

# Meko Kita Service



Anregungen und Materialien zur  
frühkindlichen Medienbildung in  
Kita und Grundschule



# Impressum



## HERAUSGEBER

Landesanstalt für  
Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)  
Zollhof 2, 40221 Düsseldorf  
www.lfm-nrw.de

## Stabsstelle Presse & Öffentlichkeitsarbeit

Verantwortlich: Dr. Peter Widlok  
Koordination: Dorothee Näder

## Abteilung Förderung

Verantwortlich: Mechthild Appelhoff  
Redaktion: Rainer Smits  
E-Mail: mekokitaservice@lfm-nrw.de

## REDAKTION

Gesellschaft für Medienpädagogik und  
Kommunikationskultur e.V., gemeinnütziger  
Verein zur Förderung der Medienpädagogik  
und Medienbildung in Deutschland  
www.gmk-net.de  
Anja Pielsticker, Renate Röllecke, Tanja Kalwar  
E-Mail: gmk@medienpaed.de

## GESTALTUNG

Katharina Künkel, Büro für Gestaltung, Bielefeld  
E-Mail: post@kkuenkel.de

## ILLUSTRATION

Matthias Berghahn, Bielefeld  
E-Mail: berghahn@teuto.de

## DRUCK

Börje Halm, Wuppertal

Diese Publikation steht unter der Creative-Commons-Lizenz BY-NC-ND 3.0 DE, d. h. die unveränderte, nichtkommerzielle Nutzung und Verbreitung der Inhalte auch in Auszügen ist unter Angabe der Quelle LfM NRW und der Webseite www.lfm-nrw.de erlaubt. Weitere Informationen unter <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.de>. Über die in der Lizenz genannten hinausgehende Erlaubnisse können auf Anfrage durch den Herausgeber gewährt werden. Wenden Sie sich dazu bitte an [kommunikation@lfm-nrw.de](mailto:kommunikation@lfm-nrw.de).

Gesellschaft für  
Medienpädagogik und Kommunikationskultur

GMK



## Liebe Erzieherinnen und Erzieher,

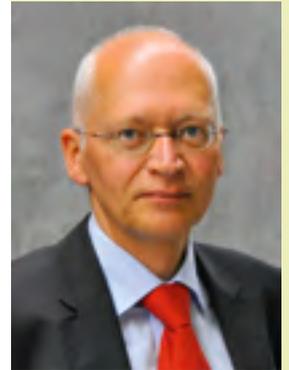
seit inzwischen mehr als 25 Jahren ist die Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) im Bereich der frühkindlichen Medienbildung aktiv. Damals war unser Engagement – wer hat schon an das Internet gedacht? – auf das Fernsehen fokussiert: „Medienerziehung im Kindergarten: Neue Herausforderungen durch private Programme?“ lautete der Titel unserer ersten medienpädagogischen Fachtagung, die an Wissenschaftler und Programmierer, aber eben auch an Erzieherinnen und Erzieher adressiert war. Weitere Tagungen, die sich an jeweils „neuen Herausforderungen“ orientierten und viele Qualifizierungsangebote für pädagogische Fachkräfte folgten. Inzwischen führt die durch die Digitalisierung getriebene technische Entwicklung dazu, dass das Fernsehen von einst heute so (fast) nicht mehr existiert: Über hybride Endgeräte verschmilzt es mit dem Internet, Smartphones und Tablets ermöglichen die mobile Empfangbarkeit von Inhalten, auch von Bewegtbildern, jederzeit, an fast jedem Ort. In diese (Medien-)Welten wachsen Kinder heute hinein, in ihnen müssen sie sich zurecht finden. Hierfür brauchen Sie die Hilfe der Eltern wie der pädagogischen Fachkräfte.

Der Medienbildung kommt damit eine wichtige bildungspolitische Aufgabe zu – damals wie heute. Anspruch und Aufgabe der Landesanstalt für Medien NRW ist es, diese Entwicklungen zu begleiten und Orientierung und Hilfestellungen zu geben, so auch mit diesen Materialien. Aus unserem Newsletter MekoKitaService ([www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)) haben wir einige unserer Angebote für Sie zusammengestellt und mit vielen weiteren Informationen angereichert.

Ich würde mich freuen, wenn Sie diese Anregungen und auch unseren kostenfreien Newsletter in Ihren Arbeitszusammenhängen nutzen.

### Prof. Dr. Jürgen Brautmeier

Direktor der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)



**Prof. Dr. Jürgen Brautmeier**  
Direktor der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM)





<b>Grußwort</b>	<b>1</b>
<b>Einführung</b>	<b>4</b>
<b>Materialien für die Medienpraxis mit Kindern</b>	<b>9</b>
Ein Fotorätsel gestalten	10
Stopptrick: Heldenhaft zaubern mit der Kamera!	12
Klettern wie Spiderman und Pippi Langstrumpf – Spaß mit Filmtricks	14
Lightpainting – Malen mit Licht	16
Kopfkino: Ein Hörspiel gestalten – von der Idee zum Produkt	18
Kinderreporter unterwegs – eine Radioreportage	20
Wir drehen einen Werbeclip	22
Fotopraxis: Kreativ mit der Kamera	24
(Digitale) Spiele bewerten	26
Bewertungsbogen für analoge Spiele	27
Bewertungsbogen für digitale Spiele	28





**Materialien zur Projektplanung** **29**

Planungsbogen für medienpädagogische Projekte 30

Projektcheckliste für kleine Medienprojekte 31

Planungsbogen für große medienpädagogische Projekte 32

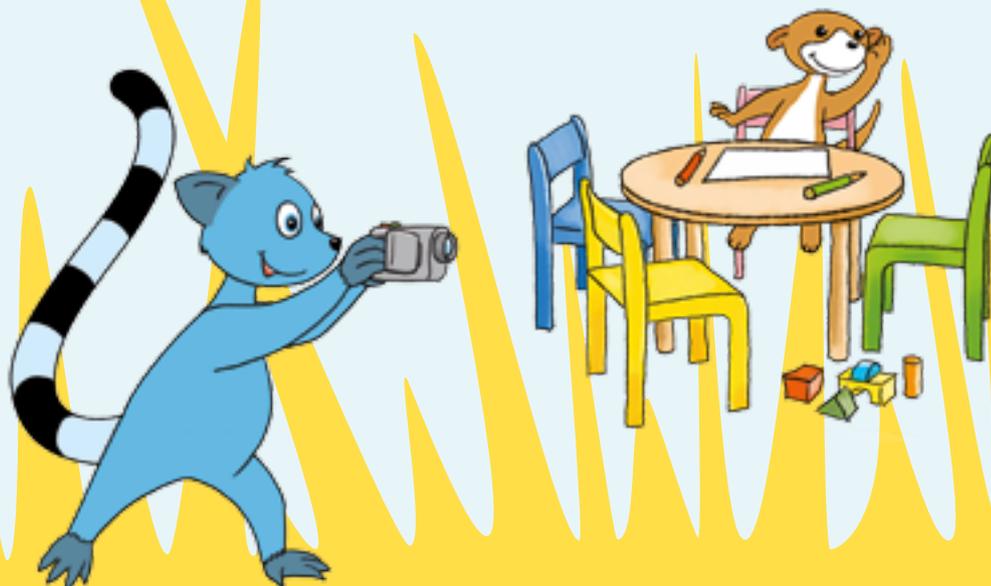
**Materialien für die Zusammenarbeit mit Eltern** **33**

Medien bei uns zu Hause 34

**Lesetipps - Weitere Materialien und Broschüren** **36**

# MekoKitaService

Der Newsletter für Medienkompetenz in Kitas



# Einführung

Wie Sie in der Kita und auch in der Grundschule kreative, experimentelle und auch Kritik fördernde Medienprojekte umsetzen können, möchten wir mit diesem Heft vermitteln. Medienarbeit in der Kita ist dabei nicht allein im Bildungsbereich Medien sinnvoll, sondern kann, wie Sie sehen werden, sinnvoll mit vielen anderen Bildungsbereichen verknüpft werden.

Das Heft bündelt in Printform ausgewählte Materialien, die aus dem kostenlosen Mailabo- und Internetangebot MekoKitaService stammen:

[www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Die visuellen Anleitungen sind so gestaltet, dass auch Kinder ohne Lesefertigkeiten oder mit geringen Deutschkenntnissen die Aufgaben nachvollziehen können. Im Text finden sich für pädagogische Fachkräfte und TeamerInnen Beschreibungen und Tipps zur Vorgehensweise und zu pädagogischen Settings. Das reicht von recht einfachen Fotoprojekten, die den Kindern genaues Hinsehen, Aufspüren und Experimentieren ermöglichen, bis hin zur Gestaltung von Hörspielen, welche das gemeinsame Entwickeln und Erzählen von Geschichten kombiniert mit der Arbeit mit Klängen, Geräuschen und Sprechweisen.

## **Wesentliche Kennzeichen der aktiven medienpädagogischen Arbeit sind dabei:**

- Aneignung von Themen mit aktiver Medienarbeit
- Medien bewerten und die Macht von Medien verstehen lernen
- Kritikfähigkeit entwickeln
- Verarbeitung von Medieninhalten und handlungsleitenden Themen
- Eigenständige Kreativität fördern
- Mediale Ausdrucksfähigkeit entwickeln
- Sinne schulen und bewusste Wahrnehmung der Umgebung
- Selbstwirksamkeit, Selbstbewusstsein und Selbstständigkeit fördern
- Medien für Bildungszwecke und Erfahrungsräume nutzen

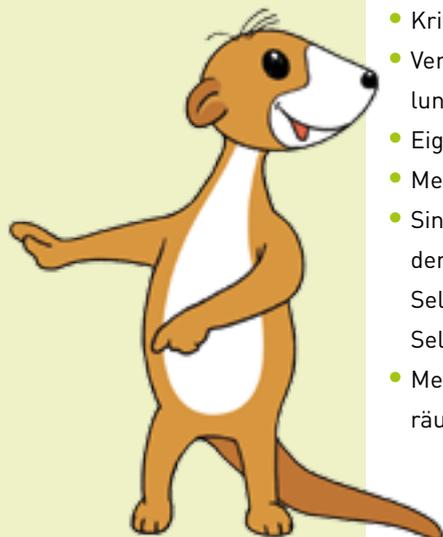
- Natur, Umwelt, MINT gestützt durch mediale Erkundungen und Experimente verstehen lernen
- Phantasieförderung und Entwicklung von Geschichten unterstützen
- Sprachkompetenzen, Konzentration und Zuhörfähigkeit fördern
- Alternativen zum Medienkonsum erfahren und wahrnehmen
- Medientechnische Kompetenzen fördern
- Eltern für Medienerziehung sensibilisieren

## **Hintergrund**

Medien sind heute allgegenwärtig. Auch zum Alltag der meisten Kinder im Kita- und Grundschulalter gehört der Umgang mit Medien, sie nutzen Videospiele, Videos aus dem Netz, digitales Spielzeug, Videochats mit Verwandten. All das gehört neben klassischen Medien wie Fernsehen, Hörbüchern oder auch Printmedien zur Lebenswelt der Kinder. Vielfältige Entwicklungs- und Bildungsaufgaben können mit der Mediennutzung verbunden sein, diese werden in den einzelnen Bausteinen und Materialien des MekoKitaService jeweils benannt.

Zugleich unterscheidet sich die Qualität der Mediennutzung stark. Während einige Kinder schon früh eine gemäßigte, bildungsbezogene und auch kreative Mediennutzung erlernen, nutzen Kinder in anderen Familien Medien stark konsumorientiert und mit wenig Alternativen.

Kita und Grundschule erreichen alle Kinder, hier gilt es sowohl die kreativen und bildungsbezogenen Chancen der Medien wahrzunehmen, als auch die Kritikfähigkeit altersgemäß zu fördern und Alternativen kennenzulernen und zu kultivieren. Der Erwerb von Medienkompetenz ist heute entlang der gesamten Bildungskette gefordert, was auch in die Bildungspläne der Bundesländer Eingang gefunden hat. Eltern für Medienerziehung zu sensibilisieren, ihnen Unterstützung zu geben sind weitere Aufgaben von Kita und auch Grundschule heute.



### Was die Mediennutzung betrifft, zeigen sich folgende Trends:

- Schon viele Kleinkinder nutzen gelegentlich Apps, sei es auf dem Smartphone ihrer Eltern, sei es auf Tablets, viele schauen sich auch auf dem Smartphone ihrer Eltern Videos an.
- Viele Zwei- bis Dreijährige haben Erfahrungen am PC oder an den mobilen Endgeräten ihrer Eltern.
- Mit zunehmendem Alter sammeln die meisten Kinder im Kitaalter Fernseherfahrung und schauen mehrmals pro Woche Fernsehen.
- Für Kitakinder zwischen 3 und 6 Jahren ist das Fernsehen nach wie vor das wichtigste Medium.
- Im Grundschulalter wird für viele Kinder die Nutzung von PC und von Videospiele wichtiger als das Fernsehen.
- Bilderbücher sind nach wie vor die wichtigsten Medien der Ein- bis Dreijährigen.
- Hörmedien spielen nach wie vor eine wichtige Rolle in der Mediennutzung von Vorschulkindern.
- Eltern stellen mitunter Fotos ihrer Kinder ins Netz, teils auch als eigenes Profilbild.
- Eltern, die die Mediennutzung ihrer Kita-Kinder aktiv begleiten, z.B. Sendungen oder Spiele auswählen und kennen, teils auch mitverfolgen, stehen solchen gegenüber, die Medien größtenteils als „Babysitter“ nutzen und nur durch Auswahl von Sendern und Zeiten regulierend wirken.
- Die Smartphone-Nutzung der Eltern stört mitunter Kinder.
- Die Anzahl an Fernsehgeräten in den Kinderzimmern sinkt seit einigen Jahren, Kinder sehen zunehmend auch Clips und Sendungen auf mobilen Endgeräten.

In den kommenden Jahren rechnet man generell mit mehr mobilen Endgeräten in den Familien. Zunehmen werden womöglich gezielt für (junge) Kinder entwickelte mobile Medien (Kindersmartphones, Kindertablets) und entsprechende Apps. Im Alltag der Kinder wird sich mehr digitales Spielzeug finden, inklusive internetgestützter Überwachungs- und Kommunikationsfunktionen ins Internet.

### MekoKitaService: Ein Webangebot und ein Newsletter zur Unterstützung der Medienpädagogik

Der MekoKitaService erscheint als Newsletter und Online-Angebot auf der Internetseite [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de). Er gibt Anregungen und praktische Ideen, wie Medienpädagogik in Bildungseinrichtungen, wie Kita, Familienzentrum und Grundschule umgesetzt werden kann. Aufgegriffen werden monatlich unterschiedliche Themen (Beispiele: Übergang Kita-Schule, Medienerziehung von Anfang an, Naturerkundungen und Exkursionen, Spiele entdecken, Kinder und Fernsehen, Sprachförderung, Umwelterziehung) und mit medienpädagogischen Anregungen, visuellen Methodenmaterialien zur praktischen Medienarbeit und spielerischen Tipps und Kopiervorlagen ergänzt. Das Angebot gliedert sich jeweils in die Kategorien: *Thema im Blick*, *Medien in Gespräch und Spiel*, *Medien aktiv*, *Medien und Familie*, *Links & Tipps* und richtet sich an pädagogische Fachkräfte aus KiTas, Familienzentren und medienpädagogisch Interessierte aus anderen Bildungseinrichtungen wie Grundschulen.

Eine Druckversion aller Newsletter und sämtliches Material ist zu finden unter: [www.meko-kitas-nrw.de/alle-themen-materialien.html](http://www.meko-kitas-nrw.de/alle-themen-materialien.html). Für den Newsletter können sich Interessierte unter: [www.meko-kitas-nrw.de/newsletter.html](http://www.meko-kitas-nrw.de/newsletter.html) eintragen.



# Einführung

## Die (visuellen) Materialien

Sie finden in diesem Heft eine Auswahl an Materialien, die im Rahmen des MekoKitaService entstanden sind. Die Materialien greifen verschiedene Medien auf und eignen sich sowohl für kurze Projekteinheiten als auch für umfangreiche Projekte. Sie richten sich an verschiedene Altersgruppen und lassen sich mit verschiedenen Bildungsbereichen verknüpfen. Zu jeder visuellen Anleitung gibt es einen erklärenden Text, der auch Ideen für pädagogische Kontexte, Themen und weitere Einsatzmöglichkeiten beschreibt.

Visuelle Anknüpfungspunkte bieten auch die zwei Tierfiguren, Lemur und Erdmännchen, die jeweils durch die Themen führen. Die Kinder können beschreiben oder spekulieren, was die Figuren gerade tun: wen oder was fotografieren sie?

## Altersgruppen

Für die Projektideen und Anleitungen werden jeweils Altersgruppen empfohlen. Diese sind nicht starr gesetzt, sondern sollten je nach Entwicklungsstand angepasst werden.

### Die Alterseinteilung der Materialien:

● **2- bis 3-Jährige:** bei der jüngsten Altersgruppe ist die Nutzung von digitalen Medien insgesamt eher selten und auch der Einsatz von Medien bei Projekten beschränkt. Doch niederschwellige Projekte können schon mit den Kleineren umgesetzt werden. Der Technikeinsatz beschränkt sich hierbei oft in der Bedienung von (Foto-)Kamera, Aufnahmegerät und Tablet oder den Umgang mit Büchern. Bücher eignen sich gut als Vorlage, um eine Geschichte zu vertonen, zum Beispiel indem Kinder Geräusche aufnehmen oder indem sie Tiere aus dem Buch nachahmen. Einige Apps eignen sich, um die Kinder spielerisch anzuregen genau hinzuschauen, hinzuhören, Farben zu lernen und Dinge miteinander zu kombinieren. Mit sogenannten Bilderbuch-Apps können Kinder aktiv aufgefordert werden, zum Beispiel auf dargestellte Tiere oder Gegenstände zu klicken und Bezeichnungen, Geräusche und Merkmale zu lernen.

● **3- bis 5-Jährige:** in dieser Altersgruppe ist die Mediennutzung meist schon eine Alltagspraxis. Oft schauen die Kinder ab drei Jahren kleine Videoclips auf dem Tablet oder Kindersendungen im Fernsehen. Hörspiele und Hörgeschichten, Musik und zuweilen Spiele-Apps werden von dieser Altersgruppe gern genutzt. Die Kinder können bereits einfachen Handlungssträngen von kurzen Geschichten folgen. Medienheld\*innen spielen eine wichtige Rolle und die Kinder bearbeiten auch anhand von Medieninhalten ihre handlungsleitenden Themen, wie Freunde finden, Groß werden, Mädchen-Junge-sein, u.a.. In dieser Altersgruppe fotografieren die Kinder meist sehr gern und gehen interessiert mit Technik um. Ob einfache Fotoprojekte zu verschiedenen Themen, Tricks mit der Videokamera, Experimente mit der eigenen Stimme, Audioaufnahmen und Geräusche sammeln: diese Projekte eignen sich sehr gut in dieser Altersgruppe. Aber auch einfache Trickfilmarbeit kann schon gut umgesetzt werden. Kinder lernen so, sich kreativ auszudrücken und wie medial getrickst wird.

● **Übertrittsalter in die Grundschule (5 ½ – 6) / + Grundschulalter:** mit dem Eintritt in die Grundschule ändert sich die Nutzung von Medien bzw. die Bedeutung von Medien im Alltag der Kinder. Die Mediennutzung in der Freizeit nimmt allgemein etwas zu und wird durch die Schule bildungsbezogen eingesetzt. Kinder sind von ihren Fähigkeiten her in der Lage, diverse technische Geräte, Programme und Apps zu bedienen, digital zu fotografieren, Hörmedien zu gestalten, einfache Geschichten zu entwickeln und mehr. Sie können die Merkmale unterschiedlicher Medienhelden unterscheiden und sie formulieren, was ihnen warum gefällt oder missfällt. Durch Medienprojekte mit unterschiedlicher Rollenverteilung, Projektarbeit in mehreren Einheiten und übergangs- oder schulbezogene Themen lernen Kinder vielfältige Formen der kreativen und bildungsbezogenen Zusammenarbeit kennen. An Exkursionen lassen sich gut Hör-, Foto- und kleine Videoreportagen anknüpfen.

## Aufwand

Auf der beschreibenden Seite zu den Materialien finden sich auch Angaben zum Aufwand. Dabei wird unterschieden zwischen gering, mittel und hoch.

• **gering:** Vorbereitend werden einige Materialien benötigt, als Orientierung dient ein einfacher Ablaufplan mit Zielen. Die Aufgabenstellungen und auch die spätere Präsentation sind einfach und schnell umsetzbar (weniger als 1 Stunde Vorbereitung, Umsetzung von wenigen Minuten bis zu einer Stunde).

• **mittel:** Die Vorbereitung erfordert besondere Requisiten, Technik, die evtl. noch beschafft werden muss und/oder eine etwas genauere Vorbereitung zum Ablauf und zur Aufgabenverteilung. Das Projekt selbst kann auch an zwei oder mehreren Tagen umgesetzt werden und/oder erfordert ein spezielles Setting zur Präsentation (z.B. auf dem Kita- oder Grundschulfest); (Vor- und Nachbereitung weniger als zwei Stunden, Umsetzung 1 -3 Stunden, in verschiedene Phasen, Tage aufteilbar).

• **hoch:** Das Projekt erfordert kleinschrittigere und genauere Planung, etwas mehr technischen Aufwand. Hier sollten genauere Checklisten, Ablaufpläne erstellt werden, evtl. weitere KollegInnen, Eltern als Unterstützung herangezogen werden. Das Projekt sollte über einen längeren Zeitraum, z.B. mehrere Projektstage, mit den Kindern vorbereitet und realisiert werden. Die Präsentation kann mit Pressearbeit und/oder der gezielten Einladung von Eltern verbunden sein oder in eine Kitafeier eingebunden werden (Vor- und Nachbereitung bis zu zwei Stunden, Umsetzung an ein oder mehreren Projekttagen, in verschiedenen Phasen, Tage aufteilbar, ggf. Vorbereitung von Präsentation mit Eltern).



## Bildungsbereiche

Im Land Nordrhein-Westfalen sind **10 Bildungsbereiche für 0-10 Jährige** definiert. Neben dem Bildungsbereich „Medien“ eignen sich die hier beschriebenen Methoden für die frühkindliche Bildung in diversen anderen Bildungsbereichen. Ein Fotorätsel lässt sich sehr gut bei der Naturerkundung nutzen, das Experimentieren mit Perspektiven und Filmtricks (*Klettern wie Pippi Langstrumpf und Spiderman*) ist gut im Kontext MINT oder mit realen Kletter- und Balanceübungen kombinierbar, während sich *Kinderreporter unterwegs* bei Besuchen oder Exkursionen diverser Art einsetzen lässt.

Daher haben wir auf der Textseite zu den Materialien auch aufgeführt, für welche Bildungsbereiche die jeweilige Methode geeignet sind (hierbei sind auch weitere Bereiche als die angegebenen anknüpfungsfähig).

### Die einzelnen Bildungsbereiche, nach den Bildungsgrundsätzen des Landes NRW

- 1 **Bewegung**
- 2 **Körper, Gesundheit und Ernährung**
- 3 **Sprache und Kommunikation**
- 4 **Soziale und (inter-)kulturelle Bildung**
- 5 **Musisch-ästhetische Bildung**
- 6 **Religion und Ethik**
- 7 **Mathematische Bildung**
- 8 **Naturwissenschaftlich-technische Bildung**
- 9 **Ökologische Bildung**
- 10 **Medien**

Zur genauen Definition siehe Bildungsgrundsätze für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen (2016):

[www.mfkjks.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze\\_januar\\_2016.pdf](http://www.mfkjks.nrw/sites/default/files/asset/document/bildungsgrundsaeetze_januar_2016.pdf)

# Einführung

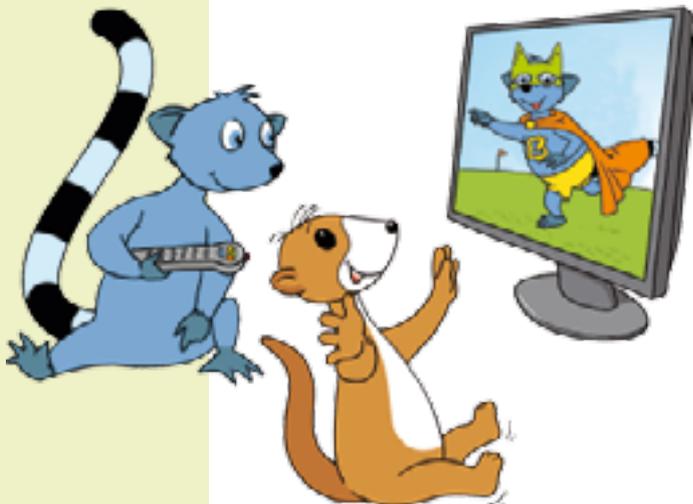
## Kontext Grundschule

Die Materialien wurden im Rahmen des MekoKita-Service für die nicht unterrichtsgebundene Arbeit im Kita-Bereich entwickelt. Zugleich berichten Kolleginnen und Kollegen aus der Medienpädagogik, dass sie die Anleitungen erfolgreich in der Arbeit mit Kindern im Grundschulalter nutzen. Auch in der Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen mit geringen deutschen Sprachkenntnissen wurden die Anleitungen als sehr hilfreich angesehen.

Vor diesem Hintergrund haben wir die Einsatzmöglichkeiten auf Kinder im Grundschulalter ausgeweitet. Ob im Offenen Ganztage oder im Projektkontext an Schulen oder auch als Ergänzung von thematischer Arbeit im Unterricht: die Materialien können hilfreich sein, die Medienkompetenz von Kindern in aktiver kreativer Arbeit zu fördern.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß, Mut und Erfolg bei der kreativen Medienarbeit.

*Anja Pielsticker, Renate Röllecke*



## Studien zur Mediennutzung von Kindern:

**Aktuelle Studien werden alljährlich zusammengestellt vom Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI) beim Bayerischen Rundfunk, München**

- Grunddaten Kinder und Medien:  
[www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten\\_Kinder\\_u\\_Medien.pdf](http://www.br-online.de/jugend/izi/deutsch/Grunddaten_Kinder_u_Medien.pdf)

**Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbands Südwest (MPFS) [www.mpfs.de](http://www.mpfs.de)**

- Mini KIM-Studie untersucht die Mediennutzung der 2 -5 Jährigen  
[www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2014/](http://www.mpfs.de/studien/minikim-studie/2014/)
- KIM-Studie widmet sich alle zwei Jahre dem Medienumgang 6 – 13 Jähriger  
[www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-2](http://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-2)
- Media Perspektiven: Was Kinder sehen – Untersucht alljährlich die Fernsehgewohnheiten 3-13-Jähriger.  
[www.ard-werbung.de/fileadmin/user\\_upload/media-perspektiven/pdf/2016/0416\\_Feierabend\\_Klingler.pdf](http://www.ard-werbung.de/fileadmin/user_upload/media-perspektiven/pdf/2016/0416_Feierabend_Klingler.pdf)

**Studie Kinder in der digitalen Welt (Unter 9-Jährige)**

- [www.divsi.de](http://www.divsi.de) (Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet)
- <https://www.divsi.de/publikationen/studien/divsi-u9-studie-kinder-der-digitalen-welt/>

# Medien aktiv – Anleitungen und Methoden

## Materialien für die Medienpraxis mit Kindern





# Ein Fotorätsel gestalten

## Bildungsbereiche:

- 3 **Sprache und Kommunikation**
- 4 **Soziale und (inter-)kulturelle Bildung**
- 5 **Musisch-ästhetische Bildung**
- 8 **Naturwissenschaftlich-technische Bildung**
- 10 **Medien**

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 ½- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- gering

Dieses recht einfach umzusetzende Projekt ist ein guter Einstieg in aktive Medienarbeit und lässt sich gut mit anderen Themen verbinden (Naturbeobachtung, Sozialraumerkundung).

Die Kinder fotografieren Details als Makroaufnahme und knipsen dann als „Auflösung“ das Rätselobjekt als Ganzes.

Dabei sind verschiedene Varianten möglich, z.B. kann das Fotorätsel immer an einem Tag in der Woche stattfinden, so dass nach und nach ein Album oder eine kleine Ausstellung entsteht.

## Die visuelle Anleitung

Das Schaubild zeigt – Kindern und Erwachsenen –, wie man in einzelnen Schritten ein Fotorätsel anfertigt. Drucken Sie die Anleitung aus und erklären Sie den Kindern die einzelnen Schritte (lesen Sie den Text evtl. vor).

## Methoden und pädagogische Settings

- Das Projekt kann gut auch von kleinen Gruppen von Kindern nacheinander durchgeführt werden.
- Es kann in thematische Arbeit integriert werden (Naturbeobachtungsthemen wie Blüten und Pflanzen“, „Blätter und Bäume“, Sozialraumerkundung wie „Meine Kita“, „Unser Schulhof“ etc).
- Es lässt sich als eine Etappe in Stationen-Arbeit integrieren. Die Station „Fotorätsel“ können Sie z.B. verbinden mit allgemeiner kreativer Arbeit (Stationen an denen die Kinder z.B. malen, basteln, ein Quiz lösen oder eben fotografieren) oder mit Stationen-Arbeit zum Thema Medien (z.B. Fotorätsel, Hörträtsel, Lieblingssendung malen, Bilderbuchkino).
- Es passt in einen allgemeinen Methodenbaukasten zur kreativen Arbeit und kann variantenreich, auch themengebunden entwickelt werden.
- Es kann fester Bestandteil der Gruppenarbeit sein, so dass z.B. einmal pro Woche oder einmal pro Monat eine andere Rätselgruppe loszieht.

## Medienpädagogische Ziele

Das Fotorätsel-Projekt verfolgt verschiedene medienpädagogische Aufgabenbereiche und Ziele, die Teil einer frühkindlichen Medienbildung sind:

- Mit Perspektiven und Ausschnitten experimentieren
- Genau hinsehen lernen
- „Manipulationen“/Veränderungen des Aufgenommenen durch eigenes Handeln kennenlernen
- Mini-Fotopräsentationen gestalten
- Fotos auf PC, Tablet etc. laden
- Spielerisch gestaltende Aneignung des Sozialraumes, der Natur (Kita/Umgebung)
- Eigenständige Gestaltung eines Rätsels (auch als kleine Gruppe)
- Medien kreativ nutzen/Fotos gestalten

## Benötigte Technik

- Digitaler Fotoapparat oder Tablet oder (Leih-) Smartphone/Fotohandy. Wenn Gruppen parallel arbeiten benötigt man mehrere Geräte
- eventuell Computer, Tablet zum Hochladen/Präsentieren oder Drucker/Fotoprinter



## Tipp:

- Wenn die anderen Kinder nicht mitbekommen sollen, was aufgenommen wird, ist es sinnvoll, sie in verschiedenen Räumen oder bewusst in kleinen Gruppen auf die Suche gehen zu lassen zu Zeiten, in denen die anderen eingebunden sind.



# Wir gestalten ein Fotorätsel

## Wir brauchen:



## Jetzt geht's los!

Geeignetes  
Objekt suchen  
z. B. Gummistiefel,  
Schuhe, Besteck,  
Stuhl

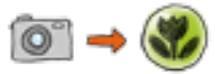


1



Kamera einschalten

Bei Digicam:  
Makro  
einschalten



Blitz ausschalten

Bei Handy/Smartphone/Tablet:  
mit der Kamera  
direkt nah an  
das Objekt  
herantreten



2

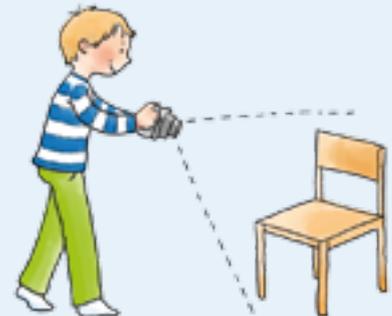
## Fotografiere dein Objekt

Ein oder mehrere  
Details  
fotografieren



3

Objekt als Ganzes  
fotografieren



4

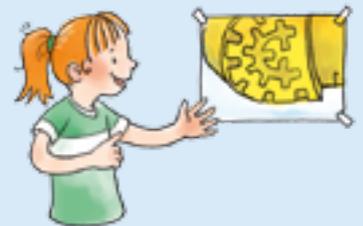
## Zeige das Rätselbild



Auf dem Computerbildschirm  
(vorher Kamera/Handy mit Computer  
verbinden und Fotos runterladen)



Direkt auf Kamera/Tablet zeigen  
(herumreichen)



Als Ausdruck aufhängen  
(Computerausdruck)

6

## Zeige die Auflösung



Lass die anderen raten:  
Wo ist das in unserer Kita?





# Stopptrick: Heldenhaft zaubern mit der Kamera!

## Bildungsbereiche:

- 4 Soziale und (inter-) kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 2- bis 3-Jährige
- 3- bis 5-Jährige
- 5 1/2- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel



## Weitere Materialien zum Stopptrick:

### Ein Trickfilm entsteht



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Wer möchte sich nicht mal verwandeln? Rollenspiele und spielerische Übernahme außergewöhnlicher Fähigkeiten helfen Kindern bei wichtigen Entwicklungsaufgaben. Ob Medien-Heldinnen und Helden oder auch Ritter, Gespenster, Feen oder Tiere: Mit einem einfachen Filmtrick können sich die Kinder wie von Zauberhand in ihre Lieblingsfiguren verwandeln. Wie Sie diese unterhaltsame und zugleich Medienkompetenz fördernde Methode in der Kita umsetzen können, zeigt Ihnen die visuelle Anleitung. Lassen Sie der Kreativität und Phantasie der Kinder ihren Lauf: sie können nach Lust und Laune verschiedene Zaubertricks oder auch Rollen durchspielen.

**Übrigens:** Mit dieser Stopptricktechnik wird auch im Fernsehen und bei Videoproduktionen immer noch gearbeitet. Einige Animationsfilme und bekannte Spots aus Kindersendungen werden so gedreht.

## Die visuelle Anleitung

**Heldenhaft zaubern mit der Kamera!** zeigt – Kindern und Erwachsenen –, wie man in einzelnen Schritten einen kleinen Stopptrick erstellt. Drucken Sie die Anleitung aus und erklären Sie den Kindern die einzelnen Schritte. Lesen Sie den Text dazu eventuell vor. Sie können verschiedene Geräte (Videokamera, Fotokamera, Tablet) für die Aufnahme verwenden.

Stellen Sie sicher, dass das Gerät aufnimmt und testen Sie vorab, wie Sie die Aufnahme aktivieren, stoppen und abspielen können. Testen Sie dabei auch den Ton und die Lautstärke der Tonaufnahme.

## Methoden und pädagogische Settings

- Das Projekt kann gut auch **in kleinen Gruppen** von Kindern durchgeführt werden.
- Es lässt sich in allgemeine **kreative Stationen-Arbeit** integrieren, z.B. kombiniert mit Angeboten wie malen, basteln, ein Quiz lösen, fotografieren.
- Die Kinder können gezielt **Stationen zum Thema Medien** durchlaufen (z.B. Fotorätsel, Hörrätsel, Lieblingsendung malen, Bilderbuchkino).
- Insgesamt passt es in einen **allgemeinen Methodenbaukasten** zur kreativen Arbeit in der Kita
- Es lässt sich in **verschiedene Szenarien einbinden** (Medien-Heldinnen und Helden, Gespenster und Ritter, generelle Verkleidungs- und Rollenspiele)

Sie können das **Thema Heldinnen und Helden**, Eigenschaften der Lieblingsfiguren in Gesprächen mit den Kindern aufgreifen (Weitere Materialien und Ideen dazu im Internet, Newsletter: Helden geben Orientierung)

## Varianten

- **a)** Das Kind vor der Kamera verwandelt sich durch wiederholtes Pausieren der Kamera nach und nach in seinen Helden. Bei jeder Aufnahme kommt ein weiteres Verkleidungsstück/Accessoire hinzu.

- **b)** Ein Kind steht von Anfang an als HeldIn verkleidet vor der Kamera und ein bis zwei Kinder stehen daneben. Mit einem Zauberspruch lässt der/die HeldIn die anderen beiden Kinder verschwinden. Hierfür einfach während der Pause die anderen Kinder aus dem Bild gehen lassen und erneut Record drücken.

- **c)** Mit einem Stopptrick, können Sie auch Kinder in einem Karton verschwinden lassen: Nehmen Sie hierfür einen großen Karton/ eine Kiste und lassen Sie die Kinder filmen, wie ein Kind in die Kiste steigt. Danach wird die Aufnahme gestoppt und das Kind klettert wieder aus der Kiste heraus. Die Aufnahme starten und das nächste Kind steigt in die Kiste usw. Wenn Sie sich den Film danach mit den Kindern ansehen, erscheint es, als seien alle Kinder in der Kiste verschwunden. Während zum Abschluss die Kamera auf dem Karton verweilt können die Kinder wieder auftauchen, indem sie von den Seiten nacheinander durch das Bild spazieren oder sich vor der Kiste aufstellen.

## Tipp zu heldenhaft zaubern:

Verteilen Sie Aufgaben, so können mehrere Kinder parallel einbezogen werden: Kinder, die vor der Kamera agieren, Kamerakinder, Kinder, die während der Pause den SchauspielerInnen die Verkleidung überstreifen; Kinder, die „Achtung Aufnahme“ rufen und die Tür bewachen, damit keiner versehentlich in die Aufnahmesituation läuft. Die Kinder können sich dabei abwechseln und unterschiedliche Rollen oder Aufgaben übernehmen.

## Medienpädagogische Ziele

- Manipulationen und Veränderungen der Aufnahmen durch eigenes Handeln kennenlernen
- Selbstdarstellung, Spiel mit Identitäten/Rollen
- Medien kreativ nutzen
- Filmtricks durchschauen lernen
- Teamarbeit im Filmteam, Übernahme verschiedener Aufgaben
- Aufgreifen des Themas Heldinnen und Helden

## Benötigtes Material und Technik:

- Verkleidungsutensilien
- Ein Gerät, mit dem man Videos aufzeichnen kann (Digitalkamera mit Videofunktion, Videokamera, Tablet, Smartphone etc.)
- Stativ/ stabiler Untergrund
- Evtl. Klebestreifen zum Markieren der Aufnahmeposition
- Ein Gerät (PC, Tablet etc.) mit dem man die Aufnahmen vorführen kann

# Heldenhaft zaubern mit der Kamera!



## Wir brauchen:



## Vorüberlegungen

Jedes Kind überlegt sich einen Zauberspruch und was verzaubert werden soll.



1

## Jetzt geht's los!

Die Kamera z. B. auf einem Stativ fixieren, so dass das Bild nicht verwackeln kann.  
Die Videofunktion der Kamera/Digicam einschalten.



2

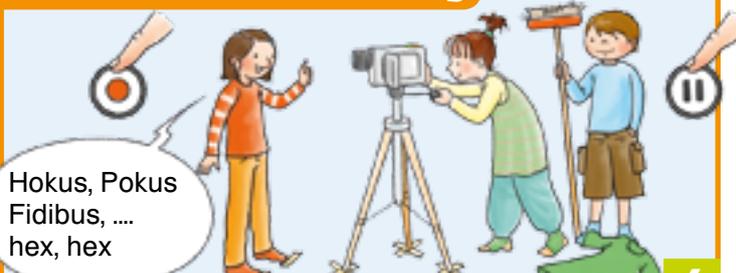
Ein Kind steht vor der Kamera als Schauspieler; ein anderes Kind bedient die Kamera (Bildausschnitt wählen).



3

## Filme deine Verwandlung

Hokus, Pokus  
Fidibus, ....  
hex, hex



4

## Freeze

Während die Aufnahme gestoppt ist, darf sich das Kind vor der Kamera nicht bewegen bzw. seine Position verändern. Andere Kinder verkleiden es.



5

Das verkleidete Kind kann eine typische Geste für die dargestellte Figur machen.



6

## Zeige deine Zaubertricks

**Auf dem Computerbildschirm**  
(Vorher Kamera mit Computer verbinden und Videos herunterladen.)



**Über einen Beamer**  
(Den Beamer mit der Kamera verbinden und Videos abspielen.)



**Auf dem Fernseher**



# Klettern wie Spiderman und Pippi Langstrumpf – Spaß mit Filmtricks

## Bildungsbereiche:

- 1 **Bewegung**
- 4 **Soziale und (inter-)kulturelle Bildung**
- 5 **Musisch-ästhetische Bildung**
- 8 **Naturwissenschaftlich-technische Bildung**
- 10 **Medien**

## Altersgruppen:

- 2- bis 3-Jährige
- 3- bis 5-Jährige
- 5 1/2- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- gering

## Weiteres Material zur kreativen Videopraxis:

### Optische Täuschen selber machen

**Aus groß mach klein!**  
Optische Täuschung selber machen

**Wir brauchen:**

**Passende Einstellung und Position finden:**

**Und Aufnahme!**

**Das Ergebnis:**

► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Die Film- und Fernsehindustrie bedient sich einiger Tricks bei der Erstellung von Filmen:

In Action-Szenen werden Schauspieler durch Stuntmen ersetzt, vermeintliche Großstädte werden in einer Miniatur-Ausgabe nachgebaut und wirken durch die Kameraeinstellungen riesig oder Szenen werden ganz einfach am Computer digital nachbearbeitet.

Kita- und Grundschul Kinder haben noch nicht das entsprechende Wissen, um diese Tricks zu durchschauen und zu verstehen wie Fernsehen gemacht wird. Durch das Experimentieren mit einfachen Filmtricks können Sie die Medienkompetenz der Kinder auf spielerische Art fördern und einen aktiven Beitrag zum Verstehen von Film und Fernsehen leisten.

Wie schafft es Spiderman eigentlich so problemlos eine senkrechte Hauswand hinauf zu klettern? Und warum kann Pippi Langstrumpf an der Zimmerdecke herumkrabbeln? Die Fernsehmacher bedienen sich zum Teil recht einfacher Methoden zur Gestaltung solch augenscheinlich abenteuerlicher Szenen. Um Kindern zu zeigen, wie solche filmischen Mittel eingesetzt werden, können Sie diese Methode ganz einfach selber ausprobieren.

## Visuelle Anleitung

Zeigen Sie den Kindern die Anleitung und besprechen Sie die einzelnen Schritte. Lesen Sie den Text dazu eventuell vor. Sie können die Anleitung auch ausdrucken und hinhängen.

## Methoden und pädagogische Settings

- Befestigen Sie eine Kamera auf einem **Stativ** und suchen Sie sich einen **geeigneten „Hintergrund“**. Das kann z.B. eine einheitlich farbige Wand oder eine Hauswand sein. Wichtig ist, dass keine Motive oder Gegenstände das Bild stören, denn sonst wirkt die Aufnahme später weniger authentisch.
- **Kippen Sie dann die Kamera** auf dem Stativ um 90° zu einer Seite. Schalten Sie die Kamera ein und schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern den Bildausschnitt an.
- **Markieren Sie auf dem Boden**, ab wann die Kinder bei der Aufnahme im Bild sind und ab wann nicht mehr und auch, wo das Stativ stehen soll.
- Krabbeln die Kinder von links nach rechts wird die **Kamera um 90° nach links** gedreht, krabbeln sie in die andere Richtung dann **um 90° nach rechts**.
- Während einige Kinder auf dem Boden krabbeln, können andere die Kamera bedienen oder „Achtung Aufnahme“ rufen. Lassen Sie die Kinder **mal schneller und mal langsamer** krabbeln, so dass es scheint, als falle es den Kindern mal leichter und mal schwerer die „Wand hochzuklettern“.

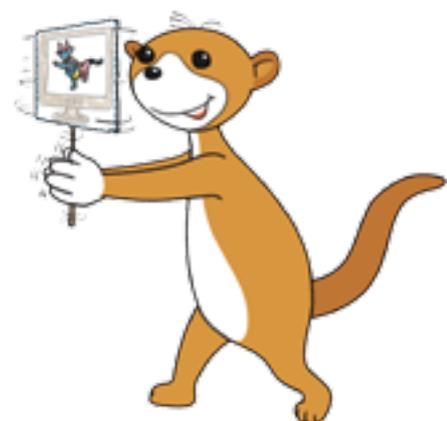
- Wenn Sie anschließend **die Szene gemeinsam über den Laptop oder einen Fernseher betrachten**, können Sie gemeinsam über das Ergebnis staunen: Die Aufnahmen werden am Monitor „automatisch gedreht“, da eine Videokamera kein Hochformat aufnehmen kann. Es sieht so aus, als liefen die Kinder an einer senkrechten Wand hinauf.
- Die Methode eignet sich für kleinere oder größere Gruppen. Die Kinder können **verschiedene Aufgaben und Rollen** übernehmen.
- Der Filmtrick kann auch Bestandteil von kreativer oder medienpädagogischer **Stationenarbeit** sein.
- Es lassen sich Themen aus vielen Bildungsbereichen anknüpfen: medienpädagogische Themen wie „Medienhelden“, „Tricks mit Foto und Film“ oder Themen aus dem MINT-Bereich wie „Schwerkraft“ oder auch „Wie Tiere an Wänden und Decken entlang laufen können ohne abzustürzen“, nach Möglichkeit sogar Bewegungsthemen wie „Parcours- eine Wand hochlaufen“ und „Klettern“.

## Medienpädagogische Ziele

- Manipulationen und Veränderungen der Aufnahmen durch eigenes Handeln kennenlernen
- Medien kreativ nutzen
- Filmtricks durchschauen lernen
- Wirklichkeit und künstlerische Gestaltung unterscheiden lernen
- Teamarbeit im Filmteam, Übernahme verschiedener Aufgaben
- physikalisch-naturwissenschaftliches Experimentieren

## Benötigtes Material und Technik

- Ein Gerät, mit dem man Videos aufzeichnen kann (Digitalkamera mit Videofunktion, Videokamera, Tablet, Smartphone etc.)
- Stativ/stabiler Untergrund
- Evtl. Klebestreifen zum Markieren der Aufnahme position
- Einen geeigneten Hintergrund
- Ein Gerät (PC, Tablet etc.) mit dem man die Aufnahmen vorführen kann
- Ggf. Verkleidungsutensilien



# Klettern wie Spiderman und Pippi Langstrumpf



## Wir brauchen:



## Jetzt geht es los

→ Kamera auf ein Stativ befestigen und um 90 Grad nach rechts drehen.  
Die Videofunktion der Kamera/Digicam einschalten.



## Filme das Klettern

→ Ein Kind krabbelt vor der Wand hin und her.  
Es kann so tun als ob es schwer sei, die „Wand hoch zu klettern“.



## Zeige die Aufnahme





# Lightpainting – Malen mit Licht

## Bildungsbereiche:

- 4 Soziale und (inter-) kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 ½- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel

## Weitere Materialien zur kreativen Fotopraxis:

### Malen mit der Kamera



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Wie genau soll das funktionieren? Mit Licht malen? Ganz einfach: Mit wenigen Einstellungen lässt sich in dunklen Räumen Licht mit einer Fotokamera mehrere Sekunden lang aufnehmen, so dass alle Lichtbewegungen auf einem Foto abgebildet werden.

Dieses sogenannte Lightpainting ist inzwischen eine beliebte Methode in der Medienpädagogik und das aus zwei guten Gründen: Es ist recht einfach umzusetzen und das Ergebnis ist wirklich bezaubernd. Besonders Kinder sind von der Lichtmalerei beeindruckt und wollen gar nicht mehr damit aufhören, ihre Licht-Kunstwerke zu zaubern. Erzeugen Sie gemeinsam mit den Kindern kreative Bilder, die als Ausstellung in der Kita präsentiert werden oder drucken Sie einzelne Bilder auf Postkartengröße aus. So können die Kinder ihre Werke mit nach Hause nehmen oder in ihr Portfolio/Mappe kleben.

## Die visuelle Anleitung

Das Schaubild zeigt Kindern und Erwachsenen, wie man in einzelnen Schritten Lightpainting durchführt. Drucken Sie die Anleitung aus und besprechen Sie mit den Kindern die einzelnen Schritte (lesen Sie den Text evtl. vor).

## Methoden und pädagogische Settings

- Suchen Sie mit den Kindern **verschiedene Lampen** aus, wie z.B. Taschenlampen, Fahrradlampen oder LED-Lichter. Sie können Taschenlampen auch mit transparenter Folie bekleben, so dass Sie verschiedene Farben erhalten. Sie können jede Kamera nutzen.
- Wichtig ist, dass Sie die **Belichtungszeit und die Blende manuell einstellen** können. Wählen Sie dazu in den Kameraeinstellungen das Programm Manuell (M). Stellen Sie die Belichtungszeit auf 20 Sekunden (wahlweise auch auf 30 Sekunden) und die Blende auf ca. 16 (f/16). Experimentieren Sie mit diesen Einstellungen.
- Befestigen Sie die **Kamera auf einem Stativ** und verdunkeln Sie den Raum. Markieren Sie vorab den Bereich auf dem Boden, der für die Kamera sichtbar ist, so können sich die Kinder an diesem Bereich orientieren. Die Kinder können sich aussuchen, was sie malen und welches Licht sie verwenden wollen.
- Nachdem der Auslöser der Fotokamera gedrückt wurde, sind **20 Sekunden Zeit zum Malen**. Hierbei ist es wichtig, dass die Lampe in Richtung Kamera zeigt. Wenn die Kinder nicht durchgängig malen wollen, können sie währenddessen die Hand vor die Lampe halten, das Licht wird von der Kamera dann nicht gesehen und man kann an anderer Stelle wieder anfangen zu malen.

- Lightpainting lässt sich gut in eine MINT-Reihe zum Thema **Licht, Dunkelheit, Schatten** oder andere **Naturexperimente** einfügen, wie auch in medienpädagogische oder kreative Stationen und Projekte.

## Anregung zur Vorbereitung

**Ratet mal!** Um die Kinder daran zu gewöhnen, dass sie beim Lightpainting die Taschenlampe bzw. Lichtquelle direkt in die Kamera halten müssen, bietet sich zuvor ein Aufwärmspiel an. Dunkeln Sie dafür einfach den Raum ab und setzen Sie sich mit den Kindern in einen Halbkreis. Nun kommt der Reihe nach ein Kind nach vorne und malt mit einer Taschenlampe einen Gegenstand (z.B. einen Stern, eine Blume o.Ä.) in die Luft. Die anderen Kinder raten dann, was gemalt wurde.

## Medienpädagogische Ziele

- Kreativer Umgang mit der Fotokamera
- Kennenlernen gestalterischer Kamertechniken
- Förderung der Experimentierfreude und Kreativität
- Schulung der visuellen Wahrnehmung
- Förderung der koordinativen Fähigkeiten

## Benötigtes Material und Technik:

- Digitaler Fotoapparat, eventuell Computer, Tablet zum Hochladen/Präsentieren oder Drucker/Fotoprinter
- Evtl. dunkles Tuch als Hintergrund
- Raum/ Teil eines Raumes, der sich gut verdunkeln lässt
- Taschenlampen, Laserschwerter und ähnliche Lichtquellen



## Exkurs: Was ist eine Blende?

Die Blende besteht aus vielen kleinen Lamellen, sie reguliert den Lichteinfall bei der Kamera und hat Einfluss auf die Helligkeit von Fotos. Spricht man von einer geschlossenen bzw. kleinen Blende, ist die Blendenzahl erhöht (z.B. f/16). Es kommt wenig Licht rein. Ist die Blende weit offen kommt viel Licht rein und die Blendenzahl liegt z.B. bei f/8.

# Lightpainting - Wir malen mit Licht!



## Wir brauchen:



## Vorbereitungen:

→ Weißes Taschenlampenlicht wird durch transparente Folie farbig.



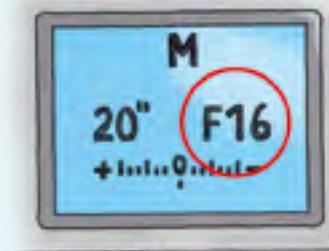
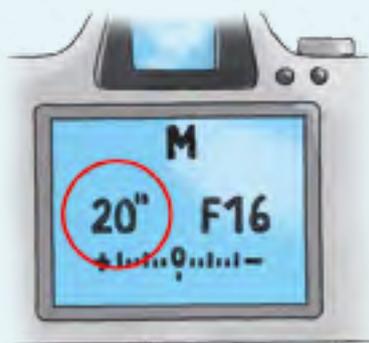
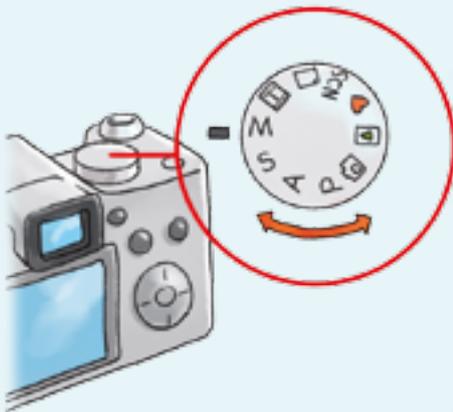
→ Raum verdunkeln

→ Kamera auf Stativ



## Mit Blende und Belichtungszeit experimentieren:

→ Belichtungszeit auf ca. 20 Sekunden stellen. Je heller der Raum, desto weiter die Blende schließen (z.B. F16).



## Jetzt geht es los:

→ Auslöser drücken und los gehts!



## Fertig:





# Kopfkino: Ein Hörspiel gestalten – von der Idee zum Produkt

## Bildungsbereiche:

- 3 Sprache und Kommunikation
- 4 Soziale und (inter-)kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 ½- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel, hoch

## Anregungen:

Kostenlose Geräusche finden Sie auch unter [www.auditorix.de](http://www.auditorix.de).

## Weitere Materialien zum Thema Hören:

Mein Hörtagebuch



## Geräuschkarten



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Hörspiele sind bei vielen Kindern beliebt. Im Mittelpunkt der Geschichten stehen oft Abenteuer, Freundschaft, Märchen oder Fantasiewesen. Stimmungsvolle Musik, lebendige Stimmen und die passenden Geräusche lassen beim Hören Bilder oder ganze Filme entstehen – sie erzeugen das sogenannte Kopfkino. Durch ihre Hörerfahrungen und Fantasie fällt es Kindern meist leicht, solche Geschichten zu erfinden und zu gestalten: ein eigenes Hörspiel entsteht.

## Ein Hörspiel entsteht

Regen Sie die Kinder an, ihre eigene Geschichte zu entwickeln: Dabei gilt: Je einfacher und kürzer die Geschichte ist, desto leichter lässt sie sich umsetzen. Das Hörspiel lebt von Geräuschen und Dialogen, welche die Kinder selbst gestalten.

## Eine Geschichte entwickeln:

Eine gute Kinder-Geschichte hat einen Anfang, ein oder zwei Hauptfiguren, einen Spannungsbogen und ein möglichst gutes Ende. Insbesondere bei kurzen Geschichten oder bei Hörspielen sollte schnell klar werden, worum es geht. Kinder kennen Elemente von Geschichten zum Teil schon aus (Bilder-)büchern, Puppentheatern, Hörspielen und Fernsehserien. Sie vermischen und verarbeiten in ihren Geschichten oft Erlebnisse und Erfundenes.

## Folgende Fragen helfen bei der Entwicklung der Geschichte:

- Wo spielt die Geschichte? In der Kita, Schule, im Wald, unter Wasser, in einer Ritterburg, in der Wüste, ...?
- Wer ist die Hauptfigur in der Geschichte? Wie heißt die Figur? Was ist an ihr besonders? Hat sie spezielle Fähigkeiten?
- Was erlebt die Figur in der Geschichte? Welche Abenteuer muss sie bestehen? (z.B. den Schatz finden, zum Mond fliegen, ...)
- Was muss die Figur tun, um das zu erreichen?
- Welche Hindernisse muss sie überwinden? Welche Aufgaben erfüllen?
- Wen trifft die Figur in der Geschichte? Wer ist ihr Widersacher? Wer unterstützt die Figur? Wer ist ihr Freund/ ihre Freundin?
- Was passiert am Anfang, wo fängt die Geschichte an?
- Wie und wo geht die Geschichte zu Ende?
- Wie heißt die Geschichte?

Tragen Sie auf diese Weise mit den Kindern die Grundgeschichte zusammen, bevor es an die Arbeit an Geräuschen und Dialogen geht.

## Visuelles Material: Das Storyboard

Erstellen Sie gemeinsam mit den Kindern genau wie die Profis ein Storyboard, indem Sie die Vorlage dafür nutzen. Damit können Sie die Vertonung der Geschichte Szene für Szene planen und visualisieren. So entsteht eine anschauliche Anleitung für die Kinder.

- Wo beginnt das Hörspiel, was ist dabei zu hören?
- Welche Personen spielen eine Rolle?
- Was sagen die Personen?
- Welches Kind spricht welche Figur?
- Welche Geräusche sind wohl zu hören?
- Welche Materialien brauche ich, um die Geräusche zu machen?
- Welche Geräusche kann man vielleicht mit der Stimme machen?
- Welche in der Umgebung aufnehmen oder mit Hilfsmitteln herstellen?

Entwickeln Sie gemeinsam mit den Kindern Szene für Szene.

## Methoden und pädagogische Settings

- Das Hörspiel kann mit **mittlerem oder größerem Aufwand gestaltet werden**: Kinder können über zwei bis drei Tage verteilt immer wieder daran arbeiten oder täglich eine Stunde lang über eine Woche hinweg oder auch über einen längeren Zeitraum als größere Projektarbeit
- Die Auswahl der Szenarien oder Figuren kann in Form von gemalten Bildern festgehalten werden.
- Sie können auch **zwei bis drei Szenarien zur Wahl vorgeben** (im Wald, auf einer Ritterburg, im Meer etc.)
- Die Dialoge oder Geräusche können Sie schriftlich festhalten und vorlesen.
- Ältere Kinder steigen intensiver in die Geschichtsentwicklung ein, während **jüngere Kinder eher Geräusche erzeugen, Singen oder Sprechrollen übernehmen**.
- Sie können auch mehrere kleinere Geschichten (möglichst nicht länger als 1 – 2 Minuten) vertonen und so die Ideen aller Kinder berücksichtigen.

## Medienpädagogische Ziele

- Förderung der Sprachentwicklung
- Kennenlernen der Vielfältigkeit der eigenen Stimme
- Stärkung der auditiven Wahrnehmung
- Aktive Gestaltung von Klängen, Geräuschen, Musik
- Einblick in Entstehung und Produktion von Medienprodukten wie Radiosendungen oder Hörspielen
- Umgang mit Technik
- Erzählfähigkeit der Kinder fördern
- Anregung der Fantasie
- Medien verstehen und durchschauen lernen
- Aktives Zuhören

## Benötigte Technik

- Tonaufnahmegerät (evtl. auch Smartphone mit Zusatzmikro)
- Kopfhörer oder Boxen

# Unser Storyboard - Ein Hörspiel entsteht

Story/Szenen

Dialoge/Erzähler

Geräusche

Material



Es ist Nacht.  
Paul und Emma zelten im Wald.  
Sie sind noch nicht müde und  
sitzen vor dem Zelt.

Szene 1



Plötzlich fängt es an zu regnen.  
Emma:  
„Oh, es fängt an zu regnen,  
schnell ins Zelt!“

Szene 2



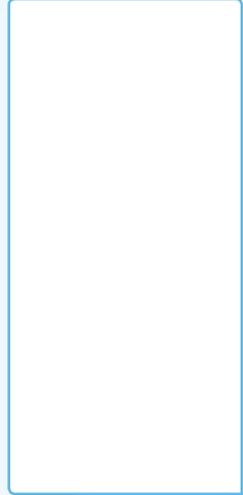
Emma und Paul legen sich in ihr  
Zelt. Sie schauen in den dunklen  
Wald.  
Da, plötzlich bemerken sie ein  
Rascheln im Gebüsch ...

Szene 3



Paul:  
„Hast Du das gehört?  
Ich glaube das war ein Zauberer.“

Szene 4



*Viel Spaß beim Erfinden  
der Fortsetzung!*

Szene 5



# Kinderreporter unterwegs – eine Radioreportage

## Bildungsbereiche:

- 3 Sprache und Kommunikation
- 4 Soziale und (inter-)kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 ½- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel, hoch

## Weitere Materialien:

### Ein gutes Interview führen



## Was höre ich den ganzen Tag?

Mein Hörtagebuch  
Siehe Seite 20

► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Kinder hören Musik und lauschen gespannt ihren Hörbüchern. Radio hören viele eher nebenher: Ob morgens am Frühstückstisch oder im Auto – Kinder bekommen dort die neuesten Popsongs, Nachrichten oder auch Reportagen mit. Manche kennen auch Kinderradiosendungen, die sich speziell an sie richten (z.B. das Kinderradio KiRaKa). Reportagen können mit einem Ausflug verbunden werden! Die Kinder können etwas zu dem Ort sagen, den sie besuchen. Dabei beschreiben sie zum Beispiel, was sie sehen oder was sie über das Ausflugsziel denken. Sie können auch O-Töne (Originaltöne) von Menschen einholen, die ebenfalls vor Ort sind.

Doch wie läuft eigentlich so eine Radioreportage ab? Was muss alles beachtet werden und welche technischen Geräte braucht man dafür? Nutzen Sie das Material „Radioreportage“, um mit den Kindern eine eigene Berichterstattung zu gestalten.

## Die visuelle Anleitung

Das Bild zeigt am Beispiel von einem Fußballspiel, wie eine Radioreportage aufgenommen werden kann. Drucken Sie das Bild aus und besprechen Sie mit den Kindern die Vorgehensweise (lesen Sie evtl. vor).

## Methoden und pädagogische Settings

- Steht der Rahmen für die Radioreportage fest, können die Aufnahmen losgehen. Prüfen Sie gemeinsam mit den Kindern, ob das Gerät funktioniert und alle benötigten Teile vorhanden sind. Um den Umgang zu üben, können die Kinder vor der eigentlichen Radioreportage ein paar **Testaufnahmen** machen, in denen sie sich beispielsweise gegenseitig Fragen stellen oder Geräusche in Ihrer Einrichtung aufnehmen.

- Lassen Sie die Kinder den Ort ihrer Wahl genau beschreiben. **Folgende Fragen können dabei helfen:** Wo befinden wir uns? Was sehe ich? Welche Personen sind da? Was für Aktionen finden statt? Was fällt mir besonders auf? Wie ist das Wetter? Lassen Sie die Kinder typische Geräusche aus dem Umfeld aufnehmen. Um verschiedene Eindrücke einzufangen, können mehrere Kinder als Reporter zum Einsatz kommen. Besprechen Sie dafür ein paar **Gesprächsregeln**, z.B.: Laut und deutlich sprechen. Es spricht immer nur ein Kind. Alle Kinder kommen nacheinander an die Reihe, etc.

Zugleich ist es sinnvoll, die Kinder in ihrer Aktion **nicht zu sehr zu beschränken** und sie **einfach authentisch loskommentieren** zu lassen.

- Überlegen Sie mit den Kindern, wer zudem interviewt werden soll und entwickeln Sie **im Vorfeld Fragen**. Die Kinder können sich auch gegenseitig interviewen.
- Den Ablauf des Hörbeitrags können Sie im Anschluss an die Aufnahmen gemeinsam mit den Kindern besprechen und mit Hilfe eines Schnittprogramms fertigstellen.

## Varianten

Die aufgenommenen Geräusche können später als Hörrätsel mit allen Kindern abgespielt und gelöst werden.

## Tipp

Für die Bearbeitung des Hörbeitrags bieten sich unterschiedliche Schnittprogramme (z.B. Audacity für Windows PC und Mac) an. Die Bearbeitung kann gemeinsam mit den Kindern erfolgen, es ist jedoch sinnvoll, wenn eine Betreuungsperson unterstützend und beratend zur Seite steht, um den Kindern beim Zusammenfügen der Aufnahmen zu helfen.

## Medienpädagogische Ziele

- Schulung der Wahrnehmung der Umgebung
- Schulung der Konzentration
- Technischer Umgang mit Aufnahmegerät und Schnittprogramm
- Zuhören und Nachfragen im Interview
- Sichtbares beschreiben lernen
- Sprachförderung
- Förderung der Erzähl- und Ausdrucksfähigkeit
- Kreativer Einsatz von digitalen Geräten

## Benötigtes Material und Technik:

- Audioaufnahmegeräte
- Kopfhörer, Boxen
- Computer



# Kinderreporter unterwegs

## Die Reportage!

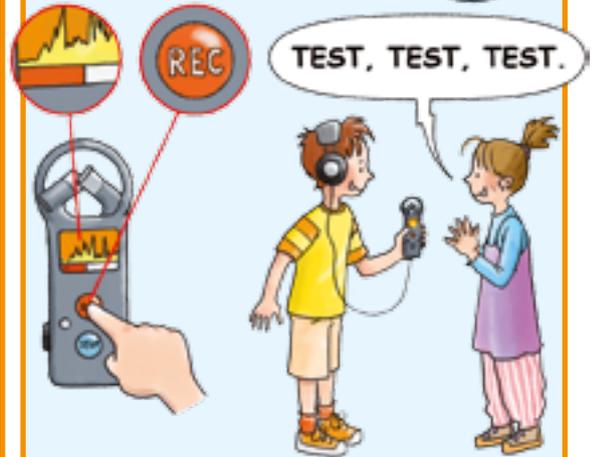


### Vorbereitungen:



- Wo soll die Reportage aufgenommen werden?  
Wen kann man vor Ort interviewen? Welche Geräusche gibt es da?  
Was kann man noch aufnehmen?

### Technikcheck:



### Kopfkino erzeugen:



- Um eine Vorstellung vom Ort zu bekommen, können die Kinder möglichst genau beschreiben: Wo sind wir? Was sehen wir? Wie riecht es hier? Was ist besonders/fällt auf?

### Interview führen:



### Geräusche aufnehmen:



### Schnitt und Präsentation





# Wir drehen einen Werbeclip

## Bildungsbereiche:

- 3 Sprache und Kommunikation
- 4 Soziale und (inter-)kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 1/2- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel, hoch

## Weiteres Material zur kreativen Video-Praxis:

### Vorlage Storyboard



### Zaubern mit der Kamera

Siehe Seite 14

### Einen Musikclip erstellen



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Größer, schneller, besser! Werbebotschaften präsentieren Spielsachen und Markenprodukte immer im besten Licht – und nicht selten wird dabei übers Ziel hinausgeschossen. Da erwachen Figuren zum Leben, Rennautos können die Schallmauer durchbrechen und neue Konsolen lassen einen ins Spiel selbst eintauchen. Mit der Zeit erkennt man jedoch, dass solche Werbespots übertrieben sind und nicht immer für bare Münze genommen werden sollten. Entwickeln Sie mit den Kindern einen eigenen Werbeclip. Lassen Sie die Kinder selbst ein Phantasie-Produkt erfinden, das im Clip angepriesen wird. Sie können dies aber ebenso gut mit Spielzeug machen. Dem Spielzeug können dann neue Eigenschaften hinzugedichtet werden. Die Kinder werden so für die übertriebenen Darstellungen der Werbeclips aus Fernsehen und Internet sensibilisiert. Sie können das Thema auch anders angehen und mit den Kindern einen Werbeclip für die eigene Kita-Gruppe erstellen, lassen Sie die Kinder dazu die schönsten Seiten der Kita entdecken und ins Bild setzen, der Lerneffekt wird ähnlich sein.

## Visuelle Anleitung

Das Bild zeigt, wie man Schritt für Schritt einen kleinen Werbeclip erstellt. Zeigen Sie den Kindern die Anleitung und klären Sie gemeinsam in der Gruppe die Arbeitsschritte, lesen Sie den Text vor.

## Methoden und pädagogische Settings

- Besprechen Sie mit den Kindern, wofür sie gern Werbung machen würden: ein Lieblingsspielzeug, das Außengelände der Kita, selbstgebackene Plätzchen, oder einfach die eigene Kita-Gruppe? Oder regen Sie die Kinder an, **selbst ein „atemberaubendes“ Produkt zu entwerfen** (und evtl. zu basteln). Einen Aufräum-Roboter, eine schöne Zimmerdeko, eine sprechende Pflanze: Lassen Sie der Fantasie freien Lauf. Skizzen und Bilder können den kreativen Schaffensprozess beflügeln.
- Entwickeln Sie gemeinsam mit den Kindern den Werbespot: Besprechen Sie dazu das **Drehbuch** und legen Sie grundlegende Details fest: Wie lang soll die Werbung sein? Soll der Werbespot actionreich sein? Wird Musik benötigt oder wird selbst ein Lied gesungen? Welcher Werbeslogan/Spruch passt zu unserem Spot?
- Aber auch in filmischer Hinsicht müssen Entscheidungen getroffen werden: Was soll gedreht werden? **Welche Aufnahmen/Bilder sollen entstehen?** Was soll gezeigt werden? Was ist besonders toll an dem Produkt/ welche Eigenschaft soll hervorgehoben werden?
- Werbespots dauern in der Regel weniger als eine Minute, daran müssen Sie sich nicht so streng halten, aber Kürze ist schon gefordert. Die Kunst liegt also darin, in einer **kurzen Zeitspanne** alle wichtigen Verkaufsargumente unterzubringen.

- Als Vorbereitung zum Dreh lassen Sie die Kinder **mit der Kamera experimentieren** und sich gegenseitig filmen oder regen Sie sie mit kleinen filmischen Übungen an, die Kameraeinstellungen zu verändern.
- **Reflektieren Sie den Schaffensprozess** gemeinsam mit den Kindern: Wie ist das perfekte Produkt zu Beginn entstanden? Wie wirkt es nun durch den Werbespot?

## Varianten

Neben einem filmischen Werbespot gibt es noch andere Möglichkeiten, das Produkt anzupreisen. Je nach Alter, Größe, technischen Fähigkeiten oder Vorlieben der Kindergruppe kann der Spot auch als Radiowerbung oder in Form einer Theaterszene aufgenommen werden.

## Tipp

Möchten Sie eine Nachbearbeitung des Films vermeiden, können Sie auch mit Kameraschnitten (Aufnahme pausieren) die Einstellungen variieren. Mit dem kostenfreien Schnittprogramm Movie Maker für Windows kann einfacher Filmschnitt erfolgen und Ton im Nachhinein unterlegt werden.

Einfache Zeitraffereffekte lassen sich mit der APP Hyperlapse herstellen (verfügbar für iOS und für Android)

## Medienpädagogische Ziele

- Werbekompetenz entwickeln
- Medienkritische Haltung
- Sprachförderung
- Technischen Umgang mit Fotokamera und Videokamera erlernen
- Förderung der Kreativität und Phantasie
- Förderung der Wahrnehmung

## Benötigtes Material und Technik

- Foto- oder Videokamera, Tablet oder Smartphone
- Stativ, Storyboard und Werbeprodukt mit Requisiten
- Computer, Boxen
- Beamer



# Wir drehen einen Werbeclip



## Wir brauchen:



## Vorbereitungen:

→ Wir denken uns etwas aus, für das wir Werbung machen möchten.



## Unser Storyboard entsteht:

- Was ist so großartig an unserem Produkt Teddy? Wir sammeln gute Verkaufsargumente: Er schmust gern, ist lieb und flauschig, kann gut zuhören.
- Wir denken uns einen tollen Namen aus: z.B. Super-Bär
- Wir überlegen uns einen guten Werbespruch und ein Werbelied: „Diesen süßen Super-Bär lieben alle Kinder sehr!“

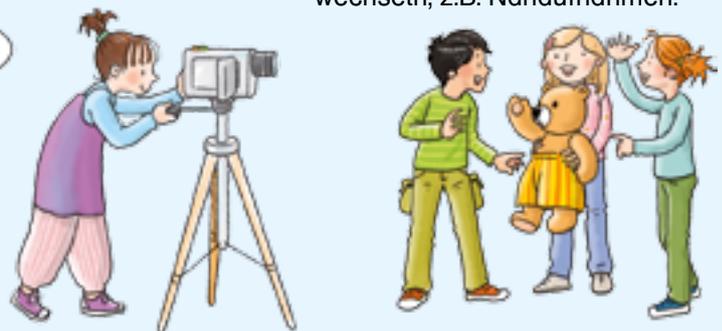
## Auf die Klappe fertig los:



→ Und jetzt anpreisen: Das Produkt wird vorgestellt.



→ Auch mal die Kameraeinstellung wechseln, z.B. Nahaufnahmen.



→ „Diesen süßen Super-Bär lieben alle Kinder sehr!“

## Der Schnitt

→ Wir laden unsere Aufnahmen in den Computer und schneiden sie.



## Präsentation





# Fotopraxis – Kreativ mit der Kamera

## Bildungsbereiche:

- 4 Soziale und (inter-) kulturelle Bildung
- 5 Musisch-ästhetische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 2- bis 3-Jährige
- 3- bis 5-Jährige
- 5 ½- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- gering

Das Erkunden mit der Fotokamera fördert bei Kindern Entdeckerfreude und Kreativität und schult zudem die Wahrnehmung und das Bewusstsein für die Umgebung. Durch Fotos zeigen Kinder ihre Sicht von der Welt und was für sie in dem Moment wichtig ist. Die digitale Fotografie bietet Kindern außerdem einen einfachen Zugang zur aktiven und kreativen Medienarbeit und hat den Vorteil, dass die Ergebnisse sofort sichtbar sind. Die einfache und fast intuitive Bedienung von Digitalkameras und die sofortige Darstellung des Bildes auf dem LCD-Display der Kamera sorgen bei Kindern für Spaß und Freude am Fotografieren. Das weitgehend selbstständige Experimentieren mit der Kamera, z.B. das Verändern der Einstellungsgrößen und -perspektiven bietet Kindern die Möglichkeit, die Gestaltungsmittel der Fotografie kennenzulernen und anzuwenden. Obwohl Fotografieren in vielen Familien zur Gewohnheit geworden ist, kann es sein, dass nicht alle Kinder schon selbst fotografiert haben. Regen Sie die Kinder daher an, selbstständig auszuprobieren. Je nach Alter der Kinder können auch Gespräche über das Fotografieren generell oder in der Familie angeschlossen werden.

## Einstieg

Besprechen Sie mit den Kindern die Funktionen der Kamera und probieren Sie diese aus:

- Wo geht die Kamera an?
- Wie kann ich auslösen?
- Wie kann ich mir die Fotos anschauen?
- Wo werden die Bilder gespeichert? (Tipp: Sie können sich auch eine analoge Kamera zum Vergleich anschauen und ausprobieren)
- Wo kann ich „schlechte“ Bilder wieder löschen?
- Wie kann ich etwas Kleines ganz groß aufnehmen (Makro-Aufnahme), usw.

Lassen Sie die Kamera von Kind zu Kind wandern, so dass jedes Kind seine/n Nachbar/in oder noch besser ein gegenüberstehendes Kind fotografieren kann.

## Die visuelle Anleitung

Drucken Sie das Material aus. Es zeigt verschiedene Perspektiven aus denen fotografiert werden kann. Sie können das Material nutzen, um mit den Kindern die Wirkung von Bildern zu besprechen und diese nachzustellen.

## Methoden und pädagogische Settings

- Die Methode eignet sich besonders gut als Einstieg in die Arbeit mit der Fotokamera.
- Besprechen Sie gemeinsam mit den Kindern: Wie wirkt der Gegenstand/ das Kind aus der Froschperspektive? Wie wirkt der Gegenstand/ das Kind aus der Vogelperspektive?
- Lassen Sie die Kinder viel ausprobieren und einen Gegenstand aus verschiedenen Perspektiven und von verschiedenen Seiten fotografieren. Stellen Sie dazu z.B. ein Kind auf einen Stuhl. Das Kind mit der Fotokamera setzt sich vor den Stuhl und fotografiert nach oben (oder das ganze umgekehrt). Bedenken Sie, dass die Normalsicht der Kinder viel niedriger als bei Erwachsenen ist.

## Medienpädagogische Ziele

- Kennenlernen der Kamertechnik
- Schulung der Wahrnehmung der Umgebung
- Förderung der Experimentierfreude und Kreativität
- Kennenlernen verschiedener Perspektiven und deren Wirkungsweise
- Experimentieren mit Gestaltungsoptionen

## Benötigtes Material und Technik

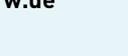
- Digitalkamera, Tablet oder Smartphone

## Weitere Materialien zur Fotopraxis



### Fotopraxis 1:

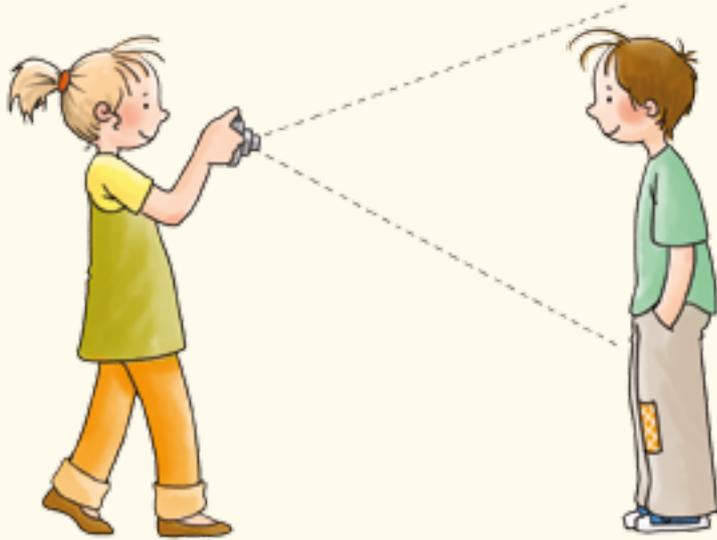
Mit Einstellungsgrößen und Ausschnitten experimentieren

 <b>Totale</b>			
 <b>Halbtotale</b>			
 <b>Halbnah</b>			
 <b>Nah</b>			
 <b>Ers</b>			

© Meko-Kitas NRW. Alle Rechte vorbehalten.

# Fotopraxis:

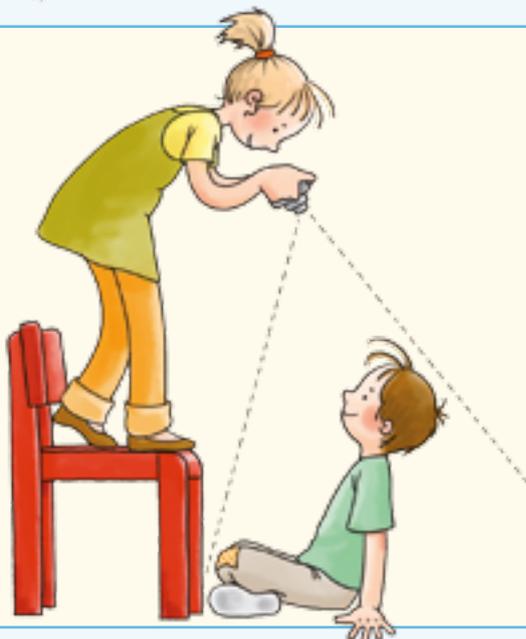
## Mit Perspektiven experimentieren



**Normalsicht / auf Augenhöhe**



**Untersicht / Froschperspektive**



**Obersicht / Vogelperspektive**



# (Digitale) Spiele bewerten

## Bildungsbereiche:

- 3 Sprache und Kommunikation
- 8 Naturwissenschaftlich-technische Bildung
- 10 Medien

## Altersgruppen:

- 3- bis 5-Jährige
- 5 1/2- bis 6-Jährige + Grundschulalter

## Aufwand:

- mittel, hoch

## Weitere Anregungen:

Bewertete Spiele sortiert nach Zielgruppen und Genre finden sich unter: [www.spieleratgeber-nrw.de](http://www.spieleratgeber-nrw.de)

## Weitere Materialien zum Computer:

### Das Computerdiplom



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Ob Brettspiel, Versteckspiel, Computerspiel oder Spiele-App – Kinder lassen sich von Spielen jeglicher Art schnell begeistern. Viele Kita-Kinder spielen gelegentlich digitale Spiele auf Geräten ihrer Eltern: Die bunt gestalteten Grafiken in Kombination mit lustigen Stimmen und den zu lösenden Aufgaben faszinieren Kinder. Schon für das Kita- und Grundschul-Alter gibt es zahlreiche und altersangemessene Angebote für Computer, Konsole oder Tablet. Dabei werden oft spielerisch Lerninhalte vermittelt. Diese Spiele regen die Kinder an zu knobeln und zu rätseln, Wörter zu kombinieren, Logik-Aufgaben zu lösen oder die Hand-Auge-Koordination zu schulen.

Qualitätsvolle Spiele für Kinder unterstützen diese altersgerecht bei ihrem Lernbedarf und ihrer Neugier. Es spricht vieles dafür, sich auch in der Kita damit zu beschäftigen und digitale Spiele als ein gezielt genutztes Angebot neben anderen hin und wieder zu nutzen.

Doch Spiel ist nicht gleich Spiel. Das trifft auf Spiele-Apps, Computer- und Konsolenspiele noch mehr zu als auf Brett- oder Gesellschaftsspiele. Denn neben dem Spielinhalt variiert in Computerspielen z.B. die Qualität der Grafik/Bilder, Musik oder Steuerung.

Was ist Kindern bei Spielen wichtig? Und welche Faktoren sind ausschlaggebend dafür, ob sie ein Spiel gut oder eher weniger gut finden? Gehen Sie diesen Fragen gemeinsam mit den Kindern auf den Grund und finden Sie heraus, welche Spiele-App oder welches Computerspiel den kritischen Augen der Kinder standhalten kann. Testen und bewerten Sie gemeinsam mit den Kindern Computerspiele, Apps und auch nichtdigitale Spiele.

## Visuelles Material

Je nachdem ob Sie gezielt digitale Spiele zur Bewertung auswählen oder auch klassische Brettspiele hinzuziehen; können Sie **Material A (Bewertungsbogen für digitale Spiele)** oder **B (Bewertungsbogen für nicht digitale Spiele)** ausdrucken und verteilen. Lesen Sie den Kindern die Aufgabenstellung vor und besprechen Sie sie. Vorbereitend können Sie mit den Kindern auch über Lieblingsspiele sprechen.

## Spieler - Methoden und pädagogische Settings

### Setting A: Spielbewertung – Parcours mit medialen und nichtmedialen Spielen

- Es bietet sich an, ein bis zwei Computerspiele/ Apps/Konsolenspiele auszuwählen, die viele Kinder kennen und mögen und deren Spielphasen nicht zu lang dauern (**ca. 5 Minuten bei Kita-Kindern, 10 bis 15 Minuten bei Grundschulkindern**). An der Computerspielstation sollten jeweils zwei Kinder spielen.

- An anderen Stationen werden Brett-, Karten- oder auch Aktionsspiele wie Dosenwerfen etc. getestet.
- Nach dem Spielen können die Kinder die Spiele **nach einzelnen Faktoren bewerten**, wie z.B. Grafik, Steuerung oder Spielspaß des Spiels (und entsprechende Kriterien für nichtmediale Spiele). Nutzen Sie für die Bewertung die unterschiedlichen Bewertungsbögen. Die Kinder malen jeweils so viele Köpfe aus, wie ihnen die Kategorien wert sind.

### Setting B: Digitale Spiele und kreative Möglichkeiten

- Schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern ein bis zwei digitale Spiele genauer an und überlegen Sie gemeinsam welche Elemente/ Aufgaben des Spiels auch nicht digital gespielt werden können, z.B. Memoryspiel, Suchspiele, Zuordnungsspiel.
- Bereiten Sie dann mit den Kindern einen Parcours aus dem digitalen Spiel und den nicht digitalen Spielelementen vor. Sie können hier der Kreativität der Kinder Raum geben, so dass diese selbst die Spiele gestalten und basteln.
- So werden den Kindern gleichzeitig interessante Alternativen zum Computerspiel angeboten.

## Tipps und Anregungen

Hängen Sie die **Testergebnisse in der Kita** aus, dann können Eltern sich über die Bewertung informieren. Den Spiele-Test können Sie ebenso unabhängig von einem Parcours durchführen: zum Beispiel als wiederkehrendes Element ihrer medienpädagogischen Arbeit. So könnten über das Halbjahr verteilt immer wieder Kleingruppen Spiele testen, auch mit etwas mehr Intensität. Sie können die Kinder auch Bilder zu den einzelnen Spielen malen lassen: was gefällt ihnen besonders gut an dem Spiel, was eher nicht? Denkbar ist auch, dass der **Computerspielertest innerhalb des Mitarbeiter\*innen-Teams** stattfindet. Sie können neben der Bewertung auch die Bedeutung von digitalen Spielen im Alltag der Kinder erörtern und wie Kinder einbezogen werden können.

## Medienpädagogische Ziele

- Spiele reflektieren lernen, Medienkritik fördern
- Spiele unter bestimmten Gesichtspunkten analysieren und bewerten
- Eigene Vorlieben benennen und begründen
- Sprachförderung, argumentieren lernen

## Benötigtes Material und Technik:

- 1-3 Computer oder Tablets für Spielstationen
- Spiele/Spiele-Apps
- Weiteres nonmediales Spielmaterial/Brettspiele etc.

# Memory, Brettspiel, Puzzle

Meine Bewertung für das Spiel .....

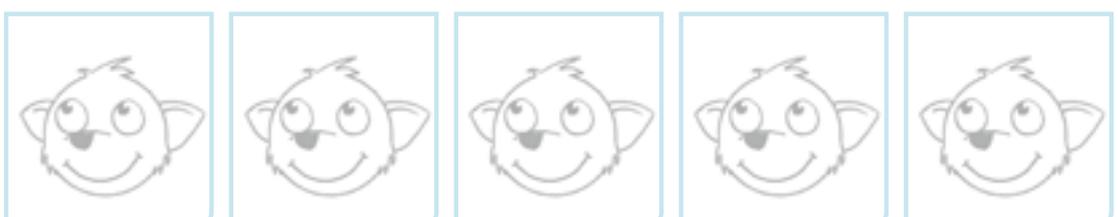
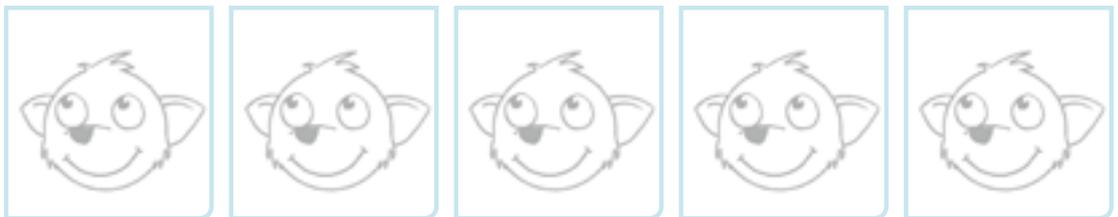
Mein Name ..... Wer spielt mit? .....



## So geht's

Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus:

= geht so | 
 = besser | 
 = ok | 
 = super | 
 = richtig super



# Das fand ich toll. Das fand ich nicht so toll.

Bewertungsbogen für mein Spiel .....

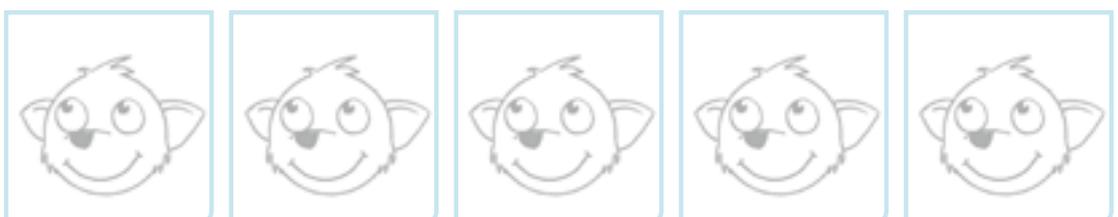
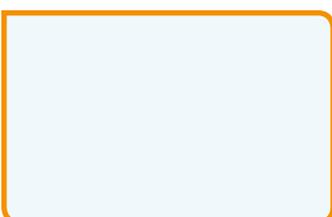
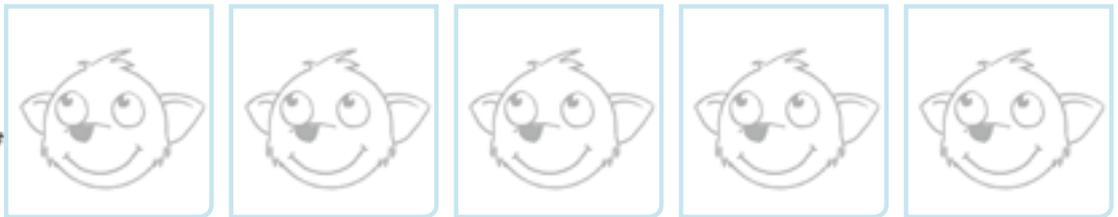
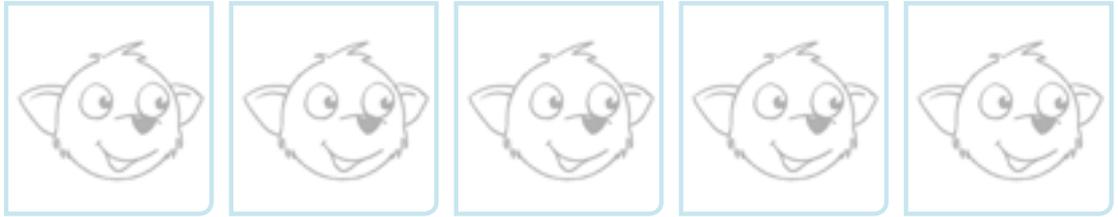
Mein Name .....



## So geht's

Vergib so viele Punkte, wie Du magst und male die Köpfe aus:

😊 = geht so | 😊😊 = besser | 😊😊😊 = ok | 😊😊😊😊 = super | 😊😊😊😊😊 = richtig super



# Medien aktiv – Anleitungen und Methoden

## Materialien zur Projektplanung



# Planungsbogen für medienpädagogische Projekte

## Bildungsbereiche:

- 10 Medien und weitere

## Altersgruppen:

- 2- bis 3-Jährige
- 3- bis 5-Jährige
- 5 1/2- bis 6-Jährige + Grundschulalter
- und Erzieher\*innen

## Aufwand:

- gering, mittel, hoch

Dieser Band liefert viele Beispiele, wie sie kleinere medienpädagogische Projekte in den Kitaalltag und entlang der Bildungsbereiche integrieren können. Fotorätsel, ein einfacher Videodreh oder auch kurze Hör szenen lassen sich recht leicht, ohne detaillierte Planung durchführen. Andere Projekte, z.B. ein Hörbuch, ein Trickfilm oder eine Reportage erfordern mehr Planung. Sie sind zudem besonders geeignet, um weitere Personen und Kooperationspartner einzubeziehen oder finanzielle Mittel zu akquirieren. Oder um der Öffentlichkeit die Kita als besonderen Lern- und Kulturort vorzustellen.

Die zwei Checklisten helfen, kleinere und größere Projekte zu planen und umzusetzen.

## Die Checklisten

Drucken Sie die Checklisten (je nach Umfang des Projekts) aus und planen Sie damit Ihr Projekt. Sie können diese auch auf DIN A3 drucken/kopieren und dann sichtbar ins Büro hängen.

## Tipps

Wenn Sie größere Anschaffungen oder Ausgaben im Rahmen von medienpädagogischen Projekten planen, können Sie sich auch um Fördergelder bewerben. Das **Deutsche Kinderhilfswerk** finanziert z.B. Projekte aus dem Medienfonds oder Sie stellen einen Förderantrag bei **Aktion Mensch** oder einer anderen Stiftung. Das Ministerium für Inneres und Kommunales des Landes Nordrhein-Westfalen stellt eine **Übersicht aller Stiftungen in NRW** zur Verfügung. Mit wenigen Klicks können Sie dort Stiftungen in ihrer Nähe und für ihren Zweck ausfindig machen. Mit einem bereits durchgeführten und besonderen Projekt können Sie sich auch für den **Dieter Baacke Preis** in der Kategorie „Projekte von und mit Kindern“, beim deutschen Multimediapreis **MB21** oder beim Medienpreis **Die Goldene Göre** des Deutschen Kinderhilfswerk bewerben.



## Weiteres Material

Welches Kabel gehört an welches Medium

### Kabelsalat

<p><b>USB-Kabel</b></p> <p>Zum Übertragen von Daten, Bildern und Videos. Foto- und Video-Kameras an einen Computer anschließen. Mit USB-Kabeln können u.a. auch Handys, Audio-Aufnahmegeräte und Drucker angeschlossen werden. Bei kleinen Geräten sind es meist kleinere Stecker.</p>	<p><b>VGA-Kabel</b></p> <p>Zum Präsentieren von Videos und Bildern. Computer oder Tablet an Beamer oder anderen Monitor anschließen. Der Ton wird nicht mit übertragen, so dass externe Lautsprecher angeschlossen werden können. Je nach Gerät wird eventuell ein Adapter benötigt.</p>
<p><b>HDMI-Kabel</b></p> <p>Zum Präsentieren und Übertragen von Videos, Bildern und Ton. Tablet, Handy, Computer, Foto- und Video-Kameras an einen Monitor/Beamer oder anderen Computer anschließen. Je nach Gerät wird eventuell ein Adapter benötigt.</p>	<p><b>FireWire</b></p> <p>Anschluss einer Videokamera (meist mit Mini-DV-Kassette) an einen Computer zum Übertragen von Videos, Bildern und Ton.</p>
<p><b>Kleine Klinke auf Cinch</b></p> <p>Zum Präsentieren von Videos, Bildern und Ton. Anschluss von Foto- und Video-Kameras an einen Monitor oder Beamer. Der gelbe Stecker überträgt die Bilder, rot und weiß liefern den Ton.</p>	<p><b>Klinkenstecker</b></p> <p>Anschluss eines externen Mikrofons zur Aufnahme von Ton.</p>

# Projektcheckliste für kleine Medienprojekte\*

Ort und Zeit: .....

Beteiligte/Verantwortliche: .....

Das soll erstellt werden: .....

Ziel: .....

Einbindung in Bildungsbereiche und Themen: .....



Name des Projekts: .....

Abschluss	Bis wann?	Wer ist zuständig?
Termin Ergebnispräsentation		
Wie und wo werden die Ergebnisse gezeigt und besprochen:		
Präsentation in der Gruppe:		
Präsentation in der Kita:		
Präsentation mit Eltern:		
a) auf normaler Veranstaltung .....		
b) extra Event .....		
Stimmen/Bemerkungen der Kinder zum Projekt:		
.....		
.....		
.....		

**\* Weitere Details siehe Planungsbogen für medienpädagogische Projekte**

- **Kleineres Projekt:** ein Projekt, das an ein bis zwei Terminen mit jeweils einer Stunde umgesetzt wird und maximal eine Stunde Vorbereitung erfordert und von ein bis zwei Team-Kolleginnen umgesetzt werden kann
- **Größeres Projekt:** zieht sich über mehrere Termine, erfordert aufwändigere Vor- und Nachbereitung, Präsentation und pädagogisches Setting



Vor dem Projekt	Was?	Wer?
Aufgaben der Kinder		
Material		
Verkleidung		
Das muss vorbereitet, gebastelt werden		
Spiele zur Beschäftigung		
Sonstiges		
Einverständniserklärung der Eltern für mögliche Projektveröffentlichungen vorhanden		

Technik-Check	Was?	Wer?
Videokamera		
Fotoapparat		
Speicherkarte		
Handy		
Tablet		
Laptop		
App / welche:	.....	
	.....	
Schnittprogramm:	.....	
	.....	

Technik-Check	Was?	Wer?
Tonaufzeichnungsgerät / Audiogerät		
Wichtige Kabel vorhanden		
Mikrofon		
Beamer		
Stativ		
Akkus geladen		
Klebstreifen zur Standortmarkierung		
Sonstiges		

# Planungsbogen für medienpädagogische Projekte

Ort und Zeit: .....

Beteiligte/Verantwortliche: .....

Das soll erstellt werden: .....

Ziel: .....

Einbindung in Bildungsbereiche und Themen: .....

Zielgruppe: ..... Gruppengröße: .....

## Vor dem Projekt

Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist zuständig?
Konzept, Zeit- und Ablaufplan aufstellen		
Finanzierung klären (falls nötig)		
Zusammenarbeit mit anderen Einrichtungen organisieren (Grundschule, andere Kita etc.)		
Aufgabenverteilung und Verantwortlichkeiten festlegen		
inhaltliche Planung erstellen (Aktivitäten / Ziele / Welche Bildungsbereiche werden in dem Projekt angesprochen? Welche Dimension von Medienkompetenz steht im Vordergrund? etc.)		
Gruppen(größe) festlegen		
Eltern informieren		
Kinder bei der Projektplanung einbeziehen		
Einverständniserklärungen der Eltern zur Nutzung von Fotos/Videos einholen		
Ggf. Termine für Exkursionen vereinbaren und/oder ExpertInnen einladen		
Presse einladen		
Material- und Technikliste erstellen		
Materialien/Technik besorgen bzw. ausleihen		
Technik überprüfen/sich mit der Technik vertraut machen		



Name des Projekts: .....

## Während des Projekts

Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist zuständig?
Kinder mit der Technik vertraut machen		
Pausen einhalten und Spiele als Alternative		
Projekt mit Fotos und/ Videos dokumentieren		
Ergebnisse sammeln		
Abschlusspräsentation mit Kindern vorbereiten (Einladungen basteln, Essen vorbereiten, Ergebnisse aufbereiten)		

## Zum Abschluss des Projekts

Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist zuständig?
Urkunden für Kinder		
Ergebnisse durch Kinder präsentieren lassen		
Einladungsschreiben an Eltern und Presse		
Bericht für die Kita-Homepage schreiben		
Eltern Informationen zur Medienerziehung mitgeben oder im Anschluss einen Austausch der Eltern ermöglichen (z.B. Medienernabend, Mediencafé für Eltern)		

# Medien aktiv – Anleitungen und Methoden

## Materialien für die Zusammenarbeit mit Eltern





# Medien bei uns zu Hause

## Bildungsbereiche:

- 10 Medien und weitere Bereiche

## Altersgruppen:

- alle und Eltern, Erzieher\*innen

## Aufwand:

- gering

## Weitere Materialien für die Medien-erziehung und Elternarbeit:

Gesprächskarten „Medienerziehung von Anfang an“



► [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Vorlage Fragebogen aus der Broschüre der LfM „Mit Medien leben lernen“ Mediennutzungsvertrag

Klicksafe: [www.mediennutzungsvertrag.de](http://www.mediennutzungsvertrag.de)



Medien gehören heute zum Alltag von Kindern. Doch womit beschäftigen sie sich zu Hause besonders gern? Was gefällt ihnen gut, was nicht so gut? Das Bildmaterial „Medien bei uns zu Hause“ können Sie in der Kita nutzen, um ein Gespräch über die medialen Beschäftigungen und Vorlieben der Kinder anzuregen. Das Bild eignet sich auch zur Entwicklung des Wortschatzes rund um Medien (über Medien sprechen, Begriffe und Verben kennenlernen). Sie können es auch als Gesprächsanlass für Elterngespräche, Eltern-Kind-Gespräche oder auf Elternabenden nutzen.

## Die visuelle Anleitung

Das Bild zeigt ein Haus auf dem in verschiedenen Zimmern Kinder und Eltern gemeinsam Medien nutzen. Drucken Sie das Bild aus und schauen Sie es sich gemeinsam mit Kinder, Eltern und/oder pädagogischen Fachkräften.

## Methoden und pädagogische Settings

### Anregungen für den Einsatz mit den Kindern:

- Regen Sie die Kinder an, reihum einzelne Szenen/Räume zu betrachten und **mit eigenen Worten**, evtl. Unterstützung, zu beschreiben: Was ist auf dem Bild zu sehen? Womit beschäftigen sich die Kinder/Familien? Was passiert im Wohnzimmer/in der Küche etc.?
- Kreativ weiterdenken/Fantasie anregen:** Welche Musik könnte der Junge wohl hören? Was fotografiert das Mädchen?
- Bringen Sie die Erfahrungen, Einschätzungen und Lebenswelten der Kinder ins Gespräch:** Was gefällt dir am besten? Womit beschäftigst du dich gern? Was magst du nicht so gern? Was ist auf dem Bild wie bei dir zu Hause? Was ist ganz anders? Welches ist dein Lieblingszimmer auf dem Bild (und warum)?
- Alternativen beschreiben/Liebblingsmedien- (beschäftigungen) mitteilen:** Welche Sendung schaust du besonders gern mit den Eltern an? Welches Buch schaust du dir gern mit der Mutter, dem Vater an? Was lässt du dir gern vorlesen? Welches Computerspiel/Videospiel, welche App gefällt dir besonders gut?
- Fragen Sie dabei auch **gezielt nach alternativen Beschäftigungen** „... außer Fernsehen, Hörbuch, Computer?“: Womit spielst du zu Hause oder auch draußen gern? Mit wem spielst du gern welches Spiel? Welches Spiel(gerät) magst du? Was bastelst du gern?
- Für Elterngespräche, Teamsitzungen kann es sinnvoll sein, die **Antworten der Kinder** zu notieren, um dann später darauf zurückgreifen zu können.

- Regen Sie die Kinder an zu malen oder eine Collage zu gestalten:** Was ich gern zu Hause mache oder auch: Meine Lieblingssendung/meine Lieblingsfigur (auf [www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de) finden Sie die Malvorlagen „Helden“ und „Fernsehen I und II“)
- Die **Kinder können einzelne Szenen auch nachspielen** (auch in selbsterfundene Varianten): zerteilen Sie dazu die Papiervorlage „Medien bei uns zu Hause“ in einzelne Zimmer, verteilen Sie die Zettel an einzelne Kinder und lassen die Szene nachspielen und erraten.

## Anregung zum Einsatz mit Eltern

- Ziel dabei ist, möglichst **offen und wertfrei über den familiären Mediengebrauch**, auch über positive Nutzungsformen oder Lieblingsmedien **ins Gespräch zu kommen**. Sinnvoll ist ein Vergleich der Medienkindheit der pädagogischen Fachkräfte mit der heutiger Kinder: Was hat sich verändert? Was ist ähnlich geblieben?
- Betrachten Sie das Bild gemeinsam oder in kleinen Gruppen: **Was ist bei Ihnen zu Hause ähnlich, was anders?** Was könnte sich verändern?
- Fragen Sie nach medialen und non-medialen Beschäftigungen: Womit beschäftigt sich Ihr Kind gern zu Hause? Was macht Ihrem Kind besonders viel Spaß? **Welche Sendung, welches Spiel gefällt Ihnen als Familie, als Vater/Mutter gut?** Welche Sendung/welches Spiel gefällt Ihrem Kind, aber Ihnen selbst nicht so sehr? Warum?

**Problematischem Medienkonsum können Eltern entgegenwirken**, indem sie z.B.

- Alternativen stärken und anregen
- Regelungen einführen,
- Fernseher etc. aus Kinderzimmer entfernen,
- Altersfreigaben und Altersempfehlungen beachten
- gemeinschaftliche (auch mediale) Erlebnisse fördern,
- Medienkonsum nicht als Belohnung oder Bestrafung einsetzen.

## Medienpädagogische Ziele

- Reflektion der Mediennutzung (zu Hause)
- Auseinandersetzung mit verschiedenen Medien
- Anregung zur Medienerziehung

## Benötigtes Material und Technik:

- Vorlage Haus
- Bastelmaterialien oder Fotokamera, wenn im Anschluss kreativ gearbeitet werden soll

# Medien bei uns zu Hause



# Lesetipps

## Weitere Materialien und Broschüren

- **Krippe, Kita, Kinderzimmer. Medienpädagogik von Anfang an.**  
Jürgen Lauffer/Renate Röllecke (Hg)  
Der Band geht der Frage nach, wie sich medienpädagogische Projekte mit allgemeinen frühkindlichen Bildungszielen verknüpfen lassen und wie sich die Zusammenarbeit mit Eltern gestalten lässt.  
[www.dieter-baacke-preis.de/handbuecher/detail/news/detail/news/dieter-baacke-preis-handbuch-11/](http://www.dieter-baacke-preis.de/handbuecher/detail/news/detail/news/dieter-baacke-preis-handbuch-11/)
- **Alltagsintegrierte Medien- und Sprachbildung in Kindertageseinrichtungen:**  
Handreichung mit Aktivitäten für die Praxis  
Die Broschüre verknüpft alltagsintegrierte Sprachbildung und Medienbildung miteinander. LfM, Düsseldorf 2016, (aktualisierte Ausgabe) PDF-Download unter  
[http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product\\_detail&product\\_id=411](http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=411)
- **FLIMMO - Fernsehen mit Kinderaugen**  
Broschüre erscheint dreimal im Jahr, Programmberatung für Eltern e.V. (Hg), PDF-Download unter  
[www.flimmo.de](http://www.flimmo.de)
- **Internet-ABC (Grundschulalter)**  
Materialien für pädagogische Fachkräfte, Eltern und für Kinder zum Einstieg ins Internet.  
[www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/](http://www.internet-abc.de/lehrkraefte/internet-abc-fuer-lehrkraefte/)
- **Tipps für Eltern zum Einstieg von Kindern ins Netz**  
LfM (Hg), Düsseldorf 2015, PDF-Download unter  
<https://www.internet-abc.de/lehrkraefte/unterrichtsmaterialien/flyer-broschueren/broschuere-tipps-zum-einstieg-von-kindern-ins-netz/>
- **Mit Medien leben lernen - Tipps für Eltern von Kindergartenkindern - Broschüre in deutscher Sprache**  
LfM (Hg), Düsseldorf 2012 (aktualisierte Ausgabe), PDF-Download unter  
[www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product\\_detail&product\\_id=258](http://www.lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=258)
- **Auditorix. Hören mit Qualität**  
Anregungen rund ums Hören, Hörspiele für Kinder, Geräuschedatenbank und Informationen für pädagogische Fachkräfte und Eltern  
[www.auditorix.de](http://www.auditorix.de)
- **Gut hinsehen und zuhören! - Ratgeber für Eltern**  
BZgA (Hg), Köln 2014 (aktualisierte Ausgabe), PDF-Download unter  
[www.bzga.de/botmed\\_20281000.html](http://www.bzga.de/botmed_20281000.html)
- **Werkstattbuch Medienerziehung – Zusammenarbeit mit Eltern in Theorie und Praxis**  
BZgA (Hg), Köln 2016.  
**Für die Bestellung: [order@bzga.de](mailto:order@bzga.de)**
- **Geflimmer im Zimmer - Informationen, Anregungen und Tipps zum Umgang mit dem Fernsehen in der Familie**  
BMFSFJ (Hg), Bonn 2011, PDF-Download unter  
[www.bmfsfj.de/geflimmer](http://www.bmfsfj.de/geflimmer)
- **Medien gemeinsam entdecken**  
Medienbüro „SCHAU HIN! Was dein Kind mit Medien macht.“ (Hg), Berlin, PDF-Download unter  
[www.schau-hin.info/service/downloads.html](http://www.schau-hin.info/service/downloads.html)
- **Ein Netz für Kinder – Surfen ohne Risiko?**  
Ein praktischer Leitfaden für Eltern und pädagogische Fachkräfte  
BMFSFJ (Hg), Berlin 2014, PDF-Download unter  
[www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Surfen\\_ohne\\_Risiko.pdf](http://www.jugendschutz.net/fileadmin/download/pdf/Surfen_ohne_Risiko.pdf)
- **Internet-Tipps für Eltern**  
Wendeflyer mit Tipps für Eltern von Kindern bis ca. 10 Jahren und Tipps für Eltern von Kindern ab ca. 10 Jahren, EU-Initiative Klicksafe (Hg), Ludwigshafen 2016 (aktualisierte Auflage), PDF-Download unter  
<http://www.klicksafe.de/materialien/>

[WWW.MEKO-KITAS-NRW.DE](http://WWW.MEKO-KITAS-NRW.DE)



NEWSLETTER:  
JETZT ABONNIEREN!



[www.meko-kitas-nrw.de](http://www.meko-kitas-nrw.de)

Herausgeber

**>lfm:**  
Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LfM)

Redaktion

**GMK**  
Gesellschaft für  
Medienpädagogik und Kommunikationskultur