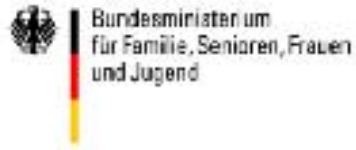


Gefördert von:



Medienpädagogische Projekte im Kindergarten

am Beispiel des Projektes „Auf den Spuren von
Händels Wassermusik“

Kathrin Demmler

Sprachliche
Förderung
in der Kita



Wissenschaftliche Texte

Wissenschaftliche
Texte

Kathrin Demmler

**Medienpädagogische Projekte im Kindergarten
am Beispiel des Projektes „Auf den Spuren von
Händels Wassermusik“**

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist ein zentrales sozialwissenschaftliches Forschungsinstitut auf Bundesebene mit den Abteilungen „Kinder und Kinderbetreuung“, „Jugend und Jugendhilfe“, „Familie und Familienpolitik“, den Forschungsgruppen „Gender und Lebensplanung“ sowie „Migration, Integration und Methoden“ sowie dem Forschungsschwerpunkt „Übergänge in Arbeit“. Es führt sowohl eigene Forschungsvorhaben als auch Auftragsforschungsprojekte durch. Die Finanzierung erfolgt überwiegend aus Mitteln des Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend und im Rahmen von Projektförderung aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung. Weitere Zuwendungen erhält das DJI von den Bundesländern und Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Impressum: © September 2008 Deutsches Jugendinstitut e.V.

Abteilung Kinder und Kinderbetreuung
Projekt: Sprachliche Förderung in der Kita

Nockherstraße 4
81541 München
Tel. +49 (0)89 62306-216
Fax: +49 (0)89 62306-407

Ansprechpartnerin: Mechthild Laier
E-Mail: laier@dji.de

Inhalt

1	Medienpädagogisches Arbeiten im Kindergarten	10
1.1	Leitziel: Förderung der Medienkompetenz	10
1.2	Aktive Medienarbeit	11
1.3	Medienarbeit mit Vorschulkindern	12
1.4	Möglichkeiten der verschiedenen Medien	13
1.4.1	Radioarbeit	14
1.4.2	Fotoarbeit	14
1.4.3	Computerarbeit	14
1.5	Das Projekt „Auf den Spuren von Handels Wassermusik“	15
1.5.1	Kurzinformation	15
1.5.2	Erste Einheit: Prolog – Ideensammlung	15
1.5.3	Zweite Einheit: Fotografieren und Audioaufnahmen sammeln	16
1.5.4	Dritte Einheit: Weitere Wasserassoziationen	16
1.5.5	Vierte Einheit: Arbeit in Kleingruppen am Computer	17
1.5.6	Fünfte Einheit: Geschichten rund ums Wasser	17
1.5.7	Letzte Einheit: Präsentationsabend für Kinder, Eltern, Lehrkräfte	18
1.6	Umwelterkundung und -wahrnehmung mit Medien	18
2	Medieneinsatz	19
2.1	Folgende Geräte werden zur Durchführung des Wasserprojekts benötigt	19
2.1.1	Kassettenrekorder	19
2.1.2	Digitalkamera	19
2.1.3	Mediator oder PowerPoint	19
3	Methoden und Spiele für die Fotoarbeit mit Kindern	21
1.	Ausschnittsuche	21
2.	Kontrast und Pendant	21
3.	Bildbeschreibung zu zweit	21
4.	Computer-Memory	21
5.	Dalli Klick – Bilder Raten	21
6.	Die Fotowelle	21
4	Methoden und Spiele für die Audioarbeit mit Kindern:	23
1.	Lauschen	23
2.	Der Hörspaziergang	23
3.	Eintauchen in eine andere Welt – Die Klangreise	23
4.	Genau hinhören und Geräusche finden!	23
5.	Hör-Memory	24
6.	Geräusche-Gedächtnis-Contest	24
7.	Hör-Lotto	24
8.	Es geht ein Geräusch rum!	24
9.	Alarmanlage	24
10.	Aus welcher Richtung kommt der Klang?	25

Medienpädagogisches Arbeiten im Kindergarten am Beispiel des Projekts „Auf den Spuren von Händels Wassermusik“

Kinder sind begeistert von Medien. Sie sind fasziniert von Bildern und Tönen und neugierig auf Geschichten. In der pädagogischen Arbeit müssen diese Interessen der Kinder aufgegriffen werden. Kinder sollten deshalb die Möglichkeit haben, ihre Medienerfahrungen zu artikulieren und sich über die Freude mit Medien und die Ängste über bestimmte Medieninhalte auszutauschen. Auch für die pädagogische Arbeit mit Medien sind die Interessen, Medienerfahrungen, Grundbedürfnisse und altersbedingten Fähigkeiten der Kinder Grundlage allen Handelns. Auch wenn Computer inzwischen auf breiter Basis Einzug in den Alltag gehalten haben, sind für Kinder nach wie vor auditive und visuelle Medien sowie das Fernsehen die Leitmedien wie folgende Abbildung zeigt.

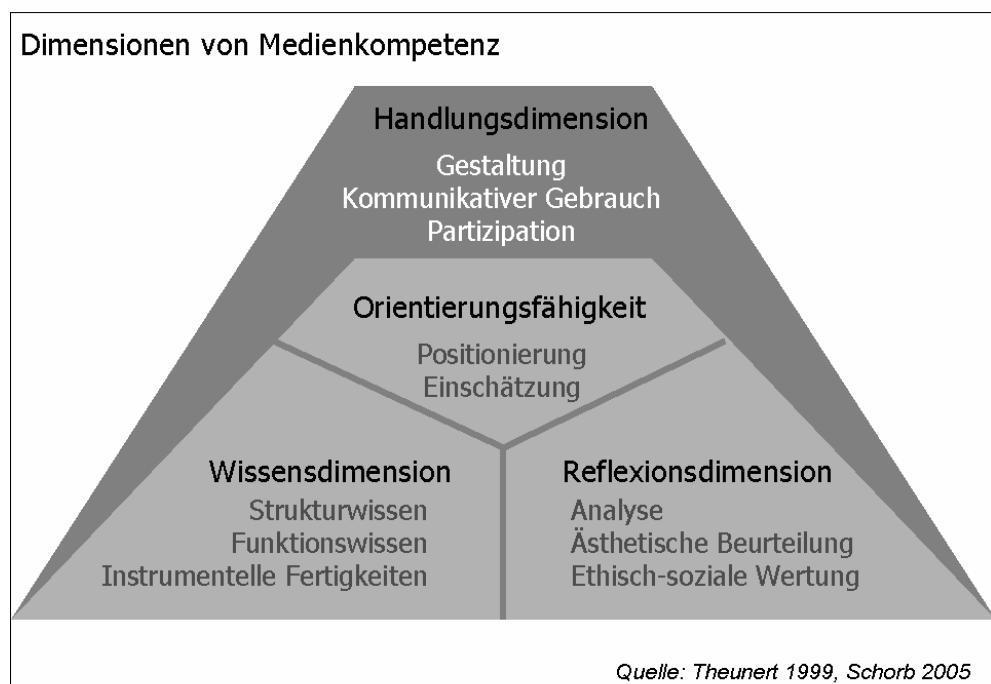
	noch wichtig	zentral	schon wichtig
Kleinkinder			
Kindergarten- und Vorschulkinder			
Grundschul Kinder			

1 Medienpädagogisches Arbeiten im Kindergarten

1.1 Leitziel: Förderung der Medienkompetenz

Im Hinblick auf die Altersgruppe der Null- bis Sechsjährigen sind zielgruppenspezifische und altersadäquat gestaltete Lernprozesse von besonderer Bedeutung. Auf der Basis des entdeckenden Lernens und eingebunden in alltagsrelevante Kontexte gilt es, die Kinder anzuregen, die Medien und Techniken gesellschaftlicher Kommunikation zu begreifen, zu nutzen und sie selbstbestimmt und kreativ zu gestalten. Neben der kreativen Nutzung sollen den Kindern Medien als Mittel kommunikativen Handelns nahe gebracht und Reflexionsmöglichkeiten über Medien und Medienangebote geschaffen werden.

Entsprechend den Medieninteressen der Kinder, müssen im Kindergarten Prozesse initiiert werden, die die Medienkompetenz der Kinder fördert. Diese Prozesse müssen sich immer in ein pädagogisches Gesamtkonzept einordnen. Die zentralen Dimensionen der Medienkompetenzförderung veranschaulicht das folgende Schema (vgl. Theunert 2005):



Medienkompetenz gliedert sich dementsprechend auf in vier Dimensionen, die im Folgenden auf die pädagogische Arbeit im Kindergarten bezogen erläutert werden:

- **Reflexionsdimension:** Im Kindergarten erhalten Kinder die Möglichkeit, ihre Medienerfahrungen zu thematisieren, sich auszutauschen und Erlebnisse spielerisch umzusetzen. Darüber hinaus können bereits im

Kindergarten spezielle Themen, wie Werbung oder Merchandising angesprochen werden.

- **Wissensdimension:** Kinder wollen verstehen, wie Medien funktionieren. Im Kindergarten können sie einerseits erfahren, wie bestimmte Medien zu bedienen sind, andererseits aber auch wie Medien zusammenhängen, wie beispielsweise Inhalte, wie die „Sendung mit der Maus“ über verschiedene Medien verbreitet werden. Kinder können aber auch verstehen, wie Fernsehen funktioniert und die Menschen in den Fernseher kommen. Das Projekt „Kinder kriechen durch die Röhre“ der Medienstelle Augsburg des JFF (www.medienstelle-augsburg.de) ist hierfür ein beeindruckendes Beispiel.
- **Orientierungsfähigkeit:** Kinder vergnügen sich mit Medien. Gleichzeitig informieren sie sich mit Medien. Im Kindergarten sollen Kinder Medien als eine Möglichkeit kennenlernen, sich über neue Dinge zu informieren. Gleichzeitig spielt hier auch eine Rolle, dass die Kinder lernen, zwischen verschiedenen Medienangeboten zu differenzieren, gezielt auszuwählen und sich auch bewusst, abhängig von aktuellen Aufgabenstellungen, für und gegen das Spielen und Lernen mit Medien zu entscheiden. So ist es beispielsweise wichtig, dass Kinder im Kindergarten Fernsehzeitschriften kennenlernen, aber auch dass sie lernen, was sie am besten aus erster Hand und was sie besser über Medien erfahren können.
- **Gestaltungsfähigkeit:** Zentral für die pädagogische Arbeit ist das aktive, kreative Arbeiten mit Medien. Kinder sollen im Kindergarten Medien als Ausdrucksmittel kennenlernen und dabei zu einer aktiven, eigenständigen Nutzung angeregt werden. Der Königsweg einer Medienarbeit mit Kindern, die an ihren Interessen und Bedürfnissen ansetzt, liegt dabei in der aktiven Medienarbeit. Sie bietet die Möglichkeit, sich mit Hilfe von Medien mit sich und der Umwelt auseinander zu setzen und Medien gezielt als Werkzeug für kreative Prozesse zu nutzen.

1.2 Aktive Medienarbeit

Aktive Medienarbeit konzentriert sich auf den kreativen Gebrauch von Medien und fördert die Fähigkeit zur

- **Gestaltung:** Die aktive Medienarbeit ermöglicht den Wechsel von der passiven Nutzung zur aktiven Gestaltung. Das größte Plus der aktiven Medienarbeit stellt ihr schöpferisches Potential dar. Die Möglichkeit, eigenständige Medienprodukte zu erstellen, eröffnet nicht nur viele Lernebenen über die Medien selbst, sondern befriedigt das Grundbedürfnis, schöpferisch tätig zu werden.
- **Kommunikation:** Mit Hilfe von Medien können Kinder Geschichten erzählen und sich kreativ ausdrücken. Das Erzählen von Geschichten ermöglicht es, die erlebte oder erdachte Welt dem menschlichen Be-

wusstsein zu erschließen. Produkte zu schaffen, die der eigenen Phantasie entspringen, kann als menschliches Kernbedürfnis angesehen werden. Vor allem Kinder sind bereit, sich auf einen Produktionsprozess einzulassen ohne die Hemmung, das Produkt könnte nicht gut genug sein.

- **Interaktion:** Aktive Medienarbeit eröffnet eine Vielzahl von Möglichkeiten handlungsorientierten Lernens, die dem im Vorschulalter vorherrschenden Form des Lernens, dem Spielen, entspricht. Das gestalterische Potential der Medien lässt sich gut spielerisch erforschen und die Erstellung eines Medienprodukts bietet vielfältige handlungsorientierte Lernfelder. So erfahren z.B. die MacherInnen eines Videofilms zum Thema „Außenseiter“ Grundsätzliches über den Videofilm und seine Gestaltungsmöglichkeiten und lernen gleichzeitig etwas über die Mechanismen, die einen Menschen oder eine Gruppe zu Außenseitern machen.
- **Artikulation:** Kinder lösen gerne ihnen gestellte Aufgaben mit Hilfe von Medien. Mit zunehmendem Alter nutzen Kinder Medien in ihrer Freizeit. Diese Lust, mit Medien umzugehen, lässt sich in pädagogischen Zusammenhängen als Motivationssteigerung einsetzen, um mit Medien thematisch zu arbeiten. Auch steigt bei Kindern das Bedürfnis, sich durch Medien mitzuteilen.

Präsentation: Kinder gestalten gerne eigene Medienprodukte. Die Präsentation dieser Produkte spielt dabei eine wichtige Rolle. Sie wollen ihre Werke vorstellen und lernen dabei gleichzeitig, zu ihrer Meinung, ihrer Aussage zu stehen und sie vor anderen zu präsentieren.

1.3 Medienarbeit mit Vorschulkindern

Aktive Medienarbeit mit Kindern ist zum einen sehr stark vom Alter, von den Interessen und vom Entwicklungsstand der Kinder abhängig, zum anderen aber auch vom Medium selbst. Medienprojekte mit Kindern unterscheiden sich aufgrund der Entwicklungsstufen, die Kinder von ihrer Geburt bis zum 6. Lebensjahr durchlaufen, voneinander. Generell gilt aber, dass der Spaß am Produzieren im Zentrum stehen muss und es Aufgabe der ErzieherInnen ist, eine Balance zwischen dem Prozess des Produzierens und dem Endprodukt zu finden. Das Endprodukt muss den Kindern gefallen. Vier Prämissen sind für die medienpädagogische Arbeit im Kindergarten zentral:

- **Herantasten und Ausprobieren ermöglichen:** Medienprojekte im Kindergarten müssen immer freiwillig sein. Kinder sollten ihre Erfahrungen verarbeiten und neue Ausdrucksformen kennenlernen können.
- **Freiräume zum Experimentieren schaffen:** Das Spielen und Experimentieren steht bei der Medienarbeit im Kindergarten im Zentrum.

Kinder erfreuen sich an einem fertigen Medienprodukt, haben davon aber oft andere Vorstellungen als Erwachsene.

- **Projekt in kleine Teilabschnitte zerlegen:** Im Kindergartenalter können Kinder den Produktionsprozess noch nicht eigenständig planen. Sie können nur kleine Teilabschnitte überschauen. Dies muss ihnen aber ermöglicht werden. In allen Teilabschnitten müssen die Kinder aktiv beteiligt sein. Die Themen und Inhalte werden von den Kindern bestimmt.
- **Unterstützung im Produktionsprozess ist nötig:** Aktive Medienarbeit ist geprägt davon, dass Kinder und Jugendliche eigenständig Produkte realisieren. Im Kindergarten müssen Kinder aber noch unterstützt werden. Die Unterstützung muss sich dabei aber immer an den Wünschen der Kinder orientieren. Kinder sollen all das selbst machen dürfen, was sie selbst machen wollen. Dort wo sie Hilfe suchen, müssen sie diese bekommen.

Medienpädagogisches Arbeiten in Kindertagesstätten erfordert Kenntnisse über den Entwicklungsstand und die Medienvorlieben der Kinder. Im Zentrum steht pädagogisches und erst sekundär medientechnisches Geschick. Die ErzieherInnen sollten selbst Freude am Umgang mit Medien haben. Oft hilft es schon, selbst einmal ein kleines Projekt umzusetzen, um alle Schritte des Produktionsprozess kennenzulernen. Beispielsweise bietet es sich an, mit den KollegInnen der Einrichtung für das nächste Sommerfest eine audio-visuelle Präsentation des Kindergartenjahres zu erstellen.

1.4 Möglichkeiten der verschiedenen Medien

Grundsätzlich kann mit allen Medien in dieser Altersstufe gearbeitet werden. Allerdings ist darauf zu achten, dass die Kinder nicht überfordert werden und sie Medien als Werkzeuge nutzen können, um eigene Geschichten zu erzählen oder Bilder zu gestalten. Die Unterstützung durch Erwachsene sollte sich dabei darauf beschränken, Hilfestellung bei der technischen Umsetzung zu geben. So können Kinder im Vorschulalter Fotos am Computer bearbeiten, wenn man ihnen zeigt, welche Werkzeuge dafür zur Verfügung stehen. Die Radio- und Videoarbeit kann bei der Fähigkeit der Kinder, Geschichten zu erzählen ansetzen und ihnen Möglichkeiten aufzeigen, diese in Form von Hörspielen oder Zeichengeschichten umzusetzen. Bei der Computerarbeit stellt sich für diese Altersgruppe jedoch ein Problem dar. Viele Funktionen bleiben den Kindern aufgrund ihrer fehlenden Lesekenntnisse verborgen. Kindersoftware, die speziell für diese Altersstufe angeboten wird (wie z.B. „Löwenzahn“ oder „Die Maus“), trägt zwar diesem Defizit Rechnung, reduziert die Aktivitäten der Kinder aber darauf, auf dem Bildschirm Denkaufgaben zu lösen oder zum Beispiel Autos zusammenzubauen. Dies kann zwar für die Kinder sehr amüsant und als Abwechslung durchaus reizvoll sein, hat aber mit aktiver Medienarbeit wenig zu tun.

1.4.1 Radioarbeit

Das Medium Radio ist durch die Konzentration auf die Sprachebene sehr gut für diese Altersgruppe geeignet. Kindergartenkinder sind in der Lage, sich Geschichten verbal mitzuteilen und kennen das Medium gut durch die Hörkassetten, die in diesem Alter sehr beliebt sind. Die Technik ist einfach zu bedienen und für den Anfang ist es völlig ausreichend, Hörprodukte ohne Nachbearbeitung zu erstellen, d.h. ohne Montage der O-Töne und Nachvertonung durch Geräusche oder Musik.

1.4.2 Fotoarbeit

Das Medium Foto ist Kindern im Vorschulalter durchaus vertraut. Denn entweder dürfen sie gelegentlich den Fotoapparat der Eltern nutzen, um einen Schnappschuss für das Familienalbum zu machen oder sie sind sogar stolze Besitzer einer eigenen Kamera, mit der sie selbst auf Fotosafari gehen können. Denn fotografieren ist im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht und auf das „Knöpfchen“ drücken kann jeder. Aus diesem Grund bietet sich die Fotoarbeit mit Kindern förmlich an. Allerdings sollte einem klar sein, dass der Fotoapparat als spontanes Werkzeug mit allen Automatikfunktionen zur Verfügung stehen muss und es nicht darum geht Fotos bewusst mit Hilfe der Blende und Belichtungszeit zu gestalten. Aus diesem Grund sind für die Arbeit mit Kindern Automatikkameras gefragt, mit denen sie losziehen und ihre Umwelt erkunden können.

1.4.3 Computerarbeit

Die Nutzung des Computers in dieser Altersgruppe stellt sich aufgrund der fehlenden Lesefähigkeit der Kinder als schwierig dar. Zwar gibt es mittlerweile schon ein reichhaltiges Softwareangebot, das aufgrund seiner grafischen Benutzeroberfläche auch von Kindern bedienbar ist, die noch nicht lesen können; will man aber den pädagogischen Prozess nicht den Programmierern überlassen, so muss man sich etwas einfallen lassen. Sicher haben Softwareangebote wie Löwenzahn oder die Sendung mit der Maus ihre Berechtigung, aber sie degradieren den Computer doch zu einem Automaten, der nur in engen Grenzen kreative Nutzung ermöglicht. Ein weit- aus breiteres Nutzungsspektrum ergibt sich, wenn man den Computer und seine Möglichkeiten in vorhandene Projekte integriert. So bietet beispielsweise der Computerbildschirm eine Art Wechselrahmen, der jeden Tag mit einem neuen Einschaltbild versehen werden kann – sei es ein digitales Foto des Geburtstagskindes der Gruppe oder ein Herbstbild, das dadurch entstanden ist, dass man alle Fundstücke eines Spaziergangs auf den Scanner legt, digitalisiert und dann als Montage auf dem Computer abbilden kann.

1.5 Das Projekt „Auf den Spuren von Händels Wassermusik“

Händels Wassermusik aus dem Jahr 1715 ist ja nicht gerade die Musik, die Kinder von heute vom Hocker reißt. Doch wenn sie sie mithilfe digitaler Techniken neu vertonen und ihre eigenen Bilder dazu finden können, kann das viel Spaß machen. Außerdem können sie dabei eine ganze Menge über „Wasser als Quelle des Lebens“ lernen und ihre Umwelt mithilfe von Medien neu entdecken. An diesem Projektkonzept soll exemplarisch beschrieben werden, wie die Medienkompetenz von Kindern zwischen drei und sechs Jahren gefördert werden kann, welche Teilschritte und Methoden dafür nötig sind und welche Zielsetzung dabei verfolgt wird.

Das Projekt „Auf den Spuren von Händels Wassermusik“ eignet sich hervorragend für den Einsatz in Kindertagesstätten, da es über einen längeren Zeitraum in Kleingruppen durchgeführt werden kann. Um ihre eigene Wassermusik zu erstellen entwickeln die Kinder eine gemeinsame Idee, sammeln Geräusche und Fotos, malen eigene Bilder und erzählen ihre Wassergeschichten. Das gesamte Material wird letztendlich von den Kindern am Computer arrangiert und ergibt gemeinsam mit Händels Wassermusik ein Gesamtkunstwerk aller beteiligten Kinder. Ziel des Projektes ist es, die Kinder ihre Umwelt medial erkunden zu lassen und die Ergebnisse am Computer mithilfe einer Autorensoftware (PowerPoint, Mediator 7.0) zu bearbeiten und zu präsentieren.

1.5.1 Kurzinformation

Thema	Auf den Spuren von Händels Wassermusik
Zielgruppe	Kindergartenkinder, vor allem Vorschulkinder
Zeitraum	Zehn Einheiten, entsprechend rund 15 Stunden
Technische Voraussetzungen	Kassettenrekorder, Digitalkamera, Computer
Software	Matchware Mediator oder PowerPoint
Personelle Voraussetzungen	Eine Erzieherin/ein Erzieher, die/der sich ausschließlich um die Mediengruppe kümmert

1.5.2 Erste Einheit: Prolog – Ideensammlung

Als Einstieg hören die Kinder gemeinsam die Wassermusik von Händel. Die Kinder werden nach ihren Assoziationen gefragt. Alle Ideen zum Thema werden auf der Tafel gesammelt. Anschließend bekommen die Kinder anhand von zwei Beispielen Möglichkeiten vorgestellt, Wasser akustisch und visuell festzuhalten. Die Kinder sammeln erste Ideen, wo überall in ihrer

Umgebung Wasser zu finden ist. Diese Sammlung ist Ergebnis des ersten Tages und dient als Arbeitsgrundlage für die darauf folgenden Gruppenarbeiten. Bei dieser Einheit kommt es darauf an, den Kindern zu vermitteln genau zuzuhören. Welche verschiedenen Wassergeräusche gibt es? Wo sind sie zu finden? Wie können sie in Bildern und Tönen festgehalten werden? Phantasie und Vorstellungskraft der Kinder können sich hier frei entfalten und sie lernen, aus der Fülle der natürlichen Geräuschkulisse gezielt ein Geräusch auszuwählen. Die Medien Fotokamera und Kassettenrekorder sind dabei Hilfsmittel, die Geräusche festzuhalten. Gemeinsam planen die Kinder, wo und wie sie die Wassergeräusche in ihrer Umgebung finden und mit Hilfe der Medien aufzeichnen können.

1.5.3 Zweite Einheit: Fotografieren und Audioaufnahmen sammeln

Gemeinsam wird das Ergebnis des Vortages aufgegriffen und es werden Vorschläge gesammelt, wie und wo sich Wasser auditiv und visuell festhalten lässt. Dann begeben sich die Kinder in Kleingruppen ausgestattet mit digitalem Fotoapparat und Kassettenrekorder auf die Suche nach Wasserbildern. Sie sammeln ihre Fotos und Audioaufnahmen vom Wasser. Am Ende des Tages werden die Aufnahmen gemeinsam gesichtet. Diese Einheit kann mehrmals mit wechselnden Kleingruppen durchgeführt werden. Sinnvoll ist es, mit altersgemischten Gruppen zu arbeiten, so dass die Jüngeren sich an den Älteren orientieren können. Die Arbeit mit Fotografie ermöglicht es den Kindern Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten, genau hinzuschauen, Ereignisse zu dokumentieren und anderen ihre Lieblingsbilder vorzustellen. Bereits sehr früh können Kinder selbst fotografieren, wobei die Bilder anfangs noch stark vom Zufall geprägt sind, bis die Kinder dann den Fotoapparat ruhig halten und Ausschnitte gezielt durch den Sucher auswählen können. Auch mit dem Kassetten- oder mp3-Rekorder können die Kinder bereits sehr früh umgehen. Viele Kinder kennen auch von zuhause „My first Sony“ oder ähnliche Produkte. Wichtig ist es, die Kinder anzuleiten und sie zum genauen Hinhören zu animieren. Generell sollte mit einem externen Mikrofon gearbeitet werden, da damit erstens ein besseres Ergebnis erzielt wird und die Kinder außerdem gezielter die Geräusche „einfangen“ können. Zur Vorbereitung dieser Einheit können zusätzlich Foto- und Audiospiele gemacht werden, die es den Kindern später erleichtern mit dem Fotoapparat und dem Kassettenrekorder gezielt umzugehen. Im Anhang finden sich dazu einige Beispiele.

1.5.4 Dritte Einheit: Weitere Wasserassoziationen

Die Foto- und Audio-Aufnahmen werden nun ergänzt. Einerseits durch selbst gemalte Bilder zum Thema Wasser, die dann eingescannt und in die Wasser-Bildergalerie aufgenommen werden. Andererseits durch Töne, die mit Orff-Instrumenten gestaltet werden oder Geschichten zum Wasser, die die Kinder erzählen. Eine Gruppe sucht parallel dazu in vorbereiteten Ton- und Bildergalerien im Internet nach zusätzlichem Material. Am Ende des

Tages werden die Aufnahmen gemeinsam gesichtet und die Ton- und Bildgalerie sortiert.

1.5.5 Vierte Einheit: Arbeit in Kleingruppen am Computer

Mit dem Autorenprogramm Mediator werden die gesammelten Bilder und Töne nun „komponiert“. Als Grundlage dient die Wassermusik. Diese kann neu arrangiert und mit eigenen Tönen und Bildern ergänzt werden. Auf diese Weise erstellen die Kinder einerseits ihre eigene Wassermusik, andererseits aber ein flexibles Arrangement aus Tönen und Bildern, die – auf CD-ROM gebrannt - vom Benutzer selbst spielerisch zusammengestellt werden kann. Jeweils zwei Kinder arbeiten an einem Computer geschlechtsdifferenziert für je eine halbe Stunde an ihrer Präsentation. Bei der Arbeit an dem Computer müssen die kleineren Kinder noch stark unterstützt werden. Sinnvoll ist es hier altersgemischte Kleingruppen zu bilden, so dass die 5- bis 6-Jährigen als Tutoren für die 3- bis 4-Jährigen agieren können. Wenn die Software Mediator nicht vorhanden ist, kann auch mit Powerpoint gearbeitet werden. Powerpoint ist auf vielen Rechnern installiert und bietet auch vielfältige Möglichkeiten Bilder und Töne zu arrangieren. Der Vorteil von Mediator ist, dass das fertige Produkt auf CD gebrannt und auf jedem PC, egal welche Software vorhanden ist, abgespielt werden kann.

1.5.6 Fünfte Einheit: Geschichten rund ums Wasser

Anhand der bisher gemachten inhaltlichen und technischen Erfahrungen entwickeln die Kinder nun eine eigene Wassergeschichte. Diese wird dann wieder in Kleingruppen als Hörbuch umgesetzt. Dabei wird die Geschichte von den Erzieherinnen nicht schriftlich festgehalten, sondern als Skizze in Form eines Storyboards. Dies hat den Vorteil, dass die Kinder die Geschichte selbst „nachlesen“ können und so in der Lage sind, Veränderungswünsche in die Gruppe einzubringen. Grundsätzlich lassen sich zwei Formen von Geschichten entwickeln: die gemeinsame Geschichte, die von allen entwickelt wird oder Einzelgeschichten, die zu einer gemeinsamen Geschichte zusammengefasst werden. Bei der gemeinsamen Geschichte werden zunächst in Form eines Brainstormings Ideen gesammelt. Alles was den Kindern zum Beispiel zum Thema Wasser einfällt, wird auf eine Pinwand festgehalten. Dabei ist wichtig, den Ideen der Kinder spielerisch und kreativ freien Lauf zu lassen. Auch sollten die Erziehenden den Ideenfluss der Kinder nicht kommentieren. Nach der Ideenfindung geht es darum, eine gemeinsame Geschichte herauszuarbeiten. Hier kann per Abstimmung ein Meinungsbild erstellt werden, welche Geschichte die Kinder am liebsten erzählen. Dabei ist zu überlegen, welche Geschichte am meisten Stoff bietet und für alle am interessantesten ist, da sie evt. neu oder ungewöhnlich ist. Nach Festlegung des Themas geht es anschließend an die Ausarbeitung der Geschichte. Hier sollen die Kinder zunächst erfahren, wie wichtig die Dramaturgie für eine Geschichte ist. Sie muss einen Anfang und ein Ende haben und im Verlauf der Geschichte muss etwas spannendes oder interessan-

tes passieren.. Als Kriterium für spannend oder interessant gilt, dass die Geschichte die Kinder auch selbst fesseln soll.

Bei der Entwicklung von Einzelgeschichten geht es in erster Linie darum, möglichst jedes Kind anzuregen, eigene Erlebnisse zu einem bestimmten Thema zu erzählen. Hier steht nicht die gemeinsame Dramaturgie im Vordergrund der Geschichtsentwicklung, sondern die Ausarbeitung von individuellen Erlebnissen und Sichtweisen zu einem Thema. Diese Art der Geschichtsentwicklung eignet sich vor allem bei sensiblen Themen wie z.B. „Als ich einmal Angst hatte“ oder „Als ich mich einmal ausgegrenzt fühlte“. Da es hier nicht so sehr darauf ankommt, eine gemeinsame Geschichte zu entwickeln, sondern eher zu sammeln, welche unterschiedlichen Ideen zu einem Thema vorhanden sind, können alle Themen aufgegriffen werden und jedes Kind allein oder auch zwei bis drei Kinder zusammen können eine Geschichte entwickeln. Die Geschichten werden mit einem Trennhinweis wie z.B. „Geschichten vom Ausgegrenzt sein“ verbunden und einzeln mit den Kindern aufgenommen.

1.5.7 Letzte Einheit: Präsentationsabend für Kinder, Eltern, Lehrkräfte

An diesem Elternabend stellen die Kinder den Eltern ihr Werk vor. Danach stehen den Eltern Computer zur Verfügung, auf denen sie selbst das Arrangieren üben können. Im Zentrum dieser Aktivität steht die Präsentation des gemeinsamen fertigen Produkts. Die Kinder gewinnen viel Selbstvertrauen, wenn sie ihren Eltern ihr Produkt präsentieren und erklären können. Sie genießen den Rollenwechsel, wenn sie ihren Eltern die Funktionsweise ihres eigenen Programms, der Mediator-Anwendung, erklären können.

1.6 Umwelterkundung und -wahrnehmung mit Medien

Ein Projekt wie das Wasserprojekt macht Kindern nicht nur Spaß, sondern eröffnet auch Erkenntnisse über Themen ihrer Umwelt. Medien dienen dabei dazu die Umwelt zu erkunden und bewusst wahrzunehmen. Auf Wassergeräusche aufmerksam zu werden und festzustellen, wo es gluckert, rauscht oder rieselt, bedarf Konzentration und Gespür - beides haben die Kinder nicht zwangsläufig von sich aus. Der Kassettenrekorder und das Mikrofon werden somit zum Rechercheinstrument, um den Spuren des Wassers nachzugehen. Der Fotoapparat dient dazu, bewusst zu sehen und sich auf ein Thema zu konzentrieren. Wo gibt es überall Wasser in der Umgebung? Wo wird es vielleicht sinnlos vergeudet? Wo spendet Wasser Leben? Dies sind nur einige Fragen, die im Rahmen eines derartigen Medienprojekts angestoßen werden können. Es sind Fragen, die Kinder zum Nachdenken anregen und eine jede Menge Sprechansätze schaffen. Aktive Medienarbeit eignet sich somit hervorragend im Kindergarten die Sprachkompetenz von Kindern zu fördern und sie anzuregen, sich aktiv mit ihrer Umwelt auseinander zu setzen.

ANHANG

2 Medieneinsatz

2.1 Folgende Geräte werden zur Durchführung des Wasserprojekts benötigt:

2.1.1 Kassettenrekorder

Den Kassettenrekorder kennen Kinder – „My first Sony“ ist ja fast in jedem Kinderzimmer vorhanden - bereits aus frühesten Kindheit. Das Aufnehmen von eigenen Liedern oder Sprechtexten mithilfe des Kassettenrekorders ist ihnen vertraut. Der Kassettenrekorder für die Medienarbeit mit Kindern sollte deshalb durchaus Eigenschaften dieses Kinderrekorders haben: große Tasten, nicht zu schwer, ein übersichtliches Bedienungsmanual und eine automatische Tonaussteuerung. Das Mikrofon sollte robust und mit Nierencharakteristik¹ ausgestattet sein, damit möglichst unkompliziert Geräusche und O-Töne eingefangen werden können.

2.1.2 Digitalkamera

Damit die Kinder auch Bilder zu den Tönen und zum Thema Wasser aufnehmen können, brauchen sie einen einfach zu bedienenden Fotoapparat. Hier eignet sich am besten eine Digitalkamera mit Automatikfunktionen und eingebautem Blitz. Außerdem sollte sie ein großes Sucherdisplay haben, das erleichtert den Kindern das Fotografieren. Da es nicht darauf ankommt „künstlerische“ Fotos zu produzieren, sollten die Kinder angeregt werden, all das einzufangen, was sie mit Wasser und Leben verbinden. Da können durchaus auch verwackelte oder nicht gelungene Bilder dabei sein, als Material für die spätere Computerverarbeitung können alle Bilder dienen.

2.1.3 Mediator oder PowerPoint

Zur Gestaltung der Seiten muss auf eine Präsentationssoftware zurückgegriffen werden, die es ermöglicht, Bilder, Töne und Texte miteinander zu verbinden und damit eine Seite zu gestalten. Dies sollten die Kinder eigenständig und ohne größere Hilfestellung bewerkstelligen können. Mit dem Autorenprogramm Mediator in der Schulversion liegt ein geeignetes Instrumentarium vor, das diesen Ansprüchen genügt. Mediator eröffnet vielfältige Möglichkeiten, Bilder, Töne und Videos in Beziehung zu setzen. So können als "Mouse-Over-Effekte" Töne oder Musikstücke unter Bilder gelegt werden, mithilfe von Mausklicks Videos gestartet oder Musikstücke aufgerufen werden. Das alles ist relativ einfach zu bedienen und in den Grundfunktionen auch für Kinder leicht nachvollziehbar. Sie müssen ein-

fach Befehle durch Zuordnen von Symbolen wie "Wenn Maus rein, dann starte Musik" programmieren und die entsprechenden Bilder auf ihrer Seite positionieren. So können sie sehr schnell einfache Seiten gestalten, die mit Musik, Bildern, Texten und eigenen Kommentaren versehen sind. Dadurch lernen die Kinder nicht nur Grundzüge des Programmierens kennen, sondern auch, sich kreativ mit dem Computer zu beschäftigen. Wenn das Ganze dann noch ins Internet gestellt wird, haben sie gleichzeitig ihre erste Homepage erstellt und können sie ihren Freunden, Eltern und Verwandten zeigen.

Wenn dem Kindergarten die Software „Mediator“ nicht zur Verfügung steht, kann das Projekt auch mit PowerPoint umgesetzt werden. Auch PowerPoint bietet die Möglichkeit eine eigene Wassermusik zu komponieren. PowerPoint hat sicher den Vorteil, dass es weiter verbreitet ist und sich dadurch auch mehr Menschen mit PowerPoint auskennen. Für Kindergartenkinder ist Mediator leichter zu bedienen. Allerdings sind Kinder sehr flexibel und haben keine Scheu vor Menüs, Symbolen und Fehlern bei der Computerbedienung.

3 Methoden und Spiele für die Fotoarbeit mit Kindern

1. Ausschnittsuche:

Jedes Kind der Gruppe fotografiert einen Ausschnitt bzw. ein Detail eines Objektes. Anschließend werden die Fotos auf einen Computer übertragen und gemeinsam im Kreis angesehen. Gemeinsam in der Gruppe muss herausgefunden werden, welcher Teil von welchem Gegenstand auf dem Foto zu sehen ist. Das Kind, das das jeweilige Foto gemacht hat, gibt am Schluss die Auflösung bekannt.

2. Kontrast und Pendant:

Bei diesem Spiel arbeiten jeweils zwei Kinder in der Gruppe zusammen. Ein Kind fotografiert einen Gegenstand im Umfeld, das andere muss das dazu passende oder das gegenteilige Objekt fotografieren. Alle Bildpaare werden auf den Computer übertragen und gemeinsam angesehen. Die Kinder erläutern dabei, was sie sich gedacht haben.

3. Bildbeschreibung zu zweit:

Auch bei diesem Spiel arbeiten zwei Kinder jeweils in der Gruppe zusammen. Kind 1 beschreibt Kind 2 ein Bild, bis alles beschrieben ist. Kind 2 kann Rückfragen stellen. Ziel ist es, dass Kind 2 eine Vorstellung vom Bild bekommt. Anschließend wird das Bild angeschaut und mit dem vorgestellten verglichen. Dann: Wechsel der Rollen.

4. Computer-Memory:

In sehr kurzer Schnittfolge werden 10 Fotos gezeigt. Danach werden 20 Bilder, unter denen die ersten 10 untergemischt sind, gezeigt. Die Kinder müssen von jedem Bild sagen, ob es in der ersten gezeigten Serie dabei war oder nicht. Variante: Es werden 10 Bilder in schneller Schnittfolge gezeigt. Die Kinder müssen sagen, welche Bilder sie gesehen haben.

5. Dalli Klick – Bilder Raten:

Eine Lochschablone mit immer größer werdenden Löchern wird über ein Foto gelegt. Die Kinder müssen raten, was das Bild darstellt. Variante: Das ganze mit PC in digitaler Variante. Es werden Stück für Stück Teile des Bildes „frei gegeben“

6. Die Fotowelle:

Alle Kinder sitzen auf Stühlen im Kreis. Ein Kind steht in der Mitte. Alle halten sich an den Händen und geben Händedruck weiter. Das Kind in der

Mitte muss versuchen, herauszufinden, wo sich der Händedruck gerade befindet. Schafft das Kind es, so darf es vom Erwischten ein Foto machen und dessen Platz einnehmen. Der Erwischte scheidet aus und klebt sein Foto auf eine dafür vorgesehene Wand.

4 Methoden und Spiele für die Audioarbeit mit Kindern

1. Lauschen

Material: Tücher oder Augenbinden

Die Augen der Kinder werden verbunden. Die Gruppe schweigt und horcht. Nach 5-10 Min. werden die Augen wieder geöffnet und die Kinder erzählen, was sie gehört haben, obwohl es doch eigentlich „still“ war: Das Gluckern der Heizung oder das Atmen des Sitznachbarn. Die Kinder erfahren dabei das eigene Schweigen als faszinierende Möglichkeit, Dinge zu hören, die sonst im allgemeinen Trubel untergehen.

2. Der Hörspaziergang

Material: Tücher oder Augenbinden

Es werden Paare gebildet. Einer bekommt die Augen verbunden, der andere führt ihn, damit keine Umfälle passieren. Die Gruppe geht nun an einen gemeinsamen Ort. Die Aufgabe ist es, genau hinzuhören, was man bei diesem Spaziergang wahrnimmt, welche Geräusche man hört und wie sie auf einen wirken. Darüber sollte hinterher gesprochen werden. Ziel ist, eine vertraute Umgebung mit anderen Ohren zu hören. Das Hören wird so von einer nebensächlichen Selbstverständlichkeit zu etwas Besonderem.

3. Eintauchen in eine andere Welt – Die Klangreise

Material: Tücher oder Augenbinden. Instrumente wie Klangschale, Flöte, Regenmacher etc. und „geräuschvolle Materialien“ wie Plastikfolie.

Den Kindern werden wieder die Augen verbunden. Der Teamer erzeugt nun mit den Instrumenten und Materialien eine Geräuschkomposition (z.B. Regenwald). Die Kinder öffnen dann die Augen und erzählen, was sie gehört haben, an welchen Ort das erinnert hat, ob die Stimmung bedrohlich oder fröhlich war usw. Bei der Klang-reise entdecken die Kinder, dass Geräusche und Klänge eine eigene Welt erzeugen.

4. Genau hinhören und Geräusche finden

Diese Übungen sind vor allem für jüngere Kinder geeignet. Sie lernen damit, sich noch mehr auf das Hören zu konzentrieren. Die akustische Merkfähigkeit und das Unterscheidungs- sowie Kombinationsvermögen werden gestärkt.

5. Hör-Memory

Material: Filmdosen oder leere Strichholzschachteln, die mit verschiedenen Materialien gefüllt sind, wie Erbsen, Sand, Federn etc. Zwei Filmdosen haben immer den gleichen Inhalt.

Das Hör-Memory funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie ein normales Bilder-Memory. Die Kinder müssen durch schütteln und hören nun ihren jeweiligen Partner mit der Filmdose des gleichen Inhalts finden. Das Hör-Memory ist gut geeignet, um Zweiergruppen einzuteilen.

6. Geräusche-Gedächtnis-Contest

Material: Verschiedene Geräusche auf Kassette/MD/CD.

Die Kinder werden in zwei oder mehr Kleingruppen geteilt, die gegeneinander spielen. Den Kindern werden Geräusche vorgespielt. Die Kinder müssen sich die Geräusche merken und diese dann hinterher aufschreiben. Die Gruppe, die sich die meisten (richtigen) Geräusche gemerkt hat, gewinnt.

7. Hör-Lotto

Material: Verschiedene Geräusche auf Kassette/MD/CD. Für jedes Geräusch eine dazu passende Abbildung aus alten Zeitschriften ausschneiden und auf Pappkarten kleben.

Die Kinder sollen nun die Karten den entsprechenden Geräuschen zuordnen. Wer zuerst die passende Bildkarte zu einem bestimmten Geräusch findet, behält sie; wer die meisten ergattert, gewinnt. Bei diesem Spiel erfassen Kinder Zusammenhänge und lernen, sich Dinge einzuprägen.

8. Es geht ein Geräusch rum

Material: Ein „geräuschvoller“ Gegenstand, z.B. ein Schlüsselbund.

Die Kinder sitzen im Kreis, ein Kind mit verbundenen Augen in der Mitte. Die Kinder reichen nun so leise wie möglich den Schlüsselbund im Kreis herum. Das Kind in der Mitte muss erlauschen, wo der Schlüsselbund sich befindet. Ist es richtig, muss das Kind, das den Schlüssel zuletzt in der Hand hatte, in die Mitte.

9. Alarmanlage

Material: 2-5 Küchen- oder Eieruhren, bzw. Wecker.

„Alarmanlage“ ist eine Hörvariante des Versteckspiels. Die Kinder müssen aus dem Raum gehen und bekommen den Auftrag, „Räuber“ zu spielen und die „Alarmanlagen“ im Zimmer ausfindig zu machen und sie zu entschärfen. Die Kinder haben hierfür 4 Minuten Zeit. Die Teamer verstecken

derweil im Raum die Uhren bzw. die „Alarmanlagen“, welche in 4 Minuten zu ringen beginnen. Wichtig ist, dass die Uhren mit den Ohren und nicht mit den Händen gefunden werden.

10. Aus welcher Richtung kommt der Klang?

Material: Glocke.

Jemand bewegt sich leise im Raum und klingelt konstant mit einer Glocke. Die Kinder haben die Augen verbunden und müssen mit dem Finger in die Richtung zeigen, aus der das Geräusch kommt. Dazwischen dürfen sie die Augen nur öffnen um zu sehen, ob sie richtig liegen. Das Richtungshören vertieft die Hörerfahrung. Es geht darum, einzelne Geräusche herauszufiltern und zu lernen, wie man Klänge aus einem diffusen Lärmumfeld auswählt und bewertet.

Literatur:

- Anfang, Günther/Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus (Hrsg.) (2005): Mit Kamera, Maus und Mikro. kopaed
- Bloech, Michael/Fiedler, Fabian/Lutz, Klaus (Hrsg.) (2006): Junges Radio. kopaed
- Eder, Sabine/Orywal, Christiane/Roboom, Susanne (2008). Pixel, Zoom und Mikrofon – Medienbildung in der KITA. Ein medienpraktisches Handbuch für Erzieher/-innen. Vistas
- Schorb, Bernd (2005): Medienkompetenz. In: Hüther, Jürgen/Schorb, Bernd (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik. kopaed
- Theunert, Helga (1999): Medienkompetenz: Eine pädagogisch und altersspezifisch zu fassende Handlungsdimension. In: Schell, Fred u.a. (a.a.O.). kopaed
- Theunert, Helga (2005). Jugendmedienschutz und Medienpädagogik – Ein Ziel, zwei Wege. I: Schulen ans Netz e. V. (Hrsg.) (2005). Jugendmedienschutz und Schule. Dokumentation der Veranstaltung vom 1.12.2005.
- Theunert, Helga (Hrsg.) (2007). Medienkinder von Geburt an. Kopaed
- www.kinderfotopreis.de (08/2008)
- www.medienstelle-augsburg.de (08/2008)