

Antje Bostelmann

Michael Fink

# Digital Genial

Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten



English  
translation  
included

# Inhalt

- 5 **Vorwort**
- 8 **Medienpädagogik in Krippe und Kindergarten**
- 12 **Einblicke: Wie Neue Medien den Kompetenzerwerb der Kinder unterstützen können**
- 17 **Verderben Neue Medien die Spielfreude?**
- 20 **Unser Kindergarten wird digital – So gehts!**
  
- 29 **Fantasie**
- 30 Ich sehe was, was du nicht siehst
- 32 Kennst du das Versteck?
- 34 Paparazzi-Spiel: Fangen, einmal anders
- 36 Willkommen in der Dschungel-Spielwelt
- 38 Naturerfahrungen an der Wand
- 40 Finde die Form!
- 42 Kunterbuntes Schattenspiel
- 44 So viel Auswahl im Pizzaladen!
  
- 47 **Realität**
- 48 Pia Blaubart trifft Simon Grünohr – Fotos bearbeiten
- 50 Das ist mein Kindergarten!
- 52 Für immer festgehalten: Meine Freunde
- 54 Was gehört nicht in den Wald?
- 56 Würfel mich!
  
- 59 **Kreativität**
- 60 Großstadtlichter aus dem Beamer
- 62 Green-Screen-Filmstudio
- 64 Stop Motion! Oder: Wie ein Film entsteht
- 66 Mal mir rote Wangen und Engelsflügel!
  
- 68 Verrenk dich!
- 70 Das Bild im Bild im Bild im Bild ...
- 72 Ritterspiele an der Schattenwand
  
- 75 **Kommunikation**
- 76 Ich melde mich direkt vom Bad!
- 78 Hallo Wiesengeister, hier spricht die Kita Stadtfüchse!
- 80 Sag noch mal „Apfel“ auf Russisch!
- 82 Großes Kino mit kleinen Regisseuren
  
- 85 **Lernen im Alltag**
- 86 So funktioniert das Experiment mit dem Eis!
- 88 Tablets an der Wand: Bildverfremdung
- 90 Ich werfe Märchen an die Wand!
- 92 QR-Code-Schnitzeljagd
- 94 „Ich packe meinen Koffer“ einmal anders
- 96 Ich zeige euch meine Stadt!
- 98 Das Wachstum der Tiere
- 100 Kleine Welt ganz groß: Mikroskopieren
- 102 Wie heißt der Baum? Pflanzenbestimmungs-Apps
  
- 104 **Beobachtung und Dokumentation mit Tablets**
- 105 **Ein Wort zum Schluss**
- 109 **Danksagung**
- 110 **Diese Apps empfehlen wir**
- 114 **Autoren**

# Contents

- 5 **Foreword**
- 8 **Media education at nursery level**
- 12 **Insights: How new media can support children in their skills development**
- 17 **Do new media undermine the joy of playing?**
- 20 **Our nursery goes digital – Here’s how it works!**
  
- 29 **Imagination**
- 30 *Find the hidden object*
- 32 *Do you know where the hiding place is?*
- 34 *Paparazzi game: A different version of tag*
- 36 *Welcome to the jungle playscape*
- 38 *Experiencing nature on the wall*
- 40 *Find the shape!*
- 42 *Varied shadow play*
- 44 *So much choice in the pizzeria!*
  
- 47 **Reality**
- 48 *Paula Blue-beard meets Simon Green-ear – Photo editing*
- 50 *That’s my nursery!*
- 52 *Captured forever: My friends*
- 54 *What doesn’t belong in the woods?*
- 56 *Throw me!*
  
- 59 **Creativity**
- 60 *Big city on the projector*
- 62 *Green-screen film studio*
- 64 *Stop motion! Or: How a film is made*
- 66 *Give me red cheeks and angel’s wings!*
  
- 68 *Twist your body!*
- 70 *The picture within a picture within a picture within a picture ...*
- 72 *Medieval games on the shadow screen*
  
- 75 **Communication**
- 76 *I’m reporting live from the bath!*
- 78 *Hello Wiesengeister, this is the Stadtfüchse nursery!*
- 80 *Say “apple” again in Russian!*
- 82 *Grand cinema with little directors*
  
- 85 **Everyday learning**
- 86 *Let’s experiment with ice!*
- 88 *Tablets on the wall: Image modification*
- 90 *I’m projecting fairytales onto the wall!*
- 92 *QR code scavenger hunt*
- 94 *A different take on “I packed my bag”*
- 96 *Let me show you my city!*
- 98 *How animals grow*
- 100 *The tiny world becomes giant: Microscopes*
- 102 *What is this tree called? Plant identification apps*
  
- 104 **Observation and documentation with tablets**
- 105 **A word in closing**
- 109 **Acknowledgements**
- 110 **We recommend the following apps**
- 114 **Authors**

# Vorwort

## Foreword

### Ein Wort zu Beginn

Immer und überall online sein – unsere heutige Gesellschaft scheint sich diesem Ziel verschrieben zu haben. Es sind längst nicht nur die Jugendlichen, die stets ein Smartphone in der Hand halten und gebannt darauf herumtippen. Fast alle Generationen unserer Gesellschaft sind online und zeigen dies auch. In den Schulen ist es ein wichtiges Ziel, möglichst jedes Kind frühzeitig an digitale Technologie heranzuführen. Große Stiftungen und Ministerien geben Geld aus, um Schulen entsprechend auszustatten und Lehrer fortzubilden. Schulbuchverlage arbeiten mit Hochdruck daran, Lerninhalte und -aufgaben auch digital anbieten zu können. Dabei hinken deutsche Schulen, wenn man unsere Nachbarländer betrachtet, eher hinterher: In vielen anderen europäischen Staaten ist es längst zum Standard erhoben worden, von Beginn der Schullaufbahn an mit Computer oder Tablet zu lernen.

Aber was ist mit dem Kindergarten? Vielen Erwachsenen geht es zu weit, wenn sie an Tablets oder Laptops in den Händen von Klein- und Vorschulkindern denken. Für die Altersgruppe der Ein- bis Sechsjährigen wird nicht in Chancen gedacht, sondern viel über Gefahren diskutiert. Ist es nicht die Aufgabe wenigstens des Kindergartens, einer immer virtueller werdenden Welt etwas entgegensetzt-

---

Um den Lesefluss nicht zu behindern, haben wir im Fließtext meistens die weibliche Form gewählt. Es dürfen sich aber immer beide Geschlechter angesprochen fühlen.

### A few opening remarks

*Being online everywhere, all the time is a goal that our modern society appears to have set itself. Young people are by no means not the only ones with a smartphone constantly in their hands, typing away mesmerised. Almost all generations in our society are online and behaving in the same way. In schools, introducing every child to digital technology at an early stage is a major objective. Large foundations and government ministries make funding available for providing schools with appropriate equipment and training educators. Educational publishers are working hard on making learning content and learning tasks available in digital format, too. This is an area in which German schools are lagging behind somewhat compared with our neighbours. In many other European states, learning to use computers and tablets from the first day of school onwards has become standard practice.*

*But what about nurseries? Many adults consider it a step too far to place tablets and laptops in the hands of toddlers and preschool children. When it comes to one- to six-year-olds, there is a great deal of talk about risks and very little about opportunities. Is it not the job of nurseries at least to do something to counteract the increasing virtualisation of our world?*

zen? Man kann es auch anders sehen. Eine der wichtigsten Aufgaben des Kindergartens ist es, all die Themen aufzugreifen, die Kinder in ihrem Alltag bewegen. Wenn Kinder „Einkaufen“, „Saubermachen“, „Büro“ oder „Bauarbeiter“ spielen, greifen Kindergärten das selbstverständlich in Spielangeboten und Projekten auf. Genauso beobachten Kinder aber auch das oft mit hoher Aufmerksamkeit vollzogene Handeln der Erwachsenen und älteren Kinder in Bezug auf digitale Medien, und gerade diese Aufmerksamkeit und emotionale Beteiligung macht die Kinder neugierig. Was rechtfertigt es, dieses ganz selbstverständliche Interesse der Kinder zu ignorieren, weil es vielleicht unserer Vorstellung einer guten Kindheit widerspricht?

Wir finden, dass Kinder das Recht darauf haben, sich mit der Thematik der digitalen Medien auseinanderzusetzen. Darüber hinaus haben sie, wie unsere Erfahrungen zeigen, auch hervorragende Fähigkeiten, um sich das Themengebiet auf eine aktive, durchaus kreative Weise anzueignen, die gar nicht dem Klischee des im Mediengebrauch versinkenden Kindes entspricht. Wir möchten diese beim Ausprobieren gewonnene Überzeugung weitergeben: Tablets und Smartphones in Krippe und Kindergarten machen bei richtigem Einsatz Sinn. Sie bieten eine ganze Reihe von Chancen, die Arbeits- und Lernqualität zu verbessern, interessante und spannende Angebote zu generieren und zeitsparend zu beobachten und zu dokumentieren.

Es kommt darauf an, die neue Technik als ein weiteres Werkzeug anzusehen, welches uns bei der Umsetzung unserer pädagogischen Ziele helfen soll. Der Kindergarten muss dafür Sorge tragen, dass die Kinder digitale Kompetenzen erwerben und beim Eintritt in die Schule in der Lage sind, kritisch und reflektiert mit dem Thema Internet umzugehen. Nach neuesten Studien glauben viele Jugendliche zwischen elf und 14 Jahren, dass *Google* eine Person

*Well, there is another way of looking at it. One of the key tasks of nurseries is to address all the issues that children encounter in daily life. When children play shopping or tidying up, or pretend to be office workers or builders, then it is normal for nurseries to incorporate these activities into their games and projects. In exactly the same way, children observe the often highly focused actions of adults and older children when using digital media, and it is precisely this focus and emotional involvement that awakes children's curiosity. How can we justify ignoring this very understandable interest on the part of children, just because it might conflict with our idea of a good childhood?*

*We believe that children have a right to explore the topic of digital media. Additionally, as our experience shows, they have a superb ability to get to grips with this topic area in an active and thoroughly creative way, completely dispelling the cliché of children being consumed by their use of media. This is a conviction that we have come to hold through experimentation and one we wish to pass on: When used appropriately, tablets and smartphones can be beneficial to crèches and nurseries. They offer a wide range of opportunities for improving the quality of work and learning, creating interesting and engaging activities, and observing and documenting those activities in a time-saving manner.*

*It is all about seeing new technology as another tool that can help us to implement our educational goals. Nurseries must ensure that children acquire digital skills and are able upon starting school to engage with the topic of the internet in a critical and reflective way. According to the latest studies, many young people between the ages of 11 and 14 believe that Google is a person! They can use computers to play games, but not to write texts or generate information.*

ist! Sie können den Computer zwar zum Spielen benutzen, nicht aber, um Texte zu schreiben und Informationen zu generieren.

In diesem Buch zeigen wir eine ganze Reihe von pädagogisch durchdachten Einsatzmöglichkeiten der Tablet-Technologie. Zu Beginn des Buches erläutern wir, wie Medienpädagogik im Vorschulbereich gelingen kann und welche großen Chancen die Neuen Medien dabei bieten. Aber auch die Bereiche Sprachförderung, Naturwissenschaft, Kunst und Bewegungserziehung profitieren vom Einsatz der Technik.

Wie immer möchten wir Sie anregen, unsere Vorschläge auszuprobieren und uns Ihre Erfahrungen mitzuteilen. Schreiben Sie uns an [info@bananenblau.de](mailto:info@bananenblau.de).

Wir freuen uns auf Ihre Meinung, Ihre Ideen und Anregungen.

Antje Bostelmann und Michael Fink

*In this publication, we outline a whole range of educationally sound options for using tablet technology. At the beginning of the book, we explain what makes up a successful media education approach in the preschool sector and identify the major opportunities offered by new media. Technology can also be used to promote language learning, the sciences, art and physical education.*

*As always, we encourage you to try out our suggestions and let us know how you get on. E-mail us at [info@bananenblau.de](mailto:info@bananenblau.de).*

*We look forward to hearing your opinions, ideas and suggestions.*

*Antje Bostelmann and Michael Fink*

# Medienpädagogik in Krippe und Kindergarten

## *Media education at nursery level*

In pädagogischen Kreisen spricht man häufig von *ICT*, wenn vom Einsatz Neuer Medien die Rede ist. *ICT* ist die englische Abkürzung für *information and communications technology*, steht also für Informations- und Kommunikationstechnologie. Untersucht man diese Begriffe, wird schnell klar, dass sie das Kernthema der Medienpädagogik bilden.

### Information

Das Internet versorgt uns mit jeder gewünschten Information. Von Nachrichten, dem morgigen Wetter und Reiseinformationen bis hin zu Ratschlägen und Tipps zu allen Lebenslagen. In Foren oder sozialen Netzwerken erfahren wir, was andere denken und was sie gerade tun. Jeder muss für sich entscheiden, was er mit den vorgefundenen Informationen anfangen will und was er selbst zur Informationsflut beitragen möchte.

„Kann man alles glauben, was Fernsehen oder Zeitung vermitteln?“, hieß die zentrale Frage der Medienpädagogik in den Siebzigerjahren. Im neuen Jahrtausend ist diese Fragestellung viel weiter zu fassen und aktuell wie nie.

*In educational circles, we often use the term ICT, short for information and communications technology, when discussing the use of new media. When we examine this term, it quickly becomes clear that it embodies the key topic of media education.*

### Information

*The internet provides us with all the information we desire, from news, the weather forecast and travel information to advice and tips on every area of life. Forums and social networks allow us to discover what others are thinking and what they are doing in a given moment. We each have to decide what we wish to do with the information we find and what we ourselves wish to contribute to the flood of information.*

*“Can we believe what the television and the newspapers tell us?” was the central question in media education in the 1970s. In the new millennium, this question is broader and more pertinent than ever.*



## Kommunikation

„Wer schreibt eigentlich das Internet? Das muss ein sehr kluger Mensch sein, der alles weiß!“, fragt Laura, ein vierjähriges Kindergartenkind. Sie hatte beobachtet, dass Erwachsene und auch ihre älteren Geschwister immer dann, wenn eine Diskussion an einer offenen Frage zu eskalieren droht, die Antwort im Internet suchen und meistens auch finden.

Aus ihrer Frage spricht das kindliche Vertrauen in die Erwachsenen, diese großen, schlauen Alleskönner. Ganz natürlich gehen Kinder in diesem Alter davon aus, dass einer von ihnen all das Wissen für andere bereitstellt. Dass dies nicht so ist und dass wir deshalb sehr genau abwägen müssen, wie wir mit den Informationen aus dem *world wide web* umgehen, haben auch wir Großen erst in den letzten 20 Jahren lernen müssen – und sind immer noch dabei. Dieses Lernen und Zurechtfinden in der sich rasant entwickelnden digitalen Welt sollten wir mit unseren Kindern teilen. So entsteht eine Umgangskompetenz mit den digitalen Medien, die sich bei weitem nicht nur in der Fähigkeit ausdrückt, Geräte zu bedienen. Die wesentliche Kompetenz besteht darin, die Geräte, die Möglichkeiten des Internets und die vielen sich ständig erweiternden Technologien so zu nutzen, dass sie die eigenen Ziele unterstützen und das Leben bereichern.

## Technologie

Ob Dampfmaschine, Buchdruck oder Computer: Die technischen Revolutionen der Menschheitsgeschichte haben stets Werkzeuge hervorgebracht, die unser Leben verändert und in den meisten Fällen wesentlich verbessert haben. Technik verstehen, benutzen und weiterentwickeln zu können ist eine wichtige Fähigkeit, die Heranwachsende erwerben müssen.



## Communication

*“Who actually writes the internet? It must be a very clever person who knows everything!”, asks Laura, a four-year-old nursery child. She had observed how, when discussion about an open question risked becoming heated, adults and her older siblings always looked for and, in most cases, found an answer on the internet.*

*Her question reflects the trust children place in adults as big, clever people who can do anything. It is quite natural for children of this age to assume that one of them provides all the knowledge to the others. In fact it is only in the*

So sollte bereits im Kindergartenalter mit diesem Kompetenzerwerb begonnen werden. Kinder lernen, indem sie uns beobachten und nachahmen – auch dabei, wie wir auf Schritt und Tritt mit Technik hantieren und so schon für Babys Berührungspunkte mit der technisch-medialen Welt schaffen.

Für Krippen und Kindergärten bedeutet dies: Medien und Technik müssen in den Alltag sinnvoll integriert werden. Dabei geht es gar nicht darum, einfach Tablets und Smartboards für die Gruppe anzuschaffen. Es geht vielmehr darum herauszufinden, welche Fragen die Kinder beschäftigen und wie diese am besten von den Kindern selbst beantwortet werden können. Der Erwachsene gestaltet dazu die Lernumgebung der Kindergartenkinder, indem er Materialien bereitstellt oder Ausflüge plant. Technik und Medien sind dabei nur Werkzeuge.



*last 20 years that we adults have had to learn, and are still learning, that this is not the case and that we should therefore consider very carefully how we handle the information we find online. We should invite our children to join us on this journey of learning and finding our bearings in a rapidly developing digital world. This will allow them to develop skills for interacting with digital media that go far beyond simply knowing how to operate devices. The real skill involves using the opportunities offered by the internet and the many ever evolving technologies in a way that supports our own goals and enriches our lives.*

### **Technology**

*Whether we are talking about the steam engine, the printing process or computers, the technological revolutions in human history have always been brought about by tools that have changed our lives, in most cases very much for the better. Being able to understand, use and develop technology is a key skill that adolescents need to acquire, which is why the acquisition process should begin at the nursery stage. Children learn by watching and imitating us, including our every twist and turn as we fiddle with technology, creating for them in the process points of contact with the world of technology and media even when they are still babies.*

*For crèches and nurseries, this means that media and technology must be meaningfully integrated into daily life. This certainly does not mean simply purchasing tablets and smartboards for the group. Rather, it is about finding out what questions are on the children's minds and how they can best answer them themselves. Adults shape the learning environment for the nursery children in this context by providing materials and planning trips. Technology and media are simply tools in the process.*

Welche Medien benötigt ein Kindergarten? Zu den wichtigsten Medien zählen das Buch, die Hör-CD oder die Kinderzeitschrift. Unverzichtbar ist ferner die Digital-kamera. In den neueren Technologien vereinen sich diese Dinge. Smartphones und Tablets verfügen über eine brillante Fototechnik, speichern elektronische Bücher und Zeitschriften und stellen Informationen zur Verfügung, welche auch immer und wo immer wir sie brauchen. Die Geräte bieten für Krippe und Kindergarten enorme Chancen. Die von Zeitmangel, wenig Personal und knappen Finanzen geplagte Welt der frühkindlichen Bildung und Betreuung findet in der Tablet-Technologie ein Angebot, welches Flexibilität schafft, die Selbstaktivität der Kinder stärkt und Ressourcen spart. Welche Möglichkeiten es dabei gibt, werden wir in den einzelnen Kapiteln dieses Buches konkret erläutern.



*Which media does a nursery need? The key media include books, audio CDs and children's magazines. A digital camera is also indispensable. More recent technologies combine all these elements. Smartphones and tablets have excellent photographic technology, store electronic books and magazines and provide us with any information we require wherever we require it. Such devices offer tremendous potential for crèches and nurseries. For the world of early years education and childcare, plagued as it is by time pressure, staff shortages and limited finances, tablet technology provides flexibility, encourages children's own activity and saves on resources. We outline in detail the opportunities available in the individual chapters of this book.*



# Naturerfahrungen an der Wand

*Experiencing nature on the wall*



## Material / Alter *Materials / age*

- Tablet oder Laptop
  - Minibeamers, Verbindungskabel, Projektionsfläche
  - laminierte Bilder, Magnete
  - ab 3 Jahren
- 
- *Tablet or laptop*
  - *Mini projector, connection cable, projection surface*
  - *laminated pictures, magnets*
  - *Age three plus*

## So gehts! *Here's how it works!*

Per Minibeamers wird das Bild eines Baumes an eine magnetische Wand projiziert. Vorher hat die Erzieherin Bilder von Tieren ausgedruckt, laminiert und die Rückseite mit Magneten versehen. Nun wird mit den Kindern diskutiert, welche Tiere auf dem Baum, welche im und unter dem Baum leben. Die Bilder werden dann von den Kindern an den entsprechenden Stellen angebracht. In der nun folgenden Freispielphase können die Kinder mit den Bildern spielen, um Geschichten zu erfinden.

*An image of a tree is projected onto a magnetic wall using the mini projector. Before this, the educator prints out pictures of animals, laminates them ideally, and attaches magnets to the back. The educator now discusses with the children which animals live on, in and under the tree. The children then attach the pictures in the relevant positions. During the phase of free play that follows, the children can play with the pictures and use them to create their own stories.*

## Varianten *Variations*

Die Spielfiguren für das „Projektorspiel“ können sich die Kinder natürlich auch selbst ausdenken und vorbereiten.

**Folgende Szenarien bieten sich an:**

- Unterwasserwelt mit gezeichneten Fischen, Kraken und Korallen
- Weltraumwelt mit Planeten und Raumschiffen
- Dschungelwelt mit wilden Tieren
- Mittelalter-Welt mit Rittern und Burgen

*Of course, the children could also invent and prepare the toy figures for the “projector game” themselves.*

**The following scenarios may be appropriate:**

- *Underwater world with drawings of fish, octopuses and corals*
- *Outer space world with planets and spaceships*
- *Jungle world with wild animals*
- *Medieval world with knights and castles*

## Darauf achten! *Please note!*

Die Kinder sollten die Projektionsfläche gut erreichen können. Ein vielfältiges und unspezifisches Angebot an magnetischen Bildern sollte vor allem in der Freispielphase bereitstehen, denn auch Prinzessinnen oder Drachen können auf Bäumen leben, wenn Kinder spielen.

*The children should be able to easily reach the projection surface. A wide-ranging and unspecified selection of magnetic pictures should be made available in the free play phase especially, as even princesses and dragons can live in trees when children are playing.*



## Das lernen die Kinder

### *What the children learn*

- Sprache und gemeinsames Spiel werden gefördert
- In der Freispielphase wird die Fantasie angeregt und das Gelernte gefestigt.
- *Promotes language and shared play*
- *The free play phase fuels children's imagination and consolidates the learning points.*

# Das ist mein Kindergarten!

*That's my nursery!*



## Material / Alter *Materials / age*

- Tablet mit App *Puppet Pals*
- ab 3 Jahren
- *Tablet with the Puppet Pals app*
- *Age three plus*

## So gehts! *Here's how it works!*

Viele Portfolios und Bildungsdokumentationen beginnen mit den Ich-Seiten, auf denen Eltern und Erzieherinnen persönliche Fakten über das betreffende Kind festhalten, z. B. wie es derzeit aussieht oder wie seine Freunde und Familienmitglieder heißen. Die Neuen Medien machen es möglich, dass Kinder diese Auskünfte selbst gestalten und aufzeichnen können – der erste Schritt zum digitalen Portfolio ist getan! „Ich stelle euch meinen Kindergarten vor!“ So beginnt der kleine Film, den Fabian mit Hilfe der App *Puppet Pals* gedreht hat. Er hat dazu mit dem Tablet Fotos von verschiedenen Räumen und Ecken des Kindergartens gemacht, die ihm besonders gut gefallen. Fabian schiebt das erste Bild mit dem Finger in die Mitte des Displays und erklärt dazu: „Das ist unser Gruppenraum. Hier spielen wir immer. Am Morgen machen wir hier den Morgenkreis.“ Bild für Bild wird mit gesprochenen Erklärungen versehen, bis ein Film entsteht, mit dem er zufrieden ist.

*Many portfolios and education documents begin with the “Me” pages on which parents and educators record personal details about the child in question, such as its current appearance and the names of its friends and family members. New media allow children to design and shape this information themselves – the first step in*

*creating a digital portfolio is complete! "Let me introduce you to my nursery!" So begins the short film that Fabian has created using the Puppet Pals app. To this end, he used the tablet to take photos of his favourite rooms and corners of the nursery. Fabian uses his finger to move the first picture to the centre of the display and explains: "This is our group room. We always play here. We have morning circle time here in the morning." He goes through the pictures, explaining them one by one until he ends up with a film that he is happy with.*

## Varianten *Variations*

Das Projekt kann je nach Alter der Kinder angepasst werden. Bei den Dreijährigen reicht es, wenn das Kind einfach die Räume benennt, die es fotografiert. Die Vorschulkinder sind durchaus in der Lage zu berichten, was in den Räumen passiert.

*The project can be adapted for children of different ages. For three-year-olds, it is enough for them to simply name the room that they photograph. Preschool children are fully capable of reporting on what happens in the room.*

## Darauf achten! *Please note!*

Nicht gleich drauf los filmen – sondern vorher mit den Kindern das Projekt besprechen und planen. Die App sollte zuerst gemeinsam ausprobiert werden. Mit den Kindern sollte zudem über die Rechte am eigenen Bild gesprochen werden: Ist es in Ordnung, wenn ich andere Kinder ungefragt filme oder fotografiere?

*Do not simply start filming – first discuss and plan the project with the children. The app should be tested out in advance. You should also talk to the children about their rights to their own images: Is it okay for me to film and photograph other children without asking their permission?*



## Das lernen die Kinder

### *What the children learn*

- Handlungen planen und sinnvoll umsetzen
- Sprachförderung: Vorher überlegen, was man sagen möchte.
- Nachdenken über den eigenen Alltag
- *Planning and meaningfully implementing actions*
- *Promoting language: Thinking about what you want to say first.*
- *Reflecting on your own day-to-day life*

# Großes Kino mit kleinen Regisseuren

*Grand cinema with little directors*



## Material / Alter *Materials / age*

- Tablet mit Film-App, z. B. *Puppet Pals*
- Spielmaterial
- ab 4 Jahren
  
- *Tablet with a film app, such as Puppet Pals*
- *Play materials*
- *Age four plus*

## So gehts! *Here's how it works!*

Die App *Puppet Pals* erlaubt schon sehr jungen Kindern, einfache Filme zu drehen – mit zwei wesentlichen Arbeitsformen: Die Akteure für den Film können mit Hilfe eines Auswahlinstruments aus zuvor geschossenen Fotos ausgeschnitten werden, um sie nun per Fingerbewegung auf dem Display hin und her zu bewegen, zu vergrößern oder zu verkleinern. Wenn man währenddessen den Aufnahmemodus betätigt, werden diese Aktionen und Bewegungen aufgezeichnet – ebenso wie das dabei Gesprochene, sozusagen als „Live-Synchronisation“. Im Kindergarten entsteht auf diese Weise z. B. ein Film zur Geschichte „Die drei kleinen Schweinchen“ mit ihren unterschiedlich stabilen Häusern. Akteure sind kleine Holzfiguren, welche die Kinder mit Hilfe der App fotografieren und anschließend per Ausschneideinstrument von ihrem ursprünglichen Foto-Hintergrund trennen. Die Kinder wünschen sich Abbildungen von einem Strohhäuser und Steinhaus, die die Erzieherin bereitstellt. Das Holzhaus bauen die Kinder währenddessen aus Bauklötzen nach und fotografieren es. Vor dieser Kulisse agieren nun die Akteure, wobei das Ende der Geschichte von Kind zu

Kind variiert: Bei Luca werden die Schweinchen gefressen, bei Lisa wird der Wolf dann doch noch gezähmt und darf im Strohhäus wohnen.

*The Puppet Pals app allows even very young children to make simple films – using two basic ways of working: The actors for the film can be cut out from previously created films using a cutting tool and then moved backwards and forwards, magnified and made smaller by moving your finger on the display. If you switch on recording mode while doing this, then these actions and movements are recorded, along with the spoken dialogue, creating a form of live dubbing. In this way, nursery children can create a film of the story “The Three Little Pigs” with their houses of differing stability. The actors are small wooden figures which the children photograph with the aid of the app and then cut out of their original photo background using a cutting tool. The children want pictures of a straw and a brick house, which the educator then provides. In the meantime, the children build the wooden house out of building blocks and take a photo of it. The actors then perform against this backdrop, with the story ending differently from child to child: In Luca’s story, the little pigs get eaten, while in Lisa’s the wolf is finally tamed and allowed to live in the house made of straw.*

## **Darauf achten!** *Please note!*

Achten Sie darauf, dass es nicht zu viele Hintergrundgeräusche gibt, damit die Kinder im Film gut zu verstehen sind.

*Ensure that background noise is kept to a minimum so that the children can be easily understood on the film.*



## **Das lernen die Kinder**

### *What the children learn*

- Eine Geschichte wiederzugeben ist eine große Leistung für ein Vorschulkind, sie dann noch zu verfremden ist eine Herausforderung. Die Kinder lernen sich auszudrücken, eine Reihenfolge einzuhalten, geduldig abzuwarten, bis sie an der Reihe sind, zu kooperieren und Rücksicht zu nehmen.
- *Retelling a story is a major achievement for a preschool child; adapting that story is a challenge. The children learn to express themselves, follow a sequence, patiently await their turn, work together and be considerate.*

# So funktioniert das Experiment mit dem Eis!

*Let's experiment with ice!*



## Material / Alter *Materials / age*

- Tablet mit Film-App, z. B. *Puppet Pals*
- ab 4 Jahren
- *Tablet with a film app, such as Puppet Pals*
- *Age four plus*

## So gehts! *Here's how it works!*

Einfache Filmprogramme wie die App *Puppet Pals* eignen sich hervorragend für Kinder, um den Ablauf kleiner Experimente festzuhalten – von der Bereitstellung der nötigen Materialien bis zum Ergebnis und einem Interpretationsversuch des filmischen Ausgangs. Die Gruppe der Vierjährigen hat sich im Experimentierraum des Kindergartens zusammengefunden. Sie untersuchen den Schnee, der in der letzten Nacht gefallen ist. „Woraus besteht Schnee und was passiert, wenn er schmilzt?“, fragen die Kinder. Sie halten die einzelnen Schritte des Schmelzens fotografisch fest, schneiden mit Hilfe des Schneide-Instruments der App die wesentlichen Materialien aus, um sie dann auf dem Display in die richtigen Reihenfolge zu bringen und dabei zu erläutern, was sie getan haben. Zum Schluss fragt die begleitende Erzieherin Silke: „Was meint ihr nun, warum der Schnee schmilzt?“ Die Antworten der Kinder sind in den kurzen Filmen zu finden, die in ihren Portfolios aufbewahrt werden.

*Simple film programs such as the Puppet Pals app are ideal for use by children to record small experiments – from preparation of the necessary materials through to the results and an attempt at interpreting the cinematic outcome. The group of four-year-olds*

has gathered in the nursery's experiment room. They examine the snow that has fallen last night. "What is snow made of and what happens when it melts?", ask the children. They make a photographic record of the individual steps in the melting process and edit the key material using the app's snipping tool in order to then place them in the correct order on the display and explain what they have done. At the end, Silke, the supervising educator, asks the children: "So, why do you think snow melts now?" The children's answers can be found in the short films, which are kept in their portfolios.

## Darauf achten! *Please note!*

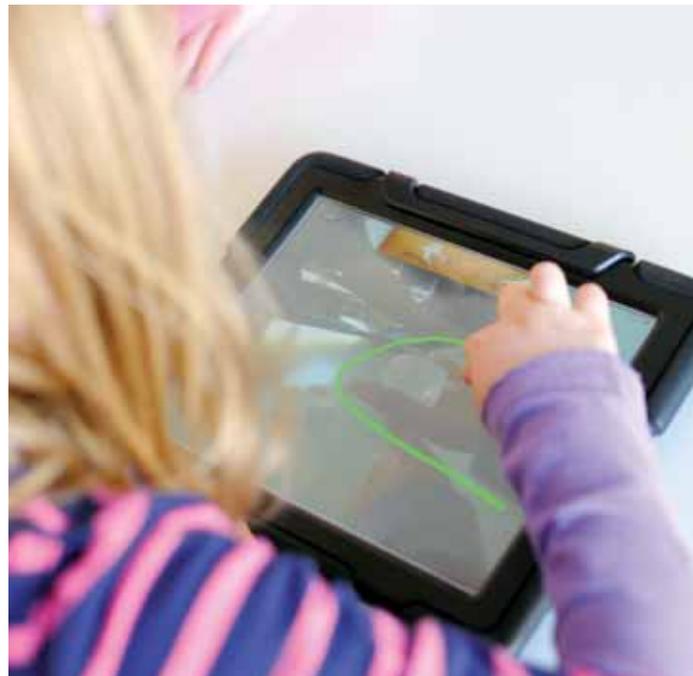
Geben Sie den Kindern Zeit und Ruhe, um ihre Experimente aufzuzeichnen. Berichtigen Sie die Thesen der Kinder nicht, sondern lassen Sie sie ausprobieren.

*Give the children time and space to record their experiments. Do not correct the children's hypotheses, but rather let them test them out for themselves.*

## Das lernen die Kinder

### *What the children learn*

- Wissen reflektieren und Thesen bilden
- Sprachförderung, Handlungen planen und sinnvoll umsetzen, Denken in Zusammenhängen und aktives Beobachten
- *Reflecting knowledge and thinking about hypotheses*
- *Language promoting and observation skills, their ability to plan and properly implement actions, and their capacity to think in context*



# Digital Genial

## Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten



Keine Angst vor Tablet, Digitalkamera und Beamer: Dieses Buch zeigt, wie vielfältig digitale Technik eingesetzt werden kann, um die pädagogische Arbeit im Kindergarten kreativ zu bereichern. Beamer verwandeln Räume, Digitalmikroskope machen Unsichtbares sichtbar, Tablets geben altbekannten Kinderspielen neuen Schwung. Viele Beispiele aus der Praxis beweisen, dass schon die Kleinsten mit moderner Technik mühelos umgehen können und sich dabei kreativ betätigen und Medienkompetenz erwerben. Gedaddelt wird in diesem Buch nicht. Stattdessen erfahren Sie anhand ausführlicher Projektbeschreibungen, wie Tablet und Co zu Werkzeugen in bewusst gestalteten pädagogischen Situationen werden.

*No fear of tablets, digital cameras and projectors: This book shows the wide variety of ways in which digital technology can be used to creatively enrich the educational work of nurseries. Projectors transform rooms, digital microscopes make the invisible visible and tablets give a new lease of life to familiar old children's games. Many practical examples show that even the smallest children can use technology effortlessly, developing their creativity and media skills in the process. We do not play around in this book. Instead, we use detailed project descriptions to show you how tablets and other devices can become tools in intentionally designed educational situations.*



**BANANENBLAU**  
Der Praxisverlag für Pädagogen

ISBN 978-3-946829-25-6



9 783946 829256