



Projekthandbuch

Klick dich durch die Kita
2. Auflage



Inhalt

Vorwort.....	3
Informationen für Eltern	5
Fotoprojekte	7
Malen mit Licht	8
Foto-Memory aus eigenen Fotos mit „PicCollage“	12
Fotoaktion „Ich sehe was, was du nicht siehst“	15
Mit der Kamera auf Entdeckungsreise	18
Filmprojekte.....	25
Medienerlebnisse reflektieren durch Interviews mit iMovie.....	26
Puppentrickfilm zu Geschichten oder Liedern erstellen mit Puppet Pals HD Director’s Pass.....	30
Superheld*innen-Filme mit iMovie drehen.....	34
Trickfilm Produktion mit „Stop Motion Studio“.....	40
Wie die Bilder laufen lernen.....	47
Audioprojekte	54
Hör-Memory mit „Keezy“	55
Hör-Rätsel und Geräusch-Geschichten mit „Keezy“	58
Kinderreporter*innen	63
Hörspiel erstellen mit „Ferrite“	68
Mal- und Gestaltungsprojekte.....	72
Forschungstagebuch erstellen mit BookCreator.....	73
Superheld*innen malen mit der Notizen-App	77
Selbst gemalte Bilder animieren mit „Malkino“	81
Bildergeschichten erstellen mit „Book Creator“	86
Vertiefungsmöglichkeiten/weitere Verwendung der Medienprodukte.....	91

Vorwort

Liebe Eltern, liebe pädagogische Fachkräfte,

wir freuen uns sehr, dass Sie dieses Handbuch zu unseren Medienkits nun in den Händen halten oder aus dem Internet heruntergeladen haben. Mit den Anleitungen zu kreativen Medienprojekten, die Sie in diesem Handbuch finden, möchten wir Ihnen und Ihren Kindern ermöglichen, gemeinsam kreative Medienprojekte durchzuführen und so für nachhaltige Medienkompetenz bei „Kleinen“ und „Großen“ sorgen – egal ob zuhause oder in der Kindertagesstätte. Die Projekte wurden so gestaltet, dass sie von Kindern im Kindergarten- und Grundschulalter mit etwas Hilfe einer Betreuungsperson durchgeführt werden können.

In unserer Gesellschaft gehören digitale Medien mittlerweile ganz selbstverständlich zum Alltag dazu. Schon kleine Kinder beobachten neugierig die Älteren dabei, wie sie Smartphone, Tablet, Computer & Co. bedienen und machen selbst erste Erfahrungen mit Medientechnologien. Dabei ist eine kompetente Begleitung durch Eltern und pädagogische Fachkräfte unglaublich wichtig. Denn Medienkompetenz gehört mittlerweile zu den Schlüsselkompetenzen, um aktiv und selbstbestimmt an unserer Gesellschaft teilhaben zu können.

Mit unseren Medienkits möchten wir Sie dabei unterstützen, gemeinsam mit den Kindern einen Zugang zu einer aktiven, kreativen und altersgerechten Mediennutzung zu entdecken. Die Kinder sollen zu Akteuren in einer Welt mit Medien werden und lernen, die zur Verfügung stehende Technik kreativ zu nutzen, ihr eigenes Medienhandeln zu reflektieren und Medien als kommunikative Werkzeuge zu entdecken.

Die in diesem Handbuch vorgestellten Projekte liefern Ihnen dafür Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Umsetzung verschiedener Medienprojekte mit unterschiedlicher Laufzeit in den Bereichen Fotografie, Audio, Video sowie Malen und Gestalten. Sie erhalten in jedem Projekt ausführliche Hintergrundinformationen zu den ausgewählten Apps und den damit verbundenen Lernzielen. Außerdem geben wir Anregungen dazu, wie die entstandenen Medienprodukte angemessen präsentiert werden können, damit die Kinder eine Würdigung für ihre Werke erfahren. So möchten wir auch Eltern und pädagogischen Fachkräften mit wenig Erfahrung in der Durchführung von Medienprojekten die Chance geben, gemeinsam mit den Kindern kreative Medienprodukte zu gestalten.

Die Schritt-für-Schritt-Anleitungen sind auf die Durchführung der Projekte mit mehreren Kindern ausgerichtet. Außerdem werden für den Einstieg und den Abschluss vor allem Anregungen für Kindertageseinrichtungen gegeben. Diese Ausrichtung ist bewusst so gewählt, da in Familien häufig eigene Dynamiken

zwischen Eltern bzw. Betreuungspersonen und Kindern bestehen, in denen eine solche Anleitung aus dem Rahmen fallen würde. Natürlich können Sie die Projekte beliebig abwandeln – die Anleitungen liefern Ihnen für die grundlegende Ausführung das passende Handwerkszeug. Auch wenn Sie dieses Handbuch aus dem Internet heruntergeladen haben, können Sie die Projekte mit eigenen Geräten und den entsprechenden Apps durchführen.

Uns ist sehr an der weiteren Verbesserung unseres Handbuchs gelegen. Wenden Sie sich daher sehr gerne an uns, wenn bei den Projekten noch Unklarheiten, Fragen oder Probleme auftauchen, oder wenn Sie uns ein Feedback geben möchten:

Felix Gründler

Stadtbücherei Augsburg

E-Mail: felix.gruendler@augzburg.de

Wir wünschen Ihnen bei der Verwendung des Handbuchs zum Gestalten kreativer Medienprojekte viel Freude und schöne Momente!

Felix Gründler (Stadtbücherei Augsburg) und Birgit Irrgang (MSA – Medienstelle Augsburg des JFF e.V.)

Die Erstellung und der Verleih der Medienkits wurden ermöglicht durch eine Förderung im Rahmen von „Neustart Kultur“ der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien durch den Deutschen Literaturfonds e.V.

Informationen für Eltern

Liebe Eltern,

schön, dass Sie Interesse an unseren Medienkits haben! Die Anleitungen in diesem Handbuch sind so ausgelegt, dass die Projekte sowohl in Kindertagesstätten als auch in Familien durchgeführt werden können. Weil die Kindertagesstätte und die Familie natürlich unterschiedliche Strukturen und Dynamiken haben, muss das Handbuch einen Spagat schaffen, um in beiden Bereichen zu funktionieren. Aus diesem Grund möchten wir Ihnen in diesem Abschnitt noch ein paar zusätzliche Informationen an die Hand geben.

Die Projektanleitungen sind so aufgebaut, dass sie in Kindertageseinrichtungen mit mehreren Kindern gleichzeitig durchgeführt werden können. Deshalb steht zu Beginn jedes Projekts eine Angabe zur empfohlenen Gruppengröße. Natürlich können die meisten Projekte auch von einem Kind durchgeführt werden. Gegebenenfalls muss dann eine Betreuungsperson die Rolle eines Interaktionspartners einnehmen (zum Beispiel beim Hör-Memory oder den Hör-Rätseln). Oft machen die Projekte Kindern in einer Gruppe aber sowieso mehr Spaß. Vielleicht haben Geschwister oder befreundete Kinder noch Lust, an den Projekten teilzunehmen. Bitte begleiten Sie Ihre Kinder aber auf jeden Fall auch bei der Durchführung der Projekte. Gerade jüngere Kinder brauchen an einigen Stellen Hilfe beim Bedienen der verschiedenen Programme.

Zu Beginn jedes Projekts finden Sie Angaben zu den Kompetenzen, die das Projekt fördert, und zu den verknüpften Bildungsbereichen. Diese orientieren sich am bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan und sind daher vor allem für pädagogische Fachkräfte interessant.

Die Projekte sind in verschiedene Arbeitsphasen unterteilt. Zu diesen Phasen wird jeweils ein Zeitrahmen und eine empfohlene Arbeitsform (z.B. Stuhlkreis) angegeben. Im Fließtext finden sich dann Schritt-für-Schritt-Anleitungen zur Durchführung der Projekte. Auch hier haben wir uns an dem Alltag in einer Kindertageseinrichtung orientiert. In Familien gibt es oft ein individuelles Verhältnis zwischen Kindern und Eltern, das eine andere Vorgehensweise nahelegt oder sogar erfordert. Gehen Sie die Projekte also ruhig etwas offener an als in den Anleitungen angegeben. Wichtig ist vor allem, dass die Kinder bei der Durchführung der Projekte Spaß haben und dass die Anleitung Ihnen Anregungen zur Verfügung stellt, wenn Sie nicht weiterwissen.

Wenn Sie ein Medienkit ausgeliehen haben, können Sie mit dem Handbuch und dem darin befindlichen Tablet gleich loslegen. Sollten Sie nur das Handbuch heruntergeladen haben, sollten Sie vor dem Projektstart überprüfen, ob alle re-

levanten Programme/ Apps auf dem Tablet installiert sind und ob eine geeignete Kindersicherung aktiv ist. Bitte beachten Sie, dass die Installation von einigen der verwendeten Apps kostenpflichtig ist.

Außer den Projekten findet sich im Handbuch auch ein Abschnitt zu Präsentationsmöglichkeiten und zur weiteren Verwendung der entstandenen Medienprodukte. Eine entsprechende Würdigung der Projektergebnisse ist für die Motivation der Kindersehr wichtig. Schauen Sie also gerne mal rein und veranstalten Sie eine kleine Präsentation im Familien- und Freundeskreis!

Uns ist sehr an der weiteren Verbesserung unseres Handbuchs gelegen. Wenden Sie sich daher sehr gerne an uns, wenn bei den Projekten noch Unklarheiten, Fragen oder Probleme auftauchen, oder wenn Sie uns ein Feedback geben möchten:

Felix Gründler

Stadtbücherei Augsburg

E-Mail: felix.gruendler@augzburg.de

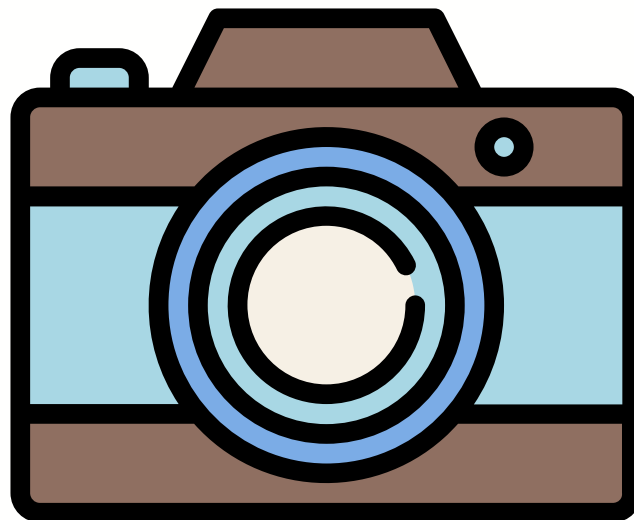
Wir wünschen Ihnen bei der Verwendung des Handbuchs zum Gestalten kreativer Medienprojekte viel Freude und schöne Momente!

Felix Gründler (Stadtbücherei Augsburg) und Birgit Irrgang (MSA – Medienstelle Augsburg des JFF e.V.)

Die Erstellung und der Verleih der Medienkits wurden ermöglicht durch eine Förderung im Rahmen von „Neustart Kultur“ der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien durch den Deutschen Literaturfonds e.V.



Fotoprojekte



Malen mit Licht

Ziel: Kreativer Zugang zu Fotografie mit Hilfe der Foto-Technik Lightpainting

Material: App „Light Painting“ (iOS + Android), verschiedene Leuchtquellen (Taschenlampen, bunte Knicklichter usw.), größerer abgedunkelter Raum/ Außenbereich bei Dunkelheit, Stativ für Tablets



Empfohlene Gruppengröße: In Kleingruppen kann mit vier Kindern pro Betreuungsperson und Tablet intensiv gearbeitet werden

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung außerhalb vorgegebener Wege

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy sowie Naturwissenschaften und Technik

Zeitraumen: Mindestens 60 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Lightpainting ist eine Foto-Technik, bei der mit langer Belichtungszeit in dunklen Umgebungen **fotografisch mit Licht experimentiert** werden kann. Leuchtquellen, wie Taschenlampen, können wie Pinsel auf einer Leinwand eingesetzt werden. Die ursprüngliche Technik wird mit einer Spiegelreflexkamera umgesetzt. Hier wird die Belichtungszeit auf mindestens 10 Sekunden eingestellt. Die Kamera muss auf einem Stativ stehen. Sobald man den Auslöser drückt, können im abgedunkelten Raum mit einer Leuchtquelle Bilder in die Luft gemalt werden. Die **Kamera nimmt das Licht wie Pinselstriche** auf. Dabei können verschiedene Effekte unter Einbezug der Umgebung oder ganz frei im Raum erzielt werden.



Nachdem die Voreinstellungen auf einer Spiegelreflexkamera doch fotografisches Knowhow benötigen, ist die Umsetzung mit der App „Light Painting“ von WowStuff umso einfacher. Die App ermöglicht schon mit der Standardeinstellung Lightpainting-Fotos zu machen. Ein Tutorial findet sich hier: <https://bit.ly/3swAjsJ>

Die App wird **kostenfrei für Android und iOS** im Download angeboten. Sie ist **werbefrei, offline nutzbar** und bietet **keine In-App-Käufe**. Es gibt die Möglichkeit gemacht Bilder auf Social Media Kanäle hochzuladen. Daher empfiehlt es sich im Medienprojekt offline zu arbeiten.

Wichtig ist, dass ein völlig **abgedunkelter Raum**, der auch entsprechende Bewegungsfreiheit für die Kinder bietet, zur Verfügung steht. Im familiären Umfeld können Lightpainting-Aktionen auch im **Freien nach Sonnenuntergang** umgesetzt werden. Zu bedenken ist, dass das Experimentieren im Dunkeln gerade für jüngere Kinder, die Angst im Dunkeln haben, herausfordernd sein kann.

Beim Lightpainting bekommt man garantiert ungewöhnliche Bilder, die dazu motivieren, sich mehr mit deren Entstehungsweise zu beschäftigen. Auf spielerische Art lernen Kinder so Fotografie kennen und lernen außerdem, sich und andere zu inszenieren. Je nach gestellter Aufgabe kann man sich individuell kreativ ausleben oder muss sich mit **anderen absprechen und koordinieren**. Dabei ergeben sich spannende und lehrreiche gruppendedynamische Prozesse.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und im Vorfeld kurz testen
- Den Raum vollständig abdunkeln
- Stativ aufbauen

Projektdurchführung

Startphase: Einführung

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen

Die Kinder sehen sich gemeinsam auf dem Tablet **Beispiele von Lightpainting Fotografien** an. Diese finden sich z.B. auf *Flickr*, mit dem Suchbegriff „Lightpainting“. Auch eine Episode der Sendung mit der Maus thematisiert diese Foto-Technik auf sehr humorvolle Weise (<https://bit.ly/3kkXEKM>).

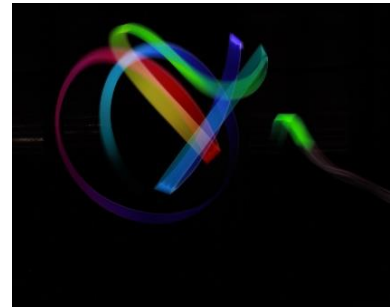
Die Frage nach der Entstehung solcher Bilder soll den Kindern eigene Lösungs- und Erklärungsansätze entlocken. Um gemeinsam Lightpainting Fotos machen zu können, werden die Kinder jetzt in den abgedunkelten Raum geführt, der noch beleuchtet ist.

Hauptphase: Fotografieren und malen

Zeitraumen: 30 Minuten

Arbeitsform: In Bewegung

Mit dem Ansatz „Learning by doing“ wird den Kindern gezeigt, wie das Malen mit Licht funktioniert. Dabei werden die **Rollen eingeteilt**. Ein Kind darf das Tablet bedienen, die anderen Kinder dürfen malen. Die Rollen sollten abgewechselt werden. Mit Hilfe der Einstellungsmöglichkeit „**Dauer**“ kann in der App die Belichtungszeit manuell eingestellt werden - bis zu 60 Sekunden sind möglich. Das Ausschöpfen des gesamten Zeitraumes ist zu Beginn auf jeden Fall sinnvoll. In dieser Zeitspanne haben die Kinder Zeit vor der Linse mit den **Taschenlampen und Lichter zu malen**. Wichtig ist es, sich gleich im Anschluss gemeinsam das Ergebnis anzuschauen, damit die Kinder verstehen, wo genau die Striche zu sehen sind. Haben die Kinder verstanden, wie ihre Bewegungen mit den Lichtern auf dem Bild zusammenhängen, so kann man weitere schwere **Aufgaben stellen** und die Ergebnisse wieder gemeinsam besprechen:

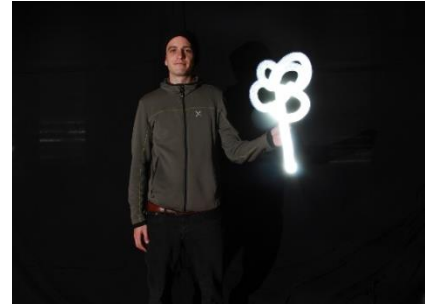


1. Einfache **Gruppenbilder**, bei denen jeder für sich etwas zeichnet, z.B. eine Blumenwiese.
2. Aufwändigere **Gruppenbilder**, die **weitere Aspekte** einbringen und mehr Koordination erfordern: Beispielsweise ein Dschungel, in dem Tiere wohnen und der eine Ausdehnung nach oben hat.
3. **Portraitfotos** mit anleuchten von Personen, ohne dass diese sich während der Aufnahme bewegen. Hier sollte man zumindest in Zweiergruppen (Malende und Models) arbeiten. Dabei kann man ausprobieren, welche Effekte es erzeugt, wenn man die Personen eher von vorne oder hinten bemalt, oder sich Personen während der Aufnahme wegbewegen (Geist) oder mehrmals angeleuchtet werden. Damit am Ende auch die Person selbst und nicht nur die Kontur leuchtet, bietet die App die Funktion des Blitzes an. Kurz kann man die Funktion Taschenlampe



einschalten und wieder ausschalten, dann erkennt man die Models auch später im Bild.

4. Die Krönung bildet das **Inszenieren von Szenen**. Ein Kind hält beispielsweise einen Energieball in der Hand oder hat gemalte Flügel oder zwei „Magier“ beschießen sich mit Lichtstrahlen.



Abschluss

Zeitrahmen: 15 Minuten

Arbeitsform: In Bewegung

Abschließen kann man das Projekt mit einem **gemeinsamen Gruppenfoto**, bei dem unterschiedliche Aspekte kombiniert werden können.

Variationsmöglichkeit

Sollte in der Einrichtung oder der Familie eine **Spiegelreflex-Kamera** zur Verfügung stehen, können entsprechende Einstellungen auch damit ausprobiert werden. Das Experimentieren mit dem ISO-Wert sowie mit der Blende lässt hier für Fortgeschrittene gleiche Ergebnisse erzielen, ermöglicht aber einen detaillierteren Einblick in das Thema Fotografie und deren manuelle Einstellungsmöglichkeiten.

Präsentation der Ergebnisse

Wichtig ist es, die entstandenen Fotos auch zu präsentieren, damit die Kinder eine entsprechende Würdigung erfahren und ihr Selbstbewusstsein gestärkt wird. Welche Möglichkeiten es für eine Fotopräsentation in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V. in Anlehnung an

Tausend, Ulrich „Malen mit Licht“. In: Anfang, Günther/ Demmler, Kathrin/ Lutz, Klaus/ Struckmeyer, Kati (Hrsg.), wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. München: kopaed, S.25-28.

Foto-Memory aus eigenen Fotos mit „PicCollage“

Ziel: Kreativer Einsatz von Fotografie

Material: Kamera-App, App „PicCollage“, Stifte und Bastelmaterial, Drucker, Papier + Karton



Empfohlene Gruppengröße: Flexibel

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreativer Einsatz von Medien

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy sowie Ästhetik, Kunst und Kultur

Zeitraumen: Ca. 2 Stunden

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Memory-Spiele sind bei vielen Kindern bekannt und beliebt. Die einheitlich gestaltete Rückseite lässt von den Figuren auf der Vorderseite nichts erahnen. Allein das Gedächtnis kann, durch wiederholtes Aufdecken der Karten, die gleichen Motive zusammenbringen.

Memory-Spiele haben ganz unterschiedliche Motive. Von Film- und Fernsehheld*innen, über Tiere bis hin zu realen Personen – der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt. Die Kinder haben die Möglichkeit sich eigene Motive zu überlegen oder mit einem vorgegebenen Thema, z.B. Kuscheltiere, zu arbeiten. Mit der App „PicCollage“ können die entstandenen Fotos sehr einfach in ein Memory-Format gebracht werden und stehen dann für den Druck bereit. Die **App ist kostenfrei** für iOS und Android. Sie ist **offline nutzbar, nicht werbefrei** und gibt die **Möglichkeit von In-App-Käufen**. Fertige Bilder können auf Social Media Plattformen hochgeladen werden. Daher empfiehlt es sich im Medienprojekt offline zu arbeiten. Eine ausführliche Anleitung der App befindet sich hier: <https://bit.ly/3bD5mvN>

Das gestaltete Spiel kann im Anschluss im Kindergarten- oder Familienalltag eingesetzt und gespielt werden.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku der Tablets geladen ist
- Die App „PicCollage“ starten und im Vorfeld testen
- Entsprechende Requisiten als Motive zur Verfügung stellen

Projektdurchführung

Startphase

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

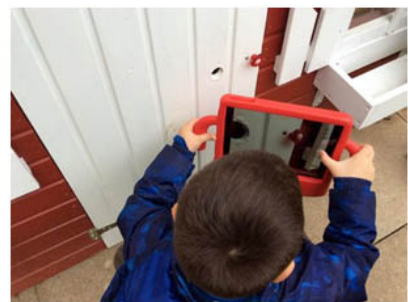
Das Projekt wird gemeinsam mit den Kindern besprochen. Sie überlegen, **welche Motive** sie fotografieren möchten und wählen in der Einrichtung oder zu Hause einen entsprechenden **Hintergrund** aus. Ist der Hintergrund immer derselbe, wird das Spiel schwieriger. Wählt man unterschiedliche Hintergründe kann man eine einfachere Variante erstellen.

Fotophase

Zeitraumen: 30 Minuten

Arbeitsform: In Bewegung

Die Kamera-App wird geöffnet. Dabei wird die **Voreinstellung „Quadratisch“** ausgewählt. Die Kinder platzieren ihre Figuren vor den entsprechenden Hintergründen und fotografieren diese. Dabei können **verschiedene Perspektiven und Einstellungsgrößen** besprochen werden.



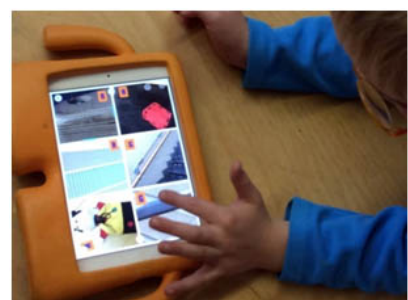
Möchte ich mein Motiv eher aus der Vogelperspektive von oben fotografieren, auf Augenhöhe oder von unten aus der Froschperspektive? Gehe ich nah ran, nehme ich nur ein Detail auf oder lasse ich auch viel Hintergrund auf dem Bild erscheinen? Diese Fragen können gemeinsam mit den Kindern geklärt und im Fotografieren umgesetzt werden. Insgesamt sollten mindestens **5 bis 7 Motive** gewählt werden, um dann ein entsprechendes Spiel gestalten zu können.

Bildbearbeitungsphase

Zeitraumen: 15-20 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppenarbeit

Anschließend werden die Bilder mit **der App „PicCollage“** bearbeitet. Die Kinder suchen sich in der App ihr Wunschformat aus und ziehen dann die Fotos in die entsprechende Form und wählen den **Bildausschnitt** aus. Die App enthält die Funktion „Drucken“. Mit einem entsprechendem W-LAN-



fähigem Gerät kann direkt der Drucker verbunden werden. Wichtig ist daran zu denken, die **Fotos jeweils zweimal auszudrucken**. Entweder können die Fotos auf dickeren Karton gedruckt werden oder auf Papier, das anschließend auf dickeren Karton geklebt wird.

Bastelphase

Zeitraumen: ca. 30 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppenarbeit

Die Kinder haben jetzt die Möglichkeit die **Rückseite der Memory-Karten** zu gestalten. Dabei können Buntstifte, Sticker, Wasserfarben oder Klebestreifen zum Einsatz kommen, je nach Lust und Laune.



Abschluss

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die Kinder **präsentieren ihr Spiel** den anderen Kindern und spielen dann gemeinsam mit der Gruppe oder den Eltern und Geschwistern eine Runde Memory.

Präsentation der Ergebnisse

Es ist wichtig die entstandenen Ergebnisse der Medienproduktionen zu präsentieren, um das **Selbstwertgefühl der Kinder** zu stärken und Projekte nachhaltig wirken zu lassen. Das Memory-Spiel kann in der Einrichtung als **Gesellschaftsspiel integriert** und auch im familiären Umfeld immer wieder gespielt werden.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Fotoaktion „Ich sehe was, was du nicht siehst“

Ziel: Kreativer Einsatz von Fotografie sowie experimentieren mit Perspektiven und Einstellungsgrößen

Material: Kamera-App, Spielzeugfiguren, Kuscheltiere usw.

Empfohlene Gruppengröße: Flexibel

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreativer Einsatz von Medien

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy sowie Ästhetik, Kunst und Kultur

Zeitraumen: 60 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die Kinder sollen mit der Aktion vertraute und bekannte Orte neu kennenlernen. Dabei werden **Spielzeugfiguren oder Kuscheltiere an Orte** gestellt, an denen sie sich sonst nicht unbedingt aufhalten, wie z.B. auf die Kaffeemaschine, hinter einer Stehlampe oder im Kühlschrank. Hierbei geht es um genaues Hinschauen, die Wirkung von fotografischen Einstellungen sowie eine Ortserkundung auf anderen Wegen. Benötigt wird lediglich die **Kamera- und Galerie-App**, die in allen Tablets standardmäßig verfügbar sind. Beide Apps sind **werbefrei, offline nutzbar und bieten keine In-App-Käufe**. In der Galerie-App besteht die Möglichkeit Fotos auf Social Media Kanäle hochzuladen. Daher empfiehlt es sich im Medienprojekt offline zu arbeiten.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku der Tablets geladen ist
- Die Kamera-App starten
- Spielzeuge oder Kuscheltiere zur Verfügung stellen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in zwei Phasen umgesetzt werden. Darauf folgt ein gemeinsamer Abschluss.

Startphase

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Zunächst übernehmen die Erwachsenen das Fotografieren. Die Eltern oder Erzieher*innen stellen **kleine Spielzeugfiguren oder Kuscheltiere an ungewöhnliche Orte und fotografieren diese**. Dabei ist darauf zu achten, dass die Figuren besonders groß in Szene gesetzt werden und die Umgebung nur angedeutet erkennbar ist. Es können auch



Detailaufnahmen, z.B. vom Maul eines Tigers gemacht werden. Die Kinder bekommen dann im Stuhlkreis oder am Küchentisch die Bilder präsentiert und müssen **gemeinsam raten, wo die Figuren aufgenommen wurden**. In diesem Zusammenhang kann man auch gemeinsam darüber sprechen, wie Bilder wirken, wenn z.B. das Maul eines Tigers so groß auf dem Bild zu sehen ist. Die Beispielbilder der Erwachsenen sollen deutlich machen, welche Möglichkeiten es bei der Wahl der Einstellung und Perspektive gibt.

Kreativphase

Zeitraumen: 30 Minuten

Arbeitsform: In Bewegung, Kleingruppen

Mit dem Tablet ausgestattet können nun **Kleingruppen von 2 bis 3 Kindern** losgeschickt werden, die selbstständig die Figuren an von ihnen ausgewählte **Orte** setzen und diese mit unterschiedlichen **Perspektiven** und **Einstellungen** fotografisch in Szene setzen. Dabei ist darauf zu achten, dass Vorgaben gemacht werden, wie viele Fotos die Gruppe umsetzen darf. Es empfiehlt sich **3 bis 5 Bilder pro Gruppe** vorzugeben.



Anschließend dürfen die restlichen Kinder wieder im Raum suchen, wo die Figur fotografiert wurde und erleben so eine Ortserkundung anderer Art.

Abschluss

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

In einer Abschlussrunde können besonders gelungene Bilder gemeinsam reflektiert werden.

Präsentation der Ergebnisse

Es ist weiter möglich einzelne Bilder auszuwählen, die dann im Kindergarten oder in der familieneigenen Galerie - ausgedruckt oder per Bildschirm - ausgestellt werden.

Welche Möglichkeiten es für eine Fotopräsentation in der Einrichtung oder Familie gibt, finden sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Mit der Kamera auf Entdeckungsreise

Ziel: Die Welt durch die Fotokamera neu entdecken, eine eigene Sicht auf die Dinge zeigen, Austausch zwischen Erwachsenen und Kindern anregen

Material: Tablet oder Smartphone, evtl. ein Stativ, Kamera-App

Empfohlene Gruppengröße: Maximal 3 bis 4 Kinder pro Tablet

Verknüpfte Bildungsbereiche: Ästhetik, Kunst und Kultur; Bewegung, Rhythmik, Tanz und Sport sowie Naturwissenschaften und Technik

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: : Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung, Wissen

Zeitraumen: Flexibel gestaltbar, pro Tag eine Einheit (Empfehlung)

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Kinder haben Freude daran die Welt zu entdecken. Sie sehen häufig Dinge, die Erwachsene auf den ersten Blick nicht wahrnehmen. Fotografie bietet hier einen guten und niedrigschwelligen Einstieg in ein kreatives Arbeiten mit Medien, verknüpft mit Erlebnissen zu Hause, in der Natur oder mit der Freude am Experimentieren.

Fotografiert wird mit der Kamera-App des Tablets. Sie gehört zur Grundaustellung, ist **werbefrei, offline nutzbar** und **bietet keine In-App-Käufe**.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Kamera starten und einen kurzen Probedurchlauf machen
- Kamera-Grundeinstellungen vor der Aktion überprüfen

Projektdurchführung

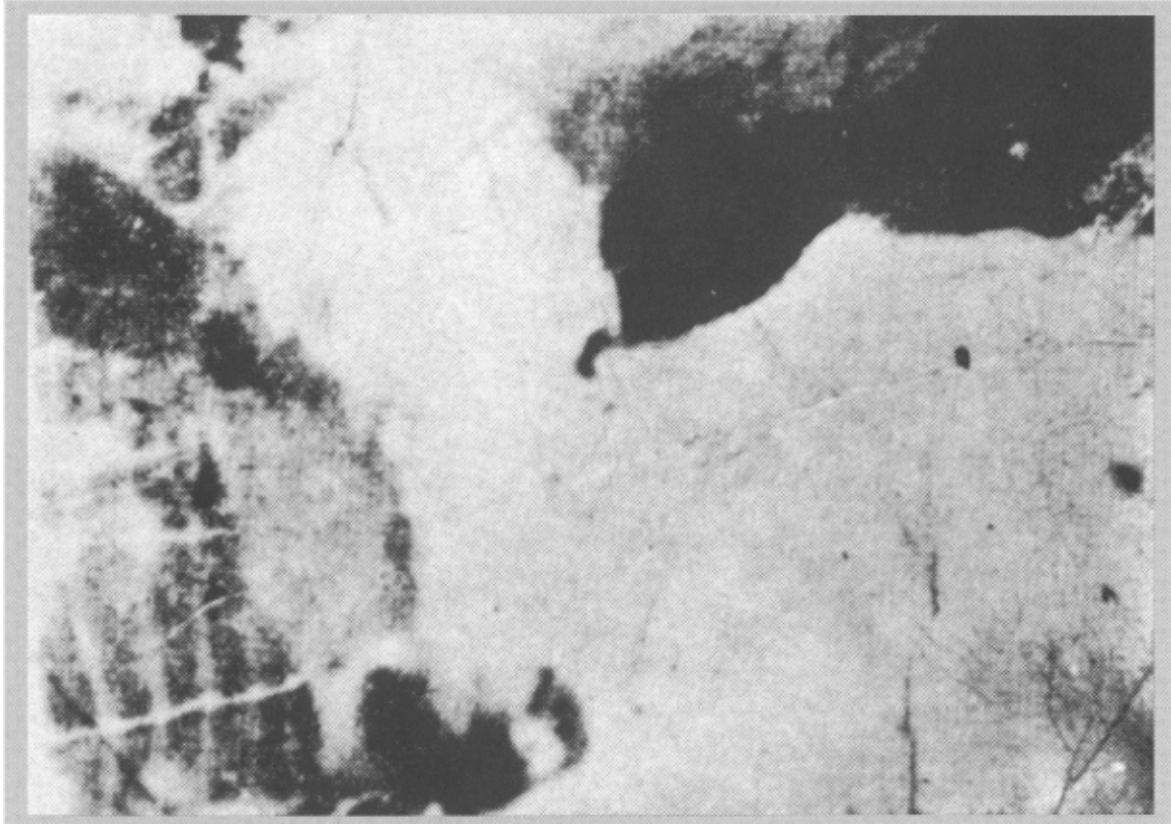
Das Projekt kann in drei Phasen durchgeführt werden.

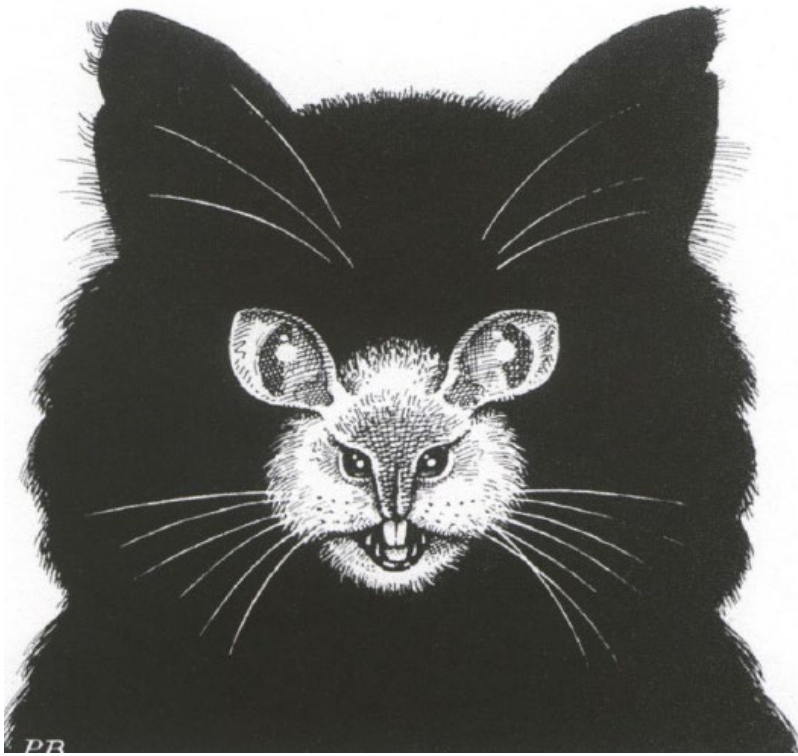
Startphase: Wahrnehmung und Foto-Motive

Zeitraumen: 30-45 Minuten

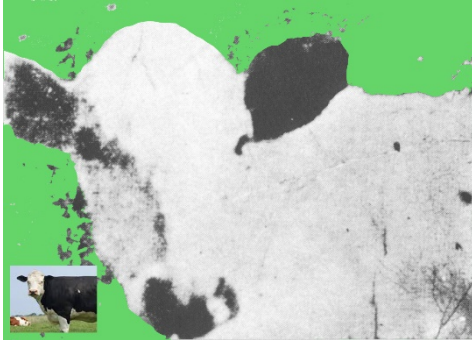
Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

Gemeinsam mit den Kindern werden Bilder angeschaut, die die eigene Wahrnehmung herausfordern. Es soll deutlich werden, dass **jeder andere Dinge sieht oder wahrnimmt.**

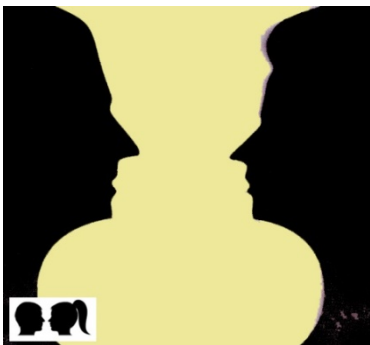




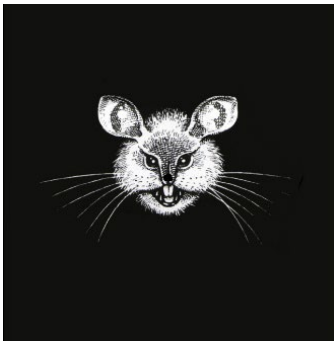
Auflösung



Auf dem Bild ist eine Kuh. Sie ist so schwer zu erkennen, weil auf dem Bild nur Schatten und helle Stellen zu sehen sind.



Auf dem Bild ist in der Mitte eine Vase zu erkennen. Außerdem ist rechts und links jeweils ein Gesicht seitlich zu sehen.



Auf dem Bild sind eine Katze und eine Maus zu sehen. Die Katze ist gleich sichtbar. Die Schnauze der Katze ist gleichzeitig der Kopf einer Maus. Die Ohren der Maus sind gleichzeitig die Augen der Katze.



Im Clownsgesicht ist ein ganzer Zirkus. Dafür muss das Gesicht nach rechts gedreht werden. Rechts ist das Zirkuszelt (lila), daneben ein Hund mit einem roten Ball, darüber ein Mann auf einem Einrad mit großen Reifen (grün), rechts daneben kleine Elefanten (grau) und links daneben ein Clown, der einen Luftballon in die Höhe hält (blau), ganz links sind zwei springende Pferde mit Reiterin (orange).

Foto-Motive

Um ein Thema oder Motive zu finden, bietet es sich an mit den Kindern gemeinsam an einer Mindmap zu arbeiten. Wichtig ist, dass alle Ideen geäußert werden können und es dabei kein falsch gibt.

Kinder, die noch nicht lesen und schreiben können, erzählen ihre Ideen und im Gespräch werden wichtige Themen, Orte und Motive festgehalten.

Als nächste können sich die Kinder vier Punkte aus der Mindmap raussuchen, die ihnen am meisten gefallen. Die Ideen sollen jetzt zu Motiven werden. Ein Motiv ist das, was man fotografiert. Wird z.B. eine Blume fotografiert, ist die Blume das Motiv. Wie das Motiv aufgenommen werden kann, dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten. Einstellungsgrößen und Perspektiven bieten neue Blickwinkel an. Dazu kann folgendes Video erklärend eingesetzt werden:

www.kinder.jff.de/fotosafari/

Die Kinder definieren ein paar konkrete Motive und überlegen, wo sie diese finden und wie genau sie es fotografieren könnten. Damit reflektieren sie nicht nur über ihre Ideen, sondern können auch einen Plan für den nächsten Tag festlegen.

Hauptphase: Technische Einführung und Foto-Safari

Zeitraumen: 1-3 Stunden

Arbeitsform: In Bewegung beim Fotografieren

Bevor die Kinder auf Foto-Safari gehen, wird ein genauer Blick auf das Tablet und die Kamera-App geworfen.

Dabei ist beim Tablet die Linse gut sichtbar, die als Auge der Kamera vorgestellt werden kann. Durch die Linse kann man alles um sich herum sehen. Wie bei einem Auge sollte man nicht mit dem Finger auf die Linse fassen.

Der Auslöser ist ein weiterer wichtiger Hinweis sowie der Tipp, nicht mit dem Zoom zu arbeiten. Besser werden die Bilder, wenn man selbst nah an das Motiv herangeht. Spannende Bilder werden auch durch Detailaufnahmen bzw. sogenannter Makrofotografie erreicht. Viele Digitalkameras haben das Symbol der Blume, mit dem der Makromodus eingestellt werden kann. Die Tablet-Kamera verfügt darüber nicht. Trotzdem können Makrobilder entstehen, in dem die Kinder ganz nah an das Motiv herangehen und mit dem Finger darauf tippen. Die Kamera



fokussiert dann das entsprechende Motiv und legt einen gelben Rahmen darum. Es muss so lange gewartet werden, bis alles im Rahmen ersichtliche scharf gestellt ist. Experimentiert werden kann aber auch mit einer Lupe. Wenn die Lupe groß genug ist, damit die Ränder nicht auf dem Bild sichtbar werden, kann das Motiv auch einfach durch die Lupe hindurch fotografiert werden. Hier kann nach Lust und Laune experimentiert werden.

Nach der technischen Einführung geht es los mit der Foto-Safari. Eltern oder Fachkräfte begleiten die Kinder auf ihrer Tour und geben ggf. Hilfestellungen und Tipps.

Die Kinder sollten darauf achten, dass die Motive in verschiedenen Einstellungen und Perspektiven fotografiert werden. Nah ran, weit weg, den Blick nach oben oder nach unten neigen, auf den Boden legen usw. Das Tablet dabei immer fest in den Händen halten.

Abschluss: Sichtung und Auswahl der Fotos

Zeitraumen: 30-60 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen

Nach dem Fotografieren kommt der schwierige Teil: Die Kinder müssen alle Fotos anschauen, eine Auswahl treffen und diese mit einem Titel versehen. Dabei ist es sinnvoll eine Angabe zu machen, wie viele Bilder jedes Kind auswählen darf.

Wenn die Auswahl getroffen wurde, fehlt nur noch ein guter Titel für jedes Bild. Hier gibt es kein richtig oder falsch – der Titel, den die Kinder am schönsten, lustigsten oder verrücktesten finden, ist der Beste. Hier zwei Beispiele: „Der Brotstein“ und „Unser Gulli hat `nen Bart“.



Zum Abschluss bietet es sich an, das Ergebnis zu präsentieren. Das steigert das Selbstbewusstsein der Kinder und gibt die Möglichkeit, über die Ergebnisse zu reflektieren. Eltern können die Fotos z.B. mit Freund*innen, Geschwistern oder Großeltern anschauen und pädagogische Fachkräfte innerhalb der Gruppe

präsentieren. Tipp: Die Fotos können auch ausgedruckt und aufgehängt werden. Das verleiht der Präsentation eine ganz besondere Note.

Variationsmöglichkeiten

Foto-Safari

Wer das Projekt verkürzen möchte, kann in einer Tagesaktion mit den Tablets zur Foto-Safari aufbrechen und die Kinder beim Spaziergang fotografieren lassen. Evtl. gibt es bereits einen geplanten Ausflug und zwei Kleingruppen dürfen die Fotodokumentation mit dem Tablet übernehmen. Es macht durchaus Sinn, sich mit den Kindern die Einstellungen der Kamera-App anzusehen und auch Blickwinkel und Perspektiven im Vorfeld oder im Tun zu besprechen.

Augsburger Kinderfotopreis in Stadt und Landkreis

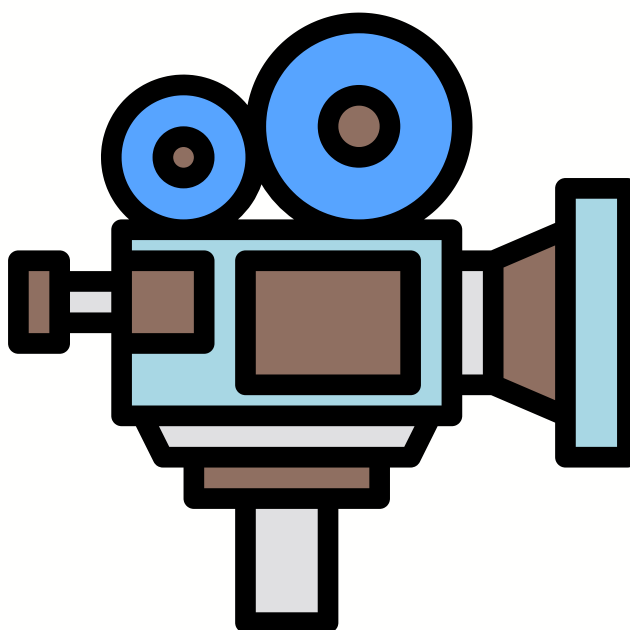
Das Projekt kann auf das Jahresmotto des aktuellen Augsburger Kinderfotopreis in Stadt und Landkreis angepasst werden. Dabei ist das Ziel im Vorfeld klar, dass Bilder für den Wettbewerb entstehen sollen. Eingereicht werden können einzelne Bilder von Kindern oder auch eine Collage o.ä., die als Gruppe erstellt wird. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

Mehr Informationen zum Augsburger Kinderfotopreis sowie zu weiteren Präsentationsmöglichkeiten finden sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte.*

Projektbeschreibung: Sören Deußner, Medienstelle Augsburg des JFF e.V.



Filmprojekte



Medienerlebnisse reflektieren durch Interviews mit iMovie

Ziel: Auseinandersetzung mit den eigenen Mediovorlieben und das Zusammenstellen eines kleinen Films mit kurzen Interviews

Material: Tablets mit der App „iMovie“ (iOS), ggf. Malutensilien

Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppen mit vier Kindern pro Betreuungsperson und Tablet



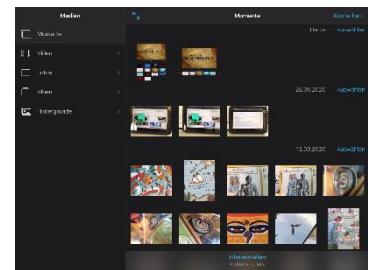
Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy, Ästhetik, Kunst und Kultur sowie Naturwissenschaften und Technik

Zeitraumen: etwa 90 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die iOS App „iMovie“ gehört zur Standardausrüstung von iPads und ermöglicht das **Zusammenstellen und Nachbearbeiten von Video- und Fotodateien**. Unter anderem bietet die App die Möglichkeit, Clips mit verschiedenen Farbfilttern zu versehen, durch Übergänge zu verbinden und mit Audioaufnahmen und/oder Musik zu unterlegen.



Die App stellt außerdem eine Auswahl an **Trailern** zur Verfügung, die bereits vorstrukturiert und musikalisch unterlegt sind. Hier können eigene Fotos und Videosequenzen eingebunden und die Texte angepasst werden.



Die App ist **offline nutzbar**, enthält **weder Werbung noch In-App-Käufe**, bietet allerdings bei bestehender Internetverbindung die Möglichkeit, **Videos auf YouTube hochzuladen**. Es empfiehlt sich daher, die Internetverbindung für das Medienprojekt auszuschalten.

Die App ist übersichtlich im Aufbau, die Grundfunktionen können von den Kindern nach einer kurzen Einführung selbstständig bedient werden. Einen ausführlichen Steckbrief zum Programm mit Anleitungen und Ideen zum Einsatz gibt es hier: <https://bit.ly/3sZPLOA>.

Ein Video-Tutorial ist hier zu finden: <https://bit.ly/38FhuvZ>.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und einen kurzen Probedurchlauf machen
- Gegebenenfalls Malutensilien bereitlegen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in vier Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

Einführung und Erklärung der App

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhl- oder Sitzkreis

Bei diesem Projekt soll es darum gehen, was die Kinder gerne im **Fernsehen** oder auf **Streaming-Plattformen** anschauen. Dazu werden die Kinder sich **gegenseitig interviewen**. Die Interviews sollen mit dem Tablet gefilmt werden. Es bietet sich an, zunächst nach der Bedeutung des Begriffs „Interview“ zu fragen und ihn zu erklären.

Um zu zeigen, wie das Interviewen funktioniert, kann zunächst ein Kind beispielhaft nach dem **Lieblings-Fernsehprogramm** gefragt werden. Die Antwort kann gleich über die **Kamera-App** mit dem Tablet mitgefilmt und der Gruppe im Anschluss präsentiert werden. Im Anschluss sollen die Kinder auch selbst fragen und filmen können. Wichtig ist aber noch, gemeinsam die Kamera-App anzuschauen und gemeinsam das Starten und Beenden einer Filmaufnahme zu demonstrieren.



Interviews aufnehmen

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Kleingruppen

Um eine entspannte Atmosphäre zu erzeugen, bietet es sich an, parallel zu dem Interviewen auch **Malutensilien** bereitzulegen. In der Kleingruppensituation fällt das Sprechen in die Kamera aber auch sowieso leichter. Die Kinder können

sich, um das Filmen auszuprobieren, auch zunächst einmal **gegenseitig beim Malen filmen**.

Im Anschluss sollten die Kinder sich gegenseitig interviewen. Sie stellen dazu einem anderen Kind in der Gruppe die Frage „**Was schaust Du**

gern im Fernsehen?“ und filmen die Antwort mit dem Tablet. Danach wird das Tablet weitergereicht, sodass jede/r einmal befragt wird und einmal filmen kann.



Manchmal vergessen die Kinder, die Aufnahme zu beenden, sodass beim Weiterreichen des Tablets immer noch gefilmt wird. Dadurch sind einige Sequenzen sehr lang. Ideal, um den **Videoschnitt** einmal auszuprobieren.

Videoschnitt

Zeitrahmen: 40 Minuten

Arbeitsform: Kleingruppen

Mit iMovie können die gefilmten Szenen jetzt gekürzt und zusammengeschnitten werden. Hierbei benötigen die Kinder **Hilfe einer Betreuungsperson**.

Die Kinder tippen auf das **Plus im Startfenster** und im folgenden Fenster auf den **Filmstreifen**. Dann werden die gewünschten Videos markiert und auf „**Film erstellen**“ geklickt. Die Videos öffnen sich im Arbeitsfenster.

Die pädagogische Fachkraft zeigt nun, dass man den Clip **antippt**, um ihn

dann bearbeiten zu können. Sie zeigt die Symbole unten im Monitor und führt vor, wie auf die **Schere** getippt wird und dann auf das Wort „**Teilen**“ darüber, um das Video in zwei Teile zu zerlegen. Der Teil des Clips, der farbig umrandet ist, kann dann durch Tippen auf den **Papierkorb** rechts unten im Arbeitsfenster **gelöscht** werden. Wenn nur ein Stück aus der Mitte des Clips entfernt werden soll, lässt man das Video bis zum Ende des Stücks laufen, das rausgeschnitten werden soll und tippt dann nochmal auf die Schere und auf „**Teilen**“, markiert das Stück und wählt den Papierkorb.



Nach dieser Erklärung können auch Kinder ohne Lesekenntnisse nach etwas Üben selbstständig unerwünschte Längen entfernen. Die verschiedenen Clips

können jetzt hintereinander gehängt werden. Wenn die Kinder motiviert sind, kann auch noch mit **Filtern und Übergängen** experimentiert werden. Zum Schluss werden die Filme gespeichert.

Abschluss

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

In der Abschlussrunde werden die entstandenen Videos noch einmal angeschaut. Wenn auch Bilder gemalt wurden, können diese ebenfalls präsentiert werden. Die Kinder sollen nochmal die einzelnen **Arbeitsschritte** zum fertigen Film erklären. Das macht den Kindern die Abläufe bewusst und



regt sie dazu an, sich nochmal mit dem Gelernten zu befassen. Auch die **Lieblingsserien** können nochmals thematisiert werden. Das Thema Medien und ihre Inhalte ist ein guter Sprachanlass und eröffnet den Kindern **Verarbeitungshilfen für ihre Medienerlebnisse**.

Präsentation der Ergebnisse

Um die Arbeit der Kinder zu würdigen, ist eine Präsentation und das gemeinsame Anschauen der entstandenen Filme wichtig. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder der Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Felix Gründler, Stadtbücherei Augsburg in Anlehnung an den Projektbericht „Medienerlebnisse reflektieren mit ‚iMovie‘“ von Susanne Roboom für das Projekt „Datenbank Apps für Kinder“ im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e.V.

Puppentrickfilm zu Geschichten oder Liedern erstellen mit Puppet Pals HD Director's Pass

Ziel: Einen Film im Puppentrick-Design gestalten

Material: Tablets mit der App "Puppet Pals HD Director's Pass" (iOS)



Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppen mit fünf Kinder pro Betreuungsperson und Tablet

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy, Ästhetik, Kunst und Kultur sowie Musik

Zeitraumen: Der Zeitraumen variiert je nach Komplexität und Anzahl der erstellten Trickfilme. Die Mindestdauer liegt bei 45 Minuten.

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Mit der App „Puppet Pals HD Director's Pass“ können **kleine Filme nach dem Legetrick-Prinzip** erstellt werden. Dazu werden Figuren (**actors**) auf einem Hintergrund (**backdrop**) wie auf einer **digitalen Puppenbühne** bewegt. Die Audiofunktion ermöglicht das zeitgleiche Aufnehmen von **Sprache, Gesang oder Tönen**. Das Gesamtergebnis kann abgespeichert und als Film wiedergegeben und exportiert werden. In der hier vorgestellten Version (Director's Pass) können, anders als in der kostenfreien, auch selbst aufgenommene Fotos zusätzlich zu den vorhandenen Figuren und Hintergründe, als „backdrops“ und „actors“ für den Film verwendet werden.

Die App ist sehr einfach und übersichtlich aufgebaut und kann von Kindern bereits nach kurzer Einführung selbstständig bedient werden. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielseitig: Neben **frei erfundenen Geschichten** können beispielsweise auch **Erklärfilme** erstellt oder **bestehende Geschichten oder Lieder kreativ inszeniert** werden. Die App eignet sich auch, um Themen einführend, wiederholend oder vertiefend zu bearbeiten. Sie ist ansprechend gestaltet und animiert die Kinder zur aktiven Mitwirkung.

Die iOS App „Puppet Pals HD Director's Pass“ ist **kostenpflichtig** und **offline nutzbar**. Anders als bei der kostenlosen Variante werden in der hier genutzten Vollversion keine In-App-Käufe angeboten.

Eine ausführliche Beschreibung der App findet sich hier: <https://bit.ly/3rBDyPy>.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und einen kurzen Probedurchlauf machen
- Ein Thema für den Puppentrickfilm finden – das kann beispielsweise ein Kinderlied oder eine kurze Geschichte sein. Es ist aber auch freies Arbeiten möglich.
- Zur besseren Erklärung der App kann vor dem Projektstart eine Person fotografiert und als „actor“ angelegt werden, um die Funktionen der App besser verdeutlichen zu können

Projektdurchführung

Das Projekt kann in drei Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

Einführung in den Puppentrickfilm und die App

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Plenum

Als Einstieg bietet sich die Frage danach an, wer weiß, was ein **Puppentheater** ist. Gemeinsam mit den Kindern soll überlegt werden, was ein Puppentheater ausmacht und wie die Figuren bewegt werden. Anschließend wird das Vorhaben erklärt: Ein **Lied oder eine Geschichte soll mit Figuren wie auf einer Puppenbühne gespielt** werden. Gegebenenfalls wurde schon im Vorfeld ein **Thema für den Film** festgelegt, ansonsten sollte nun gemeinsam mit den Kindern nach einem Thema gesucht werden.

Danach wird gezeigt, wie die App funktioniert. Die Kinder gruppieren sich um das Tablet und erstellen unter der **Anleitung einer Betreuungsperson** ein erstes kurzes Filmchen, auf dem die **zuvor fotografierte Person** auf einem gewählten Hintergrund bewegt wird. Hierbei ist es wichtig, zu erklären, wo als nächstes gedrückt oder wie die Figur bewegt werden kann. Die Ausführung können die Kinder aber bereits selbst übernehmen. In wenigen Minuten ist so der erste Film fertig und kann angesehen werden.



Erstellen eigener Puppentrickfilme

Zeitrahmen: Mindestens 15 Minuten – variiert je nach Komplexität und Anzahl der Filme

Arbeitsform: Kleingruppen

Das Beispiel aus der Einführung dient als Verständnishilfe und Einstieg, um nun die Kinder selbst als „actors“ in Szene zu setzen. Dazu werden die Kinder, die damit einverstanden sind, direkt aus der App heraus fotografiert. Direkt nach der Aufnahme müssen die Kinder „**ausgeschnitten**“ werden. Das Kind, das das Foto aufgenommen hat, fährt auf dem Display mit dem Finger um die Umriss des fotografierten Kindes herum und stellt es so vom Hintergrund frei. Anschließend muss ein **passender Hintergrund** („backdrop“) ausgewählt werden.



Jetzt soll die Aufnahme starten. Hierzu muss sich die Gruppe zunächst **absprechen**, wer die Figur auf dem Bildschirm bewegen wird und wer eine Geschichte einspricht oder ein Lied vorsingt. Gerade bei jüngeren Kindern eignet sich die Verwendung von **bekannten Kinderliedern**, die ohne größeren Aufwand auswendig gemeinsam vorgesungen werden können. Wenn eine Geschichte vorgelesen werden soll, benötigen die Kinder eventuell **Unterstützung einer Betreuungsperson**.

Wenn die Zuständigkeiten und die Reihenfolge geklärt sind, kann es losgehen: Ein Kind tippt den **Aufnahmeknopf** an und das Singen, Vorlesen oder Vortragen wird gestartet. Dabei wird das Foto eines Kindes als „actor“ vor dem Hintergrund bewegt, indem es **mit dem Finger über den Bildschirm geschoben** wird. Am Ende wird nochmals der Aufnahmeknopf gedrückt, um die Aufnahme zu beenden. Dann kann der Film sofort angesehen werden.

Je nach Zeitrahmen können nun noch weitere Filme erstellt oder zusätzliche Filmszenen hinzugefügt werden.



Abschluss

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Plenum

In einer Abschlussrunde werden die **Filme der jeweiligen Gruppen vorgestellt**. Die Kinder werden gefragt, wie ihnen die Aktion insgesamt gefallen habe und welcher Aspekt ihnen dabei die größte Freude bereitet habe. Sie sollen auch noch einmal erklären, wie der Film entstanden sei. Die Beschreibung der Vorgehensweise macht den Kindern die **Arbeitsschritte bewusst** und regt sie dazu an, sich noch einmal mit dem Gelernten zu befassen.

Präsentation der Ergebnisse

Um die Arbeit der Kinder zu würdigen, ist eine Präsentation und das gemeinsame Anschauen der entstandenen Filme wichtig. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder der Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Felix Gründler, Stadtbücherei Augsburg in Anlehnung an den „Praxisbericht zum Einsatz von ‚Puppet Pals‘“ von Susanne Roboom für das Projekt „Datenbank Apps für Kinder“ im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e.V.

Superheld*innen-Filme mit iMovie drehen

Ziel: Selbst einen kurzen Film zum Thema Superheld*innen gestalten und dabei etwas über Filmperspektiven und Videoschnitt lernen

Material: Tablets mit der iOS-App „iMovie“, Verkleidungen, Beamer (siehe „Variationsmöglichkeiten“, wenn kein Beamer zur Verfügung steht)



Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppen mit vier Kindern pro Betreuungsperson und Tablet

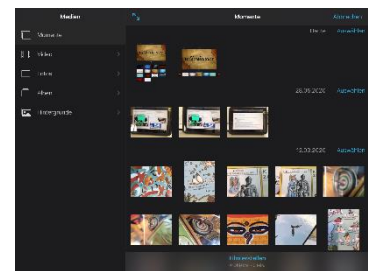
Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Bewegung, Rhythmik, Tanz und Sport, Ästhetik, Kunst und Kultur, Naturwissenschaften und Technik sowie Sprache und Literacy

Zeitrahmen: etwa 2,5 Stunden, mit Pausen ungefähr ein Vormittag

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die iOS App „iMovie“ gehört zur Standardausrüstung von iPads und ermöglicht das **Zusammenstellen und Nachbearbeiten von Video- und Fotodateien**. Unter anderem bietet die App die Möglichkeit, Clips mit verschiedenen Farbfilttern zu versehen, durch Übergänge zu verbinden und mit Audioaufnahmen und/oder Musik zu unterlegen.



Die App stellt außerdem eine **Auswahl an Trailern** zur Verfügung, die bereits vorstrukturiert und musikalisch unterlegt sind. Hier können eigene Fotos und Videosequenzen eingebunden und die Texte angepasst werden.



Die App ist **offline nutzbar**, enthält **weder Werbung noch In-App-Käufe**, bietet allerdings bei bestehender Internetverbindung die Möglichkeit, **Videos auf YouTube hochzuladen**. Es empfiehlt sich daher, die Internetverbindung für das Medienprojekt auszuschalten.

Die App ist übersichtlich im Aufbau, die Grundfunktionen können von den Kindern nach einer kurzen Einführung selbstständig bedient werden. Auch die Trailer lassen sich schon mit Kindergartenkindern nutzen. Einen ausführlichen

Steckbrief zum Programm mit Anleitungen und Ideen zum Einsatz gibt es hier: <https://bit.ly/3sZPLOA>.

Ein Video-Tutorial ist hier zu finden: <https://bit.ly/38FhuvZ>.

Für die Durchführung dieses Projekts wird ein **Beamer** benötigt. Sollte kein Beamer zur Verfügung stehen, kann alternativ der Projekteinstieg unter „**Variationsmöglichkeiten**“ durchgeführt werden.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und einen kurzen Probedurchlauf machen
- Themenbezogene Verkleidungsmöglichkeiten bereithalten
- Beamer bereitstellen und ein Tablet verbinden

Projektdurchführung

Das Projekt kann in vier Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

Einführung: Tricks beim Filmen

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

Ein Tablet ist beim Hereinkommen der Kinder in den Arbeitsraum **bereits mit dem Beamer verbunden** und filmt in Richtung Türbereich. Wenn die Kinder hereinkommen, sehen sie sich dadurch bereits auf der Projektionsfläche und beginnen, vor der Kamera

zu agieren. Nach ein paar Minuten des freien Ausprobierens werden die Kinder gebeten, sich in den Stuhlkreis zu setzen. Eigentlich müssten nun alle Kinder im Bild sein. Nun bietet es sich an, die **Zoomfunktion** einmal auszuprobieren und die



Kinder zu fragen, wo sie hin sind? Das dient als Überleitung zur Erklärung, dass die Kamera immer nur einen **Ausschnitt** zeigt und auch in Filmen und Serien am Fernseher daher nicht immer alles „wie in Echt“ zu sehen ist. Natürlich gibt es noch mehr **Tricks** beim Film. Fällt den Kindern etwas ein, das in Wirklichkeit

nicht oder nicht so leicht funktioniert? Ein paar der Tricks sollen in diesem Projekt ausprobiert werden.

Aktivphase: Was Superheld*innen alles können...

Zeitraumen: 40 Minuten

Arbeitsform: Kleingruppen

Es liegen verschiedene **Verkleidungsutensilien** bereit und das Tablet bleibt mit dem Beamer verbunden, sodass die Kinder sich immer direkt sehen können. Zuerst werden verschiedene Kostüme über die Kleidung gezogen und vor der Kamera ausprobiert. Mit dem Tablet, das mit dem Beamer verbunden ist, und gegebenenfalls mit den Tablet(s) der anderen Gruppe(n) können gleich **Fotos von den verkleideten Kindern** in verschiedenen Posen geschossen werden.



Dann sollen verschiedene Perspektiven ausprobiert werden. **Perspektive** ist der Blickwinkel, aus dem die Kamera auf das Motiv „schaut“. Die Kinder können verschiedene Perspektiven vorschlagen. Bei Fotos aus der **Froschperspektive**, also von unten, wirken die fotografierten Kinder viel größer und mächtiger als von vorne fotografiert. Die **Vogelperspektive**, also von oben, lässt uns eher klein und ängstlich erscheinen. Hier kann nach Lust und Laune mit den Fotos und den Verkleidungen experimentiert werden.

Besonders lustig ist es, dann auch noch **passende Posen** für die verschiedenen Perspektiven zu finden. Zum Beispiel breitbeinig und mit angestregtem wirkenden Gesicht aus der Froschperspektive, oder mit ausgebreiteten Armen und Beinen auf dem Boden liegend bei der Vogelperspektive. Eine andere Möglichkeit ist der „**Spiderman-Trick**“. Dazu legt sich ein Kind auf den Boden und drückt sich mit Händen und Füßen ein bisschen ab. In dieser Haltung bewegt es sich mit angestregter Miene frontal auf das Tablet zu, mit dem ein anderes Kind am Boden auf Augenhöhe des Kindes filmt.



Film zusammenstellen mit iMovie

Zeitraumen: 60 Minuten

Arbeitsform: Kleingruppen

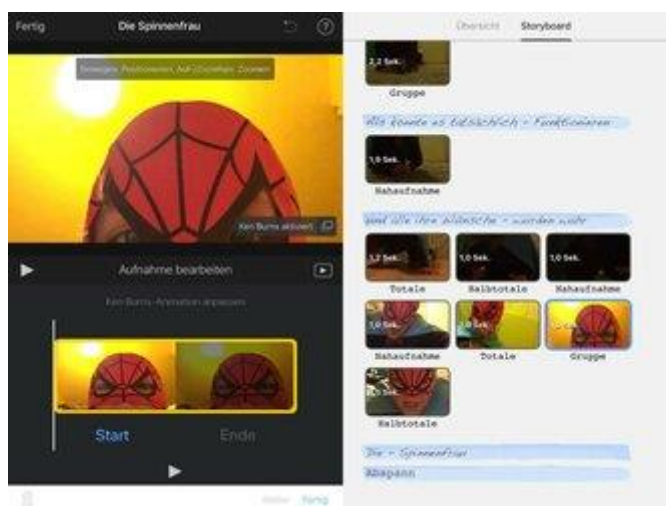
Nachdem die Kinder die Verkleidungen und Superhelden-Posen ausprobiert haben, wird gemeinsam die App „iMovie“ gestartet. Das Startfenster mit dem großen Plus ist eindeutig. Die Kinder tippen auf das Plus und im Fenster, das sich daraufhin öffnet, kann die Option „Trailer“ gewählt werden. Für die Aktion soll der Trailer „Superhelden“ verwendet werden. Ein Vorführen aller Optionen



könnte die Kinder mit zu viel Auswahl konfrontieren und überfordern. Am Anfang wird gezeigt, wie die Vorlage aussieht. Nun soll ein eigener kurzer Film mit den Fotos und Filmen von heute gemacht werden – ein „Trailer“. Gemeinsam kann nun überlegt werden, was ein Trailer ist: Ein kurzer Film, der verschiedene kurze Szenen aus einem Film oder einer Serie zeigt. Ein paar Filme und Fotos wurden in der Aktivphase ja schon gedreht und gefilmt.

Nun sollen diese Filme und Fotos in einen Trailer zusammengesetzt werden. Zu Beginn öffnet sich aber noch ein Fenster, in dem Titel, Darsteller*innen und weitere Mitwirkenden aufgeführt werden sollen. An dieser Stelle haben Kinder, die noch nicht lesen und schreiben können, wenig Mitgestaltungsmöglichkeiten. Sie können sich aber schon einmal Gedanken um einen **Filmtitel oder weitere Szenen**, die sie drehen wollen, machen, während die Betreuungsperson die Namen der Kinder eintippt. Dann wird zum **Storyboard** gewechselt und gemeinsam werden kurze Sequenzen ausgewählt und eingefügt.

Das **Integrieren der Fotos und Clips** ist nicht schwierig. Ein Fingertipp auf einen grauen Kasten im Storyboard, dann ein Tipp auf die ausgewählte Sequenz. Ein kleines Pluszeichen erscheint unter der Sequenz. Wird dieses angeklippt, „springt“ die Sequenz in das zu füllende Feld im **Storyboard**. Handelt es sich dabei um eine Videoszene, kann dann noch



genau ausgewählt werden, **welcher Ausschnitt** es sein soll. Dazu wird ein gelber Rahmen auf der Sequenz nach links oder rechts geschoben. In dem Rahmen sieht man die ausgewählte Szene.

Die **ergänzenden Textpassagen** können durch die Betreuungsperson mit Aussagen der Kinder gefüllt werden. Dann kann der erste kleine Film schon angeschaut werden. Wenn die Kinder mit dem Film noch nicht zufrieden sind, oder wenn sie noch weitere Ideen haben, können auch noch zusätzliche Filmszenen und Fotos mit den Verkleidungen gemacht und eingefügt werden.

Es braucht ein bisschen Geduld, um den Trailer zusammen zu stellen und dabei halten nicht unbedingt alle Kinder gleich konzentriert durch. Deshalb sollte darauf geachtet werden, immer wieder eine kurze Bewegungspause zu machen. Außerdem sollten unbedingt auch **Parallelangebote wie die Verkleidungsaktion** angeboten werden, damit die Kinder je nach Interesse agieren und dabei bleiben können.

Abschluss: Vorführung der Filme und Reflexion

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Stuhlkreis

Am Ende werden **alle Bilder, Kurzfilme und Trailer exportiert** und via **AirDrop** auf ein Tablet geladen. Das Tablet wird wieder mit dem Beamer verbunden und die Kinder setzen sich in einem Stuhlkreis so zusammen, dass alle gut die Projektion sehen können. Dann werden als erstes die **einzelnen Fotos und kurzen Filme** mit den Posen und Tricks angeschaut. Die Kinder sollen dann noch einmal erklären, **wie die Posen und Tricks zustande gekommen sind**. Wie kann es sein, dass einige da an der Wand hochklettern? Aus welchem Winkel wurden die Fotos geschossen? Die Beschreibung der Arbeitsschritte macht den Kindern die Abläufe noch einmal bewusst und regt sie dazu an, sich nochmal mit dem zu befassen, was sie in der Aktion gelernt haben.



Anschließend werden die Superheld*innen-Filme gestartet und gemeinsam angeschaut. Dann sollen die Kinder noch einmal erzählen, was ihnen an den Filmen und an der Aktion besonders gefallen hat.

Variationsmöglichkeiten

Wenn kein Beamer für das Projekt zur Verfügung steht, kann der Einstieg ins Projekt auch über ein Gespräch zu den **Medienvorlieben** der Kinder erfolgen. Es kann zum Beispiel gefragt werden, welche Charaktere aus Film und Fernsehen sie besonders gut finden, was für Serien sie gerne schauen, und ob sie richtige Superheld*innen kennen. Bei den darauffolgenden Arbeitseinheiten muss dann darauf geachtet werden, dass Präsentationen am Tablet möglichst **in den Kleingruppen** erfolgen, sodass alle Kinder die Möglichkeit haben, die Filme und Bilder gut mitzuverfolgen und bei der Sache zu bleiben.

Präsentation der Ergebnisse

Um die Arbeit der Kinder zu würdigen, ist eine Präsentation und das gemeinsame Anschauen der entstandenen Filme wichtig. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder der Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Felix Gründler, Stadtbücherei Augsburg in Anlehnung an den Projektbericht „Medienerlebnisse reflektieren mit ‚iMovie‘“ von Susanne Roboom für das Projekt „Datenbank Apps für Kinder“ im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e.V.

Trickfilm Produktion mit „Stop Motion Studio“

Ziel: Einen eigenen kleinen Trickfilm produzieren

Material: App „Stop Motion Studio“, Tablet oder Smartphone, Papier, Malstifte, Schere, Knete, Lego (was auch immer animiert werden soll – seid kreativ!)



Empfohlene Gruppengröße: Flexibel

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung

Verknüpfte Bildungsbereiche: Naturwissenschaften und Technik sowie Ästhetik, Kunst und Kultur

Zeitrahmen: Flexibel gestaltbar, möglich ist sowohl ein ganzer Vormittag (mit ausreichend Pausen) als auch mehrere Vormittage

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Stop Motion ist eine Filmtechnik, bei der eine Illusion von Bewegung erzeugt wird, indem einzelne Bilder (Frames) von unbewegten Motiven aufgenommen und anschließend aneinandergereiht werden. Sie kommt bei Trickfilmen, aber auch als Spezialeffekt bei Realfilmen zum Einsatz. Ausgangspunkt ist dabei der Stopptrick. Für die Aufnahmen darf das Tablet nicht bewegt werden. Es eignet sich als entweder das Tablet auf ein Stativ zu stellen oder es auf einen Tisch oder einen Stapel Bücher zu legen und die abzufilmende Szenerie darunter aufzubauen. Dabei muss natürlich darauf geachtet werden, dass die Kamera nicht abgedeckt wird. Alternativ kann auch im Vorfeld ein Trickfilm-Studio gebaut werden. Das ist mit ganz einfachen Materialien und Handgriffen möglich. Eine Anleitung findet sich hier: www.kinder.jff.de/trickfilmstudio/.



Um einen Trickfilm mit dem Tablet zu erzeugen benutzen wir die **kostenlose App „Stop Motion Studio“ (iOS und Android)**. Die App ist auch als Bezahlversion (Pro-Version) erhältlich. Diese ist jedoch nicht unbedingt nötig, da sie nur unwesentliche zusätzliche Funktionen bietet. Die App ist **offline nutzbar, nicht werbefrei** und gibt die **Möglichkeit von in-App-Käufen**. Fertige Filme können auf Social Media Plattformen hochgeladen werden. Daher empfiehlt es sich im Medienprojekt offline zu arbeiten.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und im Vorfeld testen
- Die App-Grundeinstellungen vor der Aktion überprüfen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in fünf Phasen, inklusive dem gemeinsamen Abschluss, durchgeführt werden.

Startphase

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die Kinder überlegen gemeinsam mit den Eltern oder Erzieher*innen, welches Thema oder welche Geschichte umgesetzt werden soll und welche Materialien dafür benötigt werden. Zusammen kann man sich dann die Benutzeroberfläche der App anschauen und ggf. Beispiele zeigen.

Entwicklungsphase

Zeitraumen: 1-2 Stunden

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Gemeinsam mit den Kindern wird nun der Plot für den Film entwickelt. Es kann sich dabei um bekannte Erzählungen oder Geschichten handeln. Kreativer ist es natürlich, wenn die Kinder ihre eigene Geschichte gemeinsam in der Gruppe entwickeln. Dazu gibt es unterschiedliche Methoden, wie mit Hilfe eines „Bandwurmsatzes“, zu dem jedes Kind einen Beitrag leistet oder über ganz offene W-Fragen: Wer? Was? Wann? Wie? Wo? Warum?

Bastelphase

Zeitraumen: je nach Aufwand 2-3 Stunden

Arbeitsform: In Kleingruppen

Steht die Geschichte, müssen die Figuren und Hintergründe erstellt werden. Dazu können ganz verschiedene Materialien



verwendet werden. Für Hintergründe eignen sich Papier und Karton, was entsprechend bemalt werden kann. Kommt z.B. ein Wald vor, können Bäume auf ein grünes Papier gemalt werden. Alternativ kann der Hintergrund aber auch mit Bauklötzen oder Lego gebaut werden. Die Charaktere können dann entweder mit Papier/Karton ausgeschnitten, geknetet werden oder durch Lego/Playmobil Spielfiguren dargestellt werden. Der Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.

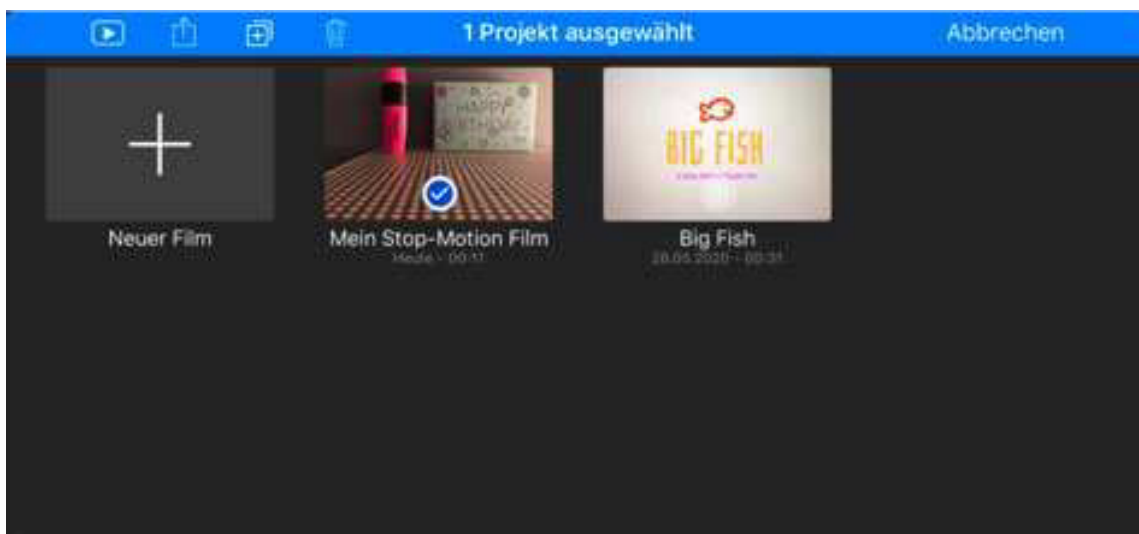
Filmphase

Zeitraumen: Je nach Aufwand 1-6 Stunden

Arbeitsform: In Kleingruppen, jede kann einen Teil des Films umsetzen

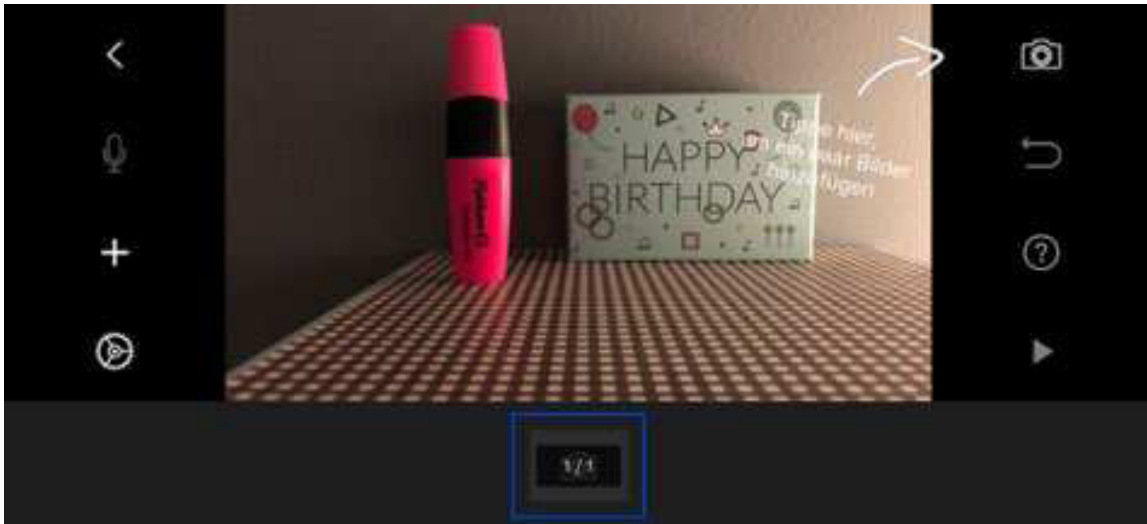
Die App „Stop Motion Studio“ öffnen

Nach dem Aufrufen der App öffnet sich ein Fenster mit den bereits erstellten Projekten. Beim Tippen auf das „Plus-Symbol“ kann ein neues Projekt erstellt werden.



Die Aufnahme

Vorgehensweise: Eine „Bühne“ (szenischer Hintergrund) für den Film wird aufgebaut und das Tablett fest und unverrückbar vor oder über der Szenerie positioniert. Die Kamera muss dabei unverdeckt nach unten oder geradeaus filmen. Nun kann mit einem Klick auf den roten „Auslöse-Knopf“ ein erstes Foto erstellt werden. Anschließend wird das zu bewegende Objekt ein kleines Stück weiter in die Bewegungsrichtung geschoben und ein neues Foto geschossen. Wichtig ist darauf zu achten, dass die Hände, die das Objekt verschieben, vollständig aus dem Bild verschwunden sind, bevor das neue Foto gemacht wird.



Onion-Skinning

Um die Bewegungsabläufe der Objekte bzw. Schauspieler*in besser steuern zu können, kann das sogenannte Onion-Skinning eingeschaltet werden. Dadurch wird die Positionierung der Objekte des letzten Bildes auf dem Bildschirm leicht durchschimmernd angezeigt. Wenn die Objekte jetzt neu positioniert werden (verschieben), kann man sich problemlos an deren letzter Position orientieren.

Das Onion-Skinning wird eingeschaltet, indem der weiße Schieberegler auf der linken Seite des Bildschirms nach oben geschoben wird.



Abspielgeschwindigkeit einstellen

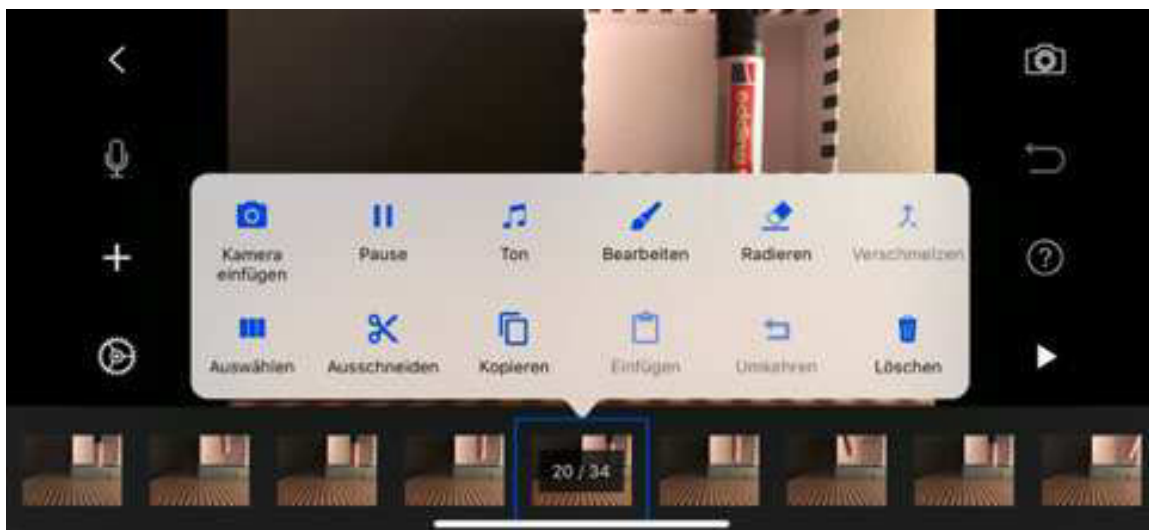
Die Abspielgeschwindigkeit lässt sich jederzeit einstellen. Damit kann gesteuert werden, wie lange die einzelnen Bilder stehen. Man bekommt einen ersten Eindruck, wenn man die Bilderreihe als Film abspielen lässt, ob sich die Figuren zu schnell oder zu langsam bewegen. Zum Ändern der Abspielgeschwindigkeit

muss das Zahnrad-Symbol betätigt werden. Es öffnet sich ein Einstellfenster. Hinweis: Ein Verlangsamen der Abspielgeschwindigkeit bedeutet, dass häufig ein Ruckeln erzeugen wird.



Anzeigedauer eines Bildes einstellen oder Löschen eines Bildes

In der unten abgebildeten Zeitleiste können die einzelnen Bilder ausgewählt werden. Dort ist es möglich, einzelne Bilder zu löschen oder zu verlängern. Klickt man auf ein Bild, öffnet sich ein Menü. Hier kann das Bild gelöscht oder die Anzeigedauer verändert werden.



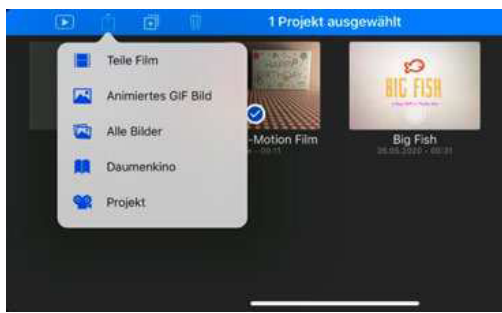
Vertonen

Die App „Stop Motion Studio“ ermöglicht eine simultane Vertonung des Filmes. Beim Klick auf das Mikrophon-Symbol muss darauf geachtet werden, dass der Cursor am Beginn des Filmes in der Zeitleiste steht. Dann wird der Film automatisch abgespielt und simultan können Geräusche und Stimmen auf den

Film eingesprochen werden. Bei der Auswahl einzelner Bilder in der Zeitleiste können aber auch an entsprechenden Stellen Geräusche und Töne hinzugefügt werden. Die App hält eine große Auswahl an bereitgestellten Tönen und Geräuschen bereits zur Verfügung, die verwendet werden können.

Speichern (Exportieren) des fertigen Films

Sind alle Arbeiten abgeschlossen, muss der Film exportiert werden. Dazu klickt man zurück in die Übersicht aller Projekte. Wählt man den Film aus, wird der Film blau umrandet. Das Symbol „Teile Film“ ist dann der nächste Schritt. Der Film kann auf dem iPad oder ins Internet hochgeladen werden. Dann ist ein Abspielen mit einem herkömmlichen Media-Player möglich. Dafür wird die App nicht mehr benötigt.



Abschlussphase/ Präsentation der Ergebnisse

Zeitraumen: 15-60 Minuten

Zum Abschluss bietet es sich an, das Ergebnis zu präsentieren. Welche weiteren Möglichkeiten es für die Präsentation und Veröffentlichung von Audio-Produktionen in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte.*

Variationsmöglichkeit

Die zeitliche Ausgestaltung des Projektes ist stark abhängig von der aufgenommenen Geschichte. Diese kann einen Plot beinhalten, der über mehrere Szenen einen komplexen Film entstehen lässt. Es kann aber auch ganz niedrigschwellig eine kleine Szene aufgenommen werden, wie z.B. eine kleine Raupe. Die Kinder dürfen eine Raupe kneten, die sich auf dem Boden des Kindergartens (hierfür ist auch keine Gestaltung von Hintergründen notwendig) bewegt. Es können Früchte in den Weg gelegt werden, die die Raupe auffrisst. Der Effekt kann erzielt werden, indem sich die Raupe langsam auf die Frucht zubewegt und nachdem sie dort angekommen ist, die Frucht aus der Szene

herausgenommen wird. Dazu können die Kinder Schmatz-Geräusche einsprechen.

Die Umsetzung eines Stopptrick-Filmes kann auch mit den Materialien zum Projekt „Wie die Bilder laufen lernen“ kombiniert werden. Hier geht es zu den Materialien: <https://bit.ly/2ZNrv5a>

Die Beschreibung des Projekts basiert auf einer Ausarbeitung für das Projekt „PhoneLab“ von Till Henning und Sören Deußner im Auftrag der Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Wie die Bilder laufen lernen

Ziel: In spielerischer und kindgerechter Form werden Kindern Grundlagen zum besseren Medienverständnis vermittelt. Sie lernen dabei wie Bilder in Bewegung kommen, wie Film- und Fernsehbilder entstehen und wie sie selbst bewegte Bilder gestalten können. Die Kinder erfahren, dass Film und Fernsehen ein gestaltetes und gestaltbares Medium ist. Darüber hinaus sollen den Kindern im Rahmen des Projektes Hilfestellungen zur Bearbeitung problematischer Medieneindrücke angeboten werden.

Material: Digitale Materialien (<https://bit.ly/2ZNrv5a>), App „Malkino“ oder „FilpaClip“, App „iMovie“, App „Sprachmemos“, App „Pixlr“, App „Green Screen by Do Ink“, App „Stop Motion Studio“, Drucker, Papier und Karton

Empfohlene Gruppengröße: In Kleingruppen kann mit vier bis sechs Kindern pro Betreuungsperson und Tablet intensiv gearbeitet werden

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Wissen, Reflexion

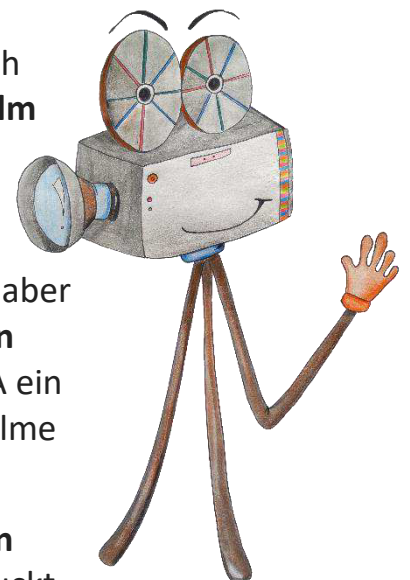
Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy; Naturwissenschaften und Technik sowie Ästhetik, Kunst und Kultur

Zeitraumen: Sieben Einheiten zu je 45-60 Minuten.

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Das Projekt „Wie die Bilder laufen lernen“ wurde ursprünglich gemeinsam mit Erzieher*innen entwickelt, um das **Thema Film und Fernsehen** mit Kindern aufzugreifen. In **sieben Einheiten** werden unterschiedliche Schwerpunkte in den Fokus gerückt. Dabei kommen sowohl Apps zum Einsatz, die sich fotografisch und filmisch mit dem **Bild** beschäftigen, aber auch Apps die sich zur Aufnahme von **Tönen und Geräuschen** eignen. Zu jeder Einheit finden Sie auf der Website der MSA ein Erklärvideo, durch das das Maskottchen Videola leitet. Die Filme können gemeinsam mit den Kindern angeschaut werden.

Zusätzlich zum Clip gibt es eine **PDF-Datei mit Bastelvorlagen und Arbeitsaufträgen**, die im Vorfeld für jedes Kind ausgedruckt werden müssen. Die Kombination aus Video-Clip und PDF-Datei leitet durch die sieben Einheiten. Es empfiehlt sich, alle Einheiten vorab einmal genau anzusehen und die eingesetzten Apps ohne Kinder zu testen.



Hier findet sich eine Aufstellung der Apps, mit denen im Projekt gearbeitet werden kann.

App	Betriebs-system	Offline nutzbar	Kostenfrei	Werbefrei	In-App-Käufe	Hochladen-Funktion für Social Media Plattformen
„Malkino“	iOS	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
„FlipaClip“	iOS, Android	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja
„iMovie“	iOS	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
„Sprachmemos“	iOS	Ja	Ja	Ja	Nein	Ja
„Pixlr“	iOS, Android	Ja	Ja	Nein	Nein	Ja
„Green Screen by Do Ink“	iOS	Ja	Nein	Ja	Nein	Ja
„Stop Motion Studio“	iOS, Android	Ja	Ja	Nein	Ja	Ja

Es empfiehlt sich im Medienprojekt offline zu arbeiten, sofern in der App die Möglichkeit vorhanden ist, Inhalte auf verschiedene Social Media Plattformen hochzuladen.

Tutorials und Hilfestellungen zu den Apps finden Sie hier:

- „iMovie“ <https://bit.ly/2P4yu7P>
- „Sprachmemos“ <https://bit.ly/3uil8Um>
- „Green Screen by Do Ink“ <https://bit.ly/3umjjHc>
- „Stop Motion Studio“ Projektbeschreibung Trickfilm Produktion

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die Apps starten und im Vorfeld testen
- Genügend Platz für Gruppenaktivitäten
- PDF-Dateien ausdrucken
- Babyfotos und aktuelle Fotos von den Kindern

Projektdurchführung

Das Projekt kann in sieben Phasen angelehnt an die Einheiten durchgeführt werden.

Erste Einheit: Filmheld*innen

Zeitraumen: 45 Minuten


Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die erste Einheit und damit der Einstieg ins Projekt dreht sich um die **Lieblingssendungen der Kinder** und ist mit dem Titel „Filmheld*innen“ benannt. Der Start kann mit dem ersten Clip von Videola eingeleitet werden. Das Maskottchen stellt sich vor und lenkt das Thema direkt auf die Lieblingsfiguren der Kinder aus Film und Fernsehen. Dabei sollen die Kinder die Möglichkeit erhalten, von ihren Lieblingssendungen zu berichten und **ihre Lieblingsfiguren** vorzustellen. Die digitalen Materialien stellen als Hilfestellung einen Freundesbucheintrag zur Verfügung, der ausgedruckt werden kann.


Mein*e Filmheld*in

So heißt mein*e Held*in: _____


Das kann mein*e Held*in besonders gut:




andere schützen




anderen helfen




Probleme lösen




So sieht mein*e Held*in aus:




Deshalb mag ich mein*e Held*in besonders gerne:




so lustig ist




anderen eine Freude macht




so gruselige Sachen erlebt




viele spannende Abenteuer erlebt




Das ist die beste Superkraft: Mein*e Held*in kann...



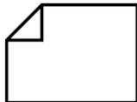
zaubern




fliegen



besonders schnell sein



hier ist Platz für deine eigenen Ideen



Zeig mir deine*n Held*in

Das sind die Freund*innen von meinem*r Held*in: _____

Hier kann der*die Filmheld*in gemalt werden, Superkräfte und besondere Fähigkeiten gezeichnet oder beschrieben werden. Dieser Einstieg bietet die Möglichkeit, mit den Kindern über das **Thema Film ins Gespräch zu kommen** und entsprechende Interessen und Erfahrungen herauszufinden. Die Fragestellungen müssen sich aber nicht ausschließlich auf die Lieblingssendungen beziehen, sondern können auch umfassender gestellt werden. Zum Beispiel bietet es sich an **Aspekte wie Angst oder Strategien zur Bewältigung von unangenehmen Situationen** im Zusammenhang mit Fernseherlebnissen miteinbeziehen.

Die Gespräche werden mit der App „Ferrite“ oder „Sprachmemos“ aufgezeichnet. Anschließend dürfen die Kinder das gemalte Portrait ihrer Filmheld*innen mit der Kamerafunktion des Tablet abfilmen. Dafür bietet es sich an, die Zeichnungen an die Wand zu kleben und das Tablet auf ein Stativ zu stellen.

Im Nachgang werden die Audio- und Filmaufnahmen in der App „iMovie“ zusammengefügt. Es entsteht **ein kurzer Film-Clip zu den Lieblingssendungen der Kinder**. Wer sich an dieser Stelle die Montage von Bild und Ton nicht zutraut, kann bei der zweiten Einheit auch Bild und Ton getrennt parallel abspielen.

Zweite Einheit: Filme sind bewegte Bilder

Zeitraumen: 60 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum Stuhlkreis und Stationen für Kleingruppen

Hier werden durch die Kinder selbst **Bilder in Bewegung gebracht**. Zu Beginn werden die Aufnahmen der ersten Einheit vorgespielt. Die Kinder sehen ihre gemalten Bilder auf dem Bildschirm und hören ihre Stimme dazu. Dabei wird besprochen, was bei diesem Film anders ist, als bei den Filmen, die sie aus dem Fernsehen kennen. Schnell kommen die Kinder darauf, dass sich die **Bilder in ihren Lieblingssendungen bewegen**. Das Maskottchen Videola erklärt im Video, dass Filme aus einzelnen Bildern bestehen. Die Kinder haben nun die Möglichkeit, Bilder selbst in Bewegung zu bringen und ein **durcheinander geratenes Daumenkino** zu sortieren sowie anschließend selbst eines zu erstellen. Auch die Variante des **Streifenkinos** wird vorgestellt. Entsprechende Vorlagen zum Ausdrucken dienen dazu, es selbst zu gestalten und auszuprobieren, wie das Auge ausgetrickst werden kann.

Als digitale Ergänzungsmöglichkeiten werden die **Apps „Malkino“ oder „FilpaClip“** vorgestellt. Diese eröffnen digital den Spielraum, Bilder zu zeichnen und als kurzen animierten Clip - entsprechend dem Prinzip des Daumenkinos - abzuspielen. Streifenkino, Daumenkino und die Apps können dabei als Stationen-Zirkel an drei Tischen umgesetzt werden.



Dritte Einheit: Bilder halten Zeit fest

Zeitraumen: 45 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

In dieser Einheit können die Kinder mit eigenen Fotografien von sich als Baby und heute - als Kindergartenkind - erfahren, dass **Bilder Abbildungen sind**, nur entsprechende **Momente festhalten** und sich **nicht verändern**. Den Kindern wird klar, dass auf **Bildern Zeit festgehalten** wird. Fernsehbilder sind eben auch nichts anderes als Bilder, eben: bewegte Bilder.

Es geht darum, mit den Kindern darüber ins Gespräch zu kommen. Die digitalen Materialien halten weiter die optionale Möglichkeit zur **Erstellung einer Bildcollage** mit der App „Pixlr“ bereit, mit der die Kinder Fotocollagen aus eigenen Bildern zu unterschiedlichen Zeitpunkten erstellen können. Mit Hilfe der Kamerafunktion des Tablets können auch vor Ort aktuelle Fotos der Kinder aufgenommen werden.

Vierte Einheit: Filme sind Bild und Ton

Zeitraumen: 60 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die digitalen Materialien halten die Möglichkeit bereit, sich stärker mit **Tönen und Geräuschen** auseinanderzusetzen. Im PDF werden dabei unterschiedliche Töne vorgestellt, die in Filmen zum Einsatz kommen. Der Film-Clip beinhaltet ein kurzes **Geräuschrätsel**, das dazu auffordert, sehr genau hinzuhören. U.a. wird eine kurze **Film-Sequenz ohne Ton** abgespielt.



An dieser Stelle kann mit den Kindern reflektiert werden, welche **Wirkung der Film** auf sie hat. Schnell wird dabei klar, dass nur das **Zusammenspiel von Bild und Ton** die von den Kindern gekannte Wirkung einer Sendung erzielt.

Die Kinder werden aufgefordert die **Vertonung selbst zu übernehmen**. Jetzt können entsprechende Rollen vergeben werden. Dabei sollen die Kinder die Hintergrundgeräusche und -musik mit Orff-Instrumenten oder Gegenständen jeglicher Art erzeugen. Gemeinsam werden die Sprechrollen vergeben und die Kinder dürfen sich Texte für ihre Figuren überlegen. Die Kinder sehen sich anschließend die **stumme Szene** erneut an und **vertonen diese simultan**. Dabei können die Töne mit der App „Sprachmemos“ aufgenommen werden. Die Töne

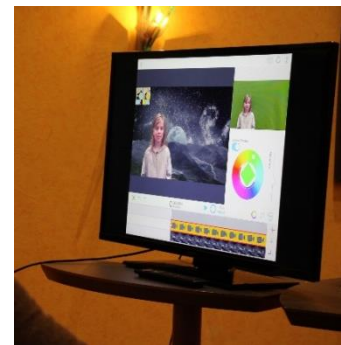
können am Ende mit dem **stummen Film-Clip mit der App „iMovie“** montiert werden, sodass die Kinder in der fünften Einheit die Möglichkeit haben, ihre neu **vertonte Film-Interpretation** anzusehen. Alternativ ist es auch möglich die Audioaufnahme gleichzeitig mit der Filmsequenz abzuspielen, um eine Montage von Bild und Ton in „iMovie“ zu umgehen.

Fünfte Einheit: Tricks und Zauberei im Film

Zeitraumen: 60 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis sowie Stationenarbeit in Kleingruppen

Hier wird der **Fokus auf Filmtricks** gelegt. Dabei werden die Kinder nach Situationen im Film gefragt, die, mit den bisherigen besprochen Möglichkeiten, für sie noch nicht erklärbar sind. Schnell drehen sich die Gespräche um fliegende Kinder, riesige Spinnen oder echte Dinosaurier. Mit Hilfe einer **Greenscreen** kann die Entstehung entsprechender Szenen den Kindern nähergebracht werden. Mit dem Aufbau des **grünen Tuches** kann ein Raum in wenigen Schritten wie ein **kleines Fernsehstudio** wirken. Zusätzlich wird noch das **Tablet auf einem Stativ** aufgebaut und die **App „Green Screen by Do Ink“** geöffnet. In einem neuen Projekt kann in der letzten Spur ein **beliebiges Hintergrundbild** geöffnet werden. Auf der zweiten Spur kann jetzt die Kamera aktiviert werden und die Kinder können vor der grünen Wand agieren, werden dabei gefilmt und sind damit direkt in den gewählten Hintergrund gezaubert.



So einfach kann getrickst und gezaubert werden. Alternativ funktioniert der Effekt auch, wenn Fotografien der Kinder ausgedruckt und ausgeschnitten werden und dann auf verschiedene Hintergründe geklebt oder gelegt werden. Das Tricksen mit bewegten Bildern soll in der **Unterscheidung von Realität und Fiktion** helfen. Zusätzlich bereitet die Einheit den Kindern auch jede Menge Spaß!

Bei Bedarf verleiht die MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V. das Equipment für ein Green Screen Studio und unterstützt bei der Umsetzung.

Sechste Einheit: Eigener Trickfilm

Zeitraumen: 90 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen

Mit Hilfe von Stopp-Trick-Technik und der App „Stop Motion Studio“ können die Projektteilnehmer*innen **selbst zum*r Filmmacher*in werden** und ihre **eigenen Ideen und Geschichten filmisch umsetzen**. Das Erklärvideo sowie das PDF in den digitalen Materialien beinhalten eine entsprechende Anleitung. Dabei helfen Fragestellungen, um die eigenen Ideen zu konkretisieren. Gemeinsam können so in der Gruppe kommunikative Prozesse angeregt werden, da die Entwicklung einer gemeinsamen Idee sprachliche, aber auch soziale Fähigkeiten, wie Kompromissbereitschaft und Zusammenarbeit, fördert. (s. Projektbeschreibung Trickfilmproduktion)

Variationsmöglichkeit

Das Projekt kann als Ganzes gesehen werden und in chronologischer Reihenfolge durchgeführt werden. Es eignet sich aber auch **einzelne Einheiten entsprechend dem Bedarf herauszunehmen** und unabhängig durchzuführen.

Präsentation der Ergebnisse

Damit die einzelnen Einheiten reflektiert, die Kinder in ihrem Selbstwert gestärkt und stolz ihre Ergebnisse darstellen können, ist die Präsentation mindestens genauso wichtig wie die Durchführung. In der Einrichtung kann das mit einem **Elternnachmittag** verbunden werden. Die **Kinder** werden als **Expert*innen für das Thema Film und Fernsehen** vorgestellt. Im Plenum werden die einzelnen Ergebnisse als kurzes Video präsentiert. Anschließend können die Kinder mit ihren Eltern mehrere Stationen besuchen und dort Apps, Streifenkinos usw. im Tun ihren Eltern erklären. Die Präsentation mit den Familien der Kinder bietet weiter den Vorteil, dass in einem entsprechenden Setting - im Gespräch mit den Eltern - auch Themen rund um Medienerziehung platziert und diskutiert werden können.

Für die Durchführung des Projektes innerhalb der Familie bieten die digitalen Materialien Ideen zur **Präsentation im eigenen Familien- und Freundeskreis** und geben Hilfestellung zu folgenden Fragen: Wie können die Ergebnisse dargestellt werden, was möchte ich zeigen und was kann ich dazu sagen?

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.



Audioprojekte



Hör-Memory mit „Keezy“

Ziel: Kreativer Einsatz von Tönen und Geräuschen

Material: App „Keezy“ und Materialien, die Geräusche machen

Empfohlene Gruppengröße: Die Gruppengröße ist flexibel

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreativer Einsatz von Medien

Verknüpfte Bildungsbereiche: Musik sowie Bewegung, Rhythmik, Tanz und Sport

Zeitraumen: 30-60 Minuten



Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Memory-Spiele sind bei vielen Kindern bekannt und beliebt. Es geht darum, zwei gleiche Motive zusammenzubringen. Das gleiche Spiel lässt sich auch mit Tönen und Geräuschen spielen. Dafür müssen die Kinder genau hinhören. Mit Hilfe der App „Keezy“ können einfach auditive Inhalte aufgenommen und wiedergegeben werden. Die App ist kostenfrei für iOS erhältlich. Sie ist **werbefrei**, kann **offline genutzt** werden und enthält **keine In-App-Käufe**.

Das Hör-Memory kann auch als Vorbereitung für die Produktion eines Hörspiels oder einer Hör-Geschichte gesehen werden. Es schult das genaue Hinhören, das bei jeglicher Art von auditiven Projekten notwendig ist. Ein Tutorial für die App „Keezy“ gibt es hier: www.kinder.jff.de/audiraetsel/

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku der Tablets geladen ist
- Die App „Keezy“ starten und im Vorfeld testen
- Entsprechende Materialien für die Erzeugung von Tönen und Geräuschen bereitlegen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in drei Phasen umgesetzt werden.

Startphase: Einführung in das Thema

Zeitraumen: 10 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Mit den Kindern wird besprochen, was ein Hör-Memory ist. Dabei geht es vor allem darum zu erklären, dass Töne und Geräusche bei genauem Hinhören doch alle unterschiedlich klingen. Unterschiedliche Geräusche können den Kindern vorgespielt werden. Anschließend wird die Gruppe geteilt und jede Gruppe bekommt ein Tablet.

Aufnahmephase

Zeitraumen: 15-20 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen an unterschiedlichen Orten

Die App „Keezy“ wird geöffnet. Es sind acht bunte Kacheln zu sehen.



Abb. 1

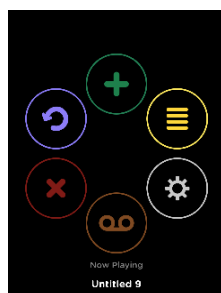


Abb. 2

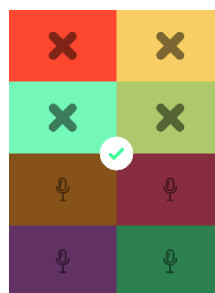


Abb. 3

Bei längerer Berührung des schwarzen Mittelpunktes öffnet sich ein Feld (s. Abb. 2). Um ein neues Projekt zu starten muss zunächst das Plus-Symbol gedrückt werden. Anschließend erscheinen auf den bunten Feldern kleine Mikrofone (s. Abb. 1). Um Geräusche aufzunehmen muss auf das jeweilige bunte Feld gerückt werden. Bei Beenden der Aufnahme gilt es erneut das Feld zu drücken. Sollen einzelne Aufnahmen gelöscht werden, muss in das schwarze Feld navigiert werden (s. Abb. 2) und dort das X betätigt werden. Anschließend ist das Erscheinungsbild ähnlich Abb. 3. Nun können die Kreuze gedrückt und die Aufnahme des jeweiligen Feldes ist gelöscht werden.

Die Kinder haben jetzt die Möglichkeit vier verschiedene Töne zu suchen. Es muss darauf geachtet werden, dass sich die beiden Gruppen möglichst nicht im gleichen Raum aufhalten. Bei



der Aufnahme des Geräuschs sollten die Umgebungsgeräusche möglichst gering gehalten werden. Die Kinder nehmen nun jedes Geräusch auf zwei Kacheln in der App „Keezy“ auf – möglichst keine nebeneinander liegenden Kacheln. Anschließend kommen sie mit ihrem Spiel zurück in den Stuhlkreis.

Spielphase

Zeitraumen: 5-10 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Jetzt kann das Hör-Memory gespielt werden. Die Gruppen stellen ihr Tablet der jeweils anderen Gruppe zur Verfügung. Die dürfen reihum zwei Töne antippen. Sind diese gleich, können die Töne in der App gelöscht werden. Wer zwei gleiche Töne erraten hat, darf gleich noch mal raten.

Präsentation der Ergebnisse

Das Hör-Memory kann durch das Löschen der richtig erratenen Töne nur ein Mal gespielt werden. Allerdings ist ein neues Hör-Memory sehr schnell erstellt, sodass das Spiel immer wieder im Alltag eingebaut werden kann.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Hör-Rätsel und Geräusch-Geschichten mit „Keezy“

Ziel: Ein Hör-Rätsel oder eine Geräusch-Geschichte erstellen sowie genaues und bewusstes Hin- und Zuhören fördern.

Material: App „Keezy“ oder „Sprachmemos“ (kostenlos für iOS), Tablet oder Smartphone, Instrumente oder andere Gegenstände, mit denen man Geräusche erzeugen kann



Empfohlene Gruppengröße: Zwei bis drei Kinder pro Tablet zusammen mit einer Betreuungsperson, bei der Variationsmöglichkeit maximal zehn Kinder als eine Gruppe mit zwei Betreuungspersonen

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung

Verknüpfte Bildungsbereiche: Ästhetik, Kunst und Kultur sowie Musik

Zeitraumen: 60 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Audio ist Kino im Kopf. Geräusche, Musik und Stimmen erzeugen imaginäre Bilder, ohne dass eine sichtbare Bildebene nötig wäre. Dabei können wir auf reale Töne in unserem Umfeld zurückgreifen, diese aufnehmen und immer wieder abspielen und anhören. Wir können aber auch selbst Töne erzeugen, z.B. mit der eigenen Stimme oder Gegenständen, die wiederum suggerieren etwas zu sein, was sie aber nur in unserem Kopf sind. So brauchen wir für Pferdegetrappel manchmal gar kein echtes Pferd, sondern nur Kokosnüsse.

Damit bieten Audioprojekte auf vielfältige Weise eine **Auseinandersetzung mit Medienwelten**, in denen Töne auf unterschiedlichste Weise eingesetzt werden. Darüber hinaus ermöglichen sie eine **Auseinandersetzung mit dem eigenen Umfeld**, den Dingen die man tagtäglich hört ohne sie bewusst wahrzunehmen.

Wie kann ich aus Geräuschen kleine Rätsel gestalten? Oder mit Geräuschen, Musik und meiner Stimme gar eine ganze Geschichte „erzählen“? Mithilfe der **App „Keezy“** lässt sich das kinderleicht umsetzen. Sie ist **kostenfrei, werbefrei**, kann **offline genutzt** werden und enthält **keine In-App-Käufe**.

Die Oberfläche der App ist farblich und grafisch so gestaltet, dass bis zu acht Geräusche aufgenommen werden können. Auf jedes Feld wird ein eigens aufgenommenes Geräusch gespeichert. Diese können völlig frei gewählt oder in eine bestimmte Reihenfolge gebracht werden, sodass ein Zusammenhang

zwischen den Geräuschen geschaffen wird (wie z.B. ein bestimmter Ablauf in der Kita oder zu Hause).

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App „Keezy“ starten und im Vorfeld testen (eine kurze Anleitung dazu finden Sie hier: www.kinder.jff.de/audiraetsel/)
- Für die Variationsmöglichkeit: Die App „Sprachmemos“ starten und im Vorfeld testen (eine kurze Anleitung dazu finden Sie hier: <https://bit.ly/3u18Um>)
- Entsprechende Materialien für die Erzeugung von Tönen und Geräuschen bereitlegen
- Einen ruhigen Raum suchen, wo mit den Kindern gearbeitet werden kann

Projektdurchführung

Startphase: Einführung in das Thema

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

In der **Startphase sollen die Kinder für das Hören sensibilisiert werden.** Damit sie sich darauf konzentrieren können und ein Gefühl für Geräusche und Töne bekommen, schließen sie in zwei Spielrunden jeweils ihre Augen. Alle Kinder sitzen gemeinsam im Kreis. Sie sollen für eine kurze Zeit ganz ruhig sein und sich nur auf das Hören



konzentrieren. Ggf. kann die Betreuungsperson vorher ein Fenster oder die Tür zum Flur öffnen. Während dieser kurzen Phase müssen alle ganz leise bleiben, auch die Betreuungsperson. Im Anschluss öffnen alle wieder ihre Augen und berichten, was sie hören konnten.

In der zweiten Runde macht die Betreuungsperson ein paar Geräusche (mit dem eigenen Körper, mit einem Instrument oder anderem Gegenstand). Die Kinder öffnen wieder die Augen und sollen sagen, was sie gehört haben.

Gemeinsam wird festgestellt, dass man viele Dinge hören kann und genau weiß, was sie sind, auch wenn man sie nicht sieht.

Im nächsten Schritt wird das Projektvorhaben näher erläutert: Die Kinder sollen in Kleingruppen ein eigenes Hör-Rätsel gestalten. **Die Rätsel sollen sich thematisch um typische Geräusche oder Abläufe in der Kita drehen.** Jede Kleingruppe erhält ein Tablet und gemeinsam mit der Betreuungsperson überlegen die Kinder Geräusche (z.B. was gehört alles zum Ankommen in der Kita, zur Mittagspause, zum Spielen im Wohnzimmer oder zum Kochen usw.).

Hauptphase: Sammeln der Geräusche

Zeitrahmen: 30 Minuten

Arbeitsform: In Bewegung, auf der Suche nach Geräuschen

Im ersten Teil der Hauptphase wird den Kindern die Funktionsweise der App „Keezy“ erklärt. Jeder darf testweise ein Geräusch aufnehmen. Dafür werden alle Kinder der Kleingruppe gebraucht, da die Person, die das Geräusch aufnimmt, das Geräusch meist nicht selbst verursachen kann. **Es ist wichtig, dass das Tablet fest in der Hand gehalten wird, daher müssen die Geräusche zwangsläufig von jemand anderem gemacht oder verursacht werden.** Den Kindern soll dadurch deutlich werden, **dass zum Geräusche aufnehmen ein ganzes Team gebraucht wird und die Rollen während der Hauptphase rotieren können.** In der Familie ist es daher günstig, wenn Geschwister oder Eltern bei der Erzeugung von Geräuschen und Tönen helfen.

Wenn sich die Kinder auf ihre acht Geräusche für das Rätsel geeinigt haben, legen sie eine Reihenfolge fest und gehen los, um die Geräusche aufzunehmen. Damit wird der zweite Teil der Hauptphase eingeleitet. Dieser kann unterschiedlich lang ausfallen, je nachdem wie weit sich die Kinder zum Aufnehmen ihrer Geräusche bewegen. Daher sollte hier darauf geachtet werden, dass besonders schnelle Gruppen auch ein weiteres Rätsel erstellen können. Darüber hinaus sollte **nach jeder Aufnahme durch die Kinder kurz kontrolliert werden, ob das Geräusch sich auch so anhört, wie sie es wollten.** Ggf. kann ein Geräusch auch nochmals aufgenommen werden.

Bevor es zum gemeinsamen Abschluss geht sollte jede Gruppe kurz Zeit gehabt haben ihr Hör-Rätsel im gesamten einmal selbst anzuhören. Die Kleingruppe sucht dafür einen ruhigen Ort, wo sie ungestört sind.



Abschluss

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

In der Abschlussrunde kommen alle Kleingruppen wieder im Kreis zusammen. Alle waren an unterschiedlichen Orten in der Einrichtung unterwegs und haben mind. acht Geräusche aufgenommen. In der Familie können Kinder jetzt ihren Geschwistern, Eltern oder Großeltern das Rätsel vorlegen. **Bevor das Rätselraten**



startet, wird festgelegt, ob nach jedem einzelnen Geräusch oder nach den acht zusammenhängenden Geräuschen geraten werden darf. Ggf. kann das auch jede Gruppe eigens festlegen. Dann darf jede Gruppe nacheinander ihre Geräusche vorspielen und die anderen Kinder müssen raten, um was es sich handelt. Nach jeder Gruppe darf applaudiert werden für die kreativen Ideen der Kinder.

Variationsmöglichkeit

Sollte **weniger Betreuungspersonal oder Tablets/ Smartphones** zur Verfügung stehen, kann auch eine **Geräusch-Geschichte zusammen mit allen Kindern** geschaffen werden. Dafür verwendet man am besten eine Geschichte, die den Kindern bereits bekannt ist. Alle setzen sich im Kreis zusammen und überlegen gemeinsam, welche Geräusche und



Töne in der Geschichte vorkommen und wie man diese erzeugen kann. **Jedes Kind bekommt dann ein oder mehrere Geräusche zugeteilt** und erhält ggf. Hilfsmittel, die dafür benötigt werden (z.B. ein Instrument oder anderen Gegenstand). Das Tablet liegt in der Mitte des Kreises und über die **App „Sprachmemos“** startet die Betreuungsperson die Audioaufnahme. **Die Geschichte wird vorgelesen oder erzählt und synchron dazu machen die Kinder die entsprechenden Geräusche.** Da alles am Stück aufgenommen wird bietet es sich an den **Ablauf der Geschichte im Vorfeld ein oder zwei Mal mit den Kindern zu üben.**

Nach Beendigung der Geschichte wird auf Aufnahmestopp gedrückt und alle können sich gemeinsam die Geräusch-Geschichte anhören.

Präsentation der Ergebnisse

Wichtig ist es, die entstandenen Hör-Rätsel und Geräusche-Geschichten zu präsentieren, damit die Kinder eine entsprechende Würdigung erfahren und das Selbstbewusstsein der Kinder gestärkt wird. Welche Möglichkeiten es für Präsentation in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Claudia Horvat, Medienstelle Augsburg des JFF e.V.

Kinderreporter*in

Ziel: Kinder erstellen Reportagen mit kindgerechten Themen, dabei geht es um die Artikulation von Sinneseindrücken mit Hilfe von auditiven Medien

Material: App „Ferrite“ oder „Hokusai“

Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppe von maximal zehn Kindern



Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy sowie Naturwissenschaften und Technik

Zeitrahmen: Tagesprojekt

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Eine Reportage bietet Kindern die Möglichkeit, mit Hilfe einer Aufnahme-App, einen **interessanten Ort, ein besonderes Ereignis oder eine tolle Aktion** auf einfache Weise zu **erleben und dokumentieren**. Fans von Bibi Blocksberg und Benjamin Blümchen kennen die rasende Reporterin Karla Kolumna. Sie ist immer da, wo etwas passiert und berichtet vor Ort von den Geschehnissen. Das können Kinder auch und es macht ihnen großen Spaß, in die Rolle zu schlüpfen. Eine Reportage zu machen bedeutet ganz einfach **ein Ereignis oder einen Ort umfassend zu beschreiben**. Dafür werden **alle Sinne aktiviert**. Die Kinderreporter*innen sind Auge, Nase, Ohr, Mund und manchmal auch Hände für die Hörer*innen. Sie beschreiben also, was sie sehen, was sie hören, was sie riechen, fühlen und schmecken, sie fragen und erklären. Wenn die Reportage gelungen ist, hat man anschließend beim Hören das Gefühl selbst dabei gewesen zu sein und es entstehen Bilder dazu im Kopf.

Mit der App „Hokusai“ oder „Ferrite“ können einfach Audio-Aufnahmen gemacht werden. **Wichtig ist bei der Aufnahme** darauf zu achten, dass der **Ausschlag nicht im roten Bereich** ist, aber durchaus zwischen 3 und 0 liegt. Die Aussteuerung kann über Input Gain angepasst werden. Die Apps bieten die Möglichkeit die Aufnahmen zu bearbeiten und als mp3 abzuspeichern. **Sie sind kostenfrei und können offline genutzt werden**. Bei beiden Apps sind **In-App-Käufe möglich**.

Wichtig ist, bei der Aufnahme darauf zu achten, dass die Kinder das Tablet möglichst ruhig halten oder es abgelegt wird, da sonst laute Knack-Geräusche

in den Aufnahmen stören. Eine genaue Erklärung für die App „Ferrite“ findet sich hier: <https://bit.ly/3qNN1CH>

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und im Vorfeld testen
- Eine geeignete Situation für die Reportage finden (z.B. Ausflug ins Museum/ Zoo etc.; Kindergartenalltag; den Speicher zu Hause...)
- Beim Besuch in **privaten Räumen** muss immer eine **Genehmigung eingeholt** werden. Dazu gehören auch Bahnhöfe und Einkaufspassagen.

Projektdurchführung

Das Projekt kann in vier Phasen umgesetzt werden.

Startphase

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Gemeinsam wird mit den Kindern das **Thema Reportage** besprochen. Wo haben sie bereits eine Reportage gehört? Wie können Bilder im Kopf entstehen und was braucht es dafür? Dabei wird auf die verschiedenen Sinne der Kinder eingegangen, die sie bei der Umsetzung der Reportage beschreiben sollen. Anschließend wird die App „Ferrite“ vorgestellt.



Produktionsphase

Zeitraumen: 2-3 Stunden

Arbeitsform: In Bewegung

Je nachdem wo die Reportage aufgenommen werden soll, müssen die Kinder an den entsprechenden Ort gelangen. Sollte ein Ausflug geplant sein, muss dafür natürlich die entsprechende Zeit eingeplant werden. Wird von Ereignissen in der Einrichtung oder zu Hause berichtet, kann das Projekt natürlich kürzer gehalten werden.

Vor Ort fangen die Kinder an, sich mit den **Örtlichkeiten vertraut zu machen** und machen **sich ihrer Sinne bewusst**. Gemeinsam kann man noch einmal die Fragen stellen: Was siehst du? Was hörst du? Was fühlst du? Was riechst du? Was schmeckst du? Das könnte dann so klingen: „*Hallo, wir sind heute auf dem Hof der Familie Huber. Die Sonne scheint, der Himmel ist blau, aber es ist ein bisschen kalt... Um uns herum sind viele Gebäude, ein Wohnhaus mit Autos davor, eine große Garage und ein Stall mit einer riesigen Schiebetür... dahinter hören wir lautes Muhen... es riecht ein bisschen nach Mist und Benzin... Neben mir steht jetzt die Bäuerin Anna Huber. Frau Huber, wie sieht ihre Arbeit auf dem Bauernhof aus?...*“

Zwei bis drei Kinder können gemeinsam mit einem Tablet arbeiten und die Aufnahmefunktion starten. Es ist darauf zu achten, dass sich beide Gruppen nicht in die Quere kommen und somit die Aufnahmen der jeweiligen anderen Gruppe stören. Im Innenbereich sollten daher zwei unterschiedliche Räume gewählt werden. Die Kinder können sich nun abwechseln und einsprechen, was sie vor Ort vorfinden. Am Ende wird die Aufnahme beendet.

Es ist sinnvoll, den Kindern eine **Zeitvorgabe** zu machen. Die Erfahrung zeigt, dass das Reporter*in-Dasein so viel Spaß macht, dass die Kinder gar nicht mehr aufhören können. Obwohl die Aufgabe darin besteht, alles zu beschreiben, ist es nicht notwendig, jeden Grashalm zu zählen oder jedes Klingelschild vorzulesen.



Bearbeitungsphase

Zeitrahmen: 30-60 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppenarbeit

Grundsätzlich bedarf eine gelungene Reportage nicht unbedingt einer Nachbearbeitung. Meistens ist es aber doch notwendig, **an einigen Stellen zu kürzen**. Wie bei vielen anderen Beiträgen gilt auch hier: in der Kürze liegt die Würze. So müssen die Hörer*innen nicht unbedingt mitverfolgen, wie die Reporter*innen von einem Gebäude zum anderen laufen. Größere Versprecher und Wiederholungen sollten ebenfalls geschnitten werden.

Wie lang die Reportage sein sollte, hängt davon ab, wie abwechslungsreich und spannend sie ist und ob sie Interviews enthält.



Abschluss

Zeitrahmen: 20 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die Kinder können am Ende über ihre Erfahrungen berichten und die Reportagen in der Gruppe präsentieren.

Variationsmöglichkeit

Alternativ können die Kinder auch Interviews durchführen. Dabei werden zunächst gemeinsam Fragen entwickelt. Es gilt darauf zu achten, dass es sich möglichst um offene Fragen handelt, auf die wortreicher geantwortet werden kann.

Die „W“-Fragen sind eine kleine Hilfe, damit beim Interview auch an alles gedacht wird:

- **Wer?** – Wer wird interviewt?
- **Wieso?** – Wieso führen wir dieses Interview?
- **Wo?** – Wo befinden wir uns?
- **Wann?** – Wann findet das Interview statt? (Das kann für die Zuhörenden von Interesse sein)
- **Was?** – Was genau macht die Person, die interviewt wird? Was ist ihre Hauptbeschäftigung?
- **Wofür?** – Wofür ist das Thema wichtig?

Befragte Personen können Erzieher*innen, Küchenpersonal, Eltern, Geschwister, Freund*innen, aber auch Personen wie der*die Bürgermeister*in sein. Fragen und Antworten werden direkt mit dem Tablet aufgenommen.

Wichtige Regeln, die beim Interviewführen beachtet werden sollten:

- Kurze Testaufnahme machen, Ton kontrollieren
- Person vorstellen, die man interviewt
- Fragen vorher überlegen und durchsprechen
- Laut und deutlich sprechen
- Ausreden lassen
- Zuhören, bevor man die nächste Frage stellt

- Auf die Antworten eingehen
- Nicht immer das Gleiche fragen
- Nach dem Interview bedanken

Präsentation der Ergebnisse

Die Ergebnisse können in unterschiedlichster Weise veröffentlicht werden: Auf der Website der Einrichtung, beim Sommerfest, als Kindergartenradio oder im Kreise der Familie vor Verwandten und Freund*innen.

Welche weiteren Möglichkeiten es für die Präsentation und Veröffentlichung von Audio-Produktionen in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V. in Anlehnung an

Michaelis, Elke „Kinderreporter“. In: Anfang, Günther/ Demmler, Kathrin/ Lutz, Klaus/ Struckmeyer, Kati (Hrsg.), wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. München: kopaed, S.25-28.

Hörspiel erstellen mit „Ferrite“

Ziel: Produktion eines gemeinsamen Hörspiels in der Gruppe oder Familie

Material: App „Ferrite“, Instrumente, Materialien zum Erzeugen von Geräuschen, Kopfhörer



Empfohlene Gruppengröße: Die Gruppengröße ist flexibel wählbar

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy; Musik sowie Emotionalität, soziale Beziehungen und Konflikte

Zeitraumen: Es wird empfohlen über ein bis zwei Wochen täglich 1-2 Stunden am Projekt zu arbeiten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die Produktion eines eigenen Hörspiels fördert vielfältige Kompetenzen und Fähigkeiten, wie die **Schulung der Wahrnehmung, die Konzentrationsfähigkeit und den Umgang mit Sprache**. Es regt an zu **Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude**. Gefördert werden insbesondere das **genaue Hinhören** und das **Fokussieren einzelner Geräusche, Stimmen und Musik**. Die Kinder haben die Möglichkeit sich eine eigene Geschichte zu überlegen. Dabei müssen sie in der Gruppe, vor der Familie oder Freunden ihre Ideen vorstellen und dann zu gemeinsamen Kompromisslösungen gelangen. Die Ausarbeitung der Geschichte kann etwas an Zeit in Anspruch nehmen. Erzähler*in, Stimmen, Geräusche und Musik werden dann mit der **App „Ferrite“** aufgenommen und bearbeitet. Die App ist **kostenfrei für iOS** erhältlich. Sie ist **werbefrei**, kann **offline genutzt** werden und **enthält In-App-Käufe**.

Eine Anleitung finden Sie hier: <https://bit.ly/3qNN1CH>

Für die Umsetzung von einzelnen Geräuschen eignen sich auch die Geräusch-Rezepte von Auditorix: <https://bit.ly/2Nq8iEi>

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App „Ferrite“ starten und im Vorfeld testen
- Musikinstrumente, Materialien für die Erzeugung von Geräuschen bereitlegen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in drei Phasen umgesetzt werden.

Startphase: Eine Geschichte entsteht

Zeitraumen: 2-6 Stunden

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Für ein gutes Hörspiel braucht es eine gute Geschichte. Natürlich kann auch eine bereits bekannte Geschichte als Hörspiel vertont werden. Allerdings werden die Kinder mehr gefordert und ihre Kreativität gefördert, wenn sie sich ihre Geschichte selbst ausdenken. Dabei werden zudem auch soziale Fähigkeiten angeregt, wie das Eingehen von Kompromissen und Teamfähigkeit. Um auf eine gute Geschichte zu kommen, können unterschiedliche Wege eingeschlagen werden. Entweder werden die Kinder aufgefordert **ihre Ideen zu erzählen** und aus den vielfältigen Ideen bildet sich am Ende eine gemeinsame Geschichte. **Alternativ können auch gemeinsam Sätze gebildet werden.** Jemand startet „Es war einmal...“ das nächste Kind ergänzt „ein König...“ usw. Dabei muss hin und wieder mit gezielten Fragen nach Verben und Adjektiven gefragt werden. Diese Geschichte kann bereits mit dem Tablet aufgenommen werden. Das hat den Vorteil, dass im Anschluss die Aufnahme angehört wird und einfacher Feinkorrekturen und Ergänzungen hinzugefügt werden können. Dabei **ergibt sich ein Bild, welche Charaktere in der Geschichte vorkommen sowie welche Geräusche benötigt werden.** Im Anschluss werden die Rollen und Aufgaben verteilt: Die Kinder, die die **Stimmen der Charaktere** übernehmen, müssen sich ihre **Dialoge ausdenken.** Darüber hinaus wird ggf. auch **ein*eine Erzähler*in** gebraucht. Des Weiteren gibt es Kinder, die sich um das **Erstellen und Aufnehmen von Geräuschen** sowie das **Einspielen von Hintergrundmusik** mit entsprechenden Orff- oder Musikinstrumenten kümmern.

Produktionsphase

Zeitraumen: 2-4 Stunden

Arbeitsform: In Kleingruppenarbeit

Sobald die Rollen verteilt sind und fest steht, wer welche Aufgaben zu erfüllen hat, kann mit der Aufnahme begonnen werden. Über die App „Ferrite“ können sowohl Töne



aufgenommen als auch bearbeiten und gespeichert werden.

Es ist sehr schwer die Geschichte am Stück mit allen beteiligten durchzuspielen. Daher **empfiehlt es sich, zunächst den*die Erzähler*in einzusprechen**, im **Anschluss die Dialoge** aufzunehmen und **dann Geräusche und Musik** einzuspielen. Dabei kann es vorkommen, dass Passagen durchaus häufiger eingesprochen werden müssen. Auch muss darauf geachtet werden, dass die Kinder motiviert werden, ihre Texte laut und deutlich einzusprechen.

Zur **Überprüfung der Tonqualität** empfiehlt es sich mit einem **Kopfhörer** zu arbeiten. Dabei können auch Kinder als „Tontechniker“ eingesetzt werden, die den Ton überprüfen.

Bearbeitungsphase:

Zeitrahmen: 2-4 Stunden

Arbeitsform: In Kleingruppenarbeit

Bei einem Hörspiel muss geschnitten und nachbearbeitet werden. Mit der App „Ferrite“ sind kostenlos bis zu drei Spuren möglich die übereinandergelegt werden können. So kann z.B. unter den*die Erzähler*in auch ein leises Glockenspiel gelegt werden. Die einzelnen Dialoge werden im Schnitt gekürzt und Versprecher



herausgenommen. Am Ende werden die Bausteine entsprechend der Chronologie der Geschichte zusammengesetzt. Es empfiehlt sich einzelne Arbeitsschritte im Schnitt mit den Kindern zusammen zu machen. Jedoch sind Kinder von dieser Arbeit schnell überfordert, sodass Eltern und Erzieher*innen den Großteil des Schnittes übernehmen müssen. Die Kinder erleben dennoch bei der Präsentation des fertigen Hörspiels ihren AHA-Effekt, wie einzelne Geräusche und Musik in der Gesamtheit des Hörspiels wirken. Ihnen ist durchaus bewusst, welches Geräusch sie dazu beigetragen haben und erleben die Wirkung im Gesamtprodukt.

Abschluss

Zeitrahmen: 20 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Die Kinder können am Ende über ihre Erfahrungen berichten und hören sich gemeinsam das fertige Hörspiel an.

Variationsmöglichkeit

Alternativ kann in einer kurzen Aktion eine Geschichte eher unbewusst erzählt werden. Das Tablet wird im Stuhlkreis aufgestellt und die Aufnahmefunktion der App „Ferrite“ gestartet. Die Kinder werden ermutigt von ihren **Erlebnissen am Wochenende** zu erzählen. Die Erfahrung zeigt, dass meist nur der*die Erste von den Erlebnissen berichtet, der*die Zweite erzählt vom Lieblingsessen und der*die Dritte vom geplanten Urlaub. **Aus den Erzählungen der Kinder kann mit Hilfe der Schnittfunktion schnell eine Geschichte gebaut werden**, die auch nach Lust und Laune mit Musik und Geräuschen unterlegt werden könnte.

Präsentation der Ergebnisse

Die Ergebnisse können in unterschiedlichster Weise veröffentlicht werden: Auf der Website der Einrichtung, beim Sommerfest, als Kindergartenradio oder im Kreise der Familie vor Verwandten und Freund*innen.

Welche weiteren Möglichkeiten es für die Präsentation und Veröffentlichung von Audio-Produktionen in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Birgit Irrgang, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V.



Mal- und Gestaltungsprojekte



Forschungstagebuch erstellen mit BookCreator

Ziel: kreative Gestaltung eines multimedialen E-Books zu einem Kinder-Forschungsprojekt

Material: Tablets mit der App „Book Creator“ (iOS), Malutensilien, gegebenenfalls weitere Utensilien passend zum Forschungsprojekt



Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppen mit drei Kindern pro Betreuungsperson und Tablet

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion, Wissen

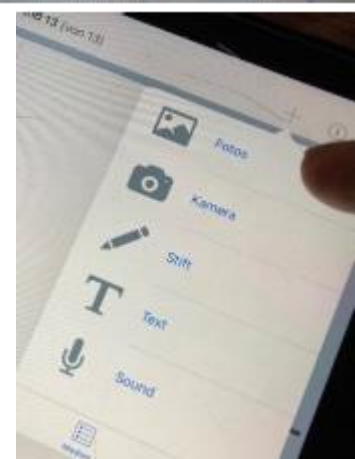
Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy sowie je nach Forschungsprojekt noch weitere Bildungsbereiche

Zeitraumen: etwa 90 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die iOS-App „Book Creator“ von Red Jumper Limited ist bereits für Kindergartenkinder geeignet. Es können wie über ein **Baukastensystem** eigene E-Books erstellt werden. Die App ist **kostenpflichtig, werbefrei, offline zu nutzen** und enthält **keine In-App-Käufe**.

Der Startbildschirm der App ist gleichzeitig auch die **Bibliothek**. Hier kann ein vorhandenes Buch ausgewählt oder ein neues Projekt erstellt werden. Drei Formate stehen hierfür zur Auswahl: **hoch, quer und quadratisch**. Über die **Plustaste** in der rechten oberen Ecke lassen sich nach der Formatauswahl sowohl **auf dem iPad gespeicherte Fotos und Videos** als auch **direkt mit der Kamera aufgenommene Fotos oder Videos** einfügen. Zudem ist es möglich in der App zu **malen**, zu **schreiben** oder auch **Audiosequenzen** einzufügen. Das kann entweder durch das Importieren von Audiodateien aus iTunes oder durch das Aufnehmen von Sequenzen über das Mikrofon erfolgen.



Ist das E-Book fertiggestellt, kann es gespeichert und exportiert werden. Bei der Erstellung des E-Books sollte bereits bedacht werden, wie das Buch am Ende präsentiert werden soll. Wenn

das E-Book am Ende ausgedruckt wird, können **Video- und Audiodateien nicht abgespielt werden**. Daher sollte der Fokus in diesem Fall auf Bildern und Text liegen.

Eine ausführliche Anleitung zum Programm gibt es hier: <https://bit.ly/3t33zHH>.

In dieser Anleitung wird beispielhaft das Erstellen eines Forschungstagebuchs zu Regenwürmern thematisiert. Das Tagebuch kann aber auch zu einem beliebigen anderen Thema erstellt werden. Wichtig ist, dass das Thema eine multimediale Aufbereitung durch Bilder, Videos und/oder Audios zulässt.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und einen kurzen Probedurchlauf machen
- Ein Thema für ein Forschungsprojekt finden und dazu gegebenenfalls bereits benötigtes Material sammeln – beispielsweise Regenwürmer sammeln

Projektdurchführung

Das Projekt kann in drei Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

Einstieg in das Forschungsthema und die App

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

Zu Beginn bietet es sich an, gemeinsam über das **gewählte Forschungsthema** zu sprechen. Was wissen die Kinder bereits über das Thema? Haben sie eine Meinung dazu? Beim Beispiel der Regenwürmer kann zum Beispiel darüber gesprochen werden, wie die Kinder Regenwürmer finden und was sie über die Tiere wissen. Es bietet sich an, die Beiträge der Kinder nebenbei bereits **schriftlich festzuhalten**, um die Informationen später in das Forschungstagebuch einbringen zu können.

Wenn das Forschungsthema gemeinsam mit den Kindern festgelegt werden soll, muss entsprechend **mehr Zeit für die Themenfindung** eingeplant werden. Anlässe für eine Forschung könnten sich zum Beispiel aus einem gerade präsenten Thema in Kindergarten oder Schule, aus dem letzten gemeinsamen Ausflug oder aus den Hobbys der Kinder ergeben.

Dann wird die App gemeinsam gestartet. Zusammen wird erkundet, wie die Arbeit an einem neuen E-Book begonnen wird, und welche **Medienformate** eingefügt werden können. Eine ausführliche Anleitung dazu findet sich im Bereich „Informationen für pädagogische Fachkräfte und Eltern“.



Erstellung des E-Books

Zeitraumen: 40 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen

Zunächst muss ein Format für das Buch ausgewählt werden. Die Auswahlmöglichkeiten sind Hochformat, Querformat oder quadratisch. Für das Einpflegen von Bildern eignet sich erfahrungsgemäß das **Querformat** am besten. Dann beginnt das **Sammeln von Forschungsmaterial**. Hier bieten sich vor allem Bilder und Videos an. Die Kinder können dazu angeregt werden, das Forschungsobjekt, wie beispielsweise Regenwürmer, in **verschiedenen Positionen und aus verschiedenen Perspektiven** zu fotografieren und zu filmen. Kinder, die gerade nicht am Tablet arbeiten, können zusätzlich noch **mit Stift und Papier Bilder zu dem Forschungsobjekt malen**, die dem E-Book hinzugefügt werden können.



Nach dem Sammeln und Einfügen von Forschungsmaterial sollen auch die Eindrücke der Kinder zu der Forschungsarbeit festgehalten werden. Die Kinder können ermutigt werden, zu jedem Bild oder Video **einen kurzen Satz** zu sagen. Vielleicht fällt den Kindern zu dem Thema auch noch etwas ein, das bisher nicht durch Bilder oder Videos festgehalten wurde? Die Eindrücke können entweder als **Audiodateien** oder als **Text** eingefügt werden. Beim Schreiben benötigen die Kinder aber **gegebenenfalls Hilfe**.

Abschluss

Zeitraumen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

Nach der kreativen Gestaltungsphase muss das E-Book **für die Präsentation vorbereitet** werden. Für die Präsentation gibt es verschiedene Möglichkeiten: Die erstellten Bücher sind auf dem Tablet in der App gespeichert und können dort entweder **direkt am Gerät** oder über einen **Beamer** gemeinsam angeschaut werden.



Am Tablet gibt es auch die Option, das Buch für Kinder, die noch nicht lesen können, **elektronisch vorlesen** zu lassen. Wenn keine Audios und Videos verwendet wurden, kann das E-Book auch als PDF gespeichert und **ausgedruckt** werden, um es aufzuhängen.

Gerade bei der Arbeit in mehreren Kleingruppen sollten die entstandenen Bücher zum Abschluss noch einmal von allen Kindern gemeinsam angeschaut werden. Die einzelnen Kleingruppen können dazu kurz erzählen, wie sie das E-Book gestaltet haben und was ihnen am Projekt besonders gut gefallen hat.

Präsentation der Ergebnisse

Um die Arbeit der Kinder zu würdigen, ist eine Präsentation und das gemeinsame Anschauen der entstandenen Bücher wichtig. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder der Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Felix Gründler, Stadtbücherei Augsburg in Anlehnung an den Projektbericht „Regenwürmer erforschen mit ‚Book Creator‘ von Susanne Roboom für das Projekt „Datenbank Apps für Kinder“ im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e.V.

Superheld*innen malen mit der Notizen-App

Ziel: Das Malen mit dem Tablet als kreative Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeit kennenlernen

Material: Tablets mit der App „Notizen“ (iOS), ggf. Malutensilien

Empfohlene Gruppengröße: Kleingruppen mit zwei Kindern pro Tablet, eine Betreuungsperson für zwei Gruppen



Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion

Verknüpfte Bildungsbereiche: Ästhetik, Kunst und Kultur sowie Sprache und Literacy

Zeitrahmen: etwa 70 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die iOS-App **Notizen** kann als simple Mal-App für **kreatives Arbeiten** genutzt werden. Sie ermöglicht sowohl freies Malen als auch das **Bemalen von eigenen Fotos aus der Fotomediathek**. Die Notizen-App gehört zur Grundausstattung von iOS-Geräten. Sie ist **frei von Werbung**, läuft **offline** und enthält **keine In-App-Käufe**.

Der Aufbau der App ist übersichtlich und einfach. Um mit dem Malen zu beginnen, muss zunächst in der Leiste oben rechts auf das **Stift-und-Papier-Symbol** geklickt werden. Als Malwerkzeuge stehen **drei Stifte in verschiedener Dicke, ein Radierer, ein Auswahlwerkzeug und ein Lineal** zur Verfügung. Für die Stifte können außerdem **verschiedene Farben** ausgewählt werden.



Über das **Schreibsymbol in der oberen rechten Ecke** kann eine neue Notiz begonnen werden. Bereits begonnene Notizzettel können oben links durch einen Klick auf „**Notizen**“ abgerufen werden. Durch einen Klick auf das **Kamera-Symbol in der Leiste oben rechts** können Bilder aufgenommen oder aus der Galerie eingefügt werden. Diese Bilder können ebenfalls bemalt werden.

Die Notizen-App kann nach kurzer Erklärung von Kindern selbstständig bedient werden. Sie lernen so Medien auch als **kreatives Werkzeug** kennen. Die App ist ein guter Einstieg in das digitale Malen.

Ein ausführlicher Steckbrief zum Programm mit Anleitung und Anwendungs-ideen ist hier zu finden: <https://bit.ly/2O7JZLK>, <https://bit.ly/3kXiXIY>.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und einen kurzen Probedurchlauf machen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in drei Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

Einstieg über Medienvorlieben der Kinder

Zeitraumen: 20 Minuten (je nach Anzahl der Kinder auch kürzer)

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhl- oder Sitzkreis

Für den thematischen Einstieg in das Projekt eignet es sich, die Medienvorlieben der Kinder zu thematisieren: Die Kinder werden nach ihren **liebsten Buch-, Film- und Fernseh-Held*innen** gefragt. Sie sollen erzählen, was die Figuren so machen und warum sie ihre Lieblinge sind. Wurde auch schon einmal versucht, die Held*innen zu **malen**? Das wollen wir nun auch versuchen, aber am Tablet statt mit Stift und Papier.



Malen mit der App

Zeitraumen: 30 Minuten

Arbeitsform: Einzel-/Kleingruppenarbeit

Die Kinder finden sich in Kleingruppen zusammen: Ideal ist eine Gruppenstärke von zwei Kindern pro Tablet. Die App wird gemeinsam gestartet. Hinter dem **Stift-Button** verbergen sich die Malwerkzeuge. Dort können die Kinder direkt die verschiedenen



Stifte und Farben erkennen und schon einmal die verschiedenen Stifte ausprobieren. Anschließend wird ein **neues Notiz-Blatt** geöffnet und die Kinder können nacheinander ihre Superheld*innen malen. Der/die Teampartner*in kann jeweils noch **Anregungen und Ideen** zum entstehenden Bild ausdrücken.

Die Kinder sollten weitgehend selbstständig mit der App zurecht kommen. Hilfe wird vor allem beim **versehentlichen Verklicken** und bei der **Farbauswahl** benötigt. Durch einen Klick auf den Punkt in **Regenbogenfarben** kann die Farbe sehr genau angepasst werden.

Medienfiguren erraten und Reflexion

Zeitraumen: 20 Minuten

Arbeitsform: Plenum

Wenn alle Kinder mindestens ein Bild gemalt haben, werden alle Bilder vorgestellt. Die Gruppe soll raten, welche **Figuren** auf den Bildern dargestellt werden. Die Kinder haben dann die Möglichkeit, noch etwas zur Geschichte der Figur zu sagen. Den Kindern zu ihren Figuren Fragen zu stellen, ist eine gute Möglichkeit um auch schüchternen Kinder eine Plattform zu geben. Mögliche Fragen wären, wer die Figuren genau sind, was die Figur Besonderes kann, was sie erlebt und wo sie herkommt.



Zum Abschluss werden die Kinder gefragt, wie sie es finden auf einem Tablet zu malen und ob es ein großer Unterschied zu Stift und Papier ist. Die Kinder werden auch gefragt, ob sie sich wohlgeföhlt haben und ob sie mit der Notizen-App auch Zuhause malen würden.

Variationsmöglichkeiten

Sollten mehr Kinder an der Aktion teilnehmen als Tablets für die Gruppen zur Verfügung stehen, können parallel auch Superheld*innen auf Papier gemalt werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass alle Kinder die Möglichkeit bekommen, auch am Tablet zu malen. Bei der Vorstellungsrunde können die Bilder am Tablet und die gemalten Bilder dann verglichen werden.

Präsentation der Ergebnisse

Um die Arbeit der Kinder zu würdigen, ist eine Präsentation und das gemeinsame Anschauen der entstandenen Bilder wichtig. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder der Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Felix Gründler, Stadtbücherei Augsburg in Anlehnung an den Projektbericht „Superheld*innen malen mit der ‚Notizen-App‘“ von Susanne Roboom für das Projekt „Datenbank Apps für Kinder“ im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e.V.

Selbst gemalte Bilder animieren mit „Malkino“

Ziel: Spielerischer, kreativer und niedrigschwelliger Einstieg zum Thema Animation

Material: App „Malkino“ (iOS), evtl. Touchpens und Orff-Instrumente

Empfohlene Gruppengröße: In Kleingruppen mit zwei bis vier Kindern pro Betreuungsperson und Tablet



Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), kreative Mediennutzung, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Naturwissenschaften und Technik; Ästhetik, Kunst und Kultur sowie Musik

Zeitraumen: 30-45 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Zu den Lieblingsfilmen von Kindern zählen in erster Linie Zeichentrick- und Animationsfilme. Dieses Projekt stellt einen ersten Schritt dar, Kindern die Funktionsweise dieser Filme mit einfachsten Mitteln näher zu bringen.

Der **Zugang zu Bewegtbildern** kann **über das klassische Daumenkino** erfolgen. Entweder wird ein solches „nur“ betrachtet oder bei entsprechend viel Zeit kann es mit gemalten Einzelbildern, die zu einem Daumenkino zusammengefasst werden, von den Kindern selbst hergestellt werden. So kann die Entstehung von Bewegung nachvollzogen und selbst kreativ gestaltet werden.

Mit Hilfe der **App „Malkino“** wird das **Prinzip des Daumenkinos** auf sehr einfache Art und Weise in eine **digitale Form** gebracht. Auch hier werden **Einzelbilder auf dem Display des Tablets oder Smartphones selbst gemalt**. Die App spielt das Ergebnis als Film direkt ab und die gemalten Einzelbilder erhalten nun auf fast magische Weise ihre Bewegung. Wenn gewünscht kann dieser kleine Film auch noch nachvertont werden und bringt so eine weitere Ebene - die auditive - mit ins Spiel.

Anhand dieser Schritte wird für Kinder klar, dass Film grundsätzlich gestaltet und gestaltbar ist und aus vielen aneinandergereihten Einzelbildern besteht. Je mehr Einzelbilder mit ganz ähnlichen Inhalten gezeichnet werden, umso realistischer und flüssiger wird die



Bewegung später im Film zu sehen sein. Je größer die Unterschiede in den Einzelbildern gestaltet sind, umso komischer, verfremdeter, skurriler wird die Bewegung.

Da die App sehr niedrigschwellig ist, können bereits in einem **Zeitrahmen von 30 Minuten** kleine Projekte entstehen. Empfohlen sind 45 Minuten mit intensiver Begleitung und einem Einstieg mit der Betrachtung eines klassischen Daumenkinos. Ist geplant den Film noch zu vertonen, so bietet sich eine zweite Einheit mit ebenso 45 Minuten an. Zudem sollte eine Präsentation der Ergebnisse vor und mit der Gruppe eingeplant werden.

„Malkino“ ist **kosten- und werbefrei, offline nutzbar und bietet In-App-Käufe**. Außerdem gibt es die Möglichkeit sich mit Facebook zu verbinden, eine E-Mail zu verschicken und Kontakt mit den Machern der App und dem Fernsehsender RIC aufzunehmen. Diese Internetzugänge sind immer durch eine Kindersicherung geschützt. **Es empfiehlt sich** dennoch die **App offline zu nutzen**. Gerade bei Kindern, die schon lesen können und somit auch die Kindersicherung entsperren könnten, ist das sinnvoll.

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Daumenkinos bereitstellen
- Falls vorhanden Touchpens bereitlegen
- Die App starten und im Vorfeld testen

Projektdurchführung

Startphase: Daumenkino anschauen oder gestalten

Zeitrahmen: 15 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Stuhlkreis

Gemeinsam mit den Kindern wird überlegt, wie man Bilder in Bewegung bringen kann. Dafür können verschiedene **Daumenkinos zum Anschauen** bereit gelegt werden. Alternativ können die Kinder auch **selbst ein Daumen- oder Streifenkino erstellen**. Dafür kann auf die Materialien des Projektes „Wie die Bilder laufen lernen“ der Medienstelle Augsburg zurückgegriffen werden. Im Teil 2 finden sich in der PDF mehrere Vorlagen und Erklärungen (<https://bit.ly/2ZNrv5a>).

Hauptphase: Zeichnen der Einzelbilder in der App

Zeitraumen: Ca. 20 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen



Im nächsten Schritt kommt das Tablet mit der App „Malkino“ zum Einsatz. Hier geschieht zunächst das Gleiche wie bei einem Daumenkino: Den Kindern wird ein einfaches Beispiel mit einem springenden Ball vorgemalt.

Anschließend werden die verschiedenen Optionen gemeinsam angeschaut und besprochen:

Die App bietet **verschiedenfarbige Hintergründe**, auf denen die einzelnen Bilder des Films gezeichnet werden können. Es stehen **mehrere Buntstifte in zwei unterschiedlichen Breiten** zur Verfügung. Jedes Kind darf sich den Hintergrund auswählen, der am besten gefällt.



Zum Start: Hintergrund auswählen

Angefangen wird mit einem Startbild und man wählt einen Stift in gewünschter Farbe (Abb.1). Dann kann das erste Einzelbild gezeichnet werden (Abb.2).

Wenn dieses fertiggestellt ist, öffnet man ein zweites Blatt (Abb.3). Auf diesem ist das vorherige Bild noch leicht zu erkennen. Das ist hilfreich, um die zweite Zeichnung so anzufertigen zu können, dass es später im Film nach einer reibungslosen Bewegung aussieht (Abb.4).

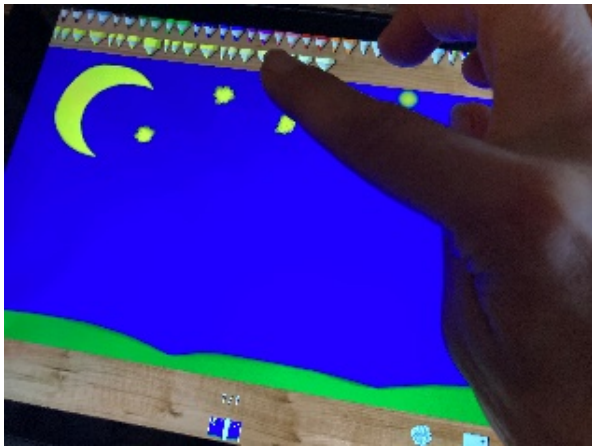


Abb.1: Stift und Farbe wählen



Abb.2: Einen Gegenstand zeichnen

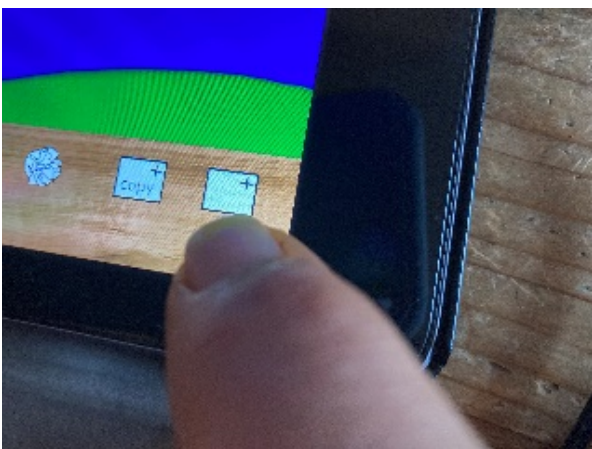


Abb.3: Nächstes Einzelbild wählen



Abb.4: Gegenstand etwas versetzt malen (neben durchscheinende Kopie)

Es besteht auch die Möglichkeit das gemalte Bild zu kopieren und dann daran weiter zu malen. Beispielsweise, wenn an einem Baum immer mehr Blätter dazu kommen würden oder bei einem sich ausbreitenden Feuerwerk (s. Abb.5).

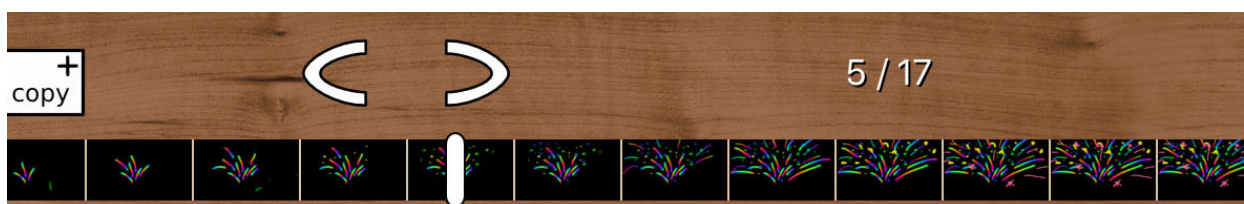


Abb.5: Mit der Option „copy“ einen Gegenstand weiter wachsen lassen, z.B. Feuerwerk

Hat der Film genügend Einzelbilder, um die Bewegung zu beschreiben, so kann dieser abgespielt werden. Hier lässt sich auch die Geschwindigkeit anpassen, sodass die Bewegung möglichst flüssig wirkt.

Optional: Vertonen des Films

Zeitraumen: Ca. 15-20 Minuten

Arbeitsform: In Kleingruppen

Falls mehr Zeit zur Verfügung steht, können die Filme noch vertont werden. Dafür muss der App der Zugriff auf das interne Mikrofon erlaubt werden. Die benötigten Geräusche können mit der eigenen Stimme oder auch mit Orff-Instrumenten oder Alltagsgegenständen erzeugt werden. Zum Aufnehmen muss die Aufnahmetaste aktiviert werden (Abb.8), der Ton zählt 5 Sekunden runter und es kann direkt zum abspielenden Film der Ton simultan aufgenommen werden. Das kann öfters wiederholt werden und bringt den Kindern für gewöhnlich viel Freude.

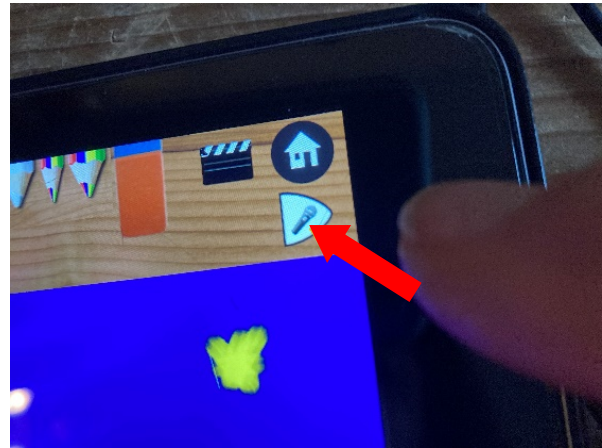


Abb.8: Aufnahme aktivieren

Präsentation der Ergebnisse

Wichtig ist es, die entstandenen Filme auch zu präsentieren, damit die Kinder eine entsprechende Würdigung erfahren und ihr Selbstbewusstsein gestärkt wird. Welche weiteren Möglichkeiten es für die Präsentation und Veröffentlichung von Medien-Produktionen in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Uschi Martin, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V. in Anlehnung an

<https://www.rananmausundtablet.de/79-0-Vom-Daumenkino-zum-Animationsfilm.html>

<https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de/dji/index.cfm/action.showfull/key.1622>

Bildergeschichten erstellen mit „Book Creator“

Ziel: Kreative, vielfältige Gestaltungsmöglichkeiten zur Erstellung eines eigenen E-Books zu Themen aus der Alltags- oder Kindergartenwelt von Kindern

Material: App „Book Creator“ (iOS), iPad mit Internetzugang, evtl. Stativ für Tablets zum Fotografieren



Empfohlene Gruppengröße: In Kleingruppen mit vier Kindern pro Betreuungsperson und Tablet

Geförderte Aspekte von Medienkompetenz: Handeln (kommunikativ, partizipativ, kreativ), Reflexion, Wissen

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache und Literacy; Naturwissenschaften und Technik sowie Ästhetik, Kunst und Kultur

Zeitraumen: Mehrtägig, mindestens vier Einheiten mit je 60 Minuten

Informationen für pädagogische Fachkräfte & Eltern

Die iOS-App „Book Creator“ von Red Jumper Limited ist bereits für Kindergartenkinder geeignet. Es können wie über ein **Baukastensystem** eigene E-Books erstellt werden. Die App ist **kostenpflichtig, werbefrei, offline zu nutzen** und enthält **keine In-App-Käufe**.

Die Kinder erstellen mit Hilfe der App und des Tablets ein **multimediales Bilderbuch oder einen Comic**. Dabei sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt. Es können zum Beispiel eigene Geschichten gezeichnet und vertont werden oder über den letzten Ausflug berichtet werden. Bei Vorschulkindern, die noch keine Schreib- und Lesefähigkeiten haben, eignet sich eher die Umsetzung eines Bilderbuches. Gewünschte Texte können hier auch in Form von Audioaufnahmen eingesprochen werden. Wichtig ist aber, sich im Vorfeld zu überlegen, wie das E-Book veröffentlicht werden soll. Denn **Film- und Audioaufnahmen sind nur als digitale Version** abspielbar. Ein Ausdruck bietet lediglich die Möglichkeit Bilder und Texte abzubilden.

Die Handhabung der **App ist einfach und intuitiv**. Es wird mit wenigen klaren Symbolen gearbeitet, wodurch sich auch Kinder schnell und leicht zurechtfinden. Ein Tutorial für die App „Book Creator“ findet sich unter <https://www.medien-weiter-bildung.de/book-creator-ios/>

Vorbereitung

- Überprüfen, ob der Akku des Tablets geladen ist
- Die App starten und im Vorfeld testen
- Themenfelder überlegen
- Ggf. Stativ aufbauen

Projektdurchführung

Das Projekt kann in vier Phasen plus Präsentation umgesetzt werden.

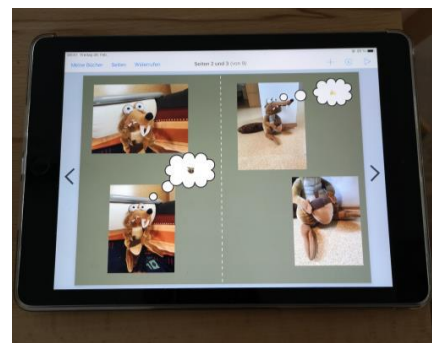
Startphase

Zeitraumen: Ca. 60 Minuten

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

Gemeinsam ein Buch zu kreieren bedarf ein wenig Zeit und Planung. In der Startphase wird gemeinsam mit den Kindern ein Thema gesucht. Sie müssen sich **gemeinsam auf eine Geschichte einigen**, die sie mit Hilfe von Bildern erzählen wollen. Die Ideen werden gesammelt und festgehalten.

Um ein Bilderbuch oder einen Comic anschaulich und spannend zu gestalten, ist es wichtig, beim Fotografieren **unterschiedliche Perspektiven und Einstellungsgrößen** zu wählen. In der Startphase sollte daher mit den Kindern besprochen werden, wie Bilder wirken, wenn sie z.B. aus der Frosch- oder Vogelperspektive aufgenommen werden. Auch der Bildausschnitt ist wesentlich. Geht es darum Gefühle zu verdeutlichen, macht es Sinn, wenig Umgebung aufzunehmen und **nah mit der Kameralinse an die Person** heranzugehen. Auch **Detailaufnahmen von Gegenständen** können an manchen Stellen sinnvoll sein, um die Geschichte abwechslungsreich zu gestalten.



Planungsphase

Zeitraumen: 1-2 Stunden

Arbeitsform: Im Plenum, Sitz- oder Stuhlkreis

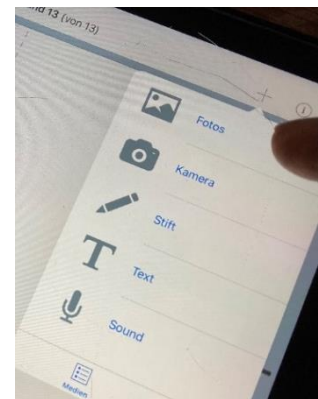
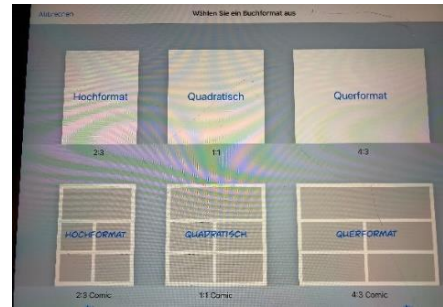
Wenn die Geschichte fest steht, sammeln die Kinder gemeinsam, **welche Figuren, Personen oder Hintergründe nötig** sind, um die Geschichte mit Hilfe von Bildern umzusetzen. In dieser Planungsphase kann **ein Storyboard**, also

eine Skizze mit den entsprechenden geplanten Bildern, gemalt werden. In der Skizze wird bereits deutlich, welche Perspektiven und Einstellungsgrößen gewählt werden sollen.

Anschließend kann bereits die App „Book Creator“ geöffnet werden. Auf dem Startbildschirm wird „Neues Buch“ gewählt und das gewünschte Format kann ausgesucht werden.

In der oberen grauen Leiste bei dem **Plus-Zeichen** können Elemente wie Fotos, Videos, Text, Links und sogar Sound (ggf. eigene Aufnahmen) hinzugefügt werden. Mit dem **Stift-Symbol** ist es möglich zu zeichnen oder zu schreiben. Die ausgewählten Inhalte wie Videos oder Bilder können an beliebige Stellen mit dem Finger verschoben werden. Mit den blauen Kreisen am Rand des Elementes, wie z.B. bei Bildern, wird das jeweilige Element vergrößert oder verkleinert. Bilder und Texte können mit einer **Zwei-Finger-Drehbewegung auch nach Wunsch gedreht** werden.

Damit die **einzelnen Elemente** nach den eigenen Vorstellungen **angepasst oder gelöscht** werden können, gibt es den **Inspektor** (das Kreis-Symbol mit dem i). Zu jedem ausgewählten Element (Fotos, Kamera, Stift, Text, Sound, oder die Seite selbst) gibt dieser Inspektor viele Variationsmöglichkeiten. Hier kann auch ausgewählt werden, welches Element im Vorder- oder Hintergrund stehen soll. Alle Elemente können mit dem Inspektor nachträglich angepasst werden.



Bildphase

Zeitraumen: 1-2 Stunden

Arbeitsform: In Bewegung, Kleingruppen

Der nächste Schritt ist die **Aufnahme des Bildmaterials**. Natürlich ist dies davon abhängig, welches Thema im E-Book behandelt wird. Für die Kinder ist es am nachhaltigsten, wenn sie in Kleingruppen gemeinsam Fotos machen oder Bilder zum Thema malen. Fotos selbst gestalten bringt nicht nur Freude, sondern ist elementarer Baustein von Medienerziehung

Motive können **abfotografiert** werden oder ggf. kann auch **direkt in der App gezeichnet** werden. Diese Funktion verbirgt sich als **Pinsel** unter dem Plus-Zeichen. Unter Umständen können Bilder auch im Internet gesucht werden, wichtig ist hier natürlich die Bildrechte zu beachten.



Für die Gestaltung und Sammlung der Bilder kann **eine ganze Einheit** eingeplant werden. Je nach Material und Thema kann auch der Zeitrahmen variieren. Am Ende der Phase wird das **Bildmaterial gesichert und in die App importiert**. Die Anordnung der Bilder kann zu einem späteren Zeitpunkt vorgenommen werden.

Gestaltungsphase

Zeitrahmen: 1-2 Stunden

Arbeitsform: In Kleingruppen

Jetzt werden die gesammelten Textbausteine und illustrierenden Bilder in die gewünschte Position, Größe, Anordnung und Farbe gebracht. Wenn mit mehreren Tablets gearbeitet wird, können auch von den einzelnen Kindern (in Zweiergruppen) **unterschiedliche Layouts gewählt** werden. Auch die Seite selbst kann gestaltet werden - es gibt eine Vielzahl an möglichen Seitenfarbe und bunten Rahmen. Ist eine Doppelseite fertig bearbeitet, so kann zur nächsten Seite geblättert werden.

Wie umfangreich die Bildgeschichte gestaltet wird, bleibt natürlich den Kindern überlassen. Dieses Tool hat durchaus das Potential die Gruppe und ein Thema **über mehrere Wochen zu begleiten**. Mehr als ein bis zwei Stunden am Tag würde die Kinder allerdings überfordern. Es ist daher sinnvoll **kürzere Einheiten über mehrere Tage anzubieten**.

Am Tablet gibt es die Option, dass das fertige Buch elektronisch vorgelesen wird. Das ist vor allem für Kinder, die noch nicht lesen können, eine sehr schöne Möglichkeit.

Die erstellten Bücher bleiben elektronisch auf dem Tablet gespeichert oder können als PDF-Datei gespeichert und den Kindern als Ausdruck mitgegeben werden.

Präsentation

Wichtig ist es, die entstandenen Bücher zu präsentieren und gemeinsam durchzublättern, damit die Kinder eine entsprechende Würdigung erfahren und ihr Selbstbewusstsein gestärkt wird. Welche Möglichkeiten es für eine Präsentation in der Einrichtung oder Familie gibt, findet sich unter dem Punkt *Vertiefungsmöglichkeiten oder weitere Verwendung der Medienprodukte*.

Projektbeschreibung: Uschi Martin, MSA-Medienstelle Augsburg des JFF e.V. in Anlehnung an

<https://www.medien-weiter-bildung.de/book-creator-ios/> als Teil des Fortbildungsblog des JFF – Institut für Medienpädagogik im Rahmen des Projekts MeFo: MedienFortbildung.

Vertiefungsmöglichkeiten/ weitere Verwendung der Medienprodukte

Die Präsentation entstandener Medienprodukte ist eine wichtige Phase in der Projektarbeit. Kinder sollen erleben, dass Medien ein Sprachrohr sind und sie ihre Blickwinkel auf die Welt mit Medien artikulieren können. Mit der Präsentation des eigenen Medienproduktes erfolgt eine Konfrontation der eigenen Position mit der Anderer und damit ein Überprüfen eigener Sicht-, Verhaltens- und Handlungsweisen. Deshalb ist es wichtig, den Ergebnissen eine entsprechende Bühne zu geben, um entstandene Produktionen auch zu würdigen. Die Kinder werden in ihrem Selbstwert gestärkt und sind stolz auf ihre Arbeiten, bekommen dabei eine andere Rolle und werden ernst genommen. Hier geht es auch darum, Partizipation und Teilhabe von klein auf zu ermöglichen.

Da bei vielen Projekten die Stimme oder das Abbild der Kinder zu sehen ist, gilt es selbstverständlich sensibel mit den Daten umzugehen. Wichtig ist, dass in Kindertagesstätten Eltern ausreichend informiert werden und ihr Einverständnis zur Veröffentlichung der Produktionen erteilen. Sollen Inhalte im Internet veröffentlicht werden, gilt es darauf zu achten, dass DSGVO-konforme Plattformen gewählt werden, die eine Einschränkung der Sichtbarkeit ermöglichen und nicht nur im öffentlichen Modus verwendet werden können.

Präsentationsmöglichkeiten Fotografie

- **Augsburger Kinderfotopreis**

Kinder aus der Stadt und dem Landkreis Augsburg haben eine ganz besondere Möglichkeit ihre Bilder zu präsentieren.

Der **Augsburger Kinderfotopreis in Stadt und Landkreis** ist ein Fotowettbewerb, der sich an **Kinder von 3 bis 12 Jahren** richtet. Die Medienstelle Augsburg trägt diesen jährlich seit 2007 zu wechselnden Themen aus. Eingereicht werden können einzelne Fotos, Collagen, Einsendungen von einzelnen Kindern oder auch von Gruppen. Ein **entsprechendes Jahresthema** rahmt die inhaltliche Ausgestaltung der Fotoarbeiten. Damit ist der Kinderfotopreis eine schöne Gelegenheit, sich mit dem jeweiligen Jahresthema auseinanderzusetzen und gleichzeitig etwas über Fotografie zu lernen.

Ziel des Wettbewerbs ist es, **Kinder dazu zu**

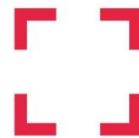
motivieren, mit der Fotokamera die Welt zu entdecken, dabei neue Perspektiven und Blickwinkel einzunehmen und ihren eigenen, **ganz persönlichen Blick auf die Welt** anderen zu zeigen. Um die Kinder in ihrem kreativen, fotografischen Schaffen zu motivieren, werden sie nicht in Konkurrenz gesetzt. **Jede*r erhält eine Urkunde und einen kleinen Mitmachpreis**. Daneben gibt es sechs Hauptpreise in insgesamt drei Alterskategorien. Die **Preisverleihung findet in der Regel im Kino** statt. Auf großer Leinwand werden alle eingereichten Bilder gezeigt. Jedes Kind darf auf die Bühne kommen, um sich seinen Mitmachpreis abzuholen. Auf diese Weise erfährt jede*r eine große Wertschätzung für ihr*sein kreatives, fotografisches Schaffen. Zusätzlich zur Preisverleihung werden die **eingereichten Fotos in einer Ausstellung** an verschiedenen Orten der Öffentlichkeit präsentiert.

Weitere Informationen und Teilnahmebedingungen unter: www.kinderfotopreis.de.



- **Deutscher Jugendfotopreis**

Der **Deutsche Jugendfotopreis** wird vom Deutschen Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und



deutscher
**jugend
fotopreis**

Jugend veranstaltet. Er will **junge Fototalente entdecken, fördern** und sie dabei unterstützen, **Fotografie als eine persönliche und künstlerische Ausdrucksform** zu entwickeln. Dies geschieht mit Auszeichnungen, Workshops, Ausstellungen und Veröffentlichungen. Mitmachen können **Kinder und Jugendliche bis 25 Jahre**. Eingereicht werden können Einzel- und Gruppeneinsendungen zu drei verschiedenen Bereichen: Freie Themenwahl, jährlich wechselndes Jahresthema oder Imaging & Experimente. Weitere Informationen und Teilnahmebedingungen unter: www.jugendfotopreis.de.

- **Knipsclub**

Mit der Internetseite des **Knipsclub** wurde eine Plattform geschaffen, auf der Kinder im Alter von acht bis zwölf Jahren eigene **Fotos veröffentlichen und mit anderen teilen** können - im **sicheren Rahmen einer geschlossenen Community**. Kinder fotografieren gerne und sehen sich auch gerne Bilder an,



die andere Kinder gemacht haben. Im Knipsclub können diese Interessen auf einer sicheren Plattform bedient werden. Darüber hinaus werden die Kinder hier durch Animationen, Videoclips und Mitmachaktionen über Fotografie und **sicheres Verhalten im Internet** informiert. Damit werden ihnen wichtige Kompetenzen vermittelt, die sie später für die Nutzung von kommerziellen Communitys benötigen, z.B. Informationen über Datenschutz, Urheberrecht und sichere Kommunikation mit anderen. Weitere Informationen zum Knipsclub: www.knipsclub.de.

- **Kreativ Medien Machen – mit Medien gegen Langeweile**

Auf der Internetseite www.kinder.iff.de/kreativmedienmachen können Kinder ihre eigenen Medien-Werke hochladen. Die Seite dient dazu, Kindern Anregungen zum **kreativen Umgang mit Medien** zu geben. Daher findet man hier viele tolle medienübergreifende Ideen, unter anderem auch von Kindern für Kinder.



- **Foto-Ausstellung analog**

Auch im kleineren Kreis, z.B. in der Familie, im Freundeskreis oder in der Kitagruppe, können selbst gemachte Fotos präsentiert werden. Dafür können **Fotos ausgedruckt, aufgestellt und -gehungen** werden. Die Kinder können Familienmitglieder und Freund*innen mittels **selbst gebastelter Eintrittskarten** einladen. Die jungen Fotograf*innen sind bei der Vernissage dann selbst die Expert*innen und können durch die Ausstellung führen und Geschichten zu ihren Werken erzählen.

- **Foto-Ausstellung digital**

Auch auf Distanz kann ein Publikum erreicht und die Künstler*innen gewürdigt werden. Ein wenig kreatives Umdenken bringt auch hier schöne Möglichkeiten. Dafür eignet sich das **Tool Padlet** (www.padlet.com). Der **Link zum Padlet** kann komplett **öffentlich** sein **oder nur bestimmten Personen** zur Verfügung gestellt werden.

Außerdem kann eine **Pinnwand mit einem Passwort gesichert** werden.

Darüber hinaus kann eingestellt werden, ob unter den Fotos reagiert werden darf, z.B. durch Kommentare, Likes oder Herzchen. Für die **Online-Vernissage** kann ein bestimmter „Eröffnungstermin“ geplant sein, ab dem die Inhalte für das Publikum zugänglich sind. Das Verschicken selbst gestalteter Einladungen zusammen mit kleinen liebevoll verpackten Happen (Nüsse, Pralinen, Popcorn usw.) bietet eine weitere Möglichkeit der Vernissage, trotz Distanz, eine ganz persönliche Note zu geben.

Im Umgang mit Padlet gilt es zu beachten, dass das **Unternehmen nicht in Deutschland** sitzt. Das bedeutet, dass die DSGVO hier nicht greift. Daher sollten **persönliche Daten sparsam** gepostet werden. Das betrifft vor allem Fotos, auf denen Personen abgebildet sind. Ohne ein Einverständnis der Erziehungsberechtigten sollten diese nicht auf ein Padlet geladen werden, auch wenn es durch ein Passwort geschützt ist.



- **Foto-Postkarten**

Über das Verschicken eigener Fotos im Postkartenformat können selbst gemachte Fotos ganz individuell adressiert werden. In Drogeriemärkten können die Bilder im Postkartenformat ausgedruckt oder online bestellt werden. Mit einem selbstgeschriebenen Text auf den Postkarten erhalten die Fotos so eine ganz persönliche Note.

Präsentationsmöglichkeiten Audio-Projekte

- **Kindergartenradio**

Auditive Inhalte können in Kindertagesstätten als „**Kindergartenradio**“ veröffentlicht werden. Die Beiträge und Geschichten können als mp3 abgespeichert werden und mit Hilfe eines Laptops mit externen Lautsprechern **in den Kindergartenräumen abgespielt** werden. Es ist auch möglich, die Aufnahmen über das Tablet, als Angebot für kleinere Gruppen, anzuhören. Dabei können auch die Kinder anderer Gruppen, die nicht am Prozess beteiligt waren, mit einbezogen werden.



- **Website der Kindertagesstätte**

Auditive Beiträge können auch auf der Start- oder Projektseite der **Website** der Kindertagesstätte veröffentlicht werden. Hier sind die Inhalte schnell für Familien, Eltern oder Interessierte zugänglich. Auch die Kita kann sich **dadurch mit entsprechenden medienpädagogischen Projekten öffentlich darstellen**. Wichtig hierbei ist, im Vorfeld eventuelle Genehmigungen mit den Eltern abzuklären.

- **Sommerfest**

Alternativ kann es selbstverständlich auch beim **Sommerfest** eine Audio-Ecke geben, bei der die Familien die Möglichkeit haben entsprechende Ergebnisse anzuhören. Hier ist besonders darauf zu achten, dass ein ruhiger Ort gesucht wird. Am besten laufen die **Audio-Beiträge in der Dauerschleife**, damit die Geräte nicht immer wieder neu gestartet werden müssen. Hier empfiehlt es sich mit externen Lautsprechern zu arbeiten, die entsprechend laut eingestellt werden können und für einen guten Klang sorgen.

- **Audio-Präsentation digital**

Auch auf Distanz kann ein Publikum erreicht und die Künstler*innen gewürdigt werden. Ein wenig kreatives Umdenken bringt auch hier schöne Möglichkeiten. Dafür eignet sich das **Tool Padlet** (www.padlet.com). Der **Link zum Padlet** kann komplett **öffentlich** sein **oder nur bestimmten Personen** zur Verfügung gestellt werden. Außerdem kann eine **Pinnwand mit einem Passwort gesichert** werden. Darüber hinaus kann eingestellt werden, ob unter den Audiobeiträgen reagiert werden darf, z.B. durch Kommentare, Likes oder Herzchen. Für die **Präsentation online** kann ein bestimmter „Eröffnungstermin“ geplant sein, ab dem die Inhalte für das Publikum zugänglich sind. Das Verschicken selbst gestalteter Einladungen zusammen mit kleinen liebevoll verpackten Happen (Nüsse, Pralinen, Popcorn usw.) bietet eine weitere Möglichkeit der Vernissage, trotz Distanz, eine ganz persönliche Note zu geben.

Im Umgang mit Padlet gilt es zu beachten, dass das **Unternehmen nicht in Deutschland** sitzt. Das bedeutet, dass die DSGVO hier nicht greift. Daher sollten **persönliche Daten sparsam** gepostet werden. Auch die eigene Stimme, vor allem im Zusammenhang mit



Namensnennung, sind persönliche Daten. Ohne ein Einverständnis sollten diese nicht auf ein Padlet geladen werden, auch wenn es durch ein Passwort geschützt ist.

- **Kreativ Medien Machen – mit Medien gegen Langeweile**

Auf der Internetseite www.kinder.iff.de/kreativmedienmachen können Kinder ihre eigenen Medien-Werke hochladen. Die Seite dient dazu, Kindern Anregungen zum **kreativen Umgang mit Medien** zu geben. Daher findet man hier viele tolle medienübergreifende Ideen, unter anderem auch von Kindern für Kinder.



Präsentationsmöglichkeiten Filmprojekte

- **Schwäbisches Kinderfilmfest**

Die **Schwäbische KIFINALE** findet seit 2017 im Rahmen des **Schwäbischen Kinder & Jugend Filmfestivals** statt. Kinder und Gruppen aus ganz Schwaben haben hier die Möglichkeit, ihre Filmproduktionen einzureichen. Diese können thematisch völlig frei gewählt werden oder aber passend zum jährlich wechselnden Sonderthema sein. Alle eingereichten Filme werden von einer **Fachjury gesichtet**, die die Preisträger*innen für den Schwäbischen Kinderfilmpreis und für das Sonderthema auswählt. Die **Preisverleihung findet im Rahmen einer Film-Matinee für Familien im Kino** statt. Alle Filme werden auf großer Leinwand gezeigt. Neben dem Filmprogramm finden **Mitmach-Angebote rund um die Welt des Films** statt. Dadurch wird nicht nur eine Bühne für die kreativen Filmwerke der Kinder geschaffen, sondern ebenso gezeigt, wie Filme entstehen oder welche Elemente zu einem guten Film dazugehören. **Die Angebote reichen von Schauspielerei über Tricksen vor dem Greenscreen bis hin zum Wunden-Schminken.**

Das Festival bietet als Bühne einen Austausch zwischen Kindern und ihren Familien untereinander, aber auch mit dem Publikum. Damit soll nicht nur die Filmszene in der Region Schwaben gestärkt, sondern auch die thematische Auseinandersetzung mit relevanten Themen aus der Lebenswelt von Kindern ermöglicht werden.

Weitere Informationen und Teilnahmebedingungen unter: www.bkiff.de/schwaben .



- **Deutscher Jugendfilmpreis**

Der Deutsche Jugendfilmpreis ist ein **bundesweites Forum** für die Filmproduktionen von **Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen**. Ausgetragen wird er jährlich durch das Deutsche Kinder- und Jugendfilmzentrum (KJF) im Auftrag des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Neben der Förderung von Qualität und Reflexion über Filme hat der Wettbewerb ebenso ein pädagogisches Profil, denn es ist ein **zentrales Anliegen des KJF, den kreativen, eigenständigen und reflektierten Umgang von Kindern und Jugendlichen mit Medien zu fördern**. Eine Auswahl der besten Filme wird auf dem Bundesfestival Film gezeigt, bei dem auch Preise in mehreren Alterskategorien vergeben werden. Weitere Informationen und Teilnahmebedingungen unter: www.deutscher-jugendfilmpreis.de .

- **Kreativ Medien Machen – mit Medien gegen Langeweile**

Auf der Internetseite www.kinder.iff.de/kreativmedienmachen können Kinder ihre eigenen Medien-Werke hochladen. Die Seite dient dazu, Kindern Anregungen zum **kreativen Umgang mit Medien** zu geben. Daher findet man hier viele tolle medienübergreifende Ideen, unter anderem auch von Kindern für Kinder.





- **Filmpräsentation digital**

Auch auf Distanz kann ein Publikum erreicht und die Künstler*innen gewürdigt werden. Ein wenig kreatives Umdenken bringt auch hier schöne Möglichkeiten. Dafür eignet sich das **Tool Padlet** (www.padlet.com). Der **Link zum Padlet** kann komplett **öffentlich** sein **oder nur bestimmten Personen** zur Verfügung gestellt werden.

Außerdem kann eine **Pinnwand mit einem Passwort gesichert** werden. Darüber hinaus kann eingestellt werden, ob unter den Filmbeiträgen reagiert werden darf, z.B. durch Kommentare, Likes oder Herzchen.

Für die **Filmpräsentation online** kann ein bestimmter „Eröffnungstermin“ geplant sein, ab dem die Inhalte für das Publikum zugänglich sind. Das Verschicken selbst gestalteter Einladungen zusammen mit kleinen liebevoll verpackten Happen (Nüsse, Pralinen, Popcorn usw.) bietet eine weitere Möglichkeit der Vernissage, trotz Distanz, eine ganz persönliche Note zu geben.

Im Umgang mit Padlet gilt es zu beachten, dass das **Unternehmen nicht in Deutschland** sitzt. Das bedeutet, dass die DSGVO hier nicht greift. Daher sollten **persönliche Daten sparsam** gepostet werden. Das betrifft vor allem Aufnahmen, auf denen Personen abgebildet sind. Ohne ein Einverständnis der Erziehungsberechtigten sollten diese nicht auf ein Padlet geladen werden, auch wenn es durch ein Passwort geschützt ist.

- **Filmpremiere zu Hause oder in der Einrichtung**

Auch im kleineren Kreis, z.B. in der Familie, im Freundeskreis oder in der Kitagruppe, können selbst gemachte Filme präsentiert werden. Dafür kann ein **Beamer** aufgebaut **und Stühle wie im Kino** aufgestellt werden. Auch **Popcorn** darf nicht fehlen und **selbstgebastelte Eintrittskarten** für die Besucher*innen. Die jungen Filmemacher*innen können durch das Filmprogramm führen oder im Anschluss berichten, wie ihr eigener Film entstanden ist.



Präsentationsmöglichkeiten Malen und Gestalten

- **Vernissage und Ausstellung in der Einrichtung oder zu Hause**

Die gestalteten Werke werden in der Einrichtung oder zu Hause aufgehängt. Dabei ist es **wichtig, dass der*die Künstler*in beim Namen genannt** wird, d.h. im Vorfeld können Schilder gebastelt werden, wo Namen der Kinder und ein Titel stehen. Gerne können hier auch kleine Fotos der Kinder mit dazu verwendet werden.

Eine Vernissage ist ein tolles Event, um die **Bilder entsprechend „zu feiern“**. Dazu bietet es sich an, **Einladungen mit den Kindern zu gestalten** und gemeinsam zu überlegen, wen man alles einladen möchte. An der Vernissage selbst können die Kinder Getränke und Kleinigkeiten zum Essen mit vorbereiten. Natürlich sind eine **entsprechende Rede und eine Würdigung der Künstler*innen** an einem solchen Event unerlässlich.

- **Digitale Ausstellung**

Auch auf Distanz kann ein Publikum erreicht und die Künstler*innen gewürdigt werden. Ein wenig kreatives Umdenken bringt auch hier schöne Möglichkeiten. Dafür eignet sich das **Tool Padlet** (www.padlet.com). Der **Link zum Padlet** kann komplett **öffentlich** sein **oder nur bestimmten Personen** zur Verfügung gestellt werden. Außerdem kann eine **Pinnwand mit einem Passwort gesichert** werden. Darüber hinaus kann eingestellt werden, ob unter den Beiträgen reagiert werden darf, z.B. durch Kommentare, Likes oder Herzchen.

Für die **Online-Vernissage** kann ein bestimmter „Eröffnungstermin“ geplant sein, ab dem die Inhalte für das Publikum zugänglich sind. Das Verschicken selbst gestalteter Einladungen zusammen mit kleinen liebevoll verpackten Happen (Nüsse, Pralinen, Popcorn usw.) bietet eine weitere Möglichkeit der Vernissage, trotz Distanz, eine ganz persönliche Note zu geben.

Im Umgang mit Padlet gilt es zu beachten, dass das **Unternehmen nicht in Deutschland** sitzt. Das bedeutet, dass die DSGVO hier nicht greift. Daher sollten **persönliche Daten sparsam** gepostet werden. Das betrifft vor allem Fotos, auf denen Personen abgebildet sind. Ohne ein Einverständnis der Erziehungsberechtigten sollten diese nicht auf ein Padlet geladen werden, auch wenn es durch ein Passwort geschützt ist.



- **Digitale Diashow über Monitor der Einrichtung**

Gerade bei Bilderbüchern oder Comics bietet es sich an die fertigen Werke über einen installierten Monitor zu präsentieren. Wichtig hierbei ist, einen **Hinweistext neben dem Monitor** zu veröffentlichen, der entsprechende Informationen rund um das Projekt bereithält. Die Ergebnisse können **in Dauerschleife**, z.B. im Eingangsbereich, abgespielt werden. **Oder aber man trifft sich zu einem definierten Termin**, um sich alles gemeinsam anzuschauen. Hier können auch die Kinder zu Wort kommen und über das Projekt und ihre Erfahrungen berichten.

- **Website der Kindertagesstätte**

Die gestalteten Werke können auch auf der Start- oder Projektseite der **Website** der Kindertagesstätte veröffentlicht werden. Hier sind die Inhalte schnell für Familien, Eltern oder Interessierte zugänglich. Auch die Kita kann sich **dadurch mit entsprechenden**

medienpädagogischen Projekten öffentlich darstellen. Wichtig hierbei ist, im Vorfeld eventuelle Genehmigungen mit den Eltern abzuklären. Gerade wenn Kinder auf Fotos abgebildet sind muss eine entsprechende Genehmigung bei Veröffentlichung im Internet vorliegen.

- **Digitale Post- und Grußkarten**

Entstandene Bilder oder Werke können abfotografiert und wahlweise **mit Foto-Apps**, wie „PicCollage“, **als Grußkarten umgestaltet** und direkt online per Messenger-Dienst verschickt werden. Interessant ist es, darüber hinaus alle Bilder der Kinder als Collage anzulegen und so als Gesamtwerk zu verschicken. Analog können Foto-Postkarten auch bei Drogeriemärkten online bestellt oder vor Ort ausgedruckt werden. Mit einem **selbstgeschriebenen**

Text auf den Postkarten erhalten die Werke der Kinder so nochmals eine **ganz persönliche Note**. Auch hier ist es wichtig im Vorfeld eventuelle Genehmigungen mit den Eltern abzuklären.

