

kindergarten
heute



Susanne Roboom

MEDIEN ZUM MITMACHEN

Impulse für die Medienbildung
in der Kita



Verlag Herder

Welche Medien und Medienfiguren Kinder besonders mögen, kann man oft an ihrer Kleidung, ihren Taschen, an Gebrauchsgegenständen und im Spiel sehen. Die Themen und Nutzungsgewohnheiten der Kinder sind aufschlussreich für die Begleitung ihrer Entwicklungsprozesse und können Impulse für kreative Projekte und Aktionen sein. Ob aus dem Fernsehen, das noch immer Leitmedium der Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter ist (vgl. z. B. FIM-Studie 2016: www.mpfs.de/studien), oder aus Spielen, Büchern, Hörspielen: Medien liefern ein breites Angebot an Inhalten und potenziellen Identifikationsobjekten. Kinder tauschen sich aus über Medieninhalte und -figuren, bauen sie in ihr Spiel ein und tragen ihre Idole auf Brotdosen, Trinkflaschen oder Kleidungsstücken mit sich. Sie verkleiden sich nach dem Vorbild ihrer Medienlieb-linge und spielen Szenen mit anderen Kindern nach. Die Medienheld*innen bieten ihnen Projektionsfläche für eigene Wünsche, Bedürfnisse und Vorstellungen. Sie identifizieren sich mit ihnen und es geht es ihnen darum, sich auszukennen, mitreden zu können, dazuzugehören, sich abzugrenzen oder auszuprobieren.



LERNZIELE

- medienbezogene Erfahrungen und Emotionen ausdrücken und verarbeiten
- Auseinandersetzung mit eigenen Vorlieben, Wünschen, Stärken, Fähigkeiten
- Selbstverstehen, Selbstwertgefühl, Empathie stärken
- Medieninhalte bewerten, durchschauen und kritisch reflektieren
- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- Umgang mit Mediengeräten

Kinder identifizieren sich mit Medienfiguren



und Hilfestellung vermitteln. Tipps rund um die Elternarbeit, z. B. zur Gestaltung der Einladung, der Kurzreferate, zu Einstiegsmethoden oder zur Gestaltung der Diskussion, finden Sie in Kapitel 12 „Eltern ins Boot holen“. In vielen Bundesländern können Kitas übrigens kostenlos oder kostengünstig medienpädagogische Unterstützung für die Durchführung eines Infoabends für Eltern oder das Kita-Team in Anspruch nehmen. Eine Übersicht mit Kontaktadressen bietet die EU-Initiative Klicksafe auf www.klicksafe.de/referentensuche.

6

Galerie der Medien-Idole

Material: verschiedene Gegenstände aus dem Medienverbund, z. B. Spielfiguren, Stofftiere, Sammelkarten, Poster, Becher oder T-Shirts der Medienliebblinge

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Lebenswelt, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: In Gesprächen über ihre Medienerlebnisse erzählen Kinder von sich selbst, was sie mögen oder ablehnen. So können sie ihre Eindrücke reflektieren und verarbeiten. Initiieren Sie solche Gespräche ruhig auch gezielt, z. B. indem Kinder ihre Spielfiguren, Stofftiere, Sammelkarten, Poster, Becher oder T-Shirts in die Kita mitbringen, vorstellen und eine selbst gestaltete



Galerie der Medien-Idole

Galerie damit bestücken. Pädagogische Fachkräfte und Eltern müssen nicht alle Held*innen der Kinder gut finden. Das wollen Kinder oft gar nicht. Wenn Erwachsene ihnen zuhören, dann erfahren sie die Gründe bestimmter Vorlieben und was die aktuellen Themen und Sichtweisen der Kinder sind. Auf interessierte Fragen antworten Kinder gern:

- „Warum magst du diese Figur hier besonders?“
- „Woher kennst du sie?“
- „Was erleben die Figuren in der Geschichte?“

Ihre Erlebnisse bieten Sprechanlässe, die kreativ aufgegriffen werden können.

7

Mäuse, Monster, Medienstars ...

Material: Verkleidungsutensilien, Fotokamera oder Tablet

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Passend zur gemeinsam zusammengestellten Galerie der Medienidole (s. Kap. 1, Impuls 6) eröffnen Rollenspiele weitere Verarbeitungshilfen. Ergänzend kann eine Verkleidungsparty unter dem Motto „Mäuse, Monster, Medienstars“ o. Ä. organisiert werden. Die Kinder versuchen, in Aussehen und Auftreten möglichst dicht an ihre Medienheld*innen heranzukommen. Daraus entwickelt sich ein Ratespiel, bei dem die anderen Kinder versuchen herauszufinden, um welche Medienfigur es sich handelt. Natürlich darf und sollte auch die eine oder andere kritische Frage gestellt werden, wenn Medienidole z. B. sehr stark Geschlechterstereotype bedienen. Ein Foto-Shooting rundet die Aktion ab und die entstandenen Porträts und Gruppenfotos ergänzen die Galerie der Medien-Idole.

8

Medienerlebnisse malen

Material: Papier und Stifte, Tablet mit Mal-App (z. B. Notizen-App oder Memos-App) oder Computer mit Malprogramm (z. B. MS Paint)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Lebenswelt, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: In Zeichnungen und Bildern werden die Medienerlebnisse von Kindern sichtbar. Das Spannende an Kinderzeichnungen ist, dass sie mehrdeutig sind. Es gibt zudem sichtbare und unsichtbare Elemente. Welche Bedeutung diese haben, erfahren Fachkräfte, wenn sich die Kinder mit ihnen darüber austauschen. Auf die Frage „Was schaust du gern im Fernsehen/spielst du gern auf dem Tablet/lässt du dir gern vorlesen?“ können Malaktionen mit anschließenden Gesprächen entstehen. Dabei ist es wichtig, Offenheit und Akzeptanz für die Vorlieben der Kinder zu signalisieren und keine vorschnellen Bewertungen vorzunehmen.

9

Medien-Idole ausmalen

Material: Ausdrucke mit Ausmalbildern von Medienlieblingen der Kinder, Malstifte

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Lebenswelt, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Das Internet bietet eine Fülle kostenloser Ausmalbilder zu beliebten Medienstars. Laden Sie im Vorfeld eine Auswahl an Ausmalbildern herunter. Dann können die Kinder offline aus einer Vorauswahl entscheiden, welche

Stars sie ausmalen möchten. Auch das ist ein weiterer Sprech Anlass. Kinder erzählen gern, wen sie favorisieren und was sie an ihrem Idol schätzen. Darüber offenbaren sie auch viel von sich selbst, ihre Themen, Medienvorlieben und Wünsche. Sie können so konsumierte Inhalte verarbeiten und angeregt werden, Identifikationsangebote und Rollenstereotype zu hinterfragen.

10

Medien früher & heute

Material: DIN-A3-Papierbögen, Stifte, ggf. Kamera oder Mikrofon oder Tablet mit Kamera-App oder Mikrofonfunktion

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Welche Bedeutung haben Medien im Alltag und in der Freizeitgestaltung der Kinder? Welche Alternativen gibt es zum Fernsehen oder zu digitalen Spielzeugen und Computerspielen? Wie haben Eltern oder Großeltern damals ihre Freizeit gestaltet? Was haben sie gemacht, als es noch kein Fernsehgerät gab? Wie haben sie sich ohne Smartphone verabredet? Gemeinsam darüber nachzudenken, warum wir Medien nutzen und wann wir sie besser ausschalten sollten, ist ein wichtiger Schritt, im Rahmen der eigenen Möglichkeiten bewusster mit Medien umzugehen. Gestalten Sie aus den Ergebnissen der Überlegungen mit den Kindern ein Plakat zum Thema „Das machen wir am liebsten in unserer Freizeit“ aus selbst gemachten Fotos und/oder führen Sie Interviews für eine eigene Radio- oder Fernsehsendung.

Seite 12

„So sieht meine Heldin aus!“



Medienwelten früher ...



2 LESEN & ERZÄHLEN

Geschichten anhören und Bilder anschauen steht bei Kindern hoch im Kurs. Fast die Hälfte aller Kinder stöbert täglich in Bilderbüchern. Aus diesem Interesse entstehen oft eigene Geschichten, die in einem selbst hergestellten Buch festgehalten werden können.

Vorleserituale sind in den Kitas Bestandteil des Alltags. Das ermöglicht vor allem auch den Kindern einen Zugang zu Büchern – und damit zum Hinhören, Hinsehen, zu Sprache und Schrift –, die diesen Zugang zu Hause kaum oder gar nicht haben. Vorlesen fördert

- die auditive Wahrnehmung,
- das Bild- und Textverständnis,
- die Fähigkeit, zu erzählen und Sprache gezielt einzusetzen,
- Fantasie und
- Kreativität.

Zum Vorlesen eignen sich Bilderbücher, aber auch ein technisches Medium.

Analog oder digital vorlesen



LESE- & MATERIALTIPPS

➔ **Näger, S. (2018): Bildung braucht Bildungsbücher 2018/19.**

Empfehlungskatalog zur Literatúrauswahl für den Buchbestand in Tageseinrichtungen für Kinder. Der Katalog kann kostenlos heruntergeladen werden auf www.freiburg.de/pb/Lde/228388.html.



LERNZIELE

- medienbezogene Erfahrungen und Emotionen ausdrücken und verarbeiten
- Selbstverstehen, Selbstwertgefühl, Empathie stärken
- analoge und digitale Bilderbücher bewerten
- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- Umgang mit Kamera und Tablet
- bildliche Ausdrucksmittel kennenlernen
- Kennenlernen von Gestaltungsprogrammen bzw. -Apps
- aktive Gestaltung eigener Bilderbücher

➔ www.stiftunglesen.de

Hier sind neben zahlreichen Informationen für pädagogische Fachkräfte rund um das (Vor-) Lesen auch Broschüren, eine kommentierte Liste mit empfehlenswerten Kinderbuch-Apps und die Vorlesestudien seit 2007 zu finden.

➔ www.lesestart.de

„Lesestart – Drei Meilensteine für das Lesen“ ist ein Programm zur Sprach- und Leseförderung, das sich schon an die Jüngsten richtet. Es wird vom Bundesministerium für Bildung und Forschung finanziert und von der Stiftung Lesen durchgeführt.

2

Das digitale Bilderbuch

Material: Bilderbuch-App (Orientierungshilfen und Empfehlungen z. B. auf www.stiftunglesen.de/leseempfehlungen/digitales), Tablet, Beamer

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, ästhetisch-kulturelle Bildung, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Das Besondere einer Bilderbuch-App sind die integrierten Spielsequenzen, die Mitmachelemente und interaktive Funktionen wie z. B. die Möglichkeit, die eigene Stimme oder Geräusche aufzunehmen und dem digitalen Bilderbuch hinzuzufügen. So bekommt ein Buch eine individuelle Note oder kann in verschiedenen Sprachen neu vertont werden. Dazu tippen Sie einfach auf das Mikrofon, das meistens unten in der Symbolleiste des digitalen Buches zu finden ist, und aktivieren die Aufnahme. Regen Sie die Kinder an, beliebte Textpassagen in einigen der in der Gruppe vertretenen Sprachen aufzunehmen. Vielleicht soll auch das ganze Buch in verschiedene Sprachen übersetzt werden. Oder suchen Sie gemeinsam Geräusche, die zur Geschichte passen, und nehmen Sie sie auf. Wird das Bilderbuch mit dem Beamer dargestellt, kann die ganze Gruppe an der Geschichte und der individuellen Ergänzung teilhaben.



Stöbern in einer Bilderbuch-App

3

Bilderbuch des Monats

Material: verschiedene Bilderbücher (klassisch, mit Audiostift benutzbar, Bilderbuch-App), Fotokamera oder Tablet mit Kamera-App, ggf. Drucker, DIN-A3-Papierbogen, Stifte, ggf. Big-Point-Sprechbox, ggf. beispielbare Sticker und Audiostift

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Um das Interesse an Büchern und die Lust am Lesen zu wecken und zu fördern, stellen die Kinder auf einem Aushang in der Kita das „Bilderbuch des Monats“ vor. Interessant ist in diesem Zusammenhang auch der Vergleich zwischen den Varianten

- a) klassisches Bilderbuch,
- b) Bilderbuch mit Audiostift,
- c) Bilderbuch-App.

Die Kinder sprechen über die Unterschiede, was ihnen besser gefällt und welche Form sie zu welcher Gelegenheit lieber nutzen. Den Aushang gestalten die Kinder auf einem Bogen Papier, indem sie ein Foto des bewerteten Bilderbuchs aufkleben, ihre Lieblingsszene malen und ihre Bewertung abgeben. Diese kann aus einem Smiley oder einer bestimmten Anzahl von Sternen, Punkten o. Ä. bestehen. Ergänzend können sie eine kurze Beschreibung des Inhalts z. B. auf eine Big-Point-Sprechbox sprechen oder auf einen beispielbaren Sticker, der mit einem Audiostift (z. B. Bookii, TipToi Create oder AnyBook Reader) abgehört werden kann. So erfahren Kinder auch ohne Lesekenntnisse, worum es im Buch des Monats geht.

Wenn die Kinder alle Fotos geknipst haben, können diese in ein Präsentationsprogramm (MS PowerPoint oder OpenOffice Impress) oder eine geeignete App (z. B. Book Creator) eingefügt werden. Die Aufnahmefunktion in den Programmen macht es möglich, dass auch der Text zu den Bildern aufgesagt oder eingesungen werden kann.

7

Das eigene Bilderbuch: Ideenfindung

Material: Papier und Stift

Verknüpfter Bildungsbereich: Sprache

Kurzbeschreibung: Die Kinder stellen ihr eigenes Bilderbuch her. Entweder erfinden sie die Handlung oder sie interpretieren ein Bilderbuch/Hörspiel/einen Film neu. Mögliche Fragen zum Einstieg:

- „Wie heißt euer Lieblingsbuch?“
- „Was passiert darin?“
- „Wer spielt in der Geschichte mit?“

Vielleicht soll eine beliebte Medienfigur mal etwas ganz anderes erleben? Dann besucht Yakari z. B. den kleinen Eisbären, geht Lillifee mit Käpt'n Sharky auf große Fahrt oder Sid aus „Ice Age“ trifft den Grüffelo.

8

Das eigene Bilderbuch: Drehbuch & Umsetzung

Material: Flipchart-Papier oder Wandzeitung, Stifte, Fotokamera oder Tablet mit Kamera-App

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Wenn die Idee für das eigene Bilderbuch in Grundzügen feststeht (s. Kap. 2, Impuls 7), überlegen die Kinder gemeinsam, was genau passieren soll und welche Bilder sie brauchen, damit die Handlung verständlich wird. Ein

Drehbuch ist hilfreich, um den roten Faden nicht zu verlieren und alle wesentlichen Szenen im Blick zu behalten. Skizzieren Sie gemeinsam die Schlüsselszenen als Gedächtnisstütze. Die Kinder klären, wer welche Rolle in der Geschichte übernimmt und wer welche Szene knipst. Auch dies wird im Drehbuch notiert. Es dient während der Arbeit am Bilderbuch als Orientierungshilfe und Arbeitsplan. Beim Fotografieren experimentieren die Kinder mit unterschiedlichen Perspektiven und Einstellungen, dadurch kann die gleiche Szene unterschiedlich wirken. Wird der Grüffelo zum Beispiel von unten aus der Froschperspektive aufgenommen, wirkt er furchteinflößender, als von oben aus der Vogelperspektive fotografiert. Tipps zur Fotografie gibt es z. B. auf www.kamerakinder.de/trickkiste.html.



Doppelrolle: Schauspielerin und Fotografin

3 MALEN & GESTALTEN

Malen und zeichnen sind wesentliche Ausdrucksformen für Kinder, um innere Bilder, Erlebnisse und Gefühle zum Ausdruck zu bringen und sie zu verarbeiten. Es ist ein kreativer Prozess, bei dem verschiedene Werkzeuge zum Einsatz kommen können. Neben Pinseln, Bunt-, Filz- und Wachsmalstiften können sich Kinder durch die Verwendung von digitalen Malwerkzeugen zusätzliche kreative Ausdrucksformen erschließen. Und die digitale Bildbearbeitung ist inzwischen so einfach geworden, dass auch Kinder spielend leicht digitale Kunstwerke erstellen können. Dabei wird die Hand-Auge-Koordination herausgefordert und trainiert und die Kinder erweitern ihr Repertoire an Ausdrucksmöglichkeiten.



LERNZIELE

- Wahrnehmungsschulung
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- mediale Ausdrucks- und Gestaltungsmittel kennenlernen
- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Umgang mit PC und Tablet
- Kennenlernen von Gestaltungsprogrammen bzw. -Apps
- aktive Gestaltung und Präsentation digitaler (Kunst-)Werke

LESE- & MATERIALTIPPS

→ www.rananmausundtablet.de

Das Materialpaket „Ran an Maus & Tablet“, das von der Hessischen Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien (LPR Hessen) kostenlos als Onlineangebot und USB-Stick für Kitas und Grundschulen zur Verfügung gestellt wird, enthält praxiserprobte Methodenbausteine, leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen, Orientierungshilfen rund um Hardware, Software und Apps, die wesentlichen rechtlichen Grundlagen, Informationen zu Beratungsangeboten für Eltern und viele Tipps und Links.

→ www.bkj.de/kulturelle-bildung-dossiers/fruehkindliche-bildung.html

Dossier: Kulturelle Bildung von Anfang an.

Die Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) e. V. hat ein Dossier zusammengestellt, das viele Beispiele zur kulturellen Bildung im Elementarbereich enthält.

→ **Anfang, G./Demmler, K./Lutz, K./Struckmeyer, K. (Hrsg.) (2015): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. München: kopaed.**

Als praktische Handreichung liefert das Buch Ideen und Konzepte für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern. Zur theoretischen Vertiefung werden im zweiten Teil die Grundlagen der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern aus interdisziplinärer Sicht behandelt.

6

Fotos weitermalen

Material: digital vorliegende (Porträt-)Fotos der Kinder sowie Ausdrucke davon, Computer mit Malprogramm (z. B. MS Paint) oder Tablet mit Mal-App (z. B. Notizen- oder Memo-App, Mal-Kamera für iOS oder Pixlr für iOS und Android), Drucker, Papier, Malwerkzeuge, Scheren, Klebstoff

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Alle Malprogramme verfügen über die Option, Fotos einzubinden und zu gestalten. Porträts oder andere Fotos aus vorhergehenden Fotoshootings können im Malprogramm geöffnet und dort bearbeitet werden: Mit dem digitalen Radiergummi entfernen die Kinder nun die Teile des Fotos, die nicht benötigt bzw. ersetzt werden sollen. Nun werden Accessoires wie Brillen, Hüte oder ein Schnurrbart ergänzt, ein Sternenhimmel oder eine Mondrakete ins Foto hineingemalt, vielleicht sogar ein Alienkörper unter den Kopf gesetzt. Damit alle Kinder gleichzeitig malen können, auch wenn nur ein oder zwei Rechner oder Tablets zur Verfügung stehen, werden auch analoge Malwerkzeuge, Papier, Ausdrucke der Fotos und Scheren bereitgestellt.



Porträt zum Ausmalen

„Bleistiftskizze“ zu finden. Dieser verändert das Foto so, dass es wie mit Bleistift gezeichnet aussieht. Auch in der Galerie, in der auf dem Tablet Fotos angesehen werden können, lassen sich Fotos bearbeiten. Es stehen verschiedene Filter zur Auswahl, z. B. die Option, das Bild schwarz-weiß anzuzeigen. In der App Pixlr gibt es eine Vielzahl stilisierender Effekte, die in ihrer Intensität noch variiert und miteinander kombiniert werden können und so aus einem Foto ein Ausmalbild machen. Drucken Sie das so bearbeitete Foto aus, damit die Kinder es anmalen können.

7

Eigene Ausmalbilder gestalten

Material: digital vorliegende (Porträt-)Fotos der Kinder, Computer mit Bildbearbeitungsprogramm (z. B. Paint.NET) oder Tablet mit Bildbearbeitungs-App (z. B. Galerie-App oder Pixlr), Drucker, Papier, Malwerkzeuge

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Viele Malprogramme verfügen über Filter. So können die Kinder aus eigenen Fotos Malvorlagen erstellen. Dazu wird ein Foto z. B. im Programm Paint.NET geöffnet. Im Menüpunkt „Effekte“ ist unter „Künstlerisch“ der Effekt

8

Faltmännchen analog & digital

Material: Tablet mit Faltmännchen-App von Gribster (iOS und Android), Papier, Malwerkzeuge

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Faltfiguren zu malen ist ein beliebtes Spiel, das neben dem Spaß am Gestalten auch die Auseinandersetzung mit Proportionen und Körperbau fördert. Neben der klassischen Variante, bei der ein Bogen Papier gefaltet

7 KNIPSEN & TRICKSEN

Fotografieren regt zum genaueren Hinsehen und kreativen Gestalten an, ist Dokumentationshilfe und Ausdrucksmittel. Mit wenigen Mausklicks lassen sich Fotos zu Collagen zusammenstellen, werden zu kreativen Inszenierungen und dienen als Erinnerungshilfe, Erzählanlass und Dokumentation. Fotos können auch ohne großen Aufwand digital nachbearbeitet und mit Filtern verändert werden und dennoch real wirken. Über das eigene Experimentieren mit den digitalen Werkzeugen lernen die Kinder, wie Medienprodukte entstehen, und bekommen ein Verständnis davon, wie leicht es ist, digital zu tricksen. Mit Fotos, die den kreativen Prozess dokumentieren, können Arbeitsschritte bewusst und nachvollziehbar gemacht werden. „Wie haben wir das denn jetzt eigentlich gemacht?“ ist eine wichtige Frage in der Abschlussrunde, damit Kinder sich die einzelnen Schritte klarmachen und sich überhaupt erst bewusst werden, was sie gelernt haben. So werden sie darin unterstützt, nicht nur *mit* Medien zu arbeiten, zu lernen und aktiv zu sein, sondern auch *über* Medien zu lernen und hinter die Kulissen zu gucken.



LERNZIELE

- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- Umgang mit Fotokamera bzw. Tablet
- fotografische Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen
- Fotos zur Darstellung eigener Ideen und Themen produktiv nutzen
- Kennenlernen von Bildbearbeitungs- und Präsentationsprogrammen bzw. -Apps
- aktive Gestaltung und Präsentation eigener Fotos/Fotoprodukte
- Fotos in den Medien kritisch hinterfragen

LESE- & MATERIALTIPPS

→ **Filmothek der Jugend NRW (Hrsg.) (2017): „klicken! gestalten! entdecken!“ Frühkindliche kulturelle Medienbildung.**

Konzeptsammlung in vier Themenheften zur medienkulturellen Arbeit mit Kindern ab 4 Jahren. Ergänzend stehen online Anleitungen, Kopiervorlagen und weitere hilfreiche Materialien zum Download bereit. Die vier Broschüren können heruntergeladen oder gegen Erstattung der Versandkosten bestellt werden auf www.filmothek-nrw.de/publikationen/neu-klicken-gestalten-entdecken.

→ **Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) (Hrsg.) (2016): Trickfilm to go – Leitfaden für die (Trick-)Filmarbeit mit mobiler Technik.**

Die Broschüre zur Filmarbeit mit Smartphone und Tablet enthält hilfreiche Tipps und Tricks, Erfahrungsberichte aus der Praxis und praxisnahe Anleitungen. Bestellung und Download über publikationen.medienanstalt-nrw.de.

→ **www.mb21.de**

Der Deutsche Multimediapreis mb21 ist die Plattform für multimediale Projekte und Ideen von Kindern und Jugendlichen bis 25 Jahre. Seit 1998 hat es sich der Wettbewerb zur Aufgabe gemacht, deutschlandweit junge Medienmacher*innen und ihre einzigartigen Projekte zu fördern und auszuzeichnen.



FÜR SIE IN DEN BILDUNGSPLAN GESCHAUT

Hessen: „Sich mit Medien bzw. IuK bilden (Medien als Mittel der Bildung und der kulturellen Mitgestaltung, als gezielt eingesetzte Lernwerkzeuge): [...] Medien aktiv produzieren (z. B. Bilder-, Foto-geschichten, Hörspiele, einfache Videofilme), bei elektronischen Medienproduktionen Produktions-schritte übernehmen und Produktionsprozesse zu-nehmend mitgestalten (z. B. Bildbearbeitung am Computer)“ (S. 70).

Saarland: „Sach-Kompetenzen: [...] Fertigkeiten in der Handhabung von Materialien, Arbeitstechniken, Gegenständen, Werkzeugen und technischen Gerä-ten entwickeln; Interesse am Umgang mit elektroni-schen Medien (z. B. Computer, Internet, Video, Fern-sehen, Hörmedien) entwickeln und sich Fertigkeiten im Umgang damit aneignen; den Unterschied zwis-chen eigenem Erleben und Medienproduktionen erkennen“ (S. 46).

Thüringen: „Viertens sollen Verständnis und Fähig-keiten auch dafür entwickelt werden, das Wesen und die Funktionen von Medien zu durchschauen. Dazu gehört, dass Kinder auf der Grundlage eigener Erfahrungen und erworbenen Wissens die Fähigkeit ausbilden, Medien und ihre Inhalte als vom Men-schen gemacht zu erkennen und dahinter stehende Absichten (z. B. Werbung) zu entschlüsseln“ (S. 301).

Hamburg: „Bildungsbereich Bildnerisches Gestalten: Ziele [...]“

Projektarbeit, z. B.: Erwachsene und Kinder insze-nieren kleine Theaterstücke oder Tonband- und Filmaufnahmen [...] Fotosafaris in der Umgebung, z. B. Kirchenfenster kennen lernen [...]

Raumgestaltung und Materialausstattung, z. B.: Computer, Digitalkamera, Videokamera bereit-stellen“ (S. 77 ff.).



IMPULSE

1

Einfache Bildbearbeitung

Material: Tablet mit Kamera-App und Gestal-tungs-App (z. B. Pixlr und PicCollage, beide iOS und Android) oder Fotokamera und Computer mit Gestaltungsprogramm (z. B. PicCollage und die Freeware PhotoFiltre)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, ästhetisch-kulturelle Bildung, emo-tionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Digitale Bildbearbeitung war früher nur etwas für Profis, die Programme teuer und kompliziert. Inzwischen lassen sich sowohl Bildkorrekturen wie rote Augen entfernen, Hellig-keit und Kontrast korrigieren als auch Effekte wie Farbfiler und Verzerrungen ganz leicht realisie-ren. Sehen Sie sich die Möglichkeiten des aus-

Farbfiler aktivieren



gewählten Programms an, damit Sie die Kinder beim Experimentieren später gut begleiten können. Probieren Sie dann gemeinsam aus, wie sich die Fotos verändern, je nachdem welchen Filter die Kinder gewählt haben. Speichern Sie die Veränderungen jeweils einzeln ab. So kann sich jedes Kind aus seinen Fotovariationen eine Collage erstellen. Einfache Collagen, die auch durch Stempel, Text und Zeichnungen ergänzt werden können, können mit PicCollage erstellt werden. Das Programm läuft auf iOS, Android und Win 10. Anleitungen zu den Programmen finden Sie auf www.rananmausundtablet.de/104-0-Fotografie-Malen-Gestalten.html.



2

Digitale Verwandlungen

Material: Tablet mit Foto-App (z. B. MSQRD für iOS und Android), Spiegel

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Mit Verkleidungsutensilien und Schminke können sich die Kinder auf die digitalen Verwandlungen einstellen. Dabei fotografieren sie sich in ihren Kostümen und Inszenierungen gegenseitig. Dasselbe wird dann digital wiederholt: Mit der App MSQRD, die in den Grundeinstellungen ohne Anmeldung und offline verwendet werden kann, können digitale Masken aufgesetzt werden, die sich dem Gesicht exakt anpassen und sich mitbewegen, wenn sich das Gesicht bewegt. Der Effekt ist täuschend echt und kann als faszinierendes Foto oder auch in kurzen Videosequenzen festgehalten werden. Auch das Tauschen von Gesichtern ist möglich: Zwei Kinder setzen sich nebeneinander und positionieren sich so, dass ihre Köpfe in die auf dem Display angezeigten Schablonen passen. Ohne weiteres Zutun werden dann die Gesichter vertauscht: eindrucksvoll!

Reale und digitale Verwandlungen ...



3

„Schummel-Fotos“

Material: Fotokamera und Computer mit Mal- oder Bildbearbeitungsprogramm (MS Paint oder Paint.NET) oder Tablet mit Kamera-App und Galerie-App (Bildbearbeitung in der Galerie-App nur auf Android möglich) bzw. Gestaltungs-App (für iOS z. B. Puppet Pals HD Director's Pass)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Digital lässt sich leicht „schummeln“, z. B. mithilfe des Malprogramms Paint. Möchte ein Kind beispielsweise – natürlich nur digital – auf dem Dachfirst spazieren gehen wie Pippi Langstrumpf, braucht es zwei Fotos: eines vom Haus, so aufgenommen, dass oberhalb vom Dach ausreichend Platz ist, und eines vom Kind, das die entsprechende Körperhaltung einnimmt. Mit dem Werkzeug „Formfreie Auswahl“ von Paint wird das fotografierte Kind markiert und dann kopiert. Nun wird das Bild, in das das Kind hineingezaubert werden möchte, in Paint geöffnet und die Kopie aus der Zwischenablage eingefügt und positioniert. Das Ganze sieht umso echter aus, je ähnlicher die Lichtverhältnisse sind, bei denen die beiden Fotos aufgenommen wurden, und je genauer die Körperhaltung passt. Besprechen Sie mit den Kindern, dass diese Tricks nicht real wiederholt werden können und dass vieles von dem, was wir auf Fotos und in Filmen sehen, eben nicht real, sondern getrickst ist.

„Wie bin ich hier hinein geraten?!“



4

Sprechende Fotos

Material: Tablet mit Foto-App ChatterPix Kids

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Mit ChatterPix Kids können aus Porträtfotos sprechende Fotos gemacht werden. Öffnen Sie gemeinsam die App und wählen Sie ein Foto aus. Nun wird eine Linie an der Stelle gezogen, die später sprechen soll, also bei einem Porträtfoto über den Mund. Im nächsten Schritt machen die Kinder eine Tonaufnahme, z. B. ein kurzer Gruß, eine Gratulation, ein Gedicht oder ein Lied. Abschließend kann das Foto mit verschiedenen Stickern, Rahmen und Text dekoriert und abgespeichert werden. Die Arbeit mit dieser App schafft Gesprächsanlässe und regt die Fantasie an, denn mit einem Foto eines beliebigen Gegenstands wie Apfel, Bauklotz, Baum, Plüschtier, Spielzeug oder Spülschwamm bekommt derselbe eine eigene Stimme. Was hat der Gegenstand wohl erlebt? Was würde er gern erzählen? Wem ist er heute schon begegnet?

5

Die digitale Puppenbühne

Material: Tablet mit Gestaltungs-App Puppet Pals HD Director's Pass

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Eine Erweiterung des Montageprinzips ist auf dem I-Pad mit der App Puppet Pals möglich, die in ihrer Aufmachung an ein Figurentheater bzw. eine Puppenbühne erinnert. Auch hier können ein oder mehrere Ausschnitte aus Fotos auf einem ausgewählten Hintergrund platziert und bewegt und anschließend als Film angesehen werden. Es gibt verschiedene Versionen der App; besonders empfehlenswert ist Puppet

Pals HD Director's Pass, weil hier eigene Fotos verwendet werden können.

Die Kinder fotografieren sich gegenseitig in verschiedenen Körperhaltungen und können so später mithilfe der App z.B. im Puppenhaus turnen, auf dem Mond tanzen oder mit ihrem Medienliebling ein Abenteuer erleben. Auch der Hintergrund, auf dem die Geschichte inszeniert wird, kann ein selbst gemachtes Foto sein. Fotografieren Sie dafür z.B. die Bauecke, das Puppenhaus oder die Kitaküche oder machen Sie einen Screenshot, also ein Bildschirmfoto, aus der Lieblings-App der Kinder. So wird es möglich, dass z.B. die Kinder mit Janoschs Tiger und Bär durch Panama reisen oder mit Käpt'n Sharky auf große Fahrt gehen oder das Krümelmonster in der Kitaküche schmaust.

Knipsen, tricksen & inszenieren



6

Daumenkino analog

Material: pro Kind mindestens ein kleiner rechteckiger Notizblock vom Format 6 x 9cm (alternativ zurechtgeschnittene und zusammengeheftete Papiere im selben Format), Stifte, ggf. fertige Daumenkinos zur Veranschaulichung, ggf. Daumenkinovorlagen zum Ausdrucken (z.B. auf www.blickwechsel.org/medienpaedagogik/praxis-methoden/109-optisches-spielzeug)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, mathematisch-naturwissenschaftliche Bildung, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Mit einem Daumenkino aus Papier zum „Durchflitschen“ können Kinder das Prinzip des Trickfilms anschaulich nachvollziehen. Sie sehen, dass von einem Bild zum nächsten jeweils nur eine kleine Veränderung vorgenommen wurde. Durch die schnelle Bildabfolge beim Durchblättern entsteht der Eindruck einer fließenden Bewegung.

Kinder können Daumenkinos ganz leicht selbst gestalten. Bringen Sie Anschauungsbeispiele mit, damit alle Kinder einmal ausprobieren können, wie ein Daumenkino funktioniert. Für die ersten Versuche können Sie auch Daumenkinovorlagen ausdrucken, die die Kinder ausgestalten. Im nächsten Schritt können die Kinder dann eine einfache Szene auf kleine Papierblöcke zeichnen, z.B. ein Ball, der von einer zur anderen Seite des Papiers hüpfte. Wichtig ist, dass die Veränderung von einem Blatt zum nächsten immer nur sehr klein ist. Lassen Sie die Kinder den Block von hinten nach vorn verwenden und mit einem dicken, dunklen Stift die Konturen vorzeichnen. Schimmert auf jeder neuen Seite die Kontur durch, ist es leichter, den richtigen Punkt zum Weiterzeichnen zu finden.

7

Daumenkino digital

Material: Tablet mit Malkino-App (von Cribster für iOS)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Die digitale Variante des Daumenkinos liefert die App Malkino. Sie stellt einen schönen Anschluss an das Basteln eines Daumenkinos und eine gute Vorbereitung für die Erstellung eines eigenen Trickfilms dar. Wie beim Daumenkino werden auch hier viele Bilder jeweils nur mit einer kleinen Veränderung gemalt und zum Schluss als Film abgespielt. Die Kinder können aus verschiedenen Hintergründen auswählen und beim Zeichnen Farbe und Stiftstärke variieren. Die Zwischenstände können gespeichert werden, sodass die Arbeit am Film jederzeit beendet und zu einem späteren Zeitpunkt fortgesetzt werden kann. Ist der Film fertig, kann er noch vertont werden.

Spielzeugauto, ein kleines Stück bewegt – Foto – ein Stück bewegt – Foto – ein Stück bewegt – Foto ... Diese Arbeitsschritte wiederholen die Kinder mindestens 20 Mal bzw. so lange, bis das Auto von einer Seite des Tisches zum anderen „gefahren“ ist. Werden die Fotos nacheinander abgespielt, sieht es so aus, als wäre das Auto von allein über den Tisch gefahren. Wenn Sie mit einer Fotokamera gearbeitet haben, müssen die Fotos zunächst in den Rechner geladen und im Programm Stop Motion Studio geöffnet werden. Beim Tablet wird direkt in der App gearbeitet, sodass der Film sofort angesehen werden kann. Tipp: Der „Zwiebeleffekt“ in der App – eine Art „Nachbild“, das genau zeigt, wo das Spielzeugauto im vorherigen Bild gestanden hat – erleichtert den Kindern zu kontrollieren, ob die Bewegungen von einem Foto zum nächsten immer klein genug sind, damit die Bewegung im Film später flüssig erscheint.

8

Vom einzelnen Foto ...

Material: Fotokamera und Computer mit Bildbearbeitungsprogramm Stop Motion Studio oder Tablet mit Gestaltungs-App Stop Motion Studio (iOS und Android), Stativ, Tisch, einfarbiges Tuch oder schlichte Wand als Hintergrund, ggf. Lampen/Strahler, Gegenstände, die animiert werden (z. B. kleine Spielfiguren, Spielzeugauto, Puzzlespiel, Bauklötze u. Ä.)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Kinder sind leicht zu begeistern, wenn es heißt: „Wollen wir einen Trickfilm drehen?“ Bauen Sie in einer ruhigen, gut ausgeleuchteten Ecke den Tricktisch und das Stativ mit der Kamera bzw. dem Tablet auf. Damit die Kinder gut nachvollziehen können, welche Arbeitsschritte anstehen, nehmen Sie gemeinsam eine kurze Trickszene auf. Dazu wird ein Gegenstand, z. B. ein



Legetrick

9

... zum Trickfilm

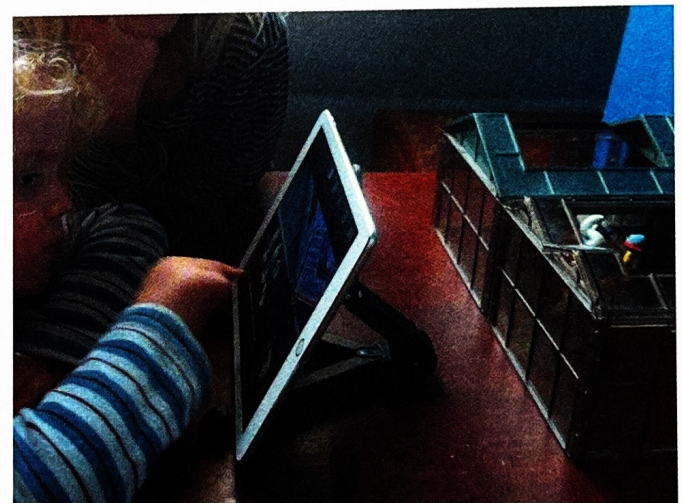
Material: Fotokamera und Computer mit Bildbearbeitungsprogramm Stop Motion Studio oder Tablet mit Gestaltungs-App Stop Motion Studio (iOS und Android), Stativ, Tisch, für den Hinter- und Untergrund Stoff, Folie, Tapetenrolle o. Ä., Klebeband, ggf. Lampen/Strahler,

Gegenstände, die animiert werden (z. B. kleine Spielfiguren, Spielzeugauto, Puzzlespiel, Bauklötze u. Ä.)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung

Kurzbeschreibung: Wenn die Kinder das Prinzip des Trickfilms verstanden haben (s. Kap. 7, Impulse 6–8), entwickeln Sie gemeinsam eine kleine Geschichte. Die Hauptrolle spielt z. B. eine beliebte (Medien-)Figur, die ein Abenteuer erlebt. In jedem Fall sollte die Handlung bei den ersten Trickfilm-Versuchen einfach bleiben. Bei zu vielen Figuren verlieren die Kinder den Überblick. Gestalten Sie mit den Kindern einen Hinter- und Untergrund, der zum Film passt, aber nicht zu sehr vom Geschehen ablenkt, z. B. eine nicht zu stark gemusterte Tapete, eine farblich passende Stoffbahn o. Ä. und fixieren Sie diese mit einigen Streifen Klebeband, damit beim Filmen nichts verrutscht. Ein bisschen Vogelsand und ein Kakus schaffen Wüstenatmosphäre, blaue Folie oder Pannesamt ergeben ein Meer, ein Stück Kunstrasen oder grüne Pappe ein Fußballfeld. Bauen Sie gemeinsam das Stativ mit der Kamera bzw. dem Tablet auf und kontrollieren Sie den Bildausschnitt im Monitor. Wenn das Deckenlicht nicht für ausreichend gleichmäßige Beleuchtung sorgt, dann ergänzen Sie mit Schreibtisch- oder Stehlampen. Und dann kann es losgehen: Nehmen Sie immer nur eine kleine Veränderung von einem zum nächsten Foto vor, so wie in Impuls 8 beschrieben. Ein solcher Trickfilm ist innerhalb von einer bis anderthalb Stunden realisierbar. Für komplexere Vorhaben werden mehrere Tage benötigt. Wählen Sie deshalb dann eine ruhige Ecke oder einen separaten Raum, um den Tricktisch aufzubauen. Sie können so am Folgetag an derselben Stelle weiterarbeiten, ohne dass die Figuren oder das Stativ verschoben worden sind. Mit Vor- und Abspann und unterlegt mit Musik wirkt der Film richtig professionell.

Tipp: Machen Sie Fotos vom Aufbau der Trickfilmszenerie und vom Entstehungsprozess des Films. Diese liefern Gesprächsanlässe, und die einzelnen Arbeitsschritte und Lernprozesse lassen sich so besser nachvollziehen.



Am Tricktisch knipsen

Das Kita-Filmfestival

Material: Daumenkino, Trickfilme und Bildbearbeitungen, Computer mit Präsentationsprogramm (MS PowerPoint oder OpenOffice Impress) oder Tablet mit Gestaltungs-App (z. B. Book Creator), Drucker, Beamer

Verknüpfte Bildungsbereiche: Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Organisieren Sie ein Festival, bei dem die unterschiedlichen Werke, die entstanden sind, ausgestellt und vorgeführt werden. Die Bildbearbeitungen (s. Kap. 7, Impulse 1–3) werden ausgedruckt und ausgehängt. Sie sind zusammen mit Fotos aus dem Entstehungsprozess die Begleitausstellung zur Filmvorführung. Als „Vorfilm“ sind die sprechenden Fotos (s. Kap. 7, Impuls 4) in ein Präsentationsprogramm eingefügt. Toll, wenn eines dieser Fotos die Zuschauer*innen begrüßt und viel Spaß wünscht!

Kunstwerk – ausstellungswürdig!



8 HÖREN & FÜHLEN

Hören und Zuhören beeinflussen den Spracherwerb und die zwischenmenschliche Kommunikation. Gerade für jüngere Kinder, die die Schriftsprache noch nicht beherrschen, ist das Zuhören der Zugang zu Informationen. Aber: Die Augen können wir schließen, die Ohren nicht. Deshalb müssen wir lernen, bewusst zuzuhören, zu filtern und auszuwählen aus der Fülle der uns umgebenden Eindrücke, Geräusche und Informationen. Anhand folgender Impulse, die zum genauen Hinhören anregen, setzen sich Kinder mit dem Hören und Zuhören auseinander. Dabei werden Zuhör- und Konzentrationsfähigkeit geschult und ein Verständnis dafür entwickelt, welche Informationen, welche Stimmungen und emotionalen Zustände mit Stimmen, Geräuschen und Musik erzeugt und übermittelt werden können.



Geräusche erzeugen

LERNZIELE

- die Ohren spitzen: bewusst (zu)hören
- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- Umgang mit Mikrofon bzw. Tablet
- auditive Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen
- Audioaufnahmen zur Darstellung eigener Ideen und Themen produktiv nutzen
- Kennenlernen von Programmen bzw. Apps zur Bearbeitung von Audiodateien
- aktive Gestaltung und Präsentation eigener Audiobeiträge
- Hörbeiträge in den Medien (Hörspiele, Interviews etc.) kritisch hinterfragen

LESE- & MATERIALTIPPS

→ www.ohrenspitzer.de

Das Ohrenspitzer-Projekt richtet sich seit 2003 an Kinder im Alter zwischen 3 und 14 Jahren. Es bietet viele Anregungen und Beispiele, die über die Arbeit mit Hörspielen, über Experimentieren und Produzieren die Fähigkeit des Zuhörens fördern.

→ www.schule-des-hoerens.de

Die gemeinnützige Initiative „Schule des Hörens“ möchte für das Hören begeistern und hat vielfältige Angebote und Materialien entwickelt, z. B. das Medienpaket für den Kinder-

garten „Olli Ohrwurm“, die Kinderdomain radio108.de oder auditorix.de.

→ **Haus der kleinen Forscher (Hrsg.) (2012): Klänge und Geräusche. Akustische Phänomene mit Kita- und Grundschulkindern entdecken.**

www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/1_Forschen/Themen-Broschueren/Broschuere-Akustik_2012_akt.pdf

Das Thema „Klänge und Geräusche“ wird aus bildungspolitischer, entwicklungspsychologischer und pädagogischer Perspektive beleuchtet und mit zahlreichen Praxisideen für die Kita veranschaulicht.



Dem Hörspiel Geräusche hinzufügen

7

Ein richtiges Hörspiel

Material: USB-Mikrofon und Computer mit Audioschnittprogramm (Audacity) oder Tablet mit Audioschnitt-App (z. B. Garageband für iOS), Geräuschkoffer oder Geräuscharchiv (s. Kap. 8, Impuls 6)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Für die Nachbearbeitung der Tonaufnahmen eignet sich das kostenlose Audioschnittprogramm Audacity (audacityteam.org) oder die App Garageband. Eindrucksvoll daran ist, wie leicht aufgenommene Sätze neu und mit völlig anderem Sinn zusammengeschnitten werden können. In einer zweiten Tonspur können die Geräusche hinzugefügt werden. So wird aus dem Minutenhörspiel aus Impuls 5 zusammen mit den hinzugefügten Geräuschen (s. Kap. 8, Impuls 6) ein eindrucksvolles Hörerlebnis. Für aufwendigere Hörspiele sollte übrigens genau wie auch bei einer Bildergeschichte oder einem Film ein „Drehbuch“ erstellt werden, in dem die wichtigsten Figuren erfasst und der Handlungsablauf mit den dazugehörigen Geräuschen skizziert wird. So geht bei der Produktion, die sich dann schon über mehrere Tage ziehen kann, der rote Faden nicht verloren.

8

Interview

Material: USB-Mikrofon oder Tablet oder MP3-Aufnahmegerät, ggf. Computer mit Audioschnittprogramm (Audacity) oder Tablet mit Audioschnitt-App (z. B. Garageband für iOS)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Warum? Wieso? Weshalb? Mit einem Interview können Kindern ihren vielen Fragen auf den Grund gehen und sich gegenseitig oder andere Leute zu Themen befragen, die sie bewegen und interessieren. Beim Interview üben die Kinder, laut und deutlich zu sprechen, die interviewte Person ausreden zu lassen und gut zuzuhören, bevor sie die nächste Frage stellen. Und sie merken, dass sie über offen formulierte Fragen mehr Informationen erhalten als über Fragen, die sich nur mit Ja oder Nein beantworten lassen.

Wenn das Interview etwas professioneller geführt werden soll, z. B. im Radio (s. Kap. 8, Impuls 9), überlegen sich die Kinder vorher, was sie in Erfahrung bringen wollen. Machen Sie dazu ein paar Notizen, damit in der Aufregung nichts vergessen wird. Und machen Sie vor dem eigentlichen Interview unbedingt eine kurze Testaufnahme, um sicherzustellen, dass die Technik wirklich funktioniert.

Testaufnahme für das Interview



Material: --

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, Lebenswelt, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Wenn es in der Nähe der Kita einen Radiosender oder einen Offenen Kanal gibt, kann dieser gemeinsam besucht werden. So erleben die Kinder, wie professionelle Hörbeiträge gestaltet werden – vielleicht interviewen sie die Redakteur*innen (s. Kap. 8, Impuls 8) –, und können vielleicht sogar mit einer eigenen kleinen Produktion auf Sendung gehen. Tipp: Der WDR hat ein Materialpaket zu Radio- und Fernsehprojekten für den Kindergarten erstellt: Info & kostenloser Download auf www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/medienundbildung/radio_und_fernsehen_in_kita100.html.



„Wir haben viel zu erzählen!“

Material: Infomaterialien und Broschüren

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, Lebenswelt, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Bei Hörmedien gibt es große Qualitätsunterschiede. Richten Sie eine „Hör-Bar“ ein, einen Aushang oder eine kleine Info-Ecke im Eltern-Café, in der Hör-Empfehlungen von Kindern und Eltern präsentiert und kommentiert werden können. Auf www.radio.de/thema/Kinder sind alle Radioangebote für Kinder aufgelistet. Empfehlenswerte Hörbücher für Kinder stellt die Initiative Auditorix auf www.auditorix.de/kinder/hoer-tipps/hoergeschichten vor und auf publikationen.medienanstalt-nrw.de können die Auditorix-Materialien bestellt werden. Informationen und Broschüren vervollständigen die Hör-Bar, z. B.:

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (Hrsg.) (2014): Gut hinsehen und zuhören! – Ratgeber für Eltern. Bestellung und Download auf www.bzga.de/infomaterialien/kinder-und-jugendgesundheit

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest MPFS (Hrsg.) (2016): InfoSet Medienkompetenz.

10 Fragen – 10 Antworten. Z. B.: Radio & Co. Bestellung und Download auf www.mpfs.de/infos-zu-medienkompetenz



9 SEHEN & DREHEN

Das Fernsehen ist noch immer Leitmedium von Kindern. Doch sogar in Kinderprogrammen ist manches schwer verdaulich, sind Realität und Fiktion nicht immer einfach auseinanderzuhalten und Werbung oft nur schwer als solche zu erkennen. Durch Gespräche, Rollenspiele, Mal- und Bastelangebote und das Drehen von eigenen Filmen können Kinder ihre Erlebnisse verarbeiten und einen kompetenten Umgang mit Medieninhalten entwickeln.

Inzwischen verfügen auch digitale Fotokameras, Smartphones oder Tablets über eine Videofunktion, sodass es kein großer Aufwand mehr ist, ein kleines Videoprojekt in der Einrichtung zu initiieren. Kinder lernen durch Ausprobieren. Indem sie selbst Drehbücher verfassen, Regie führen, filmen und schauspielern, verstehen sie vieles von den Film- und Fernsehwelten. Von einfachen Übungen mit der Kamera über die Erstellung eines Trickfilms bis hin zum selbst gedrehten Werbefilm können Kinder mit pädagogischer Unterstützung fast alle Schritte einer medialen Produktion selbst durchführen.

Auch hier ist, wie schon in vorherigen Kapiteln erläutert, die reflexive Auseinandersetzung mit Arbeitsschritten und Vorgehensweisen zentral für die Bewusstmachung von Lernprozessen. Die Frage „Wie haben wir das denn jetzt eigentlich gemacht?“ unterstützt Kinder dabei, zu verstehen, was sie gemacht und wie sie getrickst haben und dass sie nicht nur *mit* Medien arbeiten und lernen und aktiv sind, sondern auch *über* Medien lernen und hinter die Kulissen gucken!



LERNZIELE

- filmische Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten kennenlernen
- Filmaufnahmen zur Darstellung eigener Ideen und Themen produktiv nutzen
- Sprachbildung, Kommunikationsfähigkeit, Wortschatzerweiterung
- Kooperations- und Teamfähigkeit
- Anregung der Kreativität, Fantasie und Experimentierfreude
- Umgang mit Videokamera bzw. Tablet
- Kennenlernen von Videoschnitt-Programmen bzw. -Apps
- aktive Gestaltung und Präsentation eigener kleiner Filmchen
- Filmbeiträge in den Medien kritisch hinterfragen



Hinterfragen und verstehen lernen

bisschen Vorsicht ist geboten, wenn an der Kamera beim Filmen gewackelt wird. Dadurch lassen sich Erschütterungen, Schwindelgefühl oder auch hoher Wellengang simulieren.

Nachdem alle Kinder mal an der Kamera waren und experimentieren konnten, gucken sie sich die Aufnahmen gemeinsam an. Fragen Sie die Kinder nochmal, wie die Aufnahmen entstanden sind und wie sie auf sie wirken. Dadurch machen sie sich filmische Gestaltungsmittel und Wirkungen bewusst.

5

Perspektiven & Einstellungen

Material: Videokamera bzw. Tablet mit Kamera-App, Stativ, Beamer, Verbindungskabel

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Wie bei der Fotografie können auch bei der Videoarbeit durch verschiedene Einstellungen und Perspektiven oder durch den Einsatz von Licht bestimmte Wirkungen erzielt werden. Wird die Kamera an einen Beamer angeschlossen, können die Kinder live verfolgen, wie unterschiedlich eine Aufnahme wirkt – je nachdem aus welcher Perspektive oder mit welcher Einstellung sie gefilmt wird. Sie erleben, dass die Kamera nur einen Ausschnitt zeigt. Probieren Sie gemeinsam verschiedene Einstellungen und Perspektiven (s. Kap. 6 „Sehen & knipsen“, Impuls 6 und 7).



6

Wie beim Film getrickt wird

Material: Videokamera bzw. Tablet mit Kamera-App, Stativ

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Wird die Kamera beim Filmen kopfüber gedreht, dann sehen beim Anschauen des Films alle Kinder aus, als würden sie an der Decke hängen. Jetzt kann eine Handpuppe hilfreich sein, um darauf aufmerksam zu machen, dass im Bild vielleicht gar nicht alles zu sehen ist, oder um nachzufragen, was hier gefilmt wurde: „Huch, wieso hängt ihr denn an der Decke?! Ihr fallt ja gleich runter!“

Wird die Kamera beim Filmen um 90 Grad gedreht und filmt die Kinder, wie sie – scheinbar angestrengt – auf allen vieren auf dem Boden von einer Seite zur anderen durch das Bild krabbeln, sieht es später im Film so aus, als wären sie eine Wand hochgekrabbelt. Achtung, dazu muss natürlich auch der Hintergrund entsprechend unauffällig, also am besten eine weiße Wand oder eine Mauer sein.

7

Der Stopp-Trick

Material: Videokamera bzw. Tablet mit Kamera-App, Stativ, großer Pappkarton

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Wie im Fernsehen getrickt wird, verdeutlicht sehr eindrucksvoll auch der „Stopp-Trick“: Wie durch Zauberei verschwinden z. B. 20 Kinder in einem einzigen Pappkarton. Wichtig: Die Kamera muss auf einem Stativ stehen, das auf keinen Fall bewegt werden darf. „Achtung, Aufnahme! Kamera läuft!“ Das erste Kind läuft ins Bild und klettert in die Kiste. Die

Kamera wird ausgemacht, sobald das Kind komplett im Karton verschwunden ist. Dann klettert das Kind wieder heraus. Achten Sie darauf, dass der Karton nicht verrutscht. Kleine Bodenmarkierungen (z. B. mit Kreppklebeband) helfen dabei, die Position des Kartons zu kontrollieren. Nun wird die Kamera wieder eingeschaltet, das nächste Kind läuft auf den Karton zu und klettert hinein. Anschließend wird die Kamera wieder ausgeschaltet und das zweite Kind verlässt den Karton. Das wird so lange wiederholt, bis alle Kinder in die Kiste hineingeklettert und bei ausgeschalteter Kamera wieder herausgestiegen sind. Anschließend sehen sich alle zusammen den entstandenen Film an und staunen, wie viele Kinder in einen einzigen Karton hineinpassen. Auch hier können Sie eine Handpuppe zum Einsatz bringen. Sie fragt nach, wie das denn funktioniert, und lässt sich alles genau erklären. Denn obwohl sie den Trick selbst gefilmt haben, ist das Staunen mancher Kinder nachher riesig. Das liegt daran, dass sich bei ihnen das Verständnis für diesen Trick erst nach und nach einstellt. Hilfreich ist auch, nach der ersten Faszination kritisch hinzusehen, was man beim nächsten Mal noch besser machen könnte. Denn für einen richtig guten Stopp-Trick ist Präzision entscheidend.



Der Stopp-Trick: alle Kinder in der Kiste

8

Wandernde Hüte & Stuhlkarawanen

Material: Videokamera bzw. Tablet mit Kamera-App, Stativ, Accessoires für den Trick (z. B. Hut, Hausschuhe, Verkleidungsutensilien, mehrere Stühle o. Ä.)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Haben die Kinder das Prinzip des Stopp-Tricks (s. Kap. 9, Impuls 7) verstanden, kann beliebig variiert werden: Ein Hut wandert wie von Geisterhand von Kopf zu Kopf, Schuhe wandern von ganz allein durch den Raum, Gegenstände werden herbei- oder weggezaubert, ein Kuscheltier bewegt sich von Stuhl zu Stuhl oder die Kinder sind plötzlich, z. B. nach einem passenden Zauberspruch, verkleidet.

Der Stopp-Trick eignet sich auch gut, um eigene Werbespots zu inszenieren, bei denen die herausragenden Eigenschaften des Produkts durch den Film-Trick besonders hervorgehoben werden. Da Werbung oft überzeichnet, wird natürlich auch hier übertrieben: das Spülmittel, das im Handumdrehen die Teller nicht nur reinigt, sondern direkt im Schrank verstaut, oder die Gesichtsschminken, die die Falten verschwinden lässt – unter einer dicken Schicht bunter Theaterschminke! Der Fantasie sind kaum Grenzen gesetzt.



Filmen mit der Greenscreen-Technik

Material: Videokamera bzw. Tablet mit App Green Screen by Do Ink (für iOS), Stativ, grünes Tuch

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, ästhetisch-kulturelle Bildung, emotionales und soziales Lernen

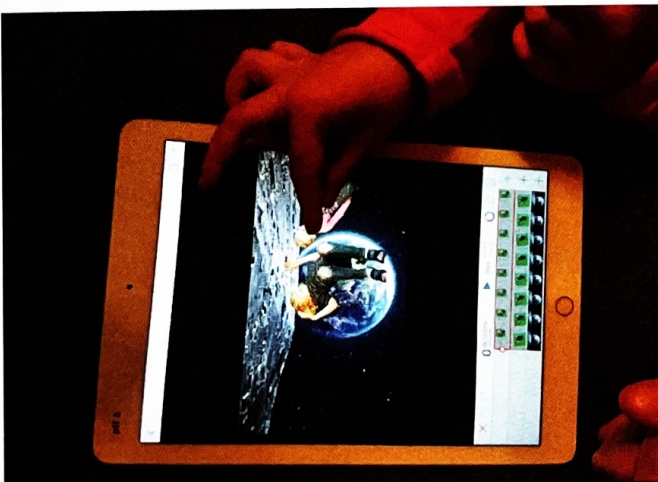
Kurzbeschreibung: Digitale Technik macht es möglich. Bereits Kindergartenkinder können mit ein bisschen Unterstützung Fotos oder Videosequenzen aufnehmen, die den Eindruck er-

wecken, als gingen sie auf dem Mond spazieren, unternähmen eine Reise mit dem fliegenden Teppich oder aalten sich am Strand in der Sonne, obwohl draußen Frostgrade herrschen. Die Greenscreen-Technik eignet sich dazu, frei erfundene Geschichten, Nachrichten- oder Magazinsendungen zu inszenieren, digitale „Fantasereisen“ zu unternehmen oder Themen wie Welt-raum, Dschungel, verschiedene Lebenswelten o. Ä. kreativ zu bearbeiten. Vor einem grünen Hintergrund werden Fotos oder kurze Videosequenzen aufgenommen. Alles, was grün ist, wird später in der App transparent, die Fotos bzw. Videos können mit einem neuen Hintergrund kombiniert werden.

Auf www.datenbank-apps-fuer-kinder.de finden Sie rechts in der Rubrik Praxisberichte einen ausführlichen Bericht zum pädagogischen Einsatz der Greenscreen-App.



Alles abgedreht?



Mit Greenscreen in den Weltraum



Wir machen Fernsehen selbst

Material: Videokamera bzw. Tablet mit Kamera-App und Videoschnittprogramm (z. B. iMovie für iOS, PowerDirector für Android oder den Windows Movie Maker ab Win 10)

Verknüpfte Bildungsbereiche: Sprache, Technik, Lebenswelt, Bewegung, mathematisch-naturwissenschaftliche Bildung, ästhetisch-kulturelle Bildung, Musik, emotionales und soziales Lernen

Kurzbeschreibung: Die Videoarbeit eröffnet vielfältige Möglichkeiten: Die Kinder können selbst einen Real- oder Trickfilm drehen, Interviews zu verschiedensten Themen führen, Musikvideos, Kindernachrichten und Werbespots produzieren und mit Tricks arbeiten. Dabei experimentieren sie mit Einstellungen, Perspektiven und filmi-

schen Gestaltungsmitteln (wie in Kap. 9, Impulse 3–9 beschrieben).

Die verschiedenen Filmsequenzen können dann mithilfe eines Programms wie iMovie (für iOS), PowerDirector (für Android) oder des Windows Movie Maker (ab Win 10) nachbearbeitet und mit Vor- und Abspann versehen werden – so erstellen Sie eine Magazinsendung. Dieses Format ist den meisten Kindern z. B. von der Sendung mit der Maus vertraut. Viele kleine Einzelbeiträge werden zu einer Sendung zusammengestellt, die natürlich – so wie aus dem Fernsehen bekannt – von selbst gedrehten Werbespots unterbrochen wird. Die Videoarbeit eignet sich gut, um selbst kreativ zu werden, Themen zu vertiefen und hinter die Kulissen der Fernsehwelt zu blicken. Die Ergebnisse können bei einem Kita-Filmfestival (s. Kap. 7 „Knipsen & tricksen“, Impuls 10) den anderen Kindern, Eltern und Großeltern vorgeführt werden.



Welche Szenen wollen wir drinhaben?



Hier wird geschnitten!