

# mec Methoden

für die kreative Medienbildung in der Kita

Der medienpädagogische  
Erzieher/innen Club

mec

[www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de)



# Inhalt

## Impressum

Herausgeber:  
medien+bildung.com gGmbH,  
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz  
Turmstr. 10,  
67059 Ludwigshafen

Registernummer: HRB 60647  
Gerichtsstand:  
Amtsgericht Ludwigshafen

verantwortlich:  
Katja Friedrich  
[Geschäftsführerin]  
Tel.: (0621) 52 02 256  
info@medienundbildung.com

Redaktion:  
Hans-Uwe Daumann  
Birgid Dinges  
Dr. Maren Risch

Autor/innen:  
Hans-Uwe Daumann  
Mario Di Carlo  
Birgid Dinges  
Julia Graf  
Birgit Hock  
Lilian von Hornhardt  
Pia Lauscher  
Irma Podžič  
Dr. Maren Risch  
Karen Schönherr  
Kerstin Thieme-Jäger  
Sven Vosseler

Bildnachweis:  
medien+bildung.com, fotolia,  
Kerstin Thieme-Jäger,  
Steffi van Wasen

Gestaltung:  
Edith Lang, Mannheim

Druck:  
print24

---

03	Grußwort
04/05	Einleitung

---

	<b>mec-Methoden</b>
06/07	Die Audiothek – das Hören und Ansehen von Geschichten mit CD und Buch
08/11	ComicLife – Mit DigiFotocam, PC und viel Fantasie Comics gestalten!
12/13	Geräusche-Gedächtnisquiz: „Ich höre was, was du nicht siehst.“
14/15	Das Hallenbad im Wassereimer – Hörspielstimmungen selbst erzeugen
16/17	Das neue Kind von anderswo – ein Hörspiel erarbeiten
18/19	Vom Lauschen zur Notation (auditive Wahrnehmung und Schriftsprache)
20/21	Postcrossing – Wunschkarten aus der ganzen Welt
22/23	Online-Puzzle für Anfänger und Fortgeschrittene
24/25	Tabletop – Stabfiguren bauen und (digital) in Szene setzen
26/27	Wortsalatmaschine – aus dem WorldWideWeb
28/29	Mit Book Creator ein digitales Buch erstellen

---

30	Der mec – der Medienpädagogische Erzieher/innen Club
31	Ansprechpartner

---

## Grußwort

Renate Pepper

Direktorin der Landeszentrale für  
Medien und Kommunikation



Jedes Jahr aufs Neue können wir an Langzeitstudien wie „KIM“ (Kinder + Medien, Computer + Internet) und „mini-KIM“ (Kleinkinder und Medien) ablesen, wie sich die Mediennutzung von Kindern rasant verändert und weiter „verjüngt“. Die Anforderung an Kita und Hort, sich mit den Risiken und Nachteilen moderner Medien auseinanderzusetzen, aber auch ihre Chancen für die frühkindliche Bildung zu nutzen, wird immer klarer und dringlicher.

Seit 2008 hat sich der Medienpädagogische Erzieher/innen Club mec auf die Fahnen geschrieben, Erzieherinnen und Erzieher und andere pädagogische Fachkräfte in Kindereinrichtungen für eine kindgerechte Medienbildung und –erziehung zu qualifizieren. Der mec ist ein Erfolgsmodell, weil er mit einem vielfältigen Fortbildungsangebot einem wachsenden Bedarf der Pädagogen/innen in Rheinland-Pfalz begegnet, und weil es dem mec-Team mit kreativen Mitteln gelingt, den Transfer medienpädagogischer Methoden aus dem Seminar in den Alltag der Kindereinrichtungen zu unterstützen.

1.400 Fachkräfte aus Rheinland-Pfalz erhalten über ihre Mitgliedschaft im Medienpädagogischen Erzieher/innen Club mec wertvolle Tipps, Anregungen und Unterstützung für die Medienbildung in Kindertagesstätten. Statistisch nimmt jedes Mitglied einmal pro Jahr an einer Fortbildung, einer Fachtagung oder einem Netzwerktreffen des mec teil. Dezentral angebotene Fortbildungen, ein Materialangebot mit attraktiven Medien für Kinder und Handreichungen für Pädagogen und Pädagoginnen sowie das stets aktualisierte Informationsangebot des Webportals [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de) – diese drei Elemente ergeben die „mec-Formel“.

Das Team des mec – der von [medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) und damit von einer Tochtergesellschaft der Landeszentrale für Medien und Kommunikation getragen wird – hat in dieser Broschüre 11 Methoden dokumentiert, die sich in den Kitas bewährt haben. Damit fließen Erfahrungen aus medienpädagogischen Angeboten und Projekten zurück und geben neue Impulse für die Praxis. Ich wünsche den „mec-Methoden“ eine große Verbreitung und allen Erzieherinnen und Erziehern und Angehörigen verwandter Berufe viel Erfolg in der eigenen medienpädagogischen Arbeit!

# mec-Methoden der kreativen Medienbildung in der Kita

Hören | Sehen | Verstehen | Gestalten



Die Medien kennen und verstehen lernen ist ein wichtiges Ziel der Medienpädagogik. Ein ganz grundlegendes Mittel, Medien zu verstehen, ist, selbst Medien zu machen. Das ist einfacher, als gemeinhin vermutet wird, und kann darüber hinaus sehr viel Spaß machen. Ein Kind, das ausprobiert, welches Geräusch zu einer Geschichte passt, um ein Hörspiel zu gestalten, weiß um die Wirkung von Ton und Hintergrundmusik. Und wer einmal einen Film selbst gedreht hat, kennt die Bedeutung von Bildausschnitt und Kameraeinstellungen. Ruckzuck sind die Medien entzaubert – und der kritische Blick auf mediale Produktionen zutiefst verinnerlicht. Zusätzlich wohnt dem eigenen Gestalten ein eigener, ganz anderer Zauber inne – der von der Erfahrung nämlich, ein Hörspiel, einen Comic oder einen kleinen Film selbst gestaltet zu haben und ein fertiges Produkt präsentieren zu können.

## Hörspiele gestalten

Wer sich in seiner Umwelt zurechtfinden, sich mit ihr auseinandersetzen und aktiv am sozialen Leben teilhaben will, der braucht alle Sinne – auch den Hörsinn. Dabei wird die Bedeutung des Hörens und vor allem des Zuhörens häufig unterschätzt. Neben Lesen, Schreiben und Rechnen ist das Zuhören eine ganz wichtige Kulturtechnik, die erlernt und wertgeschätzt werden muss.

Ein einfaches Aufnahmegerät reicht aus, Kinder zu einem bewussten Hinhören anzuleiten. Nutzen Sie einfach mal ein kleines, handliches Diktiergerät, um einen Ausflug zu dokumentieren. Schicken Sie die Kinder mit einem Mikrophon in der Hand auf Geräuschesafari – wie hört sich ein Lichtschalter an, welche Geräusche macht eine Tür, wenn sie geöffnet wird? Und die eigene Stimme – wie hört sie sich an?

Am Computer oder Laptop lassen sich die aufgenommenen Geräusche mit einer kostenlosen Audio-Editing-Software (z. B. Audacity) weiter gestalten: Eine kleine Erzählung, mit passenden Geräuschen hinterlegt, wird zum Hörspiel. Darüber hinaus macht eine Audio-Editing-Software die Schallkurve sichtbar: Kinder sehen, welchen Ausschlag bestimmte Buchstaben und Töne hervorbringen, Gesprochenes wird sichtbar. Auch damit lässt sich spielen und gestalten – und die Kinder erfahren, dass Musik, Geräusche und Töne

einen Inhalt um eine zusätzliche Bedeutung ergänzen: Gruselige Musik ruft Angst hervor, hastige Schritte können eine Flucht andeuten usw.

Praxiserprobte Methoden für die auditive Arbeit mit Medien werden hier näher beschrieben:

### Die Audiothek

Richten Sie eine Audiothek ein – eine Hör-ecke zum gemeinsamen und bewussten Hören von Hörspielen, am besten mit dem passenden Bilderbuch.

### Geräusche-Gedächtnisquiz: „Ich höre was, was du nicht siehst“

Kinder spielen ein Quizspiel mit Geräuschequiz-Karten und ordnen die Geräusche möglichst richtig zu.

### Das Hallenbad im Wassereimer – Hörspielstimmungen selbst erzeugen

Jedes Kind kennt Hörspiele. Doch wie entstehen die Atmosphären in den Hörspielen, also das, was Hörspiele so lebendig macht? Zum Ausprobieren!

### Das neue Kind von anderswo – Ein Hörspiel erarbeiten

Angelehnt an die Erzählung „Der Biber von anderswo“ entwickeln die Kinder eine Geschichte über ein neues Kind in der Gruppe, das von anderswo kommt.

### Vom Lauschen zur Notation (auditive Wahrnehmung und Schriftsprache)

Das Auto vor dem Fenster, ein paar Schritte im Gang, Stimmen vor der Tür – üben Sie mit den Kindern das klassische Lauschen und halten Sie die Hörereignisse auf Papier fest.

### Vom Bild zum Film

Ein einfaches Daumenkino macht den Anfang – und am Ende können Sie mit den Kindern einen Trickfilm gestalten.

Kinder, die im Alltag ihre visuellen Fähigkeiten trainieren, erfahren, dass alles, was wir sehen, immer nur ein Ausschnitt der Wirklichkeit um uns herum ist. Wer das weiß, der begreift auch: Film, Fernsehen und Kino präsentieren uns einen vorgegebenen Bildausschnitt – es handelt sich also um eine fremdgesteuerte Wahrnehmung!

Aktivität: Ermuntern Sie die Kinder, in der Einrichtung mit der Digitalkamera auf Fotosafari zu gehen und Detailaufnahmen anzufertigen – welches Kind erkennt den Küchenschwamm? Oder den Bleistiftspitzer, von dem nur ein winziger Ausschnitt fotografiert worden ist?

Aktive Medienarbeit lässt sich mit Kindern im Kindergartenalter auch visuell gestalten – vom Daumenkino über den

Stopp-Trick zum Trickfilm gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Kinder in die Welt der audiovisuellen Medien einzuführen. Die folgenden Methoden sind ebenfalls praxiserprobt:

### Comic Life – Mit Digicam, PC und viel Fantasie Comics gestalten

Mit Comic Life, einer preisgünstig erhältlichen Software, kann man aus digitalen Fotos lustige Comics machen: authentisch wirkende Sprechblasen, lustige Schriften und Fotoeffekte machen aus einfachen Fotos bunte (Comic-)Erzählungen.

### Tabletop

Die Tabletop-Methode lässt digitales Stabfigurentheater zu einem eigenen Film mit eigener Stimme werden. Mit selbstgemachten Figuren und realen (Bild)Hintergründen werden Geschichten erzählt oder Sachzusammenhänge kreativ dargestellt.

### Gezielt im WorldWideWeb unterwegs

In Medien steckt immer auch Sprache, und gerade das Internet bietet zahlreiche Möglichkeiten, die den Kita-Alltag ein bisschen bunter machen können – die folgenden Internetangebote machen eine ganze Menge Spaß:

### Postcrossing – Wunschkarten aus der ganzen Welt

Die Internetseite [www.postcrossing.com](http://www.postcrossing.com) lädt dazu ein, Postkarten an unbekannte Menschen aus der ganzen Welt zu schicken und im Gegenzug Karten in den eigenen Briefkasten zu bekommen.

### Wortsalatmaschine – aus dem WorldWideWeb

Auf [www.wordle.net](http://www.wordle.net) findet sich eine kostenlose Mitmach-Seite für jedermann: Auch Kinder können unter Anleitung damit arbeiten und z. B. Einladungen fürs Sommerfest und Glückwunschkarten selbst gestalten. Einfach ausprobieren.

### Online-Puzzle für Anfänger und Fortgeschrittene

Jigsaw Planet ([www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com)) bietet ein verblüffend einfaches Programm, um Online-Puzzles zu erstellen.

### Tippen und Wischen

Die neuen Tablet-Computer sind – wie auch das Internet – mediale Alleskönner, die Schriftmedien, Fotografie, Hörmedien, Video-Film und Vieles mehr zusammenführen. Das Bedienungskonzept „Tippen und Wischen“ ist neu und auch Kindern ohne Lese- und Schreibkompetenz zugänglich.

### Mit Book Creator ein digitales Buch erstellen

Book Creator erlaubt es Kindern, aus medialen Elementen wie selbst geschriebenem Text, Zeichnungen, Fotos, Audio und Video ein individuelles digitales Buch zu erstellen. Das fertige eBook kann abgespeichert und als Datei „mitgenommen“, präsentiert und zu Hause angeschaut werden.

### Materialien aus der mec-Medienbox

Bei vielen der in dieser Broschüre beschriebenen Methoden können Materialien aus der mec-Medienbox zum Einsatz kommen. Darauf wird in der Methodenbeschreibung jeweils hingewiesen. Neben Bilderbüchern, DVDs und Lernspielen enthält die Medienbox den Ordner „Erlebniswelt Medien – Tipps und Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita“. Die mec-Medienbox kann z. B. in vielen Bibliotheken entliehen werden. Der Ordner „Erlebniswelt Medien“ ist über den mec erhältlich.

## Weitere Materialien

Die hier beschriebenen Methoden bilden nur einen kleinen Ausschnitt des Methodenrepertoires des mec.

Alle Methoden aus dieser Broschüre können in einer übersichtlich gestalteten Form auf der mec-Website aufgerufen, heruntergeladen und/oder ausgedruckt werden: [www.medienundbildung.com/mec/Methodenbox](http://www.medienundbildung.com/mec/Methodenbox)

medien+bildung.com ist der Träger des Medienpädagogischen Erzieher/innen Clubs mec und veröffentlicht immer wieder in gedruckter oder digitaler Form Methoden für die Medienarbeit mit jüngeren und/oder älteren Kindern: <http://www.medienundbildung.com/publikationen/>

Im Rahmen der mec-Projektreihe „Emma auf Reisen“ wurden seit 2012 verschiedene „Lernrouten“ für die Medienarbeit mit Kita-Kindern entwickelt und erprobt. Das Besondere am Projekt ist, dass sich jeweils 20 bis 30 Einrichtungen gleichzeitig mit „Emma auf Reisen“ begaben und dass die Ergebnisse der vielen kleinen Medienaktivitäten von den Erzieher/innen auf den Emma-Blogseiten präsentiert werden: <http://emma.wordpress-und-bildung.de/> und <http://emma2013.wordpress-und-bildung.de/>

Auf der Website unseres Kooperationsprojekts Ohrensputzer findet sich eine Vielzahl von Materialien und Tipps zu Hörmedien: [www.ohrensputzer.de](http://www.ohrensputzer.de)

Trickfilme produzieren macht Spaß! Digitale Anleitungen hält der mec bereit; „Trickfilmkoffer“ – kleine transportable Trickfilmstudios – leihen z. B. die rheinland-pfälzischen Medienkompetenznetzwerke aus: <http://www.mkn-online.de/>

Weitere Materialien, Tipps und Methoden finden sich in dem Ordner „Erlebniswelt Medien – Tipps und Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita“, der von mec-Mitgliedern über die Kontaktadresse (vgl. S. 31) angefordert werden kann.

# Die Audiothek – das Hören und Ansehen von Geschichten mit CD und Buch

## Kurzbeschreibung:

Richten Sie sich eine Audiothek ein. Eine Hörecke zum gemeinsamen bewussten Hören von guten Hörspielen. Am besten mit dem passenden Bilderbuch. Mit Kopfhörern kann man gezielt lauschen ohne abgelenkt zu werden (das Hören ist dafür besonders anfällig). Das soll aber dann am besten zu zweit geschehen – ein sozialer Höranlass mit CD und Buch.

## Medienart:

Audio / Buch / Hörbuch

## Methodenform:

Angeleitetes Angebot / Freies Angebot

## Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 2, maximal: je nach Anzahl der Kopfhörer und Kopfhöreranschlüsse

**Zeitdauer:** Die Zeitdauer kann auf eine allgemeine Regel reduziert werden, z. B. 1 x am Tag 15 Minuten.

## Mediale Lernziele:

- reflektieren / kommunizieren
- sprechen
- wahrnehmen
- hören
- lernen
- Medien im Alltag entdecken
- Medien bedienen
- Über Medien kommunizieren
- Spaß haben

## Zielgruppe:

- Elementarbereich: 2 - 4 Jahre
- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre



- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse

#### Benötigtes Material:

- ein Cd-Spieler (Abspielgerät) mit Kopfhörerausgang
- ein Adapter (kleine Klinke auf zwei Klinken), um zwei Kopfhörer anzuschließen.
- Zwei Schalenkopfhörer, die die Ohren umschließen (bitte keine Ohrstöpsel!!!)
- gegebenenfalls eine Eieruhr

**Tipps:** Der Adapter ist in jedem Elektrogeschäft zu erhalten, Kopfhörer in der Regel ebenso. Diese sollten gut und angenehm auf Kinderköpfe passen und die Ohren umgeben. Kopfhörer müssen passen!

#### Aus der mec-Medienbox verwendete Materialien:

- Anna-Geschichten.
- Der Biber von Anderswo.
- König sein, das wär fein.

#### Vorbereitung:

Haben Sie eine Bibliothek, eine Mediathek, eine Lern- oder Schreibwerkstatt, eine Bilderbuchecke oder vielleicht ein lauschiges Plätzchen zum Rückzug...

Dann lässt sich dort vielleicht auch eine kleine Audiothek integrieren, um Kindern das bewusste Hören von Hörspielen anzubieten. Denn Kinder gewöhnen sich oft an das nebenher „Berieseln“lassen – auch von Hörmedien. Vorab ist es wichtig zu schauen, welche guten Hörspiele und passenden Bücher Sie besorgen können (Bestand, kaufen, ausleihen, tauschen, Kinder bringen Hörspiele mit ...). Meist haben gute Buchklassiker auch ein passendes gutes Hörspiel/Hörbuch.

Wenn Sie eine mec-Medienbox in Ihrer Einrichtung haben, dann können Sie auf

die dort enthaltenen Medien zurück greifen, die weiter oben genannt sind.

Tolle Anregungen gibt es auch: bei Ohrenspitzer [www.ohrenspitzer.de](http://www.ohrenspitzer.de) oder bei der Stiftung Zuhören [www.zuhoeren.de](http://www.zuhoeren.de)

#### Durchführung:

Am besten werden Hörspielangebote zuerst in der Gruppe eingeführt. Mit dem passenden Bilderbuch ist die Aufmerksamkeit auf jeden Fall sichergestellt. Versuchen Sie, eine entsprechende Atmosphäre zu schaffen, indem Sie das Licht dimmen, Kissen bereithalten, evtl. Gegenstände aus der Geschichte zur Hand haben etc.

Natürlich sollen Hörmedien nicht das Erzählen und Vorlesen ablösen. Auf gar keinen Fall! Aber sie haben ihre eigene Qualität durch die Sprecher/in und die vielen Geräusche und Klänge. Hörmedien sind Kino für die Ohren!

Ist ein Hörbuch einmal eingeführt, kann es in der Audiothek frei zum Hören angeboten werden. Dort befindet sich ein Abspielgerät mit mindestens zwei Kopfhörern (Anschluss über Adapter), der CD und dem passenden Buch. Natürlich sollten Sie die Kinder in die Nutzung der Medien und die entsprechenden Regeln vorab einführen. Die Audiothek soll kein Ort der wahllosen Musik- und Hörspiel-Auswahl sein! Es gibt dort ein gezieltes und qualitativ gutes Angebot zur freien Nutzung. Es ist ein besonderes Angebot, das den Kindern auch so kommuniziert werden sollte.

Es sollten nicht mehr als drei verschiedene Optionen gleichzeitig angeboten werden. Weniger ist hier mehr!

Besonders wertvoll ist es natürlich, wenn zu den eingeführten Hörspielen auch eine entsprechende Auseinandersetzung ge-

staltet wird. Die Kinder sollen sich über das Gehörte und Gesehene austauschen. Über die Geräusche, die Musik, den Inhalt, die eigenen Erfahrungen dazu (Stichwort: Lernen in Ko-Konstruktionen). Und am allerbesten ist es, auch die Ausgestaltung (Bild malen etc.) bezüglich des Hör- und Leseangebots anzuregen. Wichtig ist die bewusste Kommunikation über die Inhalte: Was haben die Kinder denn überhaupt verstanden? Was gefällt ihnen?

#### Varianten:

Vielleicht lässt sich der Audiothek richtig Leben einhauchen, indem Sie eine Hitparade der Kinder erstellen. Diese sollen Hörspiele oder auch Hör-CDs bewerten und ihre Entscheidung begründen.

Damit wird eine bewusste Auseinandersetzung gefördert. Sammeln Sie die Aufnahmen der Kinder in jedem Fall in der Audiothek. Vielleicht bieten Sie auch CDs mit all den gesammelten Geräuschen, die „eingefangen“ wurden, an. Diese können illustriert werden indem die Kinder CD-Cover gestalten. Ein echtes Archiv entsteht!

#### Tipps – so kann es gut gelingen:

Es hat sich gezeigt, dass es mit der Lautstärke und den Kopfhörern wenige Probleme gibt. Es sollten aber Regeln dazu eingeführt werden. Denn unsere Ohren sind sensibel!

#### Was ich noch sagen möchte:

Eine Audiothek oder eine Hörecke manifestiert das Hören in einer Bildungseinrichtung bewusst räumlich. Es entsteht ein Ort zum Hören! So macht Zuhören Spaß!

Autor: Sven Vosseler

## ComicLife – Mit DigiFotocam, PC und viel Fantasie Comics gestalten!

### Kurzbeschreibung:

Schon Vorschulkinder können mit dem Programm ComicLife aus digitalen Fotos lustige Comics gestalten: authentisch wirkende Sprechblasen, viele lustige Schriften und Fotoeffekte lassen die digitalen Bilder wie Comics von Profis aussehen. Dazu stehen zahlreiche Vorlagen zur Verfügung, die jede/r per „drag & drop“ einfügen kann. Der fertige Comic kann direkt ausgedruckt, als JPG-Bild gespeichert oder per E-Mail verschickt werden.

### Medienart:

Foto / Computer / Internet / Drucker

### Methodenform:

Projekt / Freies Angebot

### Teilnehmenden-Anzahl:

Keine Einschränkungen

**Zeitdauer:** Ein Comic in A4 kann in kurzer Zeit (z.B. 45 Minuten) entstehen. Thematische Projektarbeiten oder Storyboards können in individuellen Zeitrahmen angepasst werden.

▶  
Mit Hilfe der DigiCam werden auch  
Spielfigürchen zu Comichelden







### Mediale Lernziele:

- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- sprechen
- lesen
- hören
- lernen
- gestalten
- experimentieren
- sozial / kooperativ
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen
- Medien im Alltag entdecken
- Medienbezogene Emotionen ausdrücken und erarbeiten
- Medien als vom Mensch gemacht erkennen
- Absichten von Medien erkennen
- mit Medien kommunizieren
- Spaß haben
- Software-Kenntnisse
- Hardware-Kenntnisse

### Zielgruppe:

- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich/Hort: 1. - 2. Klasse,
- Primärbereich/Hort: 3. - 4. Klasse
- Erzieher/innen / Lehrer/innen  
Auszubildende / Eltern

### Benötigtes Material:

- ComicLife [Software zur Gestaltung von Comics]
- Computer, Internetzugang [einmalig zur Freischaltung der Software bei

Installation), ComicLife-Software [Download 30-Tage-Testversion unter [www.plasq.com](http://www.plasq.com), dort auch Online-Kauf der Vollversion. Zwei Lizenzen der Vollversion sind Bestandteil der mec-Medienbox2],  
 ■ eigene digitale Bilder oder Fotokamera [Akkuladegerät, Speicherkarte] zum Erstellen der Fotos.

### Vorbereitung:

Das Programm ComicLife auf dem Computer installieren. Eigene Fotos bzw. Bilder, die in dem Comic verarbeitet werden sollen, sollten schon auf dem Computer vorhanden sein. (Achtung: Urheberrechte beachten!, siehe dazu z.B. mec-Ordner „Erlebniswelt Medien“, Kapitel 2.5: Alles was Recht ist..., S. 93-95 oder: <http://www.mec-rlp.de>). Alternativ erstellen die beteiligten Gruppenmitglieder Fotos mit der digitalen Fotokamera und gestalten mit der Software ihre Geschichte. Als Einstieg kann ein „Mini-Storyboard“ hilfreich sein bzw. Fragen zu Einstieg, Handlung und Abschluss der Geschichte oder eine Ich-Seite für ein Portfolio.

### Durchführung

Vgl. die folgende Doppelseite

### Reflexion/Auswertung:

Durch Kreativität und mit viel Spaß lassen sich mit wenig Aufwand überraschende Ergebnisse erzielen.

### Varianten

Wurden mehrere Comicstrips in einer Datei angelegt, so lässt sich daraus ein Film machen, welcher später mit Hilfe des Programms Windows Movie Maker auch mit Musik unterlegt werden kann.

### Tipp – so kann es gut gelingen

ComicLife eignet sich sehr gut, um z. B. mit Kindern eine Fotostory zu erstellen, aber auch um Regeln oder Anleitungen zu verdeutlichen (z. B. Regeln zur Nutzung des Computers, zum Aufräumen der Spielecke, zum Sortieren von Spielmaterialien etc.). Auch jüngere Kinder können mit dem Programm erste Schreib- und Leseerfahrungen sammeln. Der Einsatz von ComicLife ist besonders gut für Portfolioarbeit, Dokumentationen und das Erstellen von Storyboards geeignet.

### Was ich noch sagen möchte

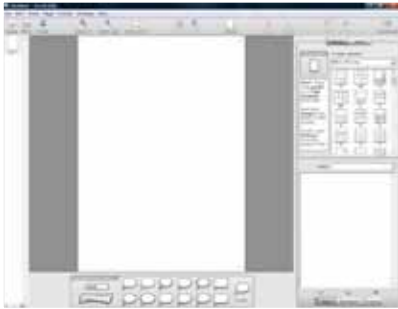
Um den Comic auszudrucken, wird mit einem Klick auf die „Print“-Taste (**Druck**)-Taste links direkt unter der Taskleiste der Druck ausgeführt. Vorher dort aus der Liste den installierten oder gewünschten Drucker auswählen.

Autorinnen: Birgid Dinges, Maren Risch

## Durchführung

Das Programm ComicLife auf dem Computer öffnen (**Start**→**Programme**→**plasq**→**ComicLife**)

Wenn das Programm geöffnet ist, sieht es so aus:



Was ist darauf zu erkennen?

Oben in der Taskleiste befinden sich verschiedene Instrumente. Unten ist ein Arbeitsfeld mit Sprechblasen und Schriftzügen. Rechts ist das Menü mit verschiedenen Layout-Vorlagen und der Möglichkeit, Bilder mit der Maus in den eigenen Comic zu ziehen, zu sehen. In der linken Spalte werden die Seiten angezeigt, die bereits erstellt sind.

Wie beginnen?

Zunächst wird über ein Layout entschieden. Dabei ist zu überlegen, wie viele Bilder in dem Comic verwendet werden sollen. Hier ist anzumerken, dass während der Bearbeitung die Möglichkeit besteht, weitere Bilder einzufügen oder wieder zu entfernen.

In diesem Beispiel wurde ein Layout mit einem großen und acht kleinen Bildern gewählt.



Bilder importieren: im rechten Arbeitsfeld auf den Button „Explorer“ klicken, nun den Ordner suchen, in dem die Bilder auf dem Computer gespeichert wurden. In demsel-

ben Arbeitsfeld ist im oberen Drittel ein Feld, das als „Folder“ (**Ordner**) bezeichnet ist. Rechts davon lässt sich mit Hilfe der Pfeiltaste der gewünschte Bereich auswählen. Beispielsweise den Desktop, alle Dateien und Ordner, die auf dem Desktop gespeichert sind, werden dann im unteren Feld angezeigt. Durch Anklicken des gewünschten Ordners werden die Dateien im selben Feld angezeigt.

Dies sieht dann so aus:



Um die Bilder in den Comic zu ziehen, mit der Maus über das gewünschte Bild fahren, dort die linke Maustaste drücken und gedrückt halten! Auf den gewünschten Rahmen links ziehen und die Maustaste loslassen (**drag & drop**). Auf diese Weise lässt sich der Comic mit den gewünschten Bildern füllen.

## Beispielseite:



Mit Hilfe der Sprechblasen und Schriftzüge wird der Comic individueller gestaltet. Dazu wird wie beim Einfügen der Bilder vorgegangen: mit der Maus über die gewünschte Sprechblase in der unteren Leiste fahren und an den gewünschten Ort ziehen (**drag & drop**). Um einen eigenen Text einzufügen wird auf die entsprechende Sprechblase geklickt und der Text eingegeben.



Wenn alle Bilder und Texte (*siehe Beispiel*) eingefügt worden sind, gibt es drei Möglichkeiten fortzufahren:

1. Texte und Sprechblasen bearbeiten bzw. verändern,
2. die Rahmen der Bilder festlegen und
3. den Style der Bilder verändern.

## 1. Texte und Sprechblasen verändern

Die Texte und Sprechblasen lassen sich zunächst in ihrer Größe verändern. Indem auf die gewünschte Sprechblase geklickt wird, erscheint ein Rahmen um die Sprechblase. Wenn die Maus über eine Seite dieses Rahmens gezogen und dabei die linke Maustaste gedrückt wird, lässt sich der Rahmen der Sprechblase oder des Textes größer oder kleiner ziehen.

Die Texte und Sprechblasen lassen sich auch in ihrem Style einfach ändern. Dazu wieder die gewünschte Sprechblase anklicken, dann oben in der Mitte auf den Button „style“ klicken. Ein Drop-Down-Menü öffnet sich und zeigt viele Style-Vorlagen. Durch Anklicken einer solchen Vorlage verändert sich die Sprechblase oder der Text sofort in das gewünschte Layout.

Texte und Sprechblasen lassen sich auch mit Hilfe des rechten Arbeitsfeldes verändern: Die jeweilige Sprechblase oder den Schriftzug anklicken und anschließend im rechten Arbeitsfeld den Button „Details“ auswählen. Das erste Feld heißt „kind“ (**Art**), dort sind alle Formen nochmals dargestellt. Auf diese Weise lässt sich die Art der Sprechblase leicht wechseln. In dem Bereich „style attributes“ ist aus den Style-Vorlagen der gewünschte Style für die Sprechblase auswählbar. Darunter ist der Button „fill“ (**Füllung**) zum Füllen

der Sprechblase mit einer beliebigen Farbe: anklicken und Farbe auswählen. Neben den Button „fill“ ist der Bereich „gradient“ (**Farbverlauf**). Durch Klicken auf das linke Kästchen wird ein Farbverlauf aktiviert. Die Füllung geht so von einer Farbe in eine andere Farbe über (**Verlauf**). Mit einem Klick auf den Button „frame“ (**Rahmen**) lässt sich die Rahmenfarbe der Sprechblase verändern: anklicken und Farbe auswählen.

Durch Klicken auf das Häkchen links von „frame“ wird der Rahmen der Sprechblase entfernt.

Rechts davon lässt sich mit einem Mausklick „straight tail“ („**gerades Ende**“) aktivieren oder deaktivieren, das Ende der Sprechblase wird damit gerade oder gebogen. Die beiden letzten Bereiche sind „shadow“ (**Schatten**) und „font“ (**Schrift**). Links von „shadow“ ist ein kleines Feld, damit wird ein Schatten aktiviert oder deaktiviert. Die Farbe des Schattens kann durch Anklicken des Feldes ausgesucht werden. Im Bereich „font“ (**Schrift**) lässt sich die Farbe für die Schrift aussuchen.

Außerdem kann unter „choose“ (**auswählen**) die Schriftart, die Schriftgröße und der Schriftschnitt festgelegt werden.

Die Größe der Schrift lässt sich auch, unabhängig vom rechten Arbeitsbereich, mit den Buttons „bigger“ (**größer**) und „smaller“ (**kleiner**) in der oberen Leiste verändern.

## 2. Rahmen der Bilder bearbeiten

Zunächst den Style des Rahmens wählen. Dazu einen Doppelklick auf das gewünschte Bild geben, mit der Maus über den Button „style“ in der Mitte des oberen Bereiches ziehen. Dort gibt es einige Style-Vorlagen, die sich durch Anklicken auswählen lassen. Der Rahmen kann mit Hilfe des rechten Arbeitsbereiches bearbeitet werden. Dazu mit der linken Maustaste wieder auf das Bild klicken und anschließend wieder auf den „Details“-Button im rechten Arbeitsfeld gehen. Der

obere Bereich heißt „panel attributes“, das sind die Merkmale des Einzelbildes im Comic. Wird der Button neben „irregular“ (**ungleichmäßig**) aktiviert, lässt sich bei „sides“ (**Seiten**) die Zahl verändern. (**Die Zahl gibt die Anzahl der Eckpunkte an, die das Bild haben soll, man kann hier zwischen 3 und 8 Ecken wählen**). Wird nun der Button „lock“ (**Sperre**) aktiviert, lässt sich die Form nicht mehr verändern, bis er wieder deaktiviert wird.

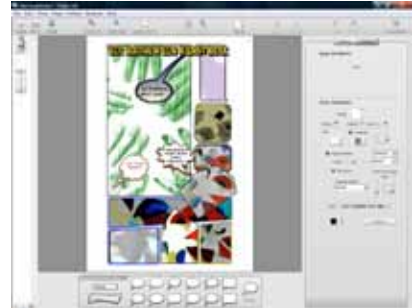
Der untere Bereich heißt „style attributes“. Dort wird die Farbe für die Rahmenfüllung (wird nur benötigt, wenn das Bild nicht den kompletten Rahmen bedeckt) mit dem Button „fill“ (**Füllung**) verändert und rechts davon wieder der Farbverlauf mit dem Button „gradient“. Unterhalb davon lässt sich die Farbe des Rahmens mit dem Button „frame“ (**Rahmen**) verändern. Rechts davon steht „type“, also die Art des Rahmens. Es stehen zur Auswahl: „square“ (**viereckig**), „oval“, „rounded“ (**abgerundet**), „beveled“ (**angeschrägt**), „inset rounded“, „inset square“, „skewed“ (**verzerrt**), „twisted“ (**verdreht**) und „scroll“ (**rollen**). Unter dem „frame“ lässt sich nun noch die Breite („**width**“) bestimmen. Im untersten Bereich kann, wie schon oben beschrieben, ein „shadow“ (**Schatten**) aktiviert und die Farbe dazu bestimmt werden.

## 3. Style der Bilder festlegen

Um den Style der Bilder festzulegen, muss mit einem Doppelklick das gewünschte Bild ausgewählt werden. Der „style“-Button in der oberen Leiste verändert nun das Aussehen. Mit Hilfe des Drop-Down-Menüs den gewünschten Style heraussuchen.

Auch hier lässt sich mit Hilfe des rechten Arbeitsbereiches der „style“, der Rahmen „frame“ und der Schatten „shadow“, wie weiter oben beschrieben, verändern. Auch besteht die Möglichkeit, in dem Bereich „flip“ (**wenden**) das Bild „horizontal“ (**waagrecht**) oder „vertical“ (**senkrecht**) umzudrehen.

Am Ende sieht der fertige Comic folgendermaßen aus:



Wenn der Comic fertig gestaltet ist, wird er gespeichert. Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

Soll an dem Comic später weiter gearbeitet werden können, wird wie folgt verfahren: Speichern durch Klick auf „file“ (**Datei**) links oben in der Taskleiste, dann entweder auf „save“ (**speichern**) oder auf „save as“ (**speichern unter**) klicken. Nun werden Speicherort und Dateinamen festgelegt, unter dem der Comic abgelegt werden soll.

Der Comic lässt sich auch als Bild-Datei, Video-Datei oder als HTML-Datei speichern. Dazu wieder auf „file“ (**Datei**) gehen, dann auf „export“ (**exportieren**) und dann entweder auf „export to html“, „to image“ (**Bild**) oder „to movie“ (**Film**). Nun den gewünschten Speichernamen und Speicherort festlegen. Der Comic kann später nicht mehr verändert werden.

# Geräusche-Gedächtnisquiz „Ich höre was, was du nicht siehst.“



## **Kurzbeschreibung:**

Die Kinder spielen ein Gedächtnisspiel mit Geräusche-Quizkarten. Anschließend ordnen sie die Geräusche den jeweiligen Karten zu.

## **Medienart:**

Audio / gemalte Symbole

## **Methodenform:**

Angeleitetes Angebot

- wahrnehmen
- hören
- lernen
- experimentieren
- sozial / kooperativ
- Medienbezogene Emotionen ausdrücken und erarbeiten
- Spaß haben

#### Zielgruppe:

- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse

#### Benötigtes Material:

- CD mit Geräuschen
- CD-Player
- Bilder-, Memory-Karten
- Alternativ können die Geräusche auch auf einem USB-Stick oder einem anderen Datenträger liegen und von einem PC abgespielt werden. Selbstgemachte Bilder als Geräusche-Quizkarten.

#### Vorbereitung:

CD-Player, CDs mit Geräuschen, Geräusche-Quizkarten

#### Durchführung:

Die Kinder spielen zu zweit ein Geräusche-Quiz mit zehn Bildpaaren. Sie suchen gemeinsam die zehn Bildpaare und legen diese vor sich. Anschließend teilen die Kinder die Karten so auf, dass jedes Kind je zehn unterschiedliche Bilder hat. Die Bilderpaare werden also gesplittet. Nun setzen sich alle Kinder in einen Kreis. Sie nehmen die Quiz-Karten wie Spielkarten in die Hand. Nun spielt ein Kind mit Unterstützung die Geräusche der Geräusche-CD nacheinander ab.

Jetzt heißt es: „Ohren auf!“. Die Geräusche passen zu den jeweils zehn Bildern auf den Karten. Die Lautstärke des abgespielten Geräuschs muss so gewählt sein, dass es für alle im Sitzkreis hörbar ist. Jedes Kind legt nun verdeckt das Bild, von dem es denkt, dass es zu dem Geräusch passt, vor sich hin. So geht es weiter bis alle zehn Geräusche abgespielt worden sind und die Kinder alle zehn Karten der Reihe nach vor sich liegen haben.

Dabei kann der Teamgedanke gestärkt werden, indem die Kinder im Sitzkreis die Spielenden bei der Lösung beraten.

#### Reflexion/Auswertung:

Das erste Geräusch wird erneut abgespielt. Die Kinder drehen ihre erste Karte gleichzeitig um. Die Ergebnisse können nun in der Gruppe besprochen werden. Welches Geräusch ist zu hören? Warum gehört dieses Geräusch zu dem Bild? Könnten noch andere Bilder dazu passen? Wenn andere Bilder zu sehen sind: Warum hat sich das Kind für dieses Bild entschieden? Ist das ein schönes Geräusch? Usw. Jedes Geräusch wird in der Gruppe einzeln besprochen, bis jedes Bild und jedes Geräusch einmal an der Reihe war.

#### Tipps – so kann es gut gelingen:

Die Gruppe benötigt Zeit, sich auf die Geräusche und Bilder einzulassen; Nebengespräche müssen aufhören, es soll eine ruhige und konzentrierte Stimmung entstehen.

#### Varianten:

Sowohl die Geräusche als auch die Bilder können altersentsprechend abgewandelt werden. Ältere Kinder können auch schwierigere Geräusche erlauschen. Es lassen sich auch nur die Bilder zeigen, und die Kinder versuchen, die Geräusche selbst zu machen. Die Gruppe kann die Geräusche auch abspielen und – ohne Bilder – mündlich besprechen, um was für ein Geräusch es sich handelt. Eine weitere Variante könnte sein, dass die Kinder die Quizkarten verdeckt von einem Stapel ziehen, dann das jeweilige Geräusch vortun und die anderen in der Gruppe versuchen es zu erraten („Geräusche-Pantomime“).

#### Was ich noch sagen möchte:

Das Geräusche-Quiz fördert das Hören und Zuhören.

Autorinnen: Birgid Dinges, Lilian von Hornhardt

#### Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 4, maximal: 10

**Zeitdauer:** Mit den fertigen Geräusche-Quizkarten können die Kinder 30 bis 60 Minuten spielen. Das Erstellen der Karten benötigt zusätzliche Zeit.

#### Mediale Lernziele:

- reflektieren / kommunizieren
- sprechen

# Das Hallenbad im Wassereimer – Hörspielstimmungen selbst erzeugen



**Kurzbeschreibung:**

Jedes Kind kennt Hörspiele. Doch wie entstehen die Atmosphären in den Hörspielen, also das, was Hörspiele so lebendig macht? Muss ich ins Hallenbad gehen, um eine Hallenbadszene aufzunehmen, oder funktioniert das auch anders? – Die Kinder nehmen kurze Hörspielszenen selbst auf und experimentieren mit ihren Stimmen und verschiedenen Hintergrundgeräuschen.

**Medienart:**

Audio

**Methodenform:**

Angeleitetes Angebot

**Teilnehmenden-Anzahl:**

Minimal 4, maximal 8

**Zeitdauer:**

Mindestens 60 Minuten. Die Zeit sollte an die Konzentrationsfähigkeit und das Alter der Kinder angepasst werden. Die Methode kann auch auf mehrere Tage verteilt durchgeführt werden (siehe Varianten).

**Mediale Lernziele:**

- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- wahrnehmen
- hören
- lernen
- gestalten
- experimentieren
- sozial / kooperativ
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen
- Medien als vom Mensch gemacht erkennen
- über Medien kommunizieren
- Spaß haben

**Zielgruppe:**

- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse

**Benötigtes Material:**

- ein CD-Abspielgerät, beispielsweise

ein CD-Player oder ein Computer mit CD-Laufwerk, Soundkarte und Boxen

- ein Gerät, mit dem Töne aufgenommen und abgespielt werden können, z. B. Handy, Audioaufnahmegerät mit externen Boxen, Kassettenrekorder, Laptop

**Vorbereitung:**

Ein bis zwei Tage vor Methodendurchführung werden die Kinder gebeten, ihre Lieblingshörspiele mit in die Einrichtung zu bringen.

**Durchführung:**

Die Kinder wählen eine Hörspielgeschichte aus, die gemeinsam angehört wird. Nun nehmen sie sich eine prägnante Sequenz aus dem Hörspiel vor und „spielen“ diese nach. Und zwar alles, was zu hören ist!

**Beispiel für eine kurze Szene:**

„Zwei Freundinnen treffen sich zufällig im Hallenbad und sprechen miteinander, im Hintergrund sind Wasserplätschern und Kinderstimmen zu hören.“ Die Kinder hören die Szene häufiger und überlegen, was alles zu hören ist. Nun werden die Rollen verteilt: Welches Kind möchte gerne Sprecher/in sein, wer ist für das Wasserplätschern verantwortlich, wer für die Kinder im Hintergrund?

Nun suchen sie sich einen Raum, in dem die Stimmen ähnlich hallen, wie in einem Schwimmbad. Das könnte z. B. der Waschraum oder die Toilette sein. Die Kinder können ruhig mehrere Räume selber testen, bis sie den passenden gefunden haben. Dann sprechen die Kinder, die sich für die Sprecherrollen gemeldet haben, den Hörspieltext sinngemäß nach.

Anschließend geht es um die Hintergrundgeräusche. Die Kinder überlegen, wie sie diese am authentischsten nachmachen können. Vielleicht holen sie sich einen Eimer, füllen Wasser hinein und erzeugen mit ihren Händen im Wasser die Schwimmbadgeräusche. Und die Kinder, die die

Hintergrundstimmen imitieren, rufen sich etwas zu, lachen oder unterhalten sich. Nun wird es spannend! Die Kinder erzeugen nun gleichzeitig Geräusche und sprechen miteinander, so dass eine richtige Hörspielszene entsteht. Dabei sollten die Kinder darauf achten, dass die Lautstärken aufeinander abgestimmt sind. Die Hintergrundgeräusche sollten nur im Hintergrund wahrzunehmen sein, also leise, und die Sprecherinnen, also die Kinder, die sich unterhalten, sollte man deutlich hören. Wenn das Zusammenspiel klappt, kann es aufgenommen werden.

**Reflexion/Auswertung:**

Gemeinsam hören sich die Kinder ihre Aufnahme an. Klingt diese so, als wäre sie im Schwimmbad entstanden? Wenn ja, woran liegt das? Falls nicht, was könnten sie noch verändern?

**Varianten:**

Die Kinder denken sich selbst eine kurze Hörspielsequenz aus, produzieren Geräusche und Stimmen und nehmen diese auf. Interessant ist es, wenn der Ort, an dem die Szene spielt, durch sehr prägnante Hintergrundgeräusche gekennzeichnet ist.

**Tipps – so kann es gut gelingen:**

Die Projektleitung könnte die Hörspielsequenz vorher auswählen. So wäre sichergestellt, dass sich diese Szene richtig gut zum „Nachspielen“ eignet.

**Was ich noch sagen möchte:**

Häufig ist es für die Kinder ein Aha-Erlebnis, wenn sie feststellen, dass Atmosphären bzw. verschiedene Räume künstlich erzeugt werden können. Sie stellen fest: Die Aufnahmen vom Originalhörspiel sind gar nicht im Hallenbad entstanden.

Autorin: Pia Lauscher

# Das neue Kind von anderswo – ein Hörspiel erarbeiten



▲ Tonaufnahme am Computer: eine Audio-Editing-Software macht die Schallkurve sichtbar.

## **Kurzbeschreibung:**

Diese Methode ist angelehnt an die Erzählung „Der Biber von anderswo“ von Henna Goudzand Nahar und Jesua Verstegen. Die Kinder entwickeln eine Geschichte über ein neues Kind in der Gruppe, das „woanders“ herkommt.

## **Medienart:**

Audio / Hörbuch / Internet

## **Methodenform:**

Projekt

## **Teilnehmenden-Anzahl:**

Minimal: 4, maximal: 8

**Zeitdauer:** Je nach Alter etwa 6 bis 10 Einheiten à 2 Stunden

## **Mediale Lernziele:**

- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- sprechen
- lesen
- wahrnehmen
- hören
- lernen
- gestalten
- experimentieren
- sozial / kooperativ
- Medien bedienen
- Medien als vom Mensch gemacht erkennen
- Spaß haben
- Software-Kenntnisse
- Hardware-Kenntnisse
- Geschichten erfinden (kreativ) / Interkulturelle Arbeit



**Zielgruppe:**

- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse

**Benötigtes Material:**

- Laptop / Computer mit der kostenlosen Software Audacity
- Lautsprecherboxen, Mikrofon oder das eingebaute Mikrofon im Laptop / Computer
- Internetzugang, um die Hörflux-Geschichte „Der Biber von Anderswo“ zu hören. Auf der Innenseite des Buchumschlags befindet sich der Zugangscode zum MP3-Hörbuch, der unter [www.nord-sued.com/hoerflux](http://www.nord-sued.com/hoerflux) eingegeben wird. Das Hörbuch kann auf dem Laptop / Computer abgespeichert werden.

**Tipps:**

Woher stammt das verwendete Material?

- Kostenloser Download von Audacity z.B. über [www.chip.de](http://www.chip.de)
- Mikrofon: ausleihbar z. B. beim MKN MedienKompetenzNetzwerk vor Ort ([www.mkn-online.de](http://www.mkn-online.de))
- Eine Anleitung, wie Sie die Software Audacity bedienen, finden Sie im Internet unter [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de) (auf der Seite „Materialien“).
- Weitere Tutorials zu Audacity sind im Internet über eine Google-Suche zu finden

**Vorbereitung:**

Als anleitende Person sollten Sie sich vorab mit der Software Audacity beschäftigen. Eventuell können Sie auch kleine

Übungen mit den Kindern an dem Programm machen, wenn die Kinder es später selbst bedienen sollen.

**Durchführung:**

Die Kinder lesen gemeinsam das Buch „Der Biber von Anderswo“, zum Beispiel mit verteilten Rollen. Sie hören sich auch die Hörbuchversion an, die zum Buch gehört. Die Kinder sprechen über die Geschichte. Warum wollten der Elefant und das Schwein den Biber nicht haben? Dann überlegen sie, ob es so etwas auch bei Kindern gibt.

Nun entwickeln sie gemeinsam eine Geschichte, in der ein Menschenkind nicht gewollt wird, z. B. ein neues Kind, das in die Kita / den Hort / die Klasse kommt und „woanders“ her stammt, nämlich aus einem anderen Land. Sie können sich an der Biber-Geschichte entlang hangeln oder sie abwandeln. Wenn die Geschichte fertig ist, wird sie mit Audacity vertont. Die Kinder sprechen die verschiedenen Rollen, machen Geräusche und nehmen sie auf. Sie können auch Musik aussuchen oder selbst machen (summen, singen, Instrumente spielen).

**Reflexion/Auswertung:**

Die Reflexion findet zu großen Teilen schon während des Prozesses statt, wenn die Kinder über die Fremdheit des Bibers sprechen und den Transfer in die Welt der Menschen machen. Während sie die Geschichte schreiben, müssen sie immer überlegen, warum handelt jemand so oder so, wie fühlt sich der andere, was würde ich tun, habe ich auch schon mal jemanden ausgeschlossen etc.

Nach Fertigstellung des Hörspiels können andere Kinder (andere Gruppen, Eltern) eingeladen werden, um sich das Hörspiel anzuhören und darüber sprechen. Wie haben sie die Geschichte wahrgenommen?

**Varianten:**

Mit den Bildern und der Software „ComicLife“ kann ein Comic entstehen (wegen PC-Einsatz für Vorschulkinder geeignet) oder nach der Methode „Tabletop“ ein Stabfiguren-Video (vgl. die Methodendarstellungen auf S. 8 ff. bzw. 24/25).

**Was ich noch sagen möchte:**

Zeitraum: Das Projekt muss je nach Länge des Hörspiels über mehrere Einheiten gestreckt werden. In 2-Stunden-Einheiten sind – je nach Gruppengröße und Alter der Kinder – 6 bis 10 Einheiten nötig.

Autorin: Karen Schönherr

# Vom Lauschen zur Notation (auditive Wahrnehmung und Schriftsprache)

## Kurzbeschreibung:

Eine klassische Stilleübung zum Lauschen auf die akustische Umwelt in der Kleingruppe oder im „Stuhlkreis“. Die Aufmerksamkeit wird geschärft und auf die einzelnen Geräusche gelenkt, die zeitlich in der hörbaren Umwelt aufeinander folgen. Das Auto vor dem Fenster, die Stimmen im Gang, ein paar Schritte etc. Diese einzelnen Hörereignisse sollen mit Symbolen auf einem Papier festgehalten und können dann wiedergegeben werden. So entsteht Notation, die Schriftsprache.



## Medienart:

Audio

## Methodenform:

Angeleitetes Angebot

## Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 2, maximal: 20+

**Zeitdauer:** Die Dauer kann individuell gestaltet werden. Auch kleine Einheiten von ca. 10 bis 30 Minuten sind möglich.

## Mediale Lernziele:

- reflektieren / kommunizieren
- sprechen
- lesen
- wahrnehmen
- hören
- mit Medien kommunizieren

**Zielgruppe:**

- Elementarbereich: 2 - 4 Jahre
- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse
- Erzieher/innen / Lehrer/innen  
Auszubildende / Eltern

**Benötigtes Material:**

- Die eigenen gespitzten Ohren!
- Ein Plakat und mindestens ein dicker Stift oder Papier und Stifte für alle
- Gerne auch einzelne Karten zum Bemalen

**Vorbereitung:**

Einen Sitz- oder Stuhlkreis beginnen, mit dabei ist ein Plakat und mindestens ein dicker Stift. Das Motto lautet: Heute wird gelauscht, was man alles hören kann, wenn man ganz still ist, entweder im geschlossenen Raum oder auch bei offenem Fenster! Vielleicht sensibilisieren Sie die Ohren auch zu Beginn mit einem schönen Klang, z. B. einer Klangschale. Dann lässt es sich sicher noch besser lauschen.

**Durchführung:**

Gemeinsam wird nun eine (oder auch mehr, je nach Alter der Teilnehmer/innen) Minute Stille bewahrt und genau gelauscht, was alles um einen herum zu hören ist. Eine klassische Stilleübung, die in der Regel als Herausforderung gerne auch von Kindern konzentriert umgesetzt wird. Wenn genug in die Stille (in der es aber meist viel zu hören gibt!) gelauscht wurde, soll aber nicht nur erzählt werden, was alles wahrgenommen wurde. Es soll auch aufgemalt werden, welche einzelnen Geräusche zu hören waren. Die Kinder suchen gemeinsam einfache und vielleicht auch lustige Symbole und malen diese auf das Plakat. Gerne kann auch die pädagogische Fachkraft den Stift führen und die Ideen festhalten, aber noch schöner sind die selbstgemalten Symbole der Kinder (z. B. ein Fuß für Schritte).

Ist alles in Symbole übertragen, dann lassen sich diese auch wieder ablesen.

Spaß macht es auch, die zuvor gehörten Geräusche gemeinsam zu imitieren (z. B. Uhr ticken, Schritte, Regen, Auto etc.).

Aber natürlich kann während der Lauschrunde nicht alles gleichzeitig gehört werden. Alles, was wir hören, verläuft in einer zeitlichen Abfolge – der Hörsinn analysiert u. a. Schallereignisse nach ihrem Auftauchen und ihrer Beschaffenheit in der Zeit. Nur so können wir in unserem Gehirn z. B. einzelne Laute zu Worten und ganzen Sätzen zusammensetzen.

Die kleine „Lauschgeschichte“ (Geräusche & Co.), die während der Stilleübung wahrgenommen wurde, lässt sich nun in der ursprünglichen Form wiedergeben, indem die Symbole auf dem Plakat in der Reihenfolge aufgemalt wurden, wie die zeitliche Abfolge der Geräusche war. Es entsteht so eine Art „Partitur“, wie es in der Musik heißt, oder ein kleiner „Text“. Die „Notation“ oder „Schriftsprache“, die durch die Symbole auf dem Papier zu sehen ist, ermöglicht die Wiedergabe in der zeitlich passenden Abfolge. Beim Schreiben und Lesen ist dies genauso wichtig wie beim Musizieren und der zugehörigen Notation. Alles, was die Kinder hören, lässt sich schriftlich festhalten und dann auch wieder hörbar machen. Genau auf diese Weise haben sich das ein paar Menschen vor mehreren tausend Jahren einst ausgedacht! Am Ende lässt sich das Gehörte in der richtigen zeitlichen Abfolge gemeinsam mit den abgesprochenen Geräuschen durch die abgelesenen Symbole wiedergeben. Was für ein Konzert!

**Varianten:**

Wenn die Gruppe einmal begonnen hat, sich intensiv auf Geräusche, Töne und Laute zu konzentrieren, dann können die Kinder viel über die Beschaffenheit und Empfindungen zu solchen auditiven Eindrücken sagen. Das Wiedergeben regt natürlich die Fantasie zum Geräusche- und Laute-Erstellen an. Generell ist es die Grundlage, um später auch eine schöne Klanggeschichte mit Notation zu gestalten und darzubieten. Vielleicht arbeiten die Kinder dann mit einer großen Tapete und malen sich die Klanggeschichte nach und nach auf. Mit bereits in der Gruppe bekannten Symbolen lassen sich dann auch Klanggeschichten oder „Klangbriefe“ für andere schreiben. Mal sehen, ob die das dann hörbar machen können.

**Was ich noch sagen möchte:**

Schrift und Sprache – Bild und Klänge – Farben und Töne – lassen sich alle gut kombinieren, um die Sinne miteinander zu verbinden. Die Idee, mit Symbolen Hörereignisse oder Informationen auf einem Medium (hier Papier) festzuhalten, regt die Erkenntnis für das Grundverständnis dessen an, was Medien den Menschen bedeuten und ihnen ermöglichen. Die gelauschten, notierten und wiedergegebenen Geräusche lassen sich auch mit einem Rekorder (Mikrofon am PC oder Diktiergerät im Smartphone) aufnehmen, abspeichern und immer wieder abspielen.

Autor: Sven Vosseler

**Tipps – so kann es gut gelingen:**

Am besten lauscht es sich mit geschlossenen Augen. Nicht alle Kinder können sich darauf einlassen. Vielleicht hilft das Basteln von hübschen Lauschmasken. Mit denen fällt es leichter, einmal nichts zu sehen und nur zu lauschen. Die Kinder können die einzelnen Symbole auch auf Kärtchen malen. Dann lassen sie sich auch in die richtige Reihenfolge schieben und es muss nicht von Neuem gemalt werden.

# Postcrossing



▲ Ein altes analoges Medium und trotzdem von großem Interesse für Kinder von heute: Die Postkarte

## **Kurzbeschreibung:**

Die Internetseite [www.postcrossing.com](http://www.postcrossing.com) lädt dazu ein, Postkarten an unbekannte Menschen in der ganzen Welt zu schicken und im Gegenzug Karten in den eigenen Briefkasten zu bekommen. Voraussetzung sind Grundlagen in der Sprache Englisch, damit eine Verständigung gewährleistet werden kann.

## **Medienart:**

Computer / Internet

## **Methodenform:**

Angeleitetes Angebot

## **Teilnehmenden-Anzahl:**

Minimal: 1, maximal: 10

**Zeitdauer:** Postcrossing kann als Projekt über eine längere Zeit (beispielsweise 1 Jahr) immer wieder durchgeführt werden. Dauer pro Einheit ca. 1 Stunde für 5 Postkarten.

## **Mediale Lernziele:**

- dokumentieren / strukturieren
- reflektieren / kommunizieren
- lesen
- gestalten
- Medien kreativ nutzen



- Medien im Alltag entdecken
- mit Medien kommunizieren
- Spaß haben

#### Zielgruppe:

- Elementarbereich: 2 - 4 Jahre
- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse
- Erzieher/innen / Lehrer/innen
- Auszubildende / Eltern

#### Benötigtes Material:

- Computer
- Internetzugang
- Briefmarken
- Postkarten

#### Vorbereitung:

Die Gruppe muss einen kostenlosen Account unter [www.postcrossing.com](http://www.postcrossing.com) anlegen. Dort kann ein Profil für eine Person, eine Gruppe oder Institution bzw. die Kita ausgefüllt werden. Auch kann ein Foto (Bildrechte bei der Auswahl beachten) eingestellt werden. Die Gruppenmitglieder können ihre Lieblingsmotive und Kartenvorlieben eintragen. Die Kartenversender bemühen sich dann, diesen Wünschen gerecht zu werden. Das ist Ehrensache beim Postcrossing! Die Motivwünsche können jederzeit bearbeitet werden, so dass themenbezogene Wünsche wie Bauernhof, Jahreszeiten, gesundes Essen oder fremde Länder mit jeder Karte in der Gruppe besprochen werden können.

#### Durchführung:

Die Durchführung ist völlig frei. Beispielsweise können gezielt zu einem Projektstart 10 Karten verschickt werden. In den nächsten Tagen kommen dann 10 Karten zurück in den eigenen Briefkasten.

#### Reflexion/Auswertung:

Für die Kinder ist es ein Erlebnis, wenn jede angekommene Karte einzeln am Tag der Ankunft besprochen wird. Nach und nach entsteht eine Sammlung. Aus allen angekommenen Karten können die Kinder zum Beispiel ein Mobile basteln oder eine Ausstellung machen. Interessant: Auf der Internetseite ist genau dokumentiert, wann wer welche Karte abgeschickt hat und wann sie beim Empfänger angekommen ist. Auch die zurückgelegten Kilometer sind aufgelistet und die Länder, aus denen die Karten kommen. So macht Erdkunde richtig Spaß, es wird geschrieben und gelesen. Eine gute Kombination, die Lust auf Sprache und Medien macht!

#### Tipps – so kann es gut gelingen:

Regelmäßig zu einem Thema Postkarten verschicken und damit viele Wunschkarten aus der ganzen Welt erhalten. Besonders geeignet für Gruppen mit dem Thema Post, Kommunikation, Schreiben und Lesen. Für die Kita: Keine zu privaten Daten auf den Karten angeben, besser als Gruppe auftreten und als Gruppe schreiben! Unbedingt beachten: Beim Schreiben der Karten muss auch die zugeteilte ID der Karte notiert werden. Nur so kann die Empfängerin oder der Empfänger die Karte als angekommen registrieren.

#### Varianten:

Die Postkarten können in den verschiedenen Herkunftssprachen der Kinder geschrieben werden, wenn Sie mit einer multikulturellen Gruppe medienpädagogisch arbeiten.

#### Was ich noch sagen möchte:

Aus Postcrossing-Aktionen können sich Brief-Freundschaften entwickeln.

Autorin: Maren Risch



# Online-Puzzle für Anfänger und Fortgeschrittene



▲ Gezielt im WorldWideWeb unterwegs: Das Internet hat Kreatives zu bieten, das auch schon für Kitakinder geeignet sein kann.

## **Kurzbeschreibung:**

„Jigsaw Planet“ bietet ein verblüffend einfaches Programm, um Online-Puzzles zu erstellen. Das Programm eignet sich, um entweder vorhandene Puzzles zu spielen oder gibt die Möglichkeit eigene Fotos hochzuladen und in ein eigenes Puzzle zu verwandeln. Je nach Alter können die Kinder ganz einfache (vier Teile) bis ganz schwierige Puzzles (max. 300 Teile) spielen bzw. selbst gestalten. Die Internetseite [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com) ist in deutsch. Sollte der Browser die Seite in englischer Sprache öffnen, so kann am unteren rechten Rand die Sprache eingestellt werden.

## **Medienart:**

Internet / Crossmedia

## **Methodenform:**

Angeleitetes Angebot / Freies Angebot

## **Teilnehmenden-Anzahl:**

Minimal: 1, maximal: 3

**Zeitdauer:** Ein Puzzle mit wenigen Teilen kann eine kurze Methode sein (15 Min.). Das Erstellen und Lösen größerer Puzzles benötigt je nach Übung und Alter der Teilnehmenden mehr Zeit. Das hängt auch davon ab: ist der Rechner schon an, oder wird Zeit für das Hochfahren benötigt? Besteht eine langsame oder schnelle Internetverbindung?

## **Mediale Lernziele:**

- informieren / recherchieren / selektieren
- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- gestalten
- experimentieren
- sozial / kooperativ
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen
- über Medien kommunizieren
- mit Medien kommunizieren
- Spaß haben
- Software-Kenntnisse
- Hardware-Kenntnisse



### Zielgruppe:

- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse
- Erzieher/innen / Lehrer/innen

### Benötigtes Material:

- PC mit Internet-Anschluss
- Eigene digitale Fotos
- Bildrechte klären

### Vorbereitung:

Für das Erstellen eigener Puzzles: Kinder wählen Fotos aus und halten sie auf einem USB-Stick oder dem Desktop bereit. Die Kinder starten den Computer und stellen eine Internetverbindung her. Außerhalb der eigenen Einrichtung muss dazu oft geklärt werden, ob ein Internet-Zugang erlaubt und möglich ist.

### Durchführung:

1. Die Internetseite [www.jigsawplanet.com](http://www.jigsawplanet.com) im Browser aufrufen.
2. Auf „Erstellen“ klicken, im nächsten Fenster unter „Durchsuchen“ in einem Ordner ein eigenes Bild auswählen und mit einem Doppelklick auf den Dateinamen einfügen. Der Name erscheint in der zweiten Zeile und kann beliebig verändert werden. Dann die Anzahl und Form der Puzzleteile bestimmen. Es besteht die Auswahl von 4 („Einfach“) bis zu 300 („Schwer“) Puzzleteilen. Wird in der nächsten Zeile die Option „Drehung“ angeklickt, sind die Puzzleteile über die Pfeiltasten drehbar. Das erschwert das Puzzle. Unter dem Begriff „Stichwörter“ können die Kinder Schlagwörter zu dem Motiv eingeben, dies ist aber eine freiwillige Angabe.

Nun unten auf „Erstellen“ klicken und damit auf die Spielebene zum Puzzle gelangen.

In der unteren Zeilenleiste erscheinen mehrere Symbole als Hilfen: bei einem Klick auf

- das Symbol „Bild“ (mit Berg und Sonne) erscheint die Vorlage des gesamten Fotos in klein;

- das Symbol „Geist“ erscheint als Hilfe schemenhaft die originalgroße Puzzlevorlage des gewählten Fotos im Hintergrund;
- das Symbol „Zahnrad“ bieten sich drei Optionen an:

- a) Neustarten (Puzzle von Neuem beginnen),
- b) Hintergrund (verschiedene Farben nach Wahl zur Kontrastierung der Vorlage),
- c) Hilfe (allerdings auf englisch, ist aber mit dieser vorliegenden Anleitung überflüssig).

In der Mitte wird angezeigt, in welcher Zeit wieviel Prozent des Puzzles gelöst wurden. Das Schließen erfolgt jederzeit mit Klick auf das X unten rechts und führt wieder auf die Startseite zurück.



### Reflexion/Auswertung:

Der variable Schwierigkeitsgrad macht die Methode in vielen Bereichen einsetzbar.

### Tipps – so kann es gut gelingen:

Achten Sie darauf, den Schwierigkeitsgrad der Puzzles (Anzahl der Puzzleteile, mit oder ohne Drehung) an das Alter der Spielenden anzupassen, um die Teilnehmenden weder zu unter- noch zu überfordern. Bei Kindern, besonders älteren und computerefahrenen, haben Sie bitte einen Blick darauf, dass sie beim Puzzlen der von „Jigsaw Planet“ auf der Startseite angezeigten Puzzles in den für Kinder geeigneten Kategorien bleiben. Unter „Entdecken“ können verschiedene Kategorien ausgewählt werden.

### Varianten:

Spielanleitung für Wettbewerbe: Online-Puzzles sind auch mit mehreren Gruppen im Wettbewerb spielbar, je nach Gruppengröße bis ca. 15 Personen. Eine gleiche Bildvorgabe (wahlweise ein vorhandenes Puzzle) wird online z. B. von mehreren Kindern / mehreren Teams unter Wettbewerbsbedingungen gespielt. Schafft ein Team es, in einer vorgegebenen Zeit eine bestimmte Leistung zu erfüllen, bekommt es eine gewisse Anzahl an Punkten. Ist das gesamte Puzzle innerhalb des Zeitrahmens fertig, dann gibt es z. B. noch einen Sonderpunkt.

### Was ich noch sagen möchte:

Extrem hoher Spaßfaktor!

Autorinnen: Birgid Dinges,  
Kerstin Thieme-Jäger

## Tabletop – Stabfiguren bauen und (digital) in Szene setzen

Fotografieren, drucken, malen, ausschneiden, aufkleben: Viele Techniken können beim Gestalten der Tabletop-Figuren zum Einsatz kommen



### Kurzbeschreibung:

Die Methode „Tabletop“ eignet sich hervorragend zur Improvisation von kleinen Filmszenen und Dialogen mit Kindern. Vor gemalten oder in der Natur vorgefundenen Hintergründen agieren Stabpuppen. Die Akteure erzählen mit den Puppen eine Geschichte. Tabletop-Spiele können, müssen aber nicht auf Video aufgezeichnet werden. Mit Tabletop gelingt es, vertraute Tätigkeiten (Basteln, Erzählen, Sprachlässe schaffen) mit neuen, kreativen Beschäftigungsmöglichkeiten (Fotografieren, Theater spielen, Filmen mit der Videokamera) zu verbinden und dabei die technische sowie zeitliche Umsetzung variabel zu gestalten. Das Ganze macht Spaß und ist einfach umzusetzen.

### Medienart:

Video / Audio / Foto / Animation

### Methodenform:

Angeleitetes Angebot / Übung / Einstieg

### Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 4, maximal: 12

**Zeitdauer:** Mindestens 1,5 Stunden mit fertigen Figuren, ansonsten zusätzlich Bastelzeit einplanen. Der digitale Videoschnitt benötigt zusätzliche Zeit.

### Mediale Lernziele:

- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- sprechen
- gestalten
- sozial / kooperativ
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen
- Medien als vom Mensch gemacht erkennen





- über Medien kommunizieren
- Spaß haben
- Software-Kenntnisse
- Hardware-Kenntnisse

#### Zielgruppe:

- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse
- Erzieher/innen

#### Benötigtes Material:

- Windows Movie Maker
- Video-Firewire-Kabel zum Übertragen des Videos auf den Computer
- Kamerasets entsprechend der Zahl der Teilnehmenden, Fernseher oder Beamer
- Drucker, Fotopapier, ausgedruckte Fotos von Hintergründen (Din A3 Querformat),
- Pappe oder Moosgummi
- Holzstiele oder Röhrchen
- Scheren, Klebstoff, Buntstifte, Tesafilm ...
- Computer/Laptop, externes Mikrofon (soweit vorhanden)

#### Vorbereitung:

Zunächst werden von den Kindern Ganzkörperfotos in verschiedenen Posen gemacht, die unterschiedliche Emotionen darstellen sollen (z. B. Freude und Wut). Es ist auch möglich, die Figuren selbst zu basteln oder Medienhelden als Vorlage zu benutzen (z. B. Emma das Schaf). Außerdem werden Hintergründe fotografiert, die für eine Geschichte interessant sein könnten (z.B. Strand, Natur, Kita, Schule, Turnhalle, Klassenzimmer, Schulhof, Straße, Wiese, Spielplatz etc.).

#### Durchführung:

Jedes Kind bearbeitet sich selbst als Tabletop-Figur. Dazu werden die Fotos der Personen auf Fotopapier ausgedruckt, ausgeschnitten und auf Holz- oder Plastikröhrchen aufgeklebt. Sollte kein Fotopapier vorhanden sein, ist es auch möglich, die Fotos auf normalem Papier auszudrucken und sie dann auf Pappe oder Moosgummi zu kleben. Die Hintergründe müssen im Verhältnis zu den Figuren größer ausgedruckt werden, damit sich der

Eindruck von Tiefe und Raum einstellt. Die Figuren sollen nicht größer als 20 cm sein (A4 quer). Die Kinder befestigen die Hintergründe wie Poster an der Wand oder der Tafel. Die Höhe sollte an die Größe der teilnehmenden Kinder angepasst sein und etwas über deren Augenhöhe liegen. Nun gilt es, die Kamera auf ein Stativ zu stellen und den Fotohintergrund so einzufangen, dass er den gesamten Bildschirm ausfüllt.

Die Kinder fixieren die Kamera auf dem Stativ. Die Einstellung bleibt beim Dreh unverändert. Wichtig: Vor der ersten Aufnahme üben die Kinder die Bewegungen der Figuren auf dem Hintergrund, damit sie auch wirklich im Bild und auf dem Bildschirm der Kamera zu sehen sind. Dabei ist auf Folgendes zu achten: Wann ist meine Hand im Bild? Wie muss ich die Figur bewegen, dass es echt aussieht? Wann ist meine Figur nicht mehr im Bild? Hilfreich ist hierbei für die Kinder, einen Monitor an der Kamera oder einen an die Kamera angeschlossenen Fernseher oder Beamer zu haben, um das Geschehen zu verfolgen. Das Spiel mit den Figuren kann nun beginnen!

Die „Puppenspieler“ bewegen ihre Figuren und sprechen spontan (oder auch vorbereitet) die Dialoge. Hilfreich ist es, wenn ein/e weitere/r Teilnehmer/in das Mikrofon in die Richtung des jeweils Sprechenden hält. So können auch rotierend verschiedenen Aufgaben in der Gruppe verteilt werden: Spieler/innen, Ton- und Kamerafrau/-mann, Regisseur/in, etc. (je nach Gruppengröße). Die Gruppe schaut sich die Filmergebnisse gemeinsam an und bespricht das Projekt (Kamera an Fernseher oder Beamer anschließen). Die Kinder können Tabletop-Filme auch im Rahmen einer Elternveranstaltung präsentieren.

#### Reflexion/Auswertung:

Beim ersten gemeinsamen Sichten der gefilmten Szenen merken die Teilnehmer/innen sehr schnell, was gut funktioniert hat und was noch verbessert werden könnte, z. B. in Richtung des Mikrofons sprechen und/oder darauf achten, dass der Hintergrund gerade angebracht ist.

#### Varianten:

Das entstandene Tabletop-Video kann mit einem Schnittprogramm, z. B. Movie Maker am PC weiter bearbeitet werden. Es lassen sich z. B. Vor- und Nachspann einfügen. Gerade durch das Unterlegen von Musik und Soundeffekten lassen sich schöne und witzige Ergebnisse erzielen. Wie für alle Medienprodukte gilt auch hier: es ist unerlässlich die Rechte an Bild und Ton zu wahren. Dies gilt besonders für Musikstücke!

#### Tipps – so kann es gut gelingen:

Die spontan gespielten Geschichten sind vielleicht technisch nicht immer die besten, aber inhaltlich oftmals am authentischsten! Diese Methode ist auch sehr hilfreich, wenn ein Kurzfilm gedreht werden soll. Mit der Methode Tabletop kann die Phase des Storyboardings kreativ gestaltet werden. Das Tabletop-Prinzip ersetzt das Zeichnen, involviert deutlich mehr Teilnehmende (Puppenspieler/innen, Bastler/innen, Kamera-, Tonleute) und erzeugt eine kreativ-motivierende Atmosphäre. Ein nützlicher Nebeneffekt hierbei ist, dass jede/r weiß, um was es geht bzw. wie der Kurzfilm später aussehen soll.

Wird ein Storyboard benötigt, kann man dies anschließend aus Standfotos der Filmaufnahmen zusammenstellen. Praktisch und zeitsparend ist es, eine gewisse Auswahl an Settings (Hintergründe) für alle Teilnehmenden schon in ausgedruckter Form (am besten in DIN A3) zur Verfügung zu stellen.

#### Was ich noch sagen möchte:

Gut ist es, wenn Beispielfiguren zum Vorführen sowie fertige Tabletop-Produkte bereits vorhanden sind, um den Teilnehmenden eine Vorstellung der Umsetzung zu vermitteln. Auf [www.medien-bilden.de](http://www.medien-bilden.de) steht ein Beispiel-Video, das kurz und knapp das Arbeiten mit Tabletop zeigt (Suchbegriff Tabletop).

Autor/innen: Mario Di Carlo, Birgid Dinges, Julia Graf

# Wortsalatmaschine – aus dem WorldWideWeb

## Kurzbeschreibung:

„Wordle“ ([www.wordle.net](http://www.wordle.net)) ist eine kostenlose Mitmach-Seite für jedermann, auch Vorschulkinder können unter Anleitung damit arbeiten. Nach einem ersten Ausprobieren ist es ganz einfach, die ultimative Wortsalatmaschine zu bedienen – auch wenn die Seite in englischer Sprache gehalten ist.

## Medienart:

Computer / Internet

## Methodenform:

Freies Angebot

## Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 1, maximal: 5

## Zeitdauer:

Je nach Anzahl der Kinder und der gewünschten Anzahl der Wörter. Kleine Versuche können bereits in 5 Minuten erstellt werden. Mit dem Umfang der Wortanzahl verlängert sich die benötigte Zeit.

## Mediale Lernziele:

- produzieren / publizieren
- lesen
- gestalten
- experimentieren
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen

## Zielgruppe:

- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich / Hort: 3. - 4. Klasse

## Benötigtes Material:

- Computer mit Internet-Zugang.  
„Java Script“ muss installiert und im Browser aktiviert sein.

## Vorbereitung:

Das Arbeiten mit „Wordle“ benötigt zunächst keine Vorbereitung (siehe Varianten). In der Kleingruppe bietet es sich



an, dass ein Kind mit dem Wordle arbeitet und zwei weitere zuschauen können. Für das eigenständige Arbeiten muss sichergestellt werden, dass das Kind die Webseite nicht verlässt und Grundregeln im Internet kennt und einhält. Achtung: Das Programm ist in englischer Sprache. Für den gezielten Einsatz im Sprachunterricht sollten die Begriffe an der Tafel stehen und eine Übersetzung gemeinsam erarbeitet werden. Auch wenn Englisch noch kein offizielles Unterrichtsthema ist, haben Grundschülerinnen und Grundschüler an dieser Vorgehensweise viel Freude und zeigen Neugier. Für das Speichern der fertigen Wordle-Bilder bitte die Dateneingabe überdenken (siehe Reflexion).

#### Durchführung:

Im Browser „www.wordle.net“ aufrufen. Klicke: → „Create your own“. Es öffnet sich ein Textfeld. Hier kann das Kind alle Wörter eintragen oder aus einem Word-Dokument einkopieren. Die einzelnen Wörter werden mit einem Absatz-Zeichen abgeschlossen, so dass eine Wort-Liste entsteht. Nach der vollständigen Eingabe der Wörter wird der → „Go“-Button geklickt. Das Programm generiert jetzt automatisch einen Wortsalat aus allen Einzelwörtern und das erste „Wordle“-Bild entsteht. Über die Funktion → „Randomize“ (= zufällig anordnen) werden die Wörter per Zufallsgenerator zu einem bunten Wortsalat gemixt. Dieses Mischen der Wörter kann das Kind beliebig oft wiederholen.

In der Kopfzeile gibt es die Einstellungen „Edit“, „Language“, „Font“, „Layout“ und „Color“.

Unter → „Edit“ → „Undo“ lässt sich der letzte Schritt rückgängig machen.

Unter → „Language“ (Sprache) kann unter → „Upper-Case“ alles in Großbuchstaben geschrieben werden.

Unter → „Font“ stehen unendlich viele Schriftarten zur Verfügung. Hier gilt es mutig und kreativ zu sein und verschiedene Schriftarten auszuprobieren. Unter → „Layout“ kann ausgesucht werden, wie der Wortsalat gemixt werden soll (z. B. horizontal, vertikal, halb und halb). Auch

hier gilt: einfach ausprobieren.



Unter → „Color“ sind verschiedene Farbschemen zur Auswahl bereit gestellt.

#### Reflexion/Auswertung:

Nach mehreren Veränderungen kann die Endversion im Netz gespeichert werden → „Save to public“ gallery. Die Gruppe kann optional einen Namen, einen Titel und einen Kommentar eingeben. Die Eingabe der Daten sollte angeleitet werden, um die persönlichen Daten zu schützen. Eine Alternative bleibt das anonyme Speichern. Jetzt ist das Bild im Internet veröffentlicht. Über → „Print“ kann das Bild auch ausgedruckt werden.

#### Tipps – so kann es gut gelingen:

Jedes Computerprogramm macht mal Schwierigkeiten. Unser Tipp ist es daher, alle eingegebenen Wörter vor dem Umwandeln in ein Wordle zur Sicherheit zu kopieren. Dies funktioniert wie folgt: Wenn alle Wörter eingegeben sind, dann alle markieren und kopieren. Dies gelingt über die Tastenkombination „Strg+A“ und dann „Strg+C“ oder über die rechte Maustaste und das Menü. Später können die Kinder die kopierten Wörter mit der Tastenkombination „Strg+V“ jederzeit wieder einfügen.

#### Trick:

Wörter, die mehrmals im Text vorkommen, werden größer dargestellt. Was besonders groß sein soll, muss also oft geschrieben sein! Ein besonders wichti-

ges Wort sollten die Kinder mehrfach in den Text kopieren oder schreiben. Wörter, die von Wordle nebeneinander dargestellt werden sollen, müssen bei der Eingabe durch eine sogenannte Tilde (~) ohne Leerzeichen miteinander verbunden werden.

#### Varianten:

Eine Variante ist es, dass Kinder ihre Wörter für die „Wortsalat“-Maschine bereits vorab auf einem Zettel sammeln und abschreiben. Das thematische Arbeiten kann damit wunderbar unterstützt werden. Auch Reimwörter können auf diese Art und Weise gesammelt und visualisiert werden. Die gesammelten Wörter können die Kinder auch in einem Schreibprogramm wie z. B. „Word“ vorschreiben und abspeichern. Die vollständige Sammlung wird dann in ein Wordle kopiert.

#### Was ich noch sagen möchte:

Auch Bilder mit wenigen Wörtern haben eine große Wirkung. Das Speichern des Bildes benötigt einige Feinheiten: Das Bild muss komplett auf dem Bildschirm zu sehen sein. Über einen Screenshot (Druck-Taste oder Print-Taste) müssen Sie das Bild in den Zwischenspeicher kopieren und dann in ein Bildbearbeitungsprogramm (z. B. Paint) einfügen („Strg+V“) und beschneiden. Leider geht es nicht anders! Jetzt können von der Datei auch Fotoabzüge gemacht werden (z. B. für einen Kalender oder Grußkarten). Den entstandenen Wortmix können Sie im Internet speichern. Dazu legen Sie einen Usernamen an. Alle weiteren Speicherungen mit diesem Namen sind automatisch in einem Profil (z. B. kita\_herbstwind) abgelegt. So entsteht allmählich eine riesige Online-Sammlung. Eine weitere englischsprachige Software im Netz ist die WordCloud von Abcya ([http://www.abcya.com/word\\_clouds.htm](http://www.abcya.com/word_clouds.htm)). Sie ist ebenfalls für den Einsatz eines Wortsalats geeignet. Hier werden ähnliche Funktionen angeboten wie von Wordle, das Speichern der Bilder ist jedoch einfacher.

Autorin: Birgid Dinges



## Mit Book Creator ein digitales Buch erstellen

▲ Tablet-Computer sind Alleskönner, die Schriftmedien, Fotografie, Hörmedien und Video zusammenführen.

### Kurzbeschreibung:

Die App Book Creator bietet Kindern die Möglichkeit, ein individuelles eBook zu erstellen. Kinder können mit der App Geschichten erzählen, weitererzählen oder besondere Ereignisse aus dem Alltag nacherzählen und grafisch festhalten. Durch Hinzufügen von eigenen Fotos oder selbst gemalten Bildern und der Möglichkeit, die Geschichten durch Ton- bzw. Musiksequenzen zu ergänzen, bekommt das eBook eine sehr persönliche Note.

### Medienart:

Buch, Video / DVD / Film, Audio, Foto, Computer (Tablet)

### Methodenform:

Projekt / Angeleitetes Angebot

### Teilnehmenden-Anzahl:

Minimal: 3, maximal: 8

### Zeitdauer:

Min. 1,5 Stunden

### Mediale Lernziele:

- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- lesen
- gestalten
- experimentieren

- sozial / kooperativ
- Medien kreativ nutzen
- Medien bedienen
- ausdrücken und erarbeiten
- Spaß haben

### Zielgruppe:

- Elementarbereich: 4 - 5 Jahre
- Elementarbereich: Vorschulkinder
- Primärbereich / Hort: 1. - 2. Klasse
- Primärbereich/ Hort: 3. - 4. Klasse

### Benötigtes Material:

- ein iPad oder Tablet
- App „Book Creator“ (iOS, für iPads, kostenpflichtig)



### Vorbereitung:

Kitas können sich in Bibliotheken oder anderen Leihstellen ein iPad / Tablet ausleihen und dieses Gerät zusätzlich nutzen, ähnlich wie einen Laptop oder die digitale Fotokamera.

### Durchführung:

Im Rahmen einer Projektphase zum Thema „Lieblingsgeschichten“ können die Kinder mit Hilfe der App Book Creator ihre Lieblingsgeschichte als eBook kreieren. Hierbei haben sie die Möglichkeit, bereits bekannte Texte aus vorgelesenen Büchern auf ihre eigene Art und Weise weiter zu „schreiben“ oder die Lieblingsgeschichte mit eigenen Fotos und Zeichnungen zu bebildern.

Um in dem eBook schreiben zu können, öffnet das Kind eine Buchseite, in der oberen rechten Ecke ist ein Plus-Symbol zu finden. Wenn dieses Plus-Symbol angeklickt wird, erscheint eine Liste mit fünf Funktionen (Photos, Camera, Pen, Add Text und Add Sound). Die englischen Begriffe sind dabei keine Hürde, die Funktion verstehen die Kita-Kinder meist sehr schnell.

Um schreiben zu können, bietet die App zwei Funktionen: Pen und Add Text. Mit der Funktion Pen kann ein Kind bereits mit dem Finger „handschriftlich“ bekannte Wörter oder Buchstaben aufschreiben. Die Schriftfarbe ist auch frei wählbar. Zum Löschen von Fehlern steht ein digitaler Radiergummi zur Verfügung.

Mit der App können Kinder selbst geschossene oder selbst gemalte Fotos zu der schriftlichen Buchdarstellung hinzufügen. Hierfür wählen sie in der Liste die Funktion Photos oder Camera aus. Mit der Funktion Photos können sie aus der Gallery oder Photo Roll Bilder in das eBook hochladen. Mit der Funktion Camera schießen sie neue Bilder, die sie dann direkt in das eBook einfügen. Hier können sie auch

selbstgemalte Bilder und Gebasteltes abfotografieren.

Auch auditiv bietet Book Creator die Möglichkeit, die eBooks mit kurzen Musiksequenzen oder selbst aufgenommenen Tonsequenzen zu untermalen und dadurch individuell zu gestalten. Mit „Add Sound“ nehmen die Kinder eigene Gespräche und Lieder auf oder importieren Musik aus iTunes und ergänzen somit ihr eBook.

### Reflexion/Auswertung:

Am Ende des Szenarios können sich die Kinder gegenseitig ihre kreierten Geschichten vorstellen z. B. im Stuhlkreis. Als Abschluss kann die Erzieher/in in die Runde fragen, wie den Kindern die Arbeit mit der App gefallen hat und was sie dabei gelernt haben. Auch eine Präsentation per Beamer ist denkbar, bspw. beim Tag der offenen Tür oder Elternabend.

### Tipps – so kann es gut gelingen:

Um das fertiggestellte Buch für Freund/innen „öffentlich“ zu machen, kann der Autor / die Autorin oder die Gruppe es in eine PDF- Datei umwandeln, per Mail senden, in iTunes speichern oder in einer „Dropbox“ veröffentlichen. Achtung! – wie immer gilt es, den Datenschutz zu beachten, insbesondere das Recht am eigenen Bild.

### Varianten:

Anhand der App können Kita-Kinder auch Bücher aus der Leseecke, Kochbücher, Fotoalben etc. produzieren.

### Was ich noch sagen möchte:

Bereits Kindergarten-Kinder haben Interesse an Zeichen und Buchstaben und messen ihnen eine Bedeutung bei. Die einzelnen Funktionen der App Book Creator sind auch von jüngeren Kindern leicht zu entdecken und einzusetzen.

Autorinnen: Irma Podžič, Maren Risch

- ausgewähltes Lieblingsbuch oder Lieblingsgeschichte der Gruppe, optional: Digitale Fotokamera oder Tablet für Dokumentationszwecke
- ggf. WLAN zum Download der App oder Mailen der Ergebnisse, ggf. Beamer, ggf. Adapter für iPad oder AppleTV, ggf. Drucker und Druckerpapier
- Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Touchoo Creator (iOS 7; Android) Memories Photo Book Creator (Android) Comic Book Creator (Android)

# mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club Rheinland-Pfalz

Der mec versteht sich als medienpädagogische Servicestelle, die vom Engagement der Mitglieder und der Initiatoren lebt. Ziel es ist, die Entwicklung von Medienkompetenz mit der Förderung von Sprach- und Lesekompetenz zu verknüpfen.

Der mec wurde 2008 von der Landeszentrale für Medien und Kommunikation LMK gegründet und wird seit Sommer 2013 von medien+bildung.com alleinverantwortlich getragen. medien+bildung.com wurde als gemeinnützige GmbH im Dezember 2006 von der Landesmedienanstalt LMK gegründet. Unsere Arbeit leitet sich her aus dem Auftrag, Jugendmedienschutz in der Praxis umzusetzen. Deshalb entwickeln und verwirklichen wir Bildungsangebote zur praktischen Medienbildung in unterschiedlichen Bildungssektoren.

## Kinderwelten sind Medienwelten

Bücher, Hörspiele, digitale Kameras, Fernsehen, Video und Computer gehören zum kindlichen Alltag. Entscheidend ist es, den altersgerechten Umgang mit diesen Medien kreativ zu fördern. Ziel des mec ist die Verknüpfung von Medienkompetenz durch aktive Medienarbeit mit der Förderung von Sprach- und Lesekompetenz in der frühkindlichen Bildung.

Der mec vermittelt Ihnen als Erzieher/in das notwendige Praxis-Know-How und stärkt Ihre medienpädagogische Fachkompetenz. Nutzen Sie die Informationen zum Medienverhalten junger Kinder und zum präventiven Jugendmedienschutz, die auch den Dialog mit den Eltern zum Erziehungsthema Medien in der Kita erleichtern.

## Medien aktiv nutzen

Mit viel Spaß einen Trickfilm herstellen, eine eigene Geschichte als Comic oder Tabletop gestalten, kreativ ein Bilderbuch

verfilmen, Hören als Sinneskompetenz fördern und selbst Hörspiele produzieren. Mit diesen medienpädagogischen Angeboten können Sie Neugier und Offenheit von Kindern nutzen und ihnen einen altersgerechten Zugang zu neuen und alten Medien eröffnen. Die Kinder werden zu aktiven Produzentinnen und Produzenten.

Praktische Medienarbeit fördert den kreativen Umgang mit Medien und leitet zum kritischen Hinterfragen von Medien an. Damit geben Sie allen Kindern die Chance, eine frühe altersgerechte Medienkompetenz zu erwerben und die Schlüsselqualifikation des digitalen Zeitalters zu entwickeln.

Der mec bietet umfangreiche Informationen sowie praxisnahe Tipps zur täglichen Arbeit in der Kita.

## Die mec-Angebote

- Praxisnahe Servicestelle für Medienbildung im frühkindlichen Bereich
- Regionale Ansprechpartner/innen im medienpädagogischen Team von medien+bildung.com
- Breites mec-Fortbildungsangebot mit Anerkennung im Landesprogramm „Zukunftschance Kinder – Bildung von Anfang an“.
- Regionale Netzwerktreffen, Netzwerkprojekte („Emma auf Reisen“), Kooperationen mit Fachberatungen, Volkshochschulen, Bibliotheken, MedienKompetenz-Netzwerken, OK-TV-Sendern, dem Projekt „Ohrenspitzer“ u. v. m.
- mec-Website [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de) und Newsletter mit medienpädagogischem Informationsservice: mec-Termine, Online-Anmeldung, Praxisberichte, Tipps, Methoden, Konzepte, Forschungsergebnisse
- Besondere Serviceleistungen für mec-Mitglieder





Der medienpädagogische  
Erzieher/innen Club

**mec**

[www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de)

#### Die mec-Mitgliedschaft

Die mec-Mitgliedschaft ist kostenfrei. Damit übernehmen Sie keine Verpflichtungen, können aber das umfangreiche Angebot des mec für Ihre medienpädagogische Arbeit in der Kita nutzen.

Unter [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de) finden Sie alle wichtigen Informationen.

Melden Sie sich dort direkt und unkompliziert für den mec an!

#### **mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club**

c/o medien+bildung.com gGmbH  
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz  
Turmstr. 10  
67059 Ludwigshafen

#### **Projektkoordination**

##### **Birgid Dinges**

Tel.: 0621 / 5202273  
[dinges@medienundbildung.com](mailto:dinges@medienundbildung.com)

#### **Projekt-Sekretariat**

##### **Wolfgang Wilhelm**

Tel.: 0621 / 5202275  
Fax: 0621 / 5202230  
[wilhelm@medienundbildung.com](mailto:wilhelm@medienundbildung.com)

Hier können Sie uns in Ihrer Region ansprechen:

[medien+bildung.com](http://medien+bildung.com) Ludwigshafen  
Birgid Dinges – siehe oben

#### **medien+bildung.com Kaiserslautern**

##### **Christine Zinn**

Medicusstr. 29, 67655 Kaiserslautern  
Tel.: 0631 - 624 88 242  
[zinn@medienundbildung.com](mailto:zinn@medienundbildung.com)

#### **medien+bildung.com Mainz**

##### **Dr. Maren Risch**

Josefstraße 14, 55118 Mainz  
Tel.: 06131 / 498 77 63  
[risch@medienundbildung.com](mailto:risch@medienundbildung.com)

#### **medien+bildung.com Trier**

##### **Pia Lauscher**

Herzogenbuscher Str. 56, 54292 Trier  
Tel.: 0651-1504408  
[lauscher@medienundbildung.com](mailto:lauscher@medienundbildung.com)



**mec – Der medienpädagogische Erzieher/innen Club**

c/o medien+bildung.com gGmbH  
Lernwerkstatt Rheinland-Pfalz  
Turmstr. 10  
67059 Ludwigshafen

Der medienpädagogische  
Erzieher/innen Club

**mec**

[www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de)