

Impulse für die Medienpädagogische Praxis in der Frühkindlichen Bildung



Kreativität

Medien

Soziale und (inter-)
kulturelle Bildung
/Sozialkompetenz

Impuls-Karten

Sprache /
Kommunikation

MINT
(Mathematik, Informatik,
Naturwissenschaft
und Technik)

Bewegung /
Körper, Gesundheit,
Ernährung



Umgang mit den Impulskarten

Die Impulskarten geben Anregungen zur Durchführung von medienpädagogischen Angeboten in der Arbeit mit Kindern im Kindergartenalter. Die Ideen sind in der Praxis entwickelt und ausprobiert worden. Über das Pilotprojekt **„Sprachschatz – Bibliothek und Kita Hand in Hand“** haben sich über zwei Jahre örtliche Bibliotheken, Kindertageseinrichtungen und Kommunale Integrationszentren aus den Städten Bergneustadt, Euskirchen, Krefeld, Oberhausen, Ochtrup und Plettenberg zu sechs Bündnissen zusammengeschlossen und sich intensiv mit medienpädagogischen Inhalten unter Berücksichtigung von Mehrsprachigkeit und Vielfalt auseinandergesetzt.

Die Angebote auf den Impulskarten sind nur zur Anregung gedacht und lassen sich unter Umständen nicht eins zu eins in der örtlichen Praxis umsetzen. Sie dienen vor allem als Grundlage zur Planung von eigenen Angeboten. Orientieren Sie sich dabei an Ihren eigenen Voraussetzungen und gestalten Sie die Angebote so, wie es für Sie, das Team Ihrer Einrichtung oder Organisation sowie die teilnehmenden Kinder und Familien passend ist. Daher wurde bewusst auf eine Empfehlung einer Gruppenzusammensetzung oder methodisch vorgegebener Strukturen verzichtet.

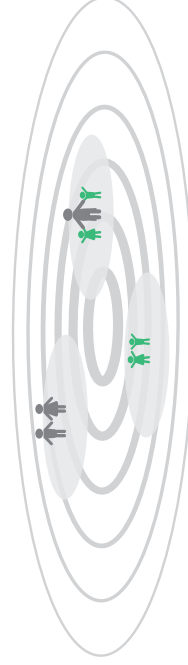
Reflexionsfragen für die pädagogische Praxis

Zur Selbstreflexion der medienpädagogischen Praxis gibt es einige vorformulierte Fragen in verschiedenen Handlungsbereichen. Damit haben Sie die Möglichkeit Ihre eigene, aber auch die kooperative Praxis, mit Kooperationspartnern zu reflektieren. Die Fragen können teilweise auch als Checkliste vor der Durchführung der Angebote herangezogen werden.

Bildungsschwerpunkte

Die zugeordneten Bildungsschwerpunkte orientieren sich an der vom Land NRW herausgegebenen Handlungsempfehlung „Bildungsgrundsätze für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuungen und Schulen im Primarbereich“ von 2016.

https://www.mkfll.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_161219.pdf



20 Impuls- Karten



Hinweise zur medienpädagogischen Arbeit mit den Impulskarten

Generell gilt:

- Laden Sie im Vorfeld die benötigte Software herunter und werden Sie mit dem Umgang vertraut!
- Alle technischen Geräte sollten ein Tag vor der Veranstaltung komplett aufgeladen werden!

Greenscreen:

Achten Sie auf eine gleichmäßige Ausleuchtung der Gegenstände/Personen und des Hintergrunds, um eine gute Qualität der Fotos zu erreichen.

Stop-Motion:

Für das „Filmset“ benötigen Sie einen Hintergrund, der bspw. aus einer Pappe und weiteren gewünschten Materialien besteht. Zudem wird ein Stativ für die Kamera (Tablet/Digitalkamera/Smartphone) benötigt, um so immer den gleichen Blickwinkel auf das „Filmset“ zu haben. Nur die Figuren/Gegenstände vor dem Hintergrund werden verschoben.

Tablet:

Foto- und Videofunktion sowie Apps: Kontrollieren Sie, ob ausreichend Speicherplatz auf dem Gerät verfügbar ist. Es können auch mit kleinen Gruppen einige hundert Megabyte an Fotos zusammenkommen. Videodateien nehmen noch mehr Speicherplatz ein.

Tonaufnahmen:

BigPoints/Mikrofone und Aufnahmegeräte: Je nach Auswahl der Geräte können Tonaufnahmen schnell zur Herausforderung werden, wenn Aufnahmen nicht starten oder mit Druck auf einen anderen Knopf versehentlich gelöscht werden. Probieren Sie die Technik ausgiebig aus, damit Sie den Kindern während der praktischen Durchführung unterstützend zur Seite stehen können.

Einstiegs- und Abschiedsrituale:

Um den Kindern einen ritualisierten Rahmen für das jeweilige Angebot zu bieten, können Rituale eingeführt werden. Natürlich können auch eigene Lieder entwickelt oder andere Rituale eingesetzt werden.

Bspw. ein selbstgedichtetes Lied wie das Sprachschatzbündnis der Stadt Krefeld:

„Sprachschatzkinder – Medienfinder

Das sind wir. Das sind wir.

Viel Neues wird das bringen,

beim Spielen, Forschen, Singen.

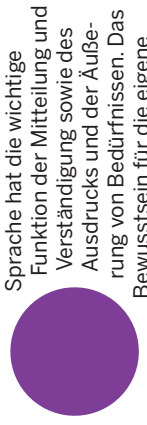
Dir und Mir. Mir und Dir.“

(Melodie: Bruder Jakob)



Bildungsschwerpunkte

Sprache / Kommunikation



Sprache hat die wichtige Funktion der Mitteilung und Verständigung sowie des Ausdrucks und der Äußerung von Bedürfnissen. Das Bewusstsein für die eigene Identität wird unter anderem im Verlauf der Sprachentwicklung ausgebildet.

Weitere Funktionen von Sprache zeigen sich in Kommunikation und Interaktion, beim Austausch von Erfahrungen sowie in der Gestaltung von Beziehungen. Dabei sind die Gesprächspartner von wesentlicher Bedeutung.

Medien



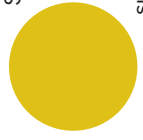
Kinder nutzen das kommunikative Angebot der Medien, um Sichtweisen und Orientierungen zu vermitteln, mit anderen in Beziehung zu treten sowie individuelles und kollektives Handeln zu konstituieren. Um der Erziehungsverantwortung in Medienfragen gerecht zu werden, gewährleisten Bildungsinstitutionen sowohl den Erwerb von Medienkompetenz als auch die Einrichtung von geschützten Freiräumen zum Erlernen des Umgangs mit Medien.

Kreativität



Kinder entwickeln sich durch aktive und kreative Auseinandersetzung mit ihrer Umwelt. Sie lernen hauptsächlich über Wahrnehmungen und Erfahrungen aus erster Hand. Sinnliche Wahrnehmungen und Erlebnisse fördern die Kreativität und Fantasie der Kinder und helfen ihnen, innere Bilder zu entwickeln und sich die Welt anzueignen.

Soziale und (inter-) kulturelle Bildung /Sozialkompetenz



Soziale Beziehungen sind die elementare Voraussetzung eines jeden Bildungsprozesses. Kinder erkunden eigenständig ihre Umgebung und suchen nach Antworten auf ihre Fragen. Erwachsene begleiten und beobachten diese Erkundungen, geben den Kindern Sicherheit und leisten Hilfestellung.

MINT



Mathematische Bildung: Kinder erleben Mathematik in für sie interessanten und bedeutsamen Zusammenhängen. Im gemeinsamen aktiven Forschen, Entdecken und Experimentieren entwickeln sie eigene Wege, ihre Umwelt zu mathematisieren und Probleme zu lösen.
Naturwissenschaftlich-technische Bildung: Ausgehend von originären Begegnungen mit der Natur und Naturvorgängen entdecken Kinder Zusammenhänge, begreifen sie zu verstehen und einzuordnen.

Bewegung / Körper, Gesundheit, Ernährung



Bewegung: Ein Grundbedürfnis des Kindes ist es, sich zu bewegen und die räumliche und dingliche Welt mit allen Sinnen kennen und begreifen zu lernen.
Körper, Gesundheit, Ernährung: Ausgehend von ihrem eigenen Körper und seinen Empfindungen und Wahrnehmungen entwickeln Kinder ein Bild von sich selbst. Über eigenes Erforschen bis hin zu gezielten Fragestellungen nutzen Kinder alle Möglichkeiten, um Antworten auf ihre Fragen zu erhalten und entwickeln so Selbstvertrauen in ihre eigenen Fähigkeiten.



20 Impuls- Karten



**sprach
schatz**

Bibliothek und KiTa
Hand in Hand

IIa

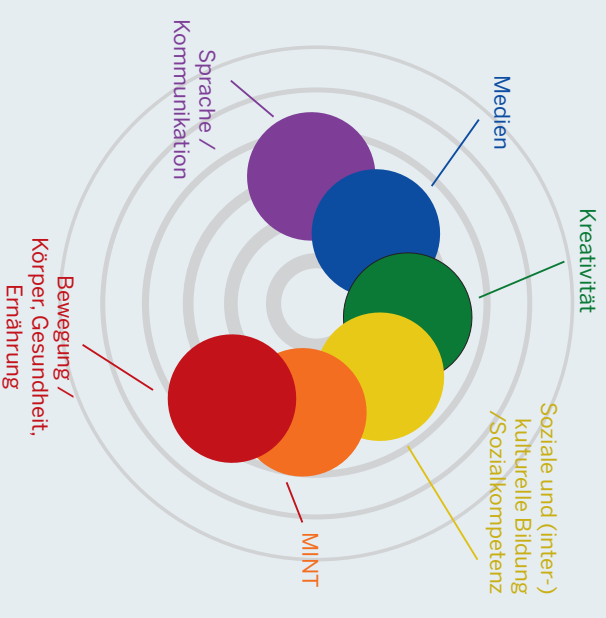
Übersicht der Impulskarten

Impulskarte	Zielgruppe	Bildungsschwerpunkt						Titel
1			●					Elterncafé: Vorstellung von digitalen Medien
2			●	●				Teamschulung: Medienpädagogische Angebote für Kita-Teams
3			●	●	●			Teamschulung: Tablet, Greenscreen und Co. – digitale "Sprachschatz"-Medien kennenlernen und verstehen
4		2-6.J.		●	●	●		Weihnachten fürs Ohr: Wir singen und erkennen internationale Weihnachtslieder
5		3-5.J.	●	●		●		Wir basteln ein Wald-Memory
6		3-6.J.	●	●				Besuch der Stadtbücherei mit Greenscreen und Kamishibai
7		4-5.J.	●	●	●		●	Wir zaubern uns bunte Schmetterlingsflügel
8		4-5.J.		●	●	●	●	Auf Weltreise: Länder und Tiere spielerisch entdecken
9		4-5.J.	●		●	●	●	Auf Weltreise mit einem Bienen-Roboter
10		4-6.J.	●	●		●		Wer erkennt es? - Fotografieren & Erraten von Foto-Motiven
11		5-6.J.	●	●		●		Wir sprechen über Schmetterlinge
12		5-6.J.	●	●	●			Wir erstellen ein Bilderbuchkino
13		5-6.J.	●	●		●		Elefant, Tiger und Co: Wie klingen Tierlaute in anderen Sprachen?
14		5-6.J.	●			●	●	Die Sprache der Tiere: Tiergeräusche aufnehmen und erkennen
15		5-6.J.	●	●		●	●	Fotozauberei: Wir reisen zu unserem Wunsch-Ort
16		5-6.J.	●		●		●	Wir erstellen ein Kamishibai
17		5-6.J.	●			●		Spielerischer Einstieg ins Programmieren
18		5-6.J.	●	●		●	●	Auf Schatzsuche mit Robotern
19		5-6.J.	●	●		●	●	Wir drehen unseren eigenen Stop-Motion-Film
20		5-6.J.	●	●	●			Filmstars in der Bibliothek: Wir drehen unseren eigenen Film



lib

20 Impuls-Karten



Reflexionsfragen

...zur Umsetzung der Angebote

Organisation und Planung der Angebote

- Welche Kinder wähle ich für mein Angebot aus und warum?
 - Ist die ausgewählte Anzahl der Kinder passend für das Angebot oder muss eine weitere Person mich bei der Durchführung des Angebots unterstützen?
 - Habe ich ein angemessenes Zeitfenster zur Durchführung des Angebots gewählt? (Ressourcen der Institutionen, Aufmerksamkeit der Kinder) Habe ich Möglichkeiten ggf. zeitlich zu kürzen oder zu verlängern?
- ## Inhaltliche Zielsetzungen und Durchführung der Angebote
- Welche Zielsetzungen möchte ich mit der Durchführung des Angebots verfolgen?
 - Habe ich bei längeren Angeboten eine oder mehrere Pause(n) von mind. 15 min eingeplant?
 - Sind bereits bei Ankunft der Kinder die technischen Geräte aufgebaut/bereitgelegt, so dass möglichst keine Wartezeit entsteht und ich den Raum nicht mehr verlassen muss?
 - Wie können Eltern/Familien als Experten für ihre Kinder und deren Vorerfahrungen in das Angebot/Projekt einbezogen werden?

Sprache/Mehrsprachigkeit/Kulturelle Vielfalt

- Inwieweit ist das Angebot auf die Sprachfähigkeit der teilnehmenden Kinder abgestimmt?
- Gibt es die Möglichkeit, während des Angebots neue Begriffe, –wie z.B. Fachbegriffe der Technik oder mehrsprachige Wörter zu erlernen?
- Werden die Kinder dazu animiert, selbst etwas zu erzählen?
- Können die teilnehmenden Kinder ihre mehrsprachigen Fähigkeiten während des Angebots einbringen?

Medienkompetenzen

- Welche Interessen zeigen die Kinder?
- Welche Medien sind bereits alltäglich im Leben der Kinder? Kann ich in den Angeboten an Vorerfahrungen anknüpfen oder Fragen der Kinder aufgreifen?
- Wie hoch ist der Anteil der selbstständigen Bedienung der technischen Geräte durch die Kinder? Was könnte ich tun, damit die Kinder möglichst viel eigenständig durchführen?



**sprach
schatz**
Bibliothek und KiTa
Hand in Hand

IIIa

20 Impuls- Karten



Reflexionsfragen

Technische Geräte und Zubehör

- Funktionieren alle technischen Geräte und Apps?
Müssen Updates installiert/Lizenzen verlängert werden?
- Sind die Akkus der technischen Geräte vor der Benutzung aufgeladen?
- Sind Notfall-Akkus oder Ersatzgeräte einsatzbereit?
- Sind ausreichend Geräte für die ausgewählte Kindergruppe vorhanden?
- Besitze ich ausreichend Kenntnisse über die Funktionsweise der Geräte und kann diese an die Kinder weitergeben?
- Benötige ich zusätzliches Equipment, wie z.B. eine kindgerechte Halterung für das Tablet oder einen Lautsprecher?

...zur kooperativen Zusammenarbeit mit anderen Institutionen

- Welches Hauptziel und ggf. welche weiteren Zielsetzungen verfolgen wir mit der Kooperation?
- Kennen sich alle Kooperationspartner oder wird zunächst Zeit benötigt, um die jeweiligen Arbeitsstrukturen, -organisationen und -umfelder kennenzulernen und erst dann in die praktische Durchführung zu gehen?
 - Habe ich eine Vorstellung von den unterschiedlichen Fähigkeiten und Ressourcen in der Kooperation?
 - Welche persönlichen und institutionellen Wünsche und Anforderungen bestehen?
 - Wieviel Zeit wollen wir in die Vorbereitung und präzise Planung der praktischen Durchführung investieren?
 - Wieviel finanzielle Mittel stehen uns zur Verfügung, –wie z.B. für die Anschaffung neuer Medien oder den Einkauf eines Experten für eine Teamschulung oder einen Elternabend?
 - Welche Räumlichkeiten stehen uns zur Verfügung? Gibt es z.B. einen abgetrennten Raum in der Kindertagesstätte oder der Bibliothek, der regelmäßig genutzt werden kann?
- Sind Verantwortlichkeiten innerhalb der Kooperation festgelegt?
- Sind in jeder Institution alle Mitarbeiter*innen über das Projekt informiert, z.B. durch Vorstellung in einer Teamsitzung?
- Gibt es in jeder Institution mind. einen festen Ansprechpartner, der allen teilnehmenden Institutionen bekannt ist? Gibt es eine stellvertretende Person, der das Projekt bekannt ist und die ggf. als Ansprechpartner einspringen kann?
- Gibt es regelmäßige Kooperationsstreffen mit allen Kooperationspartnern, z.B. alle drei Monate?
- Sind neben den Kooperationspartnern und Kindern auch die Eltern und Familien in das Projekt, z.B. durch Elternveranstaltungen oder -abende einbezogen?



**sprach
schatz**
Bibliothek und KiTa
Hand in Hand

111b

20 Impuls-
Karten



Elterncafé:

Vorstellung von digitalen Medien



Foto:
© Syda Productions.addbe.com

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Fragestellungen für die Diskussionsrunde
- Mehrere Tische und Stühle
- Medien, je nach Ausstattung der beteiligten Bibliothek z.B. Tonie-Box und Tonie-Figuren, Bilderbuch-Apps, Book Creator, Stop-Motion-Apps, Tiptoi-Bücher & -Stifte
- Ggf. Flipchart-Papier und -Stifte zum Festhalten von Absprachen für die Zukunft sowie Flyer und Informationsmaterial

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Diskussion über digitale Medien zur Unterstützung im Sprachbildungsprozess.

Medien:

Vorstellung und Kennenlernen der ausgewählten Medien, die langfristig mit den Kindern in der Einrichtung verwendet werden sollen. Reflexion der eigenen Erfahrungen mit Medien sowie des medialen Alltags der Kinder.

Vorbereitung

- Absprachen zwischen den Verantwortlichen bzgl. des Ablaufs und der gewünschten Inhalte, Interessensgebiete der teilnehmenden Eltern erfragen
- Zusammenstellung der Medien, die für die Familien von Interesse sein könnten
- Vorbereitung von verschiedenen (Kleingruppen-) Tischen zur Präsentation und zum Ausprobieren der Medien



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Zu Beginn des Elterncafés können verschiedene Impulse genutzt werden. Dies kann eine Fragerunde oder ein Impuls über ein themenspezifisches Wimmelbild sein (s. **Tipps & Tricks**). Auch eine Diskussion zum Thema „Medien schon für Kleinkinder?“ mit der Fragestellung „In welchem Umfang sollen Medien im pädagogischen Alltag der Kindertageseinrichtung Platz finden?“ kann hilfreich sein. Dies kann später die Auswahl der Medien für den eigenen praktischen Einsatz erleichtern, um eine gemeinsame Basis in der Zusammenarbeit zu finden. Hierzu eignen sich u.a. die Impulskarten der **„#äsch-Tecks“** (<https://www.familieundmedien-nrw.de/>). Es können auch erste Ergebnisse und Fotos von bereits durchgeführten Aktionen mit den Kindern vorgestellt werden.

Hauptteil

Im Anschluss werden die Medienangebote anhand von exemplarischen Medien vorgestellt. Die Eltern erhalten so einen Überblick und haben die Gelegenheit, in Kleingruppen ausgewählte Medien an einzelnen Stationen selbst auszuprobieren. Je nach Größe der Gruppe und dem Medienangebot bietet es sich an, dass sich die Eltern an unterschiedliche Stationen begeben und dann im Rotationsprinzip alle Stationen besuchen. Dabei kann überlegt werden, welche Medien sich für den Einsatz innerhalb der Familie eignen und wo Fragen auftauchen.

Abschluss

Abschließend kommen alle Eltern im Plenum wieder zusammen. Es erfolgt eine kurze Feedback-Runde, in der ggfs. auftauchende Fragen geklärt und Informationsmaterial von Seiten der beteiligten Institutionen zu den Themenangeboten **„Medienpädagogik“**, **„Sprachbildung“** und **„Mehrsprachigkeit“** herausgegeben werden können.

Tipps & Tricks

Foto: @Bundnis Plettenberg



- Diese Einheit eignet sich besonders in einer Projektphase, in der bereits erste (medien-) pädagogische Einheiten mit den Kindern durchgeführt wurden. Indem sich die Eltern selbst mit den eingesetzten Medien auseinandersetzen, reflektieren sie die eigene medienpädagogische Biografie und Überzeugungen in Bezug auf Medien, Sprachbildung/ Mehrsprachigkeit sowie kulturelle Vielfalt.

- Ein Wimmelbild zum Einstieg z. B. als Plakat zum Download von der dbv-Kommission für Interkulturelle Bibliotheksarbeit (gestaltet von Liliane Oser):



<https://www.bibliotheksverband.de/fachgruppen/Kommissionen/interkulturellebibliotheksarbeit/Werkzeugkasten/Wimmelbild.html>

- Diese Einheit kann auch als Fortbildung für Elternbegleiter*innen bspw. im Rahmen von Projekten wie „Rucksack Kita“ oder „Griffbereit“ stattfinden.



<https://kommunale-integrationszentren-nrw.de/rucksack-1>

Tipps & Tricks

In diesem Fall sollten die Elternbegleiter*innen die Medien in Kleingruppen von zwei bis drei Personen testen und über Einsatzmöglichkeiten vor dem Hintergrund der Sprachbildung unter Einbezug von Mehrsprachigkeit gemeinsam reflektieren.

Teamschulung:

Medienpädagogische Angebote für KiTa-Teams



Foto:
© Bündnis Bergneustadt

Räumlichkeiten

Bibliothek

Materialien

- Selbsterstellte Rallye/Suchspiel mit Aufgaben zum Kennenlernen der Bibliothek
- Fragestellungen für die Diskussionsrunde
- Mehrere Tische und Stühle
- Medien (je nach Ausstattung der beteiligten Bibliothek, z.B.: Tiptoi, Green Screen, Tonie-Box mit Figuren, Kinder-Apps/ Tablet)
- Ggf. Flipchart-Papier und -Stifte zum Festhalten von Absprachen für die Zukunft

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Einbindung von analogen Medien wie z.B. mehrsprachiger Bilderbücher, die im Kamishibai vorgestellt werden, sowie digitaler Medien zur Unterstützung der Sprachentwicklung der Kinder.

Medien:

Einführung und Kennenlernen von ausgewählten Medien, die langfristig mit der eigenen Kindergruppe in der Kindertageseinrichtung oder Bibliothek verwendet werden sollen. Entwicklung von Sicherheit beim Einsatz von bestimmten Medien, so dass ausreichend eigenes Wissen erworben wird,

ZIELGRUPPE: Erzieher w/m/d



sprach
schatz

Bibliothek und KiTa
Hand in Hand

Impuls-
Karte 02



um dieses später an die Kinder weitergeben zu können. Austesten der Funktionen von einzelnen Medien im Hinblick auf die Fragen: Wie kann ich mein Wissen an die Kinder weitergeben und ggf. gemeinsam mit den Kindern erweitem?

Kreativität:

Entwicklung von Ideen zum Einsatz ausgewählter Medien im pädagogischen Alltag, so dass diese z.B. eine Projektidee oder das Erarbeiten eines bestimmten Themenfeldes mit den Kindern erleichtern und unterstützen.

Vorbereitung

- Aufbau der geplanten Stationen an verschiedenen Gruppentischen
- Aufladen, ggf. aktivieren und testen der Medien
- Medien, auf die im Plenum eingegangen werden soll, bereitstellen

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Zu Beginn der Teamschulung können verschiedene Impulse genutzt werden. Dies kann eine Frageunde oder ein themenspezifisches Wimmelbild sein, das zur Diskussion und zum Austausch anregt (siehe [Tipps & Tricks](#)). Auch eine Diskussion zum Thema „Medien schon für Kleinkinder?“ mit der Fragestellung „In welchem Maße sollen Medien im pädagogischen Alltag der Kindertageseinrichtung Platz finden?“ kann hilfreich sein. So kann später die Auswahl der Medien für den eigenen praktischen Einsatz erleichtert und eine gemeinsame Basis in der Zusammenarbeit gefunden werden. Hierzu eignen sich u.a. auch die Impulskarten der „[#äsch-Tecks](https://www.familieundmedien-nrw.de/)“ (<https://www.familieundmedien-nrw.de/>).

Hauptteil

Zur ersten Orientierung in der Bibliothek kann ein/e Rallye/Suchspiel (z.B. in Zweiergruppen) stattfinden, bei dem sich die Teilnehmer*innen in der Bibliothek frei bewegen oder bestimmte Aufgaben erledigen müssen (z.B. Finden Sie das Buch mit der Nummer XY im Kinderbuchbereich). Nach einigen Minuten kommen aller wieder zusammen und es gibt ein kurzes Zeilenster für Feedback und Fragen im Plenum.

Danach werden die unterschiedlichen Medien in Kleingruppen getestet. Je nach Größe der Gruppe und Anzahl der verfügbaren Stationen sollten dies zwei bis vier Personen pro Station sein.

Nachdem alle Teilnehmer alle Stationen durchlaufen haben, tauschen sich die Teilnehmer*innen im Plenum über ihre Erfahrungen mit den Medien an den einzelnen Stationen aus. Sinnvoll ist es, hier bereits erste Entscheidungen zu treffen, welche Medien in jedem Fall mit den Kindern verwendet werden sollen. Diese Medien können dann ggf. noch einmal intensiver ausprobiert und erste Ideen für den praktischen Einsatz entwickelt werden.

Abschluss

Abschließend können erste Entscheidungen, Verantwortlichkeiten und ggf. schon nächste Termine sowohl für die praktische Arbeit mit den Kindern und Familien als auch für die Arbeit im Kooperationssteam festgehalten werden.

Tipps & Tricks

Foto: © Bündnis Plettenberg



- Ein Wimmelbild zum Einstieg wird z.B. als Werbeplakat zum Download von der dbv-Kommission für Interkulturelle Bibliotheksarbeit (gestaltet von Lilia ne Oser) auf der Seite des Bibliotheksverbands kostenlos in unterschiedlichen Formaten angeboten:



<https://www.bibliotheksverband.de/fachgruppen/kommissionen/interkulturelle-bibliotheksarbeit/werkzeugkasten/wimmelbild.html>

Tipps & Tricks

Teamschulung:

Tablet, Green Screen und Co.– Digitale „Sprachschatz“ Medien kennenlernen und verstehen



Foto:
© Bündnis Plettenberg

Räumlichkeiten

Bibliothek oder Kindertageseinrichtung

Materialien

- „Klassische“ Medien (alte Fotokamera, Schallplatten, Film einer Analog-Kamera mit Filmdose, ...)
- Selbsterstellte Reflexionsfragen zur eigenen Medienbiographie und Einstellungen bzgl. Medienkonsum für den Einstieg („Meine Medienbiografie“)
- Mehrere Tische und Stühle
- Medien (je nach Ausstattung der beteiligten Bibliothek, z.B.: TipToi, Green Screen, Tonie-Box mit Figuren, Kinder-Apps/Tablet)
- Ggf. Flipchart-Papier und -Stifte

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Einbindung von Medien zur Unterstützung der Sprachbildung.

Medien:

Funktionsweise von unterschiedlichen Medien, wie Tablets mit verschiedenen (kindgerechten) Apps, Mikrofone (z.B. Easy-Speak-Mikrofon) und Green Screen. Ausprobieren der Medien im Hinblick auf einen möglichen Einsatz in der Einrichtung.

Impuls-Karte 03



Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Stärkung des Teamzusammenhalts durch gemeinsames Planen des Einsatzes von digitalen Medien in der Einrichtung.

Vorbereitung

- Aufbau der Stationen (Tische, Stühle, Medien: laden, ggf. aktivieren und testen)
- Klassische Medien auf einem Tisch bereitlegen (z.B. analoge Kamera, Kamerafilm, erstes Smartphone, Kasette, Schallplatte etc.)
- Ausdruck von Medienbiografie-Blättern
- Flipchart mit Angabe der Stationen

Verlaufsbeschreibung

Tipps & Tricks

Foto: © Bündnis Plettenberg



Einführung

Als Einstieg in das Thema können die bereitgelegten klassischen Medien, Medienbiografie-Blätter oder das Karten-Set „Die #äsch-Tecks“ (<https://www.familieundmedien-nrw.de/>) mit Ansätzen zur eigenen Medienbiografie dienen. Ziel ist es, sich der eigenen Mediennutzung bewusst zu werden und Regeln für sich und die Kinder im Umgang mit Medien zu entwickeln.

Hauptteil

Danach kann eine Einführung in den Ablauf des praktischen Teils folgen. Zunächst werden die aufgebauten Stationen erklärt und die Teilnehmer*innen finden sich zu Kleingruppen zu max. drei bis vier Personen zusammen. Je nach Größe der Gruppe und Anzahl der aufgebauten Stationen ist ein Wechsel nach 15 bis 20 Minuten sinnvoll. An den einzelnen Stationen steht das Ausprobieren der Medien, die persönliche Weiterentwicklung der Medienkompetenz sowie der Austausch über den möglichen praktischen Einsatz in der Einrichtung im Fokus.

Abschluss

Nachdem die Gruppen alle Stationen durchlaufen haben, treffen sich alle Teilnehmer*innen noch einmal in der Gesamtgruppe und reflektieren die Stationen bzw. einen möglichen Einsatz in der angedachten Kindergruppe. Sinnvoll ist es, erste Entscheidungen zu treffen, welche Medien in jedem Fall mit den Kindern verwendet werden sollen. Diese Medien können dann noch einmal intensiver ausprobiert werden, um ggf. erste Ideen für den praktischen Einsatz zu entwickeln. Diese Ideen können z.B. auf Flipchart-Papier dokumentiert und zu einem späteren Zeitpunkt detaillierter ausgearbeitet werden.

- Ausreichend Zeit zum ausgiebigen Ausprobieren an den Stationen einplanen
 - Idealerweise wird jede Station durch eine(n) Mitarbeiter*in der Bibliothek betreut, um auf Fragen/Herausforderungen reagieren zu können
 - Ggf. einen Moderator festlegen, der die Verweildauer an den Stationen regelt
 - Ggf. Einteilung der Gruppen durch ein Spiel oder bspw. durch die App „Team-shaker“
 - Die Schulung ist auch für verschiedene Multiplikator*innen (Erzieher*innen, Lehrer*innen, verschiedene Gremien, Träger etc.) und Eltern denkbar.
- # Tipps & Tricks

Weihnachten fürs Ohr:

Wir singen und erkennen internationale Weihnachtslieder



Foto:
© ierla.adobe.com

Räumlichkeiten

Bibliothek oder Kindertageseinrichtung

Materialien

- Aufnahmegeräte/Mikrofone z.B. Big Points
- Kleine Lautsprecherboxen
- Leinwand, Farbe und nach Bedarf weitere verschiedene Bastelmaterialien
- Liedtexte von ausgewählten Weihnachtsliedern

Bildungsschwerpunkte

Medien:

Bespielen/Besingen eines Big Points

Kreativität: (Musisch-ästhetische Bildung)
Singen und Erkennen von internationalen Weihnachtsliedern

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:
Kennenlernen von Weihnachtsliedern aus anderen Ländern und/oder in anderen Sprachen

Vorbereitung

- Kennenlernen, Anhören und Üben von ausgewählten internationalen Weihnachtsliedern
- Ggf. Hintergründe (Autor, Anlass, Inhalt) zu den gewählten Liedern mit den Kindern herausfinden
- Big Points für die Kinder bereitlegen (für jedes Kind mind. einen Big Point)
- Einen weiteren Big Point mit den Refrains mehrerer internationaler Weihnachtslieder bespielen und bereitlegen als Impuls



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis, in dessen Mitte verdeckt Big Points gelegt wurden. Nachdem die Big Points gemeinsam aufgedeckt wurden, werden diese unter den Kindern verteilt. Was kann man wohl mit einem Big Point machen? Anschließend wird den Kindern der vorbereitete besungene Big Point mit den internationalen Weihnachtsliedern präsentiert. Wer erkennt das darauf aufgenommene Weihnachtslied?

Hauptteil

Nach einer kurzen Einführung können die Kinder selbstständig austesten, wie sie selbst Tonaufnahmen auf den Big Points aufnehmen können. Ggf. ist hierbei Unterstützung notwendig. Die Kinder überlegen nun gemeinsam mit den Fachkräften, welches Weihnachtslied (auch aus anderen Ländern und/oder in anderen Familiensprachen) sie auf ihren Big Point singen wollen. Danach werden mit den Big Points kurzen Aufnahmen (z.B. dem Refrain) des ausgewählten Weihnachtslieds gemacht.

Abschluss

Die Kinder treffen sich noch einmal im Sitzkreis und hören sich gemeinsam die selbst erstellten Tonaufnahmen an. Dabei kann ein Rätselraten entstehen: Welche Weihnachtslieder wurden aufgenommen? Wer kennt das Lied und kann mitsingen?

Tipps & Tricks

Foto: © Antonio Gravante/adobe.com



- Für eine Weiterführung des Angebots können die Kinder das gewählte Weihnachtslied auf einer Leinwand bildlich darstellen. Wenn Leinwände dazu gestaltet wurden, kann ein zusätzliches Suchspiel inszeniert werden. Die Big Points werden den falschen Leinwänden zugeordnet. Finden wir den passenden Big Point für jede Leinwand?
- Diese Einheit eignet sich auch als Impuls im Rahmen einer Weihnachtsfeier oder -ausstellung in der Kindertageseinrichtung.

Tipps & Tricks

Wir basteln ein Wald-Memory



Foto:
© Anahalee.audbe.com

Räumlichkeiten

Wald und Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Fotos/Bilder von Pflanzen als Einstieg
- Tablet/Digitalkamera (je nach Größe der Kindergruppe: mehrere Tablets/Digitalkameras)
- Waldinfo-Buch oder Bestimmungss-App (z.B. Flora Incognita) für den Wald
- Ggf. Mikrofon zur Sprachaufnahme von Pflanzen-Namen
- PC
- Drucker
- Laminiergerät

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Gesprächsanlass schaffen und (mehrsprachige) Wortschatzerweiterung durch Erlernen von neuen Namen und Fachbegriffen in Bezug auf Pflanzen/Naturmaterialien.

ZIELGRUPPE: 3 bis 5 Jahre



Impuls- Karte 05



Medien:

Fotografieren mit (digitalen) Geräten als Hilfsmittel zum Forschen und zum Erkenntnisgewinn. Erlernen von Teilschritten, wie z.B.: Wie kommt das Foto vom Tablet/von der Digitalkamera auf das Papier? Nutzung des Waldinfo-Buches oder der Bestimmungss-App.

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Kennenlernen, Unterscheiden und Benennen verschiedener Pflanzen

Vorbereitung

- Heraussuchen von Fotos/Bildern von Pflanzen als Einstieg
- Aufladen der Tablets/Digitalkameras und Prüfung der Kapazitäten der Speicherkarten
- Prüfung der näheren Umgebung: Wo finden wir viele verschiedene Pflanzen?
- Bereitlegen von Materialien für den Waldbesuch: Tablet/Digitalkamera, evtl. Zusatzbatterien/-akku/-speicherkarten, Waldinfo-Buch, Mikrofon/Aufnahmegerät

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Als Impuls können in einem Gesprächskreis Pflanzenbilder mit den beteiligten Kindern angeschaut werden. Gemeinsam mit den Kindern werden Ideen zur Erstellung eines Memorys gesammelt und Fragen geklärt, wie z.B.: Wie könnte das Memory entstehen? Welche Pflanzen sollen auf jeden Fall für das Memory fotografiert werden? Werden nur Blumen oder auch Naturmaterialien wie Kastanien o.ä. in das Memory aufgenommen? Wie viele Memory-Pärchen wollen wir erstellen?

Hauptteil

Im Wald können die Kinder selbstständig nach Pflanzen und/oder Naturmaterialien Ausschau halten, die fotografiert werden sollen. Hierbei wird es immer wieder zum Austausch unter den Kindern kommen: Welche Pflanzen haben wir gefunden? Wer kennt den Namen dieser Pflanze? Weiß jemand, wie die Pflanze auf Türkisch/Italienisch/Syrisch/... heißt? Sinnvoll kann es sein, die Namen und eine kurze Beschreibung auf die mitgebrachten Mikrofone/Aufnahmegeräte zu sprechen. Bei Unsicherheiten wird ein Waldinfo-Buch helfen. Zurück in der Einrichtung kann damit begonnen werden, gemeinsam die Fotos zu sichten und auszuwählen, welche Fotos tatsächlich für das Memory gedruckt werden sollen. Hier kann über das Entstehen der Fotos gesprochen werden (z.B. Helligkeit der Fotos, Abstand zu den Pflanzen). Wer erinnert sich noch an die (deutschen und nichtdeutschen) Namen der Pflanzen? Gemeinsam können die dazugehörigen Aufnahmen angehört werden. Danach werden die Fotos gedruckt, auf Pappkarton geklebt und laminiert.

Abschluss

Die beteiligten Kinder können der übrigen Gruppe/Einrichtung das erstellte Memory vorstellen. Dabei werden sie berichten, wie die Fotos zu dem Memory-Spiel erstellt wurden. Danach steht das Memory im Regelspielbereich allen Kindern zum Spielen und Anschauen zur Verfügung.

Tipps & Tricks

Foto: © zilkovec.adobe.com



- Nach Möglichkeit sollten sich zwei, maximal drei Kinder eine Digitalkamera teilen, um zu gewährleisten, dass jeder mehrmals fotografieren darf und keine allzu langen Wartezeiten entstehen.
- Wenn möglich sollten pro Kind mindestens zwei bis drei Fotos in das Memory aufgenommen werden. So findet jedes Kind nach Fertigstellung seine Fotos im Spiel.
- Wenn mehrere Tablets/Digitalkameras mitgenommen werden, kommt eine größere Bildvielfalt zustande, aber es werden auch entsprechend mehr Fachkräfte für die Hilfestellung bei der Nutzung benötigt.
- Neben dem Wald-Memory kann ein „Frühlings“-Memory zum Thema Frühlingsanfang erstellt werden. Hierzu kann zu Beginn in der Mitte des Sitzkreises ein Kuscheltier unter eine Decke gelegt werden, welches Winterschlaf hält. Das Tier erzählt den Kindern von seinem Winterschlaf und dass es nun mit den Kindern z.B. den aufblühenden Garten vor der Haustür erkunden möchte. Der Fokus beim Fotografieren im Freien durch die Kinder liegt dann z.B. auf Frühlingsblumen.

Tipps & Tricks

Besuch der Stadtbücherei mit Green Screen und Kamishibai



Foto:
© Bündnis Plettenberg

Räumlichkeiten

Bibliothek

Materialien

- Themenspezifische Materialien als Einstieg (bspw. Naturmaterialien zum Thema Herbst)
- Green Screen: Verkleidungsutensilien, Tablet mit Foto- oder Videobearbeitungs-App (bspw. MSQRD) und Sofortdrucker
- Kamishibai: ausgewählte Bilderbuchgeschichte (bspw. „Frederik“ von Leo Lionni)

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Wortschatzerweiterung durch Kennenlernen von neuen Fachbegriffen im Umgang mit dem Tablet und beim Ausschuchen der Requisiten. Beschreiben von Bildern.

Medien:

Erstellen der Green-Screen-Bilder. Bearbeiten mit der App und gemeinsames Ausdrucken.

Vorbereitung

- Je nach gewähltem Themengebiet Requisiten bereitlegen oder das ausgewählte Buch sowie ein Tablet oder Verkleidungsmaterialien
- Grüne Leinwand aufstellen/grüne Decke für den Green Screen aufhängen, evtl. zusätzliches Licht zur optimalen Ausleuchtung, Stativ mit Digitalkamera/Tablet, Verkleidungsutensilien und Requisiten bereitlegen, eine entsprechende Green-Screen-App zur Fotobearbeitung herunterladen und ausgiebig testen
- Kamishibai: Tisch mit Kamishibai bereitstellen, evtl. mit ein paar Requisiten ausstatten (hier: herbstliche Naturmaterialien und eine Maus)



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die teilnehmenden Kinder treffen sich im Sitzkreis. Je nach gewähltem Themenfeld bietet es sich als Einstieg an, Requisiten wie z.B. Herbstmaterialien bereit zu legen und mit den Kindern darüber in den Austausch zu gehen. Danach kann die Kindergruppe je nach Anzahl der Kinder und der geplanten Einheiten in Gruppen aufgeteilt werden. So macht z.B. die eine Gruppe zuerst Fotos mit dem Green Screen, während die andere Gruppe sich eine Kamishibai-Geschichte (bspw. Frederik von Leo Lionni) anhört und -sieht.

Hauptteil

a) Green Screen: Die Kinder dürfen sich einige der bereitgelegten Requisiten aussuchen (z.B. verschiedene Tiermasken aus dem Wald) und sich verkleiden. Anschließend stellen sie sich vor den vorbereiteten grünen Hintergrund. Danach werden die Kinder in ihrer Verkleidung fotografiert. Die Fotos werden anschließend mit der vorbereiteten Green-Screen-App auf dem Tablet bearbeitet, so dass es aussieht, als würden die Kinder beispielsweise im Wald stehen. Anschließend werden die bearbeiteten Fotos gemeinsam ausgedruckt. Die fertiggestellten Fotos dürfen die Kinder im Anschluss mit nach Hause nehmen.

b) Kamishibai: Das Kamishibai-Theater und die ausgewählte Bilderbuchgeschichte wird den Kindern vorgestellt (bspw. Frederik). Eine Fachkraft liest die ausgewählte Bilderbuchgeschichte nach dem dialogischen Prinzip vor. Dabei wird immer wieder auf die im Bilderbuch gezeigten Bilder eingegangen. Nach einiger Zeit werden die Stationen gewechselt.

Abschluss

Die Kinder kommen wieder im Gesprächskreis zusammen und stellen ihre Green-Screen-Fotos vor.

Tipps & Tricks

Foto: © Bündnis Plettenberg



- Ausreichend Zeit einplanen (je nach Anzahl der Kinder: 20-30 min pro Station)
- Dieses Angebot kann in mehrere Teilangebote unterteilt werden, z.B.:
 - **Erstes Angebot:** Einführung und Betrachten des Kamishibai-Theaters
 - **Zweites Angebot:** Aufnahmen mit dem Green Screen (eventuell zwei Kleingruppen bilden mit unterschiedlichen Aufgaben)
 - **Drittes Angebot:** Vorstellen der Green-Screen-Bilder und Bezug herstellen zur Geschichte.

Tipps & Tricks

Wir zaubern uns bunte Schmetterlingsflügel



Foto:
© Bündnis Plettenberg

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Mehrere Tablets (entweder für jedes Kind ein Tablet oder zu zweit oder in Kleingruppen jeweils ein Tablet)
- Stativ
- Beamer (evtl. mit Bluetoothfunktion, sonst Verbindungskabel für Tablet)
- Weiße Wand oder Leinwand
- Thematisch passendes Buch (bspw. „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle (mehrsprachig))

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Mehrsprachiges Benennen von Farben und Begriffen, wie z.B. „Schmetterling“ oder „Flügel“.

Medien:

Benutzen einer Mal-App mit dem Touchscreen und Umgang mit einem Beamer

Vorbereitung

- Leinwand und Beamer aufbauen, ggf. Verbindungskabel mit Adapter prüfen
- Mal-App auf den Tablets installieren und testen

Bewegung / Körper, Gesundheit , Ernährung:

Feinmotorik und Kreativität, indem die Kinder mit Stiften und Finger auf dem Tablet bunte Schmetterlingsflügel malen.

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Geduld und Rücksichtnahme auf die Bedürfnisse anderer, wie zum Beispiel abzuwarten während andere Kinder an der Reihe sind.



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis und werden mehrsprachig begrüßt. In der Mitte liegen Tablets sowie das Buch „Die kleine Raupe Nimmersatt“ (evtl. mehrsprachig). Mit den Kindern wird über die Geschichte gesprochen. Dann dürfen ein oder zwei „Freiwillige“ ein Bild von sich mit Schmetterlingsflügeln auf dem Tablet zeichnen und anschließend allen Kindern das Bild über den Beamer zeigen.

Hauptteil

Die Tablets werden an die Kinder verteilt. Nach einer kurzen Einführung in die Regeln im Umgang mit dem Tablet und der Mal-App, können die Kinder selbst tätig werden und sich ihre Schmetterlingsflügel malen. Dafür machen die Kinder untereinander Fotos von sich (stehende Position) und speichern die Fotos auf den Tablets. Die Kinder öffnen nun die Mal-App, laden ihr Foto hoch und können sich eigene Schmetterlingsflügel malen.

Abschluss

In einer Abschlussrunde werden nach und nach die Tablets mit dem Beamer verbunden und die Kinder zeigen ihre Bilder mit den Schmetterlingsflügeln.

Tipps & Tricks

Foto: © Robert Kneschke:adobe.com



- Vorab die Regeln für den Umgang mit Tablet besprechen
- Evtl. vorher die Bluetooth-Verbindung ausprobieren
- Vorab prüfen, ob die App auch offline genutzt werden kann.

Tipps & Tricks

Auf Weltreise:

Länder und Tiere spielerisch entdecken



Foto:
© Bündnis Krefeld

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Säckchen mit Tiptoi-Tieren
- Tiptoi-Bücher (z.B. „Weltatlas“, „Entdecke Musik aus aller Welt“, „Bilderlexikon Tiere“)
- Zum Beispiel Tiptoi-Globus
- Zum Beispiel Tiptoi-Stifte
- Weltkarte
- Selbstgebastelte Reisepässe
- Stempel und Stempelkissen
- Handpuppe „Biene“

Bildungsschwerpunkte

Medien:

Bedienen von TipToi-Stiften und dazugehörigen Materialien.

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Erde, Kontinente, Ozeane, Tiere kennenlernen und das Lesen einer Weltkarte.



sprach
schatz

Bibliothek und KiTa
Hand in Hand

Impuls-
Karte 08



Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Selbstständig in Gruppen zusammenarbeiten und eine mehrsprachige Begrüßung.

Vorbereitung

- Stationen für die Weltreise aufbauen (Station „Bücher“; Tiptoi-Bücher und –Stifte; Station „Tiere“; Fühlsäckchen mit Tiptoi-Tieren; Station „Globus“; Tiptoi-Globus und Weltkarte)
- Gebastelten Reisepässe der Kinder bereithalten (ggf. muss der zuerst erstellt werden)
- Stempel und Stempelkissen bereitstellen
- Handpuppe „Biene“ bereitlegen

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis und werden mehrsprachig begrüßt. Nach einer kurzen Einführung in das Thema „Weltreise“ zeigt die Handpuppe den Kindern die verschiedenen Stationen und erklärt, was sie alles mit den Kindern entdecken möchte (z.B. verschiedene Länder und Tiere).

Hauptteil

Die Handpuppe lädt die Kinder ein, sich gemeinsam mit ihr auf die Reise zu machen. Je nach Gruppengröße kann die Weltreise gemeinsam oder in Kleingruppen, durchgeführt werden. Die Kinder können die Stationen frei entdecken und ausprobieren.

Station Globus: An der Station „Globus“ können die Kinder, unter Einbezug der Tiptoi-Stifte, Kontinente, Länder und Regionen der Erde entdecken. Sie können parallel verschiedene Orte auf der Weltkarte und dem Globus suchen (Wo ist das auf dem Globus und wo auf der Weltkarte?) Mit den Kindern kann darüber gesprochen werden, wo sie z.B. schon einmal Urlaub gemacht haben.

Station Tiere: An der Station „Tiere“ können die Kinder in einem ersten Schritt versuchen, die Tiere in den Fühlsäckchen zu ertasten und zu erraten, was das für ein Tier sein könnte. Anschließend überlegen die Kinder gemeinsam, aus welchem Land die Tiere kommen und welche Laute die Tiere machen (ggf. unterscheiden die sich in den Familiensprachen der Kinder). Über die Tiptoi-Stifte erhalten die Kinder zusätzliche Informationen.

Station Bücher: An der Station „Bücher“ können verschiedene Tiptoi-Bücher rund um die Welt ausgelegt werden, die die Kinder mit dem Stift frei entdecken können.

Abschluss

Die Kinder können sich für jede Station einen Stempel in ihren Reisepass stemeln.

Tipps & Tricks

Foto: © Burundis Bergneustadt



- Für eine große Gruppe kann der Tiptoi mit einer Bluetooth-Box verstärkt werden.
- Pro Station sollte eine Begleitung dabei sein.
- Je nach Größe und Aufmerksamkeitsspanne der Gruppe: Stationen aufteilen und an mehreren Tagen durchführen, z.B.

- **Erster Tag:**
Basteln eines Reisepasses

- **Zweiter Tag:**
Station „Bücher“ zum Entdecken und Ausprobieren des Tiptoi-Stiftes und Einführen in das Thema „Weltreise“

- **Dritter Tag:**
Station „Globus“ mit freiem Entdecken und vorgegebenen Aufgaben

- **Vierter Tag:**
Station „Tiere“ und Abschluss (Austausch über Erlebtes)

Tipps & Tricks

Auf Weltreise mit einem Bienen-Roboter



Foto:
© Bündnis Krefeld

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- große Weltkarte
- Roboter (bspw. Beebot passend zur Handpuppe)
- Transparente Bee-Bot-Matte (Felder: 15x15cm)
- Weitere Matten für Bee-Bot (z.B. Tiere, Stadt, Schatzkarte)
- Handpuppe „Biene“
- Gebastelte Reisepässe
- Stempel und Stempelkissen

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Verantwortung übernehmen in der Partnerarbeit und Arbeiten in einer Kleingruppe. Abwarten können. Kennenlernen anderer Kontinente, Länder oder Regionen.

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

(Mehrsprachiges) Benennen von Tieren, Gegenständen und Begriffen. Anwenden einfacher Programmiersprache für den Bee-Bot („zwei Felder nach rechts“, „... vorwärts“ etc.)

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Programmieren einer Befehlskette des Bee-Bots.

Vorbereitung

- Weltkarte und transparente oder andere Bee-Bot-Matten in Stationen auslegen
- Handpuppe „Biene“ bereitlegen
- Bee-Bots auf Funktionsfähigkeit überprüfen
- Gebastelte Reisepässe der Kinder bereithalten (ggf. müssen die zuerst erstellt werden)
- Stempel und Stempelkissen



Impuls-
Karte 09



Verlaufsbeschreibung

Tipps & Tricks

Foto: © Bundeskindfeld



Einführung

Die Handpuppe „Biene“ ist zu Besuch und begrüßt die Kinder mehrsprachig. Sie fragt ggf. die Kinder, wie in ihren Familiensprachen begrüßt wird. „Biene“ berichtet den Kindern, dass sie auf Weltreise war und den Kindern nun zeigen möchte, wo sie schon überall war und was sie alles entdeckt hat.

Hauptteil

Gemeinsam mit den Kindern wird die Weltkarte auf dem Boden betrachtet. An dieser Stelle kann über die verschiedenen Kontinente und eventuell Herkunftsländer der Kinder gesprochen werden. Die Handpuppe stellt im Anschluss den/die Bee-Bot(s) (und seine Bedienung) vor. Danach erzählt Sie den Kindern, dass sie jetzt mit dem/den Bee-Bot(s) und den Kindern reisen möchte und den Kindern zeigt, was sie alles gesehen hat. Der Bee-Bot braucht allerdings die Hilfe der Kinder.

Im ersten Schritt können die Kinder zunächst die Funktionsweise des Bee-Bots testen und das Fahren in verschiedene Richtungen trainieren. Anschließend verteilen die Kinder sich auf die Stationen (3-4 Kinder je Station). Nun werden die Bee-Bots an mehreren Stationen ausprobiert. Hier können verschiedene Matten eingesetzt werden, wie z.B. die Weltkarte (auf diese die transparente Matte legen). Die Biene nennt oder zeigt nun Orte, an der sie schon überall war und die Kinder fahren mit dem Bee-Bot dahin. Nach einer gewissen Zeit werden die Stationen gewechselt.

Abschluss

Abschließend bekommt jedes Kind einen Stempel in seinen Reisepass.

- Dieses Angebot eignet sich sehr gut als Weiterführung nach dem Einstieg in das Thema „Auf Weltreise: Länder und Tiere spielerisch entdecken“.
- Um die Lebenswelt der Kinder einzubinden, empfiehlt es sich, in Regionen und Länder zu reisen, zu denen die Kinder evtl. einen Bezug haben (z.B. Türkei, wenn türkischsprachige Kinder in der Gruppe sind usw.).
- Vor einem neuen Auftrag für den Bee-Bot immer die bisherigen Befehle löschen.
- Bee-Bot darf nicht per Hand bewegt werden, sondern nur über die Steuerungstasten.
- Pro Station sollte eine Begleitung dabei sein.

Tipps & Tricks

Wer erkennt es?

- Fotografieren & Erraten von Foto-Motiven



Foto:
© sakeit.adobe.com

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Leinwand und Beamer
- Tablet mit Foto-Rate-App, bspw. „ClickCon“
- 2 bis 3 Tablets für die Kindergruppen

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Wortschatzerweiterung durch Raten der fotografierten Gegenstände. Austausch und Kommunikation beim Erstellen der Bilder. Spiel:

Wer weiß wie die gezeigten Gegenstände in einer anderen Sprache außer Deutsch heißen?

Medien:

Einführung in die Kamerafunktion des Tablets. Erstes Erfahren der Funktion Bildbearbeitung durch eine Tablet-App

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Abstimmung und Aushandeln in der Kleingruppe, welche Gegenstände fotografiert werden

Vorbereitung

- Aufbau der Leinwand
- Anschluss des Beamers und Kontrolle der Funktionalität
- Aufladen der benötigten Tablets sowie Einrichten der App
- Testen der gesamten Technik



Verlaufsbeschreibung

Tipps & Tricks

Foto: © Bündnis Plettenberg



Einführung

Die Kinder setzen sich im Halbkreis vor die vorbereitete Leinwand. Das Spiel „ClickCon“ oder ein ähnliches Foto-Rate-Spiel wird erklärt: Es werden nach und nach größer werdende Ausschnitte von den hinter Puzzleteilen versteckten Fotos gezeigt und die Kinder erraten die Gegenstände.

Hauptteil

Je nach vorhandenen Vorkenntnissen der Kinder kann eine Gesprächsrunde stattfinden: Was kann mit einem Tablet gemacht werden und was sollte beim Umgang mit dem Tablet beachtet werden? Die Ideen der Kinder werden aufgenommen und/oder weitere Funktionen vorgestellt. Anschließend dürfen sie diese Funktionen selbstständig ausprobieren. Die Kinder werden nun in Kleingruppen aufgeteilt und machen eigene Fotos von Gegenständen in der Einrichtung oder auf dem Außengelände. Dabei sollten die Gruppen möglichst nicht sehen, was die anderen fotografieren. Nach einem zuvor festgelegten Zeitfenster treffen sich alle Gruppen wieder bei der Leinwand. Die Fachkräfte laden die Fotos der Kinder in die „ClickCon“-App.

Abschluss

Nun kann „ClickCon“ mit den Fotos der Kinder gespielt werden. Die jeweils anderen Gruppen erraten die fotografierten Gegenstände.

- Für das Testen der Tablet-Funktionen sollte je nach Vorkenntnissen der Kinder mehr Zeit eingeplant werden (empfehlenswert sind ca. 20 Minuten je Gruppe)
- Regeln für das Fotografieren:
 - Je nach Gruppengröße: Das Tablet wird nach drei bis vier Fotos an das nächste Kind weitergegeben.
 - Begleitung der Kinder durch eine Fachkraft
 - Kompatibilität der Fotos (Dateiformat) für die App „ClickCon“ oder vergleichbare App testen; ansonsten kann es passieren, dass nicht alle Fotos in der App gezeigt werden können.
 - Ggf. Begrenzung oder Auswahl der Fotos beim Überspielen in die App, da meist nicht so viel Zeit bleibt, um alle Foto-Rätsel zu spielen.
- Variante ohne „ClickCon“-App: Fotos ansehen und versuchen den Ort zu erraten, an dem die Gegenstände fotografiert wurden.

Tipps & Tricks

Wir sprechen über Schmetterlinge

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Ausgewähltes Bilderbuch, mehrsprachig
- Kamishibai mit Bildkarten zu einer Bilderbuchgeschichte über Schmetterlinge (bspw. „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle)
- Weitere Medien zum Thema (bspw. Schmetterling-Bestimmungsbuch)
- Themenspezifisches Kuscheltier als Einstieg
- Fotos zu dem Thema, bspw. von verschiedenen Schmetterlingen und einer Raupe
- Ggf. Fingerspiel (z. B. „Auf einem kleinen Blatt“ aus: Cornelia Emde: Literacy-Projekt zu Eric Carles „Die kleine Raupe Nimmersatt“)
- Mehrere Tablets mit Apps (bspw. „Die kleine Raupe Nimmersatt - Formen und Farben“: <https://apps.apple.com/de/app/die-kleine-raupe-nimmersatt-farben-undformen/id1042298797> für iPad)

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Mehrsprachiges dialogisches Lesen eines Bilderbuches, Wortschatzerweiterung im Themenfeld „Tablet“ und „Raupe/Schmetterling“. Sensibilisierung für andere Sprachen unter Einbezug der Familiensprache der Kinder, Nach erzählen und Wiedergeben der Geschichte in Kurzfassung und das Hinführen an Literatur.



Foto:
© Bündnis Plettenberg



Impuls-Karte 11



Medien:

Kennenlernen und verwenden von verschiedenen (digitalen) Medien

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Kennenlernen des Schmetterlings, Nachvollziehen der Entwicklungsstadien eines Schmetterlings

Vorbereitung

- Sitzkreis mit Tuch in der Mitte, darauf: Foto/Ausdruck eines Baumblatts, Schmetterling und Plüschraupe unter dem Tuch
- Kamishibai-Bühne vorbereiten, z. B. auf einem Tisch mit Tuch, Bildkarten und Büchern
- Mehrere Tablets auf einem großen Tisch bereitlegen
- Schmetterlings-Bestimmungsbuch bereitlegen

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis und werden ggf. mehrsprachig begrüßt. In der Mitte eines Sitzkreises liegen themenspezifische Materialien (hier: eine Raupe als Kuschtier). Die Materialien dienen als Gesprächsanlass zum Thema „Raupe“: Was ist in der Mitte zu sehen (Thema Blatt - Raupe - Schmetterling)? Wer hat schon einmal eine Raupe gesehen? Wenn ja, wie sah sie aus? Wo habt ihr sie gesehen? Als weiterer Impuls können Fotos von Raupen dienen, die zu weiteren Gesprächsanlässen führen.

Hauptteil

Die Kinder werden in zwei Gruppen aufgeteilt. Eine Gruppe schaut sich zunächst eine Bilderbuchgeschichte mit einem Kamishibai-Theater an. Die andere Gruppe probiert themenspezifische Apps (hier: Die kleine Raupe Nimmersatt Farben und Formen) aus.

Station Kamishibai: Die ausgewählte Geschichte wird seitenweise abwechselnd bspw. in Deutsch und Türkisch dialogisch am Kamishibai-Theater vorgelesen. Nach dem Vorlesen wird das Thema „Schmetterlinge“ aufgegriffen: Haben die Kinder bereits (in diesem Jahr) schon Schmetterlinge gesehen? Mit Hilfe des Schmetterlings-Bestimmungsbuches wird mit den Kindern gemeinsam herausgesucht, wie die Schmetterlinge wohl heißen könnten. Als Abschluss wird ein gemeinsames Fingerspiel mit den Kindern durchgeführt (Beispiel: siehe Tipps und Tricks).

Station App: Die zweite Gruppe testet eine Spiel-App auf dem Tablet zum Thema „Die kleine Raupe-Nimmersatt“. Hierfür bietet es sich an, dass zwei bis max. drei Kinder zusammen ein Tablet bekommen. Erste Funktionen werden selbstständig getestet oder gemeinsam erklärt und ausprobiert (Einschalten des Tablets, Lautstärke regeln usw.). Idealerweise begleiten je nach Gruppengröße eine oder mehrere Fachkräfte das Ausprobieren. Hierbei werden Gesprächsanlässe über den Inhalt des Spiels sowie gemeinsame Erfolgserlebnisse beim Spielen entstehen.

Nach einem vorher festgelegten Zeitraum wechseln die Gruppen die Stationen.

Tipps & Tricks

Foto: © Bündnis Euskirchen



Abschluss

Alle Kinder und Fachkräfte kommen im Sitzkreis zusammen. Ziel ist es, über das Erlebte ins Gespräch zu kommen: Wer ist die kleine Raupe Nimmersatt und wie hat sie sich von einer Raupe in einen Schmetterling verwandelt? Gemeinsam wird das Fingerspiel noch einmal durchgeführt.

- Zusätzliches Highlight: Jedes Kind bekommt zum Abschied einen Schmetterlings-Sticker.
- Zum Abschlussgespräch kann Obst aus der Geschichte gereicht werden.

Tipps & Tricks

Wir erstellen ein Bilderbuchkino



Foto:
© Robert.Kneschke.adobe.com

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Bilderbuchgeschichte aussuchen (zum Beispiel „Kartopu, ben kimim?“ - „Schneeball, wer bin ich?“ von Mustafa Cebe & Ibrahim Cayir)
- Ggf. Instrumente
- Hörstation: zum Beispiel Big Points oder kleine Lautsprecherboxen, mit denen Tonaufnahmen von ca. 30 Sekunden möglich sind
- Fotostation: Tablet zum Fotografieren und Bearbeiten mit einer Foto- oder Videobearbeitungs-App (bspw. MSQRD); grüner Stoff als Hintergrund; Foto-Sofortdrucker

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Anhören einer Bilderbuchgeschichte in mehreren Sprachen; mehrsprachige Wortschatzerweiterung; Austausch zu unterschiedlichen Themen (z.B. Freundschaft)

Medien:

Kennenlernen und Ausprobieren von verschiedenen (digitalen) Medien passend zu den Inhalten der Bilderbuchgeschichte; Selbstständiges Aufnehmen von Tiergeräuschen auf den Big Points; Erstellen von eigenen Fotos mit Hasenohren; Bildbearbeitung mittels Apps

Kreativität: (Musisch-ästhetische Bildung)

Begleitung der Bilderbuchgeschichte mit Instrumenten

Vorbereitung

- Auswahl einer passenden Bilderbuchgeschichte (zum Beispiel „Kartopu, ben kimim?“ - „Schneeball, wer bin ich?“ von Mustafa Cebe & Ibrahim Cayir) zum Vorlesen oder Vorführung über einen Laptop mit Beamer und Leinwand in Form eines Bilderbuchkinos
- Vorbereitung der Kreativstationen und Bereitstellen der benötigten Materialien
- Ggf. Vorbereiten des Veranstaltungsraums und der Technik
- Tablet bzw. App und Drucker ausführlich im Vorfeld testen



Verlaufsbeschreibung

Tipps & Tricks

Foto: © Rawpixel.com, adobe.com



Einführung

Die Kinder setzen sich auf Sitzkissen oder Decken zu dem Vorleser. Entweder werden die Bilder über das Buch oder in Form eines Bilderbuchkinos über den Beamer eingeblendet.

Hauptteil

Die Kinder hören und sehen die vorgelesene Bilderbuchgeschichte (evtl. mehrsprachig, sofern es einen mehrsprachigen Vorleser gibt). Die Geschichte wird mit Gestik und Mimik unterstützt, so dass auch Kinder, die z.B. (bei diesem Buch) türkisch nicht als Familiensprache haben, die Geschichte nachvollziehen können. Je nach Möglichkeiten bietet sich ein musikalischer Einbezug an, z.B. durch die Begleitung der Geschichte mit Musikinstrumenten. Nach dem Vorlesen der Geschichte wird ein Gespräch über die Inhalte der Geschichte geführt (Was ist in der Geschichte passiert? Wie erging es dem kleinen Hasen? Wie hat er letztendlich sein Problem gelöst?). Anschließend verteilen sich die Kinder auf die Stationen.

Hörstation: Bei der Hörstation kommen die Big Points zum Einsatz. Diese können z.B. im Vorfeld mit Rätseln zu den Tieren, die in der zuvor gelesenen Bilderbuchgeschichte vorkommen, besprochen werden oder die Kinder nahmen selbst die Rätsel auf dem Big Point auf. Die Kinder hören die Rätsel an und erraten, um welche Tiere es sich handelt.

Fotostation: Bei der Fotostation werden Fotos der einzelnen Kinder vor einem grünen Hintergrund erstellt, die dann mithilfe einer Foto- oder Videobearbeitungs-App (hier: MSQRD) bearbeitet werden. Z.B. kann das Foto des Kindes mit Hasenohren versehen werden und in dem Hintergrund eine grüne Wiese eingeblendet. Die Fotos werden sofort ausgedruckt und die Kinder dürfen sie als Erinnerung mitnehmen.

Abschluss

Abschließend treffen sich alle Kinder wieder in der Gesamtgruppe im Sitzkreis. Es erfolgt ein kurzer Austausch über die Erlebnisse an den Stationen. Welche Rätsel wurden gestellt? Wie waren die Lösungen? Zudem können die Kinder ihre Fotos mit den Hasenohren präsentieren.

- Je nach Größe der Kindergruppe mit zwei oder drei Tablets arbeiten, da so weniger Wartezeiten entstehen: mit einem Tablet wird ein Foto geschossen und während dieses bearbeitet und gedruckt wird, kann mit dem zweiten Tablet bereits das nächste Kind fotografiert werden.

- Dieses Angebot kann in mehrere Teilangebote unterteilen, z.B.:
 - **Erstes Angebot:** Einführung, Vortrag des Bilderbuchs und Begleitung mit Musikinstrumenten
 - **Zweites Angebot:** Hörstation
 - **Drittes Angebot:** Fotostation

TRICKS

Elefant, Tiger & Co:

Wie klingen Tierlaute in anderen Sprachen?



Foto:
© Bündnis Euskirchen

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Aufnahmegeräte, z.B. Tascam DR-05 oder Big Points
- Ggf. Kopfhörer
- Tablet mit Kamerafunktion/Digitalkamera
- Drucker

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Absprachen in einer Gruppe treffen (Welche Tiere wollen wir fotografieren? etc.), mehrsprachiger Austausch über Tiernamen und Laute der Tiere.

Medien:

Bedienung eines Aufnahmegerätes sowie Fotografieren mit dem Tablet und Anwendung einer App.

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Zusammenarbeiten in einer Kleingruppe.

Vorbereitung

- Tierbilder kopieren/ausdrucken, laminieren und ausschneiden
- Tisch vorbereiten, auf dem die Tierfotos ausgebreitet werden
- Aufnahmegeräte in der Nähe des Tisches bereitlegen
- Tablet/Akku der Digitalkamera aufladen und bereitlegen



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich in einem Sitzkreis. In der Mitte des Sitzkreises liegen die Tierfotos. Wer ist auf den Fotos zu erkennen? Wie heißen die Tiere? Wer kennt Namen für die Tiere auf verschiedenen Sprachen? Welche Laute geben die Tiere von sich?

Hauptteil

Nach der Einführung wird die Kindergruppe in zwei etwa gleich große Gruppen aufgeteilt (jeweils max. 5-6 Kinder).

Gruppe Tierlaute: Eine Gruppe darf die vorbereiteten Tierfotos auf dem Tisch begutachten. Welche Tiere kennen die Kinder? Kennen die Kinder die Laute der Tiere? Klingt die Laute der Tiere in den Familiensprachen der Kinder anders? Die Kinder suchen sich je zwei oder drei Tiere aus und machen die Laute des Tieres nach. Dann werden die Tiergeräusche auf einem Aufnahme-gerät aufgenommen. Eventuell ergeben sich unterschiedliche Tierlaute je nach Familiensprache.

Gruppe Tierfotos: Die zweite Gruppe bekommt ein/e Tablet/Digitalkamera und darf damit in der Einrichtung Tiere suchen. Dies können Memory-Spielkarten, Puzzler o.ä. sein. Jedes Kind kann zwei bis drei Fotos aufnehmen. Gemeinsam werden die Fotos als Rätsel ausgedruckt.

Nach einem festgelegten Zeitfenster tauschen die Gruppen, sodass jedes Kind einmal Rätselfotos erstellen und einmal Geräusche aufnehmen kann.

Abschluss

Die Gruppen kommen wieder im Sitzkreis zusammen. Zum Abschluss werden gemeinsam alle Tonaufnahmen nacheinander angehört und die Rätselfotos präsentiert. Die jeweils andere Gruppe darf die Geräusche und Bilder erraten. Finden sich sogar passende Rätselphotos zu den Tonaufnahmen (z.B. gibt es ein Katzenfoto und Tonaufnahme einer Katze)?

Tipps & Tricks

Foto: © maroke.adobe.com



- Durch die Aufteilung in zwei Kleingruppen ist pro Gruppe mind. eine Fachkraft notwendig, um die Kinder entsprechend unterstützen zu können.
- Je nach Alter und Aufmerksamkeitsspanne kann die Einheit an mehreren Tagen durchgeführt werden, z.B.:

- **Erster Tag:** Einführung in das Thema, Aufteilen der Gruppe und Durchführung jeweils einer Aufgabe in der Kleingruppe.

- **Zweiter Tag:** Die Gruppen tauschen und jeweils die andere Aufgabe ausführen.

- **Dritter Tag:** Die beiden Kleingruppen kommen wieder zu einer Gesamtgruppe zusammen und raten die Geräusche und Bilder.

Tipps & Tricks

Die Sprache der Tiere:

Tiergeräusche aufnehmen und erkennen



Foto:
© Africa Studio.adobe.com

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Bilderbuch mit mehreren Tieren als Akteure wie zum Beispiel: „Die Geschichte vom kleinen Siebenschläfer, der nicht aufwachen wollte“ von Sabine Bohlmann
- Verschiedene Musikinstrumente
- Aufnahmegeräte/Mikrofone, z. B. Big Points
- Ein weiteres Mikrofon/Smartphone zum Aufnehmen der Geschichte

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

(Mehrsprachiges) dialogisches Vorlesen des Bilderbuchs und Austausch mit den Kindern über den Inhalt. Sprachverständnis wird durch die Geschichte weiterentwickelt.

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Funktionsweise von Aufnahme und Abspielen der Geräusche mithilfe von Mikrofon und Abspielgerät.

Vorbereitung

- Sitzkreises vorbereiten
- Bereitlegen des ausgewählten Bilderbuchs
- Akku bei den Aufnahmegeräten/Big Points prüfen
- Musikinstrumente auswählen



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die beteiligten Kinder treffen sich in einem Sitzkreis. In der Mitte liegen das Bilderbuch und die Musikinstrumente. Was ist auf der Titelseite des Buchs zu sehen? Welche Instrumente sehen wir? Welche weiteren Möglichkeiten gibt es, wie der kleine Siebenschläfer geweckt werden könnte? Vielleicht lässt er sich in anderen Sprachen wecken? In welchen Sprachen könnte er geweckt werden?

Hauptteil

Das Bilderbuch wird mit den Kindern nach dem Prinzip des dialogischen Bilderbuchlesens angeschaut. Anschließend kann sich jedes Kind ein Instrument aussuchen. Zudem bekommen die Kinder zusätzlich die Aufnahmegeräte oder die Big Points.

Jedes Kind übernimmt nun die Rolle eines bestimmten Tieres. Sein Geräusch wird mit dem Musikinstrument nachgespielt und auf das Aufnahmegerät oder einen Big Point aufgenommen. Dann werden alle Aufnahmegeräte oder Big Points in die Mitte des Sitzkreises geschoben und vermischt. Gemeinsam werden nacheinander die Geräusche angehört. Dabei können die Kinder erraten, um welches Geräusch es sich handelt und wer welches Geräusch aufgenommen hat. Dieses Kind bekommt nun sein Aufnahmegerät/Big Point wieder.

Abschluss

Die Geschichte wird noch einmal vorgelesen. Dieses Mal jedoch unterstützen die Kinder die Geschichte, indem sie an der passenden Stelle in der Bilderbuchgeschichte ihre Tonaufnahme abspielen. Ggf. kann auf ein weiteres Aufnahmegerät die gesamte Geschichte inkl. Geräusche aufgenommen werden.

Tipps & Tricks

- Dieses Angebot kann in mehrere Teilangebote unterteilt werden, z.B.:
 - **Erstes Angebot:** Vorstellen der Geschichte und Begleiten der Geschichte mit Musikinstrumenten
 - **Zweites Angebot:** Wiederholung und Bespielen der Aufnahmegeräte mit Tonaufnahmen der Tiergeräusche
 - **Drittes Angebot:** Vorstellen der Bilderbuchgeschichte mit Medienbegleitung vor der Gesamtgruppe

Foto: © Bandinis Krefeld



Tipps & Tricks

Fotozauberei:

Wir reisen zu unserem Wunsch-Ort



Foto:
© Sergey Novikov, adobe.com

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Globus
- Bildwörterbuch
- Digitale Fotos, die als Green-Screen-Hintergrund in der App dienen sollen
- Green-Screen-Filmset: grüner oder blauer Hintergrund, Stativ für Digitalkamera oder Tablet, Ggf. zusätzliche Beleuchtung für eine gleichmäßige Ausleuchtung der Gegenstände/Personen und des Hintergrunds
- Verkleidungsmaterialien
- Tablet/PC mit Green-Screen-Software oder -App
- (Foto-) Drucker

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Kennenlernen von Fachbegriffen im Umgang mit dem Tablet/der Digitalkamera und beim Ausschuchen der Verkleidungen. Beschreiben von Wünschen und Vorstellungen. Im Bildwörterbuch nach Begriffen suchen und in anderen Familiensprachen benennen.

Impuls- Karte 15



MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Kennenlernen der Green-Screen-Methode.

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung:

Absprachen mit anderen Kindern treffen und Verteilung von Aufgaben.

Vorbereitung

- Green-Screen-App auf ein Tablet herunterladen und ausgiebig testen
- Fotos, die den Vorstellungen der Kinder ähneln, auf das Tablet laden und testen, ob sie in der gewählten App als Green Screen verwendet werden können
- Leinwand und Scheinwerfer aufbauen
- Passende Verkleidungen bereitlegen

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis. Als Impuls kann ein besonderer Stein oder ähnlicher Gegenstand verwendet werden, der Wünsche erfüllt.

Hauptteil

Reihum bekommt jedes Kind den Stein und darf seine Wünsche äußern. Im Laufe der Erzählungen wird auf das Thema „Mein Wunschort“ gelenkt. Wo möchten die Kinder gern einmal hinfahren? Was ist der Lieblingsort der Kinder? Diese Orte können auf dem Globus gesucht oder in einem Bildwörterbuch nachgeschlagen werden Anschließend werden mittels eines Tablets passende Fotos zu den Wünschen der Kinder gesucht und auf das Tablet in die zuvor heruntergeladene Green-Screen-App geladen. Nun können die Kinder vor dem aufgebauten Green-Screen mit dem Tablet Fotos von sich selbst erstellen. Die Bilder werden mit der Fachkraft in der zuvor heruntergeladenen App mit den Fotos der Wunschorte zusammengefügt. Anschließend können die Bilder ausgedruckt werden.

Abschluss

Die Kinder treffen sich zum Abschluss im Sitzkreis und präsentieren ihre erstellten und bearbeiteten Fotos. Ggf. können die Bilder in der Gesamtgruppe oder am Schwarzen Brett in der Einrichtung präsentiert werden, um Freunden und Eltern die Fotos zu zeigen und zu erzählen, wie sie entstanden sind.

Tipps & Tricks

Foto: © Burdinus Ochtrup



- Das Angebot kann in mehrere Teilangebote unterteilt bzw. durchgeführt werden, z.B.:

- **Erstes Angebot:**

Einführung und Überlegung: An welchem Ort möchte ich sein? Die Kinder suchen z.B. im Internet gemeinsam mit einer Fachkraft nach geeigneten Fotos, die den Wünschen entsprechen.

- **Zweites Angebot:**

Die ausgesuchten Fotos werden in die vorbereitete Green-Screen-App geladen. Nun können Fotos der Kinder gemacht werden, die mit den vorher herausgesuchten Fotos zusammengefügt werden.

Tipps & Tricks

Wir erstellen ein Kamishibai



Foto:
© Bündnis Euskirchen

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Thematisch passendes Kuscheltier als Einstieg
- Beliebige Bilderbuch (bspw.: „Die kleine Raupe Nimmersatt“ von Eric Carle)
- Mehrere DIN A4-Blätter und Bunt- oder Filzstifte
- Laminiergerät und passende Folien
- Kamishibai-Theater

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Mehrsprachiges dialogisches Lesen des Buches, Erfassen der Bildergeschichte; Austausch über Inhalte

Medien:

Einführung in das selbstständige Erstellen eines Kamishibai-Theaters

Kreativität: (Misch-künstlerische Bildung)

Zeichnen von eigenen Bildern passend zur Bilderbuchgeschichte

Bewegung / Körper, Gesundheit , Ernährung:

Förderung der Feinmotorik durch Gestalten von eigenen Bildern für das Kamishibai

Vorbereitung

- Bilderbuch auswählen mit Bildern, die die Kinder nachzeichnen können
- Malblätter, Stifte sowie Laminiergerät und passende Folien bereitlegen



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die beteiligten Kinder treffen sich im Sitzkreis. Als Motivation und Einstieg eignet sich zum Beispiel eine Raupe als Kuschehtier oder auch ein Bilderbuch in der Mitte des Sitzkreises. Wer besucht uns heute (die Kuschehtier-Raupe stellt sich vor)? Schaut mal, was sie uns mitgebracht hat (die Raupe präsentiert ihr Bilderbuch)! Was ist auf dem Titelbild zu sehen?

Hauptteil

Das ausgewählte Bilderbuch wird mit den Kindern dialogisch gelesen. Dazu werden die Bilder des Buches ausgiebig mit den Kindern angeschaut und besprochen.

Im Anschluss dürfen sich die Kinder je eine Bilderbuchszene aussuchen, zu der sie ein Bild malen möchten. Je nach Größe des Kamishibais und damit auch der Malblätter bieten sich deckende Farben wie Fingerfarbe oder Wachsmalstifte zum Ausmalen der Figuren an. Danach werden die Bilder laminiert. Nun können die einzelnen laminierten Bilder in das Kamishibai-Theater gesteckt werden. Die Geschichte wird ein weiteres Mal gelesen, während die Kinder passend zur Geschichte nacheinander die Bilder umdrehen.

Abschluss

Die Kinder können am Nachmittag oder am folgenden Tag vor einer anderen Gruppe ihr Kamishibai-Theater vorstellen, während die Geschichte nun auch für die Kinder vorgelesen wird (eventuell unter Einbezug der Eltern bei einem Elternabend oder einer Veranstaltung in der Bibliothek).

Tipps & Tricks

Foto: © Burdhis Euskirchen



- Das Angebot kann in mehrere Teilangebote unterteilt bzw. durchgeführt werden, z.B.:

- **Erster Tag:**
Dialogisches Lesen der Bilderbuchgeschichte

- **Zweiter Tag:**
Wiederholung von Schlüsselszenen aus der Geschichte und Erstellen von eigenen Bildern passend zur Bilderbuchgeschichte

- **Dritter Tag:**
Wiederholung/Probe und Vorführen der Geschichte mit Begleitung der Bilder im Kamishibai

Tipps & Tricks

Spielerischer Einstieg ins Programmieren



Foto:
© Bündnis Bergneustadt

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Zum Beispiel Bee-Bot und transparente Bee-Bot-Matte
- Fotos zum Zuordnen, die unter die Matte geschoben werden können (hier: je ein Foto von Gesicht und Hinterkopf von jedem teilnehmenden Kind)

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Richtungsbegriffe wie rechts, links, vor, zurück;

Kommunikation untereinander durch gemeinsames Überlegen:

Wie kommt der Bee-Bot am schnellsten zum Ziel?

MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Erstes „Programmieren“ von Robotern, logisches und vorausschauendes Denken

MINT: (Mathematische Bildung)

Vorausschauendes Zählen der Schritte (nach Möglichkeit im Kopf), bis der Bee-Bot an seinem Ziel angelangt ist; Teilschritte in den Bee-Bot eingeben, Förderung des räumlichen Vorstellungsvermögens und der visuellen Wahrnehmung

Vorbereitung

- Fotos von Gesicht und Hinterkopf der Kinder erstellen, entwickeln/ausdrucken und unter die transparente Bee-Bot-Matte legen
- Bee-Bot aufladen, testen und bereitlegen
- Bee-Bot-Matte im Hintergrund bereithalten und später mit ausreichend Platz auf dem Boden oder Tisch aufbauen



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder verteilen sich im Sitzkreis. In der Mitte steht ein Bee-Bot bereit. Der Bee-Bot wird zunächst mit den Kindern gemeinsam ausprobiert. Was kann man mit dem Bee-Bot machen? Wie funktioniert der Bee-Bot? Ggf. kann die transparente Bee-Bot-Matte ausgelegt werden, um den Kindern die Vorstellung der Bee-Bot-Funktionen zu verdeutlichen/visualisieren. Die Kinder probieren selbstständig die Funktionsweise des Bee-Bots aus, indem sie eine Befehlskette von drei bis vier Schritten einprogrammieren und den Bee-Bot über die Matte zu einem bestimmten Ziel fahren lassen.

Hauptteil

Unter die transparente Matte werden die Fotos der Gesichter und Hinterköpfe der Kinder gelegt. Die Kinder steuern den Bee-Bot von dem Bild des Gesichts zu dem Bild mit dem Hinterkopf des Kindes an. Das Kind, zu dessen Bilder der Bee-Bot gefahren ist, überprüft, ob die Bilder wirklich zusammengehören. Nun ist dieses Kind an der Reihe und darf den Bee-Bot zu den Bildern eines weiteren Kindes steuern. Danach ist wiederum das nächste Kind dran. Hierbei wird ein gegenseitiger Austausch über die möglichen Wege des Bee-Bots entstehen. Helfen ist natürlich erlaubt, auch wenn das Kind, das gerade an der Reihe ist, natürlich selbst bestimmen darf, ob es die Hilfe annimmt oder nicht.

Abschluss

Abschließend kann ein Austausch über die Erfahrungen der Kinder stattfinden. Was war leicht? Was war schwer? Welche Bildkarten wollen wir nächstes Mal benutzen?

Tipps & Tricks

Foto: © Burdhis Oberhausen



- Fotos von vorne und von hinten an demselben Tag machen, damit die Kinder sich auch an der Kleidung oder der Frisur orientieren können.
- Je nach Gruppengröße bietet es sich an, mehrere Bee-Bots und transparente Matten bereitzulegen, um lange Wartezeiten und somit Frustration und Konzentrationsverluste zu vermeiden.
- Da der Roboter in Form einer Biene sehr verniedlicht ist, lassen sich leicht Geschichten erfinden (z.B.: Die Biene ist sehr verletzlich und möchte daher nicht fallen gelassen werden!).
- Gemeinsam mit den Kindern kann nach Spielideen für den Bee-Bot auf Videoplattformen oder im Internet gesucht werden. Dort finden sich Anregungen für Labyrinthhe aus Bausteinen oder selbstgemalte Straßensysteme, die mit dem Bee-Bot durchlaufen werden können (wichtig: auf den Abstand von 15x15cm für die Wege des Bee-Bots achten!).
- Es kann auch ein Memoryspiel aus anderen Bildern gestaltet werden.

Tipps & Tricks

Auf Schatzsuche mit Robotern



Foto:
© Bündnis Bergneustadt

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Auf Schatzsuche mit Robotern
- Mehrere kleine Roboter wie zum Beispiel Bee-Bots inkl. Ladestation
- Selbsthergestellte Karten mit den Befehlssymbolen des Bee-Bots (vor, zurück etc.), jeder Befehl wird auf ein Papier im Format DIN A5 gedruckt und mehrmals kopiert
- Transparente Bee-Bot-Matte (Felder: 15x15cm, Abmessung: 60x60cm)
- Schatzkarte (gedruckt oder selbst erstellt)

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Austauschen über Anwendung des Bee-Bots; gemeinsames Rätseln, wie der Bee-Bot zum gewünschten Ziel kommt. Befehlsketten in anderen Familiensprachen (vor/zurück/rechts/links).

Medien:

Auseinandersetzung mit der Funktionsweise des Bee-Bots.



**sprach
schatz**
Bibliothek und Kita
Hand in Hand

Impuls-
Karte
18



MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Vorausschauendes Denken (Planung der Schritte/Befehlskette, wie der Roboter laufen soll). Erstes Programmieren des Bee-Bots.

Vorbereitung

- Bee-Bot wird aufgeladen und in der Schatzkiste verstaut
- Befehlssymbole (links/rechts/vor/zurück) mehrmals auf Karten drucken
- transparente Bee-Bot-Matte bereitlegen und ggf. mit Bildinhalten füllen
- Je nach Anzahl der Kinder mehrere Stationen mit Bee-Bot und transparenter Bee-Bot-Matte aufbauen bzw. Material bereithalten, so dass ein schneller Aufbau möglich ist

ZIELGRUPPE: 5 bis 6 Jahre

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder setzen sich um die bereitgestellte Schatzkiste, in der der Bee-Bot versteckt ist. Die Schatzkiste wird geöffnet und der Bee-Bot herausgeholt. Es beginnt ein Gespräch mit den Kindern, wer der Bee-Bot sein könnte und was man mit ihm machen kann. Was ist überhaupt ein Roboter? Was kann der Bee-Bot?

Hauptteil

Die Kinder testen die Funktionen des Bee-Bots. Die zuvor ausgedruckten Karten mit den Befehlsymbolen können hierbei als Visualisierung der Erläuterung dienen. Dazu legen die Kinder die Karten zunächst in der Reihenfolge hin, wie der Bee-Bot laufen soll. Anschließend werden die Befehle von den Karten in der gleichen Reihenfolge in den Bee-Bot getippt. Kommt der Bee-Bot tatsächlich am gewünschten Ziel an?

Nun können sich die Kinder auf mehrere Stationen verteilen, an denen jeweils ein Bee-Bot und eine andere Figur als Freund des Bee-Bots sowie eine transparente Bee-Bot-Matte aufgebaut sind. Gemeinsam werden erste Befehle erprobt. Hier kann ein Freund des Bee-Bots als Ziel dienen. Wie kommt der Bee-Bot zu seinem Freund? Anschließend kann z.B. eine Schatzkarte oder eine Karte von anderen Orten unter die transparente Bee-Bot-Matte gelegt werden: Wie komme ich zu dem Schatz? Oder wie komme ich zur Bibliothek?

Abschluss

Alle Kinder setzen sich wieder in den Sitzkreis. Was haben sie mit den Bee-Bots erlebt? Zu welchen Zielen sind die Bee-Bots gefahren? Danach werden die Bee-Bots wieder verabschiedet und zurück in ihr Häuschen (die Schatzkiste) gelegt.

Tipps & Tricks

Foto: © Bundeskreisfeld



- Gemeinsam mit den Kindern kann nach Spielideen für den Bee-Bot auf Videoplattformen und im Internet gesucht werden. Dort finden sich Anregungen für Labyrinth aus Bausteinen oder selbstgemalte Straßensysteme, die mit den Bee-Bot durchlaufen werden können.
- Je nach Größe der Gruppe bietet es sich an, das Angebot mit zwei Fachkräften durchzuführen, da die Kinder je nach Entwicklungsstand besonders zu Beginn noch Unterstützung bei der Programmierung des Bee-Bots benötigen.

Tipps & Tricks

Wir drehen unseren eigenen Stop-Motion-Film



Foto:
© Bündnis Plettenberg

Räumlichkeiten

Kindertageseinrichtung oder Bibliothek

Materialien

- Schatzkiste/Koffer
- Tablet mit Stop-Motion-App (z.B. Stop-Motion-Studio)
- (selbst hergestellte) Knete und ggf. Knetwerkzeug
- Tablet-Halterung/Stativ
- Pappe als Filmset-Hintergrund (nicht zu dunkel)
- Spielmaterialien/Figuren, die von den Kindern während des Angebots zusammengesucht werden
- Ggf. zusätzliche Ausleuchtung
- Mikrofon und Mikrofonständer
- Beamer und Leinwand zur Filmvorführung

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Ausdenken einer Geschichte und Planung des Films, Mehrsprachige Benennung sowie Aufnahme von Begriffen.

Medien:

Die Fotofunktion des Tablets kennenlernen. Erstellen eines Stop-Motion-Films mittels einer App.



Impuls-Karte 19



MINT: (Naturwissenschaftlich-technische Bildung)

Kennenlernen der Stop-Motion-Filmtechnik.

Bewegung / Körper, Gesundheit, Ernährung:

Förderung feinmotorischer Fähigkeiten beim Herstellen von Requisiten mit Knete.

Vorbereitung

- Stop-Motion-App auf ein Tablet herunterladen und ausgiebig testen, Tablet aufladen
- Evtl. Knete im Vorfeld herstellen
- Filmset aufbauen: Stativ und Tablet-Halterung bereitstellen; (nicht zu dunkle) Pappe als Hintergrund für Filmset bereitlegen, ggf. Mikrofon und Mikrofonständer bereitstellen
- Ggf. für zusätzliche Ausleuchtung sorgen
- Ggf. Beamer und Leinwand für eine Filmvorführung aufbauen

Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis, in dessen Mitte eine kleine Schatzkiste steht. Nach einer ggf. mehrsprachigen Begrüßung wird die Kiste geöffnet und das Tablet aus der Kiste hervorgeholt. Was kann man mit einem Tablet machen? Im anschließenden Gespräch über die wichtigsten Funktionen sollte insbesondere die Kamerafunktion besprochen werden.

Hauptteil

Nach einer kurzen Einführung in die Kamerafunktion des Tablets, wird den Kindern die Idee des Stop-Motion-Films erklärt. Hierzu kann ein zuvor selbst erstellter Film mit wenigen Fotos oder ein Stop-Motion-Film einer Videoplattform präsentiert werden. Dann erfolgen erste Planungen: Welche Geschichte wollen wir erzählen (eventuell etwas aufgreifen, mit dem die Kinder sich derzeit beschäftigen bspw. ein Bilderbuch)? Was soll in der Geschichte passieren? Welche Figuren sollen mitspielen? Wie viele Bilder möchten oder müssen wir machen, damit es ein „richtiger“ Film wird? Welche Requisiten brauchen wir?

Anschließend wird das Filmset gezeigt. Das Tablet wird im Stativ befestigt und es können erste Fotos zur Übung gemacht und erste Requisiten aus Knete hergestellt werden. Hierbei bietet sich ein Rotationssystem an, damit alle Kinder fotografieren und Requisiten herstellen können. Wenn der Film Ton in Form von Geräuschen oder Satzsequenzen bekommen soll, dann können die Kinder mit dem Mikrofon zusätzliche Geräusche oder Sätze aufnehmen. Mit der Stopp-Motion App werden im Anschluss alle Teile zu einem Film zusammengefügt (je nach Anzahl der Fotos bietet es sich an, den Film zu einem anderen Zeitpunkt zu schneiden).

Abschluss

Die Kinder treffen sich wieder im Sitzkreis und schauen sich den erstellten Film gemeinsam an (ideal: über Beamer an einer Leinwand). Zudem kann der Film gemeinsam mit der gesamten KiTa-Gruppe angeschaut werden, damit auch die Kinder den Film sehen, die nicht teilgenommen haben (evtl. gemeinsam mit den Eltern).

Tipps & Tricks

Foto: © Burdhis Euskirchen



- Tablet auf einem Stativ befestigen für immer gleichen Blickwinkel auf das „Filmset“
- Wichtig: nur die Figuren werden verschoben, nicht das Tablet
- Gruppe nicht allzu groß wählen (max. 8 Kinder)
- Voraussetzung: Zuvor Regeln für den Umgang mit dem Tablet besprechen
- Idealerweise: Das Thema „Foto“ in einer vorhergehenden Einheit bearbeiten, damit die Kinder bereits die Kamerafunktion des Tablets kennen und sich mehr auf das Filmset und das Bearbeiten mit der App konzentrieren können.
- Es empfiehlt sich vorab einen Testfilm mit Mitarbeiter*innen zu machen. Das erleichtert spätere Szenenauswahl, falls die Filme später geschnitten werden müssen
- Wenn ein Bilderbuch als Vorlage verwendet wird, können in den Koffer/die Schatzkiste dazu passende „Schätze“ (z.B. Kuscheeltiere) gelegt werden.

Tipps & Tricks

Filmstars in der Bibliothek:

Wir drehen unseren eigenen Film



Foto:
© milatas.adobe.com

Räumlichkeiten

Bibliothek

Materialien

- Schatzkiste/Koffer
- (Bilderbuch-) Geschichte
- Tablet oder Videokamera (Ggf. Stativ zur Fixierung des Tablets/der Videokamera)
- Requisiten für den Film (z.B. Spielzeug, Stühle etc.)
- Ggf. Schirmmützen, um unterschiedliche Rollen zu kennzeichnen
- PC/Tablet mit Videobearbeitungssoftware oder -App
- Ggf. Beamer zur Filmvorführung

Bildungsschwerpunkte

Sprache und Kommunikation:

Mehrsprachiges dialogisches Lesen der Geschichte.
Sprachliches Aushandeln der Umsetzungsmöglichkeiten des Films und der Rollenverteilung. Sprechanelässe während des Filmdrehs.

Medien:

Kennenlernen einer Medienvielfalt sowie Einführung und Verwendung mehrerer Medien (Bilderbuch, App, Tablet/Videokamera, Beamer).
Erstellen eines eigenen Films und Umsetzung der Filmvorführung.

Soziale und (inter-)kulturelle Bildung: (Musikalisch-ästhetische Bildung)

Darstellendes Spiel der Kinder.

Vorbereitung

- Bilderbuchgeschichte herausuchen, Stativ bereitstellen, Tablet/Video-kamera aufladen, ggf. App zur Videobearbeitung herunterladen und ausgiebig testen
- Schatzkiste(n), in der/denen ausgewählte Medien präsentiert werden (z.B. Bilderbuch, Tablet/Videokamera)
- Unterschiedliche Hintergründe und Requisiten für das „Filmset“ vorbereiten und bereitlegen
- Ggf. für zusätzliche Ausleuchtung des „Filmsets“ sorgen



Verlaufsbeschreibung

Einführung

Die Kinder treffen sich im Sitzkreis. In der Mitte des Kreises steht eine vorbereitete Schatzkiste, in der sich ein Bilderbuch befindet. Die Schatzkiste wird geöffnet und das darin vorhandene Bilderbuch wird kurz mit Titel und Autor vorgestellt. Gemeinsam mit den Kindern wird die (Bilderbuch-)Geschichte nach dem dialogischen Prinzip angeschaut. Im Anschluss wird ein Gespräch über die erlebte Geschichte initiiert, z.B.: Was ist in der Geschichte passiert? Was hat die Hauptfigur erlebt? Was war ihr Problem? Wie hat sie es gelöst? Über diese Fragen werden wesentliche Schlüsselszenen der soeben erlebten Geschichte herausgegriffen und mit den Kindern nachherzählt.

Hauptteil

Nach dem Einführen in die Geschichte wird den Kindern die Idee vorgestellt, Szenen aus der Geschichte nachzuspielen und zu filmen. Mit den Kindern wird darüber diskutiert, wie ein Film entstehen könnte und was man dafür machen muss.

Nach einem Ideenaustausch werden die Kinder mit Grundfunktionen der Videofunktion des Tablets oder der Videokamera vertraut gemacht. Hier kann auf bisherige Erfahrungen der Kinder zurückgegriffen werden.

Nun wird der Dreh der Filmszene(n) geplant: Welche Szenen wollen wir darstellen? Wer übernimmt welche Rolle? Welche Requisiten und Hintergründe brauchen wir? Anschließend werden die gewünschten Szenen geprobt und gedreht.

Abschluss

Die einzelnen Sequenzen werden mittels einer App zur Videobearbeitung zu einem Gesamt-Film zusammengeschnitten (wenn möglich, die Kinder daran beteiligen). Anschließend wird der Film gemeinsam angeschaut.

Tipps & Tricks

Foto: © Drom.addobe.com



- Sinnvoll ist es, keine allzu lange Bilderbuchgeschichte zu wählen, da der Aufwand für drei bis vier Szenen sehr groß ist. Bei vielen Szenen kann schnell die Lust und Ausdauer der Kinder verloren gehen.
- Je nach Sprachkompetenz der Kinder können Szenen nicht mit Ton verfilmt, sondern pantomimisch dargestellt werden, während ein Sprecher im Hintergrund die Geschichte vorliest

Tipps & Tricks