

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Digitale Medien als Werkzeuge

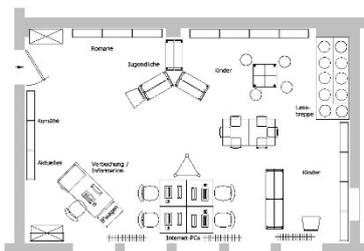
Digitale Medien bieten Werkzeuge, die man an geeigneter Stelle einsetzen kann. Es geht jedoch dabei nicht darum, analoge Medien zu ersetzen, sondern mit digitalen Werkzeugen anzureichern. Um zu entscheiden, ob und welches digitale Medium Sinn macht, bedarf es eigener Erfahrungswerte. Deshalb sind die Kenntnis, das Ausprobieren und Anwenden der verschiedenen digitalen Werkzeuge von zentraler Bedeutung.

Nachfolgend werden die im Ausleihangebot enthaltenen digitalen Medien in Form eines „Werkzeugkoffers“ dargestellt. Damit kann in Abhängigkeit von Thema, Alter der Kinder und zur Verfügung stehender Zeit ein passendes Werkzeug ausgesucht werden.

#### 1. Werkzeuge zur Fotoaufnahme und -bearbeitung

Im Ausleihangebot stehen für die Aufnahme von Fotos neben einer Digitalkamera und einem Tablet noch eine Dokumentenkamera sowie ein elektronisches Mikroskop zur Verfügung. Welches dieser Werkzeuge für die Fotoaufnahme eingesetzt wird, richtet sich danach, zu welchem Zweck man ein Foto machen möchte. Beispiele:

##### a) Spielerisch einen Ort erkunden – Tablet



Einrichtungsskizze für eine kleine Bibliothek © LBZ

Bei einem Besuch von Kindern einer Kita-Gruppe in der Bibliothek werden die Räumlichkeiten und die unterschiedlichen Medien in Form der Spielidee „Ich sehe was, was du nicht siehst“ erkundet. Die Kinder erhalten die Aufgabe für sie interessante Details zu fotografieren. Anschließend betrachten alle Kinder gemeinsam die Fotos und versuchen herauszufinden, was auf dem Foto zu sehen ist und wo es entstanden sein

könnte. Wer meint, den Ort oder den Gegenstand erkannt zu haben, führt die Gruppe zum vermuteten Ziel. Dort schießt das Kind ein zweites Foto als Beweis. Durch diese Vorgehensweise werden viele Gesprächsanlässe geschaffen, die leicht genutzt werden können, um die Bibliothek den Kindern vorzustellen. Diese Erkundungsidee ist auch für offene Räume, wie z.B. Wiese, Wald, Spielgelände, möglich.



© medien+bildung.com

##### b) Bilder im Buch und reale Gegenstände in Beziehung setzen – Tablet

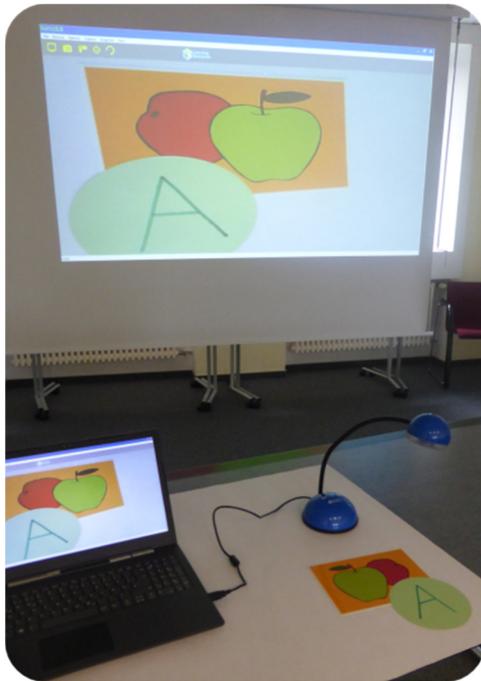
Abhängig vom gewählten Thema fotografieren die Kinder Gegenstände, Pflanzen, Naturmaterialien, etc. Je nach Variante, die auch vom Inhalt und den örtlichen Gegebenheiten bestimmt wird, setzen sie ihre Fotografien in Beziehung zu den Bildern in einem thematisch entsprechenden Buch. Denkbar ist beispielsweise, dass mit den Kindern je nach Alter ein Bilder- oder Sachbuch zum Thema „geometrische Formen“ gelesen wird. Nachdem die unterschiedlichen Formen im gemeinsamen Gespräch benannt wurden, begeben sich die Kinder in der Bibliothek oder im Kindergarten auf die Suche nach den entsprechenden Formen. Passende Gegenstände werden mit dem Tablet fotografiert und in der Gruppe vorgestellt.



Beispiel einer Kita Bibliothek © LBZ

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita Digitale Medien als Werkzeuge

### c) Ein Fotomemory selbst herstellen - Objektivkamera



Obstmemory mit der Objektivkamera erstellen © LBZ

Eine Projektionskamera, die an einen Computer angeschlossen wird, kann sehr vielseitig eingesetzt werden. Per Tastendruck erstellt die eingebaute Kamera schnell Foto- und Videoaufnahmen in guter Qualität und mit Autofokus-Funktion. Die Aufnahmen werden auf dem Bildschirm des Computers oder in Verbindung mit einem Beamer auf einer Leinwand sichtbar. Die Fotofunktion der Objektivkamera eignet sich besonders für Aufnahmen, die auch Kinder in der Altersgruppe unter 5 Jahren selbstständig bedienen. Beispielsweise könnten sie ihr eigenes Obstmemory, möglicherweise in Verbindung mit dem Alphabet, erstellen. Dazu malt jedes Kind ein Bild einer Obstsorte und stellt der Gruppe die Frucht vor. Dabei nennt es den Namen, vielleicht weiß es auch schon den Anfangsbuchstaben, und erklärt, warum es diese Frucht gerne isst oder vielleicht gar nicht mag. Jedes Kind nimmt jeweils ein Foto seines Bildes auf. Auch bei der weiteren Gestaltung des Memorys werden die Kinder durch selbsttätiges Ausschneiden und Aufkleben eingebunden.

### d) Erforschen und Dokumentieren - Digitales Mikroskop



Mit einem digitalen Mikroskop, welches an einem Computer angeschlossen ist, können Kinder ausgewählte Objekte, z.B. einen aufgeschnittenen Apfel, ein Insekt oder eine Blüte mit integrierter LED-Beleuchtung untersuchen. Dazu wird die Kamerakugel über das Untersuchungsobjekt geführt und zeitgleich erscheint ein Bild auf dem Computerbildschirm. Während des Mikroskopierens kann die Bildschärfe über einen Drehknopf eingestellt werden. Durch die Entfernung des Mikroskops zum Objekt wird die Vergrößerung gesteuert. Eine bis zu 54-fache Vergrößerung ist möglich. Während der Untersuchung kann das Kind per Tastendruck auf dem Mikroskop ein Foto auslösen.



Bildquelle: [https://www.betzold.de/prod/E\\_756556/](https://www.betzold.de/prod/E_756556/)

### e) Eine Anleitung erstellen - Digitalkamera und Tablet



Bildquelle: Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita. Berlin 2019, S. 76

Kinder können in einer Fotoreihe oder als Videofilm erklären, wie sie vorgegangen sind, um beispielsweise ein Rezept, eine Bastelaufgabe oder ein Experiment umzusetzen. Dazu müssen sie sich die Abläufe bewusst machen, und genau bedenken, was wann gemacht werden muss. Die Fotos sollten dann die einzelnen Handlungsschritte so darstellen, dass sie ohne Kommentar zu verstehen sind. Bei einem Videofilm bietet es sich an, dass die Kinder mündlich erklären, was sie in welcher Reihenfolge machen und unter Umständen zu welchem Ergebnis sie gekommen sind.

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita Digitale Medien als Werkzeuge

### 2. Werkzeuge zur Darstellung von Büchern

#### a) Bilderbuch im Großformat präsentieren – Objektivkamera



Bilderbuch im Großformat präsentieren © LBZ

Die digitale Objektivkamera ist über einen Computer angeschlossen ideal für verschiedene Multimediaprojekte, bei denen man in hoher Bildqualität zum Beispiel Anschauungsmaterial oder Buchseiten per Projektion durch einen Beamer auf einer Leinwand oder interaktiven Tafel präsentieren möchte. Will man beispielsweise einer größeren Gruppe von Kindern ein Buch vorlesen, kann man eine Art „Bilderbuchkino“ initiieren. Beim gemeinsamen Blick auf die vergrößerten Bilder des Buches, ergibt es sich automatisch, dass die Kinder über das Gesehene untereinander oder mit der vorlesenden Person in Austausch treten.

#### b) Bilderbücher interaktiv – Tablet



Digitale Bilderbücher sind in Ergänzung, Kombination oder als Erweiterung zu einem analogen Buch zu betrachten. Neben dem Bilderbuch enthalten die dazugehörigen Apps interaktive Elemente: an- und ausschaltbare Erzählstimmen, bewegte Bilder, Rätsel, Spiele und Vieles mehr. In Begleitung eines Erwachsenen sind schon kleine Kinder in der Lage mit digitalen Bilderbüchern erste Erfahrungen im Umgang mit dem Tablet zu machen.

Die im Ausleihangebot enthaltenen Bilder- und Sachbücher stellen eine Auswahl von digitalen Büchern aus der Reihe tiptoi® create und aus der Reihe Superbuch mit der App Tigerbooks dar. Die entsprechenden Apps sind auf dem dazugehörigen Tablet eingerichtet. Ein tiptoi®-Stift liegt auch bei.

#### c) Ein digitales Buch selbst gestalten - Tablet



Quelle: <https://www.my-pad.ch/als-die-raben-noch-bunt-waren/>

Die gemeinsame Gestaltung eines multimedialen Bilderbuches kann wegen der einfachen Bedienbarkeit am Tablet schon mit Kindern ab 4 Jahren erfolgen. Dazu kann die App BookCreator verwendet werden. Denn auch Kinder ohne Lese- und Schreibkompetenz finden sich mit Hilfe der wenigen und aussagekräftigen Symbolen leicht zurecht. Auf jeder Seite können Texte, Fotos, Videos und Audios, wie mündliche Beiträge der Kinder, passende Geräusche



und untermalende Musik, frei platziert werden. Es ist möglich, das fertige Buch in unterschiedliche Formate zu exportieren. Ein multimediales Bilderbuch kann beispielsweise für folgende Anlässe gestaltet werden:

- Zu einem vorgelesenen Buch eine Bildergeschichte entwerfen.
- Eine eigene Bilderbuch-Geschichte entwickeln.
- Erfahrungen beim Experimentieren in einem Forscherbuch darstellen.
- Ein gemeinsames Projekt dokumentieren.



Quelle: <http://www.rananmausundtablet.de/63-0-Recherchieren-mit-dem-Tablet.html>

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Digitale Medien als Werkzeuge

#### 3. Werkzeug zur Filmentwicklung



Mit Hilfe der App Puppet Pals können bereits Kinder ab 4 Jahren einfache Filme drehen und aufnehmen. Die App selbst bietet die Möglichkeit Fotos von den Figuren und Orten der Handlung anzufertigen. Mit Hilfe eines Auswahl-Instruments können die Figuren auf den Fotos sehr einfach ausgeschnitten und in den zuvor aufgenommenen Handlungsort eingefügt werden. Nun kann die Figur mit dem Finger vergrößert bzw. verkleinert sowie hin und her bewegt werden. Mit einem Tastendruck können alle Aktionen der Figuren und das von den Kindern dazu Gesprochene aufgenommen werden. Um ohne großen eigenen Materialaufwand betreiben zu müssen, kann für ein solches Filmprojekt ein „Geschichtenkoffer“ aus dem Ausleihangebot (<http://s.rlp.de/ergaenzungsbuechereien>) genutzt werden.



#### 4. Werkzeuge zur Audioaufzeichnung

##### a) Kurze Sprachmitteilungen - Sprechende Klammer



Die 10 cm große Klammer kann besprochen werden und ist sowohl für drinnen als auch draußen geeignet. Sie hat einen kleinen Schiebeschalter (Wiedergabe / Aus / Aufnahme) zum Ausschalten bzw. zur Wahl des Modus. Zur Aufnahme oder zum Abrufen einer Mitteilung werden die beiden silbernen Sensoren unterhalb des Lautsprechers leicht berührt. Nachrichten mit bis zu 10 Sekunden Abspielzeit können immer wieder neu aufgenommen und gespeichert werden. Kinder können sich so kurze Nachrichten hinterlassen oder es kann eine Aufgabe für sie aufgesprochen werden. Denkbar ist auch eine neuartige Bilderausstellung, indem die Künstler selbst zu Wort kommen. Sie besprechen eine Klammer und heften sie an ihr Bild. Durch den integrierten Magnet kann die Klammer auch an magnetischen Oberflächen befestigt werden. Sie hält geeignete Gegenstände mit einem Gewicht von bis zu 500 g. Der Betrieb erfolgt mit 3 Knopfzellen vom Typ LR44.



Bildquelle: <https://www.dusyma.com/de/Sprechende-Klammern-zid556076>

##### b) Eine Minutengeschichte als Hörspiel - Tablet



Um bereits mit jüngeren Kindern ein Hörspiel zu entwickeln, können ihnen je nach der thematischen Einbettung zu einem mitgebrachten Gegenstand, z.B. eine Finger-/ Handpuppe, ein Plüschtier oder ein Fahrzeug, Fragen gestellt werden. Aufgenommen werden jedoch nur die Antworten der Kinder. Mit den Fragen werden die Kinder durch die sich entwickelnde Handlung geführt. So kann innerhalb weniger Minuten eine kleine Geschichte entstehen, die man im Anschluss direkt gemeinsam anhören kann.

Für die Aufnahme des improvisierten Hörspiels sind auf dem Tablet des Ausleihangebots die Apps Sprachmemos und Voice Record 7 aufgespielt. Mit beiden Apps kann die Audioaufnahme noch bearbeitet und anschließend abgespeichert werden.



## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Informationsportale für Kinder



#### 1. Internet-Recherche

Es gibt Suchmaschinen speziell für Kinder, die das Internet nach „kindgerechten“ Informationen filtern. Für Kinder unter 6 Jahren bieten sich besonders die Suchmaschinen [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) und [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de), die beide keine Werbung anzeigen, an. Um sich in den Suchmaschinen zu bewegen, brauchen Kita-Kinder die Begleitung durch einen Erwachsenen. Hinzu kommt, dass die Suchfunktion über eine Worteingabe gesteuert wird, und die Suchergebnisse häufig textgebunden dargestellt werden.

#### 2. Wissens-Apps

Es werden in den App-Stores vielfältige Anwendungen, mit denen sich Kinder spielerisch Wissen aneignen können, angeboten. Die Bandbreite reicht von Apps, die einem interaktiven Buch ähneln bis hin zu Apps, die dem Wissenserwerb oder Wissenstest dienen. Bei der Auswahl der entsprechenden App ist darauf zu achten, dass die Kinder zuvor reale Erfahrungen in ihrer Lebenswelt sammeln konnten.

Im Ausleihangebot sind folgende Apps enthalten:

- Barefoot Weltatlas



Ein digitaler 3-D-Globus lässt sich mit einem Wisch drehen und an einer zufälligen Stelle anhalten und liefert dann Informationen zu dem Land, der Geschichte, den Bräuchen, der Wirtschaft, den Bewohnern sowie der Flora und Fauna. Ebenso können Inhalte gezielt gesucht werden, die dann durch Fotos und einfache Texte, die man sich auch vorlesen lassen kann, dargestellt werden.

- Entdecke den Wald – Die kleine Waldfibel



Die App ist die multimediale Aufbereitung der Waldfibel und ermöglicht einen spielerischen Zugang zu den Inhalten:

- Man kann sich mit der Panoramakarte auf einen Waldspaziergang begeben und die unterschiedlichen Waldbewohner aufspüren.
- Im großen Wald-Quiz kann man sein Waldwissen testen.
- Anhand des Baum-Spiels kann man die verschiedenen Baumarten bestimmen.

- iPflanzen



Mit Hilfe eines einfachen Schlüssels können Pflanzen aus Garten, Park, Wald und Heim bestimmt werden. Dazu gibt man beispielsweise die Blütenform, Blattform, den Blattrand, die Blütenfarbe und die Fruchtfarbe an. Je nach Jahreszeit oder Sichtbarkeit der Pflanzenteile helfen weitere Kriterien eine Pflanze genau zu bestimmen. Die ermittelte Pflanze wird mit einem Bild, dem Namen und der wissenschaftlichen Bezeichnung angezeigt.

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Informationsportale für Kinder

Weitere App-Empfehlung:

- MINT-Apps vom „Haus der kleinen Forscher“  
Die gemeinnützige Stiftung "Haus der kleinen Forscher" engagiert sich für gute frühe Bildung in den Bereichen Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT) – mit dem Ziel, Mädchen und Jungen stark für die Zukunft zu machen und zu nachhaltigem Handeln zu befähigen. Zur Lernbegleitung hat die Stiftung 9 verschiedene Apps mit unterschiedlichem Anforderungsniveau entwickelt, die auf der Kinder-Website [www.meine-forscherwelt.de](http://www.meine-forscherwelt.de) beschrieben werden und zum Download bereitstehen.  
(<https://www.meine-forscherwelt.de/lernbegleitung/tipps-zur-lernbegleitung/>)



### 3. Film-Apps

Kurze Wissensfilme können dazu dienen, um ein Thema mit Kindern zu vertiefen.

- YouTubeKids



Diese App ist eine eigene Kindervariante von YouTube. Sie verwendet einen Filter, um nicht kindgerechte Inhalte zu erkennen. In der Mediathek findet man eine große Auswahl an kindgerechten Videos zu vielfältigen Themen. Die Auswahl umfasst Serien und Musikvideos sowie Anleitungen zum Experimentieren.

([https://www.youtube.com/intl/ALL\\_at/kids/](https://www.youtube.com/intl/ALL_at/kids/))

- Die MausApp



Als Videoinhalte sind in der MausApp die letzten zwei Folgen der Sendung mit der Maus sowie alle Lach- und Sachgeschichten nutzbar. Darüber hinaus bietet die App eine interaktive Spielwelt, einen Fotoautomat und News rund um die Sendung mit der Maus.

(<https://www.wdrmaus.de/extras/mausapp.php5>)

---

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Literaturverzeichnis

Antje Bostelmann und Michael Fink: Digital Genial. Erste Schritte mit Neuen Medien in der Kita. Bananenblau, Berlin 2019

Marion Leopold, Monika Ullmann: Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis. Herder, Freiburg 2018

Susanne Roboom: Mit Medien kompetent umgehen. Basiswissen & Praxisideen. 2. Aufl. Beltz, Weinheim 2019

Susanne Roboom: Medien zum Mitmachen. Impulse für die Medienbildung in der Kita. Herder, Freiburg, 2019

---

## Digital Genial – Erste Schritte mit neuen Medien in der Kita

### Im Internet frei verfügbare Ideen, Materialien und Projekte

Das Tablet - der "mobile Alleskönner"?!

<http://www.rananmausundtablet.de/48-0-Tablets---mobile-Alleskoenner.html>

Dusyma Kindergartenbedarf GmbH

<https://www.dusyma.com/de/--cms-page.blog.digitale-medien-dusymaker>

Für die kreative Medienbildung in der Kita

[https://medienundbildung.com/fileadmin/dateien/pdfs/Brosch%C3%BCren/mec\\_Broschue\\_re\\_web.pdf](https://medienundbildung.com/fileadmin/dateien/pdfs/Brosch%C3%BCren/mec_Broschue_re_web.pdf)

HABA Digitalwerkstatt

<https://www.digitalwerkstatt.de/>

Ideen für Vorlesestunden mit interaktiven Geschichten-Apps

<https://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=1853>

Leitfaden für die Leseförderpraxis

<https://www.stiftunglesen.de/download.php?type=documentpdf&id=1854>

Leseförderung und Medienbildung mit Tablets

<https://lbz.rlp.de/de/unsere-angebote/fuer-oeffentliche-bibliotheken/ergaenzungsbuechereien/tablets/>

Material zur frühkindlichen kulturellen Medienbildung

<https://www.filmothek-nrw.de/publikationen/neu-klicken-gestalten-entdecken/>

Medienarbeit in der Kita

[https://www.mkfs.de/fileadmin/Publikationen/Download/Medienzwerge\\_MKFS\\_12.pdf](https://www.mkfs.de/fileadmin/Publikationen/Download/Medienzwerge_MKFS_12.pdf)

Medienbildung mit Tablets in der Kita

<https://kitab-rlp.bildungsblogs.net/projektbeschreibung/>

Methoden und Angebote für Bremische Kitas

<https://www.blickwechsel.org/ueber-uns/veroeffentlichungen/publikationen/264-sprachfoerderung-mit-medien-unterstuetzen>

Mit elektronischer Lupe im Wald

<http://www.antje->

[bostelmann.de/attachments/article/272/Artikel%20klein%20und%20gro%C3%9F\\_Ausgabe%2011\\_2015.pdf](http://www.antje-bostelmann.de/attachments/article/272/Artikel%20klein%20und%20gro%C3%9F_Ausgabe%2011_2015.pdf)

Projektideen von Wehrfritz

<http://kitapad.info/projektideen/>

Stadtbücherei Nettetal: Medienkompetenzzentrum für Kindergärten

<https://www.nettetal.de/de/kultur/neue-medien-fuer-kindergaerten/>