Landeshauptstadt
München
Referat für
Bildung und Sport

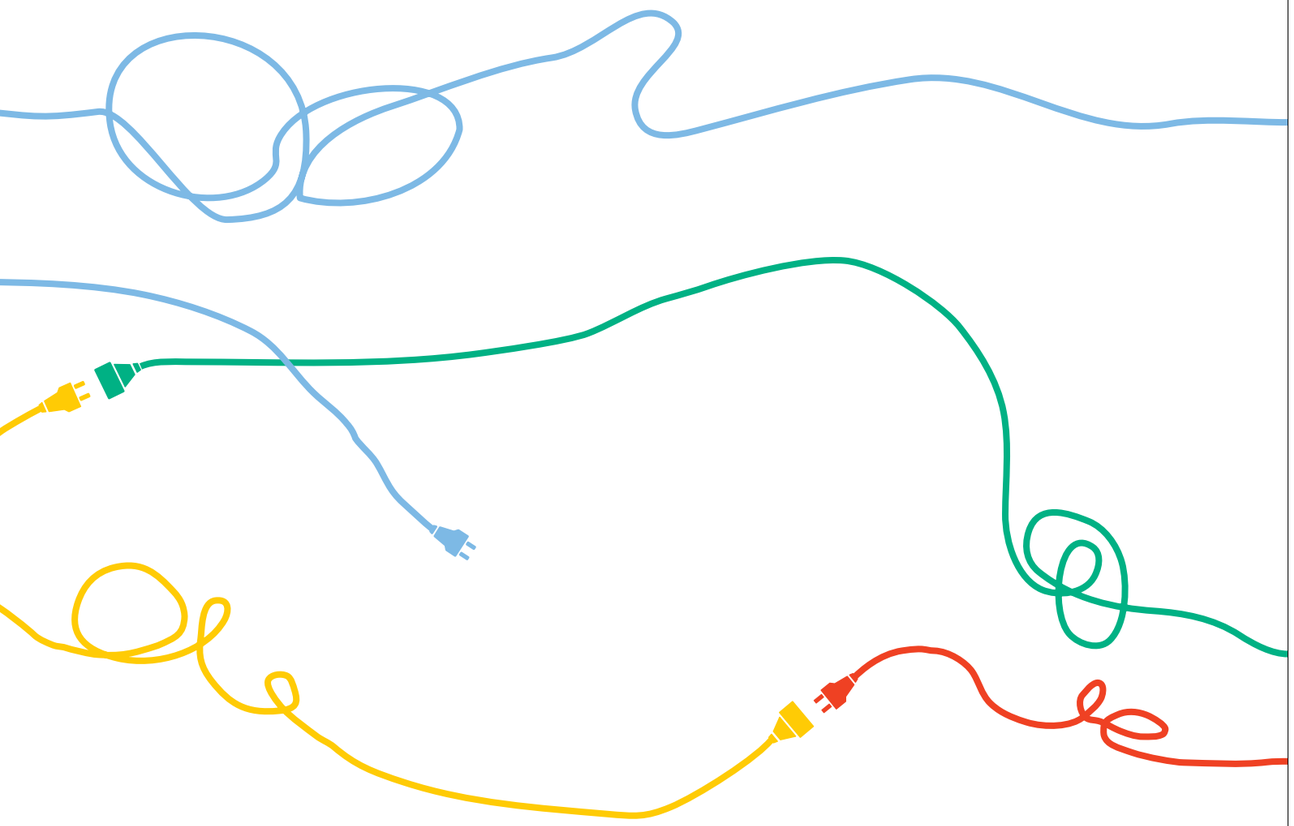
Apps im Einsatz

Medienpädagogische Impulse aus dem
Projekt *Multimedia-Landschaften für Kinder*

In Kooperation mit

studio im netz

kita



Grußwort

Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleg*innen,

ich freue mich sehr, Ihnen im Rahmen des Projekts *MuLa – Multimedia-Landschaften für Kinder* die bereits vierte Broschüre für pädagogisch Tätige, Erziehungskräfte und Interessierte vorzustellen. Diese Broschüre ist eine wertvolle Sammlung von Inspirationen direkt *aus der Praxis für die Praxis* und bietet dadurch viele Anknüpfungspunkte für die Arbeit in Kindertageseinrichtungen.

Es ist wichtig, dass Kinder nicht nur einen ihrer Entwicklung angemessenen, kindgerechten und sicheren Umgang mit digitalen Medien lernen, sondern auch den aktiven und kreativen Einsatz zusammen mit anderen Kindern. Denn nur durch das eigene Ausprobieren in einem geeigneten Rahmen kann sich die Medienkompetenz der Kinder bestmöglich entwickeln. Auf diese Weise schaffen wir zugleich die Grundlage für selbstbestimmte und medienkompetente Bürger*innen von morgen.

In diesem Zusammenhang möchte ich auch auf die Digitalisierungsstrategie der Landeshauptstadt München hinweisen. Sie verfolgt unter anderem das Ziel, digitale Kompetenzen in der Münchner Bevölkerung zu stärken, die digitale Infrastruktur der Stadt auszubauen und die Digitalisierung in Wirtschaft, Bildung und Gesellschaft voranzutreiben. Ich bin überzeugt davon, dass das MuLa-Projekt dazu einen wichtigen Beitrag leistet.

Ich möchte allen Pädagog*innen herzlich für ihr großes Engagement danken, mit dem sie die Medienprojekte in ihren Einrichtungen umsetzen und dokumentieren. Ich bin sicher, dass die Praxisimpulse mit den Schwerpunkten Natur und Umwelt, Vielfalt, Medienverstehen, Sprechen und (Zu-)Hören ganz aktiv und kreativ in den Kitas eingesetzt werden können. Besonders möchte ich mich bei unseren Partnern von *SIN – Studio im Netz* bedanken, die das Projekt *Multimedia-Landschaften für Kinder* seit 25 Jahren so kompetent begleiten und sich für unsere städtischen Kindertageseinrichtungen fachkundig einsetzen.

Ich wünsche Ihnen viel Freude und Erfolg bei der Umsetzung der Ideen aus der Broschüre und bin gespannt auf Ihre Erfahrungen und Ergebnisse.

Herzliche Grüße
Ihr Florian Kraus

Inhalt

Digitale Potentiale ausschöpfen 3

Medienkompetentes Handeln in der Kita 4

Gute Planung ist alles! 6

- × Bevor es losgeht 6
- × Technik 6
- × Nachbereitung 6
- × Checkliste 7
- × Was sagt das Gesetz? 8

Heimliche App-Stars 10

Bildungsziele im Fokus 12

Weiter geht's zu den Praxisimpulsen 14

Diversität 16

- × **Bilder statt Worte** 18
- × **Rund um die Welt** 19
- × **Vielfaltsschnipsel** 20
- × **Deine, meine, unsere Welt** 21

Natur und Umwelt 22

- × **Wunderbare Vogelwelt** 24
- × **Welche Insekten gehören zusammen?** 25
- × **Entdeckerspiel** 26
- × **Was blüht denn da?** 27

Medien verstehen 28

- × **Bitte lächeln oder nicht?!** 30
- × **Wem verrate ich was?** 32
- × **Geheimnisvolle Bilder** 34
- × **Real oder Fake?** 36

Sprechen und (Zu-)Hören 38

- × **Mein Audio-Abenteuer** 40
- × **Lasst die Puppen tanzen!** 41
- × **Hör gut hin!** 42
- × **Guck mal, wer da spricht!** 43

Visionen für die Zukunft 44

App-Register 46

Impressum 48

Digitale Potentiale ausschöpfen

Digitale Medien begeistern. Sie bieten großes Potential, Lern- und Erfahrungsräume zu erweitern und auf unterschiedliche Weise mit unserer Umwelt zu interagieren. Genau aus diesen Gründen ist es wichtig, die kreativen Möglichkeiten auch in der Kita auszuschöpfen. Denn Kinder dürfen und sollen digitale Medien erleben, aber pädagogisch begleitet und in einem geschützten Rahmen.

Bereits 2015 haben wir in unserer Vorgängerbroschüre *Tablets im Einsatz* gezeigt, wie einfach es ist, zusammen mit den Kindern aktiv etwas mit Medien zu gestalten.

Gerade im pädagogischen Kontext gibt es viele sinnvolle Funktionen des Tablets, die eine niederschwellige und einfach umzusetzende Medienarbeit zu lassen. Dabei sind Tablets weit mehr als ein digitaler Werkzeugkoffer. Sie schaffen Sprechanlässe, bieten Möglichkeiten für genaues Zuhören und die Umwelt näher zu begreifen. Sie helfen Systeme zu verstehen und zu hinterfragen, sich mit unterschiedlichen Lebenswelten und Bedürfnissen auseinanderzusetzen und Kinder ganz individuell zu fördern.

In dieser Broschüre erfahren Sie, dass der Einsatz von Tablets, Apps und medialen Hilfsmitteln in der Kita kinderleicht gelingen kann. Dabei verdeutlichen wir die Wichtigkeit einer frühkindlichen Medienbildung und ihrer Ziele. Bei der Umsetzung sollen Kinder eine Medienbildung erleben, in der sie selbstständig, aktiv und kreativ eingebunden werden.

Sie bekommen einen Einblick, wie sich Einrichtungen digital entwickeln können, wenn man ihnen Orte, Zeit und Technik zur Verfügung stellt. Modell-Kitas machen dabei vor, wie innovative Bildungsangebote aussehen. Sie zeigen wie man visionäre Ideen in den Bildungsalltag integrieren kann.

Wie unsere letzte Broschüre, schöpft auch diese Ausgabe aus dem Erfahrungsschatz erfolgreich durchgeführter Medienprojekte mit Kindern im Kindergarten und Grundschulalter. Sie beinhaltet medienpädagogische Methoden, um zu aktiver Medienarbeit anzuregen und liefert Inspirationen, solche und ähnliche Projekte im Kitaalltag umzusetzen. Unsere Praxisprojekte regen an, gemeinsam zu reflektieren, zu hinterfragen und zu lernen. Kindgerecht werden Inhalte besprochen und die Beschreibungen enthalten mögliche Reflexionsfragen, die als Denkanstoß in mediale Bildungsprozesse mit eingebunden werden können.

Die **Praxisimpulse** sind in vier Themen unterteilt:

- → **Diversität**
- → **Natur und Umwelt**
- → **Medien verstehen**
- → **Sprechen und (Zu-)Hören**

Dazu kommen acht **Bildungsziele**, die in den jeweiligen Praxisprojekten im Mittelpunkt stehen:

- × Sprache und Literacy
- × Kennenlernen der Umwelt
- × Vermittlung von Werten
- × Wahrnehmung
- × Kreativität
- × Selbsterfahrung
- × Sozialkompetenz
- × Reflexionsfähigkeit

Jedes dieser Bildungsziele wird in den Projektbeschreibungen durch ein Bild symbolisiert. Eine Beschreibung der Bildungsziele und die Legende dazu finden Sie auf den Seiten 12 und 13.

Die Broschüre steckt voll Wissen und liefert wertvolle Tipps rund ums Thema digitale Medienbildung in der Kita. Zudem lernen Sie *heimliche App-Stars* kennen.

Wir danken allen städtischen Kindertageseinrichtungen aus dem Projekt *Multimedia-Landschaften für Kinder* für ihre Expertise, die vielen Praxis-Einblicke und Ideen zu dieser Broschüre. Besonderen Dank an die Kinder und Erziehungskräfte aus den städtischen Kitas Implerstraße 35 und Helmut-Käutner-Straße 18 für die fotografischen Einblicke in ihren medienpädagogischen Alltag.

Dank auch an die Landeshauptstadt München, Referat für Bildung und Sport, KITA, Städtischer Träger für die Unterstützung bei der Veröffentlichung dieser Broschüre.

Ein großes Dankeschön auch den Leser*innen dieser Broschüre, die sich Medienbildung in der Kita zum Ziel gesetzt haben und die Vermittlung von Medienkompetenz bei Kindern frühzeitig unterstützen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude bei der Lektüre und vor allem Spaß beim Ausprobieren und Umsetzen der Ideen mit den Kindern.

Medienkompetentes Handeln in der Kita

Bildungseinrichtungen wie Kitas können dazu beitragen, Kindern einen selbstbestimmten, aktiven, kreativen und kritisch-reflexiven Umgang mit Medien aufzuzeigen. Um diese Fähigkeiten auszubilden, brauchen Kinder Möglichkeiten ins Tun zu kommen, spielerisch und begleitet. Zusammen mit einer individuellen und kindgerechten Umsetzung sind dies wichtige Stellschrauben für die angestrebte Chancengleichheit.

Welche Fähigkeiten machen medienkompetentes Handeln aus?
Wir unterscheiden dabei folgende vier Zieldimensionen, die ineinandergreifen:

- **Medienkritik** ist die Fähigkeit, den eigenen Umgang mit Medien zu reflektieren, aber auch die Medieninhalte kritisch zu hinterfragen.
- **Medienkunde** vermittelt das Wissen, welche Medien(-inhalte) es gibt. Erst dann kann eine Auswahl getroffen werden. Zudem geht es darum, wie man ein Gerät bedient und sicher verwendet.
- **Mediennutzung** kann passiv sein, zum Beispiel beim Streamen von Serien. Sie kann auch aktiv stattfinden, indem das Medium direkt bedient wird oder man Feedback gibt.
- **Mediengestaltung** ist als kreativer und innovativer Nutzungsprozess zu verstehen. Es wird selbstständig etwas gestaltet und produziert.

Übersetzen wir das in die Praxis, sieht medienkompetentes Handeln mit Kindern so aus: Wir beschäftigen uns mit dem Thema *Insekten* und wissen, dass es dazu eine empfehlenswerte App gibt. Diese wählen wir aus und führen aktiv und kreativ ins Thema ein. Wir begleiten die Kinder während der gesamten Anwendung. Im Anschluss tauschen wir uns aus und präsentieren die Ergebnisse. Nach dem Kennenlernen und Ausprobieren sprechen wir mit den Kindern über ihr Medienhandeln und den Prozess.

Das Beispiel zeigt, dass die Förderung von Medienkompetenz nur weniger Mittel Bedarf. Wichtig ist, den Kindern Möglichkeiten zu gemeinsamen Erfahrungen und zum eigenständigen Erkunden zu geben. Ziel dabei ist es, einen bewussten und selbstreflektierten Umgang mit Medien frühzeitig und nachhaltig auszuformen. Die Basis kann auch ohne viel Technik gelegt werden.

Gute Planung ist alles!

Bevor Sie mit einem Projekt starten, sollten Sie sich über das *Drumherum* Gedanken machen. Wäre es nicht hilfreich, eine einfache Anleitung für die Durchführung aller Projekte zu haben? Diese Broschüre liefert keine Allzweck-Lösung, aber wir zeigen Ihnen, welche Technik Sie brauchen und welche gesetzlichen Grundlagen Sie beachten müssen.

Bevor es losgeht

- Planen Sie ausreichend Zeit ein, um die App zu installieren, sie auszuprobieren und alle Materialien vorzubereiten.
- Machen Sie sich zuerst mit den Grundfunktionen der App vertraut.
- Lassen Sie die Kinder die App selbst erproben, ohne konkrete Vorgaben zu machen.

Hinweis: Für die Betriebssysteme (iOS, Android) gibt es zum Teil unterschiedliche Programme. Wir haben uns bemüht für beide gleichwertige Alternativen anzuführen und verwenden sowohl kostenpflichtige als auch kostenlose Apps.

Einige Apps bieten **In-App-Käufe** an. In-App-Käufe sind zusätzliche Inhalte oder Abonnements, die direkt in der App erfolgen. Die Bezahlung der App und der In-App-Käufe funktioniert über eine Bankverbindung oder das Guthaben einer Prepaidkarte. Wir raten, Käufe und In-App-Käufe mit einem Passwort zu schützen (in Einstellungen) und eine Prepaidkarte (im Einzelhandel) anzuschaffen. Eine zusätzliche Registrierung im Store ist nur bei Apple Geräten nötig.

Aufgrund mehrerer Risikofaktoren (Werbung, Social Media-Links, uneingeschränkter Zugriff auf Text- und Bilddatenbanken) empfehlen wir, das Internet im Projektverlauf zu deaktivieren.

Technik

Bereits mit wenig Technik ist ganz viel Kreativität, Aktivität und Austausch möglich. Was gehört zur Grundausstattung?

- Tablet, Smartphone oder Digitalkamera und ein PC.
- Drucker und Laminiergerät
- Lautsprecher
- Beamer: Um das Gerät mit dem Beamer zu verbinden, kann ein zusätzlicher Adapter erforderlich sein.
- Externes Mikrofon: Für Audioaufnahmen empfehlen wir das Anstecken eines externen Mikrofons, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen.

Tipp → Ein Tablet gehört noch nicht zur Standardausrüstung Ihrer Kita? Dafür gibt es Lösungen: Sowohl über das Pädagogische Institut des Referats für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München als auch das SIN – Studio im Netz e.V. können Sie sich ein oder mehrere Tablets – über einen gewissen Zeitraum – projektgebunden ausleihen. Für die Tabletkarawane im Rahmen des Projekts *MuLa-Multimedialandschaften für Kinder* gibt es jährliche Ausschreibungen, für die sich städtische Einrichtungen bewerben können. Sie sind ein privater Träger oder nicht aus München? Wenden Sie sich am besten an eine Medienstelle in Ihrer Nähe. Auch hier können Sie die nötige Technik für bestimmte Zeit ausleihen.

Nachbereitung

- Lasst die Show beginnen! Präsentieren Sie das Projekt über den Beamer.
- Räumen Sie alles wieder auf! Auch das Tablet! Lassen Sie niemals Daten von den Kindern auf dem Gerät zurück (Datenschutz). Das ist bei geliehener Technik besonders wichtig. Exportieren Sie die Projektdateien. Speichern Sie alle Bilder und Daten des Projekts auf einem externen Datenträger. Rufen Sie auch die verwendeten Apps auf und löschen Sie dort die Projektdateien. Und denken Sie bitte daran, am Ende auch den Papierkorb zu löschen.
- Schreiben Sie auf, was Sie beim nächsten Mal vielleicht anders machen möchten!

Checkliste

Diese Checkliste unterstützt Sie bei der Projektdurchführung. Sie finden sie online zum Ausdrucken unter studioimnetz.de/wp-content/uploads/2023/05/Checkliste_Medienprojekte_Kita.pdf

Checkliste für Projekte
zur Medienbildung in der Kita

Kita

Projekttitel _____

Bildungsziele _____

Zeitplan _____

Beteiligte _____

Kinder _____ Anzahl _____ Alter

Die Vorbereitung

- ☐ Verwendete Apps
- ☐ App(s) installieren
- ☐ App(s) testen
- ☐ Akku geladen
- ☐ Weiteres Equipment
- ☐ Bastelutensilien
- ☐ Materialien vorbereiten

Risikomanagement

- ☐ Internet aus (wenn nicht notwendig)
- ☐ Einverständniserklärungen vorhanden
- ☐ Lizenzen gecheckt (bei Verwendung von fremdem Material)

Die Nachbereitung

- ☐ Projekt exportieren
- ☐ Ergebnispräsentation
- ☐ Aufnahmen sortieren und löschen
- ☐ Rückmeldungen der Kinder
- ☐ Rückmeldungen der Erwachsenen

Sonstige Anmerkungen

In Kooperation mit

studio im netz

kita

Was sagt das Gesetz?

Datenschutz
Eine heruntergeladene App verlangt bei Installation oft Zugriff auf verschiedene Funktionen. Sinnvoll ist, wenn eine Fotobearbeitungs-App auf die Kamera zugreifen möchte. Unnütz wäre, wenn eine reine Mal- und Zeichen-App Zugriff auf die GPS-Daten haben möchte. Beschränken Sie die Zugriffsberechtigungen bei der Installation. Die Zugriffsrechte finden Sie auch in den Einstellungen.

Apps können Verlinkungen zu Sozialen Netzwerken wie Instagram oder YouTube enthalten. Bitte speichern Sie deshalb keine Social-Media-Accounts auf dem Tablet. Aktivieren Sie den Button in den App-Einstellungen *Social Media Verbindungen nicht erlauben.*

Urheberrecht
Wird ein Video mit fremder Musik unterlegt oder beinhaltet es nicht selbstaufgenommene Bilder, so muss das Urheberrecht beachtet werden. Sensibilisieren Sie die Kinder frühzeitig dafür. Nutzen Sie, wenn möglich, freie Lizenzen oder eigene Produktionen.

Was sind *freie Lizenzen*?
Präsentationen, Berichte oder Elternbriefe werden lebendiger, wenn man sie bebildert. Das Video vom gemeinsamen Ausflug braucht eine schöne Hintergrundmusik.

Das Internet ist eine gute Quelle für Fotos, Grafiken und Musik. Es ist jedoch nicht erlaubt, jedes Bild oder Lied zu verwenden, denn *jedes Werk ist urheberrechtlich geschützt.* Ausnahme: Der Urheberrechtsschutz ist abgelaufen.

Bevor Sie Bilder und Musik aus dem Internet herunterladen, müssen Sie klären, wer Urheber*in des Werkes ist und unter welcher Lizenz dies veröffentlicht wurde. Die genauen Angaben stehen beim Medium dabei und sind anzugeben. Findet man keine Angaben, dann gilt das **Recht zur Nutzung als nicht erteilt**. Man darf diese Inhalte nicht verwenden. Dies dient dem Schutz des geistigen Eigentums der Urheberin*des Urhebers.

Kurz gesagt: Lizenzen legen fest, wie und in welchem Umfang die Nutzung erlaubt ist. Manche Lizenzen verlangen die Nennung der Urheber*in. Andere erlauben die Nutzung auf unbestimmte Zeit.

Es ist wichtig, darauf zu achten, lizenzfreie Musik oder Bilder zu verwenden. Diese dürfen unter bestimmten Bedingungen von allen Personen genutzt und meist unter der Bedingung der nicht-kommerziellen Verwendung verbreitet werden.

Lizenzfrei heißt aber nicht immer *kostenfrei.* Oft ist eine einmalige Zahlung notwendig.

Wenn man im Internet nach kostenlosen lizenzfreien Bildern sucht, stößt man häufig auch auf **CC-Lizenzen**. CC steht für Creative Commons, eine Organisation, die unterschiedliche Lizenzmodelle erstellt hat. Darüber kann die*der Urheber*in des Werkes festlegen, wie ihr*sein Werk genutzt werden darf. Darf das Werk verändert werden? Muss der Name der Urheberin*des Urhebers genannt werden?

Nutzt man unerlaubterweise ein Werk, kann die*der Urheber*in weitere Gebühren der Lizensierung sowie Schadenersatz verlangen oder man erhält eine kostenpflichtige Abmahnung. Bestenfalls kann man beim Rechteinhaber nachlizensieren.

Recht am eigenen Bild
Werden Bild-, Video- oder Tonaufnahmen von den Kindern gemacht, benötigen Sie dafür die Einwilligung der Eltern, der Erziehungsberechtigten *und* der Kinder. Auch Kinder sollten immer mitbestimmen dürfen, wann und in welchen Situationen sie abgebildet oder aufgenommen werden möchten.

Tipp → Es gibt Kinder, die keine Aufnahmen von sich wünschen oder das Einverständnis der Eltern fehlt. Das ist natürlich zu akzeptieren. In den Projekten gibt es vielfältige Aufgaben, die hinter der Kamera und dem Mikrofon stattfinden und die die Kinder übernehmen können. Projekte können auch so umgewandelt werden, dass anstelle der Kinder, Figuren oder ähnliches vor der Kamera stehen.

Ein paar Anregungen für **Foto-Spielregeln**. Legen Sie die Regeln vor jeder Bildungsaktivität mit den Kindern neu fest:

- Es werden nur Personen fotografiert, die das auch möchten. Dies gilt für Kinder und Erwachsene.
- Jedes Kind darf selbst entscheiden, welche Fotoaufnahmen von ihr*ihm gespeichert, gelöscht oder präsentiert werden.
- Jedes Kind entscheidet selbst, wann es fotografiert werden möchte. Es sagt, was es als schön, peinlich oder zu persönlich empfindet. Diese Entscheidung kann von Aufnahme zu Aufnahme, von Tag zu Tag unterschiedlich sein. Deshalb fragen wir vor jedem Foto nach.
- Wir machen nur Fotos in angenehmen Situationen. Wenn ein Kind weint oder wütend ist, nehmen wir es nicht auf.
- Es gibt Orte, an denen wir nie fotografieren. Alle sollten diese Orte kennen. Bei einer gemeinsamen Tour durch die Kita können Sie auch Schilder mit einem Symbol für *Fotos verboten* anbringen.
- Wir reduzieren Personenfotos auf das fachlich notwendige Maß. Hierbei bevorzugen wir Fotos, die Personen von hinten zeigen oder der Fokus auf Detailaufnahmen (zum Beispiel nur Hände, Füße …) liegt.
- Die Foto-Regeln gelten genauso für Video- und Sprachaufnahmen.

Heimliche App-Stars

Hardware allein reicht nicht. Wir zeigen Ihnen einige Allround-Talente und heimlichen App-Stars unserer Kitas.

Fotografie

Kamera
vorinstalliert
(Android, iOS)

- × Aufnahme von Fotos und Videos
- × Panorama-Aufnahmen, Zeitlupen- und Zeitraffer-Videos
- × Bildbearbeitung und Videoschnittprogramm
- × Filterfunktionen
- × Zusatzfunktion: QR-Codes einlesen

Ideen

- → Fotosafari – Auf der Suche nach Buchstaben und Farben
- → Fotografieren aus unterschiedlichen Perspektiven
- → Versteckspiel: Kuscheltiere oder Spielzeug wird fotografiert. Anhand des Ausgangsfotos müssen es die anderen Kinder suchen.

PicCollage
(Android, iOS)

PicCollage EDU Collage Maker
(iOS)

- × Collagen aus Fotos erstellen
- × Auswahl aus vorgefertigten Layouts und Rastern
- × Verzieren mit Texten, Stickern, Rahmen und Hintergründen

Ideen

- → Erstellung einer Geburtstagskarte
- → Ausflugsdokumentation
- → Eigenes Bilderlotto oder -memospiel erstellen

Audio

Sprachmemos
(iOS)

einfaches Diktiergerät
(Android)

- × Audioaufnahme
- × Audioschnitttool
- × Weiterverwendung der Aufnahmen für andere Projekte durch Exportfunktion

Ideen

- → Lieder aufnehmen im Morgenkreis
- → eigene Stimmen aufnehmen und erkunden
- → Geräusche bei einem Spaziergang aufnehmen

Keezy Classic
(iOS)

Indigo Pads/ Indigo Pads 2
(Android)

ipi Sound
(Android, iOS)

- × Verschiedene bunte Felder mit Tönen hinterlegen
- × Aufnahme von Stimmen, Tönen und Geräuschen
- × Mix von Aufnahmen
- × eigene Beats erstellen

Ideen

- → die Umgebung durch Geräusche erfahrbar machen
- → Erstellung eigener Hörrätsel: *typische* Geräusche in der Einrichtung
- → erraten unterschiedlicher Tierstimmen
- → eigene Hintergrundmusik für Projekte erstellen und zusammenmixen

Film

iMovie
(iOS)

InShot
(Android, iOS)

- × aus ausgewählten Medien einen Film oder Trailer erstellen
- × Auswahl an Vorlagen, Titeln, Übergängen, Musikstücken, Filtern und vieles mehr
- × Videoschnittprogramm, das mit wenigen Fingertipps kleine Filme produziert.

Ideen

- → Imagefilm der Einrichtung
- → Aufnahme von Begrüßungen der Kinder für den Elternabend
- → Alltagsdokumentation und Portfolioarbeit

StopMotion Studio/ StopMotion Studio Pro
(iOS, Android)

- × Mit der Stopp-Trick-Technik werden hintereinander viele Bilder aufgenommen und dann zu einem Film zusammengefügt.
- × Nach jedem Foto wird eine Kleinigkeit am Motiv verändert und dann erneut fotografiert.
- × Aus der Fotoserie entsteht ein Film, der mit Soundeffekten, Filtern und vielem mehr bearbeitet werden kann.

Ideen

- → Geschichten erzählen und erfinden
- → Abläufe nacherzählen
- → Erklärvideos gestalten

Multimedia

Book Creator for iPad
(iOS)

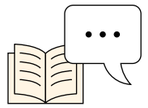
Book Creator
(Webseite)

- × Erstellung eines multimedialen Buches
- × einfügen von Fotos und Videos
- × Texte schreiben
- × Audio-Elemente einbauen
- × mit unterschiedlichen Farben, Layouts und Hintergründen experimentieren

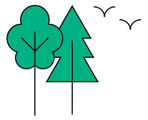
Ideen

- → Gestaltung eines Liederbuches oder eines Portfoliobuches
- → Bilderbuch in verschiedenen Sprachen

Bildungsziele im Fokus



Sprache und Literacy
Das *Sprachgefühl* ist durch das gegenseitige Austauschen und Unterstützen gefördert. Textverständnis und Wortschatz werden erweitert. Durch das spielerische Experimentieren mit Geschichten und das eigene Gestalten von Texten wird die Lese- und Rechtschreibkompetenz gestärkt.



Kennenlernen der Umwelt
Den Kindern wird ein wertschätzender und bewusster Umgang mit *Natur und Umwelt* vermittelt. Kinder erfahren spielerisch ihre direkte Umgebung, in der sie leben und aufwachsen, und setzen sich kreativ damit auseinander. Nachhaltiges Denken und Handeln beeinflusst unsere gemeinsame Zukunft.

Vermittlung von Werten
Den Kindern wird ein wertschätzender und respektvoller Umgang *miteinander* vermittelt. Ein aktiver Einblick in unterschiedliche Lebenswelten und Perspektiven macht die Vielfalt unmittelbar erlebbar. Der Kita-Alltag wird durch die Individualität jeden Kindes, aber auch durch die vielen Gemeinsamkeiten bereichert.

Wahrnehmung
Die Kinder erleben ihre verschiedenen *Sinne* ganz bewusst. Auch die Fähigkeit zur Auswahl und Differenzierung von Farben, Formen und Räumen wird gefördert. Die Merkfähigkeit der Kinder wird durch Elemente, die das genaue Beobachten und Erkennen erfordern, gestärkt. Sie lernen einzelne Aspekte zueinander in Beziehung zu setzen und können sich in ihrer Umwelt orientieren.

Kreativität
Die Kinder können ihre Ideen, Themen und Gefühle auf vielfältige Arten umsetzen und zum Ausdruck bringen. Die kreativen Potenziale der Kinder sind sowohl beim künstlerischen Gestalten eigener Werke als auch beim Planen, Denken, Erforschen, Handeln und Finden origineller Lösungen gefordert.

Selbsterfahrung
Die Selbstwahrnehmung und die Identitätsfindung der Kinder werden durch das eigene Erleben der persönlichen Fähigkeiten und Gefühle gefördert. Es geht um die Entwicklung der Persönlichkeit, vor allem durch soziales Lernen.

Sozialkompetenz
Durch gemeinschaftliche (Klein-)Gruppenarbeiten werden die Teamfähigkeit und das Einfühlungsvermögen gefördert. Der Gruppenprozess wird durch das gemeinsame Ausprobieren, gemeinsame Ziele und Regeln gestärkt.

Reflexionsfähigkeit
Die Kinder lernen kritisch zu hinterfragen. Sie bekommen die Möglichkeit selbstständig Dinge zu erforschen und nachzudenken. Durch den Austausch über die gesammelten Erfahrungen und das Erlebte wird das kindliche Wissen verfestigt und ein verantwortungsbewusster Umgang nahegebracht.

Weiter geht’s zu den **Praxisimpulsen**

Diversität

→ Seite 16

Natur und Umwelt

→ Seite 22

Medien verstehen

→ Seite 28

Sprechen und (Zu-)Hören

→ Seite 38

Diversität

Eine Vielfalt an Bedürfnissen und Lebensweisen zu fördern ist enorm wichtig. Und das schon von klein auf. Wir wollen Kindern unterschiedliche Lebenswelten näherbringen, die eine Bereicherung für den Alltag bedeuten. Es geht um Themen wie Behinderungen, Alter, Geschlecht, ethnische Herkunft, sexuelle Orientierung, Vielfalt, Toleranz und Respekt. Wir wollen die unterschiedlichen Eigenschaften eines Menschen, die jede*n von uns zu etwas Besonderem machen, schätzen lernen.

Kinder entdecken sehr früh, dass jeder Mensch individuell ist. Sie erkennen unterschiedliche Hautfarben, die verschiedenen Strukturen und Farben der Haare, ob eine Person groß oder klein ist. Sie sehen, wenn jemand nicht (gut) laufen kann und einen Gehstock oder Rollstuhl benötigt. Sie hören, dass um sie herum unterschiedlich gesprochen wird.

Unsere Projekte zeigen, wie Kinder auf Entdeckungsreise gehen. Sie suchen nach Gemeinsamkeiten und Unterschieden, lernen diese zu respektieren und wertzuschätzen. Kinder erleben aktiv was Vielfalt bedeutet und stärken ihre Identität.

Tipps →

The Unstoppables
(App | ab 8 Jahren)

Mit der App *The Unstoppables* können sich Kinder auf unterhaltsame Weise an das Thema *Vielfalt* herantasten. Vier Hauptspielakteur*innen erfüllen eine Mission: Blindenhund Tofu wurde entführt und muss befreit werden. Hindernisse erschweren diese Aufgabe. Das Besondere: Alle Figuren haben unterschiedliche Handicaps und Fähigkeiten und können sich gegenseitig helfen.

Wie erkläre ich Kindern Rassismus
(Webseite → familiarfaces.de)

Der Leitfaden vermittelt praxisnahe Tipps, wie Kinder mit dem Thema Rassismus umgehen können. Hilfen sensibilisieren für Diversität und Vielfalt.

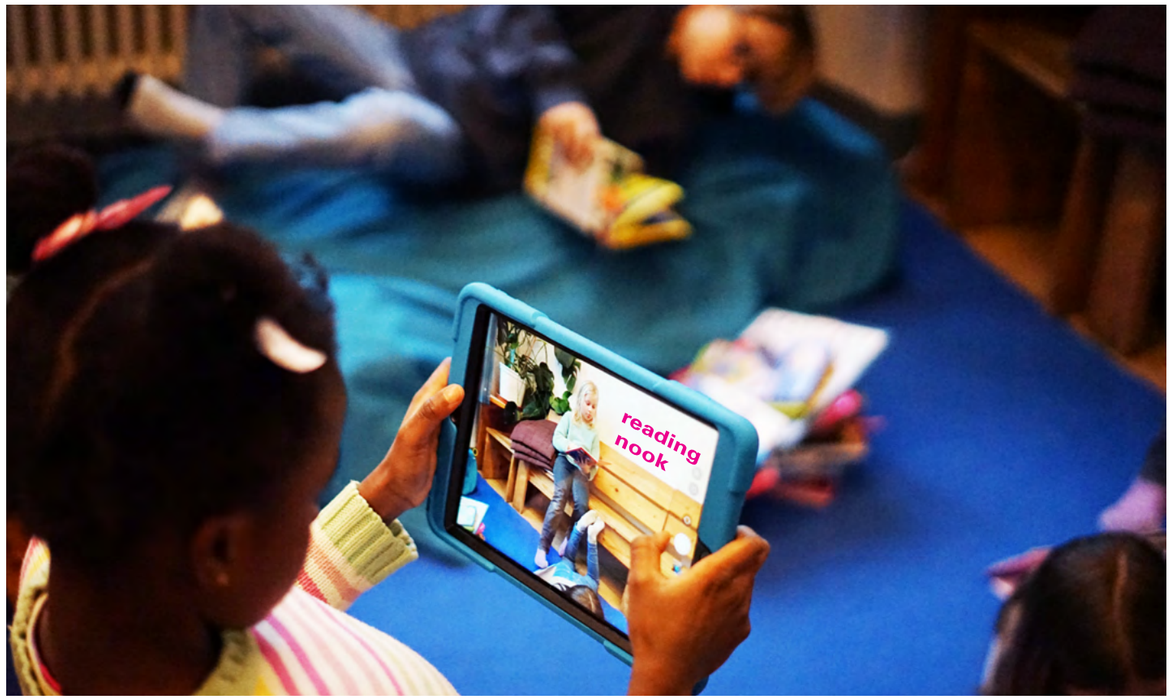
→ familiarfaces.de/wieerklaereichkindernrassismus

Blitzbilder – ein Sprachen-Spiel
(Computerspiel | ab 4 Jahren)

Blitzbilder ist ein Spiel für Kindergarten- und Vorschulkinder. Sie beschäftigen sich spielerisch und wertschätzend mit unterschiedlichen Sprachen. Es geht darum Kindern mit Migrationshintergrund besser zu integrieren. Im Spiel werden Obst, Tiere und Alltagsgegenstände in verschiedenen Sprachen (Deutsch, Arabisch, Englisch, Griechisch, Russisch, Spanisch, Türkisch; weitere Sprachen in Planung) akustisch und visuell erlebbar gemacht.

→ studioimnetz.de/projekte/blitzbilder/

Bilder statt Worte



So wird's gemacht
Damit alle das gleiche Verständnis von Dingen, Orten und Vorgehensweisen haben, hilft es in Bildern zu sprechen. Mit der App *Kamera* können Bilder aufgenommen und ausgedruckt werden. Kinder fotografieren zum Beispiel spezielle Orte in der Kita, wie Garten, Schlaf- oder Waschraum, Puppen- und Bastelecke. Dann können die Bilder mit Texten in unterschiedlichen Sprachen unterlegt werden. Jetzt sind die Kinder und deren Familien gefragt, um die gewünschten Begriffe in ihre Familiensprache zu übersetzen. Die Ergänzung mit Text erfolgt direkt im Bearbeitungsmodus in der Galerie oder über eine zusätzliche App wie *PicCollageEdu Collage Maker*. Abschließend werden die Bildkarten ausgedruckt, auf einen dickeren Karton geklebt, laminiert und ausgehängt.

Reflexionsfrage

- Welche Sprachen kennst du?
- Welche Sprachen sprichst du?
- Welche Orte sind dir wichtig?

Tipp → Die Wörter in den unterschiedlichen Sprachen können auch mit dem Tablet aufgenommen und mit den Kindern angehört werden. Auch die Erstellung eines Bilderlexikons in unterschiedlichen Sprachen mit der App *Book Creator for iPad* ist denkbar.

Bildungsziele

Checkliste

App *Kamera*

ab 4 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)

ab 20 Minuten

Rund um die Welt

Bei Fiete World reisen Kinder auf verschiedene Länder-Inseln (Schatzinsel, Frankreich, USA, Mexiko sowie Indien) und lernen spielerisch die jeweiligen Kulturen kennen. Auf den Inseln gibt es einiges zu entdecken, indem Gegenstände bewegt oder benutzt werden. Fälle zum Beispiel mit einer Axt einen Baum und mache mit den Holzscheiten ein Lagerfeuer. Zudem können die Kinder von der Spielszene eine Aufnahme mit Bild und Ton machen und die Entdeckungsreise in der Galerie speichern.

Spiel *Was ist anders?* – So wird's gemacht
Die Kinder dürfen die App zunächst selbständig ausprobieren. In Zweiergruppen suchen sie sich eine beliebige Szene in der Fiete World-App aus und sehen sich diese genau an. Anschließend verändert ein Kind etwas in der Szene, während das andere Kind die Augen schließt. Findet das Kind heraus, was verändert wurde?

Reflexionsfrage

- Beschreibe die Menschen bei Fiete World.
- Wie ist das bei uns in der Gruppe? Sehen wir alle gleich aus? Warum nicht?
- Was ist gut daran, dass alle anders sind?

Tipp → Das Spiel *Was ist anders?* kann auch in einer größeren Gruppe vor dem Beamer gespielt werden.

Bildungsziele

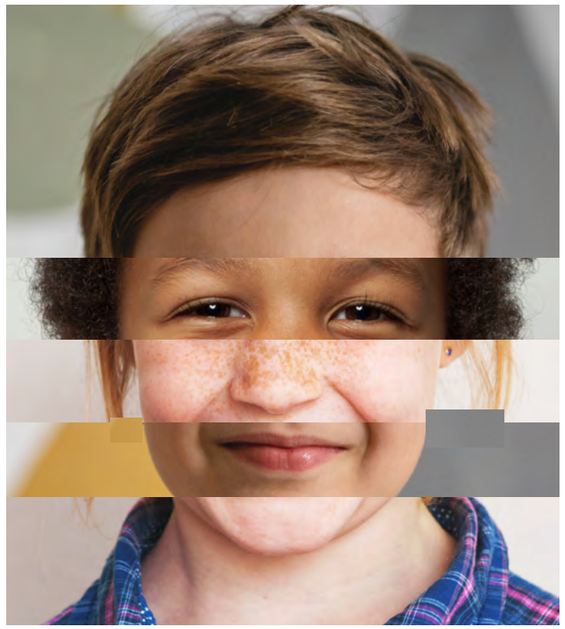
Checkliste

App *Fiete World*

ab 5 Jahren

20 Minuten

Vielfaltsschnipsel



Von den Kindern werden Porträtaufnahmen gemacht und anschließend ausgedruckt. Welches Foto gedruckt wird, entscheidet das Kind. Schauen Sie sich gemeinsam mit den Kindern die ausgewählten Fotos an. Gemeinsam überlegen Sie, wie sich *Vielfalt* zeigt. Regen Sie die Kinder an die Unterschiede zu entdecken, sie zu benennen und sie als selbstverständlich zu betrachten. Wichtig: Fragen Sie die Kinder vorher, ob es ok ist, wenn alle Kinder die gedruckten Portraits ansehen.

So wird's gemacht
Für das Spiel werden die Porträts in je fünf Streifen mit Haar-, Stirn- und Augenpartie, Nase, Mund, Kinn und Hals geschnitten. Wir empfehlen das Vorzeichnen einer geraden Linie oder benutzen Sie eine Schneidemaschine. Die Streifen aller Portraits werden gemischt, sodass die Kinder die Fotos wieder zusammenpuzzeln können. Oder die Kinder kreieren aus den einzelnen Puzzleteilen ganz neue Gesichter.

Reflexionsfrage

- Welche Unterschiede könnt ihr erkennen? (Haare, Nase, Hautfarbe, Augenfarbe, Augenform und andere Merkmale)
- Was haben die Gesichter gemeinsam?

Tipp → Die Bilder können auch willkürlich in einzelne Teile zerschnitten werden. Statt nur das Portrait der Kinder zu fotografieren, kann auch der ganze Körper als Puzzle dienen.

Bildungsziele

Checkliste

App *Kamera*

ab 4 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)

ab 45 Minuten

Deine, meine, unsere Welt

Die notwendigen Kompetenzen zum Lernen und Arbeiten in virtuellen Welten wollen wir über das Open-World-Spiel *Minecraft* vermitteln.

So wird's gemacht
Die Kinder bauen meist gemeinsam an einem Projekt in einer Welt im Kreativmodus. Jedes Kind findet einen Platz, um das zu bauen, was es möchte: Haus, Achterbahn, Boot. Hierbei spielen Alter und Sachkenntnis keine Rolle.

Andere Kinder sind immer bereit zu helfen. Es besteht ein gemeinsames Ziel, die Welt so großartig und so ordentlich wie möglich zu erschaffen und zu halten. Bei einem gemeinsamen Großprojekt wird die Idee analog auf Papier visualisiert. Dann werden Regeln zu Baumaterialien und Aussehen gemeinsam festgelegt. Durch den Spielcharakter sind die Kinder in der Form- und Farbgestaltung völlig frei und müssen sich nicht an klassische Rollenmuster halten. Wichtiger sind der wertschätzende Umgang, gegenseitige Unterstützung und die Fähigkeit mit unabsichtlichen Beschädigungen an anderen Bauwerken umzugehen.

Reflexionsfrage

- Was macht eure Minecraftwelt so bunt?
- Wie viele verschiedene Lebewesen leben dort?
- Wie schafft ihr es, dass kein Chaos ausbricht?

Bildungsziele

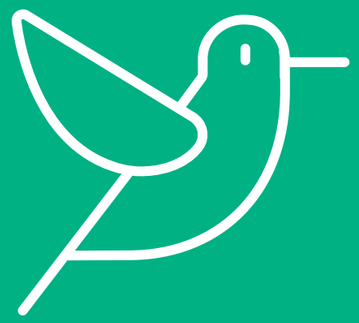
Checkliste

App *Minecraft Education*

ab 6 Jahren

ab 30 Minuten, Open End

Natur und Umwelt



Nichts ist so spannend wie ein Spaziergang oder das freie Spiel in der Natur. Mit digitalen Medien lässt sich entdecken, was mit bloßem Auge oft so nicht sichtbar oder erfahrbar ist. Dabei ersetzt die Technik keineswegs die Naturerfahrungen, sondern ergänzt diese und weckt den Entdeckergeist. Mit dem Tablet oder Smartphone als Werkzeug kann man Tierstimmen aufnehmen, Blumen und Blätter fotografieren und unbekannte Pflanzen bestimmen. Mit einem Mikroskop können winzige Details untersucht werden. Eine Endoskop-Kamera hilft tief ins Innere eines Baumes zu schauen. Für Nahaufnahmen eignet sich auch ein Makro-Objektiv für Mobilgeräte, das einfach auf die Linse geklippt wird.

Neben der Naturerfahrung legen wir Wert darauf, dass die Kinder lernen, allen Lebewesen und Pflanzen mit Respekt und Einfühlungsvermögen zu begegnen und diese auch so zu behandeln. Bereits mit kleinen Kindern kann man über Natur- und Umweltschutz, sowie Nachhaltigkeit sprechen.

Tipps →

Fessie
(Apps | Webseite → fessie.de | ab 8 Jahren)

Neben dem Webangebot fessie.de, gibt es noch die Apps *Fessies Abfall Memo* und *Fessies Mülltrennung* als Download im App Store. Auf der Homepage finden sich zudem kindgerecht aufbereitete Materialien zum Thema Mülltrennung und Müllverwertung.

Rettet unseren Ozean
(App | ab 8 Jahren)

In diesem Spiel müssen die Kinder Müll aus dem Meer holen, indem alle Gegenstände angetippt werden, die nicht ins Meer gehören. Für jeden herausgefischten Müll oder Schrott erhält man Punkte. Für alle (versehentlich) entfernten Fische entstehen Minuspunkte. Als kleiner Bonus können zusätzlich Edelsteine gesammelt werden. Beim Umweltquiz benötigen Kinder ohne Lesekenntnisse Unterstützung.

Wunderbare Vogelwelt

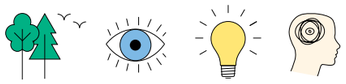
So wird's gemacht
Mit der App *NABU Vogelwelt* können die Kinder Vögel entdecken und bestimmen. Wird die App geöffnet, erscheint eine große Auswahl an verschiedenen Vogelarten. Tippt man einen Vogel an, werden viele Informationen, wie Aussehen, Verbreitung oder Lebensraum zu dieser Art angezeigt. Es gibt die Möglichkeit, zu jedem Vogel die europäische Verbreitungskarte und eine Liste ähnlicher Vogelarten anzuschauen. (Die Verbreitungskarte Deutschland ist kostenpflichtig.) Zudem können Vogelsichtungen auf einer Landkarte gespeichert werden. Anhand von ausgewählten Merkmalen bestimmt die App, um welche Vogelart es sich handelt.

Reflexionsfragen

- Worin unterscheiden sich die Vögel?
- Wie viele Vögel hast du heute gesehen?
- Warum haben Vögel unterschiedliche Schnäbel?

Tipp → Zwei oder mehr Vögel miteinander vergleichen: Dazu legt man die Infokarten der jeweiligen Vögel nebeneinander und kann Verbreitung, Größe, Lebensraum, Bestand, Verhalten, Nahrung, Stimme, Brutzeit, Nest, Eier … vergleichen. Spannend ist es auch, sich einen Vogel als 3D-Animation ins eigene Zimmer zu holen. (Diese Funktion kostet extra!). Erstellen Sie doch mit den Kindern ein Vogel-Bingo und nehmen das Suchspiel beim nächsten Ausflug mit.

Bildungsziele



Checkliste

App *NABU Vogelwelt – Vögel entdecken und bestimmen*

ab 5 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)

ab 10 Minuten

Welche Insekten gehören zusammen?

Vor der interaktiven Entdeckungstour durch den Garten der Einrichtung oder dem Spaziergang durch Feld und Wiesen, eignet sich eine thematische Einführung in das Thema *Insekten.* Hier können Informationen über die Lebenswelten der Tiere und wichtige Merkmale zur Erkennung von bestimmten Lebewesen gesammelt werden. Auch der richtige Umgang mit den Tieren sollte besprochen werden. Abhängig vom Alter können sich die Kinder auf Kinder-Such-Seiten wie *Blinde Kuh* oder *Frag Finn* selbst über die heimische Insektenwelt informieren.

So wird's gemacht
Je nach Gruppengröße können die Kinder zu zweit oder in Kleingruppen auf die Reise gehen. Dabei dürfen sie Krabbeltiere oder Fluginsekten in unterschiedlichen Größen und Farben fotografieren. Anschließend werden die Bilder gemeinsam gesichtet, ausgewählt und zu einem Bilderrätsel zusammengefügt.

Dazu braucht man die App *PicCollage Edu Collage Maker.* Wählen Sie ein Layout mit gleich großen Kästchen und fügen Sie die Bilder dort ein. Drucken Sie die fertige Collage je zweimal aus und schneiden Sie die einzelnen Kästchen aus. Jetzt können Sie die Karten laminieren oder auf Pappkarton kleben.

Reflexionsfragen

- Woran erkennt man Insekten?
- Was sind ihre Merkmale?
- Warum sind Insekten so wichtig für unsere Umwelt?

Tipp → Mit Lupe oder Handmikroskop bekommt man detailliertere Einblicke in die Insektenwelt. Mit einer Endoskop-Kamera kann man tief in das Innere von Hecken, Wiesen und Bäumen schauen. Die auf den ersten Blick unsichtbare Lebenswelt der Insekten wird für die Kinder sichtbar. Erhöhen Sie die Schwierigkeit des Spiels, indem Sie gezielt Makroaufnahmen machen oder ein Bild auf ein bestimmtes Detail reduzieren, indem Sie es zuschneiden.

Bildungsziele

Checkliste

App *PicCollage EDU Collage Maker*

ab 4 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)

ab 45 Minuten

Entdeckerspiel

Basteln Sie mit den Kindern ein Set aus individuellen Entdeckerkarten. Der Spaziergang durch Wald oder Stadt wird sicher abenteuerlich.

So wird's gemacht
Bevor es losgeht, überlegen die Kinder, wie die Aufgaben lauten sollen:

- Finde ein Ahornblatt.
- Finde ein Insekt.
- Finde etwas Rotes.
- Finde etwas Rundes.
- Finde etwas Stacheliges.

Während des Spaziergangs fotografieren die Kinder Blumen, Blätter und Formen, die anschließend als kleine Karten ausgedruckt und laminiert werden. Alternativ können die Motive der Bilderkarten auch selbst gemalt werden.

Um ein handliches Kartenlayout und -format zu erhalten, nutzen Sie am besten die App *PicCollage EDU Collage Maker*. Dort kann auch Text hinzugefügt werden. Der fertige Kartensatz, kann nun jederzeit von einer Kindergruppe benutzt werden.

Reflexionsfrage

- Warum hast du dir dieses Bild für deine Entdeckerkarte ausgesucht?
- Welche Formen habt ihr in der Natur gesehen?
- Welche Farben habt ihr in der Natur gesehen?

Tipp → Das Spiel kann an jeden beliebigen Ort oder an die Jahreszeiten angepasst und das Set jederzeit erweitert oder Einzelkarten ausgetauscht werden. Erweitern Sie das Suchspiel um eine Foto Tour: Statt die Objekte nur zu suchen, lassen Sie die Kinder eine eigene Bildergalerie anlegen.

Bildungsziele

Checkliste

App *PicCollage EDU Collage Maker*

ab 4 Jahren (mit Unterstützung der Erwachsenen)

ab 60 Minuten

Was blüht denn da?

So wird's gemacht
Hier ein Gänseblümchen, oh, dort eine Butterblume, aber was ist denn das für eine Pflanze? Versuchen Sie diese Frage mit der App *Flora Incognita* zu beantworten. Sie hilft Pflanzenarten zu erkennen.

Zuerst muss man entscheiden, ob es sich bei der gesuchten Art um Wildblume, Baum, Gras oder Farn handelt. Dann fotografieren die Kinder verschiedene Teile der Pflanze. Die App wertet die Fotos aus, macht Vorschläge zur Pflanzenart und gibt Infos dazu. Unter *Meine Beobachtungen* werden alle selbst fotografierten Pflanzen gespeichert. Diese können immer wieder aufgerufen werden. Hinter *Alle Arten* verbirgt sich eine riesige Kartei mit Informationen zu den verschiedensten Pflanzenarten, die in Deutschland vorkommen.

Idee 1: **Pflanzenshow**
Jedes Kind sucht sich seine*ihre Lieblingspflanze aus und stellt sie den anderen Kindern vor. Projizieren Sie doch die ausgewählten Pflanzen groß an die Wand. Erkennen, zuordnen und gemeinsam bewundern macht Spaß.

Idee 2: **Pflanzenposter oder -lexikon**
Die Fotos der Pflanzen werden ausgedruckt. Die Kinder erstellen ein großes Plakat mit Informationen über die jeweilige Pflanze. Alternativ erstellt jedes Kind eine DIN-A4-Seite mit dem Foto der Lieblingspflanze und den dazugehörigen Informationen. Anschließend werden alle Seiten der Kinder zu einem kleinen Lexikon zusammengeheftet oder ein digitales Pflanzenlexikon mit der App *Book Creator for iPad* erstellt.

Reflexionsfragen

- Woher weiß das Programm, welche Blume es ist?
- Woran erkennt man unterschiedliche Pflanzen?
- Warum sind Pflanzen und Bäume so wichtig für unsere Umwelt?

Tipp → Für die genaue Erkennung der Pflanze: Nah herangehen, mit dem Rücken zur Sonne und das Wichtigste: Nichts abrupfen. Zur Bestimmung von Zimmer- und Gartenpflanzen eignet sich die App *Pl@ntnet*.

Bildungsziele

Checkliste

App *Flora Incognita*

ab 5 Jahren

ab 10 Minuten

Medien verstehen

Was bedeutet Datenschutz? Was bedeutet Urheberrecht? Was versteht man unter dem Recht am eigenen Bild? Ist alles wahr, was man so sieht und liest? Kinder dürfen aktiv und kreativ Medien nutzen, dabei sollen sie lernen, ihr eigenes Medienhandeln kritisch zu reflektieren und Medien und deren Inhalte zu hinterfragen. Diese Lernprozesse können digital oder analog stattfinden, sollen praxisnah sein und sich an den Bedürfnissen und Interessen der Kinder orientieren.

Schon ab dem Vorschulalter können Themen wie Fake News, Mobbing, Bildrechte oder Datenschutz besprochen werden. Es ist wichtig Kinder frühzeitig für einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren.

Die Komplexität der Mediensysteme zu begreifen, fällt Kindern natürlich nicht leicht. Deshalb ist es wichtig mit den Kindern zu sprechen und ihnen Gelegenheiten zum Erfahrungsaustausch zu geben. Einheiten, bei denen die Kinder selbst zu Produzent*innen werden, helfen Medien(-inhalte) verständlicher zu machen.

Tipps →

KABU – Kinder-Info-App
(App | ab 8 Jahren)

KABU ist eine App, die Inhalte für Kinder im Grundschulalter unterhaltsam und lehrreich aufbereitet. Sie ist kostenlos, werbefrei und wurde von einem medienpädagogischen Team konzipiert. Die App informiert kindgerecht und spannend über kurzweilige Rätselspiele und vermittelt per Videos, Bilder und Textbeiträge, Wissen zum sicheren Umgang mit digitalen Medien.

KryptoKids
(App | ab 8 Jahren)

Die App bereitet das komplexe und eigentlich schwer verständliche Thema *Datenschutz* spielerisch auf. Die Geschichte: Hacker greifen die Daten von Internetnutzer*innen an. Als KryptoKids entlarven und stoppen die Kinder die Datendiebe mithilfe von Rätseln oder Spielen rund um das Thema Daten und Internetsicherheit.

KABUs Zeltplatzabenteuer
(Taschenbuch → kabu-app.de | ab 8 Jahren)

Dieses kleine Taschenbuch lässt Kinder die Geheimnisse des Internets mit Hilfe von KABU und seinem Roboterfreund Robo auf spielerische Weise entdecken. Die digitale Version ist online auf kabu-app.de verfügbar und kann als PDF-Datei heruntergeladen werden. Auch passende Arbeitsblätter mit Rätseln und Aufgaben aus dem Buch stehen dort zum kostenlosen Download bereit.

Bitte lächeln oder nicht?!

So wird's gemacht
Die Kinder dürfen mit dem Tablet Fotos machen. Am Tablet wird den Kindern gezeigt, wie man damit fotografiert. Die Kinder starten in Zweiergruppen. Die Aufgabe: Jedes Kind soll drei Fotos von seinem Partnerkind machen:

1. Foto: Kind gähnt gerade.
2. Foto: Kind lacht und sieht freundlich aus.
3. Foto: Kind schneidet eine Grimasse.

Wichtig: Den Kindern wird gesagt, dass sie sich ihre Fotos noch nicht gegenseitig zeigen sollen. Auf Los geht's los. Die Kinder verteilen sich, um ihre Fotos zu machen. Nach etwa 5 Minuten sammeln sich wieder alle im Kreis.

Reflexionsfragen

- Hat es euch Spaß gemacht, zu fotografieren und fotografiert zu werden?
- Welches Motiv hat am meisten Spaß gemacht?
- Gab es Fotos, wo du nicht so gerne vor der Kamera gestanden bist?

Jetzt werden die Fotos von einer erwachsenen Person präsentiert. Eventuell meldet sich zu diesem Zeitpunkt eines der Kinder und hat etwas dagegen. Schreitet kein Kind ein, stoppen Sie trotzdem an dieser Stelle, bevor die Bilder gezeigt werden.

Reflexionsfragen

- Warum, denkt ihr, möchte das fotografierte Kind gerade nicht, dass das Foto gezeigt wird?
- Warum hast du (=Ansprache des fotografierten Kindes) etwas dagegen?
- Alternativ: Warum hat Frau … / Herr … ihre Kolleg*in gerade aufgehalten, das Foto des Kindes zu zeigen?
- Wer soll bestimmen, ob das Foto gezeigt werden darf? Und warum?
- Gibt es Fotos, von denen man nicht so gerne möchte, dass andere sie sehen? Welche zum Beispiel?

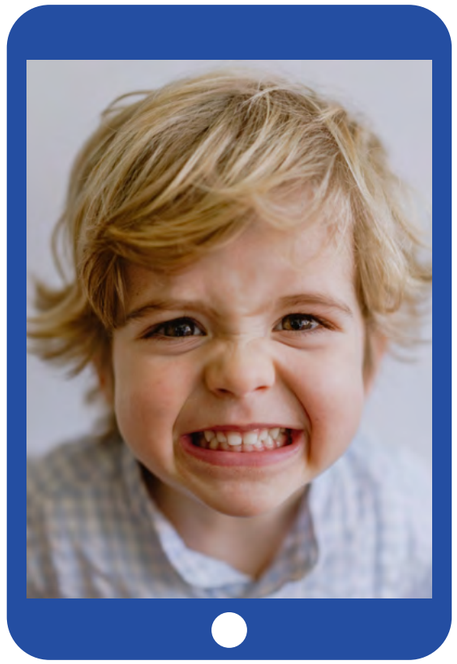
Halten Sie gemeinsam mit den Kindern fest

- Ich entscheide, wer ein Foto von mir machen darf!
- Ich entscheide, wann jemand ein Foto von mir machen darf!
- Ich entscheide, was mit dem Foto passiert! (löschen, speichern, drucken, aufhängen, kopieren)
- Ich entscheide, wer das Foto sehen darf! (nur meine Eltern/Freunde oder alle)
- Ich entscheide, wer das Foto bekommt! (nur ich oder auch meine Eltern, Freunde, Verwandten ...)

Wie kann man eine Lösung finden?
Zuerst sieht sich jedes Kind, die von ihm gemachten Fotos allein und in Ruhe an. Dann entscheidet es, ob und welches der Fotos es gerne zeigen möchte. Wichtig: Jedes Kind entscheidet selbst und für sich.

Nachbereitung
Jedes Kind darf entscheiden, ob die Fotos ausgedruckt werden. Anschließend werden die Fotos persönlich überreicht. So sehen noch einmal alle Kinder, dass nur das Kind, das abgebildet ist, das Foto bekommt. Fotos, die keine Verwendung finden, werden gelöscht.

Tipp → Besprechen Sie mit den Kindern, was das *Recht am eigenen Bild* ist. Sind mehrere Personen auf einem Bild erkennbar, dann gilt: Jede Person, jedes Kind und dessen Eltern oder Erziehungsberechtigte müssen um Erlaubnis gefragt werden. Die Regeln fürs Fotografieren gelten auch fürs Drehen eines Videos.



Bildungsziele

Checkliste

- ab 5 Jahren
- ab 60 Minuten
- Das braucht ihr: Tablets oder Fotokamera und PC

Wem verrate ich was?

Vorbereitung
Alle Materialien für das Projekt finden Sie unter dem QR-Code rechts zum Ausdrucken (studioimnetz.de/publikationen/apps-im-einsatz/):

- Symbolkarten-Set mit je 15 Symbolkarten für jedes Kind
- Vorlagen zum Basteln der Boxen
- Übersichtsblatt: Dort sind alle Karten und Boxen mit ihren Bedeutungen aufgelistet.
- ausführliche Anleitung

Als Einstieg empfehlen wir folgende Fragen:

Reflexionsfragen

- Was sind Geheimnisse?
- Hast du Geheimnisse?
- Wem erzählst du deine Geheimnisse?
- Gibt es Sachen, die du nur bestimmten Personen erzählst?
- Dürfen diese Person deine Geheimnisse weitererzählen? (Warum nicht?)

So wird's gemacht
Jedes Kind bekommt ein Karten-Set. Aufgabe: Vor den Kindern stehen die vier Boxen mit den Kategorien *Niemand, Familie, Freunde* und *Fremde*. Jetzt sollen die Kinder die Karten jeweils einer Kategorie zuordnen und sie in die passende Box legen.

Jede Karte wird mit den Kindern besprochen und die damit verbundene Bedeutung erklärt. Achten Sie darauf, dass die Kinder die Karten richtig verstehen und wiederholen Sie, wenn nötig mehrmals.

Beispiel für verbale Anleitungen:

- Auf dieser Karte ist ein Kind mit seinem Geburtstagskuchen zu sehen. Die Karte meint, wann du Geburtstag hast und wie alt du bist. Wem würdest du das verraten?
- Wenn du das jedem erzählen würdest, sogar Menschen, die du noch nicht kennst, wirf die Karte jetzt hier (Fremde) ein.
- Wenn du das nicht jedem erzählen würdest, also keinen fremden Personen, aber deiner Familie schon, wirf die Karte hier (Familie) ein.
- Wenn es etwas ist, das du lieber deinem Freund oder deiner Freundin als deiner Familie erzählen würdest, wirf die Karte hier (Freunde) ein.
- Ist das eine Information, die du niemanden erzählen würdest, auch nicht deinen Eltern, wirf die Karte hier (Niemand) ein.

Nun darf jedes Kind die Karten, in die für sich selbst am besten passende Box werfen. Zur Auswertung holt die anleitende Person die Karten aus den Boxen und sieht sie durch. Anschließend wird mit den Kindern über die Ergebnisse gesprochen. Dabei kann erörtert werden, warum manche Kinder auch fremden Personen von ihren Haustieren erzählen würden. Hier bietet es sich an, mit den Kindern zu überlegen, warum einige Informationen und Fotos nicht für fremde Personen oder die Öffentlichkeit geeignet sind.

Halten Sie gemeinsam mit den Kindern fest

- Bestimmte Dinge erzähle ich nicht jeder Person!
- Manche Infos sind nur für Freunde und Familie bestimmt.

Nachbereitung
Die Bilder von den Dingen, die man in keinem Fall fremden Personen erzählen sollte, können auf ein Plakat geklebt und aufgehängt werden. So sehen die Kinder, welche Geheimnisse sie besser nicht verraten oder welche persönlichen Daten man schützen sollte.

Tipp → Um den Kindern die Unterschiede der Kategorien verständlich zu machen, können Sie die Boxen in unterschiedlichen Höhen positionieren. Die Box für *Niemand* steht ganz unten am Boden, die Boxen für Familie und Freunde auf Stühlen und ganz oben steht die Box für Fremde.

Bildungsziele

Checkliste

ab 5 Jahren

ab 60 Minuten

Geheimnisvolle Bilder

Vorbereitung
Sie benötigen Bildkarten auf denen Dinge oder Situationen abgebildet sind, die alle etwas mit Geheimnisbewahrung zu tun haben.
Über den QR-Code rechts finden Sie einen passenden Kartensatz (studioimnetz.de/publikationen/apps-im-einsatz/).

So wird's gemacht
Sie bilden einen Kreis mit den Kindern. Die erwachsene Person legt die Bilder innerhalb des Kreises aus. Nun dürfen sich die Kinder die Karten ansehen, ohne etwas dazu zu sagen. Nach einer Weile wird in die Runde gefragt: *Was denkt ihr, haben all diese Karten gemeinsam? Um was geht es bei all diesen Karten?* Vielleicht kommen die Kinder selbst darauf, dass das Thema der Karten *Geheimisse* ist.

Nun werden die Kinder gefragt, wer etwas zu einer der Karten sagen möchte. Die spontanen Ideen und Eindrücke der Kinder werden gesammelt.

Reflexionsfragen

- Was siehst du auf der Karte?
- Was hat das Bild mit Geheimnissen zu tun?
- Was ist ein Geheimnis?
- Warum gibt es Geheimnisse?
- Warum ist es wichtig, Geheimnisse für sich zu behalten?
- Gibt es Geheimnisse, die irgendwann aufgelöst werden? Welche zum Beispiel? Papa sagt zum Kind: *Bitte verrate der Mama nicht welches Geschenk sie bekommt.* Dieses Geheimnis löst sich am Geburtstag der Mutter auf.
- Welche Geheimnisse sollten unbedingt für immer geheim bleiben? Warum? Code vom Fahrradschloss, Code für den Bankautomaten, Passwort für eine Internetseite, ganzer Name und Adresse …

Halten Sie gemeinsam mit den Kindern fest

- Ein Geheimnis, das bewahre ich sicher auf!
- Ein Geheimnis, das plappere ich nicht einfach aus!

Nachbereitung
Die Bilder der Geheimnisse, die unbedingt geheim bleiben sollten, können auf ein Plakat geklebt und aufgehängt werden. So sehen Kinder, welche Geheimnisse man besser nicht verraten und welche persönlichen Daten man schützen sollte.

Reflexionsfragen

- Gibt es denn auch Geheimnisse, die man verraten sollte? Ja, schlechte Geheimnisse! Am besten du erzählst es deinen Eltern, deinen Großeltern oder deinen Erzieher*innen – Hauptsache jemandem, dem du vertraust.
- Ein schlechtes Geheimnis ist ein Geheimnis,
  - … bei dem du ein komisches Gefühl im Bauch hast.
  - … das du lieber jemandem verraten möchtest, weil es dir sonst gar nicht gut geht.
  - … wenn jemand möchte, dass du etwas machst, was du gar nicht willst und sagt, du sollst es niemandem verraten. Dann sollst du es sogar erzählen!

Bildungsziele

Checkliste

ab 5 Jahren

ab 60 Minuten

Real oder Fake?

Sich in andere Welten zaubern: auf den Mond, in fremde Länder oder winzig klein auf eine Blume. Mit Hilfe einer Greenscreen-App und ein paar Requisiten ist das ganz einfach möglich.

So wird's gemacht
Bauen Sie zuerst den Greenscreen inklusive Beleuchtung auf. Wir empfehlen, ein gemeinsames Thema zu wählen: *Wo ich schon immer mal hinwill – Unterwasserwelt – Wald – Mein*e Medienheld*in und ich – Weltraum.* Speichern Sie die passenden Hintergründe (egal ob gemalt, fotografiert oder aus dem Internet) auf dem Gerät.

Mit dem *Greenscreen,* einem einfarbigen (grünen) Tuch, lassen sich Hintergründe verändern, indem eine bestimmte Farbe (meist grün) durch ein anderes Bild ersetzt wird. Die Kinder werden einzeln oder in Gruppen vor dem Greenscreen-Tuch fotografiert oder ein Video aufgenommen. Anschließend wir ein weiteres Bild oder Video in die App geladen, welches den Greenscreen-Hintergrund ersetzen soll. Im nächsten Schritt positionieren sich die Kinder so auf dem Bild, wie sie es möchten. Das Spiel mit Größen oder Drehungen kann reizvoll sein. Sind die Kinder mit ihrem Werk zufrieden, wird es in die Galerie exportiert.

Reflexionsfragen

- Warst du wirklich auf dem Mond oder am Meer?
- Wie hast du dich dort hingezaubert?
- Wie funktioniert das bei Filmen?

Tipp → Das Tuch sollte möglichst knitterfrei sein. Hängen Sie es am besten an einer Stelle auf, an der das Licht von vorne kommt. Licht von der Seite und Falten führen dazu, dass man später auf dem Foto oder Video Stellen des grünen Tuches sieht. Klappen Sie das untere Stück des Tuches so nach vorne, sodass man während der Aufnahme darauf steht. Nur so klappt es, dass später nichts mehr – auch nicht der Boden – aus der echten Umgebung auf dem Foto oder im Video zu sehen ist. Für größere Gruppen empfehlen wir das Projekt im Rahmen einer Stationenarbeit anzubieten oder mir mehreren Tablets zu arbeiten, um Wartezeiten zu vermeiden.

Bildungsziele

Checkliste

App *Green Screen by Do Ink* oder *Chromavid*

ab 5 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)

45 Minuten

Das braucht ihr: ein großes Greenscreen-Tuch, ein anderes einfarbiges Tuch oder eine einfarbige Wand

Sprechen und (Zu-)Hören

Sprachförderung ist eine der zentralen Aufgaben in der frühkindlichen Bildung. Sie ist eine Querschnittsaufgabe, die sich durch alle Bildungsbereiche zieht. Genauso ist (Zu-)Hören von Anfang an eine wichtige Grundlage für alles Lernen und bildet die Basis für den Zugang zu Sprache und Wissen. Beides geschieht wesentlich im Spiel, durch das Schaffen von (Zu-)Hör- und Sprechanlässen, angelehnt an den Interessen der Kinder. Medien bieten einfache und vielfältige Möglichkeiten diese Themen aufzugreifen und kreativ zu werden.

Die Kinder gehen auf Buchstabensafari oder erstellen eigene Bild-Wörterbücher. Als Werkzeuge können Tablets und Co. unterstützen, eigene Geschichten mit selbstgemachten Bildern zu erzählen und der eigenen Stimme zu lauschen. Sie animieren zum Sprechen und zum genauen Hin- und Zuhören.

Mit Medien in Form von sprechenden Stiften, (Hör-) Büchern und Liedern in unterschiedlichen Sprachen machen Kinder wertvolle Erfahrungen mit Sprache.

Tipps →

Auditorix
(Webseite → Auditorix.de)

Auf dieser Seite gibt es Hörspiel- und Hörbuchtexte sowie eine Auswahl von Geräuschen.

Geraeuschesammler
(Webseite → Geraeuschesammler.de)

Hier finden Sie kostenlose Geräusche mit CC-Lizenz. Diese dürfen für nicht-kommerzielle Zwecke und der namentlichen Nennung der Urheberin*des Urhebers verwendet werden.

Ohrenspitzer
(Webseite → Ohrenspitzer.de)

Spiele und interessante Geschichten für das bewusste Zuhören. Anleitungen, Methoden aus der Praxis ergänzen das Angebot.

Mein Audio-Abenteuer

So wird's gemacht
Überlegen Sie sich für das Hörabenteuer eine Geschichte mit den Kindern.

- Was ist das Thema?
- Gibt es eine Erzählerin oder einen Erzähler?
- Gibt es verschiedene Sprechrollen? Wenn ja, welche?
- Welche Geräusche passen dazu?
- Welche Geräusche gibt es bereits in der App? Welche müssen selbst erstellt werden?

Auf drei Tonspuren kann man unterschiedliche Geräusche hinterlegen. In der Bibliothek können die Kinder verschiedene Sounds aus dem Alltag wählen. Auch die Aufnahme von eigenen Geräuschen ist möglich. Die einzelne Aufnahme ist auf fünf Minuten begrenzt und wird einem Symbol zugeordnet. Die einzelnen Elemente können in ihrer Lautstärke und Länge bearbeitet und frei positioniert werden.

Reflexionsfragen

- Was macht eine gute Aufnahme aus?
- Wie wirken sich Sprache und Töne auf die Stimmung der Geschichte aus?

Tipp → Um ein Storyboard für die Geschichte oder Hörspiel zu verfassen, kann die App *Book Creator for iPad* genutzt werden. Das Skript lässt sich damit sehr gut gestalten, strukturieren und visualisieren. Für den Einstieg kann auch eine bereits vorhandene Geschichte mit Klängen vertont werden.

Bildungsziele

Checkliste

App *Audio Adventure*

ab 5 Jahren

ab 45 Minuten

Lasst die Puppen tanzen!

Mit der App *Puppet Pals* ist das (digitale) Geschichten erzählen ganz leicht. Die Geschichten werden frei erfunden oder nacherzählt. Ältere Kinder können Sachthemen einführend, wiederholend oder vertiefend bearbeiten und erklären.

So wird's gemacht
Zunächst erstellt man mit den Kindern ein kleines Drehbuch mit dem Inhalt der Geschichte. Danach werden die dazugehörigen Kulissen und Charaktere zusammengestellt. Dabei kann analog oder digital gemalt und gebastelt werden.

Alternativ stehen in der App Hintergründe und verschiedene Charaktere zur Auswahl zur Verfügung. Um eigene Bilder einzubinden, macht man ein Foto vom Objekt oder der Figur, zeichnet den gewünschten Ausschnitt mit dem Finger nach und schneidet es anschließend aus.

Bei der Aufnahme der Geschichte können die Figuren oder Requisiten mit den Fingern auf der Bühne gesteuert, gedreht, vergrößert oder verkleinert werden.

Gleichzeitig kann zur Bewegung der Figuren gesprochen und die Hintergrundkulissen bei unterschiedlichen Szenen geändert werden.

Reflexionsfragen

- Was zeichnen eure Charaktere aus?
- War es leicht den passenden Einsatz zu finden?
- Was ist die Botschaft eures Films?

Bildungsziele

Checkliste

App *Puppet Pals HD Director's Pass* oder *Toontastic 3D*

ab 5 Jahren

ab 45 Minuten

→ Hinweis: Bei *Toontastic 3D* können nur zum Teil eigene Bilder eingebunden werden. Hintergründe können direkt in der App gemalt und die Gesichter der Figuren durch das eigene ersetzt werden.

Hör gut hin!

So wird's gemacht
Für die Erstellung eines eigenen Hörlottos zeichnen die Kinder verschiedene Geräusche mit den Apps *Sprachmemos* oder *einfaches Diktiergerät* auf. Bei einem Spaziergang hören sie ein Auto, einen Specht im Wald, einen brechenden Ast… In der Einrichtung bieten sich unterschiedliche Musikinstrumente oder Alltagsgeräusche an, wie *Wasser einschenken* oder vom *Apfel beißen*. Für jedes Geräusch wird eine passende Abbildung fotografiert, gemalt oder dafür im Internet recherchiert. Anschließend fügt man jeweils drei bis neun Bilder in *PicCollage Edu Collage Maker* ein und erstellt die Lottokarten. Diese werden anschließend ausgedruckt, laminiert oder auf Pappkarton geklebt.

Das Spiel: Nachdem die Alltagsgeräusche mit der App aufgezeichnet wurden, können diese abgespielt werden. Ziel ist es, die Geräusche richtig zuzuordnen und zu erraten. Das Kind oder die Kindergruppe, die das Geräusch auf ihrer Spielkarte abgebildet oder als erstes erraten hat, darf sich einen Spielstein nehmen und auf das Kästchen setzen. Wer als erstes seine Lottokarte voll oder am meisten Spielsteine dort verteilt hat, hat gewonnen.

Tipp → Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, spielt man nur einen kleinen Teil ab oder senkt die Lautstärke. Auch das Abspielen mehrerer Geräusche gleichzeitig ist möglich. Für jüngere Kinder sollte ein bestimmtes Thema (Musikinstrumente oder Tiere) festgelegt werden. Anstelle der Spielsteine können auch die Bilder, einzeln oder in Textform, als Spielkarten gedruckt und auf die Lottokarten gelegt werden.

Bildungsziele

Checkliste

- App *Sprachmemos* oder *einfaches Diktiergerät* und *PicCollage Edu Collage Maker*
- ab 4 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)
- ab 45 Minuten
- Das braucht ihr: Spielsteine (alternativ Spielkarten)

Guck mal, wer da spricht!

So wird's gemacht
Um Bilder zum Sprechen zu bringen, werden Kuscheltiere, eigene Zeichnungen oder Figuren mit eigenen Sprachaufnahmen vertont. Dafür fotografiert man das Objekt und lädt es hoch oder nimmt es direkt in der App auf. Dann verleiht man ihm eine Stimme. Dafür wird ein Mund in Form einer Linie gezeichnet und anschließend die Sprachaufnahme gestartet.

Die fertige Animation kann anschließend noch bearbeitet und mit Rahmen oder Stickern gestaltet werden.

Reflexionsfragen

- Was würde die Figur erzählen, wenn sie sprechen könnte?
- Wie fühlt sich die Figur gerade?

Tipp → Die Reflexionsfragen können spielerisch umgesetzt werden, indem man die Figuren in der App direkt antworten lässt.

Bildungsziele

Checkliste

- App *Kamera*
- ab 4 Jahren (mit Unterstützung von Erwachsenen)
- 20 Minuten

Visionen für die Zukunft

Wie kann die Zukunft von Kindertageseinrichtungen aussehen, wenn weitere Innovationen und Technologien ihren Weg dorthin finden? Joe Hensel, pädagogischer Leiter der Städtischen Kita Helmut-Käutner-Straße 18, berichtet aus seinen Erfahrungen und stellt sich täglich vielen Fragen.

Medienpädagogik lebte schon immer davon, dass neue Impulse aufgegriffen werden. Diese werden im Bildungsalltag einiger weniger Kindergruppen ausprobiert und dann allen Bildungseinrichtungen zur Verfügung gestellt. So war es möglich, das Tablet im Laufe der letzten 10 Jahre zu einem selbstverständlichen Bildungswerkzeug in den Alltag der Kindertageseinrichtungen zu integrieren.

Derzeitige innovative Medienbildungsangebote lösen sich vom Tablet und bringen **Technik in den Bildungsprozess**. Für viele Fachkräfte, aber auch für einen Großteil der Familien, bedeutet das Neuland und wirft nicht selten die Frage nach der Sinnhaftigkeit auf. Und genau diese Frage zeigt, wie wichtig es ist, visionäre Ideen zum Einsatz von Zukunftstechnologien zu erproben und den Sinn der Nutzung für das Erreichen von Bildungszielen zu bewerten.

Der **flächendeckende Ausbau und der pädagogische Gebrauch** von WLAN, VR- (Virtual Reality) und AR- (Augmented Reality) Technologien wie auch der 3D-Druck, werden die Bildungseinrichtungen in den kommenden 10 bis 15 Jahren stetig begleiten. Aufgabe wird sein, qualitativ hochwertige Methoden zu entwickeln, die dazu führen, aktuelle Bildungsziele zu erreichen und die Kinder auf ihre Zukunft bestmöglich vorzubereiten.

Hierzu gehört auch entsprechende **Gestaltung von Bildungsräumen.** Wenn Kinder visionäre Ideen entwickeln können sollen, müssen ihnen zeitgemäße, moderne Raumkonzepte angeboten werden. Am besten setzt man sie auch zusammen um. Aus diesem Grund implementiert die Landeshauptstadt München im ersten Schritt in interessierten Horten 3D-Drucker. Die Fachkräfte werden sowohl technisch als auch medienpädagogisch fortgebildet und es findet eine fortlaufende Auswertung statt.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der **transparenten Elterninformation und -kommunikation**, da der Umfang der Mediennutzung durch den 3D-Druck einen größeren Rahmen einnimmt. Laptops, WLAN, 3D-Drucker – dies alles wirft Fragen auf, die den Eltern vor dem Aufstellen der 3D-Drucker beantwortet werden müssen.

Grundsätzlich misst sich der Sinn von medienpädagogischen Angeboten immer daran, welche Kompetenzen bei Kindern gefördert werden. Diese Kompetenzbereiche müssen sich immer an der zukünftigen Lern- und Arbeitswelt der Kinder orientieren. Vor 15 Jahren haben wir mit den Kindern PCs auseinandergeschraubt, weil wir dachten, Kinder müssen verstehen wie die Technik funktioniert. Heute wissen wir, dass es unter anderem vielmehr um ein gemeinsames Finden von kreativen Lösungen, einer auf Wertschätzung und am Ziel orientierten Kommunikation, sowie den Blick auf Nachhaltigkeit und Ökologie ankommt.

Diese Bildungsziele verfolgt der pädagogische Einsatz von 3D-Druckern. Ob es sich um den Ausdruck von Haken, Zahnbürstenhaltern, Ersatzteile für Spiele, die Holzeisenbahn oder selbstkreierten Kunstwerken handelt - alles wird vor Ort mit einem Bio-Kunststoff gedruckt.

Nicht jeder Ausdruck gelingt. Nicht immer entspricht das Ergebnis dem, was geplant war. Man erlebt, dass Selbstwirksamkeit auch Fehler machen bedeutet, dass man im Team meist zu besseren Ergebnissen kommt und von dem Wissen der anderen Kinder profitierten kann. Man erlebt, dass Projektideen, so komplex sie auch sind, in der analogen Welt besprochen und in der digitalen, virtuellen Welt umgesetzt werden, um dann wieder ein reales Ergebnis, den Ausdruck, in den Händen zu halten. Dies alles führt zu einer Steigerung der oben beschriebenen Kompetenzbereiche.

Wir bedanken uns für Ihre ausführlichen Einblicke und freuen uns auf weitere Projekte.

App-Register

Audio Adventure
(Fox & Sheep)
Systeme: Android, iOS
Preis: 3.99 Euro (Android),
4.99 Euro (iOS)

Book Creator for iPad
(Tools for Schools Limited)
System: iOS
Preis: 3.99 Euro
Hinweis: kostenlose Testversion für ein Buch mit App *Book Creator One*; *Book Creator* gibt es auch als Online-Version.

ChatterPix Kids
(Duck Duck Mosse, LLC)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos

Chromavid
(SeedData Systems)
System: Android, iOS
Preis: kostenlos
Hinweis: kostenlose Basisversion mit Werbung und In-App-Käufen

Einfaches Diktiergerät
(Simple Mobile Tools)
System: Android
Preis: kostenlos

Fessies Abfall Memo
(FES Frankfurter Entsorgungs- und Service GmbH)
System: iOS
Preis: kostenlos

Fessies Mülltrennung
(FES Frankfurter Entsorgungs- und Service GmbH)
System: iOS
Preis: kostenlos

Fiete World
(Ahoiii Entertainment)
Systeme: Android, iOS
Preis: Kostenlose Testversion (Android), 1.99 Euro (iOS)
Hinweis: Testversion mit In-App-Käufen; in der Testversion steht eine Spielwelt zur Verfügung.

Flora Incognita
(Patrick Maeder)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos
Hinweis: Die Erstellung eines Profils ist nicht notwendig.

Green Screen by Do Ink
(DK Pictures, Inc.)
System: iOS
Preis: 5.99 Euro

iMovie (Apple)
System: iOS
Preis: kostenlos

Indigo Pads 2 (Indigo Engineering)
System: Android
Preis: 3.99 Euro
Hinweis: Es gibt eine kostenlose Basisversion *Indigo Pads* mit eingeschränkten Funktionen.

InShot
(InShot Video Editor)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos
Hinweis: kostenlose Basisversion mit Werbung und In-App-Käufen

ipi Sound
(Coded [ ] Art, Christian Streinz)
Systeme: Android, iOS
Preis: 2.29 Euro (Android),
1.99 Euro (iOS)

Kamera
Systeme: Android, iOS
Hinweis: Bordmittel (auf dem Tablet bereits vorinstalliert)

KABU – Info-App für Kinder
(SIN – Studio im Netz e.V.)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos

Keezy Classic (Elepath)
System: iOS
Preis: kostenlos
Hinweise: Derzeit nicht im App-Store verfügbar, Alternativen: *ipi* Sound oder *Indigo Pads*

KryptoKids
(ComputerProjekt Köln – Verein für Medien, Bildung und Kultur e.V.)
System: iOS
Preis: kostenlos

Minecraft Education (Mojang)
Systeme: Android, iOS PC
Preis: kostenlose Basisversion
Hinweis: Erweiterungen durch In-App-Käufe, USK ab 6 Jahren

NABU Vogelwelt – Vögel entdecken und bestimmen
(Sunbird Images OHG / Mullen & Pohland GbR)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlose Basisversion
Hinweis: Erweiterungen durch In-App-Käufe (Vogelstimmen, Vogel-Videos, Fotos von Eiern, Karten, 3D Vögel und AR-Funktion) und Abo-Modell (Automatische Bild- und Vogelstimmenerkennung)

PicCollage EDU Collage Maker
(Cardinal Blue)
System: iOS, für Android ist nur die kostenlose Version *PicCollage* erhältlich.
Preis: 1.99 Euro
Hinweis: kostenlose Version enthält Werbung, beide Versionen haben In-App-Käufe und beinhalten eine Bildersuchmaschine ohne Einschränkungen.
In den Geräteeinstellungen unter App-Einstellungen → *School Settings* → *Allow Photos from Web* deaktivieren und in der Basisversion zusätzlich → *Allow Social Features* deaktivieren.

Pl@ntNet (PlantNet)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos
Hinweis: *Pl@ntNet* gibt es auch als Online-Version.

Puppet Pals HD Director's Pass
(Polished Play, LLC)
System: iOS
Preis: 4.99 Euro
Hinweis: Puppet Pals HD gibt es auch als kostenlose Version mit weinigeren Features und der Option zu In-App-Käufen.

Rettet unseren Ozean
(Triboot Technologies GmbH)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos

Sprachmemos (Apple)
System: iOS
Preis: kostenlos

StopMotion Studio Pro
(Cateater, LLC)
Systeme: Android, iOS
Preis: 6.99 Euro
Hinweis: Es gibt eine kostenlose Basisversion *StopMotion Studio* mit eingeschränkten Funktionen.

Toontastic 3D (Google)
Systeme: Android
Preis: kostenlos

The Unstoppables
(Stiftung Cerebral)
Systeme: Android, iOS
Preis: kostenlos

Stand Mai 2023

Impressum

Herausgeberin
Landeshauptstadt München
Referat für Bildung und Sport
KITA – Kommunikation und Marketing
Landsberger Straße 30
80339 München

Redaktion
KITA – Kommunikation und Marketing
KITA – Städtischer Träger
Sonja di Vetta (SIN – Studio im Netz e.V.)
Kathrin Walter (SIN – Studio im Netz e.V.)
Sophia Mauerer (SIN – Studio im Netz e.V.)
Hans-Jürgen Palme (SIN – Studio im Netz e.V.)

Autorenteam
Sabine Grünwald (Grundschule Garching West)
Joe Hensel (Städtische Kindertageseinrichtung Helmut-Käutner-Straße 18)
Sophia Mauerer (SIN – Studio im Netz e.V.)
Kathrin Walter (SIN – Studio im Netz e.V.)
Sonja di Vetta (SIN – Studio im Netz e.V.)
Städtische Kindertagesstätten aus dem Projekt Multimedia-Landschaften für Kinder

Gestaltung: Fanny Wühr
Stand: Mai 2023
Auflage: 2.000 Exemplare
Druck: ILDA-Druck Stefan Eberl
Gedruckt auf Papier aus zertifiziertem Holz, aus kontrollierten Quellen

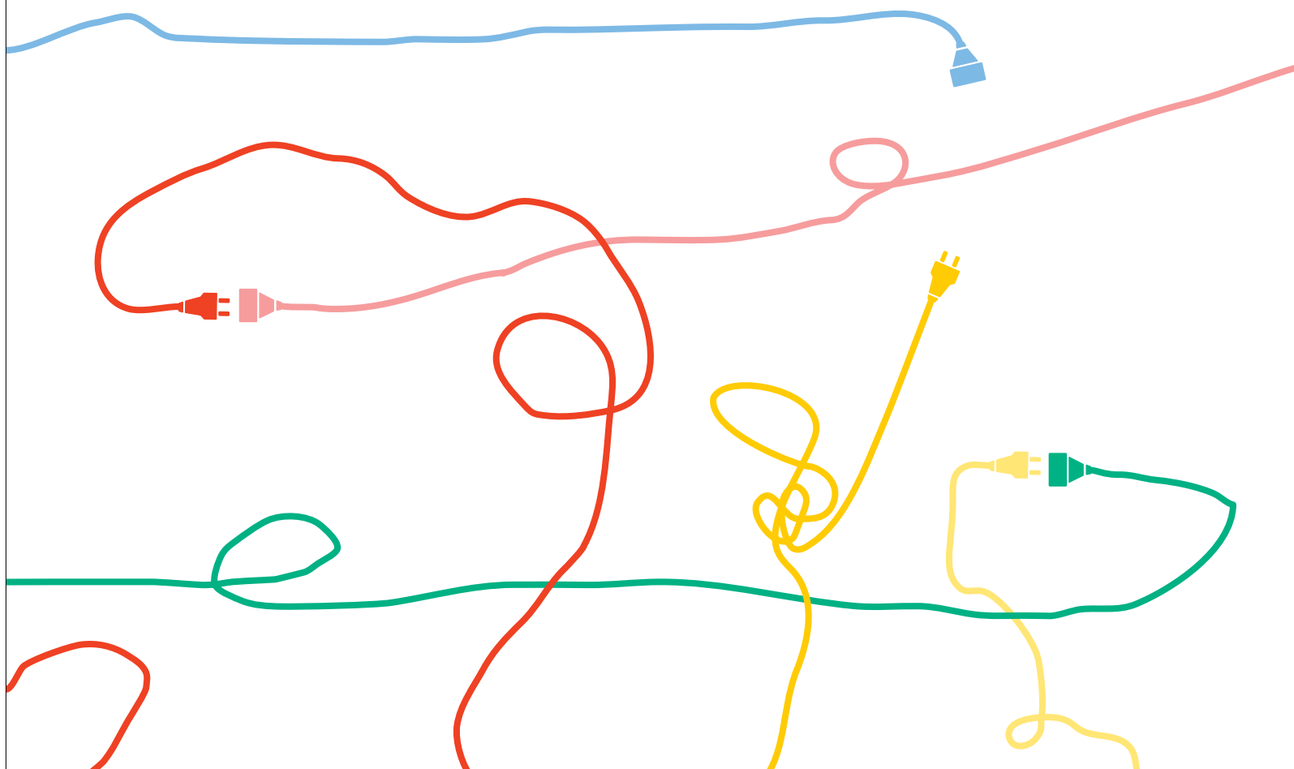
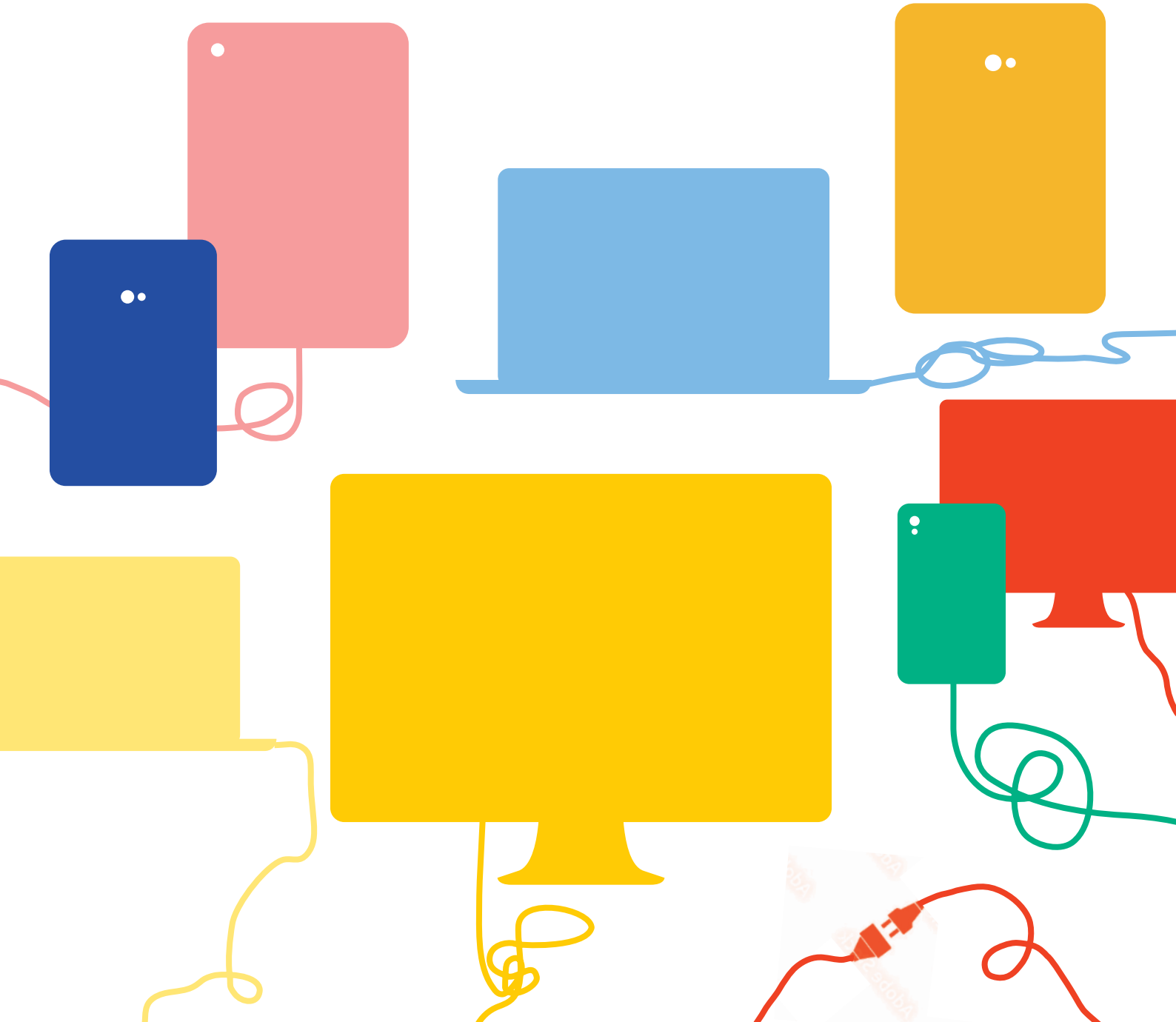
Bildnachweis
Joe Hensel (Städtische Kindertageseinrichtung Helmut-Käutner-Straße 18): Seite 44, 45

laut von leise GmbH: Seite 12 (Icon: Kennenlernen der Umwelt), Seite 12, 14–21 (Icon: Weltkugel), Seite 4 (Icon: in der Grafik)

Roman Schick (SIN – Studio im Netz e.V): Titel, Seite 18, 24, 26, 32, 34, 36, 40

istockphoto.com
- bounward: Seite 15, 38–43 (Icons: Kopf mit Kopfhörer, Mikrofon)
- Halfpoint: Seite 8
- SirVectorr: Seite 13 (Icon: Kopf bei Selbsterfahrung und Sozialkompetenz), Seite 18–43 (Icon: Kopf bei Checkliste)
- South_agency: Titel, Seite 42
- Yelizaveta Tomashevska: Titel, Seite 5

photocase.de
- Addictive Stock: Seite 31
- luxuz::.: Titel, Seite 30

shutterstock.com
- Elizaveta Galitckaia: Seite 27
- MillaF: Titel, Seite 20

stock.adobe.com
- Andrei: Seite 25
- CarryLove: Seite 5 (Icon: Reflexionsfähigkeit)
- Colorlife: Seite 10/11 (Icons: Fotografie, Audio, Film)
- Dmytro Panchenko: Titel, Seite 20
- Dragana Gordic: Titel, Seite 20
- Miljan Živkovic: Titel, Seite 20
- mpfphotography: Umschlag (Icons: Laptop, Computer)