



Bildung und Sport

Tablets im Einsatz

Medienpädagogische Praxis-Inspirationen aus dem
Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“



In Kooperation mit:



Inhalt

Grußwort	4
Vorwort	5
Aktive Medienbildung durch Einsatz von Tablets & Apps	6
Über Aufbau und Zielsetzung dieser Broschüre	8
Wichtiges & Beachtenswertes	9
Medienpädagogische Ziele	10

Inspirationen

Fotos

Bewegungsfotos	12
Bilderspeiseplan	13
Farbenbuch (KiTa Josef-Frankl-Straße)	14
Foldify – Gestalten und Zusammenbauen von eigenen 3D-Modellen.....	15
Foto-Finder-Rallye	16
Fotografiere deinen Lieblingsplatz/Liebblingsspielzeug	17
Kunstwerke erstellen mit PicsArt, Pho.to Lab und Pizap (Schöllstraße).....	18
Paint-Bilderbuch	19
QR-Code-Rallye	20
Stop Motion mit der LEGO-App	21

Videos

Animoto.....	22
ColarMix	23
Hyperlapse	24
iMovie (Helmut-Käutner-Straße)	25
Let's Draw	26

Musik

Musyc	27
Songify	28
VidRhythm.....	29

Geschichten erzählen/Storytelling

Pixi-App Geschichten selbst nacherzählen (KiTa Pestalozzistraße).....	30
Puppet Pals	31
Shadow Puppet Edu.....	32
Steckbriefe (Brittingweg)	33
Toca Tailor-App Gestalten deinen Avatar (KiTa Bad-Soden-Straße).....	34
Toca Tailor-App Werde Modedesigner (KiTa Bad-Soden-Straße)	35
Visitenkarten (KiTa Bad-Soden-Straße)	36
Wörterwolke	37

Learning Apps

www.learningapps.org	38
Was gehört wozu?	39
Frage-Antwort-Quiz	40
Paare-finden-Spiel (Hort Hermann-Gmeiner-Straße).....	41

Impressum	42
-----------------	----

Grußwort



Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Eltern,

München ist auf dem Weg zur digitalen Bildungsmetropole. Um die Medienerziehung und Medienbildung in zeitgemäßer Form zu realisieren, ist es nötig, angestoßene Projekte weiterzuführen, zu intensivieren und Zukunftsideen zu entwickeln. Das Referat für Bildung und

Sport stellt sich den Herausforderung in mannigfaltiger Form. So wurde im Jahr 2014 eine Zukunftskonferenz realisiert, bei der verschiedene Bildungsakteure und -akteurinnen ihr Wissen und ihre Kompetenzen für eine zukunftsweisende mediale Bildung eingebracht haben.

In der Leitlinie Bildung ist beschrieben: „Die Landeshauptstadt München eröffnet allen Kindern und Jugendlichen die bestmöglichen Chancen, ihre Potentiale zu entfalten und zu entwickeln.“ (Leitlinie Bildung, Referat für Bildung und Sport, 10/2010, S. 30).

Dass Medienkompetenz nicht nur denen vorbehalten ist, die sie bereits im Elternhaus vermittelt bekommen, muss auch durch den Einsatz digitaler Medien in der Bildungsarbeit gewährleistet werden. Kinder und Jugendliche müssen in Bildungseinrichtungen die Möglichkeit erhalten, zu verantwortlichen und medienkompetenten Bürgerinnen und Bürgern zu werden, die Medien kritisch und selbstbestimmt für sich nutzen und auch mit ihren Risiken umzugehen wissen.

Das Erziehungsziel Medienkompetenz ist aus der Erziehung und Bildung unserer Kinder nicht mehr wegzudenken. Im Bayerischen Bildungs- und Erziehungsplan (BEP) ist die Medienkompetenz als Erziehungs- und Bildungsziel verpflichtend verankert. Es stellt sich also nicht mehr die Frage ob, sondern wie wir die Medien sinnvoll einsetzen können. Bereits 1997 hat die Fachabteilung Kindertageseinrichtungen des Referats für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München die neuen medienpädagogischen Herausforderungen aufgegriffen und damit eine Vorreiterrolle eingenommen, an der auch Kindertageseinrichtungen anderer Träger partizipieren können. Gemeinsam mit dem Studio im

Netz e.V. (SIN) wurde und wird das Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“ geplant und durchgeführt.

Bereits 2001 wurde die Broschüre „Multimedia-Landschaften für Kinder – Spielplatz Computer als Herausforderung für Kindertageseinrichtungen“ vom Referat für Bildung und Sport (damals noch Schul- und Kultusreferat) und dem SIN – Studio im Netz e.V. in Form eines umfassenden Praxisberichts herausgegeben. Im Jahre 2004 erschien eine zweite Broschüre für Horteinrichtungen, die sich speziell mit den Praxiserfahrungen „Lernwelt Computer“ auseinandersetzt.

Die nun vorliegende dritte Broschüre knüpft daran an, allen erzieherisch Verantwortlichen in städtischen Kindertageseinrichtungen an den Erfahrungen des Projekts „Multimedia-Landschaften für Kinder“ partizipieren zu lassen. Standen noch vor einigen Jahren Computer und Laptops im Mittelpunkt, so rücken nun verstärkt mobile Endgeräte in den Fokus. „Aus der Praxis für die Praxis“ – so könnte das Motto diesmal lauten. Oder auch: „Nicht konsumieren, sondern aktiv nutzen“.

Es freut mich, dass zum Wohle der Münchner Kinder mit dieser Broschüre Anregungen in Form von Best-Practice-Beispielen für eine medienpädagogisch sinnvolle Bildungsarbeit gegeben werden.

Ich danke allen Pädagoginnen und Pädagogen, die mit Engagement und kreativer Experimentierfreude gemeinsam mit den Kindern neue Erfahrungswege beschritten und dokumentiert haben. Ich wünsche mir, dass möglichst viele diese Anregungen und Impulse aufgreifen und umsetzen, damit die Medienkompetenz kein abstrakter Begriff bleibt. Mein besonderer Dank gilt den Medienpädagoginnen und -pädagogen des SIN – Studio im Netz, die das Projekt „Multimedia-Landschaften für Kinder“ mit ihrer ausgezeichneten Fachlichkeit kompetent begleiten.

Rainer Schweppe
Stadtschulrat



Mit rund 400 Kindertageseinrichtungen in städtischer Trägerschaft ist die Landeshauptstadt München die größte kommunale Trägerin in Deutschland. In den städtischen Kindertageseinrichtungen werden über 30.000 Kinder auf der Grundlage des Bayerischen Kinderbildungs- und Betreuungsgesetzes (BayKiBiG) gebildet, erzogen und betreut.

Die wichtigen Aufgaben der informationstechnischen Bildung sowie der Medienbildung und -erziehung sind in der Ausführungsverordnung des Gesetzes folgendermaßen formuliert: „Kinder sollen die Bedeutung und Verwendungsmöglichkeiten von alltäglichen informationstechnischen Geräten und von Medien in ihrer Lebenswelt kennen lernen“ (vgl. § 9 AV BayKiBiG).

Medienkompetenz ist heute unabdingbar, um am beruflichen, politischen, kulturellen und sozialen Leben in der Informationsgesellschaft teilzunehmen und diese aktiv und souverän mitzugestalten. Die Kinder in den städtischen Kindertageseinrichtungen sollen die Grundlagen für Medienkompetenz und einen gleichberechtigten Zugang zu modernen Medien erhalten. Das langjährige Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder (MuLa) versteht sich als alltagstaugliches medienpädagogisches Angebot für die Kinder, deren Eltern und für das pädagogische Fachpersonal, um diese Zielsetzung zu unterstützen.

Sollen digitale Medien sinnvoll und erfolgreich eingesetzt werden, müssen die Kenntnisse und Fähigkeiten aller Beteiligten gefördert werden, um den ästhetischen, kreativen und kommunikativen Mehrwert der Medien produktiv – nicht zuletzt im Hinblick auf Partizipation, Inklusion und Integration nutzbar zu machen.

Gerade mobile Endgeräte finden verstärkt im Bildungsprozessen Verwendung. Der erzieherisch verantwortete Einsatz ist für viele Pädagoginnen und Pädagogen ein Neuland. In der Medienbildung liegt uns die aktive Mediennutzung besonders am Herzen. Die aktive und kreative Gestaltung ist ein Königsweg zur Vermittlung von Medienkompetenz.

Kinder, insbesondere aus sozial schwächeren Familien, sind auf ergänzende und qualitative Medienangebote von Kindertageseinrichtungen angewiesen. Umso erfreulicher ist es, dass die vorliegende Broschüre in vielfältiger Weise Anregungen gibt, wie in Kindertageseinrichtungen eine verantwortliche Medienbildung realisiert werden kann.

Als Betriebsleiterin der städtischen Kindertageseinrichtungen der Referats für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München freue ich mich sehr, dass diese Broschüre als dritte Band der „Multimedia-Landschaften für Kinder“ nun vorliegt. Besonders hervorheben möchte ich dabei, dass die schriftlichen Ergebnisse im Miteinander entstanden sind und viele engagierte Kolleginnen und Kollegen aus den städtischen Kindertageseinrichtungen beteiligt waren. Es ist eine wertvolle Handreichung für die praktische Medienarbeit in Kindertageseinrichtungen entstanden. Ich wünsche allen fachlich Interessierten viel Freude und Anregung beim Lesen und Ausprobieren.

Dr. Hartl-Grötsch

Dr. Eleonore Hartl-Grötsch

Aktive Medienbildung durch Einsatz von Tablets & Apps

Medienbildung – das bedeutet vor allem aktiv werden! Diese Broschüre schöpft aus dem Erfahrungsschatz zahlreicher medienpädagogischer Projekte und gibt damit Anleitung und Anregung zu aktiver Medienarbeit. Der Schwerpunkt liegt dabei auf dem Einsatz von Apps und damit auf der Verwendung von Tablets. Die Erfahrungen haben gezeigt, dass die unkomplizierte und hauptsächlich haptische Handhabung der Tablets prädestiniert dafür ist, für die Ziele der Medienbildung und –erziehung genutzt zu werden. Gerade im pädagogischen Kontext gibt es viele sinnvolle Funktionen des Tablets, die eine niederschwellige und einfach umzusetzende Medienarbeit zu lassen. Kein langwieriger Aufbau von Kamera, Stativ oder Mikrophon. Es entfällt auch die Einführung in die Technikbedienung oder in komplizierte Programme. Das Tablet wird angemacht oder aufgeklappt und schon ist es betriebsbereit. Zudem ist es leicht und transportabel und kann so gut wie überall verwendet werden.

Es gibt eine ganze Reihe interessanter und empfehlenswerter Apps. Zu den Themenbereichen Kreativität, Rechnen, Schreiben und Lesen oder Bildung gibt es zahlreiche Programme. Meist hilft bei neuen und noch unbekannten Angeboten nur das eigene Ausprobieren weiter. Es gibt aber auch pädagogische Empfehlungen, die eine Orientierung bieten. Mit dem Pädagogische Interaktiv-Preis des SIN – Studio im Netz e.V. werden alljährlich herausragende Apps im Kinder- und Jugendalter ausgezeichnet. Näheres hierzu findet sich im Internet unter www.paedi.de. Interessant ist auch die Datenbank „Apps für Kinder“ des Deutschen Jugendinstituts. Sie gibt einen guten Überblick des App-Angebots gerade für deutschsprachige Programme. Die Datenbank ist ein Bestandteil des Projektes „Digitale Medien in der Lebenswelt von Klein- und Vorschulkindern“, das vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert wird. Weitere Informationen siehe: <http://www.dji.de>.

Bereits die klassischen Grundfunktionen der Tablets bieten für Kindertageseinrichtungen vielversprechende Möglichkeiten, medienpädagogische Zielsetzungen anhand von Projekten in Einzel- oder Gruppenarbeit umsetzen. Das Aufnehmen von Fotos, Videos oder Ton kann auf vielfältige Art und Weise in ein kreatives Spiel und in zahlreiche Projekte eingesetzt werden. Die Bedienung ist kinderleicht und die jungen Menschen können selbst aktiv werden. Medienbildung ist dann besonders effektiv, wenn die eigenen Ideen kreativ

umgesetzt werden können. Wer zum Beispiel einmal ein Zeitungsprojekt mit Kindern realisiert hat, weiß wie das eigene Tun das Lernen fördert. Mit zeitgemäßen Medien lassen sich in diesem Sinne weitere interessante medienpädagogische Angebote für junge Menschen alltagstauglich verwirklicht.

Nicht nur die medienpädagogische Arbeit mit den Kindern verändert sich durch den Einsatz eines Tablets komfortabler und wirkungsvoller. Auch die Portfolio-Arbeit wird durch das Aufnehmen von Bild- und Videoaufnahmen (inklusive Datumsstempel) und abfotografierter Kunstwerke erheblich erleichtert. Einzelne Entwicklungsschritte eines bestimmten Kindes können so schnell festgehalten und beispielsweise in einem Ordner pro Kind abgespeichert werden. Die gemachten Aufnahmen können ebenso sofort in einer Collage oder in einer Präsentation zusammen und eingefügt werden. Das Portfolio kann so später sowohl in der herkömmlichen Variante als auch in der digitalen Version dem Kind und den Eltern zur Verfügung stehen. Die entstandenen Werke eignen sich auch wunderbar, um beim nächsten Fest anderen Hortgruppen und den Eltern präsentiert zu werden. So bietet man auf unterhaltsame und kreative Weise einen Einblick in den lebendigen Einrichtungsalltag. Aber nicht nur das Konsumieren der fertigen Produkte kann spannend sein. Zu Aktionstagen oder bei Feiern eignen sich die App-Ausprobier-Stationen hervorragend, um schnell ein schönes Bild oder ein lustiges Video mit Kindern und Eltern zu erstellen. Die so bearbeiteten Werke können direkt als schöne Erinnerung mit nach Hause genommen werden.

Damit wird die aktive Medienarbeit wirklich alltagstauglich, auch für technisch wenig versierte pädagogisch Verantwortliche. Diese „Zielgruppe“ wurde bis jetzt von der Medienpädagogik nur wenig erreicht. Die Hemmschwelle, selbst ein medienpädagogisches Projekt zu realisieren, sinkt durch die einfache Handhabung und die alltagspraktischen Funktionen.

Medienpädagogik soll Spaß machen und Möglichkeiten zur Partizipation bieten, Raum für Kreativität geben und virtuelle mit realer Welt verknüpfen – Wir hoffen, mit dieser Broschüre viele schöne und leicht umzusetzende Ideen für den medienpädagogischen Alltag in Kitas und Horten vorstellen zu können und zu eigenen Ideen und Weiterentwicklungen anzuregen!

Wir danken für die inspirierende Zusammenarbeit mit den Kolleginnen und Kollegen vor Ort aus den Städtischen Kindertageseinrichtungen. Unser Dank geht auch an die druckvolle Unterstützung von Fa-Ro. Ohne das vertrauensvolle und konstruktive Miteinander zu den Ansprechpersonen im Referat Bildung und Sport der

Landeshauptstadt München wäre unser Projekt und die Broschüre nicht zu realisieren gewesen. Das SIN-Team dankt dafür besonders.

Sonja Di Vetta

Projektverantwortliche des SIN – Studio im Netz



Über Aufbau und Zielsetzung dieser Broschüre

Diese Broschüre dient dazu, einen Überblick über bereits erfolgreich durchgeführte Tablet-Projekte zu zeigen und Anregungen zu eigenen medienpädagogischen Projekten zu liefern. Mobile Endgeräte finden im pädagogischen Kontext immer mehr Verwendung. Es mangelt bis dato aber noch an didaktische Handreichungen. Genau setzt unsere Broschüre an und will einen Beitrag dazu liefern, welche Ideen und Projekt es bereits gibt und wie diese umgesetzt wurden.

Die hier beschriebenen Projekte haben alle gemein, dass die Kinder eine Medienbildung erleben, in der sie Geräte selbstständig, aktiv und kreativ einsetzen können.

Die medienpädagogischen Ziele, die jeder Art von Medienprojekten zu Grunde liegen sollten, sind dabei folgende:

- Kennenlernen und Näherbringen einer großen Bandbreite an medialen Ausdrucksweisen (durch Schrift, Bilder, Sprache, u.v.m.)
- Kompetenz- und Fähigkeitserwerb der Kinder im Umgang mit Medien. Dieser kann zu Beginn angeleitet, sollte aber zunehmend selbstorganisiert sein.
- Die spielerische Annäherung an mediale Inhalte bis hin zu einer kritischen Auseinandersetzung damit.
- Die gemeinsame kreative Erstellung und Bearbeitung von Medien und deren Inhalten.

Darüber hinaus haben wir zusammen mit den beteiligten Einrichtungen insgesamt zehn konkrete Ziele und die damit verbundenen Kompetenzen formuliert, die in dem jeweiligen Projekt im Mittelpunkt standen. Neben der Förderung der Konzentration, der Selbsterfahrung, der Wahrnehmung, der Sozialkompetenz, der Kreativität, der Ausdrucksfähigkeit und der Lese- und Rechtschreibkompetenz sind das Kennenlernen der Umwelt, die Verknüpfung von Realität und Virtualität sowie das Merken und Raten. Zu jedem dieser zehn Ziele haben wir ein Symbol kreiert, um die Projektbeschreibungen von schriftlichen Wiederholungen zu befreien. Die Legende dazu findet sich auf den Seiten 10 und 11.

Die Projektbeschreibungen sind in fünf Kategorien aufgeteilt. Diese sind: Fotos, Videos, Musik, Geschichten erzählen und Learning Apps. Die Projekte wurden nach ihrem Schwerpunkt eingeteilt und ermöglichen so bereits eine kleine Einordnung bei der Auswahl.

Die einzelnen Beschreibungen sind so aufgebaut, dass Kinder und Erzieher_innen gleichermaßen auf einen Blick sehen können, welches Projekt für welche Altersgruppe geeignet und mit welcher Ausstattung vonnöten ist.

Natürlich kann die Alterseinschätzung der Zielgruppe individuell angepasst werden. Für die älteren Hortkinder kann ein Mal-Projekt genauso spannend sein, wie auch jüngere Kinder sich schon mal in ersten Buchstaben-Übungen versuchen können. Jüngere Kinder können zudem gut durch Kinder unterstützt werden, die bereits lesen können. Viele Apps und Webseiten setzen erste Lesekompetenzen voraus.

Die Projektdauer ist jeweils für einen Durchlauf, die Erstellung eines Produkts, o.ä. gedacht.

Auch die zeitliche Ausrichtung der Praxisinspirationen kann je nach Bedarf und Gruppengröße sinnvoll angepasst werden. Jedes beteiligte Kind sollte allerdings die Möglichkeit haben, eigene Erfahrungen im Projekt sammeln zu können. Bei der Vorbereitung kann selbstverständlich auch noch mehr Zeit gebraucht werden. Für eine Video- und Foto-Session kann es auch mal angebracht sein, die Kinder zu schminken oder zu verkleiden. Manche Räume müssen eventuell hergerichtet oder mit Requisiten wie Tücher, Bälle oder Seile ausgestattet werden. Wichtig ist aber auch, noch genügend Zeit für das Besprechen und die Auswertung des Projekts sowie die Nachbereitung zu haben.

Wichtiges & Beachtenswertes

1. Zu den Tablets

Die Grundfunktionen (Bild, Audio, Video) lassen sich mit allen Tablets ausführen. Bei den Programmen, die sich auf dem Gerät installieren lassen, den Apps, kann es anders aussehen: hier gibt es oft Unterschiede zwischen den drei relevanten Betriebssystem (iOS für Apple, Android oder Windows). Die meisten der hier behandelten Apps funktionieren zumindest für iOS. Leider laufen nicht alle Apps auf Android-Tablets. Es gibt aber auch häufig alternative Apps in den jeweiligen Stores.

2. Apps installieren

Apps lassen sich über den Google Playstore (Android Geräte) bzw. den Apple Store (Apple Geräte) herunterladen. Man kann sie über die Suchfunktion (meist gekennzeichnet durch eine Lupe) finden und folgt dann schrittweise der Installationsanleitung. Das Herunterladen der Apps ist unkompliziert und nimmt wenig Zeit in Anspruch. In dieser Broschüre wurden sowohl kostenpflichtige als auch kostenlose Apps aufgenommen. Die Bezahlung der Apps erfolgt entweder über eine Hinterlegung der Bankverbindung oder über das Guthaben einer Prepaidkarte, die es im Einzelhandel zu kaufen gibt. Eine zusätzliche Registrierung im App Store muss nur bei Apple Geräten erfolgen.

3. Datenschutz und Persönlichkeitsrechte

Lädt man eine App über den App- oder Google Play Store herunter oder bedient man die App das erste Mal, kann es sein, dass sie Zugriff auf verschiedene Funktionen des Tablets haben möchte. Je nachdem kann das sehr sinnvoll (ein Fotobearbeitungsapp, das auf die Kamera zugreifen möchte) oder unnütz sein (eine reine Malapp, die auf die GPS-Daten Zugriff haben möchte). Diese Einstellungen kann man individuell von App zu App genehmigen oder ablehnen.

Verschiedene Apps bieten die Möglichkeit das gerade Produzierte direkt auf diverse Soziale Netzwerke wie Facebook oder Youtube hochzuladen. Bei der Verwendung dieser speziellen Apps sollte darauf geachtet werden, dass entweder eine pädagogische Betreuung das Projekt mitunterstützt oder das die Internetverbindung dafür deaktiviert wurde.

Dürfen die Ergebnisse des Projekts auf Youtube oder der eigenen Kindergarten- oder Hort-Seite hochgeladen werden, müssen die Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten vorliegen. Wird ein Video mit fremder Musik oder nicht selbstaufgenommenen Bildern unterlegt, sollte hier ebenfalls stark auf das Urheberrecht geachtet werden.

4. Zubehör

Da das Tablet gerne von den Kindern selbstständig und in Eigenregie zum Einsatz kommen soll, ist es empfehlenswert eine geeignete, dickere Hülle zusätzlich dafür anzuschaffen. So können die Kinder und auch die Erzieher_innen unbeschwert damit umgehen. Schutzhüllen gibt es in unterschiedlichen Ausführungen bereits ab ca. 10 Euro. Tablets können außerdem bei Bedarf mit einer Tastatur erweitert werden, zu erhalten je nach Ausführung ab ca. 15 Euro.

5. Sie möchten gerne in Ihrer Einrichtung mit Tablets arbeiten, haben aber keines?

Natürlich gehören Tablets noch nicht zur Standard-Ausrüstung von Kindertageseinrichtungen und Horten. Dennoch gibt es auch hier Lösungen: Sowohl das Pädagogische Institut des Referats für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München als auch das SIN – Studio im Netz e.V. bieten die Möglichkeit, sich ein oder mehrere Tablets über einen gewissen Zeitraum projektgebunden auszuleihen. Für die Tablet-karawane beispielsweise gibt es jährliche Ausschreibungen, für die sich städtische Einrichtungen bewerben können.

Medienpädagogische Ziele



Konzentration

Aufmerksamkeit, Reaktions- sowie Koordinationsfähigkeit der Kinder und Jugendlichen sind trainiert.



Sozialkompetenz

Die sozialen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen sind durch gemeinschaftliche Partner- oder Gruppenarbeiten gefördert. Das Gruppengefühl ist durch das gemeinsame Ausprobieren und gemeinsame Ziele gestärkt.



Selbsterfahrung

Die Selbstwahrnehmung und die Identitätsfindung der Kinder und Jugendlichen sind durch das eigene Erleben der persönlichen Fähigkeiten gefördert.



Sprache

Das Sprachgefühl der Kinder und Jugendlichen ist durch das gegenseitige Austauschen und Unterstützen gefördert. Textverständnis und Wortschatz sind erweitert.



Merken und Raten

Die Merkfähigkeit der Kinder und Jugendlichen ist durch Elemente, die das genaue Beobachten und Erkennen erfordern, gefördert.



Wahrnehmung

Das bewusste Erleben der verschiedenen Sinne von Kindern und Jugendlichen sowie ihre Fähigkeit zur Differenzierung von Farben, Formen und Räumen sind gefördert.



Kreativität

Die kreativen Potenziale der Kinder und Jugendlichen sind gefördert. Die Kinder und Jugendlichen sind beim Produzieren eigener Projekte bzw. Produkte unterstützt. Zudem sind sie beim Finden origineller Lösungen gefördert.



Kennenlernen der Umwelt

Die Kinder und Jugendlichen machen spielerische Erfahrungen mit der direkten Umgebung, in der sie leben und aufwachsen, und setzen sich kreativ damit auseinander.



Lese- und Rechtschreibkompetenz

Die Lese- und Rechtschreibkompetenz der Kinder und Jugendlichen ist durch das spielerische Experimentieren mit Geschichten und das eigene Gestalten von Texten gefördert.



Verknüpfung Realität und Virtualität

Die Kinder und Jugendlichen erfahren und erleben bewusst die Verknüpfung von Sinneseindrücken und elektronischem Medium. Die Wahrnehmungsfähigkeit ist dadurch gestärkt.

Bewegungsfotos – Originelle Posen fotografisch festhalten



Vorbereitung:
Für die Bewegungsfotos sollte man ausreichend Platz schaffen und für geeignete Räumlichkeiten sorgen. Besonders bieten sich auch Fotoshootings draußen an.

So wird's gemacht:
Der Reihe nach fotografieren sich die Kinder gegenseitig, wie sie zuerst verschiedene Bewegungen ausprobieren: laufen, springen, Hula-Hoop, Hampelmann oder einen Purzelbaum machen. Je nach individueller Fähigkeiten der Kinder und Raumgröße können auch ausgefallene Posen eingenommen oder ganze Gruppen aufgenommen werden. Sowohl die Kinder, die die Fotos schießen als auch diejenigen, die fotografiert werden, werden schnell die kreativsten Einfälle haben, wie die Fotos ganz besonders wirken. Die Kinder entwickeln ein Gespür wie Bewegungsabläufe funktionieren und wie sie diese mit der Kamera am besten einfangen können. Die Selbstwahrnehmung der posierenden Kinder wird so auch gefördert. Besonders gut eignen sich die Aufnahmen auch für die Portfolio-Arbeit: Nimmt man den Purzelbaum eines Kindes über die Jahre hinweg auf, dokumentiert man dessen Fort- und Entwicklungsschritte.

Nachbereitung:
Als Dia-Nachmittag des vergangenen Foto-Shootings, als gemeinsame Foto-Präsentation für den ganzen Hort auf dem nächsten Fest, als Vernissage in den Gruppenräumen oder auch als Collage für die Portfolio-Arbeit: Der Verwendung der Fotos sind keine Grenzen gesetzt.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschul-Alter, auch für größere Gruppen
Zeit:	ab 20 Minuten
Das braucht ihr:	Fotokamera oder Kamera eines Tablet-PCs. Requisiten nach Belieben

Ziele				

Tipps
Es bietet sich auch an, verschiedene Kamera-Effekte auszuprobieren. Im Sport-Modus werden viele Fotos ganz kurz hintereinander geschossen.

So lassen sich Bewegungsabläufe gut aufzeigen. Aber auch kreative Aufnahmen wie teilweise verwischte oder verschwommene Bilder können viel her machen.

Bilderspeiseplan – Wöchentliche Speisekarte mit eigenen Fotos kreieren

Vorbereitung:

Am besten sollte das Küchenpersonal im Vorfeld informiert werden, damit das zu fotografierende Essen auf Extra-Tellern serviert werden kann.

So wird's gemacht:

Jeden Tag wird nun ein Kind die Fotos des jeweiligen Gerichts schießen. Am besten stellt sich das Kind dazu auf einen Stuhl und fotografiert das Essen auf einem Extra-Teller von oben. Die einzelnen Bestandteile des Gerichts sollten getrennt voneinander fotografiert werden, da die Hauptgerichte und Beilagen auch in unterschiedlicher Konstellation serviert werden können. Nach ungefähr ein bis zwei Monaten müsste jedes Gericht, das in der Einrichtung angeboten wird, als Foto vorhanden sein. Nun können die Bilder ausgedruckt, laminiert und ausgeschnitten werden. Die Kinder können eine Pinnwand oder Magnettafel gestalten, auf der die Gerichte wochenweise angebracht werden. Abgesehen davon, dass die Kinder beim Bilderspeiseplan ihren Alltag in ein kreatives Projekt einbeziehen, müssen die Kinder nun nicht mehr immer extra nachfragen, was es zu Essen gibt, was ihnen ein Gefühl von Verantwortungsbewusstsein und Selbstständigkeit gibt.

Nachbereitung:

Das Küchenpersonal oder die Kinder hängen nun immer zu Beginn der Woche den Speiseplan in Form von den gestalteten Bildern aus. Das selbstständige Ansehen des Speiseplans führt zu einer konkreten Vorstellung davon, was sie in der jeweiligen Woche erwartet.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter
Zeit:	bis zu mehreren Monaten
Das braucht ihr:	Digitalkamera oder Tablet, Drucker, Laminiergerät

Ziele

Tipps

Oft können sich die Eltern unter den Bildchen nicht so viel vorstellen wie die Kinder.

Da sie aber trotzdem immer gerne über das Essen ihrer Lieblinge informiert sind, ist es sinnvoll neben der Spalte für die Bilder noch eine Spalte anzubringen, in der das Ganze noch einmal schriftlich formuliert ist.

Farbenbuch - Durch viele kleinere Projekte entdecken die Kinder, wie bunt die Welt ist!



Vorbereitung:

Die geplanten Aktionen werden im Vorfeld zusammen- gestellt. Jedes Kind bekommt zwei Medaillen, diese wurden bereits mit den Kindern gebastelt.

So wird's gemacht:

Am Anfang erhält jedes Kind eine Medaille mit dem Aufdruck „Farbenforscher“. Jede Farbe wird gemeinsam mit den Kindern ausgesucht und über einen längeren Zeitraum bearbeitet. Für einen guten Einstieg sorgt der „Farbentag“, an dem die Kinder mit Kleidung in der jeweiligen Farbe angezogen sind. Sie bringen kleine Dinge von zu Hause mit, die in einem Farbenbuch gesammelt werden. Jedes Kind hat auch eine eigene Mappe, in der alle kreativen Arbeiten aufgehoben und am Ende des Projektes mit nach Hause genommen werden können. Es finden Aktionen statt, wie das Erstellen von Collagen am Tablet, Durchführung von Experimenten, Ausprobieren von Mal- und Farben-Apps (wie „Alle meine Farben“).

Mit dem Fotoapparat oder dem Tablet werden die Kinder in den Aktionen aufgenommen. Zum Abschluss gibt es ein „Farbenfest“.

Durch das Projekt lernen die Kinder nicht nur die Farben kennen, sie setzen sich auch aktiv mit ihrer Umwelt auseinander und schulen dadurch ihre Wahrnehmung.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten-Alter
Zeit:	1x pro Woche 1 Stunde, ausgelegt auf mehrere Monate
Das braucht ihr:	Kamera oder Tablet, verschiedene Requisiten je nach Farbe

Nachbereitung:

Im Farbenbuch befinden sich die Fotos aller Bastelar- beiten der Kinder. Die Fotos werden gemeinsam am Ta- blet oder Computer angeschaut und besprochen. Nach dem „Farbenfest“ erhalten die Kinder eine Urkunde und eine Medaille als „Farbenkenner“.

Ziele				

Tipps

Jede Farbe wird separat über mehrere Wochen be- handelt. Das Farbenbuch ist während der gesamten Projektzeit zugänglich.

Somit haben die Kinder jederzeit die Möglichkeit sich auszutauschen und sich die Ergebnisse anzu- schauen.

Verfasser:

Jacqueline Wille
Städtisches Haus für Kinder, Josef-Frankl-Straße 17b

Foldify – Gestalten und Zusammenbauen von eigenen 3D-Modellen

Vorbereitung:

Es ist zwingend notwendig, dass ein WLAN-Drucker zur Verfügung steht. Es macht nur Sinn, wenn die Kinder den Gestaltungsprozess am Tablet vollziehen und dann das Ergebnis auch ausdrucken können.

So wird's gemacht:

Das Kind sucht sich im ersten Schritt ein 3D-Modell, das es erstellen will, aus. Im Folgenden wird eine flache Gestaltungsvorlage ähnlich einem Würfelnetz angezeigt. Diese kann angemalt, mit ClipArts oder eigenen Fotos gestaltet werden.

Mit Wischgesten lassen sich sowohl die Ansicht als auch die einzelnen Elemente vergrößern oder verkleinern, drehen und verschieben. Auf der linken Seite wird eine Vorschau des zusammengebauten 3D-Modells angezeigt, welches durch Wischen gedreht werden kann.

Das fertige Modell kann dann in 3 verschiedenen Größen (ca. A6, A5, A4) auf dickeres Papier ausgedruckt werden. Der Ausdruck wird anschließend ausgeschnitten und zusammengeklebt.

Neben der Verknüpfung der analogen mit der digitalen Welt, fördert die App darüber hinaus die räumliche Vorstellungskraft der Kinder. Des Weiteren werden die Kreativität und die Feinmotorik beim Basteln geschult.

Nachbereitung:

Eine Ausstellung mit Modellen zu einem bestimmten Thema macht den Kindern großen Spaß. Dabei können auch die Eltern den Mehrwert des Tablets sehen..

Verfasser:

Joe Hensel

Städt. Kindertagesstätte Helmut-Käutner-Straße 18



Check-Liste

Zielgruppe	ab 5 Jahre, 1-3 Kinder
Zeit:	5-10 Minuten am Tablet, 5-10 Minuten zum Basteln
Das braucht ihr:	Nur für iPad, WLAN-Drucker, Bastelmaterialien

Ziele

Tipps

Um Ordnung zu erhalten: Wählen Sie in der Modellauswahl rechts oben das „i“ aus und anschließend „Reset figures“.

Für den Hort: Gut geeignet zur Hausaufgabenunterstützung, wenn im Mathematikunterricht der Würfel und die Arbeit mit Würfelnetzen ansteht.

Foto-Finder-Rallye - Gegenstände und Orte fotografieren und finden



Vorbereitung:
Einen Ort auswählen, an dem die Rallye stattfinden soll (z.B. Gruppenraum, Garten, Straße, Stadt, Wald, Spielplatz etc.). In diesem Bereich eine beliebige Anzahl an Fotos schießen und diese für jede Gruppe einmal ausdrucken. Alternativ können die Bilder auch auf einem Tablet zur Verfügung gestellt werden.

So wird's gemacht:
Am besten werden am Anfang Kleingruppen von vier bis fünf Kindern gebildet und jeder Gruppe die Fotos ausgeteilt, die zuvor aufgenommen wurden. Nachdem jede Gruppe eine Kamera bekommen hat, besteht die Aufgabe für die Kinder darin, dass sie herumgehen und versuchen, die Motive auf den Fotos zu finden und selbst noch einmal abzulichten. Soll die Rallye als kleiner Wettbewerb gestaltet werden, ist es sinnvoll im Vorhinein ein Zeitlimit festzusetzen.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter
Zeit:	ab 30 Minuten (je nach Anzahl und Art der Fotos)
Das braucht ihr:	Digitalkamera oder Tablet

Der Mehrwert der Foto-Finder-Rallye besteht darin, dass sich die Kinder intensiv mit der ausgewählten Umgebung oder einem bestimmten Thema auseinandersetzen und zum anderen spielerisch das Medium Kamera kreativ zu nutzen lernen. Da die Rallye als Gruppenaktivität ausgerichtet ist, wird darüber hinaus die Sozialkompetenz gefördert, indem die Kinder sich gegenseitig helfen und austauschen.

Ziele				

Nachbearbeitung:
Wenn die Rallye als Wettbewerb ausgelegt war, darf eine Siegerehrung natürlich nicht fehlen. Die selbstgemachten Fotos können im Anschluss auch für Präsentationen oder Collagen genutzt werden.

Tipps
Die Aufarbeitung bestimmter Themen z.B. den heimischen Wald kennenlernen, kann gut in eine Rallye integriert werden. Die Fotos können beispielsweise Blätter von verschiedenen Baumarten darstellen, die die Kinder zunächst finden und anschließend noch mit der richtigen Baumart betiteln müssen. So setzen sich die Kinder mit diesem neuen Thema auseinander und lernen nebenbei spielerisch dazu.

Den Lieblingsplatz oder das Lieblingsspielzeug gestalten und daraus ein eigenes Ratespiel erstellen!

Vorbereitung:

Die App „Microsoft PowerPoint“ steht kostenlos als Download zur Verfügung. Eine Anmeldung ist erforderlich.

So wird's gemacht:

Zunächst überlegt sich jedes Kind, was sein Lieblingsplatz oder Lieblingsspielzeug ist und macht ein Foto davon. Natürlich so, dass die anderen es nicht sehen. Die entstanden Fotos aller Kinder werden gemischt und mit PowerPoint zu einer Diaschau zusammengefügt. Pro Folie ein Foto. Der Name des/der Fotograf_in wird immer erst auf der nächsten Folie verraten. So entsteht ein einfaches Ratespiel. Die Kinder können ihre Auswahl im Anschluss noch begründen.

Das alleinige Fotografieren fördert die Selbständigkeit der Kinder - nicht nur im Umgang mit dem Tablet. Beim gemeinsamen Ratespiel lernen sich die Kinder untereinander besser kennen und entwickeln ein Gespür für die Interessen der anderen. Gerade die Kinder, die sich sonst eher im Hintergrund halten, werden ermuntert sich und ihre Interessen gegenüber der Gruppe zu präsentieren.

Nachbereitung:

Besonders schön ist es, wenn die Präsentation im Anschluss mit Beamer auf einer großen Leinwand gezeigt wird und die Kinder gemeinsam raten können, wessen Lieblingsplatz bzw. Lieblingsspielzeug sie gerade sehen. Auch für die Eltern ist es interessant zu erfahren, welche Lieblingsplätze ihre Kinder vor Ort haben.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kinder-garten- und Grundschulalter
Zeit:	ab 20 Minuten
Das braucht ihr:	Digitalkamera oder Tablet, Präsentationsprogramm auf dem Tablet oder PC, App „Microsoft PowerPoint“ (iOS)

Ziele

Tipps

Aus den so entstandenen Fotos kann auch eine Ausstellung gemacht werden „Das bin ich! Das gefällt mir!“ Dafür können die Kinder beispielsweise auf einem bunten Tonkarton ihr eigenes Foto auf die eine Seite kleben und nebendran ein Bild dazu malen oder eine kleine Erklärung schreiben, warum genau dieses Spielzeug oder dieser Ort zu ihren Lieblingen zählen.

PicsArt und Pho.to Lab – Fotos verschönern auf dem Tablet



Vorbereitung:

Es können auch bereits aufgenommene Bilder verwendet werden, diese sollten auf das Tablet übertragen werden.

Mit folgenden Apps wurde gearbeitet:
PicsArt (kostenlos, ohne Internet verwendbar): Bilder bearbeiten, Texte und Rahmen, Farbfilter, Fotos zuschneiden, Grafiken importieren, Collagen gestalten, u.v.m.

Pho.to Lab
(kostenlos, Internet zur Nutzung notwendig): Stileffekte, Flaggen und Sticker einfügen, Magazincover, viele Licht-und Späßeffekte, u.v.m.

So wird's gemacht:

Die Fotos (entweder im Tagesablauf, bei Ausflügen, bei Festen oder zu vorgegebenen Themen) mit Tablet oder Kamera aufnehmen. Anschließend werden die Fotos mit Hilfe der Fotobearbeitungsapps mit einer kleinen Gruppe (pro Tablet max. 2 Kinder) bearbeitet. Die Kinder können entweder kreativ herumexperimentieren oder nach einer Vorgabe („Erstelle eine Collage deiner schönsten Bilder“, „Verändere die Farben deiner Bilder“ oder „Verzerre oder verstrudele dein Bild“) die Bilder bearbeiten.

Bei diesem Projekt können sich die Kinder kreativ frei entfalten und erlernen nebenbei den Umgang mit den technischen Geräten und das Bedienen der entsprechenden Apps. Durch die Möglichkeit der Fotobearbeitung kann den Kindern der Unterschied zwischen Wirklichkeit und Fotoretusche vermittelt werden.

Nachbereitung:

Die erstellten Collagen, Postkarten, Comics oder Plakate können ausgedruckt und aufgehängt werden.

Check-Liste	
Zielgruppe	Hort ab 1. Klasse, kleine Gruppen
Zeit:	ca. 30 min. pro Bild
Das braucht ihr:	Tablet oder Digitalkamera, Fotobearbeitungsapp, Drucker

Ziele				

Tipps

Es empfiehlt sich, die Apps im Offlinemodus zu nutzen, da es sonst Links zu diversen Onlinediensten gibt, auf denen die Fotos veröffentlicht werden können.

Weitere Apps: PiZap, Color Effekts, Luminace, WaterMyPhoto, MySketch

Verfasser:

Katharine Pawlitzak und Selma Kahrmanovic
Städtischer Grundschulhort an der Schöllstraße 17

Ein Bilderbuch basteln mit Paint - Aus einer Geschichte werden viele Bilder!

Vorbereitung:

Das Programm Paint oder eine entsprechende Mal-App sollte auf dem PC oder dem Tablet bereits installiert sein. Die zu illustrierende Geschichte sollte mit den Kindern ausgewählt werden.

So wird's gemacht:

Am besten liest man die ausgewählte Geschichte den Kindern vor beziehungsweise lässt sie von den Kindern lesen. Anschließend hilft es die Geschichte gemeinsam kurz zu wiederholen. Was ist in welcher Reihenfolge passiert? Wer ist alles vorgekommen? So können die einzelnen, zu malenden Bilder bestimmt werden. Die einzelnen Abschnitte oder Seiten können nun an die Kinder verteilt werden. Am PC oder Tablet können sie ihren Teil so umsetzen, wie sie es sich vorstellen. Natürlich können auch mehrere Kinder zusammen an einem Bild malen.

Die Kinder erlernen ein erstes Differenzieren von Geschichten, was sowohl die Sprachkompetenz als auch das Textverständnis verbessert. Die Kreativität und das Gruppengefühl werden beim gemeinsamen Malen und Geschichten ausdenken gefördert.

Nachbereitung:

Anschließend können die Kinder ihre Bilder ausdrucken und laminieren, in der richtigen Reihenfolge aneinanderfügen und das ganze Paket entweder mit einer Schleife zusammenbinden oder in ein Buch einkleben. Wer Lust hat, kann natürlich die Geschichte noch in einfachen Worten unter die Bilder schreiben, dann können die Kinder sich auch selbst im Lesen erproben.



Check-Liste

Zielgruppe	ab 4 Jahre
Zeit:	ab ca. 1 Stunde
Das braucht ihr:	Computer oder Tablet, Laminiergerät

Ziele

Tipps

Es können auch bereits gemalte Bilder auf Papier abfotografiert und so als Bild in das Buch miteingebunden werden.

Besonders schön werden die Geschichten natürlich, wenn sich die Kinder gemeinsam selbst welche ausdenken und diese als Bilderbuch verwirklichen.

QR-Code Rallye -
Hinter QR-Codes werden Hinweise, Fragen oder Tipps für eine Rallye versteckt!



Vorbereitung:
Das Thema und die Inhalte der QR-Code Rallye (ob Text, Foto oder Video) sollten sich die Kinder im Vorfeld überlegen. .

So wird's gemacht:
Hinter den QR-Codes lassen sich Quiz-Fragen oder Botschaften verstecken. Falls Internet vorhanden ist, können eigene Bilder, Videos, Musik oder Links hochgeladen werden. Die QR-Codes können die Kinder mit einem „QR-Code-Generator“ (per Webseite oder App) erstellen. Ist eine Frage, Aufgabe oder ein Hinweis als QR-Code ausgedruckt und laminiert, kann er an verschiedenen Orten angebracht werden. Mit Hilfe einer QR-Scanner-App kann er von den anderen Kindern entschlüsselt werden.

Besonders spannend wird es, wenn ein Kind oder eine Kleingruppe eine Rallye für die anderen entwirft. Die Fragen („Kennst du diesen Baum?“, „Wie heißt diese Blume?“) können direkt im Garten oder in einem nahegelegenen Park aufgehängt werden.

Die selbstgestaltete Schnitzeljagd mit geheimnisvollen Codes bringt den Kindern die Verzahnung von Digitalem und Analogem näher

Nachbereitung:
Die QR-Codes können anschließend noch in Bildern oder ganz klein in der gesamten Einrichtung versteckt werden, so dass sie für alle zum Suchen bereitstehen.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, Kleingruppen von bis zu vier Kindern
Zeit:	nach Umfang der Rallye, 20 bis 120 Minuten
Das braucht ihr:	Tablet/Smartphone, Drucker, Laminiergerät

Ziele				

Tipps
Zu einer Rallye gehört auch, dass die Codes in der gesamten Einrichtung und im Garten angebracht werden und so das Suchen noch spannender wird.

Dafür sollten die QR-Codes laminiert oder an wetterfesten Orten angebracht werden.

Stop Motion mit der LEGO-App - Aus einzelnen Fotos einen ganzen Videoclip erstellen!

Vorbereitung:

Bevor die Kinder mit ihrem eigenen kleinen Stop-Motion-Film starten, ist es sinnvoll, Gruppen einzuteilen, die gemeinsam an einem Film arbeiten. Mit jeder Gruppe sollte dann ein Thema festgelegt und ein grober Plan ausgearbeitet werden.

So wird's gemacht:

Nachdem die Kinder die App geöffnet und auf „Make a movie“ geklickt haben, können sie mit ihrem Video starten. Zuerst kann die Titelseite gestaltet werden, auf der die Kinder ihrem Film einen Namen geben und die Namen der Gruppenmitglieder eingeben. Anschließend dürfen die Kinder die einzelnen Fotos schießen, die dann im Nachhinein zu einem Film zusammengefügt werden. Hier ist es wichtig, dass das, was sich bewegen soll (Kinder, Spielfiguren, Buchstaben,...) sich Bild für Bild nur langsam weiterbewegt. Je mehr Bilder für die Bewegungen gemacht werden, desto flüssiger erscheint das fertige Video. Sind die Fotos gemacht, geht es an die Feinarbeit. Die Geschwindigkeit kann angepasst und eine Hintergrundmusik und Effekte hinzugefügt werden.

Aus einzelnen Bildern nach und nach einen Film zu erstellen, fordert Konzentration und Geduld, wird aber mit einem coolen Gemeinschaftsprojekt belohnt.

Nachbereitung:

Das Video wird automatisch in der „Movie Gallery“ der App gespeichert, es kann auch zusätzlich auf dem Tablet abgespeichert und anschließend präsentiert werden..



Check-Liste

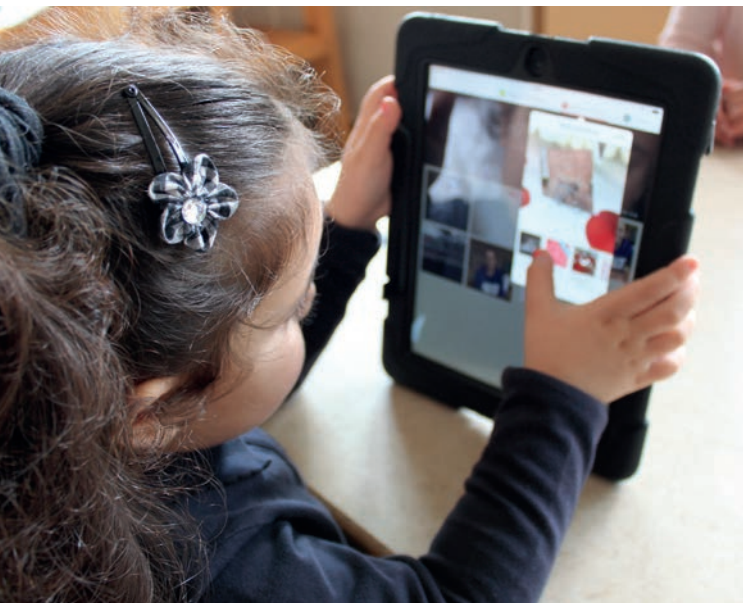
Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, bis zu 5 Kinder
Zeit:	15 – 30 Minuten
Das braucht ihr:	nur für iPad oder iPhone, mit heruntergeladener „LEGO Movie Maker“-App

Ziele

Tipps

Besonders gut eignet sich die App für Gegenstände, wie kleine Spielzeugfiguren, da sie am Ende den Anschein erwecken, sie seien lebendig und bewegen sich von allein.

Animoto – Ansprechende Videos leicht zusammengestellt



Vorbereitung:

Vor der Arbeit mit den Kindern muss ein kostenloser Animoto-Account eingerichtet werden. Dies geht sowohl online auf www.animoto.com als auch in der Animoto-App.

So wird's gemacht:

Um ein Video mit Animoto zu erstellen, ist es hilfreich zuerst ein Thema dafür festzulegen (Geburtstag eines Kindes oder eine bestimmte Feierlichkeit). Die Kinder können dann mit dem Tablet oder der Digitalkamera dazu Fotos und Videos aufnehmen. Es können natürlich auch bereits vorhandene Bilder von einem vergangenen Ausflug oder Fest verwendet werden.

Ist man bei Animoto eingeloggt, kann man über „Create“ neue Videoclips erstellen. Zur Auswahl stehen viele verschiedene Design-Vorlagen, die zuvor auch angesehen werden können. Über das „+“-Zeichen können die Kinder nun Fotos, Videos oder Texte hinzufügen. Auch die Hintergrundmusik kann über das Symbol der Musiknote beliebig verändert werden. Ein Video mit einem kostenlosen Account kann bis zu 30 Sekunden lang werden.

Abgesehen von dem Spaßfaktor, den Animoto mit Sicherheit bietet, können wir die Arbeit mit diesem Projekt sehr empfehlen, da sie den Kindern eine kreative Möglichkeit bietet, schnell sehr schöne Videos mit den eigenen Fotos und Videos zu erstellen.

Nachbereitung:

Das Video kann online gespeichert, heruntergeladen und bei verschiedenen Anlässen präsentiert werden.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, Kleingruppen von bis zu 4 Kindern
Zeit:	ab 30 Minuten
Das braucht ihr:	Digitalkamera, PC mit Internetanschluss oder Tablet, evtl. Requisiten

Ziele				

Tipps

Es kann auch jede Woche eine kleine Hort-Reportergruppe von ca. 5 Kindern zusammen kommen, die den Kita-Alltag dokumentiert.

So haben die Kinder am Ende des Jahres einen schönen Rückblick über vergangene Unternehmungen und Erlebnisse.

Colar-Mix-App - Selbst ausgemalte Bilder werden durch 3D-Animationen lebendig!

Vorbereitung:

Vor der Arbeit mit den Kindern müssen die Ausmal-Vorlagen heruntergeladen und ausgedruckt werden. Sie finden diese unter www.colarapp.com. Neben kostenpflichtigen Bildern, gibt es auch einige Gratis-Vorlagen.

So wird's gemacht:

Die Kinder können die Ausmal-Vorlagen je nach Lust und Laune in bunten Farben gestalten. Wenn das Kunstwerk vollendet ist, kommt das Tablet ins Spiel. Die Kinder dürfen die Colar-Mix-App öffnen und die Kamera des Tablets auf ihr Bild richten. Das Staunen wird groß sein! Der Vogel beispielsweise, der auf dem Bild ganz still dasteht, spaziert auf dem Bildschirm auf einmal im Gras herum und pickt genüsslich Würmer vom Boden auf. Ähnlich faszinierende 3D-Animationen kommen auch bei den anderen Vorlagen zu Tage. Die Colar-Mix-App wirkt den Bedenken vieler pädagogisch Verantwortlicher entgegen, dass das aktive kreative Gestalten in der realen Welt durch den Einsatz der neuen Medien in den Hintergrund tritt. Wer schon einmal Colar-Mix ausprobiert hat, wird begeistert sein, wie gut sich das Reale mit dem Fiktivem verknüpfen lässt und ganz nebenbei werden die Kinder auch spielerisch an den Umgang mit dem Tablet-PC herangeführt.

Nachbereitung:

Die Bilder können im Nachhinein in der Kindertageseinrichtung aufgehängt werden. So dienen sie nicht nur zur Verschönerung der Wände, sondern der 3D-Effekt kann auch später noch den Eltern vorgeführt werden.



Check-Liste

Zielgruppe	ab Kindergarten-Alter, auch für größere Gruppen
Zeit:	ab 15 Minuten
Das braucht ihr:	Tablet oder Smartphone, Ausmal-Vorlagen, Bastelmaterialien

Ziele

Tipps

Die ColarMix-Figuren können natürlich auch noch personalisiert werden, in dem die Kinder ihren Namen oder ihr Zeichen auf die Vorlagen schreiben.

Hyperlapse - Selbstgedrehte Videos werden kinderleicht in Zeitraffer-Clips verwandelt



Vorbereitung

Die Kinder sollten sich im Vorhinein überlegen, wen oder was sie filmen möchten.

So wird's gemacht:

Direkt beim Starten der Hyperlapse-App wird die Kamera aktiviert, so dass die Kinder gleich mit der Aufnahme des Videos beginnen können. Nehmen die Kinder das Video selbstständig auf, sollten sie sich hinsetzen oder das Tablet ruhig halten. Dadurch wird das Verwackeln der Videos vermieden. Ist die entsprechende Szene im Kasten, lässt sie sich um ein vielfaches beschleunigen. So kann man die ursprüngliche Geschwindigkeit z.B. um das 2-/4-/6- oder 8-fache steigern. Dies geschieht alles intuitiv Schritt für Schritt und kann je nach Belieben eingestellt werden.

Bei der Arbeit mit der App können sich die Kinder kreativ frei entfalten und lernen selbstständig mit dem Videoprogramm umzugehen. Die technische Möglichkeit, die Realität so zu verändern und zu beschleunigen, fasziniert sehr viele Kinder.

Nachbereitung:

Die Clips werden im Foto- und Videospeicher des Tablets archiviert. Sie lassen sich einfach wiederfinden und unbegrenzt oft abspielen. Vor allem auf einer Leinwand, zusammen mit allen Kindern, macht es besonders Spaß sie anzuschauen. Die rasanten Videos können auch an die Eltern per E-Mail verschickt oder auf CD gebrannt mitgenommen werden.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschul-Alter
Zeit:	nach Bedarf und Gruppengröße
Das braucht ihr:	Nur für iPad, iPhone oder iPod touch mit der installierten Hyperlape App.

Ziele				

Tipps

Die Videos erscheinen umso beeindruckender, je mehr und je länger Personen bzw. Bewegungen aufgenommen werden.

Diese App eignet sich auch gut, um das rege Treiben auf dem Spielplatz oder im Garten aufzunehmen.

Videoschnitt mit iMovie – Schnelles Schneiden von Videomaterial auf dem Tablet

Vorbereitung:

Mit der Kamera-App werden im Vorfeld Videos aufgenommen.

So wird's gemacht:

Nach dem Öffnen der App wird durch Drücken auf das „+“ ein neues Filmprojekt gestartet.

Im Folgenden kann ein Style ausgewählt werden. Dadurch werden die Übergänge, die Musik und das Textdesign vorausgewählt. Die Auswahl bestätigt man rechts oben durch Tippen auf „Erstellen“. Im Schnittfenster werden im unteren Teil die Videos, Übergänge, Musik und Texte im Schnittbereich angezeigt. Hier können sie auch verändert werden. Links darüber wird das aktuell ausgewählte Video gezeigt, rechts darüber werden die Videosequenzen, Fotos und Musik ausgewählt. Tippt man ein Video an, wird es gelb und wird über den linken und rechten Rand zugeschnitten. Darüber hinaus können so verschiedene Schneideoptionen, Texteinblendungen u.v.m. ausgewählt werden.

Über den „<-“-Pfeil oben links gelangt man zurück zur Projektübersicht. Das Videoprojekt wird dabei automatisch gespeichert. In dieser Projektansicht kann der Name geändert, das Projekt abgespielt, exportiert und gelöscht werden.

Für die Kinder ist es spannend auszuprobieren, wie aus ihren verschiedenen Sequenzen ein ganzer Film wird. Das kreative Schaffen hebt das Gruppengefühl.

Nachbereitung:

Um den Film als Video im Fotoalbum zu speichern, wählt man das Symbol „Viereck mit einem Pfeil der nach oben zeigt“ und „Video sichern“ aus.

Verfasser:

Joe Hensel
Städt. Kindertagesstätte Helmut-Käutner-Straße 18



Check-Liste

Zielgruppe	Für Kinder ab 8 Jahren, pro Gruppe 1-3 Kinder
Zeit:	ab 30 Minuten, je nach Umfang des Videoprojekts
Das braucht ihr:	Für die App iMovie benötigt man ein iPad, für Android gibt es vergleichbare andere Apps

Ziele

Tipps

Es gibt viele zusätzliche Möglichkeiten in iMovie, wie z.B. das Ändern der Übergänge, das Nachvertonen.

Videoapps, die bereits während der Aufnahme das Material bearbeiten: Photo Booth, VideoFX live.

Weitere Schnittprogramme: Magisto, Spark. Nachträgliche Bearbeitung mit Effekten und Bildverbesserungen mit VideoGrade, Chromic.

Eine kurze Einarbeitung in diese Apps ist vor dem Einsatz mit Kindern unerlässlich.

Let's draw! Geschichten und Erlebnisse als Video nachzeichnen



Vorbereitung:
Sämtliche Geräte und Materialien im Vorfeld bereitstellen.

So wird's gemacht:
Zunächst wird festgelegt, welche Geschichte erzählt werden soll. Das Kind zeichnet dann passend zu dem Inhalt seiner Erzählung (beispielsweise über die Familie oder ein bestimmtes Erlebnis) ein oder mehrere Bilder. Das Zeichnen wird von einem zweiten Kind gefilmt (falls vorhanden, direkt mit der Hyperlapse-App). Hier ist es wichtig, dass im immer gleichen Bildausschnitt das Blatt Papier und die darauf entstehende Zeichnung gut zu erkennen sind. Schön ist ein Bildausschnitt, in dem nur das Papier sowie die Hände des Kindes zu sehen sind.

Der Ton sollte gesondert im Nachhinein über ein Mikrofon (oder eine Sprachmemo-App) aufgenommen werden. Mit einem Videoschnittprogramm (oder iMovie für iPads) kann nun das Video beschleunigt und der Ton darüber gelegt werden.

Geschichten werden digital erzählt und lebendig gemacht, indem parallel zur Audioaufnahme des Kindes eine Zeichnung abläuft. Die sprachliche und gestalterische Ausdrucksfähigkeit wird hierbei geschult, ebenso wie die Identitätsbildung.

Nachbereitung:
Wenn man keine App mit Zeitrafferfunktion verwendet hat, kann man die Aufnahme auch mit iMovie bearbeiten oder auf einen Rechner überspielen und hier mit einem geeigneten Schnittprogramm nachbereiten. Es empfiehlt sich in jedem Fall eine erhöhte Abspielgeschwindigkeit.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder ab 8 Jahre, jeweils zwei Kinder gemeinsam
Zeit:	ab 20 Minuten
Das braucht ihr:	iPad mit Hyperlapse und iMovie oder alternativ ein Videoschnittprogramm auf einem Rechner, Mikrofon oder eine Sprachmemo App, Papier und Stifte

Ziele				

Tipps
Mit der Draw-it-Methode können auch Einladungen visualisiert oder der Hort vorgestellt werden. Der Zeitraffer sorgt für Lebendigkeit.

Anregungen dazu gibt es beispielsweise auf Youtube unter dem Suchbegriff „Draw my life“

Musyc - Die Musikalität von Würfeln, Strichen und Kreisen erkunden!

Vorbereitung:

Man kann mit den Kindern im Vorfeld besprechen, welches Lied sie komponieren möchten. In welchem Rhythmus, mit welcher Tonarten soll das spätere Stück sein?

So wird's gemacht:

Mit dieser App lassen sich kleine Musikstücke selbst komponieren. Mithilfe bunter Bausteine werden verschiedene Töne erzeugt. Sie lassen sich nach Belieben hinzufügen, in Tonhöhe und Lautstärke, sowie ihrer Anzahl und Intensität verändern. Das Musikstück wird von Anfang an komplett selbstständig und frei gestaltet. Es steht ein ausführliches Tutorial innerhalb der App zur Verfügung, in dem alle Funktionen vorgestellt werden. Sobald die Kinder alle Funktionen getestet und ein Gespür für den richtigen Einsatz der Elemente entwickelt haben, können sie spielerisch zur Komponistin/zum Komponisten ihrer eigenen Musikwerke werden.

Die App lässt der Kreativität der Kinder freien Lauf. Rhythmusgefühl und Musikalität der Kinder wird so spielerisch geschult, indem sie selbstständig musizieren und ausprobieren dürfen. Selbstverständlich kommt dabei auch der Spaßfaktor nicht zu kurz.

Nachbereitung:

Die Musikstücke können in der App abgespeichert und exportiert werden.

Natürlich ist es besonders schön, wenn die komponierten Werke aller Kinder präsentiert werden.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter, pro Tablet Kleingruppen von 2-3 Kindern
Zeit:	ab 15 Minuten
Das braucht ihr:	Nur für iPad oder iPhone

Ziele

Tipps

Es kann natürlich auch versucht werden, das Lieblingslied der Kinder nachzustellen.

Die fertigen Musikstücke lassen sich als E-Mail oder auf eine CD gebrannt an die Eltern als nettes Geschenk weitergeben.

Songify - Aus gesprochenen Worten einen lustigen Song erstellen!



Vorbereitung:
Die Kinder können sich im Vorfeld Sprüche oder Zungenbrecher überlegen, die sie als Lied hören möchten.

So wird's gemacht:
Mit Songify kann man kurze Sprachsequenzen von sich selbst oder von anderen aufnehmen. Die App verwandelt diese dann ganz von selbst in einen peppigen Song oder in einen coolen Sprechgesang. Es gibt vier verschiedene Melodien kostenlos zur Auswahl, andere kann man, wenn man möchte, in der App dazukaufen. Für den Einstieg kann jedes Kind erst etwas über sich selbst erzählen. Zungenbrecher oder reine Texte, die vorgelesen oder aufgesagt werden, eignen sich besonders gut dafür, da sie umgewandelt noch witziger klingen.

Da die Stimmen manchmal ziemlich verzerrt werden, kann es auch als kleines Ratespiel dienen, um herauszubekommen, welches Kind, was aufgenommen hat. Um den Unterschied zu den normalen Stimmen herauszuhören, können diese im Anschluss auch aufgenommen und abgespielt werden.

Die App fördert die Sprachwahrnehmung und die Identitätsfindung der Kinder. Das gemeinsame Aufnehmen und Erraten der einzelnen Kinder stärkt zudem das gemeinschaftliche Miteinander.

Nachbearbeitung:
Die Lieder können anschließend auch abgespeichert oder per E-Mail verschickt werden.

Check-Liste	
Zielgruppe	ab 3 Jahre, Gruppenstärke variabel; es kann immer nur ein Kind einsprechen
Zeit:	5 – 20 Minuten
Das braucht ihr:	iTablet oder Smartphone, auf dem die App „Songify“ heruntergeladen ist

Ziele				

Tipps
Die App eignet sich gut als kurze Beschäftigung für zwischendurch, z.B. beim Warten auf die Eltern, da „Songify“ nicht viel Zeit in Anspruch nimmt.

VidRhythm – Aus kurzen, eingesprochenen Clips ein spaßiges Musikvideo erstellen

Vorbereitung:

Es können auch Videos zu bestimmten Themen wie Sommer oder Urlaub entstehen. Hierzu nehmen die Kinder einfach die Begriffe, die ihnen zu diesem Thema einfallen, in den Sequenzen auf.

Die App ist nur auf Englisch verfügbar, lässt sich aber auch ohne besondere Vorkenntnisse leicht bedienen.

So wird's gemacht:

Zu Beginn wählen die Kinder einen Musikstil und das Design für das Video aus. Jetzt kann die Aufnahme starten: Es erscheint das Aufnahmefeld der Frontkamera, in dem man sich selbst sehen kann. In der unteren Leiste befinden sich die einzelnen Sequenzen, welche der Reihe nach aufgenommen werden. Nun können die Kinder nacheinander gefilmt werden, während sie z.B. ihren Namen einsprechen, klatschen oder etwas singen. Vor jeder ca. 2-sekündigen Sequenz muss auf den roten Button „Rec“ gedrückt werden. Das eben Aufgenommene kann angehört werden und gegebenenfalls auch neu aufgenommen werden. Zum Schluss nur noch auf „Make Video Music!“ und schon erscheint das fertige Musikvideo.

Die Kinder erfahren sich selbst und die anderen einmal anders. Der Spaß an der Musik und dem richtigen Rhythmus kommt dabei nicht zu knapp. Dem ersten VidRhythm folgen meist noch viele weitere.

Nachbereitung:

Ist man mit dem Video zufrieden, kann es mit „Save&Share“ auf dem Tablet abgespeichert werden.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- bis Hortalter; Gruppen bis 6 Kinder
Zeit:	ab 5 Minuten
Das braucht ihr:	iPad oder iPhone mit heruntergeladener „VidRhythm“-App

Ziele

Tipps

Es lohnt sich, so viele Musikstile und Designs wie möglich auszuprobieren. Dadurch entstehen umso tollere und abwechslungsreichere Musikvideos.

Neben der Aufnahme der eigenen Stimme können die Kinder auch andere Geräusche aus ihrer Umwelt aufnehmen.

Pixi-Bilderbuch-Apps - Geschichten selbst nacherzählten und mitgestalten



Vorbereitung:

Je nach Interesse und Thema kann eine passende Pixi-Bilderbuch-App herausgesucht und installiert werden (z.B. Pixi feiert Ostern oder Hühner Theater).

So wird's gemacht:

Das Bilderbuch wird zu Beginn betrachtet und die Geschichte nacherzählt. In der App gibt es auch eine Vorlese-Funktion. Mit den Kindern wird gemeinsam besprochen, wie diese Stimmen wohl in das Tablet gekommen sind. Die Kinder können nun selbst ausprobieren, ihre Stimmen aufzunehmen und die Geschichte nachzuerzählen. Die einzelnen Bilder der Geschichte werden von den Kindern gemalt und gg. beschriftet. Mit der Aufnahme-Funktion können die Kinder ihre Interpretation zu den Bildern aufnehmen und direkt anhören. Die Geschichte kann nun erweitert oder auch neu erzählt und aufgenommen werden. Wenn die Geschichte fertig ist, kann sie den anderen Kindern per Beamer gezeigt werden. Die anderen Gruppen können nun erraten, wem welche Stimme gehört und wer welches Bild gemalt hat.

Spielerisch und kreativ wird bei diesem Projekt die Sprachbildung, sowie die Lese- und Schreibkompetenz der Kinder gefördert. Die eigene Geschichte mit der eigenen Stimme zu hören ist für die Kinder ein schönes Erlebnis.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter, 5-6 Kinder
Zeit:	In mehrere Einheiten je ca. 20 - 30 Minuten
Das braucht ihr:	Tablet, Drucker, Beamer

Ziele				

Tipps

Den aufzunehmenden Text am besten vorher mit den Kindern einüben, da man nur einmal pro Seite aufnehmen kann.

Freies Erzählen kann durch das Deuten auf Personen oder Gegenstände unterstützt werden.

Nachbereitung:

Es kann auch eine ganz neue Geschichte gestaltet werden und daraus ein eigenes Buch entstehen. Die Ideen der Kinder können aber auch durch die Bilder, Texte und Stimmen als Video aufgenommen werden.

Verfasser:

Petra Ouattara
Städt. Kindertagesstätte Pestalozzistraße 58

Puppet Pals - Eigene Geschichten mit lustigen Figuren in animierten Cartoons wiedergeben!

Vorbereitung:

Es ist zu empfehlen, dass sich die Kinder im Vorfeld ein Thema oder eine Geschichte ausdenken, die sie mit den Figuren darstellen möchten.

So wird's gemacht:

Mit der App kann man selbst eine Geschichte mit vielen verschiedenen Figuren erzählen. Es gibt vorgefertigte Figuren und Hintergründe, die die Kinder zum Leben erwecken können. Die Kinder können sich auch gegenseitig fotografieren und selbst als Spielfigur agieren. Auch die Hintergründe können durch eigene Fotos ersetzt werden. Eine Kindergruppe kann so durch die virtuellen Gruppenräume springen. Jeder Hintergrund wird durch eine passende, veränderbare Musik begleitet. Das Aufnehmen kann ebenso zwischenzeitlich pausiert werden, so dass auch die Hintergrundkulissen gewechselt werden können.

Die Kinder werden ermutigt eigene Geschichten gemeinsam zu entwerfen und zu präsentieren. Dabei müssen sie ihre Kreativität unter Beweis stellen und verbessern dabei spielerisch ihre sprachliche Ausdrucksfähigkeit.

Nachbereitung:

Das Aufgenommene kann gespeichert werden, sodass der Clip jederzeit zur Vorführung auf dem Tablet bereitsteht. Der fertige Film kann exportiert und so an die Eltern weiterverschickt werden. Die Filme der einzelnen Gruppen können nun am Tablet, PC oder auch am Beamer vorgeführt werden.



Check-Liste

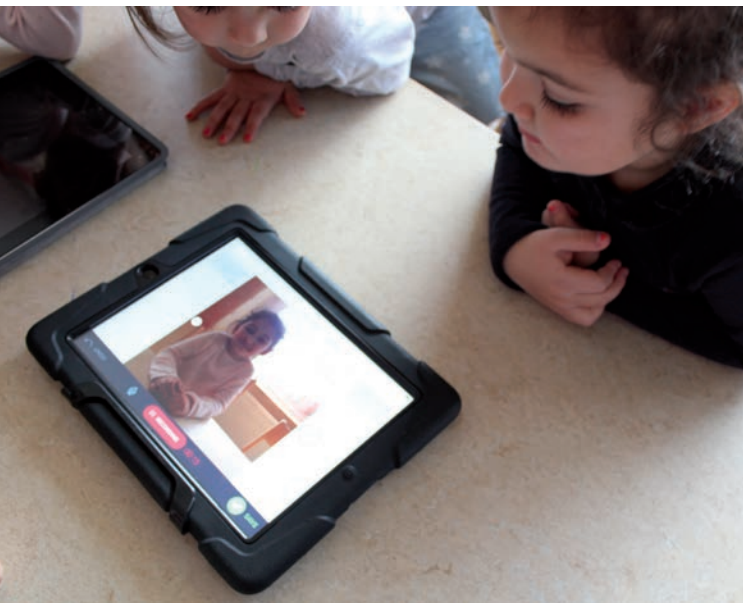
Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter, pro Tablet Gruppen von 2-3 Kinder
Zeit:	ab 20 bis 60 Minuten
Das braucht ihr:	Nur für iPad, iPhone, iPod Touch

Ziele

Tipps

Es kann hilfreich sein, ein bestimmtes Thema wie „Freundschaft“ oder „Glück“ vorzugeben und Ideen.

Shadow Puppet Edu - Eigene Geschichten und Ideen in kurzen Videos festhalten!



Vorbereitung:
Zunächst überlegen sich die Kinder ein Thema oder ein konkretes Konzept, welches später im Video zu sehen sein wird.

So wird's gemacht:
Gleich von Beginn an lässt sich die App intuitiv bedienen. Es gibt auch hilfreiche Tutorials. Obwohl die App auf Englisch ist, können die Kinder diese nach einer kurzen Einführung selbst verwenden. Im ersten Schritt werden aus den eigenen Fotos passende Bilder oder Videos (bis zu 30 Sekunden lang) ausgewählt. Besteht eine Internetverbindung können die Kinder auch online bestimmte Archive nach Bildern, Videos oder Kartenausschnitten durchforsten. Der Ton der Videos kann entweder sofort oder im Nachhinein aufgenommen werden. Haben die Kinder ihr Material ausgewählt, können sie den Clip mit der Record-Funktion aufnehmen. Alle einzelnen Bilder und Videos werden nun zu einem Video zusammengefügt. Die Kinder können noch Musik, Stimme, animierte Texte und Symbole einfügen. Alles, was während der Aufnahme dieses Clips hinzugefügt wird (Zeichnen, Zoomen etc.), ist am Ende im fertigen Video zu sehen.

Die App ermuntert die Kinder eigene Geschichten zu erfinden und fördert spielerisch kreativ zu gestalten und zu visualisieren.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, pro Tablet 2-3 Kinder
Zeit:	ab ca. 20 Minuten
Das braucht ihr:	Nur für iPad oder iPhone mit vorinstallierter Shadow Puppet Edu-App

Ziele				

Nachbereitung:
Nach Beenden der Aufnahme kann das Video gespeichert werden. Die maximale Länge eines Videos sind 30 Minuten beziehungsweise 100 Bilder. Das fertige Video lässt sich exportieren und verschicken.

Tipps
Die Kinder können sich auch an Themenvorschlägen in der App orientieren.

Da die Shadow Puppet Edu App vor allem für den Bildungsbereich vorgesehen ist, gibt es hier viel zu Schulfächern wie Mathematik, Geschichte sowie Fremdsprachen oder Kunst.

Steckbriefe erstellen – Die Kinder präsentieren sich in einem selbstgestalteten Steckbrief!

Vorbereitung:

Für die Steckbriefe sollte vorher zusammen mit den Kindern besprochen werden, welche Inhalte für die Kinder wichtig sind, um diese in den Steckbrief mitaufzunehmen. Welche Themen sollen neben Name und Alter des Kindes noch abgefragt werden?

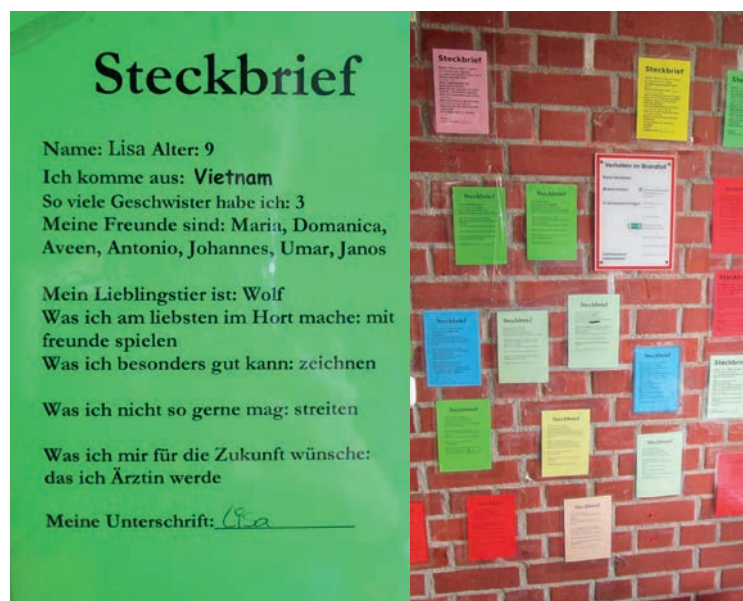
So wird's gemacht:

Haben sich die Kinder für die abzufragenden Angaben entschieden, kann eine Vorlage am PC entworfen werden. Die Kinder können anschließend ihre Antworten hineinschreiben. Daraufhin können sie es zu zweit oder zu dritt besprechen und vergleichen. Bilder des Kindes können genauso wie Zeichnungen oder Sticker mit auf dem Steckbrief angebracht werden. Zu guter Letzt unterschreiben die Kinder ihren Bogen und drucken diesen auf ihrem gewünschten farbigen Papier aus.

Die Erstellung des Steckbriefs fördert die Identitätsfindung und die Eigenwahrnehmung der Kinder. Beim gemeinsamen Austausch über unterschiedliche Interessen und Sichtweisen, lernen sich die Kinder gegenseitig besser kennen und stärken das Gruppengefühl.

Nachbereitung:

Die Steckbriefe können nun noch laminiert, direkt im Gruppenraum oder über dem jeweiligen Fach des Kindes aufgehängt werden. Natürlich können die Steckbriefe nach den Bedürfnissen der Kinder gestaltet, erweitert und ergänzt werden.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, für die ganze Gruppe, in Einheiten aus bis zu 5 Kindern
Zeit:	pro Steckbrief ca. 15 Minuten
Das braucht ihr:	Laptop, Tablet oder PC, Drucker, evtl. Kamera, Speicherstick und Laminiergerät, evtl. eine vorgefertigte Maske für einen einheitlichen Steckbrief.

Ziele

Tipps

Lässt man das Namens- und Fotofeld erst einmal frei, kann aus den Steckbriefen auch leicht ein „Wer ist wer?“-Quiz veranstaltet werden. Dabei müssen die Kinder den Namen zur jeweiligen Seite erraten.

Der Steckbrief kann auch zur Dokumentation jedes Jahr erneut ausgefüllt und so schon nach 1-2 Jahren verglichen werden.

Verfasser:

Chrisanthi Passou
Städtischer Kindergarten und Hort Brittingweg 8

TocaTailor: Einen eigenen Avatar kreieren



Vorbereitung:
Die App Toca Tailor wird meist von allen Kindern ohne einführende Erklärung unmittelbar verstanden. Sie sollte allerdings im Vorfeld heruntergeladen werden.

So wird's gemacht:
Mit der Toca Tailor-App lassen sich nicht nur einfach Modedesign-Ideen verwirklichen, sondern auch Avatare kreieren. Zuerst erstellen die Kinder einen Avatar, der ihnen ähnelt. Die Definition der Kinder dazu ist: „Künstliche Gestalt in unserer realen Welt, die unsere Kleidung trägt und im Hort zu sehen ist.“ Um ihre eigenen Outfits auf den Avatar übertragen zu können, verwenden die Kinder die iPad-Kamera und fotografieren sich gegenseitig. Die Fotos der Bekleidung können so Eins-zu-Eins auf die des Avatars angepasst werden. Der fertige Avatar kann anschließend in der Hortumgebung mit den realen Ebenbildern fotografiert werden. So wird der Avatar zu einer sehr persönlichen Gestalt, die einem sehr ähnlich sieht. In einer Folgeversion, Toca Tailor Fairy Tales, können die Kinder nach demselben Prinzip Märchenfiguren selbst gestalten und eigene Märchen erschaffen und aufführen.

Nachbereitung:
Oberstes Ziel des Projekts ist es, den Kindern Spaß an kreativer Gestaltung zu vermitteln. Die Kinder können ganz frei ihren persönlichen Sinn von Ästhetik darstellen. Ganz nebenbei werden dabei die Sprachkompetenz, die Wahrnehmung des eigenen Körpers und gemeinschaftliche Partner- und Gruppenarbeiten gefördert.

Check-Liste	
Zielgruppe	Für Kinder im Hortalter, in Gruppen von bis zu 4 Kindern
Zeit:	ca. 30 Minuten
Das braucht ihr:	Nur für iPad oder iPhone, Requisiten oder Materialien nach Bedarf

Ziele				

Tipps
Die Figuren können auch als Stabpuppen oder eigene Spielfiguren für Rollen- oder Brettspiele verwendet werden.

Dazu werden die Avatare ausgedruckt, ausgeschnitten, auf Pappe geklebt und mit einem Stab versehen.

Verfasserinnen:
Gabriela Dölitzsch und Petra Rath
Städt. Kindertagesstätte Bad-Soden-Straße 29

Toca Tailor: Eigene Mode kreativ designen

Vorbereitung:

Die App Toca Tailor wird meist von allen Kindern ohne einführende Erklärung unmittelbar verstanden. Sie sollte allerdings im Vorfeld heruntergeladen werden.

So wird's gemacht:

Vier Figuren stehen zur Auswahl. Danach geht es ans „Schneiden“: Die Länge der Kleidung kann durch Ziehen einfach variiert werden. Auch der Stil der Kleidung ist mit double-touch veränderbar. Zunächst wird das Archiv zur Mustererstellung genutzt. Die Kinder entdecken aber auch schnell, dass alle Materialien aus der Umgebung schnell und einfach mit der Fotofunktion des iPads auf- und übernommen werden können. Verschiedene Accessoires (Hut, Brille, Bart, Schuhe...) machen die farbenfrohen und individuellen Kreationen komplett. Zum Schluss werden die fertigen Figuren in der Schneiderwerkstatt fotografiert. Damit auch später noch zu erkennen ist, wer sich als Modedesigner verwirklicht hatte, werden die Kinder gemeinsam mit ihrem Model fotografiert. Durch die Animation der Figuren entstanden sehr schöne und lustige Schnappschüsse.

Die Kinder sind konzentriert und voller Spaß bei der Sache. Das kreative Gestalten der eigenen Mode und die Verwirklichung des eigenen Modegeschmacks gefallen den Kindern gut. Die aktive Kommunikation bei der Partnerarbeit hat ebenso zur Sprachförderung beigetragen.

Nachbereitung:

Als Highlight entstanden aus den Bildern ein eigenes Modemagazin und ein Bilderbuch.

**Check-Liste**

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Hortalter, jeweils in Gruppen von 2 bis 3 Kindern
Zeit:	ca. 30 – 60 Minuten
Das braucht ihr:	iPad oder iPhone, Requisiten oder Materialien nach Bedarf

Ziele

Tipps

Die Figuren können auch als Stabpuppen oder eigene Spielfiguren für Rollen- oder Brettspiele verwendet werden.

Dazu werden die Figuren ausgedruckt, ausgeschnitten, auf Pappe geklebt und mit einem Stab versehen.

Verfasserinnen:

Gabriela Dölitzsch und Petra Rath
Städt. Kindertagesstätte Bad-Soden-Straße 29

Erstellen einer eigener designten Visitenkarte



Vorbereitung:

Die App „PicCollage“ sollte bereits heruntergeladen und installiert worden sein.

So wird's gemacht:

Um eine eigene Seite, quasi eine große Visitenkarte, zu erstellen, nehmen wir die App „PicCollage“

Zunächst fotografieren sich die Kinder selbst, es entsteht ein sogenanntes „Selfie“. Das Foto wird in die App eingefügt, die Größe bearbeitet und die Position festgelegt.

Danach dürfen die Kinder ihren Namen, Alter oder Hobbies auf die Seite schreiben. Der Text kann natürlich noch bearbeitet und formatiert werden, je nach Belieben. Die App bietet auch die Möglichkeit Cliparts (kleine Bildchen oder Comics) kreativ hinzuzufügen. Auch der Hintergrund kann variabel gestaltet werden.

Wer kein Smartphone oder Tablet zur Hand hat, kann die Visitenkarte auch mit einem Präsentationsprogramm wie PowerPoint anlegen.

Die Erstellung der Visitenkarten soll vor allem die Identitätsfindung der Kinder fördern, sowie das Ich-Gefühl stärken. Durch die spielerische Auseinandersetzung verbessert sich zudem die Lese- und Schreibkompetenz .

Nachbearbeitung:

Die Visitenkarten können nach Erstellung ausgedruckt und laminiert werden. Zum Abschluss präsentiert jedes Kind seine Visitenkarte und kann sie in der Einrichtung aufhängen oder mit nach Hause nehmen.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Vorschul- und Hortalter
Zeit:	ca. 30 Minuten
Das braucht ihr:	App „PicCollage“ (für Apple- und Android-Geräte erhältlich) oder Microsoft PowerPoint

Ziele				

Tipps

Eine Visitenkarten-Collage kann auch die für die ganze Gruppe mit Fotos von allen erstellt werden.

Jede Kindergarten- oder Hortgruppe kann so eine Gruppencollage als Aushängeschild an der Türe anbringen.

Verfasser:

Gabriela Dölitzsch und Petra Rath
Städt. Kindertagesstätte Bad-Soden-Straße 29

Wörterwolken mit wordle.net – Schicke grafische Aufbereitung von Begriffssammlungen

Vorbereitung:

Für das Erstellen einer Wörterwolke ist kaum Vorbereitung nötig. Es muss lediglich ein Thema gefunden werden, zu dem man Begriffe sammeln und diese visuell als Wörterwolke generieren möchte. Das Erstellen von Wörterwolken eignet sich daher auch gut als Vorbereitung auf ein anderes Thema.

So wird's gemacht:

Wörterwolken können auf der Seite www.wordle.net oder mit verschiedenen „Word Cloud“-Apps erstellt werden. Hat man beispielsweise das Thema Herbst könnte man die Wörter „Laub“, „Bunt“, „Igel“, „Jahreszeit“, ... eingeben. Aus den eingegebenen Wörtern wird automatisch eine „Wolke“ gebildet. Das Design und die Anordnung der Wörter können aber im Nachhinein noch verändert und angepasst werden.

Wenn man in der Gruppenarbeit mit der Wörterwolke arbeitet, können häufiger genannte Begriffe auch mehrmals aufgeschrieben werden. Je öfter ein Begriff genannt wird, desto größer steht er später in der Wolke. So kann ganz leicht die unterschiedliche Bedeutsamkeit bestimmter Begriffe veranschaulicht werden.

Die App soll die Kinder ermuntern, sich spielerisch mit Sprache auseinanderzusetzen und sich kreativ mit einem Thema auseinanderzusetzen.

Nachbereitung:

Die ausgedruckten Wolken können im Gruppenraum besprochen und ausgestellt werden: Wie haben die unterschiedlichen Gruppen oder die einzelnen Kinder das Thema interpretiert und dargestellt?



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten und Grundschulalter, in Einheiten aus bis zu 5 Kindern
Zeit:	einmalig ca. 15 Minuten
Das braucht ihr:	PC oder Tablet mit Internetzugang, eventuell Stift und Papier

Ziele

Tipps

Die Kinder können sich die Wörter auch zuerst auf einem Zettel oder in einem Schreibprogramm notieren und erst anschließend auf der Seite eingeben.

Die einzelnen Wörterwolken können auch als Quiz verwendet werden. Die Gruppen müssen so gegenseitig den beschriebenen Begriff erraten.

www.learningapps.org

Auf der Seite www.learningapps.org kann eine Vielzahl unterschiedlichster Lern-Spiele zu verschiedenen Unterrichtsfächern oder Themen gefunden werden. Neben den bereits erstellten Learning Apps, die für jeden zum Ausprobieren bereit stehen, kann man hier auch selbst Inhalte umsetzen. Es gibt eine große Auswahl vorgefertigter Bausteine für diverse Quizze, Puzzle, Rätsel oder auch Spiele. Um das richtige Format für die eigenen Inhalte zu finden, sollte man sich zuerst einen Überblick über die verschiedenen Möglichkeiten verschaffen. Unter „Apps durchstöbern“ erhält man viele Beispiele zu den unterschiedlichen App-Arten.

Das Kreieren eigener Apps funktioniert meistens sehr einfach. Am PC oder am Tablet kann schon innerhalb von wenigen Minuten eine Learning App entstehend. Voraussetzung ist allerdings eine Internetverbindung.

Auf der Seite kann ein Benutzer-Account mit E-Mail-Adresse und Passwort angelegt werden. Dies ist kein

Muss, führt aber dazu, dass die erstellten Apps im Nachhinein nochmals bearbeitet oder gelöscht werden können.

Die Webseite, die von der Pädagogischen Hochschule Bern, der Universität Mainz und der Hochschule Zittau/Görlitz entwickelt und betrieben wird, bietet so eine sehr schöne Bandbreite unterschiedlicher Lernmethoden für Kinder und Jugendliche an, bei der sie auch selbst kreativ werden können. Ansprechend und intuitiv können die Kinder schnell ihre eigenen Ideen umsetzen und verwirklichen. Dabei sind die einzelnen, vorgefertigten Bausteine so individualisierbar, dass sie ein breites Spektrum an Möglichkeiten abdecken.

Die Internetseite hat 2014 den Sonderpreis des PÄDI – Pädagogischen Interaktivpreis des SIN – Studio im Netz erhalten.



Was gehört wozu? Mit Learningapps.org auf interaktive Entdeckungsreise gehen

So wird's gemacht:

Mit Fragen wie „Wer wohnt wo?“ oder „Wer ist wer?“ können Kinder in einem Zuordnungsspiel ihr Wissen testen. Ziel des Spiels ist es, bestimmte Markierungen auf einer Fotovorlage mit den richtigen Wörtern, (Bewegt-)Bildern oder Hördateien zu verknüpfen. Das kann z.B. ein Gruppenbild sein, auf dem die Namen der Kinder richtig zugeordnet werden müssen oder eine Weltkarte, auf der die Länder erraten werden sollen.

Erstellt wird das Spiel auf der Seite www.learningapps.org mit einem Klick auf „App erstellen“. Weiter geht es unter dem Menüpunkt „Zuordnungen“ mit der Kategorie „Zuordnung auf Bildern“. Je nach Fragestellung kann der Titel und die Aufgabe individuell eingegeben werden. Danach lässt sich das Bild hinzufügen und im Anschluss mit den gewünschten Markierungen versehen. Die Markierungen werden anschließend einer Lösung in Form von Text, Bild, Audio- oder Videoaufnahme zugeordnet. Als letztes gibt man ein Feedback ein, das erscheint, wenn die richtige Lösung gefunden wurde. Nach der Überprüfung unter „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“ kann die App abgespeichert werden. Nun können die anderen Kinder raten!

Das Erstellen und Ausprobieren des Spiels fördert die Konzentration und Wahrnehmung der Kinder. Das gegenseitigen Kennenlernen und Zusammenarbeiten profitiert davon auch.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter, Gruppen bis zu 6 Kindern
Zeit:	ab 20 Minuten
Das braucht ihr:	PC oder Tablet mit Internetzugang, Digitalkamera

Ziele

Tipps

Bei der Erstellung besteht die Möglichkeit, einen „Hinweis“ hinzufügen, der über ein kleines Symbol in der linken oberen Ecke der App von der Spielerin oder dem Spieler abgerufen werden kann und eine Hilfestellung bietet.

Schön ist es auch, ein Foto der Garderobe als Ausgangsbild zu verwenden, auf dem die Kleidungsstücke der richtigen Besitzerin bzw. dem richtigen Besitzer zugeordnet werden.

Wer weiß die Antwort?
Ein eigenes Frage-Antwort-Spiel erstellen mit Learningapps.org



So wird's gemacht:
Sind die Kinder auf der Seite www.learningapps.org, können sie unter „App erstellen“ und „Schreiben“ das „Quiz mit Eingabe“ auswählen. Klicken die Kinder anschließend auf „Quiz mit Eingabe erstellen“ können sie zunächst den Titel und die Aufgabenstellung eingeben. Nun können jeweils eine Frage und eine oder mehrere Antworten (per Text, Bild, Audio oder Video) eingegeben werden. Weitere Fragen lassen sich durch Klick auf „weiteres Element hinzufügen“ erstellen. Wenn die Kinder fertig sind, können sie über „Fertigstellen und Vorschau anzeigen“ die App noch einmal überprüfen. Wenn alles stimmt, klickt man auf „App speichern“

Durch das Erstellen der Apps werden die Kinder ermuntert, sich kreativ mit der Sprache auseinanderzusetzen. Außerdem wird die Lese- und Rechtschreibkompetenz dabei ganz nebenbei gefordert. Knifflige Fragen und Antworten werden im Internet gesucht, dadurch werden die Kinder spielerisch an die Recherchearbeit herangeführt. Und ganz nebenbei erweitern sie auch noch ihren Wissensschatz.

Check-Liste	
Zielgruppe	Kinder im Grundschulalter
Zeit:	ab 30 Minuten (je nach Anzahl der Fragen)
Das braucht ihr:	PC oder Tablet mit Internetzugang, Beamer empfehlenswert

Ziele				

Tipps
Optional kann bei den Fragen ein Hinweistext bei richtiger oder falscher Lösung hinzugefügt werden. (z.B. bei falscher Lösung ein Hinweis, bei richtiger Lösung eine Zusatzinfo). Bei Einstellungen kann gewählt werden, ob Groß- und Kleinschreibung beachtet werden soll. Hinweise zur Beantwortung der Fragen können ebenfalls angegeben werden, sie können über ein kleines Symbol in der linken oberen Ecke der App vom Spieler abgerufen werden.

Ein „Paare finden“ - Spiel aus eigenen Bildern online und offline erstellen.

Vorbereitung:

Bei einem „Paare finden“-Spiel müssen zwei jeweils gleiche Karten gefunden und aufgedeckt werden. Das Thema und die Art des Spiels wird mit den Kindern diskutiert und die Aufgabenverteilung besprochen.

So wird's gemacht:

Die Bilder für das Spiel können gemalt oder fotografiert werden. Anschließend suchen die Kinder gemeinsam die Bilder aus, die verwendet werden sollen. Diese Bilder werden nun je zweimal ausgedruckt und laminiert. Eine kleine Schachtel wird mit Motiven des Memorys gestaltet und dient als Aufbewahrungsbox.

Um das Spiel bei LearningApps.org einzustellen, wählt man auf der Seite die Rubrik „App erstellen“ und „Paare finden“ aus. Neben Titel und Aufgabenstellung kann das jeweilige Bilder-Paar hochgeladen werden. Es ist auch möglich ein Paar aus Text oder Audio-Aufnahme zu erstellen. Nach der Fertigstellung gibt es zwei Arten des Spiels: eine Online-Version und eines zum Anfassen.

Aus den eigenen Fotos sofort kreativ ein Spiel zu basteln, begeistert viele Kinder und ist Medienpädagogik in schöner und aktiver Form. Zudem wird die Wahrnehmung und Konzentration der Kinder gefördert.

Nachbereitung:

Den Kindern und den Eltern wird der Zugang bekannt gegeben, so dass diese auch von zu Hause aus das Spiel ausprobieren können.

Das Spiel wird per Beamer gezeigt, ausgedruckt und den Kindern im Gruppenraum zur Verfügung gestellt.



Check-Liste

Zielgruppe	Kinder im Kindergarten- und Grundschulalter; Gruppen von bis zu 5 Kindern
Zeit:	Je nach Auswahl der Spiel-Version zwischen 30 Minuten und 3 Stunden
Das braucht ihr:	Das braucht ihr: Digitalkamera, PC oder Tablet, Drucker, Laminiergerät, dickeres (Foto-)Papier/Tonkarton

Ziele

Tipps

Die Fotos können auch bearbeitet werden, z. B. ein Negativ/Positiv, ganzes Bild/Ausschnitt, Bild/Wort, Reimpaare, Einmaleins, u.v.m

Verfasser:

Sabine Ritz
Städtische Kindertagesstätte Hermann-Gmeiner-Weg 34

Impressum

Herausgeberin

Landeshauptstadt München

Referat für Bildung und Sport, KITA, Städtischer Betrieb, Bayerstr. 28, 80335 München, www.muenchen.de/kita

Autorenteam

Sonja Di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V.

Gabriela Dölitzsch, Städt. Kindertageseinrichtung Bad-Soden-Straße 29

Björn Friedrich, SIN - Studio im Netz e.V.

Thomas Grashei, SIN - Studio im Netz e.V.

Joe Hensel, Städt. Kindertageseinrichtung Helmut-Käutner-Straße 18

Selma Kahrimanovic, Städt. Kindertageseinrichtung Schöllstraße 17

Petra Ouattara, Städt. Kindertageseinrichtung Pestalozzistraße 52 a

Petra Rath, Städt. Kindertageseinrichtung Bad-Soden-Straße 29

Hans-Jürgen Palme, SIN - Studio im Netz e.V.

Chrisanthi Passou, Städt. Kindertageseinrichtung Brittingweg 8

Katharine Pawlitzak, Städt. Kindertageseinrichtung Schöllstraße 17

Daniela Riediger, SIN - Studio im Netz e.V.

Sabine Ritz, Städt. Kindertageseinrichtung Hermann-Gmeiner-Weg 34

Margarethe Sachs, SIN - Studio im Netz e.V.

Kathrin Walter, SIN - Studio im Netz e.V.

Jacqueline Wille, Städt. Kindertageseinrichtung Josef-Frankl-Str. 17b

Tamara Winter, SIN - Studio im Netz e.V.

Redaktionsleitung

Sonja Di Vetta, SIN - Studio im Netz e.V.

Marianne Frey, Referat für Bildung und Sport, KITA Kommunikation und Marketing

Michaela Winhart, Referat für Bildung und Sport, KITA, Städtischer Betrieb

Redaktionsteam

Hans-Jürgen Palme, SIN - Studio im Netz e.V.

Daniela Riediger, SIN - Studio im Netz e.V.

Margarethe Sachs, SIN - Studio im Netz e.V.

Tamara Winter, SIN - Studio im Netz e.V.

Bildernachweis

Städt. Kindertageseinrichtung Bad-Soden-Straße 29, Seite 13, 15, 16, 17, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 29, 31, 32, 34, 35, 36

Städt. Kindertageseinrichtung Brittingweg 8, Seite 33

Städt. Kindertageseinrichtung Helmut-Käutner-Straße 18, Seite 25

Städt. Kindertageseinrichtung Hermann-Gmeiner-Weg 34, Seite 6, 12, 41

Städt. Kindertageseinrichtung Josef-Frankl-Str. 17b, Seite 14

Städt. Kindertageseinrichtung Pestalozzistraße 52 a, Seite 18, 30

SIN - Studio im Netz e.V. Seite 1, 19, 28, 37, 38, 39, 40

Layout

Fa-Ro Marketing GmbH, München

Druck

dm Druckmedien, München

gedruckt auf Papier aus nachhaltig bewirtschafteten Wäldern

Auflage

2.000 Exemplare

Stand: Mai 2015