



# 12 neue mec- Methoden



Für die **kreative**  
**MEDIENBILDUNG**  
*in der Kita*

10 Jahre

**me**club

Der medienpädagogische  
Erzieher/innen Club

## IMPRESSUM

### Herausgeber

medien+bildung.com gGmbH  
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz  
Turmstr. 10  
67059 Ludwigshafen

Registernummer: HRB 60647

Gerichtsstand: Amtsgericht Ludwigshafen

### Verantwortlich

Katja Friedrich  
(Geschäftsführerin)  
Tel.: (0621) 52 02 256  
info@medienundbildung.com

### Redaktion

Hans-Uwe Daumann

### Projektleitung mec

Birgid Dinges

### Autor/innen

Hans-Uwe Daumann  
Birgid Dinges  
Katja Friedrich  
Diemut Kreschel  
Friedhelm Lorig  
Lena Monka  
Daniel Zils

### Bildnachweis

medien+bildung.com, LMK

### Gestaltung

Edith Lang

### Druck

Flyeralarm  
Aktualisierte Neuauflage 2019



*Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons  
Namensnennung 3.0 Deutschland Lizenz*

# 10 JAHRE MEC

**02** Impressum

**03** Inhalt

**04** Grußworte

**05** 10 Jahre mec

**06** Medienbildung in der Kita

**08** Mit eBooks kreativ arbeiten

**10** eBooks selber machen: Book Creator

**12** Geschichten (nach)erzählen mit Comic Life

**14** Die Fotodetektive

**16** Geräuschejagd

**18** Audiofisch

**20** Trickfilme mit Stop Motion

**22** Figuren-Animation mit Puppet Pals

**24** Videofilmen mit iMovie

**26** Ausmalbilder zum Leben erwecken mit Quiver

**28** Emma im Roboterland

**30** Technik und Datenschutz

**31** App-Empfehlungen



Im Jahr 2008 war die Idee noch relativ verbreitet, der Kindergarten könne Kinder vor der Welt der Medien und ihren potentiellen Gefahren für ein gesundes Aufwachsen bewahren. Als die Medienanstalt des Landes Rheinland-Pfalz, die LMK, im gleichen Jahr beschloss, das Projekt „Medienpädagogischer Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz“ von [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) und der Stiftung Lesen zu fördern, war das auch ein Impuls dafür, Mediennutzung in Kindergarten und Kita nicht nur als Risiko zu betrachten, sondern auch als Chance um:

- die Fantasie und Kreativität der Kinder zu fördern und ihnen Ängste zu nehmen,
- mit medialen Werkzeugen das Methodenspektrum der frühkindlichen Bildung zu erweitern,
- die Erziehungspartnerschaft von Eltern und Fachkräften zum Thema Medien zu gestalten und
- mit Kindern Regeln für eine fördernde, altersgerechte und aktive Mediennutzung zu etablieren.

Zehn Jahre sind seitdem vergangen. Inzwischen hat sich der Medienpädagogische Erzieher/innen Club mec zu einer Marke entwickelt, die über Rheinland-Pfalz hinaus bekannt ist. Der mec hat durch viele Veranstaltungen, Praxisprojekte und Veröffentlichungen wertvolle Überzeugungsarbeit geleistet. Die frühkindliche Medienbildung ist für viele Erzieherinnen und Erzieher selbstverständlicher Teil ihrer Arbeit geworden und auch in die Ausbildung der künftigen Fachkräfte halten die Medien mehr und mehr Einzug. Und auch zukünftig wird der Medienpädagogische Erzieher/innen Club mec ein wichtiger Pfeiler der frühkindlichen Medienkompetenzförderung sein, denn nicht nur durch die rasante Entwicklung der digitalen Medien, sondern auch durch den starken Zuwachs an Kindertageseinrichtungen brauchen wir gut ausgebildete Erzieherinnen und Erzieher.

**Dr. Marc Jan Eumann**  
*Direktor der LMK medienanstalt rlp*

Unser „Medienpädagogischer Erzieher/innen Club mec“ wurde 2018 zehn Jahre alt. 2008 konnten wir mit Hilfe der Förderung der LMK und mit unserem Partner Stiftung Lesen das „Modellprojekt“ starten. 2011 begann eine zweite Projektphase, seit 2013 führen wir den mec in alleiniger Verantwortung weiter. Die Mitgliederzahl hat sich auf 1.500 Erzieher/innen, Fachberater/innen, Lehrkräfte, Bibliotheksmitarbeiter/innen eingependelt, die der mec-Newsletter regelmäßig über mec-Fortbildungen, Praxisprojekte und Methodenveröffentlichungen informiert. Zum Projektstart gaben wir 2008 den Ordner „Erlebniswelt Medien - Tipps und Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita“ heraus, 2013 erschien das erste Heft „mec-Methoden für die kreative Medienbildung in der Kita“. Wer die älteren Publikationen durchblättert, stellt schnell fest: Pädagogisch hat sich wenig, medientechnisch sehr viel geändert. Die Entwicklung der digitalen Medien gab uns immer Anregungen, über altersgerechte Verwendungen nachzudenken, die einen Nutzen für die frühkindliche Bildung erbringen. Eine Vielzahl digitaler Anleitungen und Methodenbeschreibungen ist auf unserer Webseite verfügbar und ergänzt das gedruckte Material des mec. In der neuen Broschüre versammeln wir aktuelle „mec-Methoden für die kreative Medienbildung in der Kita“ und stellen sie den Praktiker/innen in der Kita, aber auch den angehenden Fachkräften in den Fachschulen zur Verfügung.

**Katja Friedrich**  
*Geschäftsführerin von [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com)*





10 Jahre

**mec**

Der medienpädagogische  
Erzieher/innen Club

## 10 JAHRE MEC – DER MEDIENPÄDAGOGISCHE ERZIEHER/INNEN CLUB RHEINLAND-PFALZ

Mit viel Spaß einen Trickfilm herstellen, eine eigene Geschichte als Comic oder Tabletop gestalten, kreativ ein Bilderbuch verfälschen, Hören als Sinneskompetenz fördern und selbst Hörspiele produzieren: Medienpädagogische Angebote dieser Art nutzen die Neugier und Offenheit von Kindern und eröffnen einen altersgerechten Zugang zu neuen und alten Medien.

Der Medienpädagogische Erzieher/innen Club mec ist Servicestelle für Medienbildung im frühkindlichen Bereich, hält ein ständig aktualisiertes Angebot an Fortbildungen zur frühkindlichen Medienbildung vor, veröffentlicht gedrucktes und digitales Methodenmaterial für die medienpädagogische Arbeit in der Kita, initiiert Netzwerkprojekte (z. B. „Emma auf Reisen“) und informiert seine Mitglieder per Newsletter über mec-Veranstaltungen, Praxiserfahrungen, Tipps, Methoden, Konzepte und Forschungsergebnisse.

2008 wurde der mec von medien+bildung.com und der Stiftung Lesen mit Unterstützung der Landeszentrale für Medien und Kommunikation LMK gegründet, seit Sommer 2013 wird er von medien+bildung.com alleinverantwortlich getragen. Von 1.500 Mitgliedern kommen 83 % aus Rheinland-Pfalz. Statistisch war jedes mec-Mitglied in 10 Jahren dreimal bei einer von 260 Fortbildungsveranstaltungen mit 4.800 Teilnehmenden dabei.

Mit der mec-Mitgliedschaft hielt ab 2008 in vielen rheinland-pfälzischen Kitas die „mec Medienbox“ Einzug, mit Hör-CDs, Kinderfilm-DVDs und Software-CD-ROMs. In zehn Jahren hat der mec immer wieder mit neuen Konzepten auf mediale Entwicklungen reagiert. 2013 fand zum ersten Mal das Netzwerkprojekt „Emma auf Reisen“ statt, an dem über 20 Kitas teilnahmen und das den



Weiterbildungspreis des Landes erhielt. Die Kombination von kreativen, variablen „Lernrouten“ der Medienbildung rund um das Schaf Emma mit einem von vielen Fachkräften

gemeinsam gestalteten Projektblog erwies sich als attraktiv und wurde mehrfach neu aufgelegt. 2015 startete, initiiert vom Jugendministerium des Landes, mit „KiTab.rlp“ ein überregional beachtetes Modellprojekt zur Nutzung von Tablets in der Kita, bei dem das mec-Team mit dem Ausstatter Rednet AG und den Wissenschaftlern der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz zusammenarbeitete.

2017 hat das rheinland-pfälzische Bildungsministerium medien+bildung.com damit beauftragt, ein Ausbildungskonzept „Medienerziehung in Fachschulen für Erzieher/innen“ zu entwickeln, das aus Mitteln des Landesprogramms „Medienkompetenz macht Schule (MmS)“ finanziert wird. 2018 begann das mec-Team mit Fortbildungen für Lehrkräfte der rheinland-pfälzischen Fachschulen. Seminare für künftige Erzieherinnen und Erzieher in den Fachschulen schlossen sich an.

Ebenfalls 2017 entstand die Idee für „Emma im Roboterland“. Das Schaf Emma und der kleine Holzroboter Cubetto werden über einen altersgerecht gestalteten Spielplan geführt, um Aufgaben und Probleme zu lösen. Cubetto mit seinem einfachen Steuerbrett erlaubt es schon Kindern im Kita-Alter, sich mit logischen Denken und „wenn-dann-Handlungssequenzen“ auseinanderzusetzen. „Emma im Roboterland“ ging nach einer Erprobungsphase im Herbst 2018 als Projekt an den Start.

Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz, das Team des mec stellt sich auch im zweiten Jahrzehnt seines Bestehens der Herausforderung, Chancen und Risiken der Medienentwicklung in ihrer Bedeutung für die frühkindliche Bildung zu betrachten und daraus Handlungsempfehlungen und praktische Hilfen abzuleiten, mit denen altersgerechte, fördernde, kreative Medienbildung und –erziehung in der Kita gelingen kann.



# MEDIENPÄDAGOGIK IN DER KITA: MEDIENERZIEHUNG UND MEDIENBILDUNG

## MEDIENPÄDAGOGIK

Der Begriff Medienpädagogik lässt sich aus seinen zwei Bestandteilen heraus erklären: Man versteht darunter jenen Teilbereich der Pädagogik, der sich mit den erzieherischen Fragen rund um die verschiedenen Medien in ihren vielfältigen Ausprägungen beschäftigt.

Pädagogisch relevant sind dabei Fragen

- nach dem Umgang bzw. der Beschäftigung nicht nur von Kindern mit Medien einschließlich der theoretischen und empirischen Grundlagen,
- nach erstrebenswerten Erziehungszielen (Medienkompetenz), u. a. mit Bezug auf Ergebnisse aus der Medienforschung,
- nach Konzepten und Orientierungen für den praktischen Umgang mit Medien.

## MEDIENERZIEHUNG

Medienerziehung bezeichnet das Lernen und Lehren einer kompetenten, also einer kritischen und selbstbestimmten Mediennutzung: die Lernenden erwerben Methoden und Strategien, um die Wirkung von Medien hinterfragen und verstehen zu können. Die wesentlichen Ziele der Medienerziehung nach Tulodziecki (Tulodziecki, Gerhard (1997): Medienerziehung in Schule und Unterricht. 3. Auflage, Bad Heilbrunn: Klinkhardt) sind

- 1** Unterscheiden, Verstehen und Bewerten von Medienangeboten und –inhalten: Die Medienwelt ist bunt, sie ist abwechslungsreich und kann fesseln – Medienerziehung sollte deshalb darauf ausgerichtet sein, dass die Beeinflussungsversuche erkannt und Medien insgesamt in reflektierter Weise genutzt werden.
- 2** Reflektierte, bewusste und zielgerichtete Mediennutzung: Medienerziehung zielt darauf ab zu lehren, die unterschiedlichen Medienangebote gemäß ihrer Funktion bzw. Wirkung zu nutzen – zur Information, zur Unterhaltung oder zur Entspannung.
- 3** Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen: Kinder sollen lernen, medienbedingte Emotionen (z. B. Angst) sowie medienvermittelte Vorstellungen von Realität (z. B. Weltbilder, Rollenklischees) zu hinterfragen und medienbeeinflusstes Verhalten (z. B. Aggressivität) auszudrücken und aufzuarbeiten.
- 4** Eigenes Gestalten und Verbreiten von Medienangeboten: Medienerziehung fordert und fördert den aktiven Umgang mit

medialen Mitteln, denn beim Gestalten lernen Kinder, Erlebtes und Erfahrenes zu dokumentieren und zu bearbeiten, Sachverhalte zu präsentieren und eigene Interessen zu artikulieren.

**5** Medienanalyse und Medienkritik: Eine gute Medienerziehung erreicht, dass auch junge Nutzerinnen und Nutzer Medienangebote hinsichtlich ihrer Inhalte und ihrer Form sowie der dahinter liegenden Botschaften verstehen und analysieren können.

## DER KOMPETENZORIENTIERTE ANSATZ

Weil Medien und Medienkonsum wesentlicher Bestandteil einer modernen Kindheit sind, hat sich für den Alltag in der Kita für die Medienerziehung der sog. „kompetenzorientierte“ Ansatz als bedeutsam herausgestellt. Zu den beiden wichtigsten Vertretern dieses Ansatzes zählen die Erziehungswissenschaftler Dieter Baacke und Wassilios E. Fthenakis. Beide beschreiben den kompetenten Mediennutzer als „aktiven Rezipienten“: Die Nutzerin / der Nutzer entscheidet selbst, welche Medien sie / er zu welchem Zweck nutzt und welche Ziele (z. B. Information vs. Entspannung bzw. Unterhaltung) sie / er mit der Mediennutzung verfolgt. Unter Berücksichtigung bewahrpädagogischer Elemente – also dem Schutz vor negativen Medieneinflüssen und -wirkungen – liegt der Fokus auf den Chancen der Mediennutzung. Produktions- und handlungsorientierte, aktive gestalterische Maßnahmen befähigen die Nutzenden zu einem kritischen, distanzierten und reflektierten Medienumgang. Nutzerinnen und Nutzer sollen über ein ganzes Bündel aus Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten verfügen, die ständig fortgeschrieben, verändert und erweitert werden müssen. Darüber hinaus sprechen beide Wissenschaftler von „Medienbildung“, wobei sie den Begriff der „Bildung“ verwenden, um die Bedeutung von Medienkompetenz zu unterstreichen und zu betonen.

## DAS LERNEN DER KINDER

Kinderwelten sind Medienwelten: Wichtig ist eine altersgerechte und kontinuierliche Begleitung der Kinder bei ihrem Aufwachsen in der digitalen Welt und der Entdeckung der verschiedenen Medien. Den Kindertagesstätten und allen Orten der frühkindlichen Bildung kommt eine besondere Bedeutung zu. Die eigenständige kreative Medienproduktion der Kinder wird dabei oft noch nicht systematisch gefördert. Darauf wies Friederike Tilemann in ihrer Keynote bei der mec-Fachtagung 2011 in Koblenz hin: „Es ist



Aufgabe der Kita, Kindern zu ermöglichen, die Medien als Werkzeuge zu entdecken, mithilfe derer sie sich mit ihren Themen auseinandersetzen können.“ Kreative Medienproduktion beinhaltet Lernchancen für Kinder in unterschiedlichen Bereichen der Medienerziehung: Medien durchschauen / sich mit Medien ausdrücken / Identitätsarbeit mithilfe der Medien / Handlungsleitende Themen mithilfe der Medien bearbeiten / den eigenen Medienumgang reflektieren und Emotionen verstehen lernen / Verarbeitung von (Medien-)Erlebnissen / Medien als Speicher und Informationsquelle / Sprachkompetenz erhöhen / mit Medien die eigene Welt (und die der anderen) erkunden und verstehen.

### **DAS LERNEN DER ELTERN**

Eine Gelingensvoraussetzung von Medienerziehung und -bildung in der Kita ist die Einbeziehung von Eltern mit dem Ziel, das Anliegen frühkindlicher Medienbildung und -erziehung zu erläutern. Eltern lernen, welche Rolle Medien in der kindlichen Entwicklung spielen, wie Medienerziehung sinnvoll und zielführend gestaltet werden kann und wie sich Medien zur Unterstützung der frühkindlichen Bildung einsetzen lassen. Darüber hinaus wird die Vorbildfunktion der Eltern in der Mediennutzung thematisiert. Maßnahmen zur Einbeziehung der Eltern können u. A. sein: Informationsveranstaltungen, Elternabende und Elternbriefe, Einzelgespräche, Präsentationen der Medienproduktionen der Kinder.

### **DAS LERNEN DER ERZIEHER/INNEN**

Fachkräfte lernen in Fortbildungen, Netzwerktreffen und

Fachtagen, warum aktive Medienerziehung eine Querschnittsaufgabe ist, die für alle Bereiche der frühkindlichen Bildung bedeutsam ist. Aktuell lernen sie häufig Methoden für die Nutzung von Tablets im pädagogischen Alltag kennen, bekommen u.a. einen Überblick über kindgerechte Apps und lernen deren Bildungspotenziale einzuschätzen. Sie erwerben Gestaltungskompetenzen und entwickeln Konzepte zur Medienerziehung und zur Verankerung medial-kreativer Anwendungen in der Zusammenarbeit mit Eltern und im Sozialraum. Sie werden sensibilisiert für die Thematik Medienerziehung und die Bedeutung aktiven reflektierten erzieherischen Handelns. Vor allem erarbeiten sich die Erzieher/innen aber eine eigene Haltung zur Thematik, die sie im Diskurs mit Anderen fachlich fundiert vertreten und kontrovers diskutieren können.

### **DAS LERNEN DER ORGANISATIONEN**

Medienerziehung und Medienbildung als Regelangebot in der Kindertageseinrichtung benötigen die Unterstützung der Kita-Leitung und des gesamten Kita-Teams. Im Idealfall entwickelt das Team ein Konzept zur Einbeziehung der Eltern, des Trägers und möglicher Partner und Unterstützer. Dazu erwerben die Einrichtungen Wissen, welche Hard- und Software für ihre Belange angemessen ist, wie technische Probleme mit eigener oder externer Kompetenz gelöst werden können und für welche Prozesse Medien in der Einrichtung auch noch genutzt werden können (z. B. Dokumentation der Arbeit oder der individuellen Bildungsprozesse der Kinder; Kommunikation mit Eltern).

# FIETE UND DIE RAUPE NIMMERSATT – MIT EBOOKS KREATIV ARBEITEN



**Warum gibt es Kinderbücher als App? Das digitale Format bietet eine ganze Reihe von Erweiterungsmöglichkeiten. Dazu gehören die multimedialen Möglichkeiten: eine Sprecherstimme liest vor, Animationen oder Filmsequenzen können integriert sein. Gute Kinderbuch-Apps sind interaktiv; kleine Spiele, Rätsel oder kreative Aufgaben sind integriert. Über die „eingebauten“ Zusatzfunktionen hinaus ergibt die Verwendung von vorhandenen Mal-, Foto- und Video-Apps weitere Möglichkeiten, das Gelesene bzw. Gesehene und Gehörte kreativ mit Medien zu bearbeiten.**

eBook

## **ZAHL DER TEILNEHMENDEN:**

Eine oder mehrere Kleingruppen mit jeweils 2 bis 3 Kindern

## **ZEITBEDARF:**

30 bis 60 Minuten

## **ZIELGRUPPE:**

Vorschulkinder

## **BENÖTIGTES MATERIAL:**

Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, auf jedem Tablet: eine ausgewählte Kinderbuch-App, für die Weiterarbeit: Foto-App (gehört zur Grundausstattung), Mal-App A Tiny Painter, Trickfilm-App Stop Motion, Video-App iMovie, zur Präsentation: Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV

## **VORBEREITUNG**

Bessere Kinderbuch-Apps bestehen nicht nur aus einer digitalen Fassung des Ursprungsbuches, sondern eröffnen spielerische und kreative Interaktionsmöglichkeiten; einige Beispiele:

**Die kleine Raupe Nimmersatt & ihre Freunde:** Die 3D-Bilderbuch-App für Kinder ab 3 Jahren benutzt die bekannten Bilder von Eric Carle. Die App enthält über die Buchwiedergabe hinaus lehrreiche Textpassagen über die Tier- und Naturwelt und verschiedene interaktive Spiele. Alle Spiele verfolgen einen pädagogischen Ansatz wie „was ist gesund, was nicht“, motivieren zum Zählen, oder animieren zum Sortieren und Zuordnen.

**Hut-Affe:** In den schönen Illustrationen der animierten Bildergeschichte gibt es viel zu entdecken. Kinder ab etwa 4 Jahren können sich mit dem spiel- und experimentierfreudigen Hut-Affen identifizieren. Gerade die Bewegungsimpulse der App lassen sich gut in der Kleingruppe umsetzen.

**Quietsch HD:** Die ansprechende und sehr gut vertonte Geschichte „Quietsch“ rund ums Lärmmachen – mit aktivierbaren Geräuscheffekten – greift ein Alltagsthema auf, das den meisten Kindern wohlbekannt ist. Eine App zum Vorlesen, Spielen, Lachen und – Lärmen für Kinder ab 4 Jahren.

**Fiete:** Kein Bilderbuch zum Vorlesen – aber ein bebildeter Spielespaß für Kinder ab ca. 2 Jahren, bei dem sie gemeinsam mit den Großen Entdeckungen machen, Aufmerksamkeit, logisches Denken und feinmotorische Fähigkeiten schulen und vor allem ihren Wortschatz vergrößern können. (Empfehlungen nach der Datenbank „Apps für Kinder“ des DJI)



## DURCHFÜHRUNG

Der/die Erzieher/in, Sprachförderkraft liest mit den Kindern das Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ (als eBook). Über das integrierte Spiel lernen die Kinder gesunde und ungesunde Lebensmittel kennen. Anschließend können die Kinder die Raupe Nimmersatt mit Hilfe einer Mal-App (hier: Tiny Painter) auf dem iPad malen. Dabei können die Kinder mit den Fingern „malen“ und auch „radieren“. Danach spielen die teilnehmenden Kinder die Spiele der Kinderbuch-App: „Die Raupe frisst sich durch viele Lebensmittel - aber Achtung, von vielen Süßigkeiten bekommt sie Bauchweh“. Eine weitere Möglichkeit, die Inhalte der Kinderbuch-App zu bearbeiten, besteht in der Produktion eines Trickfilms mit der App Stop Motion (Eine ausführliche Beschreibung der Trickfilmproduktion zum Thema gesunde / ungesunde Lebensmittel befindet sich auf den Seiten 20 und 21).

## VARIATION/ALTERNATIVEN

Im Projektbeispiel „Gesunde / ungesunde Lebensmittel“ besteht eine Erweiterungsmöglichkeit darin, dass die Kinder während der Trickfilmproduktion Fotos von der Gruppenarbeit machen. Mithilfe der App „iMovie“ (vgl. Seiten 24 und 25) lässt sich daraus recht schnell ein ansprechender Trailerfilm machen.

## TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Die „Datenbank: Apps für Kinder“ zielt darauf, Erzieher/innen sowie anderen interessierten Pädagog/innen, aber auch Eltern einen Ein- und Überblick in die Struktur des App-Angebots für Kinder zu geben. Die einzelnen Apps werden beschrieben und hinsichtlich ihrer Eignung für Kinder bewertet. Gezielte Suche nach Altersgruppe, Genre, nach bestimmten Schlag- und Suchwörtern sowie nach Gerätesystemen ist möglich: [www.datenbank-apps-für-kinder.de](http://www.datenbank-apps-für-kinder.de)  
Mehr zum Thema App-Empfehlungen auf Seite 31



# EBOOKS SELBER MACHEN: BOOK CREATOR

eBook

Die App Book Creator bietet Kindern die Möglichkeit, ein individuelles eBook zu erstellen. Kinder können mit der App Geschichten erzählen, weitererzählen oder besondere Ereignisse aus dem Alltag nacherzählen und grafisch festhalten. Durch Hinzufügen von eigenen Fotos oder selbst gemalten Bildern und der Möglichkeit die Geschichten durch Ton- bzw. Musiksequenzen zu ergänzen, bekommt das eBook eine sehr persönliche Note.

**ZAHL DER TEILNEHMENDEN:**  
Ein oder mehrere Kleingruppen mit jeweils 2 oder 3 Kindern

**ZEITBEDARF:**  
45 bis 60 Minuten

**ZIELGRUPPE:**  
Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

**VORBEREITUNG**  
Zur Vorbereitung auf ein Projekt mit Book Creator ist es von Vorteil, die App zu testen und (mit den Kindern) Ideen für einfache eBook-Gestaltungen zu entwickeln.

**DURCHFÜHRUNG**  
Im Rahmen einer Projektphase zum Thema „Lieblingsgeschichten“ können die Kinder mit Hilfe der App Book Creator ihre Lieblingsgeschichte als eBook kreieren. Hierbei haben sie die Möglichkeit, bereits bekannte Texte aus vorgelesenen Büchern auf ihre eigene Art und Weise weiter zu „schreiben“ oder die Lieblingsgeschichte mit eigenen Fotos und Zeichnungen zu bebildern. Um in dem eBook schreiben zu können, öffnet das Kind eine Buchseite, in der oberen rechten Ecke ist ein Plus-Symbol zu finden.



Wenn dieses Plus-Symbol angeklickt wird, erscheint eine Liste mit fünf Funktionen (Photos, Camera, Pen, Add Text und Add Sound). Die englischen Begriffe sind dabei keine Hürde, die Funktion verstehen die Kita-Kinder meist sehr schnell.

Um schreiben zu können, bietet die App zwei Funktionen: Pen und Add Text. Mit der Funktion Pen kann ein Kind bereits mit dem Finger „handschriftlich“ bekannte Wörter oder Buchstaben aufschreiben. Die Schriftfarbe ist auch frei wählbar. Zum Löschen von Fehlern steht ein digitaler Radiergummi zur Verfügung.

Mit der App können Kinder selbst geschossene oder selbst gemalte Fotos zu der schriftlichen Buchdarstellung anfügen. Hierfür wählen sie in der Liste die Funktion Photos oder Camera aus. Mit der Funktion Photos können sie aus der Gallery oder Photo Roll Bilder in das eBook hochladen. Mit der Funktion Camera schießen sie neue Bilder, die sie dann direkt in das eBook einfügen. Hier können sie auch selbstgemalte Bilder und Gebasteltes abfotografieren.

Auch auditiv bietet Book Creator die Möglichkeit, die eBooks mit kurzen Musiksequenzen oder selbst aufgenommenen Tonsequenzen zu untermalen und dadurch individuell zu gestalten. Mit Add Sound nehmen die Kinder eigene Gespräche und Lieder auf oder importieren Musik aus iTunes und ergänzen somit ihr eBook. Für die Umsetzung der digitalen Geschichten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt.

Am Ende des Szenarios können sich die Kinder gegenseitig ihre kreierte Geschichten vorstellen z.B. im Stuhlkreis. Als Abschluss kann die Erzieherin in die Runde fragen, wie den Kindern die Arbeit mit der App gefallen hat und was sie dabei gelernt haben. Auch eine Präsentation per Beamer ist denkbar, bspw. beim Tag der offenen Tür oder Elternabend.

### VARIATION/ALTERNATIVEN

Mit Book Creator kann ein Fotoalbum erstellt werden. Book Creator kann zur Darstellung und Auflösung von visuellen und auditiven Rätseln genutzt werden (sh. Methode „Geräuschejagd“). Mit Book Creator können Portfolios angelegt werden.

### BENÖTIGTES MATERIAL:

Ausgewähltes Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Gruppe, Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, Foto-App (gehört zur Grundausstattung), App Book Creator (kostenpflichtig), zur Präsentation: Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV, ggf. Drucker und Druckerpapier

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

medien+bildung.com hat eine Anleitung für Book Creator erstellt, die auf unserer Website unter „Arbeitsmaterialien“ zu finden ist: <https://medienundbildung.com/arbeitsmaterialien/> Ein mit Book Creator erstelltes eBook kann in verschiedenen Formaten gespeichert werden, als pdf, als Video oder als ePub (so kann es mit der Standard-App iBooks auf dem iPad geöffnet werden).

# GESCHICHTEN (NACH)ERZÄHLEN MIT COMICLIFE



Fotografie  
Comic

Mit der iOS-App ComicLife lassen sich kinderleicht und im Handumdrehen Bildergeschichten erstellen, die mit verschiedenen Sprechblasen versehen und einer Handvoll Filter schnell zum ersten eigenen Comic werden, ohne dass man zeichnen können muss. Dabei lassen sich erlebte oder gelesene Geschichten und Bücher zusammenfassen oder die liebsten Stellen noch einmal nachstellen.

## ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

Ein oder mehrere Kleingruppen mit je 2 bis 4 Kindern

## ZEITBEDARF:

30 bis 60 Minuten

## ZIELGRUPPE:

Hortkinder ab 3. Klasse / mit Unterstützung der Erzieher/innen auch jüngere Kinder

## BENÖTIGTES MATERIAL:

Geschichten als Vorlagen, iPads (1 pro Kleingruppe), App: ComicLife  
Für die Präsentation: Beamer und ggf. Apple-TV/Adapter

## VORBEREITUNG

Die Kinder arbeiten in Kleingruppen zusammen, so dass sich immer 2 bis 3 Kinder ein Tablet teilen. Idealerweise haben sie gemeinsam ein Buch gelesen oder eine Geschichte im Kopf, die sie nachstellen wollen. Wenn man die Methode mit mehr Zeit ausprobieren möchte, kann man auch gemeinsam eine Geschichte lesen und die Kinder diese dann als Comic erstellen lassen. Dabei werden dann sehr wahrscheinlich viele verschiedenartige Comics entstehen, die dann die verschiedenen Ansichten derselben Geschichte zeigen.

## DURCHFÜHRUNG

Zu Beginn werden mit den Kindern grundlegende fotografische Tipps besprochen:

- Achte darauf, dass das, was du fotografieren willst, gut zu sehen ist.
- Achte auf das Licht! Wenn du in Gebäuden fotografierst, stelle dich immer mit dem Rücken zum Fenster. Draußen sollte die Sonne in deinem Rücken sein. Damit vermeidest du Gegenlicht und unschöne Schatten auf deinem Bild.
- Lass dir Zeit!

Im Anschluss wird den Kindern der Umgang mit der App ComicLife erklärt. Dabei reicht es, die grundlegenden Funktionen zu besprechen.



- Wie benutze ich eine Vorlage?
- Wie verändere ich Schrift?
- Wie füge ich Bilder und Sprechblasen hinzu?
- Wie kann ich einen Filter auf die Bilder legen?

Danach setzen sich die Kinder in Kleingruppen zusammen und überlegen, welche Geschichte sie nacherzählen wollen. Dabei ist es wichtig, dass sie sich Gedanken darüber machen und darauf einigen, welche Stellen der Geschichte zum Nacherzählen wichtig sind und vor allem auch, welche sie selbst gut nachstellen können.

Nun machen sich die Kinder an die Arbeit und erstellen die Comics. Dabei können sie sich gegenseitig unterstützen, wenn z.B. Bilder gemacht werden sollen, bei denen mehr als eine Person zu sehen ist. Zum Abschluss kommt die Gruppe wieder im Plenum zusammen und die fertigen Comics werden über Beamer angeschaut.

### VARIATION/ALTERNATIVEN

Statt einer gelesenen Geschichte kann man die Kinder auch ihre Lieblingsgeschichten nacherzählen lassen, oder eine einzelne Szene aus einem gelesenen Buch. Oder man liest gemeinsam den Auftakt einer Geschichte und lässt die einzelnen Gruppen diese Geschichte weitererzählen und eine Fortsetzung erstellen. Gerne wird ComicLife auch zur Dokumentation von Exkursionen oder besonderen Aktionen benutzt. Wenn während der Aktion mit dem Tablet Fotos gemacht wurden, kann man das Erlebte noch einmal nacherzählen, und aus der Geschichte mit Hilfe der Fotos einen Comic erstellen. Im Netzwerkprojekt „Emma auf Reisen“ wurde ComicLife vielfach benutzt, um die durchgeführten Lernrouten zu dokumentieren. Mit ComicLife können auch niedrigschwellig Plakate und Poster gestaltet werden, und die gespeicherten Produkte können ausgedruckt werden.

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Die App ComicLife ist im besten Wortsinn kinderleicht. Kinder kommen durch Ausprobieren sehr schnell mit der Bedienung und den verschiedenen Funktionen zurecht. Dabei ist allerdings zu beachten, dass sich leicht die Zeit verlieren lässt, wenn man zu viel probiert. Daher bietet es sich an, dass die Vorgaben an den zu erstellenden Comic recht genau sind.

Eine ausführliche Anleitung stellen wir auf unserer Website zur Verfügung: <https://medienundbildung.com/arbeitsmaterialien/>  
Viele schöne Beispiele für Comics, die mit der App produziert wurden, finden sich in den Projektblogs von „Emma auf Reisen“, z. B. hier: <http://emma3.bildungsblogs.net/>



## FOTODETEKTIVE

### Fotografie

#### **ZAHL DER TEILNEHMENDEN:**

6 bis 10 Kinder

#### **ZEITBEDARF:**

45 bis 60 Minuten

#### **ZIELGRUPPE:**

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

#### **BENÖTIGTES MATERIAL:**

Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, Foto-App (gehört zur Grundausstattung)  
Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV (alternativ werden die Fotos nur auf dem jeweiligen iPad gezeigt)

**Die Teilnehmer/innen werden zu Detektiven und suchen und fotografieren in Kleingruppen Gegenstände nach bestimmten Merkmalen. Anschließend zeigen sie ihre Bilderreihen und die anderen Kleingruppen müssen erraten, was das gemeinsame Merkmal ist.**

#### **VORBEREITUNG**

Die „Geheimaufträge“ werden symbolisch auf Karten gemalt oder geschrieben und in Briefumschläge gesteckt. Die Aufträge lauten „Fotografiert dicke/dünne/große/kleine/rote/grüne/blaue/gelbe Gegenstände in der Kita“ usw., alternativ im Außengelände oder bei Ausflügen z. B. Pflanzen oder Tiere.

#### **DURCHFÜHRUNG**

Zunächst erhalten die teilnehmenden Kinder eine Einführung in den Umgang mit der Kamerafunktion des iPads. Dabei geht es darum, wie man die Fotoapp bedient und wie man ein gutes Foto macht. Dann wird die Gruppe in Kleingruppen (2-3 Kinder) aufgeteilt. Jede Gruppe erhält einen Umschlag mit einem „Geheimauftrag“. Der Auftrag ist geheim und darf den anderen Gruppen nicht verraten werden. Dann bewegen sich die Kinder frei in der Kita bzw. im Außengelände und machen abwechselnd die Fotos für ihre geheime Aufgabe. Jedes Kind sollte 2-3 Fotos schießen. Anschließend präsentiert jede Gruppe ihre Fotos im Plenum. Die zuschauenden Kinder sollen nun den „Geheimauftrag“ der präsentierenden Gruppe erraten. Zusätzlich sollte darüber gesprochen werden, welche Fotos besonders gelungen sind.



### VARIATION/ALTERNATIVEN

Alternativ können die teilnehmenden Kinder ein „Bilderrätsel“ erstellen: Hierzu macht jede Kleingruppe Detailaufnahmen von verschiedenen Gegenständen (pro Gegenstand eine Detailaufnahme). Es sollte jeweils nur ein winziger Ausschnitt erkennbar sein, z.B. ein Teil eines Stuhlbeines. Jedes Kind sucht sich 2-3 Objekte aus und fotografiert diese. Anschließend kommen die Kinder im Plenum zusammen und tauschen ihre iPads. Nun muss jede Gruppe den Gegenstand, zu dem der Ausschnitt gehört, finden und fotografieren. Zum Schluss werden die Ergebnisse gemeinsam über den Beamer angeschaut.

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Es macht den Kindern besonders viel Spaß, wenn man die Methode spielerisch anleitet und die Kinder in die Rollen von richtigen Detektiven schlüpfen lässt.

# GERÄUSCHEJAGD



Audio

**Diese Methode eignet sich zum Kennenlernen der Tonaufnahmefunktion des Tablets. Sie kann im Wettbewerbsmodus umgesetzt werden, um die Spannung und den Spielfaktor zu erhöhen. In Kleingruppen gehen die Teilnehmenden auf Geräuschejagd und sammeln mithilfe der Tonaufnahmefunktion der App Book Creator Geräusche aus ihrer Umgebung.**

## **ZAHL DER TEILNEHMENDEN:**

pro Kleingruppe ca. 3 Personen

## **ZEITBEDARF:**

ca. 20 Minuten je nach Anzahl der gesuchten Geräusche

## **ZIELGRUPPE:**

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

## **BENÖTIGTES MATERIAL:**

Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, App Book Creator, Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV

## **VORBEREITUNG**

Eine Liste mit Geräuschen, die aufgenommen werden sollen, kann im Vorfeld vorbereitet werden. Bei jüngeren Kindern sollte vorher deutlich gemacht werden, in welchem Bereich die Kinder die Geräusche sammeln sollen (z.B. nur innerhalb des Gebäudes o.ä.).

## **DURCHFÜHRUNG**

In Kleingruppen ziehen die Teilnehmer/innen los und sammeln anhand einer vorher ausgeteilten Liste Geräusche. Typische Geräusche sind z.B. laufendes Wasser, Klospülung, Schritte, Tür fällt ins Schloss. Hinweis: Bei Kindern, die noch nicht lesen können, kann die Liste aus Bildern bestehen, die verdeutlichen, welches Geräusch gewünscht wird. Die Teilnehmer/innen sollen mindestens drei Geräusche aufnehmen. Ziel ist es, die Geräusche so schnell wie möglich in einer guten Qualität aufzunehmen.

Das Geräuscherätsel wird medial aufbereitet, dazu wird die App Book Creator benutzt. Im Book Creator wird jeweils ein eBook für die Geräuschejagd begonnen. Auf einer freien Seite wird die Tonaufnahme von der Geräuschquelle gemacht, die Aufnahme ist dann in die eBook-Seite integriert. Auf einer neuen, folgenden Doppelseite wird dann ein Foto von der Geräuschquelle gemacht. Später bei der Präsentation wird das Foto jeweils erst gezeigt, wenn das Geräusch geraten wurde.



Zum Ende der Übung werden die Geräusche den Gruppen jeweils vorgespielt und die Gruppen sollen raten, welche Geräusche sich hinter den Tonaufnahmen verbergen. Um die Lösung zu sehen, muss im eBook jeweils umgeblättert werden.

Beim Hören der Geräusche kann man darauf eingehen, dass bei Hörspielproduktionen oder auch der Vertonung von Zeichentrickfilmen selten die „originalen“ Objekte das Geräusch machen, d.h. wenn Menschen durch den Schnee laufen, werden die Schritte nicht unbedingt im Schnee aufgenommen. Dafür gibt es sogenannte „Geräuschemacher“, die sich verschiedener Hilfsmittel bedienen. Tragen Sie mit den teilnehmenden Kindern zusammen, welche Geräusche wie nachgeahmt werden können. Zum Beispiel kann ein Donnerrollen mithilfe eines Bleches erzeugt werden.

Sofern an dieser Stelle eine Vertiefung gewünscht wird, kann der Film „Geräuschemacher“ aus der „Sendung mit der Maus“ gemeinsam angeschaut werden: <https://www.wdrmaus.de/filme/sachgeschichten/geraeuschemacher.php5> [Stand: 30.9.2019]

#### **VARIATION/ALTERNATIVEN**

Statt eine Reihe von Geräuschen aufzunehmen, können auch diverse „Atmos“ aufgezeichnet werden, z.B. Pausengeräusche auf dem Schulhof, eine befahrene Straße oder eine Bahnhofshalle.

#### **TIPPS FÜR DIE PRAXIS:**

Weitere Audiomethoden haben wir in unserem eBook „Medienbildung in der Jugendarbeit“ veröffentlicht. Das eBook und eine Vielzahl von Methodenblättern finden Sie auf unserer Website zum Download: [www.medienundbildung.com](http://www.medienundbildung.com) unter „Arbeitsmaterialien“. Vielseitige Materialien zur Zuhörpädagogik, Methoden, Praxisbeispiele und eine Mediathek bietet das Projekt Ohrensputzer der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest: <https://www.ohrensputzer.de>



## AUDIOFISCH

Audio

Bei dieser Methode handelt es sich um eine kurzweilige Übung zum Umgang mit Tonaufnahmeprogrammen. Sie eignet sich gut bei jüngeren Kindern zum Verständnis, was Töne sind und welche Bedeutung die Entfernung Mund-Mikrofon hat. Die Teilnehmenden versuchen, mit einem unterschiedlich lauten bzw. leisen Ton einen Fisch im Audioschnittprogramm sichtbar zu machen.

### ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

Eine oder mehrere Kleingruppen mit jeweils einem Tablet

### ZEITBEDARF:

15 bis 30 Minuten

### ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder

### BENÖTIGTES MATERIAL:

Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, App Sprachmemos für die Tonaufnahme, Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV

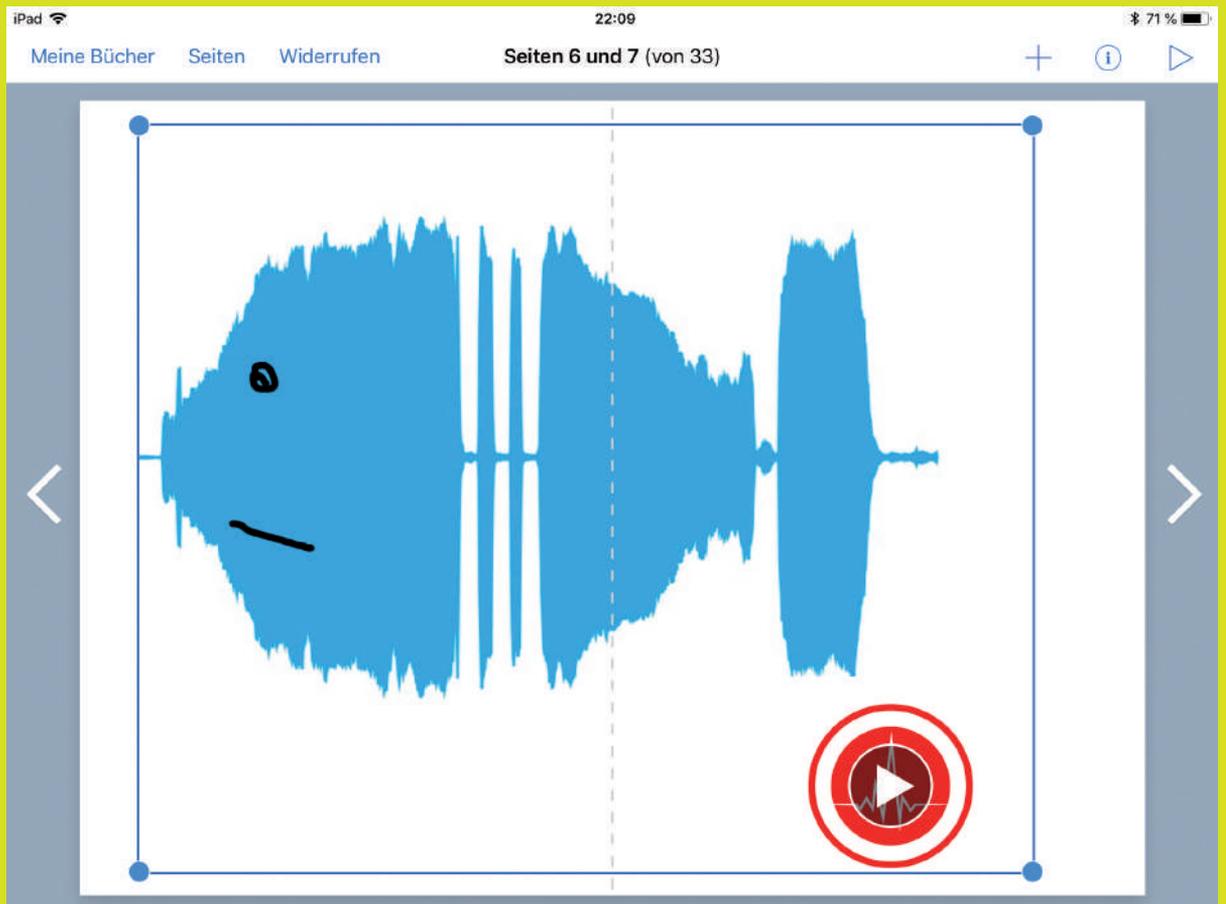
### VORBEREITUNG

Die Lautstärke der Aufnahme bzw. die Wellenform der Anzeige sollte vor der Durchführung durch Probeaufnahmen getestet werden, um den Abstand zu finden, den die Teilnehmer/innen zum Mikrofon haben müssen. Es kann entweder ein externes Mikrofon oder das im Tablet eingebaute verwendet werden.

### DURCHFÜHRUNG

Den teilnehmenden Kindern wird gezeigt, dass bei einer Sprachaufnahme je nach Lautstärke die „Wellenformen“ („Waveforms“) in der grafischen Darstellung der Tonspur unterschiedlich ausfallen. Bei leiseren Tönen sind die Waveforms schmaler, bei hoher Lautstärke sind sie breiter. Ziel ist es, dass die Kinder gemeinsam einen Ton so aufnehmen, dass die Waveform optisch einem Fisch gleicht.

Reflexion/Auswertung: Die „Audiofische“ werden mit den Teilnehmer/innen gemeinsam angehört und angesehen. Dabei werden die Funktionen der grafischen Darstellung von Lautstärke und Dauer an der Waveline erarbeitet. Die erzeugten „Fische“ bzw. Wellenformen können als Bildschirmfoto (über die Funktion „Bildschirmfoto“ des iPads) gespeichert werden.



### VARIATION/ALTERNATIVEN

Alternativ kann versucht werden, andere Tiere oder Objekte mithilfe von unterschiedlich lauten oder leisen Tönen im Schnittprogramm abzubilden (z.B. eine liegende Tanne, eine Vase o.ä.).



### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Für Tablets stehen unterschiedliche Tonaufnahme-Apps zur Verfügung, einige davon gratis. Die Apps „Voice Record Pro“ (iOS) bzw. „Voice Recorder Pro“ (für Android-Tablets) sind umfangreicher als die hier verwendete App „Sprachmemos“. Für die Produktion von Hörspielen ist die iOS-App „Garageband“ (kostenfrei) geeignet.

# TRICKFILME MIT STOP MOTION

Trickfilm  
Fotografie

Gerade Kinder im Kita- und Grundschulalter mögen Trickfilme besonders. Und das Schöne ist, es braucht nicht viel, um selbst welche zu machen: Tablet, Bastelpapier und Stifte und schon kann es losgehen! Die App Stop Motion Studio ermöglicht es, aus zahlreichen einzelnen Fotos Trickfilme (Stop-Motion-Filme) zu machen. Bei der Bearbeitung kann die Geschwindigkeit variiert, einzelne Bilder gelöscht werden und nachträglich Tonaufnahmen aufgezeichnet werden. Die fertigen Filme können exportiert und geteilt werden.

## ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

eine Kleingruppe mit bis zu 5 Kindern

## ZEITBEDARF:

30 bis 45 Minuten

## ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

## VORBEREITUNG

Um den Vorgang des Stoptrick-Effekts zu verstehen, kann vorab ein kurzer Trickfilm produziert werden, bei dem nur ein Objekt durch das Bild wandert. Das Objekt wird stückweise verschoben und die Bewegung wird in vielen Einzelbildern festgehalten. Die Bilder werden in der Trickfilm-App aneinandergereiht und anschließend wird die Trickfilmsequenz abgespielt.

## DURCHFÜHRUNG

Denken Sie sich gemeinsam mit der Kleingruppe eine kurze Geschichte aus. Die Geschichte sollte einfach und schnell zu erzählen sein und eine überschaubare Anzahl an Figuren haben. Diese Figuren können dann aufgemalt und ausgeschnitten oder auch geknetet werden. Oder Sie verwenden Figuren, kleine Tiere und andere Materialien.



Im Beispiel hat die Projektgruppe „Gesunde Ernährung“ einen einfachen Trickfilm über das Thema „Gesunde Lebensmittel / ungesunde Lebensmittel“ produziert. Der „Tricktisch“ besteht hälftig aus grünem und rotem Karton. Nacheinander wandern die gesunden (Obst-, Gemüsesorten) und ungesunden (Süßigkeiten, Chips) Lebensmittel auf die grüne resp. die rote Hälfte des Tisches, zwischendurch wird in der App immer ein Bild ausgelöst. Am Ende wischt der Kochlöffel in der Hand eines Kindes die Lebensmittel tricktechnisch vom Tisch: Wie durch Zauberei sind in der nächsten Aufnahme alle Lebensmittel weg. In der nächsten Sequenz bildet sich ein Gesicht aus „gesunden“ Lebensmitteln. Am Ende erscheinen nacheinander die Namen der beteiligten Kinder.

In der App kann der fertige Film noch vertont / besprochen und betitelt werden.

### VARIATION/ALTERNATIVEN

Die einfachste Art einen Trickfilm herzustellen ist der Legetrickfilm. Alle benötigten Materialien wie Hintergründe, Figuren und Gegenstände werden aus Pappe oder Papier ausgeschnitten und flach auf den Boden gelegt. Im Anschluss daran werden sie von oben fotografiert und nach jeder kleinsten Bewegung ein Foto gemacht. Beim 3D-Animationsfilm werden beispielsweise Knetmännchen oder Plastikfiguren benutzt, die sich bewegen lassen oder immer wieder umgeformt werden können. Beim Realtrick (Stoptrick) klettern die Kinder z. B. nacheinander in einen offenen großen Umzugskarton – dabei werden sie jeweils einzeln aufgenommen, am Ende ergibt sich die Illusion, dass alle Kinder zusammen in der Kiste verschwunden sind.

### BENÖTIGTES MATERIAL:

Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, Stativ bzw. Stativadapter für das Tablet, Trickfilm-App Stop Motion Studio, gestalterische Materialien: Bastelpapier und Stifte, Knet, Bausteine, Playmo-Figuren, Spielzeuge, Naturmaterialien wie etwa Steinchen, Blätter, Kastanien usw. Zur Präsentation: Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV (alternativ werden die Fotos nur auf dem jeweiligen iPad gezeigt)

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

**Die Kinder werden die Erfahrung machen, dass diese Übung eine ruhige Hand, viel Geduld und Zusammenarbeit erfordert. Die einzelnen Arbeitsschritte von der Idee bis zum fertigen Film können reflektiert werden. Diese Übung verdeutlicht sehr gut, dass Filme machen ein „Handwerk“ ist und dass Filme und Videos aus einzelnen Bildern bestehen.**

# FIGUREN-ANIMATION MIT PUPPET PALS

Trickfilm  
Fotografie

Die App Puppet Pals ermöglicht es, Stabfigurentheater á la „Tabletop“ in digitaler Form zu produzieren: Figuren und Hintergründe werden gemalt oder fotografiert, die Figuren dann per Fingerbewegung auf dem Bildschirm bewegt. Zu den Trickfilmszenen können Dialoge einge-sprochen werden.

## ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

3 bis 4 Kinder in der Kleingruppe

## ZEITBEDARF:

45 bis 60 Minuten

## ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

## BENÖTIGTES MATERIAL:

Ausgewähltes Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Gruppe, Tablets für jeweils 3 bis 4 Kinder, Foto-App (gehört zur Grundausstattung), Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV

## VORBEREITUNG

Für die kostenfreie App „Puppet Pals“ ist eine Einsatzmöglichkeit das Nutzen der vorgefertigten Charaktere. Hier können Kosten durch In-App-Käufe entstehen. Wesentlich spannender und kreativer ist das Erstellen eigener Charaktere und Hintergründe. Dazu muss der „Director's Pass“ der App im Store erworben werden. Bis zu acht eigene Charaktere können die Kinder damit erstellen und im Video animieren. Eine gemeinsame Einführung in einer Kleingruppe hat sich als gute Basis für die anschließende eigenständige Arbeit mit der App erwiesen..

## DURCHFÜHRUNG

Besonders in der Kita ist es wichtig, erst eine gemeinsame Ideenfindung zu gestalten und dann an die Produktion zu gehen. Im Folgenden wird die Arbeit mit eigenen Charakteren beschrieben. Es lohnt sich, Zeit in diese oft mühevollen Arbeit zu stecken und zu klären, dass alle Gruppenmitglieder die gefundene Geschichte, deren Ablauf verstehen und entsprechende Aufgaben oder Aufträge übernehmen (Foto raussuchen, Fotos machen, Material besorgen, etwas zuschneiden etc.). Für erste Tests bietet sich die Nutzung der vorgegebenen Charaktere und Hintergründe jedoch an. Der Button „Press to Start“ führt zur Auswahl der Charaktere (Actors). Bis zu acht eigene Figuren können für ein Video eingefügt werden. Über den



Button „Add Actor from Photo“ werden zwei Optionen angeboten: „Take a Photo“ (Foto machen – hier öffnet sich die Kamera des iPads) oder „Choose Existing Image“ (vorhandenes Bild auswählen – hier öffnet sich das Fotoalbum des iPads).

Die Teams können jetzt ihre bereits fotografierten Bilder öffnen und mit der im nächsten Schritt beschriebenen Touch-Funktion individuell zuschneiden. Dazu wird die Figur mit dem Finger umkreist, eine grüne Linie zeichnet sich ab. Die Auswahl kann mit einem Klick bestätigt (Accept) oder wiederholt werden (Recept).

Der Button „Next“ führt zur Auswahl der Hintergründe, der Backdrops. Auch hier stehen vorgefertigte Hintergründe entsprechend des Themas bereit, aber auch das Erstellen eigener Kulissen ist mit der Funktion „Add Backdrop from Photo“ möglich. Nach dem Herstellen neuer Hintergründe muss die Auswahl mit einem Klick bestätigt werden und per Next-Button erscheint das Bühnenbild, auf dem die Figuren später zur Animation bereitstehen.

Die Figuren sind zunächst am Rand positioniert und werden nun per Touch-Funktion „zum Leben erweckt“ und können animiert werden. Jetzt bietet es sich an, gezielt einige Bewegungen mit den Figuren auszuprobieren und mit ihren Größen zu spielen. Durch Zusammen- oder Auseinanderziehen mit zwei Fingern lassen sich die Figuren individuell verkleinern und vergrößern, was im Video einen besonderen Effekt hat. Eine Figur kann so „näher kommen“ oder am „Horizont verschwinden“.

Nach einer kurzen Übung wird dann die Aufnahme (roter Aufnahme-Button am oberen Bildschirmrand) vorgenommen. Die einzelnen Sprecher/innen sollten dabei laut und deutlich sprechen. Der Pause-Button ermöglicht kurze Unterbrechungen für Verschnaufpausen und Gewinnung neuer Konzentration. Die Umgebung sollte entsprechend leise sein, ggf. muss der Ort noch einmal gewechselt werden. Die Aufnahme wird mit der Stop-Taste beendet. Die Play-Taste (grüner Pfeil) ermöglicht zur Sichtung der Produktion eine erste Kontrolle der Aufnahme. Die Ergebnissicherung erfolgt über das Disketten-Symbol (schwarzes Viereck mit Pfeil nach unten).

Zur Speicherung des Films wird die Eingabe eines Titels gefordert, die mit dem Save-Button abgeschlossen ist. Die erfolgreiche Sicherung wird mit „Success!“ bestätigt. Für den gemeinsamen Abschluss des Medienprojekts bietet sich eine Präsentation an.

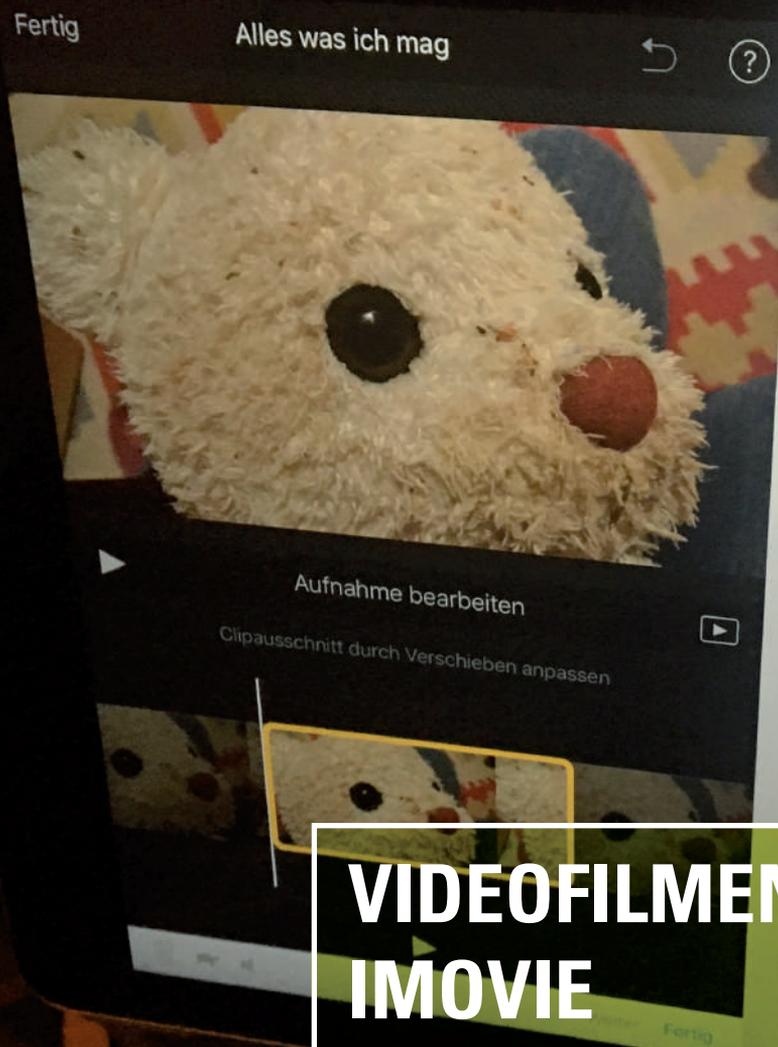
## VARIATION/ALTERNATIVEN

Das Erstellen der eigenen Charaktere ist eine echte Besonderheit, da die Kinder Fotos von sich selbst oder Bilder ihrer Medienhelden aktivieren können. Die Qualität des Endprodukts der App ist in der Regel sehr gut. Spaß macht es, wenn die Kinder sich selbst animieren, also ganze Körperfotos nutzen. Ein Materialmix aus eigenen Fotos, abfotografierten Bildern und selbstgemalten Personen, Tieren oder Landschaften macht die Videos zu sehr individuellen und kreativen Produkten. Während die vorgefertigten Themen eher stereotype Charaktere anbieten (rosa Prinzessin, Ritter etc.) lässt sich bei den eigenen Motiven diese Konstruktion von scheinbar typisch männlichen und weiblichen Attributen durchbrechen und die Gestaltung selbst bestimmen.



## TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Die App bietet inzwischen eine zweite Version an: **Puppet Pals 2**. Hier sind weitere Themen im Angebot, und die App steht auf Deutsch zur Verfügung. Neu ist, dass die Figuren miteinander interagieren können, automatisch animiert sprechen, wenn gesprochen wird und sie sich auf Befehl bewegen. Sprechende Mänder, Hintergrundmusik, Soundeffekte und die Animation der Schauplätze lassen sich individuell einstellen.



# VIDEOFILMEN MIT IMOVIE

Video  
Fotografie

Die Video-App iMovie bietet mannigfaltige Möglichkeiten, sich mit dem Medium Film kreativ auseinanderzusetzen, kleine filmische Geschichten zu erzählen, niedrigschwellig kleine Videofilme zu produzieren und dabei in der Gruppe viel Spaß zu haben. Die Funktion „iMovie Trailer“ eröffnet die Möglichkeit, in vorgegebenen unterschiedlichen Rahmen (mit einer Auswahl von Zwischentiteln und wirkungsvollen Filmmusiken) selbst aufgenommene Fotos und Videosequenzen einzubauen und so in kurzer Zeit professionell wirkende Trailervideos zu produzieren.

## ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

eine Kleingruppe mit bis zu 5 Kindern

## ZEITBEDARF:

45 bis 60 Minuten

## ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

## VORBEREITUNG

Die App iMovie hat eine übersichtliche und einfache Benutzeroberfläche und bietet alle grundlegenden Funktionen, um einen kleinen Videofilm aufzunehmen, zu schneiden, zu vertonen und mit Titeln zu versehen. Auch wenn der Einstieg mit iMovie einfach gemacht wird, ist es sicher sinnvoll, sich vor einem Projekt einzuarbeiten. Die Funktion iMovie Trailer macht es noch einmal einfacher, mit Hilfe von vorgegebenen Bausteinen ein überraschend starkes Ergebnis zu erreichen.

## DURCHFÜHRUNG

Nach dem Öffnen der „iMovie“ App erhalten die Nutzer/innen direkt unter dem Icon „+“ die Auswahl zwischen einem „neuen Projekt“ und einem



„neuen Trailer“. In einem „neuen Projekt“ stehen die Gestaltungsmöglichkeiten eines normalen Videoschnittprogramms auf dem Tablet zur Verfügung. Für einen „neuen Trailer“ gibt es jeweils Vorgaben bzw. die Möglichkeit, unter vorgegebenen Stilen, Begleitmusiken usw. zu wählen. In der Trailerfunktion werden quasi einzelne „Fenster“ im Trailer mit eigenen Fotos bzw. Videoaufnahmen gefüllt. Die Fotos bzw. Videoclips können vorher mit dem Tablet produziert worden sein – iMovie greift auf den Foto- und Videospeicherplatz des iPads zu – oder sie werden während der Trailergestaltung jeweils passend für die „Lücke“ im ausgewählten Rahmen aufgenommen.

Für unerfahrene Videofilmer/innen bietet sich die Trailer-Funktion besonders an, da Design und Musik vorgegeben sind und die Filmemachenden den Drehplan „nur befüllen“ müssen. Die Trailerfunktion ist auch gut geeignet, um die Bedeutung grundlegender filmischer Gestaltungsbegriffe von der „Szene“ bis zur „Einstellungsgröße“ zu erfahren. Die Aufnahmen sind entsprechend der Trailer-Funktion kurz und der eigene Aufnahmeton kann vollständig durch die vorhandene Musik ersetzt oder eingeblendet werden. Zu jeder richtigen Filmproduktion gehört eine Film Premiere mit Kinoatmosphäre. Mit einem großen Bildschirm oder einem Beamer, mit Eintrittskarten, Popcorn und Kindersekt lässt sich das Premierengefühl gut herstellen.

### VARIATION/ALTERNATIVEN

Das Thema Videofilmen ist unerschöpflich – wie auch bei anderen Medientechniken geht es darum, Fantasie zu wecken, Spaß an Kreativität und Gestaltung (in der Gruppe) zu entwickeln und die Fähigkeit zum Erzählen von Geschichten zu fördern. Video kann also nicht nur zur reinen Dokumentation von Ereignissen, Festen, Aufführungen oder zur Sicherung und Auswertung von Lerneinheiten eingesetzt werden, sondern vor allem auch zum Nacherzählen von Erlebnissen, zum Theaterspiel, zum „Erfinden“ und Aufnehmen eigener Geschichten, zur Erkundung von Situationen und Umgebungen, für Reporterspiele, Interviews und Vieles mehr.

### BENÖTIGTES MATERIAL:

Ein Tablet, evtl. Stativ bzw. Stativadapter für das Tablet, evtl. Mikrofonadapter und Mikrofon für das Tablet, Video-App iMovie (kostenfrei, speziell für iPads entwickelt). Zur Präsentation: Beamer und (zur Verbindung der Tablets mit dem Beamer) Lightning Adapter oder Apple TV (alternativ werden die Fotos nur auf dem jeweiligen iPad gezeigt)

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Unter dem Menüpunkt „Arbeitsmaterialien“ kann auf der Website von [medien+bildung.com](https://medienundbildung.com) ein kurzes Tutorial für die Erstellung eines „normalen“ Videos mit iMovie heruntergeladen werden. Im gleichen Verzeichnis gibt es auch eine Schüleranleitung, in der die Produktion eines iMovie Trailers erklärt wird: <https://medienundbildung.com/arbeitsmaterialien/> Auf unserer Website bieten wir Methodenbeschreibungen und -broschüren (digital und in gedruckter Form) für die Arbeit mit Kindern und Jugendlichen an, die auch zur Inspiration für Aktivitäten mit Kitakindern herangezogen werden können.

# AUSMALBILDER ZUM LEBEN ERWECKEN MIT QUIVER

## Augmented Reality

Mit der App Quiver lassen sich Bilder von Tieren und Gegenständen zum Leben erwecken. Dazu lädt man sich von der Quiver-Website Ausmalvorlagen herunter, druckt diese aus und malt sie aus. Danach öffnet man die App auf dem iPad und richtet die Kamera auf die ausgemalten Vorlagen. Der Effekt ist „Augmented Reality“ („Erweiterte Realität“): Figuren und Gegenstände auf den Vorlagen erscheinen auf dem Bildschirm dreidimensional und bewegen sich. Mit Quiver können Kinder selbst ausgemalte Bilder digital animieren.

### ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

Eine oder mehrere Kleingruppen mit jeweils 2 bis 3 Kindern

### ZEITBEDARF:

30 bis 45 Minuten

### ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

### BENÖTIGTES MATERIAL:

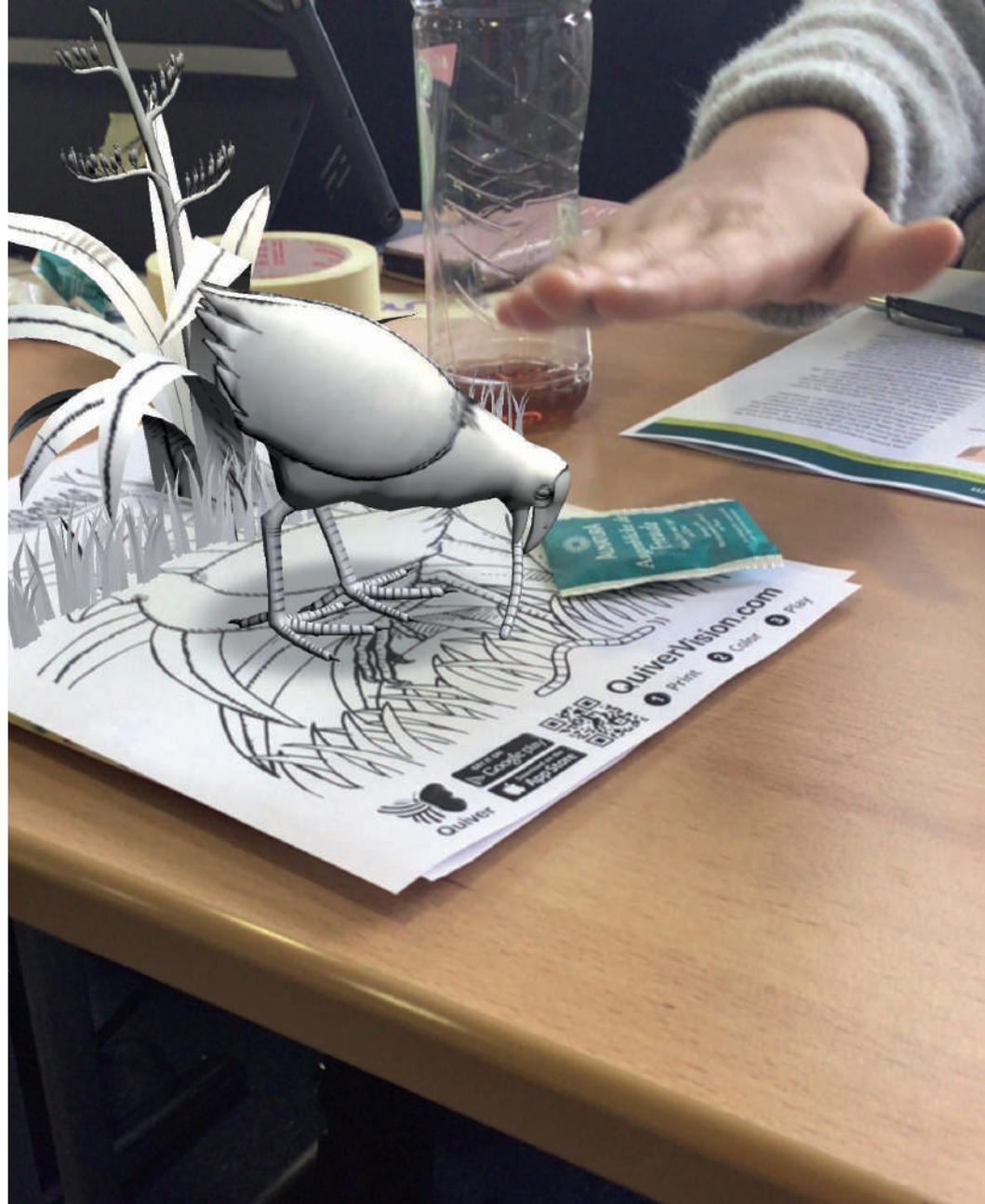
Tablets für jeweils 2 bis 3 Kinder, App Quiver (kostenfrei), Vorlagen zum Ausmalen (es gibt kostenlose und kostenpflichtige „Coloring Packs“ auf der Seite [quivervision.com](http://quivervision.com)); Drucker und Druckerpapier

### VORBEREITUNG

Wenn die App Quiver auf dem Tablet installiert ist, können Sie Ausmalvorlagen von der Internetseite des Anbieters [www.quivervision.com](http://www.quivervision.com) auswählen und herunterladen. Die gewählten Vorlagen müssen Sie in der benötigten Anzahl auf DIN-A-4-Papier ausdrucken. Für jedes Malmotiv (Coloring Pack) muss die zugehörige Animation in der App heruntergeladen werden. Einige Animationen sind kostenpflichtig. Ist die Animation auf dem Tablet, können die entsprechenden Malvorlagen unbegrenzt animiert betrachtet werden.

### DURCHFÜHRUNG

Nach dem Ausdrucken der ausgewählten Motive können die Kinder mit dem Ausmalen beginnen. Für den „Augmented Reality“ Effekt ist es entscheidend, wie sorgfältig die Vorlagen ausgemalt werden. Sobald eine Vorlage fertig ausgemalt ist, können die Kinder auf dem Tablet die App Quiver öffnen, die Kamera auf das ausgemalte Bild richten, auf Play drücken und die Animation startet. Die Figuren in den Malvorlagen erscheinen dreidimensional und bewegen sich. Dabei werden die Farben übernommen, die beim Ausmalen benutzt wurden. Einige Vorlagen bieten Freiflächen wie ein Rechteck oder einen Kreis, in die auch Fotos gelegt werden können.



Spezielle Symbole in den Bildern setzen beim Berühren Aktionen der gemalten Figuren in Gang: Ein Fußballer schießt ein Tor, wenn der Fußball angetippt wird. Quiver bietet zusätzlich Soundeffekte zur Animation und ermöglicht per Zoomfunktion und über die Wiedergabe- und die Stopptaste das gezielte Betrachten von Details. Die animierten Figuren können als Video oder Foto gespeichert werden.

### VARIATION/ALTERNATIVEN

Zu beachten ist, dass die Entwickler der App mit werbetreibenden Firmen zusammenarbeiten (allerdings bisher vor allem mit Firmen aus der Herkunftsregion der App – sie stammt aus Neuseeland). Einige Vorlagen haben also werblichen Charakter. Für spezielle Malvorlagen gibt es mit "Quiver Fashion" und "Quiver Masks" zusätzliche kostenlose Apps. Die App "Quiver Education" ist kostenpflichtig und ist für die schulische Bildung gedacht. Die App macht viel Spaß und ist gerade für jüngere Kinder ein toller Einstieg in virtuelle Welten. Mit ihrer Hilfe können sie lernen, dass nicht alles, was man auf dem Bildschirm sieht, echt sein muss.

### TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

Quiver ist auch für Erwachsene reizvoll: In unseren Fortbildungsveranstaltungen verwenden wir die Vorlage „Quiver Dot Day“ für das Feedback der Teilnehmenden. Die kurzen schriftlichen Rückmeldungen erscheinen – mit der Quiver-App betrachtet – als dreidimensionale Kugel.

A top-down photograph showing several children's hands working on a craft project. They are using pink and blue fuzzy material to create a sheep-like figure on a colorful, patterned mat. The mat features a house, trees, and a path. A wooden robot on wheels is visible on the right side of the mat.

# EMMA IM ROBOTERLAND – ALTERSGERECHT UND BILDSCHIRMFREI PROGRAMMIEREN

## Robotik

Die Überlegung, bereits mit Kindern im Kita-Alter erste Übungen zum Coding, also zum Programmieren durchzuführen, gewinnt an Bedeutung durch das Aufkommen neuer Lernspielzeuge wie Bee-Bot, Bluebot und Cubetto, die nicht nur ohne Textverständnis und Texteingabe, sondern gänzlich ohne Bildschirm funktionieren und gesteuert werden. Daraus ergibt sich die Chance, bereits im Kita-Alter ein Grundverständnis für Programmierung, Robotik oder auch den wichtigen und zentralen Begriff des Algorithmus anzubahnen.

### ZAHL DER TEILNEHMENDEN:

3 bis 6 Kinder

### ZEITBEDARF:

45 bis 60 Minuten je Lernszenario

### ZIELGRUPPE:

Vorschulkinder, Hortkinder 1. und 2. Klasse, Hortkinder 3. und 4. Klasse

### VORBEREITUNG

Das hier beschriebene und verwendete Materialset ist besonders niedrigschwellig und vielseitig: Cubetto ist ein programmierbarer Roboter im Holzgehäuse. Zum Set gehören ein würfelförmiger Holzroboter auf Rädern, ein hölzernes Spielbrett mit Aussparungen, dazu passende farbige Spielsteine, außerdem eine Matte, auf der der Roboter unterwegs ist, und ein Heft mit Geschichten. Die Steuerung dieses Geräts erfolgt über farbige Plastiksteine, die in ein Holzbrett eingelegt werden. Die zu erteilenden Befehle begrenzen sich auf vorwärts, rückwärts, rechts, links sowie auf einige Sonderfunktionen, beispielsweise das Programmieren einer Fahrschleife. Der Holzroboter lässt sich somit in der Kita zum einfachen Einstieg in die „Algorithmen-Didaktik“, also in das grundständige Erlernen einer Befehl-Steuerungs-Logik, einsetzen und kann von den Kindern eigenständig und explorativ selbst kontrolliert und programmiert werden. Das Pappmaché-Schaf Emma, der Spielteppich, die Cubetto-Hüllen und die Steuersteine können von den jeweils teilnehmenden Kindern noch individuell gestaltet werden. Alle eigenen Entwürfe stellt [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) per Download frei zur Verfügung. Der für Emma und Cubetto erstellte Spielteppich knüpft über das Szenario „Bauernhof“ an Kita-Projekte aus den Themenbereichen Natur, Tiere, Ernährung an.



## DURCHFÜHRUNG

Im ersten Lernszenario „Wer ist Cubetto“ geht es darum, den Holzroboter kennenzulernen und die darin verborgene Technik einordnen zu können. Unter seiner würfelförmigen Hülle offenbart Cubetto sein Innenleben mit einer Computerplatine und Elektromotoren.

Im Szenario „Ferngesteuert bewegen“ können die Kinder selbst nach Kommandos Bewegungen ausführen und sich darüber auch die vier zentralen Befehle (vorwärts / rückwärts / nach rechts / nach links) einprägen. In einem größeren Raum oder auf dem Hof kann dazu ein Gitter mit Kreide aufgemalt oder mit Krepp auf dem Fußboden aufgeklebt werden. Abwechselnd können die Kinder sich nun gegenseitig über das schachbrettartige Gittermuster zu verschiedenen Feldern steuern. Die Aufgabe besteht darin, zum Erreichen des Zielfelds die Befehle von Cubetto zu verwenden.

Szenario „Ein Tag auf dem Bauernhof“: Emma wird mit Cubetto auf die Wiese neben dem Bauernhaus in ihren Stall gestellt. Auf das Feld mit dem Haus kommt ein Kärtchen mit dem Weckersymbol (die Vorderseite zeigt einen ausgeschalteten Wecker, die Rückseite einen klingelnden wackelnden). Zum Start wird der Wecker von „ruhig“ auf „klingelnd“ gestellt. Emma muss nun ins Haus auf das Feld mit dem Wecker gehen, um das Blättchen umzudrehen und so den Wecker auszuschalten. Nun muss sich Emma die Zähne putzen. Ihre Zahnbürste hat sie aber in ihrem Stall liegengelassen, also muss sie nochmal zurück, und diese holen. Mit der Zahnbürste muss Emma sich anschließend zum Bach bewegen. Jetzt hat Emma Hunger und möchte frühstücken. Das leckerste und saftigste Gras wächst auf der Wiese mit den Obstbäumen. Neben der Wiese sind die Schweine. Über den Zaun unterhält sich Emma mit Schwein Kuno. Kuno findet es sehr warm in der Sonne und würde gerne ein erfrischendes Bad im Teich nehmen. Aber das Gatter ist noch zu. Emma muss in die Scheune, den Schlüssel zum Schloss holen. Emma begleitet Kuno noch zum Teich. Dann verabschiedet sie sich. Als nächstes besucht Emma ihren Freund den Igel.

## VARIATION/ALTERNATIVEN

Der Bee-Bot ist ein kleiner Roboter in Form eines Käfers, der sich mit Hilfe von Tasten auf seinem Rücken programmieren lässt und das analytische und vorausschauende Denken sowie die Problemlösekompetenz der Kinder auf spielerische Weise fördert. Auch mit dem Bee-Bot erhalten bereits Vorschulkinder Einblicke in die elementare Robotik sowie in das Programmieren mit Hilfe von Codes. Der Bee-Bot stellt höhere Anforderungen an das abstrakte Denken der Kinder, da die „Programmierschritte“, einmal eingegeben, nicht mehr sichtbar sind und auch nicht wie bei Cubetto beobachtbar in der programmierten Reihenfolge abgearbeitet werden.

## BENÖTIGTES MATERIAL:

Würfelroboter, Spielteppich, Steuerbrett und Steuersteine sind die wesentlichen Bestandteile der Cubetto-Sets. Für das Projekt Emma im Roboterland hat medien+bildung.com das kommerziell angebotene Cubetto-Material erweitert und durch mehrere Spielfiguren rund um das Schaf Emma, um einen Themen-Spielteppich, Lernszenarien und Lernmaterialien ergänzt.

## TIPPS FÜR DIE PRAXIS:

**Der Cubetto in Verbindung mit den Materialien rund um das Schaf Emma bietet mannigfaltige Spielmöglichkeiten und reizt zum Ausdenken eigener Geschichten bzw. zur Entwicklung eigener Lernszenarien an.**

**Die kompletten Beschreibungen zu diesen und weiteren Lernszenarien stellt medien+bildung.com online zur Verfügung: <https://medienundbildung.com/arbeitsmaterialien/>**



# TECHNIK UND DATENSCHUTZ

## TECHNIK

Tablets sind das mediale „Universalwerkzeug“ – nicht nur in der frühkindlichen Medienbildung. Tablets gibt es mit verschiedenen Betriebssystemen und von unterschiedlichen Herstellern (iOS/Apple, Android/Samsung, Windows/Microsoft). Dabei bieten die iPads des Marktführers Apple gewisse Vorteile: Ein großes Angebot an pädagogisch geeigneten Apps, eine gute Benutzerführung und ausgereifte Lösungen für die Vernetzung (zum Beispiel um fertige Medienprodukte der Kinder zu übertragen, zu präsentieren, zu speichern). Die App für Foto- und Videoaufnahmen wird dabei mitgeliefert. Die eingesetzten Apps für Trickfilme, für Videotrailer, für Comics und zum Malen sind kostenfrei oder kosten wenige Euro. Ein stabiles und leistungsfähiges WLAN in der Einrichtung ist Voraussetzung für den Datenaustausch, die Sicherung von Projektergebnissen, für die Präsentation von Medienprodukten und, soweit geeignet, für die Veröffentlichung auf der Kita-Website. Von Bedeutung ist das Thema Mobile Device Management. Mobilgeräte müssen ‚gemanagt‘ werden zum Beispiel um die ladehungrigen Akkus immer betriebsbereit zu halten, um auf alle Geräte die gleichen Apps aufzuspielen und um die Tablets nach der Benutzung wieder in den Nullzustand versetzen zu können.

Für Kleingruppenaktivitäten, bei denen das Tablet die Funktion der Kamera und des Aufnahmegeräts erfüllt, ist meist jeweils ein Exemplar ausreichend. Als Zubehör sind stoßfeste Schutzhüllen eine wichtige Voraussetzung. Für verwicklungsfreie

Videoaufnahmen unabdingbar sind Stative bzw. Stativadapter für die Tablets.

## DATENSCHUTZ IN DER KITA

Der Schutz persönlicher Daten spielt in der Kita eine immer wichtigere Rolle. Auch die Nutzung digitaler Geräte, also zum Beispiel von Tablets, ist geeignet, persönliche Daten zu produzieren. Bei vielen der von uns in dieser Broschüre vorgestellten Methoden gestalten die Kinder digitale Medienprodukte, die auf den eingesetzten Geräten gespeichert werden. Die gespeicherten Daten, die Fotos, Videos, Audiodateien, digitalen Malbilder oder Comics der Kinder dürfen nicht ohne Genehmigung der Eltern weitergegeben oder gar veröffentlicht werden. In vielen Fällen ist es aber gerade Teil eines Medienprojekts in der Kita, dass die Produkte der Kinder bei Kitaveranstaltungen oder Elternabenden gezeigt werden oder sogar, wie bei unseren „Emma“-Projekten, auf einer Website veröffentlicht werden. Um die Einwilligung der Eltern zu erhalten, gibt es geeignete Vorlagen für Einverständniserklärungen z. B. auch auf der mec-Website. Wenn das Kita-Team geliehene Tablets aus einer Bibliothek oder einem Medienzentrum verwendet, ist es selbstverständlich, dass die Daten der entstandenen Projekte mit der Rückgabe der Geräte gelöscht werden. Ressourcenschonend geht das mit Unterstützung eines Mobile Device Managements. Beim Transfer der Daten ist zu beachten, dass Projektergebnisse nicht in einer Cloud

# EMMA'S REISEPASS



**NAME :** EMMA

**GEBOREN:** 01.02.2015

**SPITZNAME:** EMMI

**BESONDERE MERKMALE:** SIE HAT EIN GRÜN-TÜRKIS-BLAU-GRAUES KUSCHELFELL. SIE SPIELT SO GERN MIT UNS.

**REISEZIEL:** MARTIN - LUTHER - KING - KITA IN MAXIMILIANSAU

**ANKUNFT:** 12. MÄRZ

**GRÖßE:** 20 CM

**ABREISE:** MITTE JULI

**AUGENFARBE:** BLAU

**LÄNGE:** 25 CM

**GEWICHT:** 76 GRAMM

**UMFANG:** 53 CM

gespeichert werden können, sondern offline auf ein anderes Gerät übertragen werden müssen.

Der Datenschutz stellt die Teams von Kindertagesstätten vor eine ganze Reihe konkreter Fragen: Welche Anforderungen gelten beim Anlegen und Verwalten der Bildungs- und Lerndokumentation? Darf ich mit den Eltern über E-Mail oder WhatsApp kommunizieren? Dürfen Bilder von Kindern auf der Homepage der Kita veröffentlicht oder an die Presse weitergegeben werden? Wie kann sich die Einrichtung verhalten, wenn Eltern Fotos und Videos von Veranstaltungen anfertigen? Diese und viele weitere Fragen beantworten Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Rheinland-Pfalz und das Ministerium für Bildung Rheinland-Pfalz mit dem Flyer „Praxisleitfaden für Kitas in öffentlicher Trägerschaft zum Thema Datenschutz“.

Auch auf den Websites des Landesdatenschutzbeauftragten und des Kitaservers finden Sie in kurzer Form die wichtigsten Hinweise zum Datenschutz bei Kita-Themen.

<https://www.datenschutz.rlp.de/de/themenfelder-themen/datenschutz-in-der-kita-fragen-und-antworten-fuer-erzieherinnen-und-erzieher/>

<https://kita.rlp.de/de/service/datenschutz-in-kindertagesstaetten/>

## APP-EMPFEHLUNGEN

**In diesem Heft verwendete Apps, die zur Grundausstattung von Apple-Tablets (iPads) gehören:**

„Kamera“ (Foto- und Videoaufnahmen)

„Fotos“ (Fotoarchiv, auf das aus anderen Apps zugegriffen werden kann)

**In diesem Heft verwendete Apps, die aus dem AppStore geladen werden müssen:**

*Book Creator:* Mit der App Book Creator lassen sich eBooks gestalten. Dabei richtet sich das Programm an absolute Einsteiger. Die Gestaltung eines eBook mit Book Creator ist sehr einfach und lässt sich schon von Kindern bewerkstelligen.

**Davon kostenpflichtig**

*Comic Life:* App zum Basteln von Comics aus Vorlagen, typischen Comic-Elementen (Sprechblasen, Textboxen, etc.) und eigenen Fotos; Filter und Effekte lassen die Bilder wie Comic-Zeichnungen aussehen. Kostenpflichtig

*iMovie:* App zur Erstellung von Videos und Trailern. Kostenlos

*Puppet Pals:* Die App „Puppet Pals“ ermöglicht es bereits jungen Kindern, einen Trickfilm mit eigenen Figuren zu animieren. Die App bietet über die Fotofunktion das Nutzen eigener Fotos und Bilder als Figuren und Hintergrund für die Animation, auch Sprachaufnahmen sind möglich. Kostenfreie Basisversion / Kostenpflichtig mit Zusatzfunktionen

*Stop Motion Studio:* Diese App erlaubt es auf einfache Weise Trickfilme zu erstellen. Kostenfreie Basisversion / Kostenpflichtig mit Zusatzfunktionen

*A Tiny Painter:* Einfaches Malprogramm für das iPad. Kostenlos

**Weitere App-Empfehlungen:**

Auf der *Website unseres Projekts KiTab.rlp* finden Sie App-Empfehlungen und Anleitungen rund um den Tableteinsatz: [www.kitab-rlp.de](http://www.kitab-rlp.de)

Die „Datenbank: Apps für Kinder“ zielt darauf, Erzieher/innen sowie anderen interessierten Pädagog/innen, aber auch Eltern einen Ein- und Überblick in die Struktur des App-Angebots für Kinder zu geben. Die einzelnen Apps werden beschrieben und hinsichtlich ihrer Eignung für Kinder bewertet. [www.datenbank-apps-für-kinder.de](http://www.datenbank-apps-für-kinder.de)

*Broschüre „Tablets im Bildungseinsatz“:* Auch für den Kitabereich anwendbar sind einige der App-Empfehlungen und Methoden in unserer Grundschul-Broschüre: <https://medienundbildung.com/arbeitsmaterialien/>

*Pädi:* Mit dem pädagogisch fundierten Medienpreis (ehem. PädI) werden seit 1998 digitale Produkte für Kinder und Jugendliche prämiert. Es werden u. a. Apps gewürdigt, die in einem fundierten Auswahlverfahren das Prädikat „pädagogisch wertvoll“ erhalten haben – von Kindern, Jugendlichen, Eltern, pädagogisch Tätigen und Experten: <http://paedagogischer-medienpreis.de/>

