

Handbuch zum Einsatz digitaler Medien im Kita-Alltag

Medienbildung in die pädagogische Praxis von Kitas einzubinden, ist aufgrund der Relevanz von Medien für das Aufwachsen von Kindern in unserer mediatisierten Gesellschaft als ganzheitliche Bildungsaufgabe zu verstehen. Dabei muss es nicht immer unbedingt zum Einsatz von besonderer Technik kommen – Medienbildung kann auf verschiedene Weise gestaltet werden und oft bieten die Erzählungen und Erfahrungen, die die Kinder mit in die Kita bringen, viele Gesprächsanlässe, die aufgegriffen werden können, um Medieninhalte zum Thema zu machen.

Auch der Einsatz von digitalen Medien bringt viele Chancen mit sich: Die Nutzung digitaler Medien in der Kita eröffnet vielfältige Möglichkeiten eine ganzheitliche Medienbildung nachhaltig umzusetzen, indem eine Verknüpfung mit anderen Bildungsbereichen stattfindet. Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren bringen nicht nur das Interesse an verschiedenen Tönen, Bildern oder Filmaufnahmen mit, sie wollen diese auch entdecken und aktiv ausprobieren. Oft sind durch die Nutzung verschiedener Medien im Alltag der Kinder schon Kompetenzen vorhanden. Durch die spielerische und motorische Auseinandersetzung mit Hilfe von Projekten oder Angeboten können eine Kompetenzerweiterung erzielt und gleichzeitig inhaltliche Aspekte des jeweiligen Bildungsbereiches vertieft werden.

Im Folgenden werden die Umsetzungsmöglichkeiten von Medienbildung in die pädagogische Kita-Praxis erläutert. Neben Tipps zur Medienausstattung, werden konkrete Ideen für die Nutzung digitaler Medien im pädagogischen Alltag beschrieben.

Die Projektbeispiele mit oder über Medien orientieren sich inhaltlich an den Hamburger Bildungsempfehlungen für die Bildung und Erziehung von Kindern in Tageseinrichtungen. Es werden dabei einzelne Bereiche fokussiert betrachtet, bei jedem Projekt ist allerdings der Einbezug weiterer Bildungsbereiche möglich.

Deutlich wird, dass insbesondere die sprachliche Ebene einen wichtigen Bestandteil jedes Projektes einnimmt. Medien- und Sprachbildung gehen somit Hand in Hand und ermöglichen Kompetenzerweiterungen auf vielfältige und spannende Weise.



Welche digitalen Medien eignen sich für den Einsatz in der Kita?

Entscheidet sich eine Kita dazu, digitale Medien verstärkt in den Bildungsalltag einzubeziehen, ist eine Auseinandersetzung mit der Frage zur anzuschaffenden Medienausstattung unumgänglich. Einige Möglichkeiten für verschiedene digitale Endgeräte, die im Kita-Alltag aktiv und kreativ gemeinsam mit den Kindern eingesetzt werden können, werden im Folgenden beschrieben.

Tablet

Das Tablet kann als Allrounder bezeichnet werden, denn mit Hilfe von Apps sind die Möglichkeiten zur kreativen Nutzung breit gefächert. So wird das Tablet zum Fotoapparat, Hörspiel- und Trickfilmgestalter oder zur Suchmaschine für die Fragen der Kinder. Das Angebot ist groß, deshalb sollten Erzieher:innen die Nutzung des Tablets durch Kinder immer begleiten und genutzte Apps vorab auf ihren pädagogischen Wert hin überprüfen. Eine Auswahl an Apps, die als sinnvoll für den Kita-Einsatz betrachtet werden, werden im nächsten Punkt „Kinder-Apps für den pädagogischen Alltag“ beschrieben.

Laptop

Insbesondere für die Bearbeitung und Präsentation von erstellten Medienprodukten wie Trickfilmen, Fotos etc. ist die Anschaffung eines Laptops sinnvoll. Je nach Betriebssystem können auch schon vorhandene Programme zur Bearbeitung genutzt werden (z. B. iMovie oder Windows Movie Maker). Leicht bedienbare Programme gibt es oft auch als Freeware oder als vergünstigte Version für soziale Einrichtungen (z. B. Bearbeitungsprogramme von Adobe oder Audacity).

Digitalkameras

Digitalkameras werden aufgrund der vermehrten Nutzung von Smartphones nicht mehr so häufig genutzt wie noch vor ein paar Jahren. Der Einsatz durch Kinder kann aber viele Mehrwerte mit sich bringen. Da Digitalkameras in ihre einzelnen Bestandteile auseinandergenommen werden können (z. B. Akku, Speicherkarte, Objektiv etc.) kann die Funktion für Kinder zugänglicher erläutert werden. Wasser- und stoßfeste Kameras ermöglichen außerdem die alleinige Nutzung durch Kinder und erlauben einen Blick auf die kindlichen Perspektiven ihrer Umgebung.

Endoskop-Kamera

Was versteckt sich eigentlich hinter dem Schrank und wie sieht es unter dem Blätterhaufen im Garten aus? All diese Fragen lassen sich mit einer Endoskop-Kamera beantworten, welche mit dem Tablet oder dem Smartphone verbunden wird. Ein langes Kabel ermöglicht die Betrachtung von Gegenständen, die ansonsten nur schwer zu erreichen sind.

Fotodrucker

Mit Hilfe eines Fotodruckers können die Fotografien der Kinder direkt ausgedruckt und gestaltet werden. Dies ermöglicht eine direkte Bezugnahme zu den Ergebnissen. Die meisten Fotodrucker drucken die Bilder außerdem in verschiedenen Etappen, so dass die Kinder genau sehen können, aus welchen Farben ein Foto besteht und wie sich diese Farben zusammensetzen. Sie eignen sich deshalb besonders gut für Fotoprojekte mit Kindern.

Programmier-Roboter

Einfach zu bedienende Roboter, wie z. B. der Bee-Bot oder der Blue-Bot, bieten Kindern die Möglichkeit, erste Programmiererfahrungen zu sammeln und sie als kreatives Instrument für alle Bildungsbereiche zu nutzen. So kann der Einsatz von Programmier-Robotern in der Kita nicht nur das vorausschauende und logische Denken fördern, sondern auch die Team- und Kommunikationsfähigkeit.

Digitales Audioaufnahmegerät / Handyrecorder

Audioaufnahmegeräten ermöglichen vielfältige Projekte, wie beispielsweise die Erstellung eines Geräusche-Memorys. Auch die Aufnahme von Erzählungen der Kinder für einen Trickfilm kann über ein digitales Audioaufnahmegerät erfolgen. Die Audioaufnahmen können auf dem Computer gespeichert, bearbeitet und abgespielt werden.

Digitales Mikroskop

Ein digitales (WLAN)-Mikroskop (z. B. von Wehrfritz) erlaubt die Erkundung und Untersuchung verschiedener Oberflächen. Aufgrund der kabellosen Verbindung mit dem Tablet oder dem Smartphone, kann es überall mitgenommen werden und ermöglicht somit ein breites Nutzungsangebot für Kinder.

Beamer

Um die verschiedenen Ergebnisse aus den Projekten oder Angeboten mit den Kindern zu präsentieren, eignet sich die Nutzung eines Beamers. Auch die Gestaltung von Bilderbuchkinos kann über einen Beamer erfolgen. Die vorhandenen Bilderbücher werden dafür einfach abfotografiert und in Verbindung mit dem Laptop an eine weiße Wand in der Kita projiziert.

Bluetooth-Boxen

Bluetooth-Boxen lassen sich kinderleicht mit dem Tablet oder dem Smartphone verbinden und ermöglichen somit das Abspielen von Musik oder Hörspielen an verschiedenen Orten in oder außerhalb der Kita.

Kinder-Apps für den pädagogischen Alltag

Die Auswahl an Apps für Tablet und Co. ist riesengroß. Vor dem Einsatz in der Kita sollte jede Anwendung von den Erzieher:innen ausprobiert und auf den pädagogischen Wert hin überprüft werden. Dabei sollte der Blick auch immer noch einmal darauf gelegt werden, ob die Nutzung der App mit dem alltäglichen Geschehen in der Kita in Verbindung gebracht werden kann. Apps sollten somit als Ergänzung oder Erweiterung von Angeboten oder Projekten genutzt werden, um das vorhandene Wissen der Kinder zu vertiefen oder auszuweiten.

Einen guten Überblick über als pädagogisch gut bewertete Apps bietet die Website des *Deutschen Jugendinstituts*. Die hier vorhandene Datenbank "Apps für Kinder" ermöglicht das konkrete Suchen nach themen- und altersspezifischen Apps, die von Pädagoginnen und Pädagogen bewertet wurden.

Beispiele für kostenlose Apps

Stop Motion Studio (iOS und Android)

Mit dieser App lassen sich auf einfache und leicht verständliche Weise Trickfilme erstellen und bearbeiten. Die Fotos, die mit Hilfe der Kamera eines Tablets oder Smartphones gemacht werden, werden in der App automatisch nacheinander abgespielt, so dass der entstandene Film direkt angeschaut und mit Geräuschen, Musik oder auch eigenen Tonaufnahmen erweitert werden kann.

Book Creator (iOS und Android)

Book Creator ist eine App, mit der Kinder ein eigenes digitales Buch erstellen können. Dafür können sie die Fotos, die sich auf dem mobilen Endgerät befinden oder die sie selber gemacht haben, nutzen, um ihre eigene Geschichte zu erzählen oder Ereignisse aus dem Kita-Alltag festzuhalten. Auch können selbstgezeichnete Bilder verwendet und mit Text, Geräusche oder Musik untermalt werden.

PicCollage (iOS und Android)

PicCollage ist eine App, mit der Fotos in wenigen und einfachen Schritten bearbeitet werden können. Die Fotos können entweder aus der Galerie des mobilen Endgeräts aufgerufen oder mit Hilfe der App fotografiert werden. Die App bietet verschiedene Funktionen, um die Fotos kreativ zu bearbeiten. Es können somit beispielsweise Fotomontagen erstellt oder Collagen angefertigt werden.

Die Waldfibel (iOS und Android)

Mit der Waldfibel-App vom Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft können Kinder einen digitalen Spaziergang durch den Wald unternehmen und dabei viele

verschiedene Waldbewohner näher kennenlernen. Die App eignet sich besonders in Verbindung mit Projekten zum Thema Wald und kann ergänzend zur Vertiefung des gesammelten Wissens genutzt werden.

ScratchJr (iOS und Android)

Die App *ScratchJr* kann Kinder ab 5 Jahren erste Programmierkenntnisse vermitteln. Mit der Anwendung können eigene interaktive Collagen oder animierte Geschichten erstellt werden. Die App bietet den Kindern somit die Möglichkeit ihre Fantasien in eigenen Geschichten auszudrücken und darzustellen.

Eddis Maschine (iOS)

Die App wurde von der Stiftung *Haus der kleinen Forscher* entwickelt, um Kinder spielerisch an die Themen Mathe, Naturwissenschaften und Technik heranzuführen. Die Kinder haben die Aufgabe, große und kleine Zahnräder so anzuordnen, dass Eddis Maschinen wieder richtig funktionieren. Besonders, wenn die Kinder die App in kleinen Gruppen verwenden, wird die Kommunikation und Kooperation unter den Kindern gestärkt und Problemlösestrategien auf gemeinsamen Wegen entwickelt. *Eddis Maschine* ist eine von vielen weiteren Kinder-Apps der Stiftung *Haus der kleinen Forscher*.

Make It (iOS und Android)

Mit der kostenlosen App *Make It* können die Kinder selbstständig digitale und interaktive Spiele erstellen. Ob Puzzles, Memory-Spiele oder Hörgeschichten: Die Möglichkeiten sind vielfältig. In Verbindung mit verschiedenen Themen, die die Kinder beschäftigen, können somit tolle Spiele entstehen, zu denen die Kinder einen direkten Bezug haben.

Meine kleine Raupe Nimmersatt (iOS und Android)

Die Spieleapp ist angelehnt an den Bilderbuchklassiker von Eric Carle und begleitet die kleine Raupe Nimmersatt bis zu ihrer Verwandlung zum Schmetterling. Die App wird als interaktives Bilderbuch beschrieben und bietet Kindern ab mind. 2 Jahren viele Möglichkeiten, um die Raupe auf ihrem Weg zu begleiten und ihre Welt aktiv mitzugestalten.

DerElefant (iOS und Android)

Die kostenlose und werbefreie App „DerElefant“ vom WDR wurde für Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren entwickelt.

Die Kinder können den Elefanten in die verschiedenen Welten des Weltraums, Unterwasser, des Dschungels oder des Gartens begleiten und auf spielerische Weise beispielsweise erste Grundzüge des Programmierens kennenlernen. Da auch ganze Episoden der „Sendung mit dem Elefanten“ angeboten werden, sollte die Nutzung der App begleitet werden.

Beispiele für kostenpflichtige Apps

Biomio – Mein Wimmel-Biotop (iOS) - 1,99 Euro

Mit dieser App können die Kinder ihre Kenntnisse über die verschiedenen Lebensräume und -weisen von Tieren und Pflanzen ausbauen. Die Aufteilung in die Kategorien "Die Flusslandschaft und der Baum", "Der Wald und der Teich" und "Das Meer und die Unterwasserwelt" erlauben vielfältige Möglichkeiten, um Neues zu entdecken. Auf Ausflügen in die nahegelegene Natur, kann das von den Kindern in der App Gesehene, direkt vor Ort erkundet und Wissen vertieft werden.

Mein Essen – für Kinder (iOS) - 2,99 Euro

Die App *Mein Essen – Ernährung für Kinder* behandelt Fragen, die sich viele Kinder stellen, wenn sie sich mit dem Thema Essen auseinandersetzen: Woraus besteht mein Lieblingsessen? Woher kommt es und warum ist es eigentlich so wichtig, dass wir essen und trinken?

Damit alle Sinne mit einbezogen werden, gibt es verschiedene Rezepte zum Nachkochen, die als PDF-Datei zur Verfügung gestellt werden. Somit kann die App gut in Projekte zum Thema Ernährung eingebunden werden und die Kinder ermutigen, sich näher mit verschiedenen Lebensmitteln auseinanderzusetzen und Neues zu probieren.

Janosch: Oh, wie schön ist Panama - Bilderbuch-Klassiker (iOS) – 2,99 Euro

Bei dieser interaktiven App können die Kinder die altbekannten Figuren von *Tiger* und *Bär* in insgesamt sieben spannenden Kapiteln mit vielen verschiedenen Spielen auf ihrer Reise nach Panama begleiten. Die animierten Zeichnungen sind sehr detailgetreu und nah am Kinderbuch-Klassiker. Eventuell können mit Hilfe der App Kinder, die sonst eher wenig Interesse an Büchern zeigen, ermutigt werden sich an der Geschichte zu beteiligen.

Grow Recycling (iOS) - 3,99 Euro

In welche Mülltonne gehört welcher Müll? In dieser App wird dieser Frage auf spielerischer und lustiger Weise auf den Grund gegangen und gleichzeitig die Beschäftigung mit dem Thema Umweltschutz angeregt. Die App ist eine gute Ergänzung zu Projekten im Bereich Umwelt- und Naturschutz und kann Kinder im Kita-Alter dazu ermutigen, den Müll in ihrer Umgebung besser wahrzunehmen und einzuordnen.

Tatütata: Wimmelapp Kinder (iOS) - 3,99 Euro

Mit dieser App haben Kinder ab ca. 3 Jahren die Möglichkeit, die Feuerwehr und die Polizei durch die interaktive Wimmelwelt zu begleiten und sie bei verschiedenen Aufgaben zu unterstützen. Die App kann in über 10 Sprachen gespielt werden.

Praxisideen für den Kita-Alltag

Medienheld:innen der Kinder

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Soziale und kulturelle Umwelt
- Bildnerisches Gestalten

Zielgruppe: Kinder von 3 bis 6 Jahren

Ressourcen:

- Buntstifte und Papier,
- evt. Medienheld:in der Kinder in Form von Spielzeug oder Bilderbüchern
- evt. Tablet oder Bildkarten



Dauer des Projekts: 1 bis 2 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kommunikative Kompetenz:** Ausdruck von Gefühlen, die durch die Medieninhalte vermittelt werden; Förderung der Sprechfreude
- **Kognitive Kompetenz:** Verarbeiten und Einordnen von Medienerlebnissen; Auseinandersetzen und Verstehen von anderen Perspektiven; Auseinandersetzung mit komplexen Erzählstrukturen
- **Emotionale Kompetenz:** Reflektion von Gefühlen, die durch Medieninhalte hervorgerufen werden; Identifikation mit Medienheld:innen und ihren Charaktereigenschaften

Idee des Projekts

Es gibt sie in vielen verschiedenen Variationen: Als selbstbewusste Prinzessin, als mutiges Rennauto oder als aufopfernde/r Superheld:in. In Rollenspielen schlüpfen die Kinder in die Haut ihrer Lieblingscharaktere aus Film und Fernsehen. Medienheld:innen sind für Kinder wichtige Identifikationsfiguren, die fest in ihre Lebenswelt integriert sind und weshalb sie in der Kita regelmäßig zum Thema gemacht werden sollten. Schon in Gesprächen über Medienheld:innen kann viel über die Interessen und Wünsche, aber auch über die Sorgen und Ängste der einzelnen Kinder erfahren werden. Der Fokus dieses Projekts liegt darin, auf einer offenen und wertfreien Basis die Vorbilder der Kinder kennenzulernen, um zu erfahren, welche Themen es beschäftigt, welche Gefühle es hat und wohin es sich entwickeln möchte.

1. Das Projekt beginnt mit einem Morgenkreis, in dem die Kinder von ihre/n Medienheld:in aus Film und Fernsehen erzählen können. Um die Sprechfreude und Reflektion der Kinder anzuregen, können die Erzieher:innen offene Fragen stellen:
 - Wer ist dein/e Medienheld:in? Wie sieht er / sie aus?
 - Was gefällt dir besonders an diesem / dieser Medienheld:in?
 - Was kann er oder sie besonders gut?
 - In welcher Situation wärst du besonders gerne so wie dein/e Medienheld:in?
2. Es besteht ergänzend die Möglichkeit, dass die Kinder ihre/n Medienheld:in in Form von Spielzeug oder Büchern mit in die Kita bringen. Hierfür eignet sich der in Kitas oft praktizierte Spielzeugtag. Weiterhin können, beispielsweise mit Hilfe eines Tablets oder auch in Form von Bildkarten, Bilder des/der Medienheld:in gezeigt werden.
3. Nachdem Morgenkreis haben die Kinder die Möglichkeit ihre/n Medienheld:in zu malen. Die Begleitung der Kinder durch eine/n Erzieher:in beim Malen schafft weitere Gesprächsanlässe, die zur Reflektion anregen können.
4. Die fertigen Bilder werden gut sichtbar für die Kinder im jeweiligen Gruppenraum in der Kita aufgehängt, so dass im Kita-Alltag immer wieder Bezug dazu genommen werden kann.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien: Das Projekt schafft Raum für die Medienerlebnisse der Kinder und schafft somit Gesprächsanlässe für die Themen und Entwicklungsaufgaben, die die Kinder gerade beschäftigen. Die Faszination für den / die Medienheld:in regt die Sprechfreude der Kinder an. Gleichzeitig setzen sich die Kinder mit ihren Medienerlebnissen auseinander und reflektieren die gesehenen Medieninhalte, indem sie wiedergeben, was die Medienheld:innen ausmacht und was sie an ihnen mögen. Die Erzieher:innen begleiten die Kinder dabei und können in Gesprächen eine Auseinandersetzung mit den Unterschieden zwischen Realität und Fiktion anregen.

Soziale und kulturelle Umwelt: Das Projekt gibt Ausschluss darüber, welche Erfahrungen die Kinder mit verschiedenen Medieninhalten gemacht haben und welche Medien die Kinder nutzen. Weiterhin setzen sich die Kinder mit ihren Gefühlen und auch den von anderen auseinander, nehmen diese wahr und lernen diese auszudrücken. Sie lernen, dass jedes Kind individuelle Vorlieben hat, die sich möglicherweise von ihren eigenen unterscheiden.

Bildnerisches Gestalten: Dadurch, dass die Kinder ihre Lieblingsheld:innen malen, wird ihnen ein Weg eröffnet, sich mit ihren Fantasien auseinanderzusetzen und die Gefühle, Vorstellungen und Eindrücke, die mit diesen entstehen, bildnerisch auszudrücken. Auf diese Weise können Fragen dazu aufgeklärt werden, was das Kind beeindruckt und was es gerade beschäftigt.

Die Natur entdecken und erforschen mit dem digitalen Mikroskop

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Natur – Umwelt – Technik
- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien

Zielgruppe: Kinder von 3 bis 6 Jahren

Techniken / Ressourcen:

- Digitales Mikroskop (z. B. von *Wehrfritz*)
- Tablet-PC, Laptop oder Beamer
- evt. Fotodrucker
- Beutel oder Taschen zum Sammeln von Naturprodukten



Dauer des Projekts: 2 bis 3 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kognitive Kompetenz:** Einsetzen von Medien als Werkzeuge für die Informationsbeschaffung; Verstehen und Bewerten von Gestaltungsmöglichkeiten mit Medien
- **Kommunikative Kompetenz:** Wortschatzerweiterung
- Erlernen von selbstbestimmter und verantwortungsbewusster Mediennutzung

Idee des Projekts

Ausgangsposition: Je nach Jahreszeit kann mit den Kindern im Morgenkreis darüber gesprochen werden, was gerade in der Natur zu finden ist. Bei einem Ausflug in einen nahegelegenen Park, einen Wald oder zu einer Wiese, können die Kinder für sie besondere Naturgegenstände sammeln, um diese anschließend mit dem digitalen Mikroskop zu untersuchen.

1. Zu Beginn des Projekts sprechen die Erzieher:innen mit den Kindern im Morgenkreis über die verschiedenen Jahreszeiten. Gemeinsam wird überlegt, was man in der jeweiligen Saison in der Natur finden kann. Die Erzieher:innen können hierfür Bildkarten mit verschiedenen Abbildungen (z. B. Kastanien, bunte Blätter, Blumen etc.) vorbereiten und die Kinder fragen, wann diese Gegenstände in der Natur zu finden sind. Wichtig ist, den Kindern zu erklären, dass nur bereits heruntergefallene bzw. auf dem Boden liegende Naturprodukte aufgesammelt werden dürfen.
2. Nach der Einführung in das Thema bekommen alle Kinder einen kleinen Beutel oder eine Tüte zum Sammeln verschiedener Naturprodukte. Danach wird gemeinsam mit den Kindern entschieden, wohin der Ausflug gemacht werden soll. Hierfür eignet sich die Verwendung verschiedener Fotografien der möglichen Ausflugsziele. Jedes Kind bekommt einen Wahlstein, den es auf das Foto mit dem Ziel seiner Wahl legen

darf. Das Foto mit den meisten Steinen zeigt den gewählten Ausflugsort, an dem die Kinder ihre Beutel bzw. Tüten füllen können.

3. Je nach Zeitplanung erfolgt die Betrachtung der gesammelten Naturprodukte entweder noch am selben Tag oder auch an einem anderen Tag. Wichtig ist, dass die Zeitpunkte des Sammelns und des Betrachtens der verschiedenen Materialien nicht zu weit auseinanderliegen, damit der Bezug für die Kinder erhalten bleibt.
4. In kleinen Gruppen von bis zu fünf Kindern, führt eine Erzieherin bzw. ein Erzieher die Kinder im nächsten Schritt in die verwendete Technik ein und begleitet sie bei der Nutzung. Die Betrachtung der gesammelten Objekte erfolgt über ein digitales Mikroskop, welches über WLAN mit einem Tablet, einem Laptop oder einem Beamer verbunden wird.
5. Um die Ergebnisse festzuhalten, können Screenshots (Bildschirmfotos) angefertigt werden, die im weiteren Verlauf des Projekts ausgedruckt werden. Mit Hilfe der Verwendung eines Fotodruckers, stehen die Bilder sofort zur Verwendung zur Verfügung. Die Ergebnisse können somit durch die Gestaltung von Plakaten zusammen mit den Kindern, festgehalten und in der Kita aufgehängt werden. So können auch nach Beendigung des Projekts vielfältige Sprachanlässe geschaffen werden.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Natur – Umwelt – Technik: Die Kinder lernen bei dem Projekt die Vielfalt der sie umgebenden Natur kennen, um hier stattfindende Prozesse besser nachvollziehen und verstehen zu können. Indem die Kinder verschiedene Naturprodukte direkt vor Ort sammeln und im weiteren Verlauf des Projekts ihre kleinsten Bestandteile mit dem digitalen Mikroskop betrachten, können sie eine Beziehung zur Natur aufbauen, die eine wertschätzende Haltung gegenüber natürlicher Prozesse begünstigt und damit einhergehend auch den Blick für ein umweltschonendes und nachhaltiges Handeln schärfen kann. Die intensive Auseinandersetzung ermöglicht weiterhin das Sprechen über den Nutzen der Natur für unseren Alltag.

Kommunikation: Sprache, Schriftkultur und Medien: Sowohl die Einführung über das Vorhaben im Morgenkreis als auch die aktive Umsetzung des Projekts, schafft sprachbildende Bedingungen, die von den Erzieher:innen durch sprachanregende und alltagsbezogene Fragen gefördert werden. Durch das wiederholende Benennen der gesammelten Naturprodukte und das detaillierte Betrachten mit Hilfe von digitalen Medien, können einerseits Wortschatzerweiterungen gefördert werden und andererseits wird das Verständnis für den gestalterischen und interessenbezogenen Nutzen digitaler Medien herbeigeführt.

Die Ausstellung und die Dokumentation der Ergebnisse in Form von Plakaten mit Fotos, begünstigt außerdem eine sprachanregende Raumgestaltung, die auch nach Abschluss des Projekts Gesprächsanlässe herbeiführt.

Formen, zählen und Geschichten erzählen mit dem Bee-Bot

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Mathematik; Natur – Umwelt – Technik
- Soziale und kulturelle Umwelt

Zielgruppe: Kinder von 5 bis 6 Jahren

Dauer des Projekts: 1 bis 2 Tage

Techniken / Ressourcen:

- Programmier-Roboter (z. B. *Bee-Bot*)
- Bodenmatte für den *Bee-Bot*
- Bildkarten oder Poster (Bildkarten in doppelter Ausführung erlauben erweiterte Spielmöglichkeiten)



Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kommunikative Kompetenz:** Wortschatzerweiterung; Erkennen und Benennen von Begriffen; Kommunikation mit anderen durch die Zusammenarbeit im Team
- **Mathematische Kompetenz:** Verstehen erster mathematischer Grundlagen; Sammeln von Erfahrungen mit dem Programmieren
- Förderung der **Problemlösekompetenz** und des logischen sowie vorausschauenden Denkens

Idee des Projekts

Mit dem Einsatz eines Programmier-Roboters und verschiedenen Bildkarten bzw. Themenpostern, welche entweder zusammen mit den Kindern oder im Vorfeld von den Erzieher:innen erstellt werden, gelingt die Verknüpfung von Medienbildung mit anderen Bildungsbereichen.

1. Zur Vorbereitung des Projekts sollte zusammen mit den Kindern ein Themenbereich festgelegt werden, für den entweder verschiedene Bildkarten oder ein Poster mit Bildern erstellt werden. Die Bilder können beispielsweise Zahlen, Formen, Tiere oder auch Alltagsgegenstände zeigen.
2. Die Bilder werden mit den Kindern besprochen (z. B. im Morgenkreis), so dass schon im Vorfeld erste Bezüge dazu aufgenommen werden können. Danach werden die Kinder in Gruppen von bis zu fünf Kindern aufgeteilt.
3. Die Bildkarten oder das Poster werden unter der zum Programmier-Roboter gehörende Bodenmatte platziert, so dass in jedem vorgezeichneten Feld ein Bild zu sehen ist.

4. Im nächsten Schritt wird den Kindern wiederholt die Funktion und die Steuerung des Roboters erklärt.
5. Je nach Spielidee bekommen die Kinder nun gemeinsam die Aufgabe mit Hilfe der Pfeiltasten auf dem Roboter einen Weg zu einem bestimmten Bild zu finden. Zu welcher Karte der Roboter geschickt werden soll, kann entweder anhand einer Aufdeckkarte entschieden werden, welche ein Bild vom Poster abbildet, oder die Kinder überlegen sich reihum die Fortführung einer Geschichte. Dafür wählt jedes Kind ein beliebiges Bild aus und versucht den Roboter dorthin zu schicken. Landet der Roboter auf einem anderen Bild, welches nicht ausgewählt wurde, hat die Geschichte eine Wendung genommen und die Kinder dürfen sich eine andere Fortsetzung überlegen.
6. Um die Geschichte auch im Nachhinein festzuhalten, können die Erzählungen mit Hilfe eines Audioaufnahmegerätes aufgenommen werden.
7. Der Programmier-Roboter ermöglicht das Aufgreifen verschiedener Themenbereiche. So können die Kinder beispielsweise auch Zahlenreihenfolgen kennenlernen und ansteuern oder ihre Stadt und die Sehenswürdigkeiten auf einer Landkarte erkunden.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Kommunikation: Sprache, Schriftkultur und Medien: Kommunikation findet bei diesem Projekt auf vielfältige Weise statt. Die verschiedenen Abbildungen auf den Bildkarten oder dem Poster, die mit dem Programmier-Roboter angesteuert werden, werden mit den Kindern besprochen und von ihnen benannt, so dass es oftmals zu Wortschatzerweiterung kommt. Weiterhin erfordert das Projekt einen intensiven kommunikativen und kooperativen Austausch, um gemeinsam das Ziel zu erreichen. Wird die Spielvariante gewählt, bei der anhand der Bilder eine Geschichte erfunden werden soll, werden die Kinder zum Erzählen angeregt und sie erleben und entwickeln ihre Fantasie.

Mathematik: Die Nutzung von Bildkarten oder Postern mit Zahlen oder Formen, die in der natürlichen Umgebung der Kinder vorkommen, erweitert die Erfahrungen und den Zugang zu diesen, was das Klassifizieren und Begreifen für die Kinder herbeiführen kann. Außerdem können die Kinder ein mathematisches Grundverständnis erwerben, wenn beispielweise Zahlenreihenfolgen mit dem Roboter angefahren werden. Für die Steuerung und Programmierung des Roboters ist weiterhin Problemlösekompetenz und vorausschauendes Denken erforderlich.

Natur – Umwelt – Technik: Die Auseinandersetzung mit der Funktion des Programmier-Roboters führt zum Hinterfragen von technischen Vorgängen und Abläufen, was ein grundlegendes Verständnis für die Arbeitsweise und Befehlsstruktur von Robotern zur Folge haben kann. Die Verbindung von verschiedenen Themenbereichen mit Hilfe von Bildkarten oder Postern, erlaubt außerdem die Einbindung verschiedener Bestandteile unserer Natur.

Soziale und kulturelle Umwelt: Die Kinder versuchen gemeinsam den Roboter zu einem bestimmten Bild zu führen. Hierfür müssen sie sich austauschen, sich positionieren und durchsetzen und die Ideen und Einfälle anderer wertschätzend wahrnehmen und anerkennen. Nur auf diesem Wege können sie als Team gemeinsam zum Ziel kommen.

Wir erstellen einen Trickfilm

Fokussierte Bildungsbereiche:

- Kommunikation: Sprachen, Schriftkultur und Medien
- Soziale und kulturelle Umwelt
- Bildnerisches Gestalten

Zielgruppe: Kinder von 4 bis 6 Jahren

Techniken / Ressourcen:

- Tablet mit einer Stop-Motion-App (z. B. *Stop Motion Studio*) oder Fotokamera
- Stativ (mit Tablethalterung)
- Audioaufnahmegerät
- evt. zusätzliche Beleuchtung
- Beamer für die Präsentation



Dauer des Projekts: 3 bis 5 Tage

Medienpädagogische Schwerpunkte / Kompetenzen:

- **Kognitive Kompetenz:** Verstehen und Bewerten von Gestaltungsmöglichkeiten mit Medien; Reflektion von Medieninhalten; Einordnung fiktiver und realer Darstellungen; Verständnis von komplexen Erzählstrukturen
- **Kommunikative Kompetenz:** Verständnis von Symbolen und Darstellungsmustern; Erarbeiten und Ausdrücken von eigenen Geschichten; Austausch mit anderen: Zusammenarbeit im Team; Wortschatzerweiterung
- **Emotionale Kompetenz:** Darstellen von Gefühlen und Empathie in eigenen Geschichten

Idee des Projekts

Das Trickfilm-Projekt basiert auf der Animationstechnik „Stop-Motion“, mit welcher auf einfache Weise in Form von Fotos, die nacheinander werden, kurze Filme mit Figuren und Gegenständen gedreht werden können. Bevor gedreht werden kann, entscheiden die Kinder sich für ein Thema, was sie derzeit beschäftigt oder für ein Lieblingsbuch, das sie verfilmen möchten.

1. Bei diesem Projekt ist es wichtig, die Kinder in alle Schritte miteinzubeziehen und allen Kindern die Teilhabe zu ermöglichen. Aufgrund des sehr vielfältigen Prozesses ist dies gut umsetzbar.
2. Die Themenfindung kann bei diesem Projekt auf vielfältige Weise geschehen. So können die Geschichten der Kinder, die sie im Alltagsgeschehen erzählen,

aufgegriffen werden oder im Morgenkreis wird zusammen mit den Kindern, was im Film passieren soll. Dabei können auch Lieblingsbücher als Grundlage dienen.

3. Sollte eine von den Kindern erzählte Geschichte für den Stop-Motion-Film genutzt werden, ist es wichtig diese mit Hilfe von Bildern festzuhalten. Es sollte dabei ein Projekttag eingeplant werden. Die Gestaltung eines Drehbuchs kann entweder im Morgenkreis oder in einer kleineren Kindergruppe (ca. 5 Kinder) geschehen. Hierfür können auch Bildkarten oder Geschichtenwürfel genutzt werden. Die erzählte Geschichte wird in Begleitung einer Erzieherin oder eines Erziehers auf einem so genannten Storyboard aufgemalt, welches die Abfolge der Geschichte wiedergibt.
4. Am nächsten Projekttag geht es um die Gestaltung des notwendigen Zubehörs für den Film. So können die Kinder die Figuren, die in ihrer Geschichte vorkommen, basteln oder mit Knete formen. Weiterhin besteht die Möglichkeit schon in der Kita vorhandenes Spielzeug für den Film zu verwenden. Auch die Hintergründe können von den Kindern gestaltet werden.
5. Der nächste Tag sollte mit der Einführung in die verwendete Technik beginnen. Hierbei ist es sinnvoll, die Kinder in kleinere Gruppen mit bis zu 5 Kindern aufzuteilen.
6. Im nächsten Schritt geht es um die aktive Gestaltung des Trickfilms. Dafür werden entweder mit einer Kamera oder mit dem Tablet (ggf. Mit Stop-Motion-App) Bilder gemacht, die hintereinandergelegt Bewegungsabläufe darstellen. Dafür wird das Material, welches für den Film gebastelt oder geknetet wurde, auf einer Unterlage aufgelegt und schrittweise verschoben. Von jeder neuen Position werden von den Kindern Fotos gemacht. Dabei ist es wichtig, dass die Veränderungen nur in kleinen Bewegungen vorgenommen werden, damit der Film später möglichst flüssig erscheint. Die Verwendung eines Stativs kann hierbei sehr hilfreich sein. Für die Gestaltung des Trickfilms sollten ein bis zwei Tage eingeplant werden.
7. Wenn der Trickfilm fertig abgedreht ist, können mit Hilfe eines Audioaufnahmegerätes Geräusche aufgenommen werden, die den verschiedenen Abschnitten der Geschichte zugeordnet werden. Außerdem werden Kinder gesucht, die die Rolle der Erzählerin oder des Erzählers übernehmen wollen.
8. Der Schnitt des Films kann zusammen mit den Kindern gemacht werden, sollte aber immer in Begleitung stattfinden. Hierfür eignen sich einfache Schnittprogramme (z. B. Windows Movie Maker, iMovie oder Adobe Premiere Elements).
9. Das Projekt endet mit einer Kinovorführung in der Kita, die mit Hilfe eines Beamers gestaltet wird.

Bezugnahme zu den Themenblöcken der Hamburger Bildungsempfehlungen:

Sprachen, Schriftkultur und Medien: Beim Erstellen eines Trickfilms findet Kommunikation auf mehreren Ebenen statt. Die Kinder setzen sich aktiv mit einer Geschichte auseinander, die sie sich entweder selber ausdenken oder die sie aus einem Buch wiedergeben. Weiterhin ist es notwendig, ins Gespräch mit den anderen Teilnehmenden zu kommen, um bevorstehende Abläufe abzusprechen. Der Einsatz verschiedener Medien und das Reden darüber erweitert außerdem den Blick für verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten mit digitalen Medien und ermöglicht die kritische Betrachtung von Fernsehinhalten, welche von Menschen erstellt werden.

Soziale und kulturelle Umwelt: Die Erstellung eines Trickfilms erfolgt in mehreren Schritten, die ein Zusammenarbeiten der Kinder voraussetzen. Von der Wahl der zu verfilmenden Geschichte bis hin zu Produktion des Films, ist Teamfähigkeit und Kommunikation miteinander elementar, um ein Ergebnis erzielen zu können.

Bildnerisches Gestalten: Die Kinder gestalten bei diesem Projekt alle zugehörigen Materialien, die für den Film benötigt werden, selbst. Sie können dafür selber entscheiden, welche Beschaffenheit, welche Farbe oder auch welches Material sie nutzen wollen. Hierbei werden auch Erfahrungen mit dem Schneiden, Kleben, Reißen etc. gemacht, was zu vielfältigen Auseinandersetzungen mit unterschiedlichen Materialien führt.

Weitere Ideen zu Projekten und Angeboten können auch über die Website „Ran an Maus und Tablet“ (www.rananmausundtablet.de) abgerufen werden, welche von der Landesanstalt für privaten Rundfunk in Hessen (LPR) initiiert und finanziert und vom Blickwechsel e.V. realisiert wurde.

Institutionen, Fortbildungsmöglichkeiten und Literaturtipps

Institutionen im Raum Hamburg und Umgebung

Blickwechsel – Verein für Medien- und Kulturpädagogik

Blickwechsel ist ein gemeinnütziger Verein für Medien- und Kulturpädagogik mit Sitz in Göttingen und Regionalbüros in Bremen, Hamburg, NRW und Gießen. Neben wechselnden Fortbildungen und Informationsveranstaltungen zu medienpädagogischen Thematiken für pädagogische Fachkräfte in Kitas oder Schulen, veranstaltet der Blickwechsel e. V. regelmäßig Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen. Dabei steht auch die Zusammenarbeit mit Eltern im Vordergrund und wird als wichtiges Merkmal bei der Umsetzung der vielfältigen Aufgaben der Medienpädagogik in die Praxis angesehen. Einen besonderen Wert legt der Blickwechsel e.V. auf Zielgruppenorientierung und Methodenvielfalt. Die Homepage enthält neben Informationen zu Veranstaltungen und Projekten vielfältige Ideen und Anregungen zur Umsetzung medienpädagogischer Projekte in pädagogischen Einrichtungen.

→ <https://www.blickwechsel.org>

ElternMedienLotsen

Das Projekt *ElternMedienLotsen* richtet sich an Familien mit Kindern ab 3 Jahren. ElternMedienLotsen beraten Familien auf medienpädagogischen Elterntreffen und beantworten Fragen rund um die Mediennutzung und Medienwahrnehmung von Kindern und Jugendlichen. Pädagogische Einrichtungen können die Referentinnen und Referenten für Elternabende buchen und die Themenschwerpunkte individuell absprechen.

→ Weitere Informationen gibt es auf der Homepage des Trägers TIDE unter <https://www.tidenet.de/elternmedienlotse>

Bücherhallen Hamburg

Die Bücherhallen Hamburg können als wichtiger Akteur im Feld der Medienkompetenzförderung bezeichnet werden. Sie bieten den Zugang zu den verschiedenen Medienarten und haben ein vielfältiges Angebot, um Kinder und Jugendliche an die kompetente Bibliotheks- und Mediennutzung heranzuführen. In Kooperation mit der BASFI wurde das Projekt „Frühkindliche Medienbildung in Kooperation von Kita und Bibliothek“ entwickelt und umgesetzt. Im Fokus steht hier die Bildungsarbeit in Kitas, welche mit Blick auf die Hamburger Bildungsempfehlungen durch geeignete Medien, didaktisches Material und Fortbildungsangebote unterstützt werden (vgl. Mediennetz Hamburg e.V. / Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein MA HSH u. a. 2013).

→ <https://www.buecherhallen.de>

GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

Die GMK ist ein bundesweiter Fachverband für Bildung, Kultur und Medien, der sich die Förderung und Vermittlung von Medienkompetenz als zentrale Zielvorstellung gesetzt hat. Bei verschiedenen Fachtagungen und medienpädagogischen Veranstaltungen kommen Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen, um in den Austausch und Transfer zu gehen.

Die GMK-Fachgruppe Kita widmet sich den spezifischen Themen, die frühkindliche Medienbildung betreffen. In dieser Fachgruppe wurde 2017 auch ein Positionspapier erarbeitet, welches begründete Forderungen zur flächendeckenden Medienbildung in Kitas enthält.

→ <https://www.gmk-net.de>

Websites mit medienpädagogischem Schwerpunkt für pädagogische Fachkräfte und Eltern

Ran an die Maus & Tablet – Medienarbeit mit Kindern in Kita und Grundschule

Die Website *Ran an Maus & Tablet* wurde speziell für pädagogische Fachkräfte in Kitas und Grundschulen entwickelt und umfasst viele Ideen und Materialien für die Praxis, um die aktive Medienarbeit mit Kindern auch ohne Vorkenntnisse anbieten und fördern zu können.

→ <http://www.rananmausundtablet.de/>

scout – Das Magazin für Medienerziehung

Das Magazin *scout* der Medienanstalt Hamburg/Schleswig-Holstein (MA HSH) erscheint zweimal jährlich und richtet sich mit aktuellen medienbildenden und –erzieherischen Themen an Eltern und Pädagog:innen. Das Magazin informiert außerdem aktuelle Veranstaltungen zum Thema Medienerziehung und hält Tipps zu medienpädagogischen Materialien, Projekten oder Institutionen bereit.

Die Printausgaben von *scout* sind kostenlos über die Website erhältlich.

→ <https://www.scout-magazin.de>

Medienpädagogik Praxis-Blog

Der Medienpädagogik Praxis-Blog bietet Materialien, Methoden, Projektbeispiele, Tipps, Tricks und aktuelle Informationen für die Umsetzung medienpädagogischer Angebote und Projekte in pädagogischen Einrichtungen. Pädagogische Fachkräfte finden regelmäßig neue Anregungen zum Einsatz digitaler Medien mit Kindern.

→ <https://www.medienpaedagogik-praxis.de>

DJI-Datenbank “Apps für Kinder”

Das Deutsche Jugendinstitut bietet mit ihrer Datenbank sowohl für Eltern als auch für pädagogische Fachkräfte einen Überblick über Apps für Kinder an, die nach pädagogischen Kriterien geprüft und rezensiert wurden.

→ <https://www.dji.de/datenbank-apps-fuer-kinder.html>

SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht

SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht ist eine Initiative, die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ), den beiden öffentlich-rechtlichen Sender *Das Erste* und *ZDF* sowie der *AOK – Die Gesundheitskasse* unterstützt wird und auf der sich insbesondere Eltern und Erziehende Rat zu medienerzieherischen Fragen einholen können. Sie bietet Informationen, Hintergrundwissen und Tipps zu aktuellen Medienthemen und zeigt Möglichkeiten auf, wie der Familienalltag mit Medien gut gestaltet werden kann. Auch Pädagoginnen und Pädagogen finden auf der Website einen guten Überblick zu den Medienthemen, mit denen sich die Kinder beschäftigen und können die Informationen und Tipps nutzen, um zusammen mit den Eltern darüber ins Gespräch zu gehen oder um spezifische Themenelternabende vorzubereiten.

→ <https://www.schau-hin.info>

Gutes Aufwachsen mit Medien – Digitales Kinderzimmer

Eine weitere Initiative, die vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMFSFJ) gefördert wird ist *Gutes Aufwachsen mit Medien*. Unterstützt werden Eltern und pädagogische Fachkräfte bei allen Fragen, die bei der Erziehung von Kindern im digitalen Zeitalter entstehen. Außerdem bietet sie Kindern und Jugendlichen altersgerechte Zugänge zur Medienwelt, um somit die Rahmenbedingungen für ein „Gutes Aufwachsen mit Medien“ zu schaffen.

→ <https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de>

Internet-ABC

Das Projekt Internet-ABC richtet sich an Kinder, Eltern und pädagogische Fachkräfte und bietet Hilfestellungen und Informationen über den verantwortungsvollen Umgang mit dem Internet.

→ <https://www.internet-abc.de>

Klicksafe.de

Die Initiative *klicksafe* wurde im Jahr 2004 im Auftrag der Europäischen Union als Sensibilisierungskampagne ins Leben gerufen, mit dem Ziel, die Medienkompetenz im Umgang mit dem Internet und neuen Medien auf einer breiten Ebene zu fördern. *klicksafe* bietet Medienerziehungstipps für Familien und verschiedene Materialien für Pädagoginnen und Pädagogen über aktuelle Themen im Internet.

→ <https://www.klicksafe.de>