FIT für´s LEBEN

Fit für‘s digitale Leben

Herzlich willkommen!

Was Sie heute erwartet:

- Einsatzbereiche digitaler Medien in der KiTa
- Wie hole ich das ganze Team ins Boot?
- Wie begegnen wir Bedenken von Eltern?
- Kompetenzerwerb / Fachlich fundierte Kommunikation
- Digitale Medien erleben und darüber sprechen
- Intelligentes Risikomanagement
- Vorsicht beim Umgang mit Bildern!
- Medien- und informatische Bildung
- Kriterien guter Apps
- Hilfreiche Links und Infomaterial
- Coding
- Checkliste

Vorstellungsrunde

„Wer bin ich“….in 60 Sekunden…

Eine Frage der Haltung…

Die Thesen tauchen nacheinander auf. Die Teilnehmer stimmen der Aussage zu oder lehnen diese ab. Unschlüssigkeit bietet Anlass zum Austausch.

- Pädagogen sollten immer dabei bleiben was sie kennen und gut können
- KiTas sollten für Kinder eine Insel ohne WLAN und blauem Licht sein
- Kinder sollten in ihrer KiTa die Möglichkeit bekommen alle Fähigkeiten und Kompetenzen zu erwerben die sie später dazu befähigen ein selbstbestimmtes und erfolgreiches Leben zu führen
- Gegenwart und Zukunft der Kinder sind digital
- Digitale Medien werden analoge Medien in der KiTa verdrängen wenn ihnen erstmal die Tür geöffnet wird
- Analoge Medien werden nicht verschwinden, es kommen nur neue digitale Möglichkeiten hinzu
- Pädagogen sollten Kinder beim Hineinwachsen in die digitale Welt kompetent begleiten
- Die Entwicklung von Medienkompetenz sollte bei Kindern dem Zufall überlassen bleiben
- Kinder sollten digitale Medien aktiv nutzen und nicht nur konsumieren

Welche Einsatzbereiche gibt es für digitale Medien in der KiTa?

- Organisation, Verwaltung
- Kommunikation, Information
- In der pädagogischen Arbeit
- Elternarbeit

Wie hole ich das ganze Team ins Boot?

Bei den begleitenden Fachkräften ist eine zustimmende und zugleich kritisch-reflexive Grundhaltung zur Nutzung digitaler Medien erforderlich

Stimmungsbild

Bitte die Stimmung im Team zum Thema Einsatz digitaler Medien und Geräte markieren…

Was ist konkret zu tun?

- Fragerunde, Stimmungsbild (oder ähnliches) anwenden um in den Austausch zu gehen
- Wertschätzende Thematisierung der Bedenken z.B. mit pro-contra Liste, Chancen-Risiken Abwägung
- Medienerfahrungen der Kinder besprechen und Kinder gezielt beobachten sowie Gespräche mit den Kindern über digitale Medien führen
- Kritische Auseinandersetzung mit konzeptionellen Inhalten und Rahmenbedingungen der KiTa
- Mitarbeitern ohne oder nur wenig Vorerfahrungen in digitalen Bereich Mut zur Entwicklung machen
- Kleinschrittig vorgehen
- Qualifizierung ermöglichen
- Sich gegenseitig unterstützen

Was machen Kinder eigentlich mit digitalen Medien Und wie nehmen sie diese wahr?

- Fast alle Kinder, bringen Vorerfahrungen mit digitalen Medien aus dem familiären Umfeld in die KiTa mit.

- Sie nutzen die Geräte allerdings überwiegend passiv und rezeptiv*.

- Digitale Medien sind nichts besonderes mehr. Sie gehören ganz selbstverständlich zum Leben der Kinder. Von sich aus reflektieren Kinder ihre Erfahrungen mit digitalen Medien kaum.

- Auch viele Eltern brauchen pädagogische Unterstützung um zu lernen ihre Kinder gut in die digitale Welt zu begleiten.

*aufnehmend, empfangend

Fragen und Austausch

Zeit
für
eine Pause

Wie begegnen wir Bedenken von Eltern?

Welche Bedenken könnten Eltern haben?

(Wir sammeln gemeinsam vorstellbare oder aktuelle Bedenken und tauschen uns dazu aus!)

- Ich kenne mein Kind. Der sitzt dann in der KiTa auch nur noch am Tablet oder PC…
- Die Kinder kommen in der Schule noch früh genug mit dem Zeug in Berührung…
- Dann verliere ich völlig die Kontrolle über den Medienkonsum meines Kindes…
- Die KiTa wird durch die Kosten für die Geräte etc. bestimmt teurer…
- Dann lernt und sieht es Dinge die nicht gut sind…
- Die Kinder kommen dann bestimmt gar nicht mehr an die frische Luft…
- Ich kenne mich selbst nicht gut aus und fühle mich überfordert wenn mein Kind etwas besser kann als ich…
- Ich kann mir nicht vorstellen wir das aussehen kann…

Fazit: Eltern ernst nehmen und durch Fachlichkeit überzeugen

Denn wir wissen was wir tun….

FIT für´s LEBEN

Fachlich fundierte Kommunikation

Das haben wir vor: Ziel ist der Kompetenzerwerb

1. Basiskompetenzen	z.B. digitale Medien im Alltag entdecken und bedienen können
2. Suchen und Verarbeiten	z.B. Wissen gezielt medienbasiert erweitern
3. Kommunizieren und Kooperieren	z.B. Medien als Kommunikationsmittel nutzen
4. Produzieren und Präsentieren	z.B. Medien aktiv produzieren, eigene Werke erstellen
5. Problemlösen und Handeln	z.B. digitale Medien als Werkzeug zum Problemlösen nutzen
6. Analysieren und Reflektieren	z.B. Medienbotschaften durchschauen und kritisch reflektieren
7. Schützen und sicher Agieren	z.B. mit Medien bewusst und kontrolliert umgehen und Alternativen zur Mediennutzung kennen lernen, Sicherheitsthemen kennenlernen

1. Basiskompetenzen

Digitale Medien im Alltag entdecken und bedienen können

Gemeinsam lernen und für alltägliche Aufgaben nutzen:

Bilder machen, Videos drehen und anschauen, Musik hören, machen und aufnehmen, Sprachaufnahmen, Protokolle KiKo schreiben, Jahrbücher kreieren, digitale Bilderbücher machen und anschauen, Onboard-Apps erkunden und nutzen z.B Lupe, slow motion, Rechner….

2. Suchen und Verarbeiten

Wissen gezielt medienbasiert erweitern

Experimente und Recherchen: Wie entstehen Krater?

3. Kommunizieren und Kooperieren
Medien als Kommunikationsmittel nutzen

Ein Film wird vertont…

Ein Trailer über die digitale Arbeit in der KiTa für einen Elternabend entsteht….

4. Produzieren und Präsentieren

Medien aktiv produzieren, eigene Werke erstellen

Filme, Trickfilme, Trailer, Jahrbücher, digitale Bilderbücher, Malbücher, Hörmemories, Bildergeschichten…..

Schritt für Schritt selbst gestalten, kreativ sein, mit Partnern kooperieren, etwas gemeinsames erschaffen und Zusammenhänge verstehen….

Sich und die eigenen (Gemeinschafts-) Werke präsentieren…

5. Problemlösen und Handeln

Digitale Medien als Werkzeug zum Problemlösen nutzen

Die Kürbisse im Garten sind reif. Was nun?
Wie macht man eigentlich Kürbissuppe?

Wann und wo fährt der Bus um die Zutaten einzukaufen?

Wie finde ich das richtige Gewicht heraus?

6. Analysieren und Reflektieren

Medienbotschaften durchschauen und kritisch reflektieren

Um diese Menge selbst zu essen schmeckt die Suppe nicht gut genug.
Was nun?
Wir haben etwas produziert und wollen es verkaufen…

Wie wecken wir das Interesse der Kunden?
Werbung?
Wie geht das? Was bewirkt sie?
Was macht sie bei digitalen Medien mit uns?

Wir verteilen zuerst Gratisproben…
Wenn die Eltern mehr wollen müssen sie bezahlen…
Kommt uns das bekannt vor?

7. Schützen und sicher Agieren

Mit Medien bewusst und kontrolliert umgehen und Alternativen zur Mediennutzung kennen lernen, Sicherheitsthemen kennenlernen

Wir machen Fotos…
Heute machen wir das bewusst…

Kann man die Bilder mit digitalen Medien verändern?
Wollen wir das?
Wie gehen wir mit unseren Bildern um?

Wie gehen wir mit Bildern von anderen Menschen um?
Sind uns die Risiken bewusst?

Digitale Medien erleben und darüber sprechen

- Medienerlebnis als Gesprächsanlass
- Offene und erweiternde Fragestellungen und Impulse regen an
- Gespräche werden mit steigendem Alter differenzierter

In den pandemiebedingten Schließungen und Notgruppenzeiten drehte das Team der Krippe viele Videos mit der Handpuppe Paul für die Kinder daheim. Paul erlebte stellvertretend Alltag und Angebote.
Nach der Öffnung für alle Kinder drehen wir gemeinsam ein Paul-Video, schauen uns dann selbst an und verändern die Bilder mit „Photo Booth“
(Produzieren und Präsentieren z.B. Medien aktiv produzieren, eigene Werke erstellen,
Basiskompetenzen z.B. digitale Medien im Alltag entdecken und bedienen können
Selbst- und Fremdwahrnehmung, Kausalitätserfahrungen)

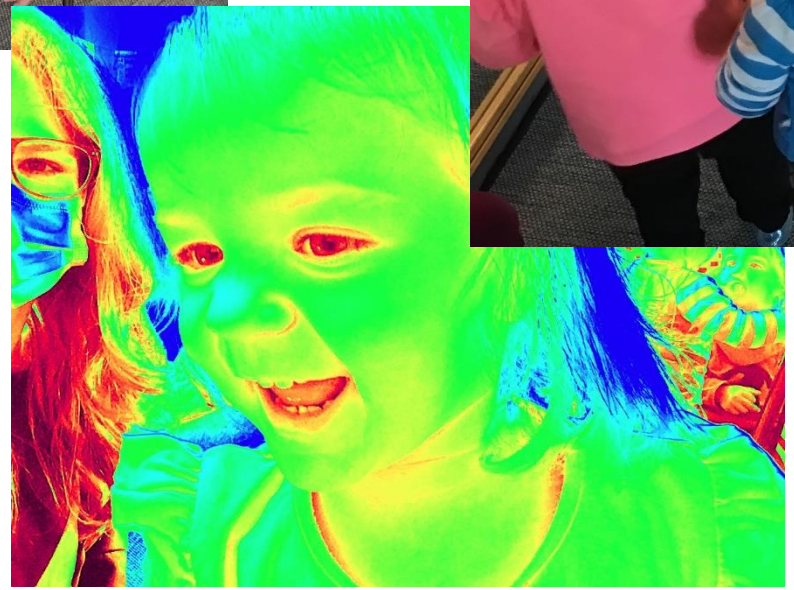
Ein Bilderbuch wird mit dem „Book Creator“ fotografiert und in eigenen Worten vertont.

(Produzieren und Präsentieren
z.B. Medien aktiv produzieren, eigene Werke erstellen
Selbstwahrnehmung)

„Photo Booth“
Selbst- und Fremdwahrnehmung im Vergleich vor dem Spiegel

„LOOPIMAL“
Erste Erfahrungen mit Coding durch das programmieren der Bewegung von Figuren, Kausalitätserfahrungen.

Wir machen ein Geräusche-Memory mit „Keezy“ und finden Orte wieder oder ordnen Tieren ihren Stimmen zu die die Kinder selbst imitiert und aufgenommen haben.



Auch jüngere Kinder beobachten sich gerne im Spiegel und im Tablet… verändern und vergleichen das Bild mit „Photo Booth“

Forschen und Entdecken… die Spinne wird ganz genau untersucht. Das Tablet eröffnet neue Möglichkeiten (Lupe, Video, Slow Motion…) sich intensiver mit einer Beobachtung auseinander zu setzen.

Apps die wir verwenden:

Kamera (zum Dokumentieren in allen Bereichen)

Hervorragend für die Bilddokumentation und Videosequenzen sowie zum Forschen mit Kindern aller Altersstufen (ab 2 Jahren) geeignet. Sie verfügt über unterschiedliche Funktionen wie z.B. Zeitraffer, Slow Motion und Zoom mit deren Hilfe interessante Entdeckungen gemacht werden können.

Pages (Textverarbeitungsprogramm für die Wochenrückblicke)

zum Erstellen der Wochenrückblicke und zur Textverarbeitung mit und ohne Kinder. Pages ist allgemein gut geeignet um Dokumente auf dem IPad zu erstellen. Es ist einfach in der Handhabung und hat bereits viele vorinstallierte Vorlagen. Es exportiert z.B. PDF-Dokumente die sich dann sehr unkompliziert auf andere Geräte übertragen lassen.

Keynote (für Präsentationen mit und ohne Kinder)

zum Erstellen von Präsentationen am IPad. Keynote kann PowerPoint Folien importieren und exportiert PowerPoint, PDF und HTML. Es ist möglich mehrere Personen mit einem Link einzuladen gleichzeitig auf verschiedenen Geräten an einem Projekt zu arbeiten.

Air More (zur Datenübertragung vom Tablet auf den Hauptrechner)

Air More ist ein Übergangs-Plattform Tool mit dem das IPad drahtlos an den PC angeschlossen werden kann. Der Web-Browser wird am PC geöffnet und über einen QR Code mit dem Tablet verbunden. Dann muss nur noch der Anleitung gefolgt werden. Einfache Handhabung und schnelle Übertragung großer Datenmengen wie z.B. Bilder oder Filme.

Book Creator (für Jahrbücher und die Projektarbeit)

Die Book Creator App ermöglicht das Erstellen von multimedialen E-Books im epub-Format. Bilder, Video und Text können aufgenommen oder integriert und mithilfe vieler Formatierungsmöglichkeiten angepasst und gestaltet werden. Über die integrierte Tonaufnahmefunktion kann begleitend eine Geschichte vorgelesen werden. Der Book Creator speichert automatisch so dass nichts verloren geht. Zur Sicherheit können z.B. die Jahrbücher auf einer externen Festplatte gespeichert werden.

Photo Booth (zum Forschen und Entdecken und sowie für kreative Bildbearbeitung in der Projektarbeit)

Mit Photo Booth können originelle Selfies oder andere Fotos auf dem iPad aufgenommen und manipuliert werden. Man kann Effekte (Wirbeln, Lichttunnel, Röntgen, Quetschen und Kaleidoskop) mit der Echtzeit-Vorschau anschauen und spontan Schnappschüsse mit der FaceTime HD-Frontkamera machen. Sehr einfache Bedienung. Gut geeignet für Kausalitätserfahrungen (Selbstwahrnehmung) und kreative Veränderung der Optik der eigenen Person oder Dingen.

Musemage (zum Manipulieren von Bildern und für kreative Bildbearbeitung in der Projektarbeit und dem U3 Bereich)

Live-Retuschen (reinere Haut bei Porträts), Stop-Motion und Magic-Color (Ersetzen von bestimmten Farben mit anderen) z.B. für individuell gestaltete Malbücher (schwarz-weiß) sind möglich. Man kann Bildteile ersetzen wie z.B. einen uni-farbigen Hintergrund durch Elemente auch Bewegtbilder/Videos aus dem Archiv mit dem Blue-Screen- (Green Screen) Verfahren austauschen. Die zu ersetzenden Farben werden dabei einfach durch einen Doppel-Tap festgelegt. Nur direkt mit der App aufgenommene Bilder können bearbeitet/manipuliert werden. Mit Bildern aus der Galerie ist dies nicht möglich.

Green Screen (um Videos und Fotos mit dem Green Screen Effekt erstellen für die Projektarbeit)

Im Projekt zum Mond fliegen oder Grüße unter Plamen verschicken, macht die sogenannte Greenscreentechnik möglich. Die Person wird dabei vor einem grünen Tuch gefilmt und danach wird die grüne Farbe elektronisch mit Hilfe der App durch ein Hintergrundbild oder einen Film ersetzt. So wirkt es, als ob die Person tatsächlich an jenem Ort wäre. Auch eine Tonspur (z.B. ein Audio-Track) kann eingefügt werden. Diese Technik ist sehr gut für Filmprojekte in der KiTa aber auch für kleine individuelle Aufnahmen z.B. im Rahmen einer Eltern-Kind Veranstaltung geeignet. In der pädagogischen Arbeit wird die App in der Regel in der Kombination mit Beamer und Leinwand sowie Stativ verwendet damit beteiligte Kinder die Zusammenhänge besser beobachten und erfassen können. Das macht den Einsatz aufwendig aber die Ergebnisse sind meist sehr beeindruckend. Bei der Verwendung und vor allem bei Weiterverbreitung ist genau auf die Urheberrechte des verwendeten Materials zu achten.

iMovie (für die kreative Arbeit mit Bildern und Aufnahmen und für Präsentationen)

Mit einer übersichtlichen, einfachen Benutzeroberfläche können Trailer à la Hollywood und ansprechende Filme erstellt werden. 14 Musikunterlegte Trailer-Vorlagen und 8 Filmthemen mit passenden Titeln, Übergängen und Musik sind vorhanden, Filmstudiologos, Darstellernamen und Abspanntexten können angepasst werden. Videos können ausgewählt oder direkt im Programm aufgenommen werden. Die Filme können mit Zeitraffer oder Zeitlupe optimiert werden. Hinzufügen von Bild-in-Bild-, Greenscreen- und Splitscreen-Effekten ist möglich.

Man kann eigene Filmmusik mithilfe integrierter Musik erstellen, die sich automatisch an die Länge des Films anpasst. Außerdem ist es möglich Audioeffekte, Songs aus der eigenen Musik-Mediathek und sogar eigene Sprechertexte einzufügen.

Stopp Motion (für das kreative Arbeiten mit Filmen und zum Erstellen von Trickfilmen)

Stopp Motion Studio ist ein leistungsstarker, voll ausgestatteter Filmeditor mit zahlreichen Funktionen:

Es besitzt eine einfache, benutzerfreundliche Oberfläche, Überblenden-Modus, der die Unterschiede zwischen Bildern anzeigt, Gittermodus zum leichteren Positionieren animierter Objekte, eine Funktion zum Kopieren, Einfügen, Ausschneiden und Einfügen von Bildern, Einzelbildvorschau und eine Zeitleiste zum schnellen Auffinden einer Szene.

Aus einer Vielzahl von Vorlagen können Titel, Abspann und Textkarten ausgewählt oder eigene erstellt werden. Der Film kann mit Videofiltern, verschiedenen Vorder- und Hintergründen, Seitenverhältnissen und Überblendungseffekten optimiert werden. Filmmusik mit integrierten Musik- und Audioeffekten, Songs aus der eigenen Musik-Mediathek und sogar eigenen Sprechertexte können integriert werden. Mit Hilfe des Green Screen-Effekts können Hintergründe einer Szene geändert werden oder Figuren fliegen. Mit dem Bildeditor können Texte- und Sprechblasen hinzugefügt oder Vorspann und Abspann erstellt werden. Es ist möglich LEGO® Figuren Mimik hinzuzufügen, Bilder nachzubessern und zu malen, unerwünschte Gegenstände mit dem Radiergummi zu entfernen oder Bilder zusammen zu fügen, um schnelle Bewegungen zu simulieren.

Lazuli (interaktive Lern-App für die „App-Time“)

Lazuli, besteht aus vier verschiedenen, sich ergänzenden Apps für Kinder im Alter zwischen vier und acht Jahren und beschäftigt sich hauptsächlich mit mathematischem Grundverständnis. Es kann u.a. auf kreative, spielerische und innovative Weise die Lust am eigenen Denken unterstützen.

In unserer Einrichtung wird es momentan in der „App-Time“ eingesetzt und ist sehr beliebt. Nach einer allgemeinen Einführung sind die Kinder sehr gut in der Lage diese App selbst zu bedienen und eigene, entwicklungsangemessene Lernerfahrungen zu machen.

Loopimal (interaktive Kreativ- und Musik-App, für den U3 Bereich gut geeignet)

LOOPIMAL ist ein Baukasten voller handgefertigter Animationen und Sounds die individuell zusammengestellt werden können. So werden spielerische Sequenzen für verschiedene Tiere erstellt die sich zum Rhythmus/der Musik bewegen. Für Kinder kann dies der erste Schritt in die Welt des Sequencing/Coding sein.

Das Spiel wird in der „App-Time“ angeboten, ist für die meisten größeren Kinder leider nicht lange interessant. Für ältere Krippenkinder ist es eine spannende und unterhaltsame Möglichkeit erste Erfahrungen mit dem Programmieren zu machen.

Singing Fingers (Kreativ- und Musik-App)

Mit dieser App werden Töne sichtbar und Farben hörbar gemacht. Sie verbindet Ton und Bild miteinander. Dazu streicht man mit dem Finger über das Display und malt eine Form, während man gleichzeitig Töne, Stimmen, Lieder oder Geräusche aufnimmt. Die verschiedenen Farben entstehen durch die unterschiedlichen Tonhöhen. Zieht man anschließend den Finger über das Gemälde, werden die aufgenommenen Töne abgespielt. Die App kann im Kindergartenbereich in der „App-Time“ eingesetzt werden, wird aber schnell langweilig. Im U3 Bereich überfordert es viele Kinder gleichzeitig Geräusche zu machen und die Finger auf dem Bildschirm zu bewegen. Hier ist sie nur bedingt einsetzbar

Keezy (Audio/Musik- und Kreativ-App für den U3 Bereich)

Die App bietet acht verschieden farbig markierte Flächen, die mit jeweils einer Soundsequenz besetzt sind. Diese Soundsequenzen können entweder selbst aufgenommen oder aus 15 verschiedenen Vorlagen gewählt werden. Um ein Lied zu erstellen, werden die verschiedenfarbigen Flächen mit verschiedenen Tipp-Kombinationen kombiniert. Eine Farbe wird gehalten, um die Sequenz zu wiederholen, schnell darauf tippen, um den Ton zu "stuttern"(stottern). Gut zum Experimentieren mit Aufnahmen für den U3 Bereich geeignet.

Puppet Edu (zum Zusammenfügen von Bildern, kurzen Videoclips, Audioaufnahmen und Texten für Präsentationen und Bildergeschichten)

Mit dieser App lassen sich schnell und individuell Geschichten erzählen, Idee präsentieren und Videos gestalten. Sie hat eine einfache Benutzerführung und ist eine interessante und abwechslungsreiche Möglichkeit um Informationen visuell darzustellen. Gut in der Projektarbeit und für unterschiedlichste Präsentationen geeignet.

Malkino (Kreativ-App zum Experimentieren und für die Projektarbeit)

Die App macht es möglich mit einfachen Mitteln einen Zeichentrickfilm zu erstellen. Wie bei einem Daumenkino werden viele Bilder jeweils nur mit einer kleinen Veränderung gemalt und zum Schluss schnell hintereinander abgespielt. Es kann auch gemeinsam an einem Filmprojekt gearbeitet oder ein Malbuch hergestellt werden.

Die App bietet verschiedenfarbige Hintergründe, auf denen die einzelnen Bilder des Films gezeichnet werden können. Es stehen mehrere Buntstifte in zwei unterschiedlichen Breiten zur Verfügung. Angefangen wir mit einem Startbild. Wenn dieses fertiggestellt ist, öffnet man ein zweites Blatt. Auf diesem ist das vorherige Bild noch leicht zu erkennen. Dies ist hilfreich, um die zweite Zeichnung so anzufertigen zu können, dass es später im Film nach einer reibungslosen Bewegung aussieht. Es besteht auch die Möglichkeit, das gemalte Bild zu kopieren und dann daran weiter zu malen.
Ist der Zeichentrickfilm fertig, ist es möglich, diesen auch noch zu vertonen. Dafür muss der App der Zugriff aufs Mikrofon erlaubt werden.
Die Filme werden in der App gespeichert. Es ist möglich, diese immer wieder zu bearbeiten. Diese App wird bei Bedarf in der Projektarbeit eingesetzt. Im U3 Bereich eignet sie sich zum Experimentieren mit Farben und dem Malen auf dem Tablet.

Toca Band (Musik- und Kreativ-App für den U3 Bereich)

Bei "Toca Band" hat man die Möglichkeit, aus 16 bunten Charakteren ein maximal Achtmann-Orchester zusammenzustellen. Jede Figur, welche nach Lust und Laune auf der Showbühne Platz nehmen darf, steht hierbei für einen anderen Ton wie beispielsweise Schlagzeug, Opern- oder ein kleiner Froschgesang. Unterstützt wird der Sound noch von charakterspezifischem Aussehen und Bewegungen, die den Figuren noch etwas mehr Leben und Ausdruckskraft verleihen.

Je nachdem in welcher Reihe die Figur platziert wird, verändert sich auch die Spielweise, der Rhythmus oder die Tonhöhe. Die Figur, die auf die oberste Position, auf den Platz mit dem Stern, gestellt wird, kann zusätzlich dirigiert werden. Nimmt eine Figur also auf dem Sternpodest Platz, öffnet sich eine neue Ebene, auf welcher der ausgewählte Musiker genauer unter die Lupe genommen werden kann, während die anderen positionierten Figuren ihre einstudierten Töne von sich geben. Die App eignet sich gut für den Einsatz im Krippenbereich.

Geeignete Apps für e-Portfolios

- Book Creator (IOS) – Book Traps (Android)
- Pic Collage / Pic Collage EDU (IOS, Android, Windows)
- Pages (IOS) – MSWord (Windows)

Zeit für eine Pause

Intelligentes Risikomanagement

In unserer Einrichtung werden digitale Geräte mit Internetzugeng grundsätzlich
nur begleitet bzw. in pädagogischen Settings von Kindern genutzt.

Um Risiken auszuschließen grundsätzlich prüfen ob:

- iCloud aus
- Ortungsdienste aus
- Bluetooth aus (muss z.B. für die Übertragung von Daten auf andere Geräte eingeschaltet werden)
- Flugmodus ein (für Recherchen im Netz benötigt man allerdings einen Internetzugang)
- Geführter Zugriff für die genutzte App ein

Wir benutzen überwiegend folgende Suchmaschinen/Kinder- Websites:

- DuckDuck
- Blinde Kuh

Für Recherchen können als Alternative zu Google folgende Suchmaschinen genutzt werden:

- Ecosia
- Metager

Vorsicht beim Umgang mit Bildern!

Unser Weg…

- Es werden ausschließlich die Kinder fotografiert, deren Eltern **schriftlich zugestimmt** haben.
- **Das Recht am eigenen Bild** wird in Projekt- und Reflexionskreisen regelmäßig thematisiert.
- Wenn Kinder **nicht fotografiert werden möchten** obwohl die Eltern zugestimmt haben, wird dies respektiert.
- Für die Wochenrückblicke können nur Bilder verwendet werden wenn die Eltern der abgebildeten Kinder einer **Veröffentlichung zugestimmt** haben.
- Es werden Bilder ausgewählt die möglichst viele Kinder in **aktiven Situationen** zeigen - keine Einzel-Portraits.
- Vor der **Veröffentlichung auf der Homepage** werden die Wochenrückblicke mindestens eine Woche zur Kenntnisnahme durch die Eltern an den bekannten Projektwänden ausgehängt.
- Nur die auf den veröffentlichten Wochenrückblicken verwendeten Bilder verbleiben auf den IPads und Laptops. Diese werden zur Weiterverwendung für die Jahrbücher bis Ende des Bildungs- und Betreuungsjahres gespeichert. Alle anderen **Bilder werden wöchentlich** durch das verantwortliche Gruppen-Team **gelöscht**.
- Zum Ende des jeweiligen Bildungsjahres **werden alle Bilder** des Jahres **gelöscht.**

Einsatzbereiche digitaler Medien

Pädagogische Settings

- Werkzeug der täglichen Projektarbeit (Apps ergeben sich aus dem Thema und werden nicht ihrer selbst willen benutzt)
- Einsatz als Werkzeug im Alltag
- Gezielter Einsatz von Lern- und Kreativ-Apps

App – Time im geführten Zugriff

Medien- und informatische Bildung

Unsere Leitlinien:

- Medienarbeit findet kontinuierlich und entwicklungsangemessen statt und ist immer aktiv.
- Das Alter bzw. der Entwicklungsstand der Kinder werden berücksichtigt.
- Der Einsatz von digitalen oder elektronischen Medien bedingt immer begründete Bildungsziele.
- Sie werden in die Lebenswelt der Kinder einbezogen und nicht isoliert eingesetzt.
- Sie werden als nützliche Werkzeuge in die Projektarbeit integriert oder situativ und interessenorientiert zum Forschen und Entdecken oder Recherchieren genutzt.
- Handlungsorientierte Vorgehensweisen werden bevorzugt und der ganzheitliche Ansatz im Blick behalten.
- Sinneswahrnehmungen, Bewegung und sprachlicher Austausch spielen auch beim Einsatz digitaler Medien eine zentrale Rolle.
- Medienarbeit / Arbeiten mit Medien wird immer pädagogisch begleitet und reflektiert.

Kriterien guter Apps

Als kindgerecht bezeichnen wir eine App…

- mit einer originellen Spielidee und ansprechender Gestaltung, die die Fantasie der Kinder anregt und ausschließlich altersgerechte gewaltfreie Inhalte darstellt
- mit einem angemessenem Schwierigkeitsgrad für die Altersstufe (steigerbar)
- mit pädagogischer Zielorientierung
- ohne Werbung und ohne versteckte Zusatzkosten (In-App-Käufe)
- ohne Links ins Netz, ohne Verknüpfungen zu Sozialen Medien
- mit stimmigen Sachinhalten und ohne Fehler in Rechtschreibung, Grammatik und Übersetzung

- sie sollte…
- technisch einwandfrei funktionieren und keine persönlichen Daten abfragen
- neugierig machen, zum gemeinsamen Erleben und aktiv sein einladen
- Geschichten erzählen, die an die Alltagswelt anknüpfen und zu Gesprächen einladen
- konstruktive Lösungsstrategien vermitteln
- dazu beitragen, die Welt besser zu verstehen und über einen Lerneffekt verfügen
- motivieren, sich nicht aufdrängen und transparent und fair gestaltet sein
- gewaltfreie Konflikt- und Problemlösungen enthalten

Quelle: DJI-Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse Nr. 4

Praxisliteratur-Liste zum MODELLVERSUCH „Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken“

[praxisliteratur-liste_mv_medien_stand_08-04-2020.pdf (bayern.de)]

in Kooperation mit

gefördert von

Bayerisches Staatsministerium für Familie, Arbeit und Soziales

Praxisliteratur-Liste

zum MODELLVERSUCH „Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken“

(**Stand:** 18.09.2018 – **aktualisiert** am 15.10./ 5.11.2018 – 11.02. /23.05./ 18.06.2019 – 03.02./ 08.04.2020)

1 ONLINEPORTALE & WEBSEITEN 2

Grundlagen-Portale 2

Fachportale & -seiten für Kitas – mit Praxisinfos & -anregungen 2

Elternportale & -seiten – auch für Kitas von Interesse 2

Portale zur sicheren Internetnutzung für Pädagogen, Eltern, Kinder 3

Empfehlungsdienste für digitale Kindermedien 3

Online-Referentensuche und -Tipps für Elternveranstaltungen 3

E-Learning-Angebot „Medienkompetenz“ – für Kita & Familie 3

Wenn –Dann Spiel

1 = aufstehen
2 = Schulterkreisen
3 = einmal um den Stuhl gehen
4 = Hände über den Kopf
5 = eine 8 laufen
6 = Denkmütze

Coding

Kinder können aktiv dazu inspiriert werden informatikbezogene Phänomene zu entdecken

- Z. B. sind „Wenn-dann“ Spiele sehr gut dafür geeignet Kinder das Prinzip von Coding erkennen zu lassen und dann ähnliche Phänomene im Alltag zu entdecken oder selbst entwickeln.
- Lässt sich z.B. ein Code in dem Tischspiel entdecken? Kann ich einen solchen Prozess übertragen?
- Wie bewegt sich z.B. mein Spielpartner wenn ich ihn „programmiere“?
- Können wir durch eigene Codes neue eigene Spiele entwickeln (wenn-dann)?
- Wollen wir z.B. „Schnick-Schnack-Schnuck“ neu programmieren, eine Zeichensprache erfinden die nur wir verstehen oder eine Geheimschrift entwickeln?
- Wie gehen wir vor? Welche Schritte sind dafür notwendig?
- Wie haben wir aus Daten Informationen gemacht?
- Was ist das Interessante an der gelegten Reihe im Bau- und Konstruktionsraum?
- Können wir das wiederholen? Ausbauen?

Coding im Alltag

z.B. das Aufräumen oder das Sortieren und Vergleichen von

Materialien sind wertvolle Erfahrungen die Grundlagen für das Verständnis von informatischen Zusammenhängen schaffen .

Kinder dabei aktiv einzubeziehen, ihnen Verantwortung zu übertragen und sie feinfühlig zu begleiten, unterstützt sie dabei Orientierungs- und Strukturierungskompetenz zu entwickeln.

„Aufräumen macht schlau!“

Checkliste

- ✓ Finanzierung klären
- ✓ Das Team ins Boot holen
- ✓ Geräte anschaffen und Lizenzen kaufen
- ✓ Grundsätze für die Medienarbeit festlegen
- ✓ Risiken minimieren
- ✓ Kurzkonzept erstellen:

  Struktur des Einsatzes digitaler Medien und Leitlinien
- ✓ Das Team inhaltlich qualifizieren

  (individuellen Wissensstand berücksichtigen)
- ✓ Eltern thematisch mitnehmen
- ✓ Regelungen vor Einführung mit den Kindern erarbeiten
- ✓ loslegen

Mit dem GreenScreen in den Weltraum

Ein Projektabschnitt der „Riesen“

Projekt Weltraum

- Die Idee: „ Wir fliegen zum Mond“
- „Geht doch gar nicht...“
- „Oder doch?“
- „Vielleicht mit Trick?“
- „Wir haben eine App!“

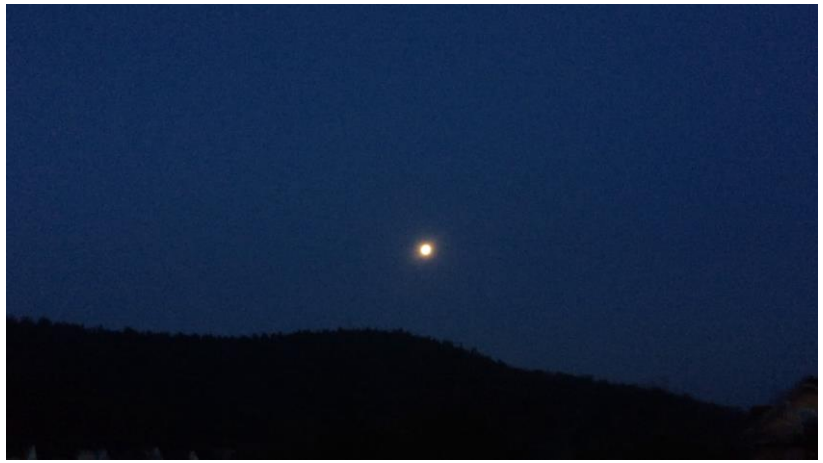
18 „Riesen“ und 3 Fachkräfte probieren aus und sammeln Erfahrungen....

Filmen mit GreenSreen

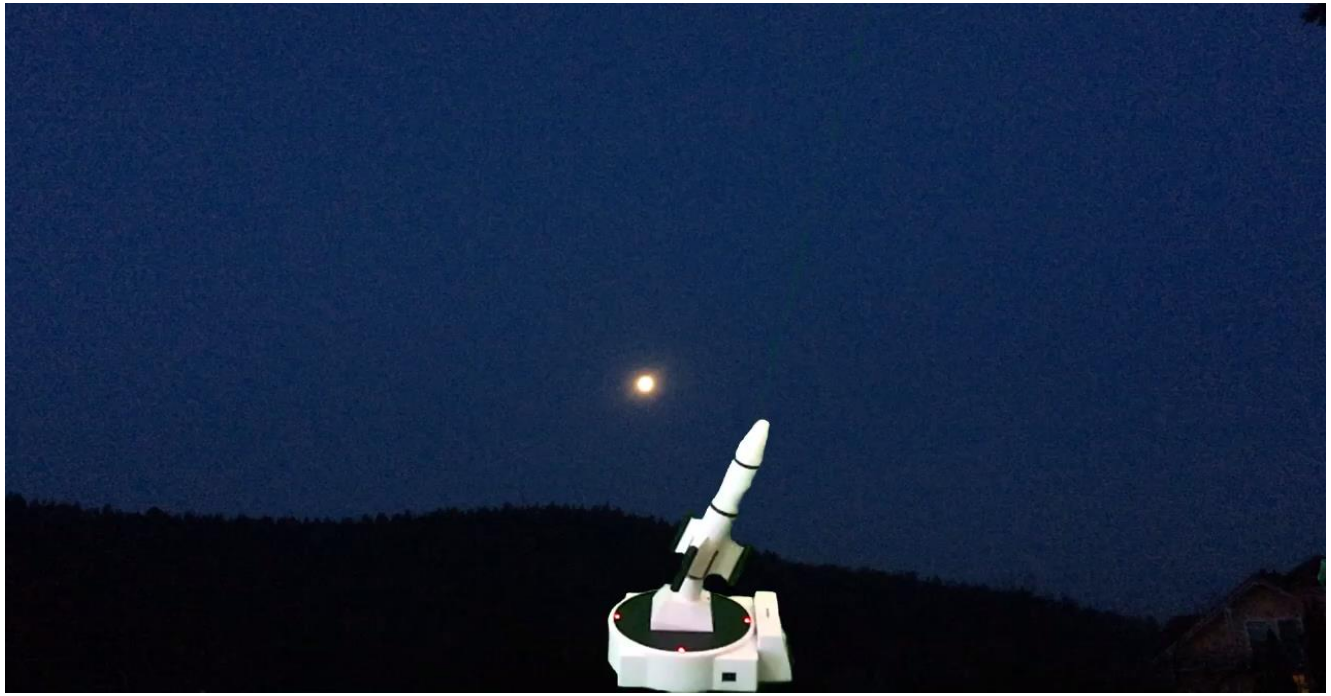
Verschiedenes ausprobieren und sich beim Filmen selbst sehen!

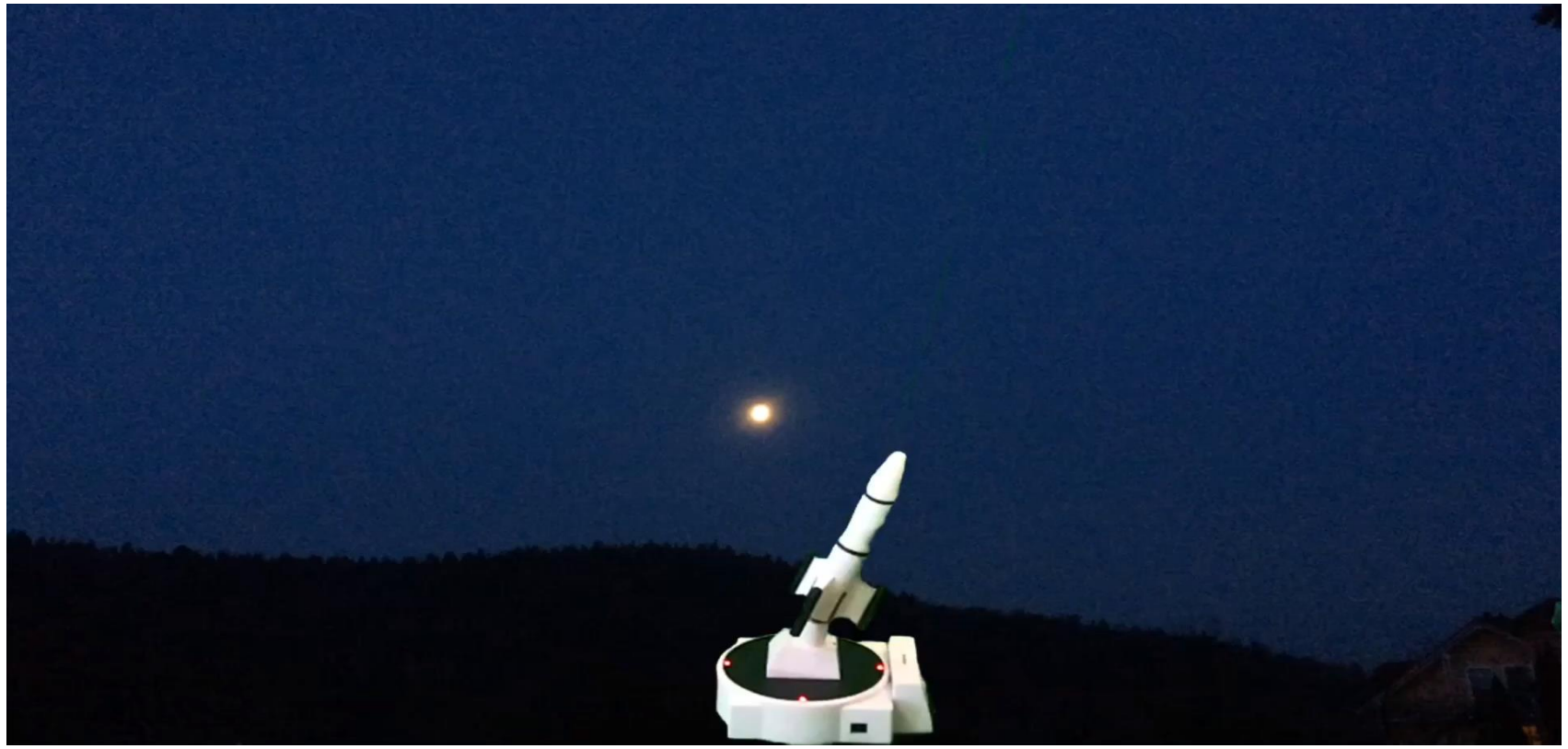
Erste Flugversuche...

Und jetzt wird richtig getrickst - das Prinzip war verstanden!



Hintergründe und Text kommen dazu…





Der erste Kurzfilm ist fertig.
Der Flug in den Weltraum - eine gelungene Illusion

Abschließende Fragen?

Feedback

https://fko.plattform-spi.de/goto.php?target=svy_105034&client_id=inno

Die Angebotsnummer lautet: DIG.02.BAY.1