Klänge und Geräusche umgeben uns überall und bilden die Grundlage der menschlichen Kommunikation und eine der wesentlichsten Ausdrucksformen. Gerade für Kinder ist die Kommunikation durch Geräusche, Klänge und ihre jeweilige Sprache essentielles Ausdrucks- und Gestaltungsmittel zur Mitteilung und Interaktion.

Digitale Medien bieten eine Vielzahl von Werkzeugen für den kreativen Umgang mit Geräuschen, Lauten, Tönen und Musik. Die Kinder können mittels Aufnahmeprogrammen und Apps ihre eigene Stimme sowie ihre Umwelt entdecken, Klänge erforschen, im Freien Field-Recording Versuche unternehmen, Geräusche und Musik zum kreativen Gestalten von Hörspielen verwenden u.v.m. Auch das aufmerksame, differenzierte Zu- und Hinhören sowie das Experimentieren mit Sounds wird durch den Einsatz digitaler Medien zu einem spannenden Unterfangen .

Dieser Methoden-Baukasten stellt das spielerische und kreative Potential digitaler Medien in den Mittelpunkt und bietet Bausteine und Werkzeuge für die Umsetzung eigener Soundideen und Projekte. Herzlich willkommen im digi4under6 Klanglabor!

Alle Ohren sind gespitzt

Psychosoziales Wohlbefinden

Heute lauschen wir den Tieren! Katz' und Hund' sind sowieso mit dabei und auch der Hahn kräht laut sein „Kikeriki“. Bleibt nur noch eine Frage offen: Wie klingt eigentlich die Spinne? Spitz die Ohren...

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoz. Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Anhand von Tierstimmen sollen die Kinder die zugehörigen Tiere erraten, anschließend können sie sich verkleiden und selbst Tierlaute nachahmen.

Materialien: 1 Tablet mit Audio-Datei „Tierstimmen“ zu finden in iTunes, App: „Book Creator“, Verkleidungsmaterialien

Altersempfehlung: 5-6- Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Bewusstes und differenziertes Hören
- Kooperation mit anderen
- Tiere anhand ihrer Laute identifizieren können
- Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien
- Spielerischer, kreativer Umgang mit Medien

Durchführung

Die Kinder versammeln sich im Halbkreis rund um die Pädagogin/ den Pädagogen. Schon zur Begrüßung können Sie ein Tiergeräusch abspielen. Anschließend spielen Sie weitere Tierstimmen ab und horchen gemeinsam um zu erkennen, um welches Tier es sich handelt.

Den Kindern werden Verkleidungsmaterialien zur Verfügung gestellt, um sich wie die Tiere, die sie gehört haben, zu verkleiden. Anschließend versuchen sie, deren Stimmen nachzuahmen und nehmen sich gegenseitig dabei auf. Die Aufnahmen können in die App „Book-Creator“ transferiert und zusammen mit Bildern von den verkleideten Kindern in einem kleinen Büchlein gestaltet werden. Zum Abschluss der Einheit können Sie den Kindern anbieten, ein Bild von dem Tier, das sie dargestellt haben, zu malen (ob auf Papier oder am Tablet bleibt Ihnen überlassen).

Weitere Ideen

Weitere Tierstimmen finden Sie in den App-Bilderbüchern „Meine laute Welt“. Die liebevoll und künstlerisch gestalteten Bilderbücher sind zu unterschiedlichen Themen rund um Tiere erhältlich und bieten ein Panorama verschiedener Tiere, ihrer Lebensräume und Stimmen. Sie können die Bücher mit den

Kindern gemeinsam ansehen und zum Ausgangspunkt für weitere Experimente rund um Klänge und Töne machen: Klingen Tierkinder anders als erwachsene Tiere? Wie klingt es eigentlich, wenn Herr und Frau Löwe verliebt sind? Von diesen Erkundungen können Sie Audiodateien erstellen, auch einen kleinen Film mit Verkleidungen zu drehen, ist möglich.

Projektidee/n

Besuche auf einem Bauernhof, im Zoo, ... oder Kinder bringen Haustiere mit bzw. haben Sie vielleicht selbst kleine Tiere (wie z.B. Kaulquappen) im Kindergarten: Sammeln Sie Wissen über diese Tiere, machen Sie Bilder von den Ausflügen und den Tieren, versuchen Sie, deren Laute einzufangen, holen Sie gemeinsam Informationen über die Regionen, in der die Tiere leben, wovon sie sich ernähren etc. ein und gestalten Sie rund um diese Tiere kleine interessante und informative Büchlein. Auch eine Spinne in einem versteckten Winkel kann zum Ausgangspunkt für eine selbst erfundene Geschichten werden- Wie die Spinne klingt? Wer weiß...

Versteckt oder nicht - ich komme!

Physisches Wohlbefinden

Wo hat der kleine Roboter sich schon wieder versteckt? Mit dem Roboter Dash können auch Sprachaufnahmen erstellt werden. Heute lautet die aufgenommene Anweisung „Finde mich!“

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Spiel zur Förderung der auditiven Wahrnehmung mit dem Roboter Dash

Materialien: 1 Dash-Roboter, 1 Tablet mit der App „Go“, ein kleines Tuch, um den Roboter abdecken zu können

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Nicht vergessen! Vorab eine Sprachaufnahme, z.B.: „Wo bin ich? Kannst du mich finden?“ mit einem oder mehreren Kind/ern erstellen

Zielsetzung

- Richtungshören
- Raumorientierung
- Konzentrationsfähigkeit
- Die Wahrnehmung der Umwelt über den auditiven Sinn
- Erwerb von Sachwissen und -kenntnissen über die Funktionsweise eines Roboters
- Freude am spielerischen Umgang mit Medien

Vorab können Sie verschiedene Versteckspiel-Varianten spielen ebenso wie „Vöglein, wie piepst du?“. Auch das Verstecken eines laut tickenden alten Weckers bietet sich zur Vorbereitung auf diese Aktivität an.

Durchführung

Ein Kind verlässt den Raum. Während es draußen ist, versteckt ein anderes Kind den Roboter Dash im Raum. (Bereiten Sie ein Tuch vor, um ihn abzudecken.) Ist der Roboter versteckt, wird das Kind hereingeklatscht. Nun müssen alle ganz leise sein, damit die Suchaufforderung gut hörbar ist. Diese kann entweder eines der Geräusche, die in der App bereits vorhanden sind, (Trompete, Sirene, Elefant,...) oder eine Sprachaufnahme, die vorab zusammen mit einem Kind erstellt wurde, sein. Anhand der auditiven Information versucht das Kind nun, den Roboter im Raum aufzufinden.

Weitere Ideen

Experimentieren Sie gemeinsam mit den Tönen und Geräuschen, die der Roboter Dash integriert hat: Er kann quietschen wie ein Auto, muhen wie eine Kuh, trompeten wie ein Elefant,... Im Kreis können Sie diese Funktionen ausprobieren und die Kinder raten, um welches Geräusch es sich handelt.

Erstellen Sie in einem Kreisspiel weitere Sprachaufnahmen mit dem Roboter: Ein Kind nimmt eine Botschaft auf, z.B. „Hallo, lieber David“ und steuert das genannte Kind mit dem Roboter an.

Projektidee/n

Die Kinder programmieren einander mit Geräuschen: Der Bip-Bop-Roboter¹³

Wir haben viele Möglichkeiten, einem anderen Menschen durch Worte, Tonfall und Geräusche etwas verständlich zu machen. Computer und digitale Geräte sind da viel eingeschränkter, im Grunde genommen verstehen sie sogar nur zwei Kommandos, die in etwa „Ja“ und „Nein“ entsprechen. Die Kinder sollen versuchen, sich nur mit zwei Kommandos gegenseitig durch den Raum zu navigieren. Sie bilden dazu Paare. Ein Kind ist der Roboter, das andere gibt die Befehle an den Roboter. Der Roboter geht die ganze Zeit langsam vorwärts und reagiert nur auf zwei Befehle: „Bip“ für „nach links“ und „Bop“ für „nach rechts“. Welches Kinderpaar schafft es einmal durch den ganzen Raum, ohne dass der Roboter irgendwo anstößt oder in eine Sackgasse gerät?

Weitere Ideen zum gegenseitigen Programmieren entnehmen Sie bitte dem Methoden-Baukasten „Zu Befehl!“.

¹³ Idee entnommen aus: Haus der kleinen Forscher (2014): Kannst du mich verstehen? Die Vielfalt der Kommunikation erkunden und erforschen. Zu finden unter https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere-Kommunikation_2014_akt.pdf

Singende Finger

Kunst und Kultur

Die App „Singing Fingers“ wurde entwickelt, um Farben und Töne in Beziehung setzen. Mit ihr lassen sich kreative Bild- und Soundexperimente durchführen. Man streicht mit dem Finger über das Display und malt eine Form, während man gleichzeitig Töne, Stimmen, Lieder oder Geräusche aufnimmt.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Sprache und Kommunikation, Natur und Technik, Psychosoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Soundexperimente mit der App „Singing Fingers“

Materialien: Tablet mit App „Singing Fingers“, Koffer mit Sound- Materialien

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 4 Kinder

Zielsetzung

- Schulung der auditiven Wahrnehmungsfähigkeit
- Auditive Unterscheidungsfähigkeit
- Ästhetisches Empfinden
- Synthese verschiedener künstlerischer Ausdrucksformen (Bild, Ton, Medium)
- Kooperation
- Kreativer Umgang mit Medien

Durchführung

Sagen Sie den Kindern, dass Sie sich heute ganz auf das Hören konzentrieren wollen. Was hört ihr, wenn ihr ganz leise seid? Dabei können die Kinder die Augen schließen. Währenddessen stellen Sie den Geräusche-Koffer in die Mitte der Kinder. Reihum packen die Kinder die Materialien aus dem Koffer und probieren sie aus. Wie klingt der Gegenstand? Welche Töne und Geräusche lassen sich damit produzieren?

Sind alle Materialien auf ihre Qualitäten hin getestet, holen Sie das Tablet dazu. Damit lassen sich Geräusche und Bilder aufnehmen: Zunächst dürfen die Kinder ausprobieren, wie es klingt, wenn sie eine Linie malen und dazu einen Ton machen (Wie klingt es, wenn ein Ton nach oben, wie, wenn er nach unten geht?- entsprechend kann eine auf- bzw. absteigende Linie gezeichnet werden. Um die Töne anzuhören, fahren die Kinder mit dem Finger die Linie nach. Es können auch mehrere auf- und absteigende Töne nebeneinander gemalt werden. Weitere Ideen zum Experimentieren:

- Sag ein Wort, während du malst, z.B den eigenen Namen, eine Zahl
- Einen Obstsalat malen
- Einen Regenbogen malen

Im Anschluss können die Kinder mit der App und den mitgebrachten Materialien aus dem Koffer eigene Klanglandschaften entstehen lassen: mit dem Stäbchen auf den Tisch klopfen, mit dem Xylophon spielen, pfeifen, singen u.v.m.

Weitere Ideen

Singende Finger im Bild: Lassen Sie die Finger der Kinder singen, spielen und tanzen. Überlegen Sie zusammen, was die Finger vor der Kamera alles machen könnten: Sie können bemalt werden, es kann mit einer Fantasiensprache oder lustigen Geräuschen eine kleine Geschichte erzählt werden, oder Sie suchen gemeinsam mit den Kindern ein besonders beliebtes Fingerspiel oder Lied aus, bemalen oder gestalten die Finger eines oder mehrerer Kinder entsprechend und holen Sie die Finger vor die Kamera, während ein Kind filmt.

Unter <http://www.auditorix.de/index.php?id=148> finden Sie ein altersgerechtes Geräusche-Memo online.

App: „Kais Flaschenorchester“ – das sind acht Wasserflaschen, die angeblasen eine C-Dur-Tonleiter ergeben. Kinder können damit Töne und kurze Melodien nachspielen. Sogar eigene Lieder lassen sich komponieren, die ein virtueller Kassettenrekorder aufzeichnet. Lassen Sie die Kinder ausprobieren, mit Wasser gefüllten Flaschen unterschiedliche Töne zu entlocken. Anschließend können Sie die App zur Verfügung stellen.

Projektidee/n

Ein Musik-Video herstellen: Dazu eignet sich beispielweise Frederik Vahles „Lied vom Wecken“, zu finden unter <https://www.youtube.com/watch?v=pP3ICV4eRbg>. Mit jeder Strophe kommt ein neuer tönender Gegenstand hinzu. Singen Sie das Lied gemeinsam mit den Kindern und stellen sie davon ein Musik-Video mit entsprechenden Requisiten her, das im Anschluss auch allen anderen Gruppen, Eltern und Verwandten bei einer Premiere präsentiert wird.

Parallel zu den Angeboten im Bildungsbereich Kunst und Kultur und Natur und Technik kann die App „Ohrenspitzer“¹⁴ verwendet werden, um ein digitales Geräusche-Quiz mit den Kindern zu spielen.

¹⁴ Wir empfehlen die Bedienung der App durch die pädagogische Fachkraft, da zum einen Schreibkenntnisse von Nöten sind und zum anderen bundesdeutsche Begriffe („Tesafilm“) vorkommen. Ungeachtet dessen enthält die App eine große Menge interessanter Geräusche und eignet sich sehr gut zur Schulung auditiver Fähigkeiten.

Auf leisen Sohlen...

Natur und Technik

...wollen wir heut' Geräusche fangen! Welche Geräusche hören wir in unserem Kindergarten? Ausgestattet mit einem Tablet mit Sprachaufnahmefunktion begeben die Kinder sich gemeinsam auf die Suche nach besonderen akustischen Eindrücken.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, psychosoz. Wohlbefinden, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Die Kinder gehen auf Geräusche-Suche im Kindergarten

Materialien: ein Tuch, um die Augen zu verbinden, 1 Tablet mit Sprachaufnahmefunktion

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Bewusstes und differenziertes Hören
- Erkunden und Erfahren der unmittelbaren Umgebung über auditive Information
- Kooperation
- Forschendes Entdecken des unmittelbaren Umfelds
- Praktische Kenntnisse im Umgang mit technischen Geräten, hier: Tablet

Durchführung

Zum Einstieg macht jedes Kind einen „Hörspaziergang“: Jeweils einem Kind werden die Augen verbunden und es wird durch den Gruppenraum/ den Kindergarten geführt- dabei soll es sich ganz bewusst auf das Hören konzentrieren. Als nächstes besprechen Sie mit den Kindern, welche Geräusche sie auf ihrem Rundgang durch den Kindergarten wahrgenommen haben, welche Geräusche sind den Kindern besonders vertraut vorgekommen, was klang vielleicht ein bisschen gruselig? So, jetzt wollen wir die Geräusche aber fangen!

Dazu machen Sie sich gemeinsam auf durch den Kindergarten: Welche Geräusche werden entdeckt? Kinderlachen, Tellerklappern, Gesang, die Toilettenspülung, das Knarren der Eingangstür, ...? Jedes Geräusch wird für ca. 5 Sekunden aufgenommen - im Anschluss sagt jeweils ein Kind, welches Geräusch gerade zu hören war, z.B. „Das war die Klingel von Janniks Fahrrad.“

Zurück im Gruppenraum dürfen die anderen Kinder raten, welche Töne und Geräusche mitgebracht wurden. Welches Geräusch klingt besonders schön? Welches gefällt dir gar nicht? Beschreibe, was du hörst!

Weitere Ideen

Welche Geräusche entdecken wir, wenn wir den Kindergarten verlassen? Ein weiteres „Geräusche fangen“ können Sie in der Umgebung des Kindergartens durchführen: Wo zwitschern die Vögel am lautesten, wie klingen vorbeifahrende Autos, wie die bellenden Hunde, wie der Wind...?

Indem Sie zusätzlich zu den wie oben beschrieben eingefangenen Geräuschen auch Fotografien der Geräusch-Quellen erstellen, können Sie daraus ein Spiel machen: Die Kinder erhalten mehrere Bildkärtchen mit unterschiedlich Abbildungen von Geräusch-Quellen. Während Sie ein Geräusch abspielen, wählen die Kinder die passende Bildkarte aus und legen sie ab.

Projektidee/n

Zur Vorbereitung auf die folgenden Aktivitäten können die Grundlagen von Schall und Musik (Schallübertragung über das Medium Luft, Metall, Wasser) sowie Resonanzkörper, schwingende Saiten, Schall in Röhren, Pfeifen und Resonanzfellen besprochen und in einführenden Aktivitäten ausprobiert werden:

- Schall spüren: an Fellen von Trommeln, Tamburins, Gongs, Klangschallen, Stimmgabeln
- Schwingungen sehen: im Wasser, mit Körnern auf Resonanzfellen
- Schall aufnehmen und mit einer App visualisiert anschauen

In weiterer Folge wird ein kleines Klanglabor im Kindergarten aufgebaut. Die Kinder können an einem Tisch verschiedene Materialien und Dinge akustisch untersuchen und die Klänge und Geräusche aufnehmen. Beginnen sie am Arbeitstisch verschiedene Materialien akustisch von den Kindern erforschen zu lassen. Dies können beispielsweise gesammelte Naturmaterialien wie Nadelbaum-Zapfen, Hölzer, Laub, Nüsse oder Steine sein oder sie sammeln zum Thema Recycling und Wertstoffsammlung verschiedene Verpackungsmaterialien und Kunststoffe (Styropor, Luftpolsterkunststoffe, Kartons, Plastikflaschen etc.). Die Kinder finden verschiedene Wege, den Materialien Geräusche oder Klänge zu entlocken. Die Geräusche können aufgenommen, abgespielt und bearbeitet werden. Die Kinder schlüpfen in die Rolle des Geräuschemachers oder der Geräuschemacherin.

Folgende Aktivitäten können ausprobiert werden:

- Geräusche im Klanglabor mittels verschiedener Materialien finden und aufnehmen
- Geräusche und Klänge abspielen und erkennen
- Geräusche und Klänge bearbeiten (langsam-schnell, höher-tiefer, Hall, Echo/Delay und Spezialeffekte darüber legen)
- Entwicklung eines Storyboards (z.B. Vertonung von Sonne, Regen, Gewitter mit Blitz und Donner sowie Wind)

Leihst du mir dein Ohr?¹⁵

Sprache und Kommunikation

Oje, die Maus mit den großen Ohren hört schlecht! Sie beschließt, sich auf den Weg in den Wald zu machen. Wem wird sie begegnen? Was wird sie hören, was vielleicht nicht? Gemeinsam mit den Kindern wird eine Geschichte entwickelt und ein kurzes Hörspiel mittels der Sprachaufnahmefunktion eines Tablets davon erstellt.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Kunst und Kultur, Psychosoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Gestalten eines einfachen Hörspiels

Materialien: Handpuppe Maus, 1 Tablet mit Sprachaufnahmefunktion

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Nicht vergessen! Während der Aufnahme der Kinderstimmen muss es rundherum gaaanz still sein!

Zielsetzung

- Bewusstsein für gesprochene Inhalte ausprägen
- Geschichten erfinden und erzählen
- Verbale Beschreibung von Situationen
- Gemeinsame Gestaltungsprozesse erleben
- mit Sprache und Stimme kreativ und spielerisch umgehen
- Medien im Alltag einsetzen

Zur Vorbereitung können Sie spontane Kurzgeschichten erfinden: Ein Kind beginnt mit: „An einem warmen Sommermorgen...“. Das nächste Kind nimmt darauf Bezug und führt die Geschichte weiter- so lange, bis alle Kinder einen Satz ergänzt haben.

Durchführung

Die kleine Maus (Handpuppe) erzählt den Kindern, dass sie heute zusammen mit ihnen ein kurzes Hörspiel gestalten möchte. Die Maus nimmt den Gesprächsleitfaden auf- sie ist es, die den Kindern „off records“ Fragen stellt, die es ihnen erleichtern sollen, die Geschichte zu entwickeln.

(Mikro ein) Es war einmal eine kleine Maus. Diese kleine Maus hatte besonders große Ohren. Aber, stellt

¹⁵ Idee entwickelt in Anlehnung an: Roboom, S. (2017): Mit Medien kreativ und kompetent umgehen, S. 78f. Erschienen bei Beltz Nikolo.

euch vor, obwohl sie so große Ohren hatte, hörte die Maus ganz schlecht...Also machte sie sich auf den Weg- (Mikro aus) Den Kindern kurze Fragen stellen, die nicht mit aufgenommen werden. *Wohin machte sie sich auf den Weg?* (Mikro ein) Sie ging in den Wald. (Mikro aus) *Wen sah sie als erstes im Wald?* (Mikro ein) Eine Eule. (Mikro aus) *Welches Geräusch macht die Eule?* (Mikro ein)...

Wer der Maus wohl noch aller begegnet? Wird sie am Ende wieder gut hören?

Weitere Ideen

Kinder interviewen Kinder: Jedes Kind stellt sich vor - Name, Vorlieben, Wie geht es mir heute? Mache ein Geräusch!- Was ist Heimweh? Wie entsteht Ärger? Was ist Glück?- oder nach einer Art Steckbrief im Freundschaftsbuch: Selbstbeschreibung, liebste - verrückteste Erlebnisse etc.- Wenn ich einmal groß bin... Kinder interviewen sich bzgl. ihrer Berufsvorstellungen - wer sie sein möchten- was sie einmal später machen möchten...- das Gesprochene wird jeweils aufgenommen und im Anschluss abgespielt.

Auch die Eltern der Kinder können von ihren eigenen Kindern oder anderen Kindern aus der Gruppe interviewt werden.

Stimmen-Quiz- Wer klingt wie? Einigen Sie sich mit den Kindern der Gruppe auf einen Begriff, den alle Kinder ins Mikrofon sprechen und der aufgezeichnet wird. Wer kann erraten, welches Kind gerade zu hören ist? Erweitern können Sie das Quiz, indem die Kinder Fotos voneinander machen und diese gemeinsam mit den Audio-Dateien in die App „Book Creator“ übertragen werden, sodass es auch Bilder zur Auflösung des Quiz gibt. Gestalten Sie das digitale Büchlein so, dass die Audio-Aufnahme stets auf einer Doppelseite positioniert ist und die Fotografie erst auf der nächsten Doppelseite erscheint, damit das Quiz funktioniert.

Projektidee/n

Gestalten Sie ein Hörspiel mit Erzählung, Geräuschen, Klängen und Tönen! Sie können als Grundlage ein (einfaches) gern und oft gelesenes Bilderbuch verwenden, ihre Auswahl an den Jahreszeiten orientieren (eine Weihnachtsgeschichte, z.B.) oder ein kurzes Märchen auswählen. Nachdem die Kinder mit der Geschichte vertraut sind, regen Sie sie dazu an, beim Hören der Geschichte zu überlegen, welche Geräusche und Töne darin vorkommen bzw. mit welchen Lauten die Geschichte unterlegt werden könnte und wie sie sie herstellen möchten. Notieren und strukturieren Sie die Ideen der Kinder sowie die Geschichte (z.B. auf einem großen Plakat mit Unterstützung von Symbolen) – insbesondere zur Orientierung für die Kinder (wer sagt wann welchen Satz, macht welches Geräusch usw.). Für die Aufnahme können Sie die Sprachaufnahme-Funktion eines Tablets oder, wenn vorhanden, einen Computer mit dem Programm „Audacity“ – mit diesem kostenlosen Schnitt-Programm können Sie Tonaufnahmen bearbeiten. Unter https://www.ohrenspitzer.de/fileadmin/files/Mediathek/Tutorials_Audacity/Audacity_Anleitung_neu.pdf finden Sie eine Anleitung zur Handhabung des Programmes, die so formuliert ist, dass Sie das Programm auch zusammen mit den Kindern erkunden können.

Hier http://www.ranamausundtablet.de/files/geraeusche_alphabet.pdf finden Sie Anregungen, wie bestimmte Geräusche hergestellt werden können, unter <http://www.auditorix.de/index.php?id=183> finden Sie eine „Geräusche Box“ mit vielfältigen Geräuschen zum Download. Unter Nennung des Urhebers dürfen diese Geräusche in selbstproduzierten Geschichten, Höraufnahmen etc. auch veröffentlicht werden.

2.5. Klick Klick - Fotografie

Werden Kinder befragt, was ihre liebste Tätigkeit mit Tablets oder Handys ist, lautet die Antwort oft und einhellig: F-O-T-O-G-R-A-F-I-E-R-E-N! (Okay, wenn wir „spielen“ mal beiseite lassen).

Das aktive Fotografieren sowie das Betrachten von Fotos von Familienmitgliedern, Freunden, Haustieren usw. bereitet jungen Kindern viel Vergnügen und trägt zur Verortung des Ichs in der eigenen Lebenswelt bei. Die Erkundung der (kindlichen) Welt mittels Kamera fördert Entdeckerfreude, Neugier und Kreativität. Darüberhinaus wird sowohl der künstlerische als auch der kritische Blick geschärft und die Wahrnehmung der Umgebung insgesamt differenzierter. Durch die Bilder, die die Kinder machen, erhalten wir Einblick in ihre Welt und erfahren, was für sie im Moment wichtig ist. Im BildungsRahmenPlan heißt es dazu: „Die kreative Gestaltung von Medien sowie mit Medien ermöglicht es (...) sich auszudrücken und eigene Produkte zu schaffen.“¹⁶

So erwerben die Kinder Medienkompetenz – sie eignen sich über die pädagogisch angeleitete Auseinandersetzung mit der Fotografie einen kompetenten, kritischen, aktiven und kreativen Umgang mit Medien an – spielerisch und altersgerecht aufbereitet.

Nachfolgend finden Sie Ideen, die als Anregung dienen sollen, die Gestaltungsmittel der Fotografie kennenzulernen und anzuwenden. Ideen, die es den Kindern ermöglichen, sich kreativ mit einem Medium auszudrücken.

¹⁶ Bundesländerübergreifender BildungsRahmenPlan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich (2009), S. 15.

Da schau her!

Psychosoziales Wohlbefinden

In der fotografischen Erkundung ihrer unmittelbaren Umgebung und dem Experimentieren mit ungewöhnlichen Blickwinkeln erfahren die Kinder sich als aktive Betrachter und Gestalter ihrer Umwelt.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoz. Wohlbefinden**, Kunst und Kultur, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Die Kinder fotografieren Alltagsgegenstände (Buntstifte, Scheren, ...) aus dem Kindergarten sowie ev. weitere vertraute Gegenstände (Handy, Schlüssel, ...) aus zwei Perspektiven: Einmal im Detail, einmal in Großaufnahme. Anhand der Detail-Aufnahmen sollen andere Kinder erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt.

Materialien: einige Beispielbilder, Tablets je nach Kinderanzahl, Drucker, um die Bilder zu drucken

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: 5-6 Kinder

Zielsetzung

- Verschiedene Perspektiven einnehmen: Derselbe Gegenstand kann unterschiedlich erscheinen
- Mit Perspektiven und Ausschnitten experimentieren
- Wirkungen der Fotografie bzw. von Bildern reflektieren und verbalisieren
- Handhabung einer Tablet-Kamera zur Gestaltung eines eigenen Produktes
- Erfahrung mit Bildkomposition
- Schulung des differenzierten Blickes

Durchführung

Alltagsgegenstände werden aus ungewöhnlicher Perspektive fotografiert.

Die Kinder bekommen den Auftrag (entweder paarweise oder alleine), einen oder zwei Gegenstände aus zwei unterschiedlichen Perspektiven, einmal aus der Nähe d.h. im Detail, einmal aus der Distanz, d.h. das gesamte Objekt zu fotografieren. „Versuche, so zu fotografieren, dass nicht gleich zu erkennen ist, welchen Gegenstand du dir ausgesucht hast.“ Im Anschluss werden die Bilder gesichtet und jeweils mit dem Fotografie-Kind gemeinsam gedruckt. Bei den Aufnahmen und der darauffolgenden Betrachtung machen die Kinder die Erfahrung, dass derselbe Gegenstand aus unterschiedlichen Perspektiven abgebildet werden kann und sich dem Betrachter daher – je nach Perspektive – unterschiedlich zeigt.

Darauf folgt eine Rate-Runde: Zunächst wird nur die Detailaufnahme betrachtet. Wer kann erraten, um welchen Gegenstand es sich handelt? Danach wird auch die Aufnahme des gesamten Objektes hergezeigt und Vergleiche und Überlegungen dazu werden angestellt. Was haben die Kinder zu berichten?

Weitere Ideen

Die Detail-Fotografie lässt sich in vielen Bereichen anwenden bzw. weiterführen: Wessen Augen, Ohren, Hände, ... sind das? Welcher Buchstabe, welche Zahl, welches Symbol ist das?

Eine Variante des Bilderrätsels stellt die fotografische Dokumentation von Gegenständen, die sich offenbar verirrt haben müssen, dar. Gegenstände, die sichtlich *nicht* in den Garten, Wald, Park, etc. gehören, werden von Ihnen (gut sichtbar für die Kinder) verteilt. Ausgestattet mit einem Tablet zum Fotografieren begeben sich die Kinder nun auf die Suche nach den verirrteten Gegenständen.

Projektidee/n

Bitten Sie die Kinder, Baby- und Kleinkind-Fotos von sich mitzubringen, ein aktuelles Foto nehmen Sie zusammen im Kindergarten auf. Mittels digitaler Bildbearbeitungsprogramme können die Kinder die Bilder im Anschluss gestalten und in der App „Book Creator“ ein kleines Büchlein über sich selbst und das größer werden erstellen. Lustig zum Abschluss: Mit der App „Aging Booth“ können die Kinder herausfinden, wie sie aussehen werden, wenn sie älter sind...

Bilder im Alltag reflektieren: Wir sind ständig von Bildern umgeben - auch die Kinder. Insofern sind Aktivitäten, die den kritischen Umgang mit Bildern zum Inhalt haben, ein wichtiger Beitrag zur Medienkompetenz. Dazu bietet es sich beispielsweise an, Bilder aus bekannten Werbungen (Produkte für Kinder) gemeinsam zu betrachten und zu überlegen, was möchte uns die Werbung vermitteln? - Dass wir ein Produkt haben wollen.

Und Stopp!

Physisches Wohlbefinden

Im richtigen Moment auf den Auslöser zu drücken, ist gar nicht so einfach. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt. Beim Stopptanz hingegen sind flinke Beine von Nöten. Beides erfordert schnelle Reaktionen und macht Kinderhänden, -augen und -beinen Spaß.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Eine Bewegungseinheit mit Stopptanz, bei dem ein Kamerakind versucht, andere Kinder zu fotografieren.

Materialien: Tamburin, 1 Tablet mit Fotografie-App, Abspielgerät für Musik (ein weiteres Tablet mit Lautsprecher oder CD-Player), wenn vorhanden: Stativ

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: 5-6 Kinder

Nicht vergessen! Jedes Kind sollte sich einmal als Kamerakind versuchen dürfen.

Zielsetzung

- Komplexe Handlungs- und Bewegungsabläufe planen und steuern
- Kooperation mit anderen
- Verantwortungsvoller, sorgsamer Umgang mit technischen Geräten
- Planerischer, gestalterischer Blick auf eine Situation
- Genaues Hinsehen üben

Durchführung

Diese Idee der Bewegungs-Fotografie kann in jegliche Bewegungseinheit, die Sie mit Ihrer Gruppe durchführen, integriert werden.

Möchten Sie sie als eigene Einheit durchführen, können Sie folgenden Ablauf wählen: Auf eine kurze Aufwärmrunde mit Tamburin-Begleitung (laufen, gehen, galoppieren,...) folgt der Stopptanz: Die Kinder bewegen sich zu Musikbegleitung durch den Raum. Vor jeder Runde wird vereinbart, welche Bewegung die Kinder machen, wenn die Musik stoppt. (Zunächst erst nur starr stehenbleiben, später auf einem Bein stehen, auf allen Vieren stehen, im Schneidersitz sitzen,...) Aufgelöst wird die Starre durch einen Spruch: „1-2-3, alle Kinder sind wieder frei“ und die nächste Runde beginnt. Nach einigen Runden zaubern sie – ebenfalls begleitet durch einen Spruch – das Tablet hervor: „1-2-3, was hab ich heute dabei? 1-2-3-4, fotografieren wollen wir heute hier.“

Erläutern Sie den Kindern kurz das Vorhaben, die auf die Bewegung folgende Starre fotografisch festzuhalten.

Ein Kind wird als Kamerakind ausgewählt und es geht weiter mit dem Stopptanz. Wenn die Kinder erstarrt sind, versucht das Kamerakind, eines der „eingefrorenen“ Kinder mit der Kamera einzufangen. Das ist gar nicht so einfach!

Zum Abschluss der Einheit darf jedes Kind eine besondere Bewegung vorführen und ein weiteres Kind hält diese fotografisch fest. „1-2-3-4-5-6-7-8, das hat uns großen Spaß gemacht.“

Im Anschluss können die Fotos gedruckt, mit den Kindern besprochen und allen zugänglich gemacht werden.

Weitere Ideen

Bewegte Kinder, bewegte Bilder: Aufnahmen von Kindern im Freien sind z.B. im Herbst, wenn viele Blätter den Wegesrand säumen, sehr schön: Lassen sie die Kinder sich gegenseitig fotografieren, während sie in einem Blätterregen stehen.

Im Bewegungsraum oder im Freien: Jedes Kind darf vor der Kamera seine Lieblings-Bewegung vorführen und wird dabei von einem anderen Kind fotografiert. Diese Bilder können Sie anschließend nutzen, um einen Bewegungs-Würfel für zwischendurch zu gestalten (siehe Buchstabensuppe und Zahlensalat-Baustein Allez hopp).

Projektidee/n

So ein Zirkus! Gestalten Sie ein Zirkusprojekt mit den Kindern, z.B. im Fasching. Rund um ein Gruppenfoto der Zirkuskinder kann mit einer Bildbearbeitungssoftware ein Zirkuszelt gemalt werden, gemeinsam wird ein thematisch passender Bilderrahmen gebastelt, durch den die Künstler und Künstlerinnen in die Kamera blicken und auch die Einladungen oder Plakate können mithilfe von Fotografien erstellt werden. Ergänzend können Sie den Kindern das digitale Wunderwimmelbuch „Im Zirkus“ zur Verfügung stellen.

Alles eine Frage der Perspektive. Die Normal-, Frosch- und Vogelperspektive

Kunst und Kultur

Auf die Perspektive kommt es an. Kleine Künstler und Künstlerinnen betrachten die Welt von unten und von oben, machen Bilder, verkleiden sich und können sowohl riesengroß als auch klitzeklein sein. Wie? Einfach ausprobieren!

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Die Kinder lernen unterschiedliche Perspektiven kennen und probieren sich als Fotografen

Materialien: 1 Tablet (je nach Kinderzahl), ein Sessel oder Podest, Drucker, Verkleidungsmaterialien, optional: Kinderschminke

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 5 Kinder

Zielsetzung

- Experimentierfreude und Kreativität anregen
- Kennenlernen und Benennen verschiedener Perspektiven sowie deren Wirkung
- Den kreativen Prozess als kommunikativen Prozess erleben
- Umgang mit dem eigenen Bild
- Erfahrung und Sicherheit im Umgang mit einer Kamera sammeln
- Freude am spielerischen Umgang mit Medien

Durchführung

Besprechen Sie mit den Kindern zunächst das Vorhaben, Bilder aus unterschiedlichen Perspektiven aufzunehmen. Probieren Sie die Bewegungen, die dazu notwendig sind, vorab aus:

für die Frosch-Perspektive machen sich die Kinder klein wie ein Frosch und betrachten ihr Motiv von unten.

für die Normalperspektive stehen die Kinder aufrecht und fokussieren das Motiv auf Augenhöhe.

für die Vogelperspektive benötigen Sie einen Sessel oder ein Podest, von dem die Kinder auf ihr Motiv herabblicken können wie ein Vogel.

Ein Kind – das „Kamerakind“ – wird mit einem Tablet ausgestattet, auf dem die Fotografie-App bereits geöffnet ist. Ein zweites Kind wird nun aus diesen unterschiedlichen Perspektiven, mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken, fotografiert. Anschließend wird gewechselt.

Begleiten können Sie die Aktivitäten der Kinder durch Sätze wie „Schau nur, wie groß du bist“ oder „Du bist ja winzig klein da unten.“

In einem nächsten Schritt wird die Verkleidungskiste geöffnet. Die Kinder dürfen sich nun nach Herzenslust verkleiden (wenn Zeit ist, können sie auch geschminkt werden); vielleicht befindet sich ja auch ein Spiegel in der Nähe? Jedes Kind, das eine passende Verkleidung gefunden hat, wird aus den drei unterschiedlichen Perspektiven porträtiert. Siehe da: Plötzlich gibt es kleine und große Prinzen, riesige Löwinnen und klitzekleine Feen!

Bitte denken Sie daran, die Meinung des Kindes zu respektieren. Wenn ein Kind beispielsweise möchte, dass ein Foto gelöscht wird, weil es ihm nicht gefällt oder es sich damit nicht wohlfühlt, kommen Sie seinem Wunsch nach. Das „Recht am eigenen Bild“ gilt auch für Kinder!

Im Anschluss werden die Bilder gemeinsam mit den Kindern nochmals angesehen, sortiert, gedruckt und besprochen: „Welches Bild von dir gefällt dir besonders gut, welches Bild von anderen?“ „Welches Kostüm findest du besonders schön?“ „Welche Perspektive findest du am Lustigsten, welche Perspektive passt deiner Meinung nach am Besten zu welchem Bild?“

Um die Bilder längerfristig zugänglich zu machen können sie beispielsweise wie in einer Galerie präsentiert werden oder auch auf unterschiedlicher Höhe, an unterschiedlichen Plätzen im Kindergarten verteilt werden, denn auch hier gilt: Alles eine Frage der Perspektive!

Weitere Ideen

Mit Fotografien von verkleideten und unverkleideten Kindern lässt sich ein Gruppen-Fotomemory gestalten: In der App Pic EDU können Sie die Bilder auswählen, zu einer Collage aus gleichgroßen Bildern zusammenfügen und drucken. Anschließend werden die Fotografien laminiert und den Kindern zum Spielen zur Verfügung gestellt.

Sammeln Sie Bilder von Gegenständen, die wie Gesichter aussehen. Diese Bilder können Sie zum Ausgangspunkt für eine fotografische Suche nach Gegenständen mit Gesichtern bzw. einer erkennbaren Mimik machen- wo finden wir in unserer alltäglichen Umgebung, in der Natur,... Dinge, die aussehen wie Gesichter?

Projektidee/n

Seh-Werkstatt: Stellen Sie den Kindern in Stationen verschiedenes optisches Spielzeug (Kaleidoskope, Bilder von optischen Täuschungen, Wunderscheiben, Daumenkinos etc.) zur Verfügung. Anschließend würde sich ein Besuch in einem Museum, wie z.B. im Museum der Illusionen (Wien) <https://museumderillusionen.at> anbieten. Darauf aufbauend können selbst optische Täuschungen mit einer Kamera hergestellt werden: Platzieren Sie ein Spielzeug, z.B. ein Bobby-Car oder ein anderes Fahrzeug mit einer Ladfläche im Abstand von ca. 2-3 Metern vor der Kamera. Ein Kind stellt sich in weiterem Abstand (ca. 3-5 Meter) dahinter. Auf dem Display wird nun kontrolliert, ob es tatsächlich so aussieht als säße das Kind auf dem Bobbycar bzw. der Ladefläche. Wenn die Position stimmt, heißt es „Klick Klick“, ansonsten wird noch etwas nachjustiert.

Naturbilder

Natur und Technik

Das Gestalten mit Naturmaterialien ist eine wunderbare Aktivität, die den Kindern sinnlich-kreative Erlebnisse ermöglicht und sie dabei ruhig und entspannt werden lässt.

Sie können die folgende Aktivität sowohl drinnen als auch draußen durchführen: Wenn Sie sich für eine Durchführung in den Innenräumen entschließen, müssen zuvor ausreichend Naturmaterialien (Moos, kleine Zweige, Rinde, Blüten, Schneckenhäuser, ansprechende Steine u.v.m.) gesammelt werden, dazu würde sich ein Ausflug mit den Kindern in die umgebende Natur eignen.

Bitte achten Sie darauf, keine giftigen Pflanzen zu sammeln und besprechen Sie mit den Kindern vorab, dass ein verantwortungsvoller Umgang mit natürlichen Ressourcen wichtig ist.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Kunst und Kultur, Psychosoziales Wohlbefinden, Physisches Wohlbefinden

Was wird gemacht? Aus Naturmaterialien werden im Innenraum oder im Freien Bilder gelegt, die im Anschluss aus unterschiedlichen Perspektiven fotografiert werden.

Materialien: für drinnen: Ausreichend Naturmaterialien wie Moos, kleine Zweige, Blüten, Schneckenhäuser, ansprechende Steine u.v.m., Chiffontücher, ein großes Tuch, 2 Tablets mit Kamerafunktion und vorbereiteter Musik, 1 Sessel, Drucker

für draußen: 1-2 Tablets mit Kamerafunktion, Drucker im Anschluss

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: je 5-6 Kinder

Zielsetzung

- Bewusster und verantwortungsvoller Umgang mit den Ressourcen der Natur
- Schöpferische Auseinandersetzung mit der Natur
- Positive Naturerlebnisse
- Die Natur als Möglichkeit zur/ als Ort der Inspiration erleben
- Die Fähigkeit zum Beobachten, Beschreiben und Vergleichen ausprägen
- Experimentieren mit Perspektiven und Bildausschnitten
- Fachbegriffe kennen und anwenden

Durchführung drinnen

In entspannter, ruhiger Atmosphäre werden die Kinder in einem Extra-Raum oder dem Bewegungsraum zusammengeholt.

Jedes Kind erhält von der Pädagogin/dem Pädagogen ein Chiffon-Tuch und darf sich damit ruhig und leise einen Platz im Raum suchen.

In der Mitte des Raumes befinden sich auf einem schön drapierten großen Tuch die gesammelten, sortierten Naturmaterialien. Die Kinder dürfen nun sorgsam auswählen, welche Materialien sie für ihr Bild verwenden möchten und arrangieren die Naturmaterialien auf ihrem Tuch.

Für ein stimmungsvolles Ambiente können Sie durch Musik sorgen. Bitte achten Sie auf werbefreie Inhalte, damit die Kinder nicht gestört werden!

Nach Fertigstellung des Werkes bekommt jedes Kind ein Tablet mit dem Auftrag, sein Bild aus verschiedenen Perspektiven zu fotografieren: Einmal im Hoch-, einmal im Querformat, eine Totale, eine Detailaufnahme, eine Aufnahme aus der Vogelperspektive (stellen Sie dazu einen Sessel bereit).

Betrachten Sie im Anschluss die Bilder mit dem Kind gemeinsam und besprechen Sie, was die Perspektiven unterscheidet. Die Bilder können – wenn möglich – vor Ort ausgedruckt und auf einer Schautafel ausgestellt werden oder sie werden archiviert, um später für die Gestaltung eines Fotobuches verwendet zu werden.

Variation: Naturmaterialien im Raum verteilen und die Kinder legen in der Mitte des Raumes ein Gemeinschaftsbild, das dann ebenfalls aus unterschiedlichen Perspektiven fotografiert wird.

Durchführung draußen

Begeben Sie sich mit den Kindern in einen nahegelegenen Wald, einen Park, oder auf eine Wiese, auf der sich genügend Materialien zum Gestalten finden. Legen Sie zunächst gemeinsam mit den Kindern einen Punkt fest, der als Sammelpunkt für die Naturmaterialien dient, sowie den Radius, in dem die Kinder sich beim Sammeln bewegen dürfen. In Gruppen machen sich die Kinder nun daran, Materialien für ein gemeinsames Kunstwerk zu finden. Ob Sie eine thematische Vorgabe (Tier, Waldgeist, Märchenfigur, Steinmännchen,...) machen möchten oder nicht, bleibt Ihnen überlassen.

Sind genügend Materialien bereitgestellt, können Sie beginnen: Kooperativ und ohne Hektik werden die Materialien angeordnet, umplatziert, drapiert,...- bis alle teilnehmenden Kinder zufrieden mit dem Ergebnis sind.

Nach Fertigstellung des Werkes bekommt jedes Kind das mitgebrachte Tablet mit dem Auftrag, das Bild aus verschiedenen Perspektiven zu fotografieren: Einmal Hoch-, einmal Querformat, eine Totale, eine Detailaufnahme, eine Aufnahme aus der Vogelperspektive (wenn möglich). Betrachten Sie im Anschluss die Bilder mit dem Kind gemeinsam und besprechen Sie, was die Perspektiven unterscheidet.

Die Bilder können – wenn ein Drucker vorhanden ist – im Kindergarten ausgedruckt und auf einer Schautafel präsentiert werden oder sie werden archiviert, um später für die Gestaltung eines Fotobuches verwendet zu werden.

Das Kunstwerk bleibt in der Natur zurück und wird der Vergänglichkeit überlassen.

Weitere Ideen

Schließen Sie an mit Spielen, bei denen die Kinder mit Tablets ausgestattet ihre Umwelt erkunden: Sie fotografieren Körperteile von Freunden aus unterschiedlichen Perspektiven und andere Kinder erraten und benennen die Körperteile, lassen Sie die Kinder eine Runde im Kindergarten drehen und runde, eckige, schwarze, weiße,...Gegenstände entdecken und mit Verfremdungseffekten fotografieren. Dabei können die Kinder u.U. auch mit verschiedenen Kameras experimentieren: Tablet-Kamera, kleine Digital-Kamera, Einweg-Kamera, Sofortbild-Kamera etc.

Auch im Garten, Park oder Wald lassen sich interessante Pflanzen, Insekten, Vogelnester,... entdecken und fotografisch festhalten.

Projektidee/n

Die Natur erkunden: Wenn Sie regelmäßige Ausflüge in die Umgebung , den Wald o.ä. machen, können Sie ein Tablet nutzen, um z. B. den Zyklus eines Baumes im Jahresverlauf zu dokumentieren: In gleichmäßigen Abständen wird der Baum fotografiert, um seine Entwicklung beobachten und ausführlich besprechen zu können. Sie können dazu beispielsweise die App „Book Creator“ nutzen- hier lassen sich die Fotografien gemeinsam mit Text und Audioaufnahmen (Vogelgezwitscher im Frühjahr?) in einem kleinen Büchlein zusammenfügen.

Eine Geburtstagsgeschichte

Sprache und Kommunikation

Fantasie los und Klick-Klick! Aus einer Erzählung wird eine Bilder-Geschichte. Am Ende heißt es „Happy Birthday!“

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Kunst und Kultur, Psychosoziales Wohlbefinden

Was wird gemacht? Mit den Materialien aus dem kleinen Erzählkoffer wird von den Kindern eine kurze Fotostory erstellt. Die Geschichte ist relativ einfach gehalten, damit die Kinder sich auf die Bildgestaltung und die Fotos konzentrieren können.

Materialien: Kleiner Erzählkoffer mit Tierfiguren, ein schönes Tuch oder ein Reifen als Rahmen für das Foto-Arrangement, 1 Tablet mit der App „Book-Creator“

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: 4- 6 Kinder

Nicht vergessen! Die folgende Geschichte ist als Anregung gedacht. Lassen Sie der Phantasie der Kinder freien Lauf, wenn sie ihre Fotostory nach eigenen Vorstellungen gestalten möchten. Greifen Sie nur dann lenkend ein, wenn der Geschichte ein roter Faden fehlt.

Zielsetzung

- Geschichten erfinden und erzählen
- Visuelle und verbale Beschreibung von Situationen
- Förderung von Kreativität und Phantasie
- Gemeinsame Gestaltungsprozesse erleben
- Experimentieren mit Gestaltungsoptionen

Durchführung

Sie können mit den Kindern völlig frei eine Geschichte erfinden oder sie orientieren sich an der folgenden Idee – je nach den Fähigkeiten der Kinder:

Es war einmal ein kleiner Elefant, der sich schon so sehr auf seinen Geburtstag freute. Bald, bald würde es soweit sein! Er hatte viele seiner Freunde zum Geburtstagsfest eingeladen.

Vor dem Fest gab es allerdings noch eine Menge zu tun: Der kleine Elefant musste das Essen vorbereiten, seine Lichtung sauber machen, seinen Rüssel polieren, ...

Er arbeitete den ganzen Tag lang. Danach war er so müde, dass er – ohne sich die Zähne zu putzen – ins Bett fiel. Er schlief tief und fest bis...

Bis zum nächsten Tag, als alle seine Freunde zum Geburtstagsfest erschienen. Etwas ratlos standen sie vor

dem schlafenden Elefanten.

„Wie können wir ihn wecken?“

„Ich könnte ihn kitzeln“, schlug die Maus vor. (Feder)

„Ich könnte ihn stoßen“, sagte das Nashorn.

„Ich könnte laut brüllen“, flüsterte der Löwe.

„Wir könnten ihm alle zusammen ein Geburtstags-Lied vorsingen“, meinte die Giraffe.

So stellten sich die Tiere rund um den schlafenden Elefanten und begannen zu singen.

Da erwachte der kleine Elefant und freute sich sehr über das Lied und seine Gäste und sie feierten zusammen ein rauschendes Fest.

Mit den Materialien aus dem Erzähl-Koffer können Sie die Geschichte gemeinsam mit den Kindern so aufbereiten, dass daraus eine Fotostory entsteht. Auf einem Tuch oder in einem Reifen werden die Figuren so angeordnet, dass aus der Abfolge der Bilder eine Geschichte entsteht. Jedes Bild wird mit der Tablet-Kamera festgehalten.

Am Ende werden die Fotos in der App Book-Creator zusammengefügt, so entsteht eine kleine Fotostory, die nach Belieben noch um Geräusche, Erzählstimme, ... erweitert werden kann.

Daraus kann z.B. ein Bilderbuchkino für andere Gruppen im Haus oder weitere Kinder aus der eigenen Gruppe entstehen.

Weitere Ideen

Zum Kindergeburtstag kann der Inhalt des Erzähl-Koffers variiert werden – so entsteht für jedes Geburtstagskind eine kleine, persönliche Foto-Story. Auch als Abschiedsgeschenk für jedes Vorschulkind könnte eine kleine persönliche Fotostory gemeinsam mit anderen Kindern entwickelt werden, die das Kind dann am Ende des Kindergartenjahres überreicht bekommt.

Projektidee/n

Eine Fotostory zum Thema „Unsere liebsten Spiele im Kindergarten“: Die Kinder zeigen ihre Lieblingsspiele, mit wem sie sie besonders gerne spielen,...- dabei werden sie fotografiert und erfinden lustige Geschichten rundherum. Die entstandene Fotostory können Sie dann z.B. für den nächsten Elternabend nutzen, um Einblick in den Kindergarten-Alltag zu geben.

2.6. Technikfit und sicher

Sicherheit ist ein Thema, das auch die Kleinsten schon betrifft- insbesondere im Umgang mit Medien. Es ist also notwendig und sinnvoll, die Kinder in ihrer Medienkompetenz zu stärken. Das medienkompetente Kind weiß über Medien Bescheid und handelt verantwortungsbewusst und selbstbestimmt.

Die Basis der Medienkompetenz stellt die Sprache dar: Wir müssen den Kindern Worte zur Hand geben, die es ihnen ermöglichen, Medienerfahrungen auszudrücken und zu verarbeiten, Fragen zu stellen, eigene Erkenntnisse zu formulieren etc. Es geht hier also – anders als in den anderen Methoden-Baukästen – weniger um „Hands-On“: Nicht konkretes Medienhandeln steht hier im Mittelpunkt sondern Wissen über Medien, die Auseinandersetzung mit Medieninhalten sowie die Vermittlung eines elementaren Technik-Verständnisses. Das Gefühl, Bescheid zu wissen, gibt Sicherheit.

Die Heranbildung von Medienkompetenz ist ein Prozess, der mit dem Verlassen des Kindergartens keineswegs abgeschlossen ist; vielmehr verhält es sich so, dass die Elementarpädagogik nunmehr stärker gefordert ist, die Grundlagen der Medienkompetenz zu vermitteln und damit einen Beitrag zur Sicherheit der Kinder zu leisten.

Beachten Sie auch die Beilage zur Medienkompetenz- zu finden im Bereich „Ausführliche Unterlagen“.

Von Helden und Heldinnen

Psychosoziales Wohlbefinden

Mediale Vorbilder erfüllen schon im Vorschulalter wichtige Funktionen für die Kinder: Sie dienen als Identifikationsfiguren und zur Orientierung. Zudem markiert die Auseinandersetzung mit den Medienhelden und -heldinnen oft den Einstieg in mediale Welten: Ob am Fernseher oder einem Tablet, der Spiele-App am Handy der Eltern oder bei Verwandten... Die Auseinandersetzung mit Helden und Heldinnen eröffnet einen lebensnahen und spielerischen Zugang zum Thema Medienerfahrungen.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoziales Wohlbefinden**, Kunst und Kultur, Sprachen und Kommunikation

Was wird gemacht? Verschiedene Medienfiguren werden unterschiedlichen Geräten zugeordnet – je nachdem, woher die Kinder die Medienfigur kennen. Dabei wird ein Gespräch über die Medienerfahrungen der Kinder geführt.

Materialien: Bildkarten Medienfiguren, verschiedene Geräte: Tablet, Smartphone, Laptop, CD-Player, Mp3 Player sowie ein Bild von einem Fernseher, Kopier-Vorlagen: Medien

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Sachbegriffe kennenlernen
- Medienerfahrungen emotional und verbal verarbeiten
- Das Verständnis von Medien sowie über Medien erweitern
- Reflexion des eigenen Medienverhaltens
- Medien im Alltag: etwas über deren Verwendungs- und Funktionsweise erfahren

Durchführung

In der Mitte des Kinderkreises werden unterschiedliche Medien (Tablet, Smartphone, Laptop, CD-Player, Mp3 Player & ein Bild von einem Fernseher) verteilt, ebenso wie Bilder von Medienfiguren, die den Kindern aktuell geläufig sind.

Zunächst wählt jedes Kind eine Figur aus, dabei wird ein Gespräch über die Auswahl angeregt: Wie heißt deine Figur? Weshalb hast du dich für diesen Helden/ diese Heldin entschieden? Was macht diese Figur so besonders, warum magst du sie so gerne? Im Zuge des Gespräches kann mit den Kindern reflektiert werden, ob es sich um echte oder fiktionale Gestalten handelt, woran das zu erkennen ist,... Auch die Frage, wie Medien zustande kommen, kann besprochen werden: vielleicht können Sie auf Erfahrungen der Kinder (z. B. mit Bildbearbeitung) zurückgreifen, die illustrieren, dass ein Medienprodukt nicht unbedingt ein Abbild der Realität ist.

In einem nächsten Schritt werden die jeweiligen Bilder jenem Medium zugeordnet, auf dem die Kinder die zugehörige Sendung, das Spiel, ... häufig konsumieren. Auch hier setzt ein Gesprächsimpuls an: Wofür können die Geräte genutzt werden? Was hast du für Erfahrungen? Wofür kann man das jeweilige Medium gebrauchen, wofür nicht? Was machst du besonders gerne? Was würdest du gerne ausprobieren? Auch Nutzungsgewohnheiten der Kinder können thematisiert werden: Wie nutzen die Kinder das Medium? Gemeinsam mit jemand anderem oder alleine, eher selten oder häufig?

Wenn es die Situation zulässt, kann auch über negative Erfahrungen mit Medien gesprochen werden. Hast du schon einmal etwas gehört beim CD-Hören, das dir Angst gemacht hat? Oder etwas gesehen, wovon du ein mulmiges Gefühl bekommen hast?

Zum Abschluss bekommen die Kinder ein Blatt und malen darauf was sie am liebsten mit dem Medium tun, was bzw. wen sie am Liebsten hören bzw. sehen.

Weitere Ideen

Anknüpfend an das Gespräch über die Mediennutzung können gemeinsam zwei Plakate erstellt werden: „Zeit mit Medien“, „Zeit ohne Medien“: Die Kinder erzählen von ihren Lieblingsbeschäftigungen und malen diese anschließend auf kleine Kärtchen. Die Kärtchen werden – je nach Aktivität – einem der beiden Plakate zugeordnet und aufgeklebt. Im Anschluss wird das Ergebnis besprochen und die Plakate gut sichtbar im Gruppenraum befestigt.

Entwirf deinen eigenen Helden! Entwirf deine eigene Heldin! Hier sind Fantasie und Kreativität gefragt: Die Kinder werden dazu angeregt, aus einem Material Ihrer Wahl (Salzteig, Plastilin, Papier o.ä.) einen eigenen Helden/ eine eigene Heldin zu kreieren. Wie sieht er/ sie aus? Welchen Namen gibst du ihm/ ihr? Was kann er/sie Besonderes?

Projektidee/n

„Aktionswoche zur Mediennutzung“: Eine Woche lang wird jeden Tag am Morgen festgehalten, mit welchem Medium sich die Kinder am Vortag beschäftigt haben. Dazu können Sie entweder ein Plakat gestalten und darauf für jedes Kind oder für die unterschiedlichen Medien Sterne kleben oder kleine Kästchen aufmalen. Anhand der entstehenden Säulen lassen sich Häufigkeiten sehr einfach ablesen. Sie können wählen, ob sie die Mediennutzung personalisiert aufzeichnen möchten, d.h. das Kind erhält eine Auswertung seiner Nutzungsgewohnheiten oder ob Sie Häufigkeiten innerhalb der Gruppe über die verschiedenen Medien erheben wollen. Schon während der Woche können sie jeden Tag die Gelegenheit nutzen, mit den Kindern Gespräche über die verschiedenen Medien und ihre Funktion für die Kinder, ihre medialen Erlebnisse, Berührungspunkte mit Werbung u.ä. zu führen. Aufgrund der einfach erkennbaren Visualisierung von Häufigkeiten bietet diese Methode einen sehr guten Anknüpfungspunkt für Gespräche. Greifen Sie besonders jene Themen auf, die die Kinder zu beschäftigen scheinen. Am Ende der Woche wird gemeinsam reflektiert: Welches Medium nutzen die Kinder der Gruppe am Häufigsten? Wofür?

Medienwirbel

Physisches Wohlbefinden

Die Medien sind los! Bei diesem Bewegungsspiel lernen die Kinder Begriffe aus der digitalen Welt kennen, reagieren schnell und wirbeln durcheinander. Das macht eine Menge Spaß.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Bewegungsspiel Medienwirbel im Sesselkreis

Materialien: Loszettel: Handy, Tablet, Spielekonsole, Laptop, Roboter + ein Körbchen, um die Zettelchen aufzubewahren

Altersempfehlung: 4-6 Jahre

Sozialform: bis zu 15 Kinder

Nicht vergessen! Je nach Kinderanzahl muss die Anzahl der Loskärtchen angepasst werden (mind. 3 Kinder pro Medium)

Zielsetzung

- Sprachliche Aufforderungen in Bewegung übersetzen
- Koordinative Fähigkeiten (insbes. Reaktion) erweitern
- Technische Begriffe kennen, anwenden, festigen
- Sicherheit in der Anwendung der Begriffe erlangen
- Erweiterung des Wissens über Medien

Durchführung

Die Kinder finden sich im Sesselkreis zusammen- mit einem Sessel weniger als es spielende Kinder gibt. Ein Kind, das sich in die Mitte des Kreises stellt, wird ausgewählt. Jedes Kind im Sesselkreis zieht aus einem Hut ein Los. Das Kind in der Mitte nennt ein Medium. Daraufhin tauschen die Kinder, die zu dieser Gruppe gehören, die Plätze. Das Kind aus der Mitte versucht ebenfalls, einen Platz zu ergattern. Wird der „Medienwirbel“ ausgerufen, tauschen *alle* Kinder ihre Plätze. Wer keinen Platz findet, kommt in die Mitte und nennt ein weiteres Medium.

Weitere Ideen

Verschiedene Medien und Gegenstände (Buch, Kamera, ein Gerät zum Musikabspielen, bspw. Mp3-Player, Uhr, Wecker, Taschenrechner, Brettspiel, Zeitung, Tablet, Handy, alter Laptop) liegen unter einem Tuch und dürfen von den Kindern reihum ertastet, hervorgeholt, begutachtet, benannt und auf ihre Funktion hin überprüft werden. Anschließend besprechen Sie mit den Kindern, dass digitale Geräte viele dieser vormals

getrennten Funktionen bündeln und gehen dabei auf Medienerfahrungen, von denen die Kinder berichten, ein. Hilfreich können beispielsweise Fragen nach beliebten Medienfiguren, Erfahrungen mit Werbung, besonders schöne oder unangenehme Medienerlebnisse,... sein.

Projektidee/n

Überlegen Sie sich einen „Medien in Bewegung-Parcours“: In verschiedenen Medien-Stationen erhalten die Kinder die Möglichkeit, sich mit (digitalen) Medien auseinanderzusetzen. Um in den Stationen-Raum zu gelangen, müssen die Kinder ein zuvor vereinbartes Passwort* nennen, darin befindet sich dann beispielsweise eine Foto-Station „Ich bin stark“. Die Kinder stellen sich möglichst selbstbewusst dar und fotografieren sich gegenseitig (möglicherweise mit einigen Verkleidungsmaterialien), eine Höhlen-Station (um in die Höhle zu gelangen, sollen die Kinder einen Code anhand von Symbolkärtchen, bestehend aus Formen und Farben korrekt nachlegen) usw.

*Nutzen Sie die Gelegenheit, mit den Kindern über die Funktion eines Passwortes zu sprechen: Ein Passwort ist ein geheimes Kennwort -wie ein Schlüssel- das dir Zutritt zu etwas (wie z.B. zu diesem Raum) verschafft. Auch im Internet brauchen Menschen - deine Eltern zum Beispiel - geheime Kennwörter, wenn sie z.B. im Internet zur Bank gehen möchten.

Da & Dort: (k)ein schöner Ort

Kunst und Kultur

Die (fotografische) Perspektive der Kinder auf sichere und unsichere Plätze, auf Orte an denen sie sich wohlfühlen und auf jene, bei denen dies nicht zutrifft ist ein wertvoller Ausgangspunkt, der Einblick in ihre Welt gewährt und so eine weiterführende Bearbeitung des Themas Sicherheit ermöglicht. Zudem erfahren die Kinder in dieser Aktivität, dass sie ihre Umwelt aktiv gestalten können.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst & Kultur**, Psychosoz. Wohlbefinden, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Mit einem Tablet begeben sich die Kinder an Orte und Plätze rund um den Kindergarten bzw. in Bereiche innerhalb des Kindergartens und halten fotografisch fest, wo sie sich wohlfühlen und wo sie sich nicht gerne aufhalten. Mit den ausgedruckten Bildern werden Plakate erstellt.

Materialien: Tablets (je nach Kinderanzahl), Drucker, Kopiervorlage Emojis, 2 große Papierbögen

Altersempfehlung: 5-6 Jahre (im Jahr vor Schuleintritt)

Sozialform: einzeln oder als Partnerarbeit

Zielsetzung

- Fotografie als gestalterisches Medium zum Ausdruck von Empfindungen nutzen
- Erweiterung kreativer Ausdrucksmöglichkeiten
- Gefühle verbalisieren und mit anderen darüber sprechen
- Mediale Erlebnisse reflektieren und emotional und verbal verarbeiten
- Erwachsene als verlässliche Vertrauenspersonen erleben, an die sich das Kind wenden kann

Durchführung

Im Kindergarten oder der näheren Umgebung begeben sich die Kinder – ausgestattet mit einem Tablet – auf die Suche nach Orten oder Plätzen, die sie gerne mögen bzw. die sie nicht mögen. Leitfragen: Wo fühlst du dich wohl, wo nicht? Was findest du an diesem Platz bzw. Bereich besonders schön, warum fühlst du dich dort wohl? Was findest du an einem anderen Bereich hässlich? Was denkst du, warum fühlst du dich dort nicht sicher?

Davon machen die Kinder Fotos. Beim Fotografieren können die Kinder mit Perspektiven, Lichtverhältnissen u.ä. experimentieren, um ihrer Einschätzung des Bereiches bzw. Platzes Nachdruck zu verleihen. Wann wirkt eine Fotografie düster, wann freundlich?

Nachdem die Bilder ausgedruckt wurden, werden die Bilder auf zwei unterschiedliche Plakate geklebt, z.B. kommt das gruselige Stiegenhaus auf das Plakat mit einem erschrockenen, Ablehnung zeigenden Emoji-Symbol, die schöne Lese-Ecke auf das Plakat mit dem fröhlich-glücklichen Emoji-Symbol. Während der gesamten Zeit, in der Sie mit den Kindern daran arbeiten, können Sie dabei folgende Aspekte besprechen:

Zunächst das Thema „Sicherheit“: Wo fühlst du dich sicher? Was gibt dir Sicherheit? Was tust du, wenn du dich unsicher fühlst z.B. im dunklen Stiegenhaus, in einem Keller? An wen wendest du dich? Plauderst du mit Fremden?, u.v.m. Auch mediale Sicherheits- und Unsicherheitserlebnisse können in diesen Zusammenhang thematisiert werden: Während du mit einem Tablet oder auf einem Handy eine Serie schaust oder ein Spiel spielst, ist jemand in deiner Nähe? An wen wendest du dich, wenn du im Internet etwas Komisches siehst? Es ist wichtig, in diesen Gesprächen zu vermitteln, dass Erwachsene, ob nun im Kindergarten oder zuhause, ob on- oder offline, da sind, um zu helfen, wenn Kinder Situationen ausgesetzt sind, in denen sie sich nicht wohlfühlen. Darüberhinaus kann zusammen überlegt werden, wie bestimmte Bereiche oder Plätze verschönert, wie sie kreativ und künstlerisch gestaltet werden können, damit sie ansprechend wirken.

Weitere Ideen

Übers Wochenende bekommen die Kinder - freiwillig- die Aufgabe, gemeinsam mit ihren Eltern Zuhause oder in der Umgebung ebenfalls zu überlegen, an welchen Orten sie sich wohlfühlen und an welchen nicht. Zur Dokumentation für den Kindergarten können unterschiedliche Medien zum Einsatz kommen: Ob die Plätze fotografiert oder gezeichnet werden, oder vielleicht Tonaufnahmen angefertigt werden, bleibt ganz den Kindern überlassen.

Auch Bilder der wichtigsten Ansprechpersonen – sowohl in der Familie als auch im Kindergarten – können angefertigt werden.

Projektidee/n

Allgemein ist alles, das die Kinder bestärkt, ihren Gefühlen Ausdruck zu verleihen, „Nein“ sagen zu können, zu wissen, wo und wie man sich Hilfe holt, ein essentieller Beitrag zur Förderung der Medienkompetenz, die einen sicheren, verantwortungsvollen, kritischen und selbstbewussten Umgang mit digitalen Medien umfasst.

Das digitale 1x1: Sachwissen über Computer, Roboter und Internet

Natur und Technik

Hier steht elementares Technikverständnis im Mittelpunkt!

Da das Wissen über digitale Geräte sowie ein grundlegendes Technikverständnis ein Fundament für den sicheren Umgang mit digitalen Medien darstellt, stehen diese Einheiten ganz im Zeichen des Basis-Sachwissens. Eine zunehmend mediatisierte Umwelt verlangt nach Kenntnis der zentralen Begriffe sowie einfachen technischen Grundwissens.

Diese Einheit umfasst drei Bereiche, die jeweils einzeln mit den Kindern erarbeitet werden können:

- Computer
- Roboter
- Internet

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Sprache und Kommunikation

Zielsetzung

- Den Sammelbegriff „Medien“ kennenlernen sowie Begriffsdifferenzierung: digitale Medien - Computer - Roboter - Internet
- Ein erstes Verständnis der Funktions- und Verwendungsweise unterschiedlicher digitaler Medien entwickeln
- Grundkenntnisse Medientechnik
- Neugier und Interesse für Technik wecken
- Zusammenhänge zwischen der eigenen Lebenswelt und digitalen Medien herstellen
- Wissen und Erkenntnisse in adäquate Begriffe fassen

1. Computer

Was wird gemacht? Buch „Hello Ruby: Die Reise ins Innere eines Computers“ gemeinsam mit den Kindern lesen

Materialien: Buch „Hello Ruby: Die Reise ins Innere eines Computers“ von Linda Luikas

Altersempfehlung: für 6-jährige

Sozialform: Kleingruppe

Durchführung

Das Buch „Die Reise ins Innere eines Computers“ bietet einen gut aufbereiteten, kindgerechten Einstieg zu Themen rund um digitale Medien. Gemeinsam mit Ruby entdecken die Kinder die grundlegenden Bestandteile digitaler Technik. Da das Buch doch etwas umfangreicher ist, kann es unter Umständen sinnvoll sein, das Buch auf Etappen zu lesen.

2. Roboter

Was wird gemacht? Sachbuch: „Abenteuer Roboter“ gemeinsam mit den Kindern lesen

Materialien: Buch „Abenteuer Roboter“, von Susa Hämmerle und Dorothea Tust

Altersempfehlung: für 6-jährige

Sozialform: Kleingruppe

Durchführung

Zum Einstieg, bevor Sie beginnen, das Buch gemeinsam anzusehen, können die Kinder schon im Roboter-Modus in den Lesebereich gelangen: Mit Roboterschritten zum Lesebereich gehen, in Robotersprache „Guten Morgen/Guten Tag“ sagen. Die Roboterohren werden auf „Lauschen“ gestellt (an den Ohren drehen) und die Augen auf „Sehen“ (kurz beidseitig auf die Schläfen drücken).

Wenn die Kinder den Lesebereich verlassen, verwandeln sie sich wieder in Menschenkinder: Sie sagen noch in Robotersprache „Auf Wiedersehen“ und setzen Ohren und Augen auf „Normalmodus“ zurück.

Eine weitere, kurze und kindgerechte Erklärung, was ein Roboter eigentlich ist, finden sie hier:

<https://klexikon.zum.de/wiki/Roboter>

Ein etwas kniffliges Roboter-Puzzle finden Sie unter:

<https://www.geo.de/geolino/spiele/13151-rtkl-puzzle-roboter>

Im Anschluss können kleine und große Roboter ausprobiert werden: Aktivitäten mit den Ozobots (kleine Roboter mit Farbsensoren) sowie mit dem Roboter Dash finden Sie im Methoden-Baukasten „Zu Befehl!“.

3. Das Internet

Sowohl Computer als auch Roboter und Tablets sind, um ihre Funktionen erfüllen zu können, zumeist mit dem Internet verbunden. Viele Kinder haben den Begriff „Internet“ auch schon gehört, aber: was ist das denn eigentlich, dieses Internet? In der folgenden Aktivität erfahren die Kinder sehr einfach und anschaulich, wie das Internet aufgebaut ist. Dazu ist es auch nicht notwendig, vorab eher abstrakte Begrifflichkeiten wie „Internet“ zu verwenden. Lassen Sie die Kinder erst ihre Erfahrungen machen und bauen Sie darauf auf um zu besprechen, dass das Internet in etwa so funktioniert wie in diesem Spiel.

Was wird gemacht? Spiel „Botschaften durchs Netzwerk schicken“¹⁷

Materialien: Ein großes Wollknäuel, Reifen (entsprechend der Anzahl der Kinder), Papprolle. Vorab können Sie gemeinsam mit den Kindern kleine, lustige Botschaften gestalten, die dann über das Netzwerk übertragen werden.

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 8 Kinder

Nicht vergessen! Diese Aktivität benötigt Raum, daher weichen Sie vielleicht in ein Extra-Zimmer oder den Bewegungsraum aus, wenn der Gruppenraum nicht ausreichend Platz bietet.

Zur Vorbereitung können Sie unterschiedliche Spiele mit Wollknäueln spielen: Beispielsweise indem ein Wollfaden wie ein Spinnennetz zwischen mehreren Kindern gespannt wird und die Kinder versuchen, über das Netz zu steigen, darunter zu kriechen etc., ohne die Fäden zu berühren oder sie versuchen, Gegenstände aus dem Netz zu holen u.ä.

Durchführung

Heute stellen die Kinder ein (weiteres) Netzwerk her, das sie alle miteinander verbindet. Dazu verteilen sie sich im Raum und markieren ihre Position beispielsweise mit einem Reifen. Um sich zu verbinden steht den Kindern ein Wollknäuel zu Verfügung: Indem das Wollknäuel zwischen den Positionen aufgespannt wird entsteht ein Netzwerk. Anschließend werden zwei Kinder ausgewählt: Ein Start- und ein Zielkind (Sender und Empfänger). Das Startkind schickt ein Datenpaket (Papprolle, in der eine Botschaft enthalten ist) auf den Weg, das über die Schnur bis zum Zielkind gelangen soll. Die Rolle ist einmal längs durchgeschnitten, so dass sie auch Kreuzungen passieren kann. Gelangt die Papprolle zu einem Kind (Router), entscheidet es, welchen Weg sie nehmen soll, um möglichst schnell beim Ziel-Kind anzukommen.

Im Anschluss können Sie erklären, dass das Internet ebenso funktioniert wie die Kinder es in dem Spiel gerade erlebt haben: Ein Netzwerk verbindet einzelne Teile zu einem gemeinsamen Ganzen. So verhält es sich auch mit Computern. Sie sind über Router miteinander verbunden. Sind die Router ebenfalls miteinander verbunden, bilden sie gemeinsam ein großes Netz: das Internet. (Beiliegend finden Sie einige Bilder von unterschiedlichen Netzen, die dazu dienen, das Gespräch zu unterstützen.) Das Internet ermöglicht es, Informationen (wie die Botschaften der Kinder aneinander) zu übertragen.

Weitere Ideen

Das Buch „Hello Ruby: Expedition ins Internet“ von Linda Luikas enthält kindgerecht aufbereitete und anschauliche Informationen über das Internet. Auch hier gilt: Erarbeiten Sie das Buch in Etappen! Im Buch finden Sie auch weiterführende Ideen zur Veranschaulichung der Inhalte.

¹⁷ Idee in Anlehnung an: Stiftung „Haus der kleinen Forscher“: Informatik entdecken- Mit und ohne Computer.
https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/170731_Broschuere_Informatik_web.pdf

Binden Sie Elternteile, Großeltern oder Experten, die im Umgang mit Technik versiert sind, ein. Gemeinsam mit den Kindern können diese z.B. einen alten Computer oder Laptop, ein altes Handy oder auch Tablet zerlegen und die Bestandteile sowie ihre Funktionen erklären und erforschen.

Besuche in technischen Museen, wie beispielsweise dem Technischen Museum Wien (<https://www.technischesmuseum.at>) bieten eine gute Gelegenheit, Technik hautnah zu erfahren und zu erforschen. Informieren Sie sich über Vermittlungsprogramme für Kinder!

Projektidee/n

Wie wäre es mit der Einrichtung eines Techniklabors oder eines „Little-Makerspaces“? Einfache Stromkreise und Motoren bauen und erkunden, an eigenen kleinen Robotern tüfteln u.v.m. lässt sich in solch einem Labor realisieren. Anregungen finden Sie beispielsweise hier: <https://mini-maker.de/mini-maker-projekte/>

Erklär' mir...

Sprache und Kommunikation

Ich erklär' mir die Welt! In diesem Fall sollen Begriffe aus der Welt der digitalen Medien erklärt oder pantomimisch dargestellt werden. Über die Anregung, teilweise einfache, teilweise abstrakte Begriffe in eigene Worte zu fassen bzw. sie darzustellen, gelangen die Kinder zu einem differenzierten Verständnis der sie umgebenden Medienwelt. Nicht die hundertprozentig korrekte Beschreibung eines Begriffs soll dabei im Vordergrund stehen, sondern vielmehr die Erweiterung des kindlichen Begriffs- und Verständnis-Repertoires.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache & Kommunikation**, Natur und Technik, psychoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Begriffe, die in Zusammenhang mit digitalen Medien stehen, beschreiben und erklären oder pantomimisch darstellen

Materialien: Bildkärtchen Erklär' mir

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Begriffe aus der Welt der digitalen Medien sachrichtig anwenden können
- Fachbegriffe verstehen und wiedergeben können
- Übersetzung von Bildern in Worte: Denken mittels Sprache strukturieren
- Ein sprachmotivierendes Klima, das es ermöglicht, sich reflexiv mit Medienerfahrungen auseinanderzusetzen, erleben
- Voraussetzungen für ein sicheres und selbstbewusstes Sprechen über Medienerlebnisse schaffen

Durchführung

Bildkärtchen werden in der Mitte des Kreises verteilt. Auf den Kärtchen befinden sich Abbildungen von Begriffen, die mit digitalen Medien zu tun haben. Reihum wählen die Kinder ein Kärtchen aus und versuchen, den dargestellten Begriff zu beschreiben.

Die Begriffe können auch pantomimisch dargestellt werden. Dazu einfach die zugehörige Tätigkeit nachstellen (ein Buch lesen, auf einer Computertastatur tippen,...). Ein Kind verlässt den Raum- außerhalb wird besprochen, was es vor der Gruppe darstellen möchte. Zurück im Raum dürfen die anderen Kinder raten, welche Tätigkeit das Kind darstellt.

Weitere Ideen

Wenn Sie unangenehme online-Erfahrungen der Kinder aufgreifen möchten bzw. bemerken, dass ein Kind immer wieder diesbezügliche Äußerungen tätigt, finden Sie beiliegend das Bilderbuch „Der Online-Zoo“ von Daniela Drobna und Achmed Abdel-Salam. Dieses Buch greift auf kindgerechte Art und Weise problematische Aspekte der Internet-Nutzung auf. Da das Buch sehr umfangreich ist, empfehlen wir, nur ausgewählte Aspekte mit den betreffenden Kindern bzw. dem betreffenden Kind zu behandeln.

Auch eine Handpuppe kann zur Gesprächsunterstützung herangezogen werden, denn der Austausch mit der Figur erleichtert es dem Kind, über seine Erfahrungen zu sprechen.

Projektidee/n:

Längerfristig gut in den Alltag zu integrieren sind Aktivitäten zur Bewertung von (digitalen) Spielen o.ä. Treffen Sie eine geeignete Vorauswahl aus analogen und aktuellen digitalen Spielen. Mittels eindeutiger Symbole (z. B. grüner Daumen, der nach oben, roter Daumen, der nach unten zeigt) und vorab zusammen festgelegter Kriterien (Welche Spiele gefallen dir? Was gefällt dir daran besonders? Was magst du gar nicht? u.v.m.) werden Spiele-Bewertungen vorgenommen. Dadurch werden die Kinder für die qualitativen Unterschiede von Spielinhalten sensibilisiert, sie lernen, ihre Meinung auszudrücken und zu vertreten und wissen, dass nicht alles, das auf dem (digitalen) Spielmarkt angeboten wird, zugleich ein gutes Spiel ist. In diesem Zusammenhang kann auch besprochen werden, dass kostenlose Spiele-App-Angebote nicht bedeuten, dass sie umsonst sind: Hersteller verdienen Geld anhand von Nutzerdaten und In-App-Käufen, d.h. durch das kostenpflichtige Angebot zusätzlicher Spielelemente.

Beilage „Technikfit und sicher“: Medienkompetenz

Medienkompetenz ist ein umfassender Begriff – sicher ist, dass Medienkompetenz sich nicht in der technischen Handhabung von Geräten, der sog. Anwenderkompetenz erschöpft. Kinder stehen Medien sehr offen gegenüber, lernen schnell, wie die eine oder andere App handzuhaben ist – sind also versiert in der Anwendung. Um darüberhinaus einen verantwortungsvollen, produktiven und kritischen Umgang mit Medien zu erreichen, muss Kindern die Auseinandersetzung mit den sie umgebenden Medien auf mehreren Ebenen ermöglicht werden. Dazu benötigen sie die Begleitung kompetenter Erwachsener. Nutzen Sie also die Gelegenheiten, wenn Kinder von ihren Erfahrungen berichten, um mit ihnen ins Gespräch zu kommen, nehmen Sie Ihre Rolle als Vorbild ernst und eröffnen Sie den Kindern die Möglichkeit, sich im Umgang mit verschiedenen Medien auszuprobieren.

Medienwissen

Eine der wichtigsten Voraussetzungen für einen verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Medien ist Wissen: technische Geräte richtig benennen zu können, eine Idee von deren Funktionsweise zu haben, ebenso wie Wissen über unterschiedliche Medieninhalte und Nutzungsmöglichkeiten verschiedener Geräte gehören dazu. So sollten Kinder beispielsweise darüber informiert sein, dass es Unterschiede zwischen Programm und Werbung gibt, dass ein Tablet verschiedene Funktionen erfüllt usw.

Medienbewertung

Für einen sicheren Umgang mit digitalen Medien reicht Wissen alleine nicht aus: Es bildet die Basis, muss jedoch situativ verfügbar sein: Dem Kind sollte es gelingen, das Wissen auf das eigene Medienhandeln anzuwenden. Medienkompetenz bedeutet in diesem Zusammenhang auch, Chancen und Risiken digitaler Medien zu erkennen und entsprechend zu handeln. Dazu gehört das Bewusstsein, dass Medieninhalte gemacht sind. Auch Regeln für die digitale Welt kennenzulernen und sie anwenden zu können ist Teil eines verantwortungsbewussten Umganges mit Medien, der der Sicherheit der Kinder dient.

Medienhandeln

Medienkompetente Kinder gehen sicher, verantwortungsbewusst, selbstbestimmt und kritisch mit Medien um. Längerfristiges Ziel ist das selbstbestimmte und vorausschauende Medienhandeln, sowohl in Hinblick auf sich selbst als auch auf andere. Auch die Entwicklung eines kritischen Bewusstseins Medien gegenüber wird hier grundgelegt. Für den elementarpädagogischen Bereich bedeutet das vor allem: Ein gutes Vorbild bzgl. der eigenen Mediennutzung zu sein und Gesprächsanlässe mit den Kindern zu nützen, z.B. um zu besprechen, was das Kind tun kann, wenn es mit Inhalten konfrontiert ist, die ihm Angst machen.

2.7. Zu Befehl! Programmieren und Robotics

Informatik ist Teil der Lebenswelt von Kindern – zum Teil sichtbar in Form von Computern, Tablets, Smartphones u.ä., zum Teil aber auch kaum wahrnehmbar in Waschmaschinen, Autos, Spielzeugen u.v.m. Das heißt, Informatik umgibt uns und unsere Kinder im Alltag überall. Für die Orientierung in und dem Verstehen von einer zunehmend digitalen Welt, die heute und in Zukunft einen bedeutsamen Teil der Lebenswirklichkeit von Kindern ausmacht, benötigen sie die Fähigkeit, grundlegende Konzepte der Informatik zu verstehen und (später) anwenden zu können.

Ziel des Methoden-Baukastens ist also, dass Kinder erste Grundlagen informatischen und algorithmischen Denkens erwerben, denn wenngleich sie von diesen Technologien umgeben sind und deren Anwendungen unmittelbar erleben, bedarf es der Vermittlung der dahinterliegenden Logik, um ein Grundverständnis auszubilden, das über den passiven Konsum hinausweist.

Warum also bewegt sich ein Roboter? Was ist eigentlich ein Algorithmus? Was zunächst kompliziert klingt, lässt sich bei näherer Betrachtung einfach und nachvollziehbar aufbereiten. Ein Roboter tut nur, was der Mensch ihm vorgibt, das kann in einer Bewegungseinheit am eigenen Körper erlebt werden; ein Algorithmus besteht aus einer Reihe von Anweisungen, die Schritt für Schritt ausgeführt werden, um eine Aufgabe oder ein Problem zu lösen. Das kommt Ihnen vertraut vor? Tagtäglich werden alltägliche Handlungen in elementarpädagogischen Einrichtungen in einzelne Schritte zerlegt und verbal begleitet, um sie für die Kinder nachvollziehbar und einsichtig zu machen. Sich die Hände zu waschen, Bausteine nach Farben zu sortieren, eine Anleitung zum Schuhe binden u.v.m. bezieht sich auf das Erkennen, Beschreiben und Ausführen wiederkehrender Muster und Strukturen. Das bedeutet, informatisches Grundwissen wird im Alltag stets vermittelt, nur wird dieses nun, vor dem Hintergrund digitaler Technologien, in einen neuen Kontext gesetzt.

In der Auseinandersetzung mit dem Programmieren und Robotern lernen die Kinder, kreativ und kommunikativ an eine Aufgabe heranzugehen, indem sie gemeinschaftlich Ideen entwickeln und umsetzen, Probleme lösen, sich als selbstwirksam erfahren und sich zentrale Begrifflichkeiten aneignen. Dennoch ist wichtig zu betonen, dass die Aktivitäten als Ergänzung, nicht als Ersatz für andere Bildungsangebote gedacht sind.

Ein kunterbuntes Haus

Psychosoziales Wohlbefinden

Grundlage des Programmierens ist es, eine Aufgabe in einzelne Arbeitsschritte zu zerlegen. Mit dieser einfachen Übung werden die Kinder schrittweise an ein Basis-Verständnis dieses Denkens, des sog. *computational thinking*, herangeführt. Dazu braucht es keinen Computer!

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Psychosoz. Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Aus Bausteinen, auf Papier und schließlich auf dem Tablet entstehen bunte Häuser, die nach klar definierten Anweisungen gebaut werden

Materialien: bunte Holzbausteine, kariertes Zeichenpapier, Buntstifte, in vier Farben (rot, gelb, blau, grün) und nach Farben sortiert, Tablets mit App-„Book-Creator“ (je nach Kinderanzahl)

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: Kleingruppe

Nicht vergessen! In der App „Book Creator“ vorab folgende Einstellungen vornehmen: Unter dem Menüpunkt **i** (rechts oben, Mitte) können Sie unter „Seite“- „Hintergrundkategorien“- „Papier“ kariertes Papier als Hintergrund auswählen. Das erleichtert den Kindern die Orientierung am Blatt. Formen finden Sie unter dem Menü-Punkt + (rechts oben, links) – „Mehr“- „Formen“.

Zielsetzung

- Lernen durch aktives Tun
- Grundlagenverständnis algorithmischen Denkens
- Orientierungs- und Strukturierungskompetenz: Ordnungssysteme werden aufgebaut, Fähigkeit zur Klassifikation, Erfassen von Raumlage, Formen und Größenverhältnissen
- Kooperation
- Erweiterung sprachlich-kommunikativer Kompetenzen

Durchführung

Besprechen Sie mit den Kindern, dass sie, während sie heute zusammen etwas machen, so sprechen werden, wie Roboter und Computer es verstehen, nämlich in klaren, kurzen Anweisungen.

Mit verschiedenfarbigen Bausteinen versuchen die Kinder, sprachlichen Aufforderungen nachzukommen: „Nimm ein blaues Rechteck. Stelle es vor dir ab. Nimm ein rotes Dreieck. Lege es auf dem blauen Rechteck ab.“ Wenn die Kinder den Ablauf verstanden haben, können Sie sich gegenseitig Anweisungen für weitere Häuser geben.

In einem nächsten Schritt weisen die Kinder einander gegenseitig beim Zeichnen an: „Nimm den roten Stift. Male damit ein Viereck. Male das Viereck aus. Lege den roten Stift zurück. Nimm nun den grünen Stift.

Male damit ein Dreieck auf das rote Viereck. Male das Dreieck aus.“ usw.

Anschließend nehmen Sie die Tablets zur Hand. Auch hier sollen die Kinder den Aufforderungen folgen: „Füge ein blaues Viereck ein. Füge nun ein rotes Dreieck ein.“ Die Größe der Formen sowie die Farbgebung kann je nach Können der Kinder variiert werden- sind die Kinder schon geübt, können auch Kästchen gezählt werden, um die Größe der Formen unterschiedlich zu gestalten. Farben können geändert werden, indem die Kinder folgende Anweisung erhalten: „Ändere die Farbe des Vierecks. Das Viereck soll grün sein.“

Weitere Ideen

Bei dem folgenden Spiel geht es darum, unterschiedliche Informationen zusammenzuführen: Die Kinder bekommen eine Form aus weißem Papier (z.B. einen Roboter). Zusätzlich erhalten sie Stifte, 2 Würfel und 2 Tabellenkärtchen. Würfel 1 ist der Farbwürfel. Legen Sie sechs verschiedenen Farben fest, ordnen Sie jeder Farbe eine Zahl zu und visualisieren sie dies in auf dem Tabellenkärtchen (● = grün, ●● = rot usw.). Würfel 2 ist der Formenwürfel. Hier wird jeder Zahl eine Form zugeordnet (● = ▷, ●● = □ usw.) Auch dies halten Sie auf der Übersichts-Tabelle fest. Dann kann es losgehen: Aufgabe ist es, immer mit beiden Würfeln zu würfeln und zu überlegen, welche Informationen kombiniert werden müssen, um die richtige Form in der richtigen Farbe aufs Papier zu bringen. In Partnerarbeit würfeln und bemalen die Kinder nun ihren Roboter.

Projektidée/n

Arbeiten mit Scratch Jr.: Scratch Jr. ist eine Programmiersprache, die für Kinder im Alter von 5-7 Jahren entwickelt wurde. Da es sich um eine grafische Programmiersprache handelt, sind keine Lesekompetenzen erforderlich. Durch die Beschäftigung mit dem Programm erhalten die Kinder erste Einblicke in das Programmieren und die Schritte, die notwendig sind, um ein einfaches Spiel zu gestalten. Ihre Fantasie und Problemlösekompetenz wird gefördert und durch die gemeinsame, kommunikative Beschäftigung werden soziale Kompetenzen erweitert. Scratch Jr. kann sowohl am Computer als auch als App auf einem mobilen Endgerät (z.B. Tablet) genutzt werden. Die Bedienung des Programms erschließt sich aufgrund der einfach gestalteten Oberfläche relativ schnell, eine gute Übersicht finden Sie unter dem Menüpunkt „Über Scratch Jr.“ (Buchsymbol, rechts oben)- die Übersicht beinhaltet eine Anleitung zur Handhabung der Benutzeroberfläche, des Mal-Editors und eine Beschreibung der Blöcke. Figuren und Hintergründe können zu Beginn ausgewählt werden. Programmiert wird mit farbigen Blöcken, die mit Symbolen versehen sind und sich wie Puzzle-Teile ineinander fügen. So entsteht eine Kette von Blöcken. Wichtig ist, am Beginn der Kette stets die grüne Flagge zu platzieren, denn sie löst die folgenden Aktionen aus.

Lassen Sie die Kinder zunächst ganz einfache Dinge ausprobieren, die gut von einer kurzen Geschichte begleitet werden können: Auf der grünen Wiese möchte der Hund die Katze treffen. Wie muss er gehen, um zur Katze zu gelangen? Allmählich können Sie komplexere Aufgabenstellungen, Geschichten und Spiele zusammen erfinden und ausprobieren. Im Mittelpunkt der Tätigkeit steht stets das gemeinsame, kooperative Handeln, Überlegen und Problemlösen.

Ready- steady- Roboter!

Physisches Wohlbefinden

Wie funktioniert eigentlich ein Roboter? In dieser Aktivität erfahren die Kinder anhand einfacher Übungen am eigenen Körper, was „Programmieren“ bedeutet, nämlich Anweisungen zu befolgen, denn eigenständig handeln kann ein Roboter nicht.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Physisches Wohlbefinden**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation, Psychosoz. Wohlbefinden

Was wird gemacht? Bewegungseinheit zum Thema Roboter

Materialien: Tamburin, (große) Schrauben je nach Kinderzahl, Haarreifen „Roboter“

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: Teilgruppe

Nicht vergessen! Eine gerade Anzahl von Kindern mitnehmen, da die Kinder sich im Spielverlauf gegenseitig programmieren

Zielsetzung

- Algorithmisches Denken
- Erste physische Erfahrungen mit den Grundlagen des Programmierens
- Konzentrationsfähigkeit
- Vorausschauendes Denken
- Raumorientierung
- Körperwahrnehmung

Durchführung

Zur Begrüßung bekommt jedes Kind einen Roboter-Haarreifen. Wer den Haarreifen trägt, ist ein Roboter. Die Kinder bewegen sich zunächst frei durch den Raum. Wie bewegen sich Roboter?

Anschließend wird ein Kind von der Pädagogin programmiert. Ein Klopfen auf den Rücken bedeutet: losgehen, geradeaus. Eine Hand auf den Kopf bedeutet Stopp. Hand auf die linke Schulter bedeutet: links gehen, Hand auf die rechte Schulter: rechts gehen. Stößt der Roboter dabei auf ein Hindernis (Wand, anderer Roboter), läuft er solange auf der Stelle, bis er den nächsten Befehl erhält. In einem weiteren Schritt programmieren die Kinder einander.

Sind den Kindern diese Abläufe geläufig, können Sie etwas schwierigere Aktivitäten ausprobieren: Wenn – dann- „Befehle“ einbauen: Die Kinder bewegen sich wieder wie Roboter frei im Raum. Wenn du einen Schlag auf dem Tamburin hörst, dann bleibe stehen/ hüpfte auf einem Bein/ drehe dich einmal im Kreis,... Auch Wiederholungen können hier eingebaut werden: Wenn du einen Schlag auf dem Tamburin

hörst, dann drehe dich im Kreis. Wiederhole es solange, bis du wieder einen Schlag am Tamburin hörst/hüpfe auf und ab. Wiederhole diese Bewegung dreimal usw. Zum Abschluss können Sie die Roboter-Kinder ausprobieren lassen, wie es sich anfühlt, eine ganz alltägliche Tätigkeit (einen Gegenstand vom Boden aufheben) als Roboter zu verrichten. Verteilen Sie dazu die Schrauben am Boden. Jedes Kind platziert sich vor einer Schraube. Ach, jetzt hat der Roboter eine Schraube verloren und möchte sie wieder aufheben. Wie? Er bekommt Befehle: Strecke deine linke oder rechte Hand nach vorne. Neige deinen Oberkörper nach vorne, solange, bis deine Augen und deine Hand auf den Boden zeigen. Beuge nun deine Knie. Öffne deine Hand und nimm die Schraube. Strecke deine Knie. Richte deinen Oberkörper auf, stehe wieder gerade. Suche mit deiner Hand die Stelle, wo die Schraube fehlt. Drehe sie hinein (die beiden letzten Befehle sollen natürlich nur in Andeutung ausgeführt werden).

Weitere Ideen

Lassen Sie die Kinder Roboterbilder zeichnen, dabei können auch die Erfahrungen aus der Bewegungseinheit zum Ausdruck kommen.

Beiliegend finden Sie ein kleines Bilderbuch zum Thema Roboter. „Robots, Robots everywhere“ v. Sue Fließ eignet sich gut, um mit den Kindern zu besprechen, wofür Roboter im Alltag eingesetzt werden (können). Fragen Sie die Kinder nach ihrer Meinung, z. B. wie sie es finden, dass Roboter Kühe melken. Was spricht dafür, was dagegen? Das Buch ist zwar auf Englisch, die Reime sind aber sehr einfach zu übersetzen bzw. sind die Bilder selbsterklärend. Das Sachbuch „Abenteuer Roboter“ von Susa Hämmerle und Dorothea Tust finden Sie im Methoden-Baukasten „Technikfit und sicher“.

Projektidee/n

Mit Befehlskarten können Sie die vorangegangenen Aktivitäten fortsetzen: dabei machen die Kinder wieder physische Erfahrungen, doch der Abstraktionsgrad wird erhöht: Mit einem Klebeband wird ein einfaches Labyrinth auf den Boden geklebt. Mithilfe von Befehlskarten (Pfeilkarten, die in vier Richtungen weisen (geradeaus, links, rechts, zurück), Karten für „Anfang“ (grün) und „Ende“ (rot) und Zahlenkarten (für die Anzahl der zu gehenden Schritte)) weisen die Kinder einander den Weg durch das Labyrinth, indem ein Kind für ein anderes die Kärtchen neben dem Labyrinth auflegt und das Roboterkind den Befehlen folgt. Sie können den Schwierigkeitsgrad der Anweisungen schrittweise erhöhen.

Ozobots

Kunst und Kultur

Der Ozobot ist ein kleiner Roboter, der einer grafischen Programmiersprache folgt. An Kreuzungen wählt er zufällig eine Abzweigung aus. An der Unterseite befinden sich mehrere Sensoren, die die Farbe des Untergrunds erkennen. Mit ihm können auch Geschichten erzählt werden...

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Kunst und Kultur**, Natur und Technik, Sprache und Kommunikation

Was wird gemacht? Die Kinder lernen kleine Roboter, die Ozobots kennen. Nach einer Experimentierphase wird der Roboter eingebunden in eine Geschichte.

Materialien: ein oder mehrere Bögen großes weißes Papier (A5), 3 Ozobots, 1 schwarzer Permanentmarker, Ozobot- Bogen „Die Kleine Raupe Nimmersatt“,

Altersempfehlung: 4- 6 Jahre

Sozialform: Teilgruppe

Zielsetzung

- Kreativität und Phantasie
- Medien nutzen, um sich kreativ ausdrücken zu können
- Soziale Kompetenzen (Absprache etc.)
- Kommunikation
- Eine ganz einfache, grafische Programmiersprache kennenlernen
- Erstes Verständnis für die Funktionsweise eines Roboters

Sollten die Kinder das Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle nicht schon kennen, stellen Sie es einige Tage zuvor vor.

Durchführung

Betrachten Sie einen Ozobot gemeinsam mit den Kindern. Worin gleicht er anderen Robotern, was unterscheidet ihn? Erklären Sie, dass es sich beim Ozobot um einen Roboter handelt, der Farben erkennen kann und somit durch Zeichnungen gesteuert werden kann, seine Aufträge also über das, was wir zeichnen, erhält. Zeichnen Sie eine gerade Linie auf ein Blatt Papier und lassen Sie ein Kind versuchen herauszufinden, wo er eingeschaltet wird. Anschließend fährt der Ozobot über das Blatt. Nun dürfen die Kinder versuchen, Linien aufzumalen, auf denen sich der kleine Roboter bewegen kann. Lassen Sie die Kinder eine zeitlang experimentieren. Folgende Impulse können Sie den Kindern geben: Eine Kreuzung aufzeichnen- so kann die Zufälligkeit der Wahl der Strecke beobachtet werden. Was passiert, wenn du einen Kreis zeichnest? Eine Spirale? Einen Stern?

Anschließend können Sie die Geschichte der kleinen Raupe Nimmersatt mit dem Ozobot erzählen: Während des Erzählens fährt der kleine Roboter als Raupe entlang der vorgezeichneten Strecke, hält an, wenn es Futter gibt und verwandelt sich zum Schluss in einen Schmetterling.

Weitere Ideen

Lassen Sie die Ozobots auf Schatzsuche gehen. Der Ozobot soll zum Schatz gelangen- können wir ihm helfen, den richtigen Weg zu finden? Mittels Wegkarten wird von der Pädagogin/ dem Pädagogen eine Route (mit Sackgassen) entlang mehrerer Gegenstände (Haus, Spinnennetz, Kröte, Schatztruhe) gelegt. Ziel ist es, dass der Ozobot vom Haus zur Schatztruhe gelangt. Lassen Sie dabei einzelne Abschnitte frei- diese Lücken füllen die Kinder mit den richtigen Anweisungs-Kärtchen. Das Experimentieren mit verschiedenen Möglichkeiten ist ausdrücklich Teil des Prozesses!

Ergänzend zum Arbeiten mit den Ozobots kann die App-Bilderwelt „Spot“ von David Wiesner betrachtet werden. Kleine Roboter und viele Tiere sind hier allgegenwärtig, soviel sei verraten. Die Welten, die hier erkundet werden können, laden zum Entdecken, genau Hinsehen und Geschichten erfinden ein.

Projektidee/n

Vom Malen für die Ozobots hin zu (einfachen) graphischen Mustern. Malen Sie auf großkariertem Papier Muster vor. Die Kinder setzen diese Muster fort, spiegeln sie, erfinden selbst weitere Muster,...und lernen dabei ganz spielerisch eine den Computern und Algorithmen verwandte Ästhetik kennen: Die Pixel Art. Lassen Sie sich von einem ganz besonderen Bilderbuch inspirieren: „Pixelzoo“ von Norio Nakamura. Groß- und kleinflächig entstehen aus Rechtecken und Quadraten Bilder. Auch aus Post its können Pixelbilder geklebt werden z.B. auf Glasfronten. Ein einfaches Beispiel für einen Schmetterling finden Sie hier <https://www.designswan.com/archives/amazing-post-it-notes-art.html>

Der Kresse-Code

Natur und Technik

Sog. „Real-Life -Algorithmen“ bezeichnen eine Abfolge von alltäglichen Tätigkeiten, die - in einer festen Reihenfolge - in ihre Bestandteile zerlegt werden, um Kindern die Grundlagen systematischer Anweisungen durch eigenes Tun nachvollziehbar zu machen.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Natur und Technik**, Sprache und Kommunikation, Psychosoziales Wohlbefinden

Was wird gemacht? Anhand von Bildkärtchen, die zunächst in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen, befolgen die Kinder Schritt für Schritt die Anweisungen, um Kresse-Samen zum Wachsen zu bringen

Materialien: Bildkarten „Kresse säen“, kleine Töpfe, Watte, Kresse-Samen

Altersempfehlung: 4- 6 Jahre

Sozialform: Kleingruppe

Zielsetzung

- Informatische Grundstrukturen kennen- und verstehen lernen: computational thinking
- Strukturiert an einen (komplexen) Prozess herangehen
- Eine Aufgabe mithilfe von Handlungsvorschriften beschreiben und lösen
- Genaues Beobachten des Naturphänomens Pflanzenwachstum
- Zusammenhänge zwischen Natur und Technik herstellen

Durchführung

Besprechen Sie vorab mit den Kindern, dass auch in dieser Aktivität die Anweisungen wie für einen Computer oder Roboter erfolgen, indem eine klar definierte Abfolge von Schritten eingehalten werden muss, um zum gewünschten Ergebnis zu gelangen.

Zunächst bringt jedes Kind die Bildkärtchen „Kresse säen“ in die richtige Reihenfolge. Anschließend wird bei der Vorbereitung der Töpfe und dem Säen der Samen auf die Einhaltung der Schrittfolge geachtet. Gutes Gelingen und: Begin!

Weitere Ideen

In Anlehnung an die oben vorgestellte Idee können Sie auch ganz einfache Alltagshandlungen wie das Zähneputzen, Schuhe binden u.ä. gemeinsam mit den Kindern in „Befehle“ zerlegen und daraus ein Spiel machen; auch ein Kuchen oder Obstsalat kann nach Anweisungen hergestellt werden.

Im Baustein „Roboter Dash“ finden Sie unter Projektideen das Buch „Hello Ruby. Programmier dir deine Welt“. Als Ruby die Füchse besucht, sind auch diese damit beschäftigt, Samen auszubringen – an die in

diesem Baustein bereits gewonnenen Erfahrungen der Kinder können Sie mit dem Buch anknüpfen.

Projektidee/n

Die App „Lightbot Jr.“ ermöglicht auf einfache und nachvollziehbare Weise einen Zugang zum Programmieren: der „Lightbot“ muss einen Weg über mehrere Felder zurücklegen, um an seinem Ziel anzukommen. Mithilfe von Pfeilsymbolen und Drag & Drop leiten die Kinder den „Lightbot“ an. Das Programm ist altersgerecht und leicht verständlich aufgebaut, sodass es sich sehr gut für Kindergartenkinder eignet.

Ein Spiel mit dem „Lightbot“ lässt sich auch „in Real Life“ - im Freien - gut durchführen (dazu können Sie die Roboter-Haarreifen aus dem Baustein „Ready-Steady- Roboter“ verwenden). Wenn Sie in Garten, Hof oder Park Pflastersteine haben, können Sie diese nutzen, um den Kindern verschiedene Wege vorzugeben, die sie gehen sollen; wenn nicht, können Sie mit Straßenmalkreiden Kästchen aufmalen und die Kinder auf eine kleine Reise schicken.

Roboter Dash

Sprache und Kommunikation

In einem Sachgespräch erfahren die Kinder grundlegendes über die Funktionsweise eines Roboters und können im Anschluss selbst einen äußerst kommunikativen Roboter kennenlernen und steuern.

Folgende Bildungsbereiche werden dabei angesprochen: **Sprache und Kommunikation**, Natur und Technik,

Was wird gemacht? Sachgespräch zum Thema „Roboter“ und anschließendes Experimentieren mit dem Roboter Dash

Materialien: Bildkarten Roboter, 1-2 Roboter Dash, Tablet mit Apps „Go“ und „Path“ und Filmsequenz „Waschanlage“ aus der Sendung mit der Maus

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: bis zu 6 Kinder

Zielsetzung

- Sachbegriffe kennenlernen
- Kreativität und Phantasie
- Sozial- kommunikative Kompetenzen (Absprache etc.)
- Kooperation
- Verständnis für die Funktionsweise eines Roboters
- Erfahrungen im Umgang mit der Steuerung eines Roboters (Feinmotorik, Hand-Auge-Koordination)

Durchführung

Zum Einstieg können Sie mit den Kindern den kurzen Clip aus der Sendung mit der Maus „Waschanlage“ ansehen. Darin sieht man einen Roboterarm, der die Maus säubert. Daran anschließend kann besprochen werden, wer denn diesen Arm gesteuert hat, zu wem der Arm wohl gehört etc. Welches Kind hat denn schon einmal einen Roboter gesehen, wie sehen Roboter eigentlich aus? Dabei können Sie die beiliegenden Bilder verwenden, um die Bandbreite verschiedener Roboter sichtbar zu machen. Was können diese unterschiedlichen Roboter? Und warum können sie es? Weil Menschen den Robotern den Auftrag zu ihrer spezifischen Tätigkeit gegeben haben. Roboter müssen also stets von Menschen gesteuert werden, damit sie funktionieren- wir sagen dazu, sie haben den Roboter „programmiert“.

Anschließend wird mit dem Roboter Dash experimentiert: Was steckt hinter dem lustigen, äußerst kommunikativen Zeitgenossen? Wie auch andere Roboter ist er so programmiert, dass die Kinder ihn steuern, ihm gewissermaßen „Befehle“ erteilen müssen, die er ausführt. Zum Experimentieren eignet sich die App „Go“: Lassen Sie die Kinder sich mit der Steuerung vertraut machen (z. B. indem sie von einem Kind zum anderen fahren) – damit sind die Kinder recht schnell vertraut. Auch verschiedene weitere Funktionen stehen zur Verfügung und wollen erkundet werden: So kann Dash den Kopf drehen, die Farbe, in der er

leuchtet, verändern, das Licht an seinen „Auge“ kann reguliert werden und er hat einige Sounds auf Lager. Anschließend können sie aus Hütchen einen kurzen Parcours aufbauen, den die Kinder mit dem Roboter gemeinsam bewältigen.

Die App „Path“ ist schon ein wenig systematischer aufgebaut – hier können auf Feldern und Straßen mittels Zeichensymbolen und Drag & Drop dem Roboter Strecken vorgegeben und Aktionen ausgelöst werden, die es zu planen, zu besprechen und nachzufahren gilt. Bewegungsabfolgen, Steuerung und Aktionen sind in dieser App visuell gut nachvollziehbar aufbereitet. Beiliegend finden Sie auch eine Auto-Kostümierung für den Roboter: Auf den Boden können mit Klebeband Markierungen für eine Garage geklebt werden. Die Kinder versuchen, den Roboter im vorgesehenen Feld zu parken.

Weitere Ideen

Weitere Ideen für den Einsatz des Roboters Dash finden Sie in den Methoden-Baukästen „Ich mal mir die Welt“, „Klanglabor“, „Erzähl mir was!“ sowie in „Buchstabensuppe und Zahlensalat“.

Beiliegend finden Sie ein kleines Bilderbuch zum Thema Roboter. „Robots, Robots everywhere“ v. Sue Fliess eignet sich gut, um mit den Kindern zu besprechen, wofür Roboter im Alltag eingesetzt werden (können). Fragen Sie die Kinder nach ihrer Meinung, z. B. wie sie es finden, dass Roboter Kühe melken. Was spricht dafür, was dagegen? Das Buch ist zwar auf Englisch, die Reime sind aber sehr einfach zu übersetzen bzw. sind die Bilder selbsterklärend. Das Sachbuch „Abenteuer Roboter“ von Susa Hämmerle und Dorothea Tust finden Sie im Methoden-Baukasten „Technikfit und sicher“.

Projektidee/n

Das Buch „Hello Ruby. Programmier dir deine Welt“ führt kindergerecht und einfach an das Denken und die Logik des Programmierens heran. Zusammen mit Ruby begeben sich die Kinder auf die Suche nach Edelsteinen, die Rubys Vater für sie versteckt hat. In dem Buch finden Sie vielfältige Anregungen zum Weiterarbeiten.

2.8. Erzähl mir was!

Neben traditionellen Medien wie Büchern, Hörbüchern u.ä. eignen sich Bilderbuch-Apps sowie Spiele- und Wissens-Apps, die begleitend zu bekannten Kinderbüchern entwickelt wurden, hervorragend als ergänzende Angebote rund ums Erzählen und Vorlesen im Kindergartenalltag.

Lesen und die Förderung des kommunikativen Ausdrucks kann überall stattfinden – in Büchern und Zeitschriften ebenso wie auf Tablets, Computern und Smartphones.

Allgemein wird unterschieden zwischen Bilderbuch-Apps (oft mit spielerischen Elementen), Spiele-Apps mit erzählendem Anteil und Spiele-Apps, bei denen die Geschichte oder die Hauptfigur lediglich als roter Faden dient. Die Entscheidung für das Format sollte anhand pädagogischer Auswahlkriterien getroffen werden (Wofür soll die App eingesetzt werden? Welche Ziele werden verfolgt?).

In Bilderbuch-Apps verleihen Töne und bewegte Bilder der Geschichte eine eigene Dynamik. Das macht das Vorlesen bzw. Erzählen mit Apps besonders ansprechend. Unterschiedliche Features erlauben es, individuelle Einstellungen vorzunehmen: So gibt es beispielsweise oft Audiofunktionen, die es ermöglichen, die eigene Stimme (oder vielleicht mal die des Kindes?) beim Vorlesen aufzunehmen. Auch Eltern können auf diese Weise dazu animiert werden, gemeinsam mit ihrem Kind zu lesen und individuelle Vorlesebücher zu erstellen.

Auch um eigene Geschichten – von sich oder anderen – zu erfinden und zu erzählen, können Medien wie Tablets genutzt werden, da sie positiv auf die Erzählfreude und den Spracherwerb wirken.

Fotobuch „Heute bin ich...“

Psychosoziales Wohlbefinden

Diese Einheit bietet den Kindern die Möglichkeit, selbst ein kleines Büchlein herzustellen, in dem sie über sich und ihre Gefühlsregungen erzählen- so üben sie sich im aktiven Erzählen sowie im aktiven Umgang mit einem Medium.

Es handelt sich hier um ein etwas umfangreicheres Vorhaben. Je nach Gruppenzusammensetzung können die Aktivitäten über mehrere Tage verteilt werden. Die Arbeit daran kann in den Alltag eingegliedert, Freispiel-Phasen genutzt werden.

Was wird gemacht? Erstellen eines digitalen Fotobuches („Heute bin ich...“) zum Thema Emotionen in Partnerarbeit

Materialien: Bildkärtchen, Tablets mit App „Book Creator“

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Sozialform: zunächst Gesamtgruppe, später Einzel- oder Partnerarbeit

Zielsetzung

- Sich der eigenen Gefühle bewusst sein und sie zum Ausdruck bringen
- Über Begriffe für unterschiedliche Emotionen und Empfindungen verfügen
- sich mit dem eigenen Körper auseinandersetzen, Empfindungen und Körpersignale wahrnehmen und entsprechend reagieren
- das Medium „Tablet“ als Gestaltungs- und Ausdrucksmittel kennenlernen

Durchführung

Die Kinder werden im Sesselkreis zusammengeholt. Zu Beginn werden gemeinsam mit den Kindern Emotionen erarbeitet.

- Wie fühlst du dich heute?
- Fühlst du dich immer gleich oder gibt es im Tagesverlauf Unterschiede?
- ...

Mittels Bildkärtchen werden verschiedene Emotionen erarbeitet. Was ist das für ein Gefühl, wie nennen wir es? Kannst du auch so schauen?

Je zwei Kinder bilden ein Paar und fotografieren einander mit der Kamerafunktion des Tablets mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken (=Emotionen).

Sollten jüngere Kinder teilnehmen, ist es ev. hilfreich, sich auf einige wenige Emotionen zu beschränken.

Sind die Fotos gemacht, können die Kinder (einzeln oder in Paaren) beginnen, ihr digitales Fotobuch zu

gestalten: Nach einer Erklärung durch die Pädagogin/ den Pädagogen können die Bilder in der App „Book-Creator“ zusammengefügt, mit passenden Geräuschen (wie klingt es, wenn ich wütend bin?) und eventuell ein wenig Text versehen werden.

Im Anschluss werden die Gefühlsgeschichten einander vorgestellt und erzählt.

Mitmachgeschichte „Guten Morgen, kleiner Dash“

Physisches Wohlbefinden

Diese Mitmachgeschichte dient als Einstieg für die Kinder zum Thema „Roboter“.

Bei dem Spiel, das im Rahmen der Geschichte gespielt wird, geht es weniger darum, alle Anweisungen ganz korrekt auszuführen, als vielmehr darum, zu experimentieren und einen ersten Eindruck von den Befehlen, die Roboter erhalten müssen um zu funktionieren, zu bekommen.

Was wird gemacht? Erzählen der Mitmachgeschichte „Guten Morgen, kleiner Dash!“

Materialien: –

Altersempfehlung: 5-6 Jahre

Sozialform: 6-8 Kinder, auf jeden Fall eine gerade Anzahl von Kindern!

Nicht vergessen! Möglichst frei erzählen, um die Aufmerksamkeit auf die Gruppe und die Bewegungen richten zu können. Die Geschichte oder Notizen bereitlegen, um gegebenenfalls kurz nachzulesen.

Zielsetzung

- Übersetzung sprachlicher Aufforderungen in Bewegungsabläufe
- Kooperation mit anderen
- Erwerb von Sachwissen und -kenntnissen über die Funktionsweise eines Roboters
- Erwerb eines ersten grundlegenden Verständnisses über Programmiervorgänge und die Logik dahinter

Durchführung

Die Kinder versammeln sich im Gruppenraum, einem Nebenraum oder dem Bewegungsraum am Boden. Es sollte jedenfalls auf ausreichend Platz geachtet werden, damit die Kinder Bewegungen ausführen können.

Guten Morgen, kleiner Dash!

Guten Morgen!

Heute will ich Euch von dem kleinen Roboter „Dash“ erzählen. Er wohnt in einem Haus gemeinsam mit der Familie König. Die beiden Kinder Emma und Leon haben Dash als Geschenk von ihrer Oma, der Frau Königin, bekommen.

Also, dann schleichen wir uns einmal leise an, und sehen, was Dash so treibt (*Auf Zehenspitzen im Raum herumschleichen*).

Wenn die Kinder schlafen (*Schlafposition, Schnarchgeräusche*), ist der kleine Dash im Ruhemodus. Das heißt, wir müssen auf einen Knopf drücken, um ihn einzuschalten, das heißt: um ihn aufzuwecken. Oje, wo ist nur der Knopf? (*Knopf suchen; suchende Blicke und Handbewegungen*). Gottseidank, da ist er ja! (*Pädagogin/Pädagoge geht umher und drückt bei jedem Kind an einer Körperstelle den Knopf*). So, jetzt ist Dash aufgewacht! Vor Freude dreht er sich ein paar Mal im Kreis (*um die eigene Achse drehen*). Strecken, so wie die Kinder, wenn sie aufstehen, muss er sich nicht (*dehnen, recken und strecken, den ganzen Körper aufwecken*).

Seht, wer kommt denn da um die Ecke gesaust? Das habe ich ja ganz vergessen: Im Haus der Familie König wohnt auch noch der Kater Hugo („*Miau*“), er hat Dash bemerkt und möchte mit ihm spielen. Aber Dash rührt sich nicht (*aufrecht, steif stehen*). Da kommen die beiden Kinder, Emma und Leon, angelaufen und müssen lachen. Damit Dash sich bewegen kann, muss er programmiert werden. Das heißt, die Kinder müssen ihm einen Auftrag erteilen. Und das machen sie so: *Jeweils zwei Kinder bilden ein Paar und stellen sich hintereinander: Ein Kind ist Programmierer, ein Kind Dash. Ein Klopfen auf den Rücken bedeutet: losgehen, geradeaus. Eine Hand auf den Kopf bedeutet Stopp. Hand auf die linke Schulter bedeutet: links gehen, Hand auf die rechte Schulter: rechts gehen.*

Lassen Sie die Kinder eine Zeitlang experimentieren. Sobald sie den Eindruck haben, dass es genug ist, setzen Sie die Geschichte fort.

Wow! Weil die Kinder ihn dazu angeleitet haben, flitzt Dash jetzt im Raum umher. Er kann vorwärts fahren (*vorwärts bewegen*), rückwärts fahren (*rückwärts bewegen*), sich im Kreis drehen (*im Kreis drehen*), seine Lichter blinken in vielen Farben („*Können wir das auch? Nein, aber unsere Augen leuchten, wenn wir fröhlich sind*“). Und der Kater Hugo? Er läuft auf allen Vieren aufgeregt im Zimmer hin und her, miaut und versucht, Dash zu fangen (*auf allen Vieren laufen und dabei miauen, mit einer „Pfote“ in die Luft haschen*). Leon und Emma hüpfen vor Spaß und klatschen in die Hände (*hüpfen und in die Hände klatschen*).

Plötzlich ruft der Vater: „Kinder, kommt, wir fahren los zum Kindergarten!“

Oje, Kater Hugo und Roboter Dash müssen zuhause bleiben. Aber wer weiß, vielleicht kommt Dash ja bald einmal mit in den Kindergarten...

Zum Vater laufen und den beiden Zurückbleibenden winken.

Die große Wörterfabrik

Kunst und Kultur

Die Bilderbuch-App „Die große Wörterfabrik“ ist inhaltlich und graphisch sehr ansprechend gestaltet. Sowohl die Geschichte als auch die Illustrationen verweisen auf Kulturleistungen: Wie wäre eine Welt ohne Sprache?

Was wird gemacht? Vorlesen der Bilderbuch-App „Die große Wörterfabrik“

Materialien: 1 Tablet mit der Bilderbuch-App „Die große Wörterfabrik“ von Agnès de Lestrade und Valeria Docampo, Wortkarten mit Wörtern, leere Wortkarten, dünner Permanent Marker

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Sozialform: Kleingruppe

Nicht vergessen! Vorab gewünschte Einstellungen vornehmen: Erzählstimme, Sound, Sprache

Zielsetzung:

- mit Sprache kreativ und spielerisch umgehen
- Schrift, Zeichen und Symbole als ein Informations- und Kommunikationsmedium kennenlernen
- die eigene Sprache als Ressource erkennen
- Kunst als Symbolsprache erkennen, die Stimmungen und Emotionen vermittelt
- Anregung des ästhetischen Empfindens

Durchführung

Einstieg: Wörter liegen schön drapiert am Boden verteilt. Frage an die Kinder: Was wäre, wenn wir Menschen keine Wörter hätten? Wie würden wir anderen mitteilen, dass wir sie gern haben? Wie könnten wir streiten? ... Heute will ich euch von einem Land erzählen, in dem die Menschen fast gar nicht reden. Warum? Also, passt auf... Die Geschichte handelt von einem Land, in dem Wörter ein teures Gut sind. Um sprechen zu können, muss man die Wörter kaufen und schlucken. Paul möchte Marie sagen, dass er sie gern hat. Am Ende hat er nur noch ein einziges Wort übrig... Welches mag es wohl sein?

Das Buch bietet immer wieder gute Gelegenheiten, sich während des Vorlesens auszutauschen: Was sind lustige, was böse Wörter? Kennt ihr ein vergessenes Wort?

Im Anschluss an das Erzählen kann die Geschichte fortgesetzt werden: Was wäre, wenn du nur ein Wort hättest? Welches Wort wäre das? Welches ist dein Lieblingswort? Können wir auch Nonsenswörter erfinden? Diese Wörter können auf die leeren Wortkarten geschrieben werden (mit Unterstützung durch die Pädagogin/ den Pädagogen) und im Gruppenraum gut sichtbar angebracht werden („Unsere wichtigsten Wörter“).

Die kleine Raupe Nimmersatt

Natur und Technik

Es handelt sich bei der Geschichte der kleinen Raupe Nimmersatt um ein allgemein bekanntes, beliebtes Kinderbuch. Weder das Buch noch die Applikationen sind sehr voraussetzungsvoll und können daher einfach genutzt werden. Buch und App bieten für jedes Kindergartenalter etwas zu entdecken.

Was wird gemacht? Vorlesen des Bilderbuchs „Die kleine Raupe Nimmersatt“, im Anschluss wird ein digitales Puzzle aus der dazugehörigen App „Spiel und Entdecke“ gebaut

Materialien: Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle

Pro Kind ein Tablet mit der App „Die kleine Raupe Nimmersatt: Spiele und Entdecke“

Altersempfehlung: Ab 4 Jahren

Sozialform: Arbeit in Kleingruppen (bis zu 5 Kinder). Die Aktivität kann über mehrere Tage verteilt mit jeweils einer Kleingruppe durchgeführt werden.

Nicht vergessen! Um möglicher Unruhe vorzubeugen, sollten die Töne bei jedem Gerät stillgeschaltet werden.

Zielsetzung:

- die Entwicklung eines Lebewesens nachvollziehen
- differenziertes Wahrnehmen und Beobachten der Umwelt
- die Zyklen von Umwelt und Natur nachvollziehen
- die unterschiedlichen Lebensräume der Tiere kennenlernen (Land, Luft, Wasser) und benennen
- Das Medium „Tablet“, dessen Funktionsweise sowie Möglichkeiten kennenlernen

Durchführung

Vorlesen des Bilderbuches „Die kleine Raupe Nimmersatt“.

Die Kinder werden in angenehmer Atmosphäre zusammengeholt, vielleicht gibt es bereits ein Gruppenritual, das den Beginn einer Geschichte ankündigt. Sobald die Kinder ihren Platz gefunden haben, wird das Bilderbuch reihum gezeigt und kurz geplaudert: Was ist zu sehen, wer kennt das Buch vielleicht?

Die kleine Raupe Nimmersatt muss an jedem Wochentag viel fressen, um satt, zumindest dicker zu werden. Im Laufe der Woche wird sie immer größer – bis sie groß genug ist, sich in einen Kokon zu verpuppen und als wunderschöner Schmetterling wieder zu schlüpfen.

In Anschluss an die Leserunde: Zum Tisch fliegen wie die Schmetterlinge.

Mit der App „Spiele und Entdecke“ ein digitales Puzzle bauen: Die Kinder versammeln sich rund um einen

Tisch. In einer Aufbewahrungsbox sind die bereits vorbereiteten Tablets. Die Box bleibt verschlossen, um die Aufmerksamkeit der Kinder nicht abzulenken, solange die Pädagogin/ der Pädagoge den Kindern erklärt. Die Puzzles sind in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden verfügbar und können so dem Können der Kinder angepasst werden. Vielleicht hat das Puzzle bei der nächsten Runde schon mehr Teile?

Während die Kinder mit den Puzzles beschäftigt sind, kann über die Geschichte und die Bilder geplaudert werden: Wo leben die Tiere, die auf den Puzzles zu sehen sind? Können sie fliegen, schwimmen oder besonders schnell laufen?

Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte

Sprache und Kommunikation

Der Löwe ist eine sympathische Figur, mit der die Kinder sich gut identifizieren können. Das Buch bietet insbesondere für Vorschulkinder viele Anschlussoptionen.

Was wird gemacht? Vorlesen des Bilderbuchs „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“ von Martin Baltscheit, Schreib- und Sprachspiele mit der App „Der Löwe“, Erstellen eines Geräusch-Memories und das Schreiben von Briefen im Stationenbetrieb.

Materialien: Bilderbuch „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“, bis zu 4 Tablets mit der App „Der Löwe“, 2 Tablets mit Sprachaufnahmefunktion, 3 Stofftiere: Löwe, Affe, Giraffe, Stifte und Papier, ausreichend Kuverts

Altersempfehlung: Das Buch ist für Kinder ab 4 Jahren geeignet, die App für Vorschulkinder oder für an Schrift und Sprache besonders interessierte jüngere Kinder, das Geräusch-Memory ab 3 Jahren

Sozialform: Buch: Gesamtgruppe

App-Station/ Geräusche-Station/ Brief-Station: Kleingruppe

Nicht vergessen! Die Bereiche vorbereiten

Vorab prüfen, ob am Gerät ausreichend Speicherplatz vorhanden ist

Zielsetzung

- mit Sprache und Stimme kreativ und spielerisch umgehen
- Unterschiedliche Kommunikationsmedien kennenlernen
- Differenziertes Hören
- digitale Grundkompetenz erwerben
- Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien

Durchführung

Bucheinführung: Die Kinder werden in angenehmer Atmosphäre im Sesselkreis oder der Leseecke zusammengeholt, vielleicht gibt es bereits ein Gruppenritual, das den Beginn einer Geschichte ankündigt, oder ihre Gruppe kennt bereits einen Reim oder ein Fingerspiel, in dem ein Löwe vorkommt?

Der Löwe kann nicht schreiben, doch das stört ihn nicht - kann er doch brüllen. Was sollte er schon schreiben? Doch dann trifft er auf eine sehr schöne Löwin und sie! liest! ein Buch! Der Löwe möchte ihr einen Liebesbrief schreiben, aber er kann es ja nicht und so bittet er die Tiere in seiner Umgebung um Hilfe. Ob sie ihm wirklich helfen?

Im Anschluss an die Vorleseeinheit werden die Kinder für den Stationenbetrieb aufgeteilt. Dazu verteilen Sie zuvor 3 Stofftiere im Raum (Löwe, Affe, Giraffe). Die Kinder stellen sich zu dem von ihnen präferierten

Tier.

Geräusch-Station: Wenn möglich, außerhalb des Gruppenraumes ansiedeln. Hier wird versucht, die Tierlaute der Tiere, die im Buch vorkommen, nachzuahmen. Wie brüllt der Löwe, wie klingt ein Schimpanse? Davon werden Audio-Aufnahmen gemacht: Ein Kind kann mittels mit der Audio-Funktion des Tablets ein anderes Kind aufnehmen, während es ein Tiergeräusch nachahmt. Im Anschluss können die Geräusche anderen Kindern vorgespielt werden und diese versuchen zu erraten, um welches Tier es sich handelt.

App-Station: Die Kinder versuchen, einfache Buchstabenrätsel in der App zu lösen. Sollten die Aufgaben für jüngere Kinder zu schwierig sein, kann alternativ am Tablet gemalt werden.

Brief-Station: Mal-Bereich. Auf Papier verfassen die Kinder Briefe. Ob die Inhalte gemalt, geschrieben (möglicherweise in einer Fantasieschrift?), symbolhaft dargestellt werden,... bleibt ganz den Kindern überlassen. Im Anschluss werden die Briefe in ein Kuvert gesteckt und einem Botenkind übergeben, das sie überbringt.

Beilage „Erzähl mir was“: Tipps zum Vorlesen von App-Bilderbüchern

Für eine gelungene Erzählsituation sollten einige Empfehlungen berücksichtigt werden:

- **Technische Voraussetzungen** beachten: Auf ausreichende Akku-Ladung achten, Vorinstallation der benötigten App, die Berechtigung zu in-App-Käufen sollte mit einem Passwort versehen werden.
- **Sich vorab mit der App** (Inhalt der Geschichte, spezielle Funktionen etc). **vertraut machen** Bedienbarkeit und Navigation sind zumeist selbsterklärend, dennoch ist es wichtig, sich vorzubereiten. So sollte für das gemeinsame Lesen die Funktion „Vorlesestimme“ deaktiviert werden. Der Text erscheint dann am Bildschirm und kann vorgelesen werden. So bleibt mehr Raum für das Eingehen auf Gesprächsanlässe mit den Kindern. Auch Töne und Hintergrundmusik können nach Belieben aktiviert oder deaktiviert werden. Viele Apps verfügen zudem über eine breite Sprachauswahl. So kann ein einfaches, bereits bekanntes (App)-Bilderbuch beispielsweise einmal auf Englisch vorgelesen werden. Auch muttersprachliches Vorlesen wird durch diese Funktion erleichtert.
- **Gruppengröße** beachten: Je nach Anzahl der teilnehmenden Kinder an der Vorleseaktion müssen geeignete Rahmenbedingungen geschaffen werden. Bei Kleingruppen ist die Bildschirmgröße eines Tablets ausreichend, bei größeren Gruppen ist es unter Umständen ratsam, das Gerät mit einem großen Bildschirm zu verbinden, damit alle Kinder gute Sicht auf die Illustrationen haben und dem Verlauf der Geschichte folgen können. Je kleiner die Gruppe, desto eher können Kinder auch einbezogen werden in das Geschehen, z.B. umblättern. Bei großen Gruppen übernimmt dies der /die Vorlesende, damit es nicht zu Unruhe kommt.
- **Möglichkeiten, um Aktionen in der App auszulösen:**
 - VorleserIn löst die Aktion aus (bei großen Gruppen)
 - Ein Kind (Buchkind, Geburtstagskind, unruhiges Kind)
 - Bei Kleingruppen reihum
- **Herstellung eines kommunikativen Raumes:** Dialogisches Vorlesen erlaubt einen Wechsel zwischen Lesen und Erzählen und ist am Gruppengeschehen orientiert. Ein kommunikatives Klima unterstützt den Spracherwerb in besonderem Maße. Daher: beim Vorlesen stets Raum für Gespräche und kurze Fragen geben!
- **Für Spieleaufforderungen innerhalb der Geschichte gilt:** erst im Anschluss an das Erzählen ausprobieren. Interaktive Spielelemente lenken vom Inhalt ab und sollten daher nicht im Rahmen der Geschichte gespielt werden. Ein kurzer Hinweis: „Seht, hier können wir Wörter fangen, das können wir später gemeinsam ausprobieren“ ist für die Kinder wichtig, weil diese Elemente hohen Aufforderungscharakter besitzen und zum sofortigen Spielen animieren.
- **Brückenschläge zwischen digitaler und analoger Welt ermöglichen:** In vielen Fällen bauen Geschichten-Apps auf bereits existierenden Bilderbüchern auf. Diese Bücher können den Kindern im Anschluss an das

Vorlesen in der Bücherecke/ Bibliothek zur Verfügung gestellt werden, um eine weitere Auseinandersetzung mit der Geschichte, deren Protagonisten und Erlebnissen zu unterstützen. Andere Anschluss-Möglichkeiten bieten sich, indem Figuren z.B. in einer Mal- oder Bastelstation weitergeführt werden.

2.9. Link- & Literaturtipps, empfehlenswerte Apps

Empfehlenswerte Seiten für PädagogInnen

Die Datenbank "Apps für Kinder" beinhaltet über 500 Rezensionen zu Kinder-Apps, die im Auftrag des DJI nach pädagogischen Kriterien bewertet und laufend erweitert werden- auch für die medienpädagogische Praxis. <https://www.dji.de/en/the-dji/projects/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

Die Initiative „Gutes Aufwachsen mit Medien“ bietet Tipps und Infos für pädagogische Fachkräfte und Eltern zur Medienerziehung. <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/gutes-aufwachsen-mit-medien/86410>

Safer Internet unterstützt Kinder , Jugendliche, Eltern und PädagogInnen beim sicheren, verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit digitalen Medien
https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Handbuch_Safer_Internet_im_Kindergarten.pdf

„Ein Netz für Kinder“ gibt einen Überblick über qualitativ hochwertige, kindgerechte Websites zu verschiedensten Themenbereichen. <http://www.enfk.de/Kinderwebsites>

Methoden-Baukasten Erzähl mir was

Praxisnahe Informationen rund um Medienbildung und Sprachförderung, mit einem Paket an praktischen Übungen bietet die (umfangreiche) Broschüre „Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen“.

<https://www.medienanstalt-nrw.de/foerderung/medienkompetenz/projekte-materialien/medienubergreifend/alltagsintegrierte-medien-und-sprachbildung-in-kindertageseinrichtungen.html>

Methoden-Baukasten Technikfit und sicher

Die Plattform „Internet-ABC“ bietet Informationen über den sicheren Umgang mit dem Internet für PädagogInnen, Eltern und Kinder.

<https://www.internet-abc.de>

Methoden-Baukasten Buchstabensuppe und Zahlensalat

Auf der Plattform Learnig Apps.org können verschiedene Spiele mit eigenen Inhalten erstellt werden.

<http://learningapps.org>

Methoden-Baukasten Klick Klick

Tipps & Tricks rund ums Fotografieren mit Kindern.

<http://www.kamerakinder.de/fotopaedagogik/fotospiele.html>

Methoden-Baukasten Zu Befehl

Mit Hello Ruby kann man auf die wohl wundersamste Weise der Welt etwas über Computer, Technik und Codes lernen.

<http://www.helloruby.com/de>

Methoden-Baukasten Klanglabor

Kling Klang Land ist eine bunte Welt der unterschiedlichsten Melodien. Hier können die Kinder die Sprache der Musik, verschiedene Klänge und Melodien entdecken.

<http://www.klingklangland.com/index.html>

Methoden-Baukasten Ich mal mir die Welt

Mit der Schnecke Milli können die Kinder die Kunst entdecken: Mit einer Kombination aus interaktiven Geschichten und Online-Spielen werden sie altersgerecht an die bildende Kunst herangeführt.

<http://millithesnail.com/?lang=de&page=webbook>

Methoden-Baukasten Bühne frei!

Die filmothek hat sich zum Ziel gesetzt, kreativ die Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu stärken und bietet dafür zahlreiche künstlerisch-kulturelle Angebote rund um Film & Co.

<https://www.filmothek-nrw.de>

Literaturtipps (Auswahl)

BOSTELMANN, Antje (2019): Medienpädagogik in Kindergarten und Grundschule. 23 Ideen für die Bildungsarbeit mit 4- bis 8-jährigen Kindern. Bananenblau, Berlin.

BOSTELMANN, Antje/FINK, Michael (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Bananenblau, Berlin.

BUCHEGGER, Barbara: Erst denken, dann klicken. Safer Internet im Kindergarten. Ein Handbuch für die aus- und Weiterbildung von Kindergartenpädagog/innen. Verfügbar unter:

https://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Handbuch_Safer_Internet_im_Kinderergarten.pdf

(Zugriff am 28.02.2018).

LEPOLD, Marion/ULLMANN, Monika (2017): Montessori Pädagogik und digitale Medien in Krippe und Kita. Herder, Freiburg.

ROBOOM, Susanne (2017): Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen & Praxisideen. Praxisratgeber für Erzieher/-innen zum Umgang mit Medien im Kita-Alltag ("Kita kompakt"), Beltz-Verlag.

Empfehlenswerte Apps



Pic Collage EDU

Bietet vielfältige Möglichkeiten zur kreativen Bildbearbeitung. Sie funktioniert sehr intuitiv und ist daher auch gut von jüngeren Kindern zu bedienen.

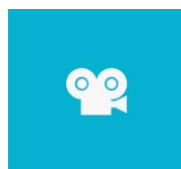
Alter: 4 +

Plattformen:

iOS

Android

€ 2,29



Stop Motion Studio

Ermöglicht die Videoclip-Produktion auf Smartphones und Tablets.

Alter: 4 +

Plattformen:

iOS

Android

Gratis



Book Creator

Unterstützt das Erstellen von multimedialen eBooks auf dem Tablet, die anschließend ausgedruckt, exportiert und beliebig geteilt werden können.

Alter: 5 +

Plattformen:

iOS

Android

€ 5,49



Singing fingers

Kann man Farbe hören und Töne sehen? "Singing Fingers" ist eine Kreativ-App, die Ton und Bild miteinander verbindet. Dazu streicht man mit dem Finger über das Display und malt eine Form, während man gleichzeitig Töne, Stimmen, Lieder oder Geräusche aufnimmt. Die verschiedenen Farben entstehen aufgrund unterschiedlicher Tonhöhen. Zieht man anschließend den Finger über das Bild, werden die aufgenommenen Töne abgespielt.

Alter: 4+

Plattformen:

iOS

€ 1,09

2.10. Inventarlisten für die Boxen

Bühne frei

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Plastilin, in verschiedenen Farben

Unterlage Film

Daumenkino

Daumenkino Bastelvorlage

Hut

Zauberstab

2 Handpuppen

Liedtext „Der Katzentatzentanz“

Pflanzensamen

Topf

+ extra: Zauberbox!

Buchstabensuppe und Zahlensalat

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Kärtchen Zahlen und Buchstaben Schmetterlingsflügel

Plastilin

Dash: Oktopus-Verkleidung

Spielplan Meer

großer Würfel (extra)

Zahlen- und Buchstabenkärtchen mit Magnet auf der Rückseite

Angel

Netz

Moosgummibuchstaben

Bildkärtchen mit QR-Codes auf der Rückseite

Bildkärtchen mit Kleidungsstücken

Erzähl mir was

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Bildkarten „Gefühle“

Anleitung Mitmachgeschichte „Guten Morgen kleiner Dash“

Wortkarten mit Wörtern

leere Wortkarten

Folienstifte

Pop-up Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt

Bilder (Schmetterling)

Bilderbuch „Die Geschichte vom kleinen Löwe, der nicht schreiben konnte“

Stofftiere (3 Stk. Affe, Giraffe, Löwe)

Kuverts

Ich mal mir die Welt

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Dash:

Kostüme

Beispiel-Bild zur Befestigung des Stiftes

Lego-Aufbau

Filzstifte

schwarzes Stoff-Tuch

Taschenlampe

Mal-Reime

Klanglabor

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Verkleidungsmaterialien Tiere: Elefant, Biene, Löwe, Kuh, Hund, Katze

Sound- Materialien: kleine Xylophon + Schlegel, Klanghölzer, verschiedene Papiere (Seidenpapier, Krepppapier, Wellpappe + Stäbchen), Plastik

Handpuppe Maus

Klick Klick

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Beispielbilder: Buntstifte, Handy, Schlüssel (je Detail - & Großaufnahme)

Naturmaterialien, beispielhaft

Geburtstagsgeschichte

Erzählkoffer- Inhalt: Schleichtiere (Giraffe, Löwe, Nashorn, Elefant, Maus), Bettdecke und –polster, 3 Geburtstagspäckchen, Girlande, Torte

Technikfit und sicher

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

Bildkarten Medienfiguren

Kopiervorlagen Medien (A4, 5 Stk.)

Loszettel

2 Emoji-Bilder

Paprolle

Grüne Bildkärtchen (Kleinformat)

4 Bücher: „Hello Ruby: Die Reise ins Innere eines Computers“, Linda Luikas

Buch „Abenteuer Roboter“, von Susa Hämmerle und Dorothea Tust

„Hello Ruby: Expedition ins Internet“, Linda Liukas

„Der Online-Zoo“, Daniela Drobna und Achmed Abdel-Salam

Paprolle

Grüne Bildkärtchen (Kleinformat)

Zu Befehl

Anleitungen (5 Stk.), Übersicht Bildungsbereiche

verschiedenfarbige Bausteine (18 Stk.)

Schrauben (8 Stk.)

Haarreifen „Roboter“ (10 Stk.)

Ozobots, „Verkleidung“ Raupe und Schmetterling

Wegekarte Ozobot „Kleine Raupe Nimmersatt“

Kopiervorlage Arbeitsblatt „Die kleine Raupe Nimmersatt“

Bildkarten „Kresse säen“

kleine Töpfe

Watte

Kresse-Samen

Bildkarten Roboter

Literatur

Almeida Ana Nunes de, Almeida Alves Nuno de, Delicado Ana, Crarvalho, Tiago (2011): Children and digital diversity: From ‚unguided rookies‘ to ‚self-reliant cybernauts‘. Childhood Vol. 19, No. 2: 219-234.

Bostelmann Antje, Fink Michael (2014): Digital genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Verlag Bananenblau.

Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (2010): Bundesländerübergreifender Bildungsrahmenplan. Modul für das letzte Jahr in elementaren Bildungseinrichtungen.

Charlotte Bühler Institut im Auftrag für das Ministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (2009): Bundesländerübergreifender Bildungsrahmenplan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich.

Charlotte Bühler Institut im Auftrag für das Ministerium für Unterricht, Kunst und Kultur (2009): Bildungsplan-Anteil zur sprachlichen Förderung in elementaren Bildungseinrichtungen, aktualisierte Version. Abrufbar unter: <http://www.sprich-mit-mir.at/app/webroot/files/file/bildungsplananteilsprache.pdf>

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland (2016): Krippe, KITA, Kinderzimmer – Medienpädagogik von Anfang an.

Lepold Marion, Ullmann Monika (2017): Montessori-Pädagogik und digitale Medien in Krippe und Kita. Herder Verlag.

MA 10 (2006): Wiener Bildungsplan

Neuß Norbert (2004): Medienbildung als eigenständiges Lern- und Themenfeld. Impulse, Vol. 3: 59-64.

Oestreicher, S. und Frenzel, S. (2017): Mit Malgeschichten durch das Jahr. Förderung von Grafomotorik und Sprachentwicklung in Krippe und Kita. Verlag Bananenblau.

Sander Uwe, von Gross Friederike, Hugger Kai-Uwe (2008): Handbuch Medienpädagogik. Springer Verlag.

Schorb Bernhard (2008): Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander Uwe, von Gross Friederike,

Hugger Kai-Uwe (2008): Handbuch Medienpädagogik. Springer Verlag, S. 75- 85.

6. Oö. Kinder-Medien Studie (2018)

<https://www.edugroup.at/innovation/forschung/kinder-medien-studie/detail/6-ooe-kinder-medien-studie-2018.html>

Anhang I: Elternarbeit, App-Empfehlungen

Teile dessen, was auch entstanden ist, aber nicht weiterverwertet wurde

Elternarbeit

Liebe Pädagogin, lieber Pädagoge,

die folgenden Handreichungen wurden erarbeitet, um Ihnen eine Grundlage für die Elternarbeit zur Verfügung zu stellen bevor oder während sie mit unserem Methodenkoffer arbeiten.

Da es sich bei digitalen Medien um ein Thema handelt, das mitunter Verunsicherung hervorruft, ist es besonders wichtig, die Eltern von Beginn an über das Vorhaben, mit digitalen Medien zu arbeiten, zu informieren.

Kinder, Medien und die Bedeutung des Elternhauses

Kinder wachsen heute in einer zunehmend medial geprägten Welt auf, digitale Gadgets sind Teil ihrer Lebenswelt: Nicht zuletzt **zu Hause** finden viele Kinder eine **vielfältige Medienumgebung** vor, d.h. **Eltern** und die häusliche Umgebung **haben zentralen Einfluss auf die Mediensozialisation der Kinder**.

Die Diagnose, dass auch junge Kinder in ihrer Umgebung mit digitalen Medien konfrontiert sind und dass sie diese nutzen, lässt allerdings den Schluss, dass alle Kinder gleichermaßen kompetent im Umgang mit Medien sind, nicht zu. Wer kennt das nicht: Während Lotta aufgrund eines Wikipedia-Artikels, den ihr Vater vorgelesen hat, über Photosynthese dozieren kann, berichtet Felix stetig von brutalen Kampfszenen aus den Online-Games seines großen Bruders. Medienerfahrungen werden von zu Hause in den Kindergarten mitgebracht. Daher beginnt Medienerziehung schon dort, wo unmittelbar gar keine Medien im Spiel sind: Indem Medienerfahrungen gemeinsam mit den Kindern reflektiert werden. Da erste Medienerfahrungen innerhalb der Familie, des familiären Umfeldes gemacht werden, ist es wichtig, Medienbildung im Austausch mit den Eltern zu gestalten.

Die Bildungspartnerschaft: Auf gute Zusammenarbeit mit den Eltern!

Die Zusammenarbeit mit den Eltern stellt einen Grundpfeiler elementarpädagogischen Arbeitens dar. Die Kommunikation über das Kind, die Inhalte der Bildungsarbeit, den Tagesablauf schafft Vertrauen und Sicherheit und gibt den Eltern Einblick in den Teil des Alltags ihres Kindes, den sie nicht aktiv gestalten. Informationsaustausch ist die Grundlage einer gelungenen Bildungspartnerschaft.

Mediennutzung beginnt in der Familie, daher sollten die Bezugspersonen auch in die Medienbildung einbezogen werden. Der Kindergarten als Bildungsinstitution kann dazu anregen, einen **verantwortungsvollen Umgang mit Medien** im frühen Kindesalter zu pflegen. Sie als Pädagogin/ Pädagoge können beispielsweise **Eltern** dazu motivieren, ihr eigenes Medienverhalten zu reflektieren und sie auf die **Vorbildrolle**, die sie ihren Kindern gegenüber haben, hinzuweisen. Auch Hinweise auf das Vermögen der Kinder, mediale Inhalte zu verarbeiten, sind sinnvoll. Der verantwortungsvolle Umgang mit Medien durch Eltern und Kindergarten bietet Kindern eine wichtige Orientierungshilfe in ihrem eigenen Medienverhalten.

Die Eltern nehmen **Sie als kompetente Ansprechperson** für die Belange Ihres Kindes wahr. Seien Sie daher offen für die Anliegen und Fragen, die die Eltern an Sie herantragen. Gerade in Bezug auf die

Mediennutzung von Kindern gibt es viele Meinungen. Auch wenn Sie keine abschließende Einschätzung anbieten können, machen Sie den Eltern deutlich, dass Sie für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medien plädieren. Solch ein verantwortungsvoller Zugang wird für jede Familie etwas anderes bedeuten. Es gibt kein Rezept, das für alle Familien in unterschiedlichen Lebenslagen passend wäre. Achten Sie darauf, dass Sie offen und ohne „erhobenen Zeigefinger“ im Austausch mit den Erziehungsberechtigten agieren.

Nachstehend finden Sie auch den Hinweis, dass es durchaus sinnvoll sein kann, Empfehlungen für altersadäquate Spiele und Aktivitäten für Eltern zugänglich zu machen (beispielsweise auf einer Schautafel). Eine Liste mit empfehlenswerten Apps für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren (nach Bildungsbereichen gruppiert) liegt ebenfalls bei.

Pädagogische Argumente für Medienbildung bereits im Kindergartenalter

Ausgangspunkt für die Entwicklung des Koffers ist der Befund, dass Medienkompetenz nachweislich zur Stärkung der Kinder beiträgt. Zur Begleitung der Kompetenzentwicklung sind Erwachsene – PädagogInnen und Eltern – ,die den verantwortungsvollen Umgang mit Medien vorleben, zentral.

Von enorm hoher Bedeutung ist in diesem Zusammenhang, dass die Nutzung digitaler Medien niemals Selbstzweck ist, sondern damit **pädagogische Ziele verfolgt** werden: Dies sind zum einen Ziele, die sich erst durch das Auftauchen digitaler Medien als Anforderung an uns und unsere Kinder ergeben haben, zum anderen lassen sich mittels digitaler Medien auch klassische Ziele der Kindergartenarbeit mit einem neuen Medium verfolgen. Kurz: **die Aktivierung von Bildungsbereichen durch digitale Medien UND die Förderung von Medienkompetenz.**

Stellen Sie sich Tablets & Co als ein weiteres Werkzeug, das Sie in Ihrer pädagogischen Arbeit nutzen können, vor. Auch für Eltern, die dem Einsatz digitaler Medien im Kindergarten kritisch gegenüberstehen, kann das Bild einer Werkzeugkiste, die nun um ein Werkzeug erweitert wird, hilfreich sein.

Mit Blick auf den **bundesweiten Bildungsrahmenplan**¹⁸ sowie die **Bildungspläne der Bundesländer**¹⁹ lässt sich klar feststellen, dass aufgrund veränderter gesellschaftlicher Rahmenbedingungen neue Aufträge an die Elementarpädagogik formuliert werden. So gilt es,

- durch unterschiedliche Methoden, *durch den Einsatz unterschiedlicher Bildungsmittel*²⁰ differenzierte Bildungsangebote bereitzustellen, um kindliche Lernprozesse zu unterstützen (vgl. Bildungsrahmenplan:8)
 - pädagogische Angebote an der Lebenswelt des Kindes zu orientieren (ebenda: 3f.)
- Weiters
- „umfasst eine zeitgemäße elementare Bildung (...) auch die Förderung kindlicher Medienkompetenz. Diese befähigt Kinder, unterschiedliche Medien zunehmend selbstgesteuert und kritisch zu nutzen“ (ebenda:15; Wiener Bildungsplan: 47).

¹⁸ Bundesländerübergreifender Bildungsrahmenplan für elementare Bildungseinrichtungen in Österreich (2009)

¹⁹ hier exemplarisch: MA 10 Wiener Bildungsplan (2006)

²⁰ Hervorhebung durch das Kinderbüro

Im Elterngespräch können Sie auf die Verankerung der Medienbildung in den Bildungsplänen hinweisen. In diesem Sinne ist der Methodenkoffer kein Selbstzweck, sondern dient dazu, die Bildungsbereiche mittels digitaler Medien zu aktivieren. Die Auswahl geeigneter pädagogischer Zielsetzungen und der pädagogischen Mittel bzw. Medien obliegt Ihnen, denn Sie sind die pädagogische Fachkraft. Darüber sollten Sie sich stets bewusst sein.

Unbestritten ist, dass **Medienkompetenz** zu den sog. „**Schlüsselkompetenzen**“ zählt, den Kindern also wertvolle Erfahrungen im begleiteten, pädagogisch planvollen Umgang mit digitalen Medien ermöglicht werden. Sinnliche und haptische Eindrücke und Erlebnisse, Bewegung, freies Spiel und soziale Interaktionen verlieren durch den Einsatz digitaler Medien in der Elementarpädagogik nicht an Bedeutung. Medien erweitern den Erfahrungs- und Lernraum der Kinder. Für die Gestaltung von Bildungsprozessen bedeutet das, dass stets darauf geachtet wird, eine Verschränkung von analoger und digitaler Welt herzustellen.

Digitale Medien sind Ergänzung, nicht Ersatz!

ZIELE der Elternarbeit

- Verdeutlichen, dass es sich bei **Medienkompetenz** um eine **Schlüsselkompetenz** handelt. Die **Kinder erwerben** durch den Umgang mit digitalen Medien **wertvolle Fertigkeiten**.
- Durch einen **offenen und transparenten Prozess**, der Eltern Einblick in die Handhabung der Geräte im Kindergarten gibt, können Unsicherheiten und Bedenken aufgefangen werden.
- Eltern sollen wissen, dass **pädagogische Inhalte und Überlegungen die Basis für den Einsatz digitaler Medien** darstellen. Die **Kinder** werden nicht „berieselt“, sie **setzen sich aktiv mit einer Sache und dem Medium auseinander**.
- **Eltern als Partner** für die Medienbildung **gewinnen**.
- **Information über geltende Regeln** für Eltern zugänglich machen

Möglichkeiten für die Elternarbeit

Grundsätzlich ist eine offene Haltung gegenüber den Anliegen der Eltern zentral. Information über die Absicht, digitale Medien in Ihrer Arbeit einsetzen – durch Elternbriefe oder an einem Elternabend – ist entscheidend für die Akzeptanz Ihres Vorhabens. Die Grundlage für die pädagogische Begründung bzw. Argumentation bildet dieses Informationsblatt.

Zur kurzen Beantwortung auftauchender Fragen sind Tür- und Angelgespräche ausreichend, zum intensiveren Austausch kann ein Gesprächstermin vereinbart werden. Machen Sie den Eltern das Angebot, an einer Einheit teilzunehmen, um Einblick in die Handhabung bzw. Arbeitsweise zu bekommen. Wichtig zu wissen ist für viele Eltern, dass es zeitliche Begrenzungen gibt, auf deren Einhaltung geachtet wird und dass die Kinder die Geräte niemals unbeaufsichtigt nutzen. Die Angebote richten sich in erster Linie an Kinder im Vorschulalter, jüngere Kinder dürfen bei Interesse gern teilnehmen.

- **Informations-Elternabend**

Elternabende bieten ein gutes Forum, um wichtige pädagogische Themen wie Medienbildung bzw. den Einsatz digitaler Medien näher zu beleuchten. Sie können selbst einen Elternabend gestalten oder

gegebenenfalls Experten oder Expertinnen (beispielsweise MedienpädagogInnen oder EntwicklungspsychologInnen) einladen, um die Diskussion inhaltlich anzuregen.

- **Elternbriefe**

Elternbriefe sind gut geeignet, um Informationen zu kommunizieren. Eine Vorlage für einen Eltern-Informationsbrief liegt bei.

- **Dokumentation für die Eltern**

Die Dokumentation eines Angebotes oder Projekts verdeutlicht den Eltern, wie digitale Medien in den pädagogischen Alltag eingebunden werden, wie die Kinder damit arbeiten, was hergestellt wurde usw. Zur Dokumentation eignen sich insbesondere Fotos von den Kindern während sie mit einem Medium beschäftigt sind, der Aushang von Werken und möglicherweise einige kurze, erläuternde Notizen auf Schautafeln. Eine weitere Möglichkeit der Dokumentation ist eine Aufführung bzw. Präsentation vor den Eltern zum Abschluss eines Projektes. Auch kurze Video- oder Audiosequenzen, die Sie für Eltern zugänglich machen, sind eine wertvolle Dokumentation Ihrer Arbeit.

- **Geschenke**

Geschenksanlässe gibt es im Jahresverlauf zur Genüge. Warum nicht einmal ein Eltern-Geschenk mit Hilfe digitaler Medien herstellen? So könnten Sie z.B. eine CD mit Weihnachtsliedern aufnehmen, ein Märchen verfilmen, Grußbotschaften für die Eltern aufnehmen u.v.m.

- **Empfehlungen, Vorschläge**

Bildungsinstitutionen übernehmen auch kompensatorische Funktionen, indem sie beispielsweise Vorschläge für kindgerechte Apps anbieten. Darüberhinaus können Sie gemeinsame, ganz einfache Aktivitäten mit Smartphone oder Tablet anregen: Eltern und Kinder fotografieren sich gegenseitig in unterschiedlichen Positionen, mit unterschiedlichen Gesichtsausdrücken u.ä.

- **Kommunikation mit den Eltern**

Auch für die Kommunikation zwischen Kindergarten und Eltern können digitale Medien genutzt werden, bspw. zur Informationsvermittlung über einen Messenger-Dienst.

Datenschutz

Datenschutz ist in Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Geräte im Kindergarten ein wichtiges Thema – und dies in mehrerlei Hinsicht:

Achtung der **Persönlichkeitsrechte des Kindes**: Fotografien, Audioaufnahmen und alle weiteren Produkte eines Kindes werden stets in Rücksprache mit dem Kind behalten bzw. gespeichert. Wenn ein Kind möchte, dass ein Bild o.ä. gelöscht wird, kommen Sie diesem Wunsch nach. Das Kind wird über seine Rechte informiert und in Entscheidungen miteinbezogen.

Daten und Geräte werden sicher und für Dritte unzugänglich aufbewahrt.

Für die **Aufzeichnung und Speicherung medialer Produkte** wird vorab das **Einverständnis der Eltern** eingeholt.

Fotos, Tonaufnahmen u.ä. **verlassen den Kindergarten nicht.**

ELTERNBRIEF

Liebe Eltern,

haben Sie heute schon gegoogelt? Am Weg in den Kindergarten schnell noch eine E-Mail verfasst? In der U-Bahnstation die unzähligen Menschen beobachtet, die angestrengt auf die Displays ihrer Smartphones blicken? Na dann...

Auch Ihre Kinder wachsen heute in einer zunehmend medial geprägten Welt auf. Das Besondere an digitalen Medien ist, dass sie **Informations-, Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten** in sich vereinen. Um den Kindern die Möglichkeit zu geben, sich **aktiv, spielerisch und kreativ** mit unterschiedlichen digitalen Medien auseinanderzusetzen und eigene Erfahrungen zu machen, stellt das Kinderbüro der Universität Wien einen medienpädagogischen Koffer zur Verfügung, der vor dem Hintergrund des bundesweiten Bildungsrahmenplanes für Elementarpädagogik entwickelt wurde.

Im Rahmen des Projektes bekommen die Kinder Einblick in folgende Bereiche:

Fotografie – Videogestaltung – Malerei – interaktive Bilderbücher & Geschichten – Programmieren – Sicherheit im Umgang mit digitalen Medien – Buchstaben & Zahlen

Weshalb digitale Medien schon im Kindergarten?

- Die Orientierung an der Lebenswelt des Kindes ist in der Elementarpädagogik besonders stark verankert. Kindergartenkinder bringen sehr unterschiedliche Medienerfahrungen in den Kindergarten mit. Unsere Aufgabe ist es, diese Erfahrungen aufzunehmen und eine pädagogische Antwort darauf zu formulieren
- Medienkompetenz stellt heute eine Schlüsselkompetenz dar. Ihre Kinder erwerben durch den Umgang mit digitalen Medien wertvolle Fertigkeiten
- Digitale Medien können als Werkzeuge verstanden werden, die dazu dienen, Bildungsziele zu erreichen
- Digitale Medien machen neugierig und kreativ
- Analoge und digitale Welt ergänzen einander. Wissen zu unterschiedlichen inhaltlichen Bereichen kann erweitert oder neu erworben werden
- Mit Schuleintritt benötigen die Kinder Fertigkeiten im Umgang mit diversen digitalen Medien und Anwendungen
- Nicht für alle Kinder besteht die Möglichkeit, sich zuhause diese Fertigkeiten anzueignen. Hier im Kindergarten achten wir darauf, dass alle Kinder gleichwertigen Zugang und Unterstützung erhalten. Das erhöht die Chancengerechtigkeit!

Seien Sie unbesorgt: Bewegung, freies Spiel und soziale Interaktionen haben nach wie vor Vorrang. Wir achten darauf, dass sich die Kinder nicht zu lange und niemals unbeaufsichtigt mit den Geräten beschäftigen.

Ziel ist es, Grundlagen für einen verantwortungsvollen, selbstgesteuerten und kritischen Umgang mit Medien zu schaffen.

Wir freuen uns auf spannende Tage bzw. Wochen! Ihre Kinder werden Ihnen sicherlich davon berichten!

App-Empfehlungen

... Übersicht über einige Apps, die für Kindergartenkinder geeignet & gut aufbereitet sind.

Ich würde die Übersicht noch gliedern und darauf hinweisen, dass es im Kontext des Kindergartens auf jeden Fall wünschenswert ist, die Anwendungen nicht isoliert zu verwenden, sondern Analoges und Digitales aufeinander zu beziehen. Ab und an kanns durchaus Sinn machen, so eine Liste bei der Hand zu haben, wenn mal etwas braucht. Dann besser vorausgesucht als irgendwas.

Eignet sich auch, um Eltern Empfehlungen zu geben.

Bilderbuch-Apps:

- Die Schnecke Milli
- Lindbergh. Eine toll illustrierte Geschichte, etwas anspruchsvoll, aber für Vorschulkinder schon durchaus geeignet. Buch und App
- Kosmo und Klax: Baumhausparty. Geschichten und Spiele rund um Buchstaben
- Der Bär und das Wörterglitzern (E-Book, Valeria Docampo & Agnes de Lestrade)
- David Wiesner's Spot
- Pikcha.tv → Bilderbuchfilme
- Kosmo und Klax
- Deine laute Welt
- Ravensburger Wimmelbuch-Apps: Ali Mitgutsch „Unsere große Stadt“, „Auf dem Lande“, „Komm mit ans Wasser“

Musik

- **Klang Dings/ Band Dings** (sieht sehr liebevoll gestaltet aus), € 3,49/ App
- **Studio Yatatoy: Loopimal/ Bandimal**, je €4,49/App
- <http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/kostenlose-kinder-musik-app-mussila/>
- <http://www.ene-mene-mobile.de/lernen/kinder-musik-app-easy-music/>
- *Tongo Musik (klassische Musikstücke, liebevoll aufbereitet)*
- **Klingklang Land** <http://www.klingklangland.com>
- <http://www.ohrka.de/elternbereich/ueber-ohrka/der-hoerbuch-download/>

Kreativität

- **Streichelzoo.** Interaktives Spaßbilderbuch von Christof Niemann. Fox and Sheep GmbH, € 4,49.
- **Kids Paint Joy- Magic Brushes and Colours:** Lichtmalereien
- <http://www.kritz-klub.de>

Sachwissen

- **Die Maus-App**, kostenlos, ohne In-App-Käufe, aufbauend auf der beliebten Sendung mit der Maus; Sachgeschichten zu vielen Themen

- **BBC-Learning:** kurze YT-Videos zu Coding, Internet –sehr cool, nur halt leider in English.

Spiele-Apps:

- Egg Race
- Fiete: a gibt's mittlerweile relativ viele thematisch unterschiedliche Apps (Memory, Bauernhof, Mathematik,...). Die Aufbereitung ist kindgerecht und liebevoll, der Protagonist sympathisch.
- Petterssons Erfindungen

Apps, die in Ergänzung zu bereits im Kindergarten vorhandenen Büchern/ Spielen eingesetzt werden können

- **Haba Obstgarten**
 - in Ergänzung zum Brettspiel, € 4,49; noch nicht getestet, wirkt aber ansprechend, wurde mit Pädagogen gemeinsam entwickelt
- **Janosch: Oh, wie schön ist Panama**
 - € 3,99; liebevoll gestaltet. Eignung für Kinder ab 4 Jahren

Englischsprachige Apps

- **Lars and his friends**, kostenlos, wunderschön illustriert, Geschichte und Puzzles
- **Dein illustriertes Wörterbuch**, € 1,09, Begriffe in 8 Sprachen (Russisch, Chinesisch, Französisch, Niederländisch, Spanisch, Portugiesisch, Italienisch und Deutsch)
- **Three little Pigs** € 11,99, die Geschichte von den 3 kleinen Schweinchen, großartig animiert mit Knete

Natur, Umwelt und Technik

- Apps: Wissen für Kinder: Mein Raumschiff/ Mein Auto- Technik für Kinder/ Mein Essen-Ernährung für Kinder/ Mein Wetter-Meteorologie für Kinder. Je € 3,49; Urbn; pockets
- Apps: Haus der kleinen Forscher: digitale Waage, Robotik, Diagramme, Kompost, Licht, Flächen, Energie etc.
- App: Das ist mein Körper- Anatomie für Kinder. € 3,49. Urbn; pockets 4+.
- Tiere: Wer bin ich? urbnPockets
- App zur Pflanzenbestimmung

Buchstaben und Zahlen

- WALD TASTATUR
- Fiete Maths
- Erstes Schreiben, erstes Lesen. Erstes Zählen, erstes Rechnen. Beide: Urbn; pockets
- Drawnimal: Dient dem spielerischen Lernen des Alphabets
- Einführung in die Buchstaben Montessorium
- Emil und Pauline im Dschungel (Begriffe lesen, Laute unterscheiden,...)
- Lückenfüller: Reime
- Für anderes: Tinybob (Entwickler)

Zum medienpäd. Arbeiten

App „Green Screen“ von Do Ink für eigene Greenscreen Produktionen; € 3,49

Empfehlenswerte Seiten für Kinder

- Pikcha.Tv – liebevoll und behutsam animierte Bilderbuch-Filme. Es lohnt sich, reinzuschauen!
- <http://www.pikcha.tv>
- „Frag Finn“ und „Blinde Kuh“ zwei Suchmaschinen für Kinder. <https://www.fragfinn.de>
<https://www.blinde-kuh.de/index.html>
- „Klexikon“ ist Wikipedia für Kinder. Ein umfangreiches Nachschlagewerk in kindgerechter Sprache. <https://klexikon.zum.de>
- Internetangebot zur WDR-Fernsehsendung für Kindergartenkinder "Die Sendung mit dem Elefanten" mit Sach- und Bildergeschichten, kurzen Animationsfilmen, Ratespielen, Mitmachangeboten und vielen Liedern. <https://www.wdrmaus.de/elefantenseite/>
- Der virtuelle Forschergarten ist einem großen Abenteuerspielplatz nachempfunden. Die Hauptfiguren Tim und Juli laden zum Besuchen & Forschen ein.
- <https://www.meine-forscherwelt.de/intro/start.html>

Zur weiteren Information

<https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

<http://www.ene-mene-mobile.de>

Eltern

<https://www.saferinternet.at>

<https://www.klicksafe.de>

<http://www.enfk.de/Kinderwebsites> Ein Netz für Kinder

...für später

<https://seitenstark.de>

<https://www.mediennutzungsvertrag.de>

Einheit: Regeln für die Nutzung von Tablets im Kindergarten

In dieser Einheit werden Regeln erarbeitet, die für die Nutzung von Tablets in der Gruppe wichtig sind. Vorab festgelegte, verbindliche Regeln geben Kindern Sicherheit und stellen mithin die Basis für einen verantwortungsvollen Umgang mit den Geräten dar. Zu wissen, was erlaubt ist und was nicht, hilft den Kindern, sich zu orientieren.

Was wird gemacht? Gemeinsam werden Regeln, die für die Nutzung von Tablets im Kindergarten gelten besprochen, vereinbart und auf einem Plakat festgehalten.

Materialien: Piktogramme, großer Bogen Papier; andernfalls: Materialien zur Visualisierung der Regeln s.u.

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Sozialform: bis zu 8 Kinder

Zielsetzung

- Digitale Grundkompetenzen: Regeln zum Umgang mit digitalen Geräten kennen, akzeptieren und anwenden
- Digitale Grundkompetenzen: Regeln für die digitale Welt kennen, akzeptieren und anwenden
- Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien
- Sorgsamer Umgang mit technischen Geräten
- Medienkompetenz stärken

Durchführung

Gemeinsam mit den Kindern besprechen Sie, welche Regeln in Ihrer Gruppe für einen verantwortungsvollen Umgang mit Tablets gelten sollen.

Regeln für die Nutzung des Tablets in der Gruppe

- Wenn du mit einem Tablet arbeiten möchtest, informiere ...*(Name/n einfügen)*.
- Mit einem Tablet in der Hand gehen!
- Achte auf einen sorgsamen Umgang mit den Tablets. Auch Bücher dürfen nicht achtlos in die Ecke geworfen werden.
- Achte darauf, saubere Hände zu haben, wenn du etwas mit dem Tablet machst.
- bei (technischen) Schwierigkeiten informiere ... *(Name/n einfügen)*, also eine erwachsene Person.
- Du darfst ruhig etwas ausprobieren, sollte etwas nicht klappen, ist jemand da, der helfen kann.
- Wenn Sie vorhaben, den Kindern Lernspiele oder Apps zur freien Verfügung zu stellen, macht es über die bisherigen Regeln hinaus Sinn, dafür eine zeitliche Begrenzung (Empfehlung: nicht länger als 15-20 min.) bzw. eine Tageszeit (wann passt es ins Gruppengeschehen) zu vereinbaren.
- ... weitere Regeln für die jeweilige Gruppe

Möglicherweise bedürfen einige Regeln im Laufe der Zeit einer Adaption – je nach Entwicklung der Kompetenzen der Kinder können weitere Regeln sinnvoll sein, während andere vielleicht nur zu Beginn explizit erwähnt werden mussten.

Auch für Erwachsene gelten bestimmte Regeln:

- Beachten Sie Ihre Vorbildwirkung im Umgang mit Medien. Dazu zählt das Vorleben eines sorgsamen Umgangs mit dem iPad ebenso wie die Reflexion der Gewohnheit, bei der Arbeit mit den Kindern kurz aufs Handy zu schauen etc.
- Geben Sie den Kindern beim Arbeiten mit den Geräten stets die Möglichkeit, ihre Fortschritte abzuspeichern, auch in stressigen Situationen. Das drückt Wertschätzung gegenüber den Produkten des Kindes aus.
- Während die Kinder sich mit Tablets beschäftigen ist stets einer Erwachsener in der Nähe

Zur Visualisierung der Regeln wird gemeinsam ein Plakat gestaltet, das anschließend gut sichtbar für die Kinder an einem geeigneten Ort angebracht wird. Als Rahmen für das Plakat könnten Sie beispielsweise einen Tablet-Bildschirm aufzeichnen. Anhand der beiliegenden Piktogramme werden die Regeln visualisiert und bei Bedarf beliebig erweitert.

Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, wie die Regeln sichtbar gemacht werden können: eignen würden sich z. B. pantomimische Darstellungen, die fotografiert, gedruckt und auf das Plakat aufgeklebt werden oder Sie suchen im Internet nach Bildern, die passend erscheinen – dazu können Sie entweder Kindersuchmaschinen²¹, die Bilderdatenbank des Tiroler Bildungsservice²² oder die Bilderdatenbank Pixabay²³ nutzen.

In einer weiterführenden Einheit können Zeichnungen, Portraits oder Fotos von Personen, an die das Kind sich mit Fragen, Anliegen etc. wenden kann, angefertigt werden. Auch diese Bilder werden gut sichtbar im Gruppenraum befestigt.

²¹ Frag Finn oder Blinde Kuh

²² <https://bilder.tibs.at>

²³ <https://pixabay.com/de/>

Anhang II: Informationsblätter für Institutionen & Eltern

Infoblatt für elementarpädagogische Einrichtungen/Institutionen

In unserem Projekt digi4under6 unterstützen wir PädagogInnen dabei, Medienbildung in ihre Arbeit zu integrieren, um Kinder an einen verantwortungsvollen, selbstbestimmten und kreativen Umgang mit Medien heranzuführen. Dafür entwickeln unsere ElementarpädagogInnen gemeinsam mit erfahrenen MedienpädagogInnen frei zugängliche Materialien und Angebote (open source), die für die Arbeit im Kindergarten/in Kindergruppen zur Verfügung gestellt werden.

Wichtig für unsere Entwicklungsarbeit sind der Erfahrungsaustausch und die kritische Reflexion mit den ElementarpädagogInnen aus der Praxis, um sinnvolle und alltagstaugliche Methoden und Zugänge zu finden.

Warum Medienpädagogik im Kindergarten?

Unsere Jüngsten wachsen heute mit digitalen Medien auf, sie sind Teil ihrer alltäglichen Lebenswelt geworden. Die Bildungseinrichtungen sind daher zunehmend gefordert, diese äußeren Einflüsse aufzunehmen und pädagogisch zu bearbeiten. Es ist unsere Aufgabe, unsere Vorschul-Kinder dabei zu unterstützen und zu begleiten, einen kompetenten Umgang mit Medien zu finden. Medienkompetenz soll junge Menschen befähigen, sich souverän in einer mediatisierten Welt zurecht zu finden. Sie soll ihnen Partizipationsmöglichkeiten eröffnen und kritisch-reflexives Denken fördern. Ziel ist es, dass sie sich sowohl als RezipientInnen als auch als ProduzentInnen medialer Inhalte erleben. Durch die Produktion eigener Inhalte gewinnen schon junge Kinder die Erfahrung, dass Medien „gemacht“ sind. Diese Erfahrung bildet die Grundlage für die produktive und v.a. kritische Auseinandersetzung mit Neuen Medien.

Unsere Zugänge

Wir verwenden Medien nicht zum Selbstzweck, sondern sehen sie als Werkzeug, das eingesetzt werden kann, um pädagogische Zielsetzungen (die zentralen Bildungsziele des BildungsRahmenPlans) zu erreichen. Den Kindern wird ein Werkzeug in die Hand gegeben, mit dem sie sich in ihrer Art und Weise die Welt erschließen. Im Umgang mit Medien „erhöhen sich neben den rein technischen Kompetenzen die emotionalen, analytischen, ethischen, gestalterischen, ästhetischen, sozialen und kommunikativen Kompetenzen von Kindern (...)“ (Neuß 2004: 62). Wir sind überzeugt, dass wir durch die Aktivierung der Bildungsbereiche anhand digitaler Medien stets einen doppelten Nutzen für die Kinder generieren: Das oberste Ziel der Stärkung der kindlichen Kompetenz im jeweiligen Bildungsbereich und ergänzend dazu eine Stärkung der Medienkompetenz.

Unsere konkrete Vorgehensweise

Im Rahmen des Projektes haben wir folgende 8 Themenfelder erarbeitet:

- Klanglabor (Geräusche und Musik)
- Klick, Klick (Fotografie)
- Zu Befehl! (Programmieren, Robotics)

- Bühne frei! (Darstellen, Schauspiel, Video)
- Erzähl mir was! (Geschichten erzählen und vorlesen)
- Ich mal mir die Welt... (malen und zeichnen auf Papier und Tablet)
- Buchstabensuppe und Zahlensalat (Sprachförderung und Zahlen lernen)
- Technikfit und sicher (Sicherheit und Technik)

Die Angebote in diesen acht Themenfeldern sind eng an die Bildungsbereiche (Sprache & Kommunikation, Kunst & Kultur, Natur & Technik, psychosoziales Wohlbefinden, physisches Wohlbefinden), die der Bundesländerübergreifende BildungsRahmenPlan vorgibt, geknüpft.

Gearbeitet wird vorwiegend „Hands on“ mit Tablets und Robotern. Zugleich nimmt die Reflexion über Medien, Medientechnik, Mediennutzung und Medieninhalte – kurz: die *Medienkompetenzförderung* – einen zentralen Stellenwert ein.

Ihre kompetente Unterstützung:

Unsere Angebote und Materialien wurden von einer Elementarpädagogin entwickelt und befinden sich aktuell in der „Testungsphase“, in der die Materialien validiert, weiterentwickelt und ggf. modifiziert werden. Dazu würden wir uns sehr freuen, wenn Sie uns die Gelegenheit geben, die Themenbereiche in Ihrer Einrichtung vorzustellen und mit den Kindern zu testen. Außerdem wäre es von großem Wert, wenn uns Ihre ExpertInnen Feedback zum praktischen Einsatz der Materialien im Kindergarten/der Kindergruppe geben könnten.

Infos zum Besuch in Ihrer Einrichtung

Zielgruppe: Kinder im letzten Kindergartenjahr (Vorschulkinder)

Zeitraum: Ende März bis 15.5. 2019

Anzahl der Termine: nach Vereinbarung

Wahl des Themas: nach Vereinbarung

Termine vor Ort: flexibel wählbar - Terminvereinbarung mit Frau Julia Hahn (Kinderbüro Universität Wien gGmbH) unter 0650 4429493 bzw. digi4under6@univie.ac.at

Dauer eines Termins: Inkl. Vor- und Nachbereitung werden unsere Pädagoginnen ca. eine bis eineinhalb Stunde(n) vor Ort sein. Die Dauer der Einheiten orientiert sich am Entwicklungsstand der Kinder (und an den Gegebenheiten im jeweiligen Kindergarten). Es ist auch vorab eine allgemeine Einführung für die PädagogInnen vor Ort möglich.

Wo werden die Aktivitäten durchgeführt? Wenn vorhanden, gerne in einem Extra-Raum (Bewegungsraum, Atelier,...), ansonsten im Gruppenraum

Wer arbeitet mit den Kindern? Zwei ausgebildete Elementarpädagoginnen des Kinderbüros mit medienpädagogischen Erfahrungen

Die **technische Ausstattung** stellt das Kinderbüro zur Verfügung.

Aufbau und Inhalt der Einheiten

Basierend auf pädagogischen Inhalten und Überlegungen können Kinder spielerisch und aktiv im Umgang mit einem Medium (v.a. Tablet) Wissen über ein Thema (z.B. mit einem interaktiven Bilderbuch) erwerben bzw. ihr Wissen erweitern und werden zugleich in ihrer Medienkompetenz gefördert.

Ganz konkret bedeutet das beispielsweise:

Als DetektivInnen machen sich die Kinder auf die Suche nach besonderen Gegenständen im Kindergarten und fotografieren diese aus unterschiedlichen Perspektiven – sie gestalten zu einem bekannten Bilderbuch einen eigenen Film – sie reflektieren spielerisch über ihre Medienhelden – sie erfahren in einer Bewegungsgeschichte wie es ist, ein Roboter zu sein u.v.m.

Im Mittelpunkt stehen für uns die Bedürfnisse und die Neugier der Kinder.

Materialien zur **begleitenden Elterninformation** werden gerne zur Verfügung gestellt.

Für Rückfragen stehen wir gerne zur Verfügung!

Kontakt:

Julia Hahn

Kinderbüro Universität Wien gGmbH

Tel.: 0650 4429493

Mail: digi4under6@univie.ac.at

Elterninformation

Liebe Eltern,

ein Team des Kinderbüros der Universität Wien - bestehend aus zwei ausgebildeten Elementarpädagoginnen (Julia Hahn und Hannah Winkler) - wird im Rahmen eines medienpädagogischen Projektes gemeinsam mit Ihren Kindern – insbesondere den Vorschulkindern – arbeiten.

Im Zuge unserer Besuche bekommen die Kinder Einblick in folgende Bereiche:

KLANGLABOR: Geräusche, Töne und Musik- **ERZÄHL MIR WAS:** Geschichten erzählen und vorlesen – **TECHNIKFIT UND SICHER:** Technikvermittlung und Sicherheit – **BÜHNE FREI:** Darstellendes Spiel und Video – **ICH MAL MIR DIE WELT:** Malereien auf Papier und Tablet – **ZU BEFEHL:** Programmieren und Robotics **KLICK KLICK:** Fotografie **BUCHSTABENSUPPE UND ZAHLENSALAT:** Buchstaben und Zahlen.

Hintergrund ist der Befund, dass Kinder heute in einer Umwelt aufwachsen, in der Medien zentraler Bestandteil ihrer Lebenswelt sind. Basierend auf pädagogischen Inhalten und Überlegungen können Ihre Kinder spielerisch und aktiv im Umgang mit einem Medium (v.a. Tablet) ihr Wissen über ein Thema erweitern und werden zugleich in ihrer Medienkompetenz gefördert.

Im Mittelpunkt stehen stets die Bedürfnisse und die Neugier der Kinder sowie eine enge Anbindung an die Bildungsbereiche, die der bundesweite Bildungsrahmenplan für Elementarpädagogik vorgibt.

Ihre Kinder werden Ihnen sicherlich davon erzählen!

Für Fragen stehen wir gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen

Julia Hahn und Hannah Winkler

Teilnahmeformular

Teilnahme an „digi4under6“

Ich, _____ möchte / möchte nicht, dass mein Kind, _____ am
medienpädagogischen Projekt „digi4under6“ teilnimmt.

Datum _____

Unterschrift _____

Anhang III: Materialliste

Grundausrüstung:

- Tablets (9 Stk.)
- Dashes (3 Stk.)
- Ozobots?

Allgemein:

- 10 Holzboxen
- Materialkiste für Tablets & Co
- Portabler Drucker: (ca. 300)—via Air Print verbinden mit Tablets

Apps

- Book Creator for iPad
- Die große Wörterfabrik
- Die kleine Raupe Nimmersatt „Spiele und entdecke“
- „Der Löwe. Ein Lese- und Schreibabenteuer“
- Puppet Pals Director's Pass HD
- Stop-Motion Studio
- Für Dash: Go, Blockly, Path
- Enlight
- Make Dice
- Foldify
- All-in-1 Slow-Shutter-Cam
- Singing Fingers
- Ohrenspitzer

Bereich Vorlesen & Erzählen

- Wortkarten (farbig) mit Wörtern
- Leere Wortkarten (farbig)
- Non-Permanent Marker
- Bilderbuch „Die kleine Raupe Nimmersatt“, E. Carle (Pappbilderbuch, damit es stabil genug ist, um damit zu arbeiten f. d. Film)
- Bilderbuch „Die Geschichte vom Löwen, der nicht schreiben konnte“, M. Baltscheit
- 3 Stofftiere: Löwe, Affe, Nilpferd—könnte ev. auch in den Kindergärten vorhanden sein
- Kuverts
- Emotionskärtchen: fröhlich, traurig, ängstlich, mutig, beleidigt, wütend, überrascht, erschrocken, vertrauensvoll (Liebe)
- Beispielbüchlein „Heute bin ich...“
- Beispielbild Schmetterlingsflügel

Bereich Malen & Gestalten

- Für Kostüme für Dash: Moosgummi
- Ein Beispiel-Exemplar eines digitalen „all about me“ anfertigen
- Dash: Kurze Anleitung, wie der Stift befestigt werden kann und wie es aussieht, wenn der Dash malt
- Eine Beispiel-Verkleidung für Dash mitliefern (Oktopus aus der Buchstabensuppe) + Bilder davon, wie der verkleidete Roboter in einer selbstgebastelten Umgebung aussieht + Bilder von Strecken, die der Dash zurücklegen könnte
- Lullatone (da gibt's zu allen Jahreszeiten ein Album)
- Taschenlampe (beilegen?)
- Großes dunkles Tuch (2x2m), inkl. Befestigungsvorrichtung? Ösen?

Bereich Buchstabensuppe & Zahlensalat

- Buchstaben-/Zahlenkarten (das ganze ABC, Zahlen von 0-9) Format A4 oder ein bisschen kleiner
- App „Make Dice“: Würfel (Mengen/Ziffern) vorbereiten; +einen Beispiel-Namenswürfel
- Beispielfilm: animierte Namen-/Zahlen und Mengen
Buchstaben- und Zahlenmeer/ Ich packe in meinen Koffer
Phase 1: In der Testungsphase werden diese Ideen zuerst ausprobiert, damit die Materialherstellung nicht zu aufwändig wird. Nach ersten Erfahrungen werden auch die Variations-Ideen probiert, so kommts nicht zu einem „Materialproduktionsstau“
Phase 2: Im Anschluss erproben der Variation
- Dash: Oktopus-„Kostüm“
- Spielplan „Meer“ (1x1m); erst aus Papier, nach Testung Format und Material überlegen; z.B. Puzzleteile (6 Stk.?), oder eine Matte mit Aufdruck?
- Buchstabenkärtchen (A-Z, jeweils mit Buchstabe und einem Begriff, der diesen Anlaut trägt Thematisch am Meer orientieren), auf der Hinterseite darauf angebracht: kleine Magnetstreifen
- Kleine Angel mit Magnet vorne drauf
- Fischernetz
- Jeweils 2x: Augenzahlwürfel, Ziffernwürfel
- Ziffern- und Punktekärtchen von 1-12 (③ / ...); jeweils 3 Sätze
- Kleines Köfferchen (vielleicht mit Reise-Stickern?)
- Buchstabenkärtchen, beidseitig bedruckt – eine Seite: Begriff (Bild)/andere: QR-Code. Pro Buchstabe 8 Begriffe.
- Herstellung der QR-Codes. Dazu wären schon die Illustrationen der Begriffe notwendig. (-wo ablegen??- also die QR-Codes→ pdf?).
- 10 Kärtchen mit Kleidungsstücken darauf (von 1-6 Kleidungsstücken), etwa 1 Pullover, 2 Socken, 6 Unterhosen,...)
- Herstellung der QR-Codes.

Bereich technikfit & sicher

- Bildkarten „Medienfiguren“ (10x10-12x12): Schemenhafte Darstellung aktueller Medienfiguren in mehrfacher Ausführung. Medienfiguren: Spiderman, Paw Patrol, Lillifee, Die Maus aus der Sendung mit der Maus, Wall e, Elsa Eiskönigin, Klassiker wie Wickie, ...
- verschiedene Geräte: Tablet, Smartphone, alter Laptop(?), CD-Player oder Mp3 Player & ein Bild von einem Fernseher
- Malblatt-Vorlage: Medien: Vordruck: Tablet, Buch, Fernsehgerät, CD-Player, Laptop, Buch
- Kopiervorlagen: Große Emoji-Symbole: Glücklich/ zufrieden , erschrocken/ ängstlich

- Bildkärtchen mit den Begriffen (Spiel, Passwort, Gefahr, Computer, Tablet, Spielkonsole, Handy, Angst, Spaß, Internet, Sicherheit). Vorne Illustration des Begriffes, hinten Wort.

Ab hier neu dazugekommen:

- Loszettel „Mediensalat“: Laptop, Tablet, Handy, Spielkonsole, Roboter - weiches Papier
 - Hut
 - Papprolle für das Internet-Spiel, mögl. mit einer Beispiel-Botschaft
 - Netz-Bilder: Bilder von Netzen: Spinnennetz, Fischernetz, Fußballtor, Straßennetz, U-Bahnnetz, Stromnetz – digital am Tablet verfügbar
 - Bildkärtchen „Erklär’ mir“: Spiel, Passwort, Gefahr, Computer, Tablet, Roboter, Spielkonsole, Handy, Angst, Spaß, Internet, Sicherheit (Teile der Bilder sollten ja dann schon von anderen Spielen da sein)
 - Bücher: Hello Ruby, Linda Luikas
 - Buch „Der Online-Zoo“, gebunden <https://www.ispa.at/wissenspool/broschueren/broschueren-detailseite/broschuere/detailansicht/der-online-zoo.html>
-

Bereich Klick-Klick

- Möglicherweise ein Stativ fürs Tablet (wird fürs Video-Modul ebenfalls nötig sein), bei der Klangfarbe € 27.
- Beispielbilder Buntstifte, Schlüssel-einmal im Detail, einmal in Großaufnahme
- Kleines Köfferchen
- Tierfiguren - Schleich: Elefant, Maus, Nashorn, Löwe, Giraffe, kleine Torte (Holz), ein paar bunte Steine, 1 Feder, kleiner Polster und Decke
- Geburtstags-Geschichte extra ausdrucken-im Köfferchen beilegen

Bereich Bühne frei

- Stativ ☺- müsste allerdings eine Neigung um 90° mitmachen, ansonsten müßma uns eine andere Lösung einfallen lassen
- Daumenkino (schon da)
- 2 Handpuppen (Aussehen fürs Erste egal, längerfristig wären Fotogesichter lustig- könnte man auf die Blanko-Puppen drucken lassen)
- Apps: [Puppet Pals HD Director's Pass](#)“, „Lapse it“ (schon da)
- [Plastilin \(schon gekauft\)](#)
- [Geeigneter Untergrund für die Stop-Motion Filme \(rundes, einfärbiges Wachstuch; Durchmesser ca. 2m\)](#)
- Beilage Text und Melodie „Der Katzentanz“
- Zauberkiste (Größe: so, dass der Hut, ein Tablet und ein Zauberstab hineinpassen); vl. mit Glitzerfolie beklebt o.ä.
- Zauberstab
- Hut (cool wär ein Zylinder) in Kinder-Kopf-Größe
- Pflanzensamen, kleiner Topf (ich hätte noch Kressesamen, das wäre fürs Video ausreichend, denk ich)

Bereich Ich mal mir die Welt

- Für Kostüme für Dash: Moosgummi
- Ein Beispiel-Exemplar eines digitalen „all about me“ anfertigen+ Super wären Symbole für die Abschnitte, die vorab auf den Seiten eingefügt werden.
- Dash: Bild, wie der Stift befestigt wird
- Lego-Aufbau (Dash) zum Malen
- Filzstifte (schon gekauft)
- Taschenlampe (beilegen?)
- Großes dunkles Tuch (2x2m), inkl. Befestigungsvorrichtung? Ösen?
- App: Pic Collage EDU
- Mal-Reime- einzeln ausdrucken und beilegen

Bereich Klanglabor

- Tierstimmen auf Tablets
- Einfache Tier-Verkleidungen: Hahn, Kuh, Katze, Pferd, Löwe, Elefant, Schlange, Schwein, Schaf, Hund, Biene, Esel, Ziege, Ente, Frosch
- App: Singing Fingers
- Wieder: kleiner Koffer mit verschiedenen Materialien, die interessant klingen: Plastik (muss rascheln), ein kleines Xylophon, ein Holz-Stäbchen (kein Schaschlik-Spieß ☺), Seidenpapier, Butterbrotpapier, Eierschneider, Gummiringerl, getrocknete Erbsen oder Linsen in einem Filmdöschen, kleines Glöckchen, auch super wäre ein Klangfrosch aus Holz
- Handpuppe Maus mit großen Ohren

Bereich Zu Befehl!

- Bunte Holzbausteine
- Bilder von Baustein-Häusern und im Book Creator
- kariertes Zeichenpapier mit größeren Kästchen als normal ☺ hier, Z.B.
<https://www.matheretter.de/img/zeichenpapier/zeichenpapier-kariert-b.pdf> oder hier
<https://www.kinder-malvorlagen.com/vorlagen-pdf-herunterladen/papiere-ausdrucken/Kariertes-Papier-10mm-randlos-hellgrau.pdf>
- 10 Stk. große Schrauben
- Haarreifen mit Alufolie umwickeln, soll aussehen wie der Lightbot (10 Stk.)
- Kopiervorlage Arbeitsblatt „Die kleine Raupe Nimmersatt“
- Ozobot: einmal als Raupe, einmal als Schmetterling (unter „Ozobot kreativ“ gibt’s eine Vorlage für den Schmetterling)
https://education.at/fileadmin/user_upload/Ozobots_Co_erobern_das_Klassenzimmer4.0_Graz.pdf

- Weg für den Ozobot aka Raupe vorzeichnen und mit Bildern (alles, was die Raupe so frisst im Laufe der Zeit) am Wegesrand versehen
- Bildgeschichte, oder halt eine Abfolge von Bildern: Fülle Watte in einen Topf- Nimm die Samen in die Hand-streue die Samen in den Topf- nimm die Gießkanne zur Hand- gieße Wasser über die Samen- wiederhole: jeden Tag (am besten darstellen mit Pfeilen, die ineinander greifen)- stelle deinen Topf in die Sonne
- Kleine Töpfe, Kresse -Samen, Watte
- Sendung mit der Maus Clip „Waschanlage“- lokal speichern
- Bilder unterschiedlicher Roboter (Nao, Staubsauger-, Rasenmäherroboter, 1 Bild von Dash, Ozobots, ein schemenhaftes Roboter-Bild- möglichst unterschiedliche Bilder 4-5 Stk.)