Deutsches Jugendinstitut

DJI-Projekt „Apps für Kinder“

Kreativ-Apps

Trendanalyse Nr. 5

Marc Urlen

Wissenschaftliche Texte

Marc Urlen

DJI-Projekt „Apps für Kinder“

Kreativ-Apps

Trendanalyse Nr. 5

Fassung vom 23.10.2018

Das Deutsche Jugendinstitut e.V. (DJI) ist eines der größten sozialwissenschaftlichen Forschungsinstitute Europas. Seit über 50 Jahren erforscht es die Lebenslagen von Kindern, Jugendlichen und Familien, berät Bund, Länder und Gemeinden und liefert wichtige Impulse für die Fachpraxis.

Träger des 1963 gegründeten Instituts ist ein gemeinnütziger Verein mit Mitgliedern aus Politik, Wissenschaft, Verbänden und Einrichtungen der Kinder-, Jugend- und Familienhilfe. Die Finanzierung erfolgt überwiegend aus Mitteln des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und den Bundesländern. Weitere Zuwendungen erhält das DJI im Rahmen von Projektförderungen vom Bundesministerium für Bildung und Forschung, der Europäischen Kommission, Stiftungen und anderen Institutionen der Wissenschaftsförderung.

Aktuell arbeiten und forschen 360 Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter (davon 225 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler) an den beiden Standorten München und Halle (Saale).

Impressum: (c) 2018 Deutsches Jugendinstitut e.V.

Abteilung Kinder und Kinderbetreuung
Projekt „Apps für Kinder“
ISBN:

Nockherstr. 4
81541 München
Telefon: +49 (0)89 62306-172
E-Mail: urlen@dji.de

München, im Juni 2018

Inhalt

Überblick		7
1	**Kreativ-Apps – Einsatzmöglichkeiten und Genres**	8
1.1	Malen und Bilder gestalten	10
1.2	Fotografieren und Designen	12
1.3	Bilderbücher und Comics	14
1.4	Film-Apps	16
1.5	Musik-Apps	18
1.6	Stop-Motion-Apps	20
1.7	Hörspiele	22
1.8	Videospiele selbst gestalten	23
2	**Apps im medienpädagogischen Einsatz – Praxisberichte**	
2.1	Fotos kreativ gestalten – ein Praxisbericht von Susanne Roboom zur App „Incredibooth“	25
2.2	Online-Angebote und Literatur	28
Anhang: Aktuelle Daten und Rahmenbedingungen		30
Literatur		32

Überblick

Diese Trendanalyse beschäftigt sich mit Kreativ-Apps. Damit wird Software für Smartphones bezeichnet, die keine vorgegebenen Ziele setzt, keine lineare Spielhandlung bietet, vielmehr dazu anregt, selbst auf kreative Weise Medieninhalte zu schaffen. Zur Verfügung stehen Fotoeditoren, Film- und Tonstudios sowie Baukastensysteme, mit denen eigene Spiele erstellt werden können.

Der Einsatz solcher Software hat eine lange Tradition in der Medienpädagogik und folgt einem klaren Ziel: Kinder und Jugendliche aus einer staunenden Konsumentenhaltung herauszuziehen und selbst zu Gestalterinnen und Gestaltern zu machen. Dabei lernen sie zum einen, sich selbst mit Hilfe aktueller medialer Techniken auszudrücken, sich diese zu eigen zu machen, zum anderen aber auch, kommerzielle Medienangebote besser zu durchschauen und einzuordnen, die Motivationen der Produzentinnen und Produzenten zu erkennen.

Die dahinterstehenden Konzepte wurden in der dritten Trendanalyse des Projekts „Apps für Kinder“ ausführlich behandelt. In dieser Ausgabe werden Softwareangebote vorgestellt, mit deren Hilfe sich handlungsorientierte medienpädagogische Projekte besonders gut praktisch verwirklichen lassen. Die wichtigsten Genres kreativer Software werden vorgestellt, die jeweils unterschiedliche pädagogische Einsatzmöglichkeiten bieten.

Als ein Beispiel für die Praxisberichte des Projekts „Apps für Kinder“ wird ein Projektbericht zur Kreativ-App „Incredibooth“ von Susanne Roboom angefügt. Zusätzlich werden interessante Publikationen und Web-Ressourcen empfohlen, die weitere Anregungen für kreative Medienprojekte bieten. Den Abschluss bildet ein Anhang zu aktuellen Daten und Rahmenbedingungen im Bereich der digitalen Bildung.

Sowohl Eltern als auch Pädagoginnen und Pädagogen erhalten mit dieser Trendanalyse einen Überblick über die Spannbreite des verfügbaren Softwareangebots und Anregungen zu eigenen kreativen Projekten.

Abb. 1: Kinder bei einem medienpädagogischen Projekt. Foto: Claudia Raabe.

1 Kreativ-Apps – Einsatzmöglichkeiten und Genres

Kinder wachsen heute ganz selbstverständlich mit digitalen Medien auf und sind von der aktuellen Technik fasziniert. Jugendliche verbringen einen bedeutenden Teil ihrer Freizeit mit Smartphones und Videospielen. Die Nutzungszeiten steigen dabei immer weiter an. Gleichzeitig zeigen die aktuellen Zahlen, dass nur ein sehr kleiner Teil dieser Zeit damit verbracht wird, sich zu informieren oder kreativ zu betätigen.

In dieser Situation stellt sich die Frage immer drängender, wie mediale Kompetenzen vermittelt werden können, die dazu beitragen, dass Medien vernünftig, reflektiert und selbstbestimmt genutzt werden können. Dabei rückt ein schon lange bewährtes Konzept in den Mittelpunkt: die Durchführung von Medienprojekten, bei denen die Kinder selbst zu Akteurinnen und Akteuren werden.

Aktive Medienarbeit bietet gute Gelegenheiten, die eigene Kreativität zu entdecken und zu entfalten. Schon lange werden Bilderbücher, Hörspiele und Filme im Rahmen von handlungsorientierten Projekten erstellt. Kinder lernen, ihre Erfahrungen medial zu verarbeiten. Dabei wird eine große Palette von Techniken und Kompetenzen vermittelt. Das Ergebnis sind eigene Medienangebote, die wiederum zum Anlass von lebensweltlicher Kommunikation werden. So erleben Kinder den Entstehungsprozess medialer Produkte und lernen, diese zu reflektieren.

Technisch ist die Durchführung kreativer Medienprojekte heute so einfach wie noch nie. Tablets enthalten alle Komponenten, die dafür erforderlich sind. Ihre hochauflösenden Kameras erlauben die Produktion von Fotos und Videos in nahezu professioneller Qualität. Ihre leistungsfähigen Prozessoren reichen für komplexe Bearbeitungsprogramme aus, die Möglichkeiten bieten, die früher großen Studios vorbehalten waren.

Dabei wird auch die Zugänglichkeit immer besser. Schon Kinder können auf sie zugeschnittene Software durch Tippen und Wischen bedienen. Die großen Touchscreens laden zur gemeinsamen Bedienung ein und erlauben eine direkte Kontrolle während der Mediengestaltung.

Die Spannbreite ist dabei nicht auf den Bereich der Videobearbeitung beschränkt. Auch bei den „klassischen“ Medien wie Bilderbuch, Hörspiel und Zeitung, bietet die aktuelle Technik neue Zugänge. Eigene Bücher lassen sich erstellen, bei denen Zeichnungen und Fotos mit vorgegebenen Elementen kombiniert werden. Musik lässt sich über Formen und Farben ohne Vorkenntnisse komponieren. Die Produktion von Hörspielen wird kinderleicht.

Noch wichtiger als die geeignete technische Ausstattung sind jedoch intelligente pädagogische Konzepte. Fachkräfte sollten selbst medienkompetent sein und die neuen technischen Möglichkeiten nutzen können, um bewährte Bildungsziele auf zeitgemäße Weise zu erreichen. Dabei ist wichtig, dass herausgearbeitet wird, welche konkreten Projekte im Umfeld von Kindertagesstätten und Schulen mit pädagogischem Nutzen umgesetzt werden können.

In diesem Kapitel werden die wichtigsten Genres der Kreativ-Apps näher vorgestellt. Dabei geht es vor allem darum, deren Einsatz unter dem Gesichtspunkt medienpädagogischer Bildungsziele einzuordnen. So kann das traditionelle Malen z. B. um das digitale ergänzt werden (1.1). Eigene Erfahrungen können in Bilderbuchprojekten (1.3), Filmen (1.4) oder Hörspielen (1.7) verarbeitet werden.

Bei den App-Vorstellungen handelt es sich um Zusammenfassungen aus Rezensionen, die für die Datenbank „Apps für Kinder“ verfasst wurden. Die umfangreichen vollständigen Berichte sind online unter www.datenbank-apps-für-kinder.de abrufbar. Die Datenbank enthält darüber hinaus Besprechungen zahlreicher weiterer Kreativ-Apps aus allen Bereichen. Über die Suchmaske lassen sich gezielt passende Angebote finden. Die Suche lässt sich dabei auf Kreativ-Apps eingrenzen, wenn dieses Stichwort unter der Rubrik „Genre“ ausgewählt wird. Über „Erweiterte Suche“ lassen sich fortgeschrittene Optionen einblenden. So können z. B. Apps angezeigt werden, die sich für bestimmte Altersgruppen eignen und die spezifische didaktische Schwerpunkte setzen.

Ausführliche Darstellungen und Reflexionen zu Medienprojekten mit Kindern bietet das Projekt „Apps für Kinder“ darüber hinaus mit seinen Praxisberichten, die unter der gleichen Adresse abrufbar sind.

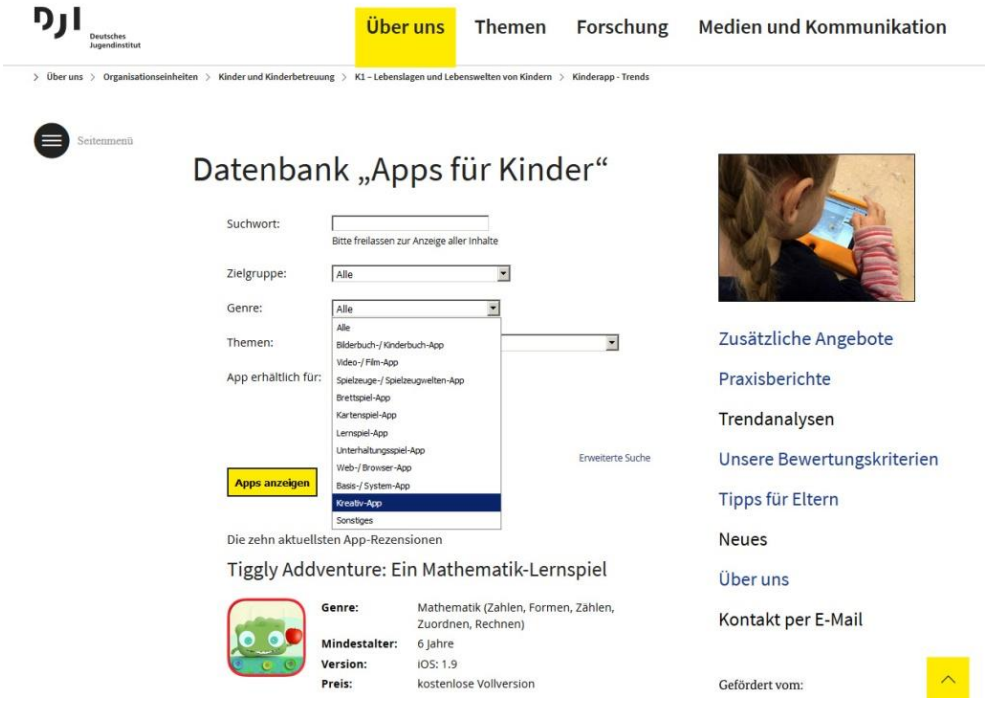


Abb. 2: Auswahl von Kreativ-Apps in der Suchmaske der Datenbank

1.1 Malen und Bilder gestalten

Malen zählt – seit der Steinzeit – zu den wichtigsten menschlichen Kulturtechniken und bis heute zu den liebsten Beschäftigungen kleiner Kinder. Ein paar Buntstifte und ein Blatt Papier reichen aus, um der Fantasie freien Lauf zu lassen und Ideen einzufangen.

Auch im „digitalen Zeitalter“ ist der Spaß am Malen ungebrochen. Schon vor über siebzig Jahren wurde es möglich, auch digital per „Lichtstift“ zu kritzeln. Seitdem entstanden immer komplexere Systeme, die grafische Gestaltung unterstützen. Gemälde entstehen am Computer – handgemalte und digital erzeugte Malereien lassen sich kaum noch unterscheiden.

Kinderleicht wurde das Malen per Computer mit den Tablets, bei denen der bunte Touchscreen gleichzeitig Ein- und Ausgabegerät ist. Die Illusion entsteht, man habe die Finger in Farbe getaucht und könne so direkt das Display bemalen. Apps stellen inzwischen zahlreiche Werkzeuge zur Verfügung, die den Einsatz unterschiedlichster Farben, Pinsel und Stempel ermöglichen. Inzwischen lassen sich mithilfe von Bluetooth-Stiften auch differenzierte Zeichnungen anfertigen.

In den Stores stehen zahlreiche Mal-Apps zur Verfügung. Das Spektrum reicht von besonders einfach zu bedienenden Programmen für Kinder bis hin zu professionellen Grafikstudios. Viele Apps erlauben auch die Erstellung von Collagen. So können z. B. Fotos übermalt und eigene Werke mit Objekten aus Bildbibliotheken ergänzt werden.

Pädagogische Ziele

Es stellt sich die Frage, ob es einer hochkomplexen Technologie bedarf, um Kinder zum Malen zu animieren. Oder zugespitzt: Verdrängt das Tablet das Papier? Verlernen Kinder den Umgang mit „richtigen“ Materialien? Dies ist sicher nicht der Fall. Digitale Technik soll den Malblock nicht ersetzen. Allerdings kann der behutsame Einsatz von Tablets dazu beitragen, die Ausdrucksmöglichkeiten zu erweitern und dabei die Prinzipien digitaler Medien zu verstehen. Kinder werden so gerade für die Unterschiede zwischen klassischen und digitalen Medien sensibilisiert, in diesem Fall: zwischen Papier, Pappe und virtueller Leinwand, richtigen und virtuellen Farben.

Das Malen per Tablet ist für Kinder faszinierend. Verschiedene Pinsel, Stempel und Sprühdosen lassen sich einsetzen. Was nicht gefällt, wird einfach wieder gelöscht. Kunstfilter verwandeln Kritzeleien in Gemälde. Kinder entdecken so spielerisch die spezifischen Möglichkeiten digitaler Geräte. Der selbst gezeichnete Hund läuft herum, wird in einen fotografierten Garten gesetzt, aus der Szene wird eine Geschichte entwickelt, aus der ein Bilderbuch entsteht.

Solche Projekte machen bewusst, dass viele Medienangebote, die im Alltag präsent sind und die uns faszinieren, auch nichts anderes sind als mithilfe aktueller Technik eingefangene und aufbereitete Fantasien. Digitale Medien werden so als Ausdrucksmittel verstanden, die Menschen verbinden, an die Lebenswelt anknüpfen und Kommunikationsanlässe bieten.

Bereiche der Medienbildung[1]

Medien zur Sensibilisierung der Sinne: Das Malen per Tablet erfordert Geschicklichkeit und Konzentration. Gleichzeitig auch Planung: Wie verwirkliche ich meine Vorstellungen? Wie komme ich zum gewünschten Ergebnis? Wen spreche ich damit an? Das fertige Produkt lädt zu einer emotionalen Auseinandersetzung mit dem Ergebnis und zum Austausch darüber ein.

Medien als Erfahrungsspiegel, als Erzähl- und Erinnerungshilfe: Im Rahmen von Malprojekten lassen sich Alltagserlebnisse einfangen. So können Kinder Erfahrungen bewahren und mit anderen austauschen. Die Verwandlung in Medienprodukte hilft dabei, das eigene Erleben aus einer anderen Perspektive zu betrachten. Das konservierte Erlebnis wird zum Anlass von lebensweltlicher Kommunikation und somit Reflexion.

Medien durchschauen helfen: Die Beschäftigung mit dem Tablet bietet Anlass, über die Unterschiede zwischen „richtigen“ und digitalen Malereien zu sprechen. Welche sinnlichen Erfahrungen ermöglicht ein Tablet (Animation, multimediale Elemente), welche nicht (Erleben der Materialien, Spüren des Papiers und der Farben). Die eigene Beschäftigung mit aktuellen Medien trägt dazu bei, diese besser zu verstehen, aktuelle Angebote als menschgeschaffen zu erleben.

Technische Hinweise

Die Hardware-Anforderungen an Mal-Apps sind im Allgemeinen gering, so dass sie auch auf älteren Tablets problemlos laufen. Die Ergebnisse können über einen WLAN-fähigen Drucker ausgedruckt oder über einen Beamer vorgeführt werden. Die Bilder sollten durch Erwachsene abgespeichert werden, damit sie aufgehoben werden und später als Material für andere Projekte (z. B. Bilderbuch-Apps) zur Verfügung stehen.

Ein Beispiel aus der Datenbank: DogBiscuit – kreatives Malbuch für Kleinkinder[2]

Digitale Buntstifte raus – und losgemalt! In DogBiscuit gestalten Kinder nur mit dem Finger ihre eigene bunte Welt. Ein interaktives Malbuch für Kinder ab 3 Jahren. Ob im Obstgarten, am Strand oder im Weltraum – begleitet vom niedlichen Hund DogBiscuit erkundet man nacheinander die drei Spielszenen, welche nach eigenen Vorstellungen farbenfroh gestaltet werden. Die Umrisse der auszumalenden Motive, also von Sonnenschirm, Raumschiff, Vogelscheuche und Co, sind zwar durch Striche vorgezeichnet, prinzipiell aber sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Nach Auswahl der Farbe wird nur mithilfe des eigenen Fingers die Malvorlage ausgemalt.

1 Bereiche der Medienbildung nach Neuß (2012), S. 140 f. Zur Übertragung auf die digitalen Medien vgl. Urlen (2018b), S. 22 ff. Am Beispiel des digitalen Malens werden die Bereiche hier näher erläutert, wenn sich die Aspekte wiederholen, werden sie im Folgenden stichpunktartig wiedergegeben.

2 Aus der App-Rezension von jugendschutz.net. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

Das fertige Kunstwerk fügt sich automatisch in die Spielszene ein: Aus einem Baum entsteht so schnell ein ganzer Wald, aus einem einzelnen Stern ein schöner Sternenhimmel.

Kleine Zusatzfunktionen und Animationen sorgen für Unterhaltung. Auch ein neues Outfit kann man Dog-Biscuit verpassen, wofür während des Spiels immer wieder neue Kostüme freigeschaltet werden.

Logo und Screenshot: © Tivola Publishing GmbH

1.2 Fotografieren und Designen

Kinder fotografieren gerne ihre Welt, halten Momente und damit lebensweltliche Erfahrungen fest. In der Medienpädagogik hat sich die Fotografie schon lange etabliert. Über das Medium Foto lassen sich viele Phänomene der Medienwelt gut verstehen und nachvollziehen: Inszenierung, Planung, Bearbeitung, die Entstehung von Medienprodukten.

Der Einsatz von Tablets vereinfacht solche Projekte. Das eigentliche Fotografieren funktioniert schon mit der eingebauten Kamera gut. Apps bieten darüber hinaus vielfältige Funktionen zur Nachbearbeitung.

Besonders beliebt sind bei den Kindern Apps, die eigene Bilder verfremden oder mit lustigen Accessoires versehen (Brillen, Hüte, Schnauzen …). Vor allem an Jugendliche richten sich Design-Apps, die Porträts aufhübschen und mit coolen Accessoires versehen, damit sie in Sozialen Netzwerken besser ankommen.

Ziel von Foto-Projekten sollte es sein, die eigene Gestaltung von Bildern zum Anlass zu nehmen, über mediale Selbsinszenierungen und Konventionen zu sprechen, die in diesen Netzwerken üblich sind: über Phänomene wie den Selfie-Kult oder Foto-Plattformen wie Instagram.

Pädagogische Ziele

Da Fotos auch in der vordigitalen Zeit schon sehr beliebt bei Kindern waren, existieren zahlreiche Konzepte zu ihrem medienpädagogischen Einsatz. Dabei geht es vor allem darum, sich mit den Prinzipien der Abbildung und der Inszenierung zu beschäftigen. Das Foto fängt nicht einfach „die“ Wirklichkeit ein, vielmehr unsere Ansprüche an diese. Wir präsentieren uns fröhlich oder lustig vor dem Objektiv. Wir setzen besondere Situationen in Szene. Wir verbreiten Fotos, auf denen wir „gut getroffen sind“, die uns so zeigen, wie wir uns gerne sehen.

In Zeiten der digitalen Bilderfluten können anhand von Fotos wichtige Prinzipien verdeutlicht werden: das Einfangen und Festhalten von exemplarischen Momenten ebenso wie Inszenierung, Bearbeitung und Manipulation. Warum wollen wir auf den Fotos „gut rüberkommen“? Wie erreichen wir das? In welchen Kontexten begegnen uns Fotos? Welcher Bildsprache folgen sie?

Das eigene Gestalten sollte dabei im Vordergrund stehen. Besonders schön lassen sich z. B. selbst ausgedachte Bildgeschichten einfangen und gestalten.

Kreative Fotografie kann auch dabei helfen, die Welt aus einem anderen Blickwinkel zu betrachten. Es führt zu Aha-Effekten, wenn populäre Genres nachempfunden werden: Werbung, stilisierte Abbildungen, Selfies …

Viele Anregungen zu medienpädagogischen Projekten zum Thema Fotografie stellt das JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis auf der Seite www.kinderfotopreis.de zur Verfügung.

Bereiche der Medienbildung *(vgl. 1.1)*

Das Fotografieren lädt dazu ein, lebensweltliche Erfahrungen einzufangen und zu verarbeiten. Kinder lernen auf kreative Weise einen wichtigen Aspekt unserer von Abbildern geprägten Kultur kennen.

- Medien als Erfahrungsspiegel
- Medien als Erinnerungs- und Erzählhilfe
- Medien zur Sensibilisierung der Sinne

Technische Hinweise

Das Fotografieren mit der im Tablet eingebauten Kamera funktioniert meist sehr gut und bietet gegenüber externen Kameras einige Vorteile. So fungiert das Display als großflächiger Sucher, die Kinder sehen schon vorher genau, wie das Foto wirken wird. Das Ergebnis kann dann gleich weiterbearbeitet werden. Natürlich können auch Bilder aus Digitalkameras auf das Tablet geladen werden.

Rechtliches

Bei allen Film- und Fotoprojekten in Kindertageseinrichtungen und Schulen ist unbedingt das Persönlichkeitsrecht zu beachten. Dies umfasst auch das Recht am eigenen Bild. Vor Beginn sind Einverständniserklärungen bei den Eltern einzuholen. Die entstandenen Fotos und Filme dürfen nicht öffentlich ins Netz gestellt werden. Die vollständigen Namen der Kinder sollten nicht angegeben werden. Die Pädagoginnen und Pädagogen müssen sich ausführlich über die (in den Bundesländern unterschiedlichen) Richtlinien zum Daten- und Persönlichkeitsschutz informieren.

Bei Projekten in der Familie ist zu beachten, dass Bilder von Kindern nicht auf Internet-Plattformen gepostet werden sollten, die öffentlich aufrufbar sind (z. B. Social Media).

Ein Beispiel aus der Datenbank: Paper Artist[3]

"Paper Artist" ist ein Programm, mit dem Fotos zu Kunstwerken umgestaltet werden können. Verschiedene Maltechniken, Malstile und Untergründe können ausprobiert werden. Die Kunstwerke können signiert, beschriftet und gerahmt werden. Eine App, die nicht speziell für Kinder entwickelt wurde, aber von ihnen nutzbar ist. Dies sollte aufgrund der vielen Internetlinks ausschließlich offline geschehen.

Insgesamt ist die App ein nettes Spielzeug, mit dem überraschende Effekte bei der Verarbeitung von Fotos zu Kunstwerken erzielt werden können. Aufgrund fehlender Erklärungen und der nicht immer nachvollziehbaren Anordnung der Malstile und -techniken bleiben Lerneffekte eher dem Zufall überlassen. Wegen der vielen Navigationselemente ist die App erst für Kinder im Grundschulalter geeignet.

Logo und Screenshot: © JFDP Labs

1.3 Bilderbücher und Comics

Für kleine Kinder sind Bilderbücher die wichtigsten Medien. Was läge da näher, als selbst ein Buch zu gestalten? Dazu benötigen die Kinder eigentlich nur Papier und Stifte – und die Idee für eine Geschichte.

Tablets mit geeigneten Apps bieten zahlreiche Hilfestellungen, um selbstgemalte Bilder zu bearbeiten, Collagen zu erstellen und die Ergebnisse schließlich zu schönen Büchern anzuordnen und auszudrucken oder digital weiterzugeben. Dazu stehen zahlreiche Apps zur Verfügung.

Pädagogische Ziele

Medienpädagogik mit Bilderbüchern hat sich schon lange bewährt. Tablets mit entsprechenden Apps zum Gestalten eigener Medien knüpfen an bekannten Formaten an. Eigene Malereien und Fotos werden digitalisiert und stehen als Material zur Verfügung, um eigene Geschichten zu erzählen. Dabei wird erfahrbar, wie Medienangebote produziert werden und wie sich digitale und traditionelle Medien unterscheiden. Das Prinzip aktueller Mediengestaltung wird nachvollziehbar. Gleichzeitig entstehen attraktive eigene Medienprodukte, die Anlässe für anknüpfende Kommunikation bieten.

Ausführliche Projektbeschreibungen zum Thema Bilderbuch stellt Blickwechsel e. V., der Verein für Medien- und Kulturpädagogik, online zur Verfügung:

3 Aus der App-Rezension von Christine Feil im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

http://www.blickwechsel.org/medienpaedagogik/praxis-methoden/222-wir-machen-unsere-eigenen-bilderbuecher

Bereiche der Medienbildung

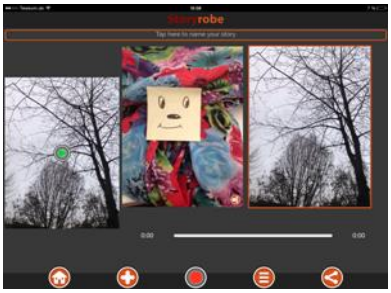
Bilderbücher und Comics spielen eine wichtige Rolle in der Lebenswelt von Kindern. Das eigene Gestalten trägt dazu bei, deren Entstehung und die Motivationen ihrer Produzenten zu verstehen. Zusätzlich werden eigene Erfahrungen verarbeitet, reflektiert und bewahrt.

Technische Hinweise

Ein handelsübliches Tablet reicht aus, um gemalte Bilder abzufotografieren und mithilfe einer geeigneten App weiterzubearbeiten. Wichtig ist es dabei, eine hohe Auflösung zu wählen (z. B. 1080 x 1920), damit die zeichnerischen Details (Striche) erhalten bleiben. Auch eigene Fotos lassen sich gut einbeziehen. Das Ergebnis lässt sich über einen Beamer gemeinsam anschauen oder über einen WLAN-fähigen Drucker in ein richtiges Bilderbuch verwandeln.

Ein Beispiel aus der Datenbank: Storyrobe[4]

Storyrobe ist eine App zum Erzählen von Bildgeschichten. Eigene Bilder lassen sich nacheinander anordnen. Anschließend wird jedes Foto vertont und das Ergebnis als Film abgespeichert. Storyrobe ermöglicht es auf sehr einfache Weise, Fotos und Ton zu Geschichten zusammenzusetzen. Die Einsatzmöglichkeiten sind dabei nur durch die Fantasie begrenzt. In einen Film umsetzen lässt sich alles, was durch Bild und Ton darstellbar ist: Geschichten, Rezepte, Anleitungen, Berichte u.v.m.



Da Storyrobe völlig ohne Schrift auskommt, können auch jüngere Kinder (unter Anleitung) eigene Multimedia-Projekte realisieren. Für Kindergarten und Schule bieten sich vielfältige Möglichkeiten.

Logo und Screenshot: © 2013 Storyrobe Inc.

4 Aus der App-Rezension von Jochen Wilke im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

1.4 Film-Apps

Filme sind bei Kindern beliebt – sie kennen diese aus dem Fernsehen und dem Kino. Das bunte, bewegte Geschehen regt die Fantasie an und lädt zum Eintauchen und Mitfiebern ein. Die Befürchtung allerdings, dass Filme einen schädlichen Einfluss haben könnten, ist so alt wie das Medium selbst. Darum wurden schon früh pädagogische Konzepte erarbeitet, um Kindern einen reflektierten Umgang beizubringen. Seit den Siebzigerjahren stehen dabei handlungsorientierte Ansätze im Vordergrund, die eine kritisch-reflektierte Haltung gegenüber den Angeboten der Massenmedien vermitteln wollen und gleichzeitig Kinder ermutigen, eigene Filme zu schaffen. Entsprechend stehen zahlreiche Praxistipps und Projektvorschläge zur Verfügung. Eine Sammlung findet sich z. B. auf der Webseite:

https://www.medienpaedagogik-praxis.de/tag/film

Smartphones und Tablets machen die Durchführung solcher Projekte einfach. Die eingebauten Kameras erlauben hochwertige Videoaufnahmen. SD-Karten können stundenlange Filme speichern. Glänzen können die Geräte auch, wenn es um die Bearbeitung geht. Auf Tablets können schon Kinder Filme schneiden und das Ergebnis direkt gemeinsam auf dem großen Display begutachten.

Das Spektrum verfügbarer Apps reicht von professionellen Filmeditoren mit Hunderten von Features über kinderleicht bedienbare Schnittprogramme bis hin zu Spaß-Apps, die spontane Aufnahmen verfremden und Effekte hinzufügen. Besonders die letzte Kategorie ist bei Kindern überaus beliebt und wird dazu genutzt, Alltagsmomente einzufangen, lustige Clips anzufertigen und über soziale Netzwerke zu verbreiten. Dabei wird oft nicht daran gedacht, wie viele Menschen dies dann erreicht und welche Folgen das haben kann. Filmprojekte sollten auch zum Anlass genommen werden, für diese Problematik zu sensibilisieren.

Pädagogische Ziele

Das Medium Film eignet sich sehr gut, um Alltagssituationen nachzuspielen und sich auf diese Weise mit Rollen und Konflikten auseinanderzusetzen. Auch bekannte Märchen und Mythen bieten sich als Ausgangsmaterial für eigene Erzählungen an. Filmprojekte können zu einer kritischen Hinterfragung von klassischen und modernen Mythen beitragen, indem sie diese entzaubern, als menschgeschaffen und gestaltbar erkennbar lassen.

Kinder schlüpfen in bekannte Rollen und entwickeln typische Handlungsverläufe. Sie lernen, wie Filme entstehen und welche Wirkungen sich durch Verkleidung, Schnitt und Bearbeitung erreichen lassen. Auch populäre Medienangebote, wie z. B. Superstar-Shows, lassen sich nachspielen. Auf diese Weise wird ihr Anspruch infrage gestellt, „Chancen“ zu eröffnen. Vielmehr werden sie als Inszenierungen erkannt.

Bereiche der Medienbildung

Filmprojekte können helfen, Erinnerungen zu bewahren, sich mit eigenen Rollen auseinanderzusetzen und gleichzeitig die Welt der Medien zu durchschauen. Bei der Produktion eigener Filme lernen Kinder, mithilfe eines vertrauten Mediums Geschichten mit Bezug zu ihrer Lebenswelt zu erzählen. Eigene Positionen können so eingefangen und reflektiert werden: Was ist mir wichtig? Welche Aussage vermittelt meine Geschichte? Welche Erfahrungen drückt sie aus? Wen spreche ich damit an? Das gemeinsame Anschauen des Ergebnisses regt dazu an, sich mit unterschiedlichen Perspektiven auseinanderzusetzen – und das eigene Agieren „von außen“ zu erleben.

Kinder lernen, Medieninhalte bewusst zu planen und zu inszenieren. Gleichzeitig verstehen sie, dass auch die ihnen aus dem Fernsehen bekannten Filme in Wirklichkeit aufwändig Produktionen sind, die mit bestimmten Intentionen und Vorstellungen verbunden sind.

Technische Hinweise

Das Aufnehmen und Bearbeiten von Filmen erfordert einige Vorbereitung und Übung. Bevor ein solches Projekt verwirklicht werden kann, sollten die Eltern bzw. Pädagoginnen und Pädagogen selbst einige kleine Filme produzieren, mit Kameraeinstellungen experimentieren, geeignete Software finden und die Möglichkeiten der Nachbearbeitung ausprobieren. Vor dem Projekt sollte geplant werden, welche Schritte von den Kindern selbst ausgeführt werden können (z. B. Geschichten ausdenken, Rollen einüben und spielen, filmen) und welche von Erwachsenen oder gemeinsam übernommen werden können (z. B. Schnitt, Nachbearbeitung).

Auf der technischen Seite ist zu beachten, dass hochauflösende Filme viel Speicherplatz verschlingen und auch bei der Bearbeitung viele Ressourcen erfordern. Gut geeignet ist z. B. 720p; dies entspricht 1280 x 720 Pixeln und ist somit schon höher aufgelöst als das klassische DVD-Format.

Rechtliches

Die unter 3.2 aufgeführten Aspekte des Persönlichkeits- und Datenschutzes sowie des Rechts am eigenen Bild gelten auch für alle Filmprojekte.

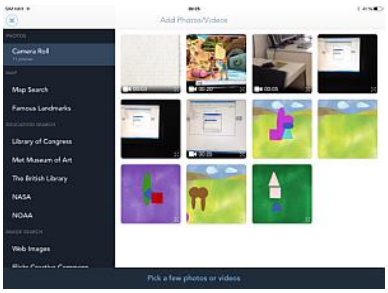
Ein Beispiel aus der Datenbank: Shadow Puppet Edu[5]

"Shadow Puppet Edu" ist eine interaktive App, mit der sich auf einfache Weise Videoclips von bis zu 30 Minuten Länge gestalten lassen. Durch das einfache Zusammenfügen von Bildern, kurzen Videoclips, Audioaufnahmen und Texten entstehen in kürzester Zeit kreative Präsentationen und ideenreiche Bildergeschichten.

5 Aus der App-Rezension von SIN e. V. im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

Ob für die Schule oder für den privaten Gebrauch – mit "Shadow Puppet Edu" lassen sich aufgrund der einfachen Benutzerführung schnell und individuell eigene Geschichten erzählen, Ideen präsentieren und Videos gestalten.

Vor allem für den pädagogischen Einsatz ist die App eine interessante und abwechslungsreiche Möglichkeit, digitale Medien einzusetzen, um Informationen visuell darzustellen. Die Deaktivierung des Internetzugangs ist dabei zu empfehlen, um den Zugang zu ungeeignetem Bildmaterial und die Verletzung von Urheber- und Persönlichkeitsrechten zu vermeiden.



Logo und Screenshot: © Shadow Puppet

1.5 Musik-Apps

Computer haben die Musikproduktion nachhaltig verändert. Sie bieten ganz neue Möglichkeiten beim Aufnehmen, Abmischen und bei der Veröffentlichung. Selbst traditionelle Musik lässt sich mit digitaler Technik so realistisch nachbilden, dass es kaum noch möglich ist, einen Unterschied zum Original zu erkennen: ob z. B. wirklich ein Orchester erklingt, eine Band spielt – oder aber sämtliche Stimmen von einem Computerprogramm erzeugt wurden.

Entsprechend existieren unzählige Softwareangebote für Musikerinnen und Musiker unterschiedlichsten Alters und mit unterschiedlichen Ansprüchen und Vorerfahrungen. Besonders beliebt sind zurzeit Apps für Tablets, die das kompakte Gerät in ein komplettes Produktionsstudio verwandeln. Der Touchscreen dient dann als Keyboard, Drumpad (zum Einspielen von Schlaginstrumenten) und Editor.

Auch für Kinder stehen zahlreiche Apps zur Verfügung, die in die Welt der Musik einführen. Meist geht es dabei noch nicht um das Erlenen von Instrumenten oder des Notensystems. Vorproduzierte Sequenzen lassen sich neu kombinieren, eigene Klänge in rhythmische Abfolgen bringen oder Malereien auf fantasievolle Weise in Klänge verwandeln. Tablets können auch sehr gut mit traditionellen Instrumenten kombiniert werden, um diese aufzunehmen oder eine Musikgruppe um eigene Klangfarben zu ergänzen (z. B. als Rhythmusmaschine).

Pädagogische Ziele

Musik-Apps machen Kindern besonders viel Spaß. Alle können etwas beitragen: Geräusche machen, singen, bearbeiten, Sequenzen erstellen etc. Mit Sequencer-Programmen, die Loops (Musikschleifen) abspielen und kombinieren, können auch kleine Kinder, die noch kein Instrument spielen, komplexe Arrangements zusammenfügen und sich als Komponistinnen und Komponisten fühlen. So bekommen sie einen ersten Eindruck vom kreativen Umgang mit musikalischen Elementen. Die fertigen Werke lassen sich anschließend gut mit anderen Medien kombinieren, z. B. als Begleitmusik für Hörspiele und Filme.

Bereiche der Medienbildung *(vgl. 1.1)*

- Medien zur Sensibilisierung der Sinne
- Medien durchschauen helfen

Technische Hinweise

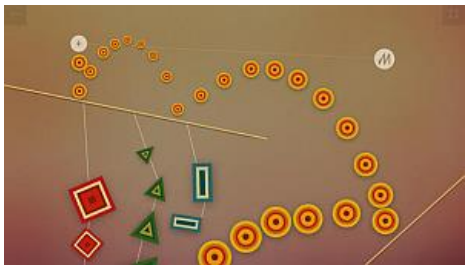
Das Tablet stellt alles bereit, was zum Musizieren notwendig ist: ein Mikrofon zum Aufnehmen, den Touchscreen zum Bearbeiten und Bedienen sowie die Lautsprecher zum Anhören. Hilfreich sind ein zusätzliches externes Mikrofon, um eigene Klänge besser aufnehmen zu können, sowie eine externe Aktivbox zum (lauteren) gemeinsamen Anhören. Die Ergebnisse können im mp3-Format abgespeichert und so aufbewahrt werden.

Ein Beispiel aus der Datenbank „Apps für Kinder“: Musyc Pro[6]

Musizieren auf spielerische, kreative Art und Weise, das ist "Musyc Pro". Die Musik-App setzt dabei anstelle von Klaviertasten oder anderen Instrumenten auf einfache Formen, die mit dem Finger auf den Bildschirm gemalt werden und tanzende Klänge erzeugen. Die Verbindung von Klängen, Farben, Tönen und Geräuschen hebt die App eindeutig von anderen Standard-Musik-Apps ab.

Mit dieser sehr vielseitigen und ansprechenden App können große und kleine Kreative, die Spaß an Tönen und Klängen haben, einfach mal ein bisschen experimentieren und sowohl einfache als auch komplexe Klangerlebnisse schaffen. Auf unkonventionelle Weise schafft "Musyc Pro" einen intuitiven Zugang in die Welt der Töne, sodass es auch ohne musikalische Vorkenntnisse möglich ist, kreative Ideen umzusetzen und Musik sowohl haptisch und auditiv als auch visuell zu erfahren.

Für den pädagogischen Gebrauch bzw. diejenigen, die einfach nur ein bisschen mit Tönen spielen und nicht "professionell" mit der App arbeiten möchten, sei die Liteversion empfohlen, da diese bereits ausreichend viele Features enthält. Mit einer Einschränkung: In der Gratisversion ergibt sich ein weiteres Kinder- & Datenschutzproblem, denn in dieser App ist keine Sicherung für In-Game-Käufe vorgesehen. Diese muss im Gerät unter Einstellungen – Einschränkungen selbst aktiviert werden.



Logo und Screenshot: © Fingerlab, 2013

6 Aus der App-Rezension von SIN e. V. im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

1.6 Stop-Motion-Apps

Zeichentrickfilme sind für Kinder besonders attraktiv und faszinierend. Neben den klassischen 2D-Filmen sind es heute vor allem aufwändige 3D-Animationen, die Millionen in die Kinos locken. Bei aller technischen Perfektion wird leicht vergessen, dass sich dahinter ein eigentlich simpler Trick verbirgt: unbewegte Elemente mit Einzelbildaufnahmen einzufangen und dann durch kleine Veränderungen Illusionen von Bewegung zu erzeugen.

Stop-Motion-Apps erschließen diese Technik für Tablets und machen es kinderleicht, Zeichnungen und Spielzeug zum Leben zu erwecken. Nur die Fantasie setzt die Grenzen. Animiert werden kann eigentlich alles: Gemaltes, Ausgeschnittenes, Spielfiguren aus Plastik oder aus speziellen Pappbastelkits. Die Produktion erfordert allerdings einige Vorbereitung, gelungene Animationen auch Übung.

Grundsätzlich ist zu unterscheiden zwischen 2D- und 3D-Animationen. Im ersten Fall werden ausgeschnittene Elemente auf einem Hintergrund aus Pappe oder Papier animiert. Noch mehr Möglichkeiten bieten 3D-Animationen, bei denen Figuren in einer plastischen Spiel(zeug)welt bewegt werden. Sogar die Kinder selbst können in den Filmen mitwirken. Auf Videoplattformen finden sich unter dem Stichwort „Stop Motion“ viele Beispiele für solche Trickfilme.

Pädagogische Ziele

Stop-Motion-Filme eignen sich gut, um eigene Inhalte zu transportieren. Erlebnisse oder bekannte Geschichten können erzählt, Erklärvideos erstellt werden. Dabei ist es wichtig, gut zu planen und zielgerichtet auf das Ergebnis hinzuarbeiten.

Das Erlebnis der Animation führt zu Aha-Effekten: Kinder verstehen, wie Zeichentrickfilme funktionieren. Gleichzeitig lernen sie, dass die Produktion anscheinend ganz simpler Unterhaltungsangebote aufwändig ist und viel Planung und Geschick erfordert. Das Zerlegen von Bewegungen in einzelne Bilder eröffnet ein Verständnis von zeitlichen Abläufen und vom Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Eindruck.

Durch das Selbermachen von Trickfilmen erfolgt auch eine Entzauberung von Alltagsmythen. Entsprechende Angebote im Fernsehen und im Kino werden anschließend mit anderen Augen gesehen. Ihr menschgeschaffener Charakter wird offensichtlich. Dies eröffnet neue Fragestellungen: Warum werden diese Filme geschaffen? Wer macht sie? Welche kommunikative Rolle spielen sie? Wie wecken sie Emotionen?

Bereiche der Medienbildung *(vgl. 1.1)*

- Medien als Erfahrungsspiegel
- Medien als Erinnerungs- und Erzählhilfe
- Medien durchschauen lernen

Technische Hinweise

Am besten lassen sich Zeichentrickfilme mit einem Desktop- oder Notebook-PC anfertigen, an den eine Kamera per USB angeschlossen wird. Dabei kann es sich um eine digitale Foto- oder eine Videokamera handeln. Die Kamera wird dabei auf ein stabiles Stativ geschraubt.

Natürlich kann auch ein Tablet mit seiner eingebauten Kamera verwendet werden. Hierbei besteht allerdings das Problem, dieses so zu befestigen, dass alle Bilder aus genau der gleichen Perspektive aufgenommen werden. Besser ist die Verwendung einer externen Kamera. Mit dieser können die Einzelbilder erst aufgenommen und anschließend in ein Stop-Motion-Programm importiert werden. Eine andere Möglichkeit ist die Verwendung eines speziellen Bluetooth-Schalters zur Fernsteuerung der eingebauten Kamera des Tablets. Auf alle Fälle sollten die Pädagoginnen und Pädagogen das Erstellen eines Zeichentrickfilms schon einmal selbst ausprobieren, damit dann beim Projekt alles klappt.

Ein Beispiel aus der Datenbank: Stop Motion Studio Pro[7]

"Stop Motion Studio Pro" App ermöglicht die Videoclip-Produktion auf Smartphones und Tablets. Diese App lässt sich sehr gut im medienpädagogischen Bereich einsetzen. Auch in der Schule kann diese App als Einführung in das Thema Medien und Gesellschaft dienen. Auch für Projektwochen oder Seminare ist die App geeignet. Der Kaufpreis bzw. die kostenpflichtige Anschaffung muss entsprechend eingeplant werden.

Für alle, die Spaß an Medienarbeit und kreativem Zusammenstellen von Bildern, Videos und Ton haben, eine gute Beschäftigung. Diese App wird durch eigene Ideen und neue Projekte nicht langweilig.

Logo und Screenshot: © Cateater

1.7 Hörspiele

Hörspiele zählten lange zu den beliebtesten Medien in der Pädagogik. Schon in der vordigitalen Zeit konnten sie leicht mithilfe eines Kassettenrekorders aufgenommen werden. Auch heute noch sind reine Audioproduktionen interessant und für Kinder oft faszinierender als Filme. Es müssen keine aufwändigen Kulissen und Kostüme hergestellt werden – ein Mikrofon, Fantasie und Spielfreude reichen aus, um spannende Geschichten einzufangen.

7 Aus der App-Rezension von Sebastian Lenth im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

Pädagogische Ziele

Wie auch beim Medium Film, so lassen sich mit Hörspielen Geschichten erzählen, die am Alltag der Kinder anknüpfen. Dabei kann es sich sowohl um die Bewältigung lebensweltlicher Konflikte als auch um bekannte Mythen und populäre Medienangebote handeln. Kinder schlüpfen in die Rolle von Produzentinnen und Produzenten, Autorinnen und Autoren, Schauspielerinnen und Schauspielern. Beim Hörspiel können sie zusätzlich Geräusche und selbstgemachte Musik beisteuern.

Das Verfassen komplexer Drehbücher langweilt Kinder allerdings schnell. Interessanter ist es, zu improvisieren und spontan in verschiedene Rollen zu schlüpfen und aus diesen heraus Situationen zu entwickeln. Dabei ist es wichtig, mit den Kindern über ihre Rollen zu sprechen: Wen stelle ich dar? Wie ist die Figur charakterisiert? Welche Ziele und Motivationen leiten sie?

Bei Hörspielen ist die Begeisterung der Kinder für die Ergebnisse besonders groß, da die Fantasie beim Anhören die entscheidende Rolle spielt und der Unterschied zu professionellen Produktionen nicht so auffällt. Die Aufnahmen können am Ende auf CDs gebrannt werden, deren Cover von den Kindern gestaltet wird. So ist es möglich, ein eigenes Produkt mit nach Hause zu nehmen. Eigene Hörspiele lassen sich auch über Bürgermedienkanäle wie Freie Radios ausstrahlen, was für die Kinder besonders spannend ist („Wir sind im Radio!“).

Bereiche der Medienbildung *(vgl. 1.1)*

- Medien als Erfahrungsspiegel
- Medien als Erinnerungs- und Erzählhilfe
- Medien zur Sensibilisierung der Sinne

Rechtliches

Hörspiele sind rechtlich relativ unproblematisch, da reine Sprachaufnahmen nicht das Recht am eigenen Bild berühren. Allerdings sollten die vollständigen Namen der Kinder und der Name der Kindertageseinrichtung oder Schule *nicht* genannt werden. Als Hintergrundmusik sollte GEMA-freie Musik verwendet werden, die über Portale wie „Jamendo“ kostenlos heruntergeladen werden kann. Es ist zu beachten, dass Kinderbücher urheberrechtlich geschützt sind und nur mit Zustimmung des Verlags als Vorlage für Hörspiele verwendet werden dürfen. Darum ist es besser, sich eigene Geschichten auszudenken oder klassische Stoffe (wie Märchen) zu verwenden.

Technische Hinweise

Zum Aufzeichnen eines Hörspiels sollte möglichst ein externes Mikrofon verwendet werden. Besonders gut geeignet sind Großmembranmikrofone, die über einstellbare Aufnahmecharakteristika verfügen (Niere, Acht, Kugel). Praktisch sind dabei USB-Mikrofone.

Hörspiele wirken besonders gut, wenn sie mit Musik und Geräuschen angereichert werden. Dabei kann auf CDs oder Online-Archive zurückgegriffen werden. Noch lustiger ist es, wenn Musik und Geräusche selbst erzeugt werden.

Das Einrichten der App und das Abmischen der Elemente des Hörspiels (Dialoge, Geräusche, Musik) erfordert einige Erfahrung und sollte von den Medienpädagoginnen und Medienpädagogen übernommen werden. Hierzu bieten sich neben Tablets auch Notebooks und Desktop-Computer an, für die gute Schnittprogramme zur Verfügung stehen (z. B. das kostenlose „Audacity“).

Zur Produktion von Hörspielen mit dem Tablet bieten sich Aufnahme- und Mix-Apps wie GarageBand an. Dazu steht unter www.datenbank-apps-für-kinder.de ein Praxisbericht zur Verfügung. Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg hat zum Einsatz dieser App bei Hörspielproduktionen mit Kindern eine Schritt-für-Schritt-Anleitung erstellt:

https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren/stadtmedienzentrum-karlsruhe-am-lmz/themenschwerpunkte/workshop-erstellen-von-hoerspielen-mit-der-app-garageband.html

1.8 Videospiele selbst gestalten

Schon kleine Kinder sind fasziniert von Videospielen. Sie schlüpfen in die Rolle der „Avatare“ – digitalen Stellvertretern im Spielgeschehen. Fantasievolle Szenarien erwachen zum Leben. So können Geschichten interaktiv erlebt, Lerninhalte auf unterhaltsame Weise erschlossen werden.

Soweit zumindest die Theorie. In der Praxis sind pädagogisch geeignete Spiele für Kinder oft sehr einfach gestrickt, das Einwirken hält sich in engen Grenzen. Interessanter sind Actionspiele, die in bunte Welten entführen, dabei aber meist nicht nach pädagogischen Kriterien ausgerichtet sind und zum ausufernden und unreflektierten Spielen „einladen“.

Besonders problematisch sind kommerzielle „Free-to-play“-Apps, die sich zwar kindgerecht geben, in Wirklichkeit aber durch künstlich aufgebaute Hürden, Verzögerungen und Engpässe absichtlich Frust erzeugen, um zu teuren In-App-Käufen zu drängen. Auch wollen viele Spiele zu ständigem Weiterspielen verleiten (Urlen 2017b).

Für Kinder ist es sehr schwer, all dies zu verstehen und die attraktiven Angebote kritisch zu reflektieren. Daher kann es eine gute Idee sein, selbst einmal ein Spiel zu entwerfen. Zahlreiche Kreativ-Apps ermöglichen genau dies. Das Spektrum reicht von simplen Spielen, bei denen selbstgestaltete Elemente importiert werden können, bis hin zu komplexen Spielbaukästen.

Pädagogische Ziele

Das Erstellen eigener Spiele macht Spaß und sorgt für Aha-Erlebnisse. Kinder verstehen, dass die bunten Spektakel, die sie so faszinieren, von anderen Menschen produziert werden. In die Games können lebensweltliche Elemente und Situationen einbezogen werden. So werden eigene Fotos oder Zeichnungen in Heldinnen und Helden verwandelt, die Bewältigung von Alltagsproblemen wird in das Spiel einbezogen.

Kinder lernen Videospiele so als kreatives Medium kennen, das Geschichten erzählt – und nicht bloß zum passiven Konsumieren einlädt. Auf dieser Grundlage kann über populäre Spiele diskutiert werden: Was haben diese mit deiner Lebenswelt zu tun? Was bringt es dir, sie zu spielen? Wie kommuniziert ihr über Videospiele?

Bereiche der Medienbildung *(vgl. 1.1)*

- Medien als Erzählhilfe
- Medien durchschauen helfen

Ein Beispiel aus der Datenbank: Die unendliche Arcade von Tinybop[8]

Bei der Kreativ-App "Die unendliche Arcade von Tinybop" dürfen Kinder selbst zu Spieleentwicklerinnen und Spieleentwicklern werden. Sie regt dazu an, ein eigenes Spiel zu entwickeln, eine Geschichte um das Spiel herum zu erfinden und das eigene Game schließlich zu spielen und an Freundinnen und Freunde weiterzugeben. Die Art des Spiels, die Spielfigur und vieles mehr sind in diesem Videospiel-Baukasten frei wählbar. So sind der Kreativität und Individualität keine Grenzen gesetzt.

Insgesamt eine empfehlenswerte App, die vor allem Kreativität fördert. Durch die teilweise langsame und ungenaue Steuerung gestaltet sich das Spielen leider etwas schwieriger. Das Erstellen der Spiele kann als Vorstufe zum Programmieren angesehen werden. Die vielen unterschiedlichen einfügbaren Elemente und die Geschichten, die mit dem Spiel erzählt werden können, machen diese abwechslungsreich und unterhaltsam.

Logo und Screenshot: © Tinybop Inc., 2016

8 Aus der App-Rezension von SIN e. V. im Auftrag des Deutschen Jugendinstituts e. V. Die vollständige Analyse kann abgerufen werden unter www.datenbank-apps-für-kinder.de.

2 Apps im medienpädagogischen Einsatz – Praxisberichte

Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“ stellt neben Rezensionen und Trendanalysen auch Praxisberichte zur Verfügung. Pädagoginnen und Pädagogen erhalten so nachvollziehbare Anleitungen, wie medienpädagogische Projekte in Kindertageseinrichtungen und Schulen konzipiert und verwirklicht werden können. Der Verlauf wird von der Planung bis zur konkreten Durchführung und der abschließenden Reflexion detailliert geschildert. So lässt sich gut abschätzen, ob ein solches Projekt in der eigenen Einrichtung als sinnvoll erscheint.

Exemplarisch wird hier der Praxisbericht von Susanne Roboom zur Kreativ-App „Incredibooth“ wiedergegeben. Zahlreiche weitere Praxisberichte finden Sie auf der Homepage des DJI-Projekts „Apps für Kinder“ (im Menü rechts auf „Praxisberichte“ klicken):

www.datenbank-apps-für-kinder.de

2.1 Fotos kreativ gestalten – ein Praxisbericht von Susanne Roboom zur App „Incredibooth“

App-Kurzbeschreibung

Die iOS App „Incredibooth“ imitiert einen nostalgischen Fotoautomaten. Damit können bereits Kindergartenkinder, mit etwas Unterstützung, lustige Fotostreifen erstellen. Die App ist kostenpflichtig, enthält Links zu sozialen Netzwerken und bietet In-App-Käufe an. Sie sollte daher nur unter Anleitung von Erwachsenen oder offline genutzt werden.

Incredibooth ist sehr einfach und übersichtlich aufgebaut und kann von Kindern bereits nach kurzer Einführung selbstständig bedient werden. Nach Betätigung des Auslösers werden im Drei-Sekunden-Takt vier Fotos geschossen, die anschließend, wie bei echten Automaten, in Fotostreifen angeordnet werden. Dadurch ergeben sich vielseitige Einsatzmöglichkeiten.

Für die Fotostreifen können verschiedenste Aufgabenstellungen oder Themen gewählt werden, z. B.:

- Gesichter (Grimassen, Emotionen, Maskeraden) und Körper-MixMax (Kopf - Rumpf - Beine - Füße)
- Formenbilder aus bereitgelegten Schablonen
- Strichzeichnungen (z.B. "das ist - das Haus - vom Ni - kolaus")
- Fehlersuchbilder: In einem "Wimmel-Arrangement" aus vielen kleinen Dingen wird bei jedem Foto etwas verändert
- Welche Mengen sind dargestellt? (z.B. Bauklötze - einige werden entfernt - hinzugefügt - entfernt)
- Was gehört nicht dazu? (z.B. Apfel - Birne - Banane - Keks)
- ein Wort aus vier Buchstaben legen (z. B. K - I - T - A)
- ein Wort, das sich bei jedem Foto ein wenig verändert und dadurch ein neues ergibt (z.B. NASE - HASE - HOSE - DOSE)

Aus den Einsatzmöglichkeiten resultieren unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und Herausforderungen. Manchmal sind beispielsweise exakte Absprachen nötig: Wer ist wann an der Reihe, um passend zum Takt des Auslösers seinen Part des Arrangements zu erfüllen. Dadurch ist die App in verschiedenen Kontexten und Altersklassen einsetzbar und fördert zusätzlich soziale Kompetenzen.

Die Optionen innerhalb der App

- Auslöser betätigen
- aus vier verschiedenen Filtern wählen
- zwischen Haupt- und Frontkamera wechseln
- fertige Fotostreifen ansehen
- fertige Fotostreifen sichern und/oder teilen (Fotobibliothek, Email, Facebook, Twitter)

Rahmenbedingungen

- Gruppengröße: 4 Kinder
- Alter: 4 bis 6 Jahre (Vorschulgruppe)
- Dauer: 30 Minuten
- Material: ein Tablet mit der App „Incredibooth“
- Idee: der Passbildautomat in der Kita - Spaß am Experimentieren mit Fotoreihen

Zur Kita

Die App wurde im November 2016 in einer Kleingruppe (vier Kinder im Alter von 4 bis 6 Jahren) in einer Kita in Bremen eingesetzt. In der Einrichtung werden 130 Kinder im Alter von 1,5 bis 6 Jahren betreut und gefördert. 86 Prozent von ihnen stammen aus Familien mit Migrationshintergrund. Insgesamt treffen dort 16 verschiedene Nationen aufeinander. Darüber hinaus stammt ein Großteil der zu betreuenden Kinder aus bildungsfernen Elternhäusern und Großfamilien.

Vorbereitung

Für die Aktion steht ein etwa 20 qm großer Bewegungsraum zur Verfügung, in dem die Gruppe ungestört arbeiten kann.

Vor Beginn überprüfen

- App korrekt installiert? Einen Probedurchlauf machen.
- Akku geladen?

Start: Einführung in die App

Die Erzieherin setzt sich mit der Kleingruppe zusammen, hält das Tablet hoch und fragt, wer denn wisse, was sie hier in der Hand hält. Alle Kinder kennen Tablets, eines weiß sogar, dass es sich um ein iPad handelt. Auf die Frage, was man mit einem Tablet machen kann, kommt als Erstes von allen die Antwort: Spielen! Und dann: Sachen für die Arbeit angucken.
Heute soll das Tablet ein Fotokasten sein, so wie der Passbildautomat am Bahnhof. Die Erzieherin startet die App „Incredibooth“, die Kamera ist auf Frontkamera gestellt und die Kinder sehen sich selbst auf dem Display. Daraufhin beginnen sie sofort, Grimassen zu schneiden. Der Auslöser wird betätigt, der „digitale Passbildautomat“ ist gestartet, er macht vier Aufnahmen nacheinander. Die Erzieherin hält das Tablet, die Kinder gucken in die Kamera, lachen und machen Fratzen, gucken und lassen sich knipsen, alle drei Sekunden löst die Kamera aus. Beim anschließenden Angucken merken die Kinder, dass sie gar nicht immer richtig zu erkennen sind, der Kopf ist manchmal nur halb drauf.

Kreativ-Phase: Eigene Versuche mit der App

In der 2. Runde ist jedes Kind der Reihe nach dran, betätigt den Auslöser und macht von sich selbst vier Grimassen-Fotos. Ein Kind dreht das Tablet und macht von sich Aufnahmen im Querformat. Das gemeinsame Angucken der Grimassen sorgt für reichlich Gelächter, die Stimmung ist ausgelassen und fröhlich. Die Erzieherin greift das auf und lässt nun „Gefühlsbilder“ machen. Wie sehen wir aus, wenn wir fröhlich sind? Das ist einfach, denn das sind gerade alle. Aber wie sehen wir aus, wenn wir wütend sind? Oder traurig? Ängstlich? Schnell merken die Kinder, dass es gar nicht so einfach ist, Gefühle „auf Knopfdruck“ zu zeigen. Gemeinsam wird überlegt, wann wir wütend, traurig oder fröhlich waren. Die Verknüpfung mit Situationen, in denen das Gefühl aufgetreten ist, macht es etwas leichter, dieses für die Kamera darzustellen. Reihum macht jedes Kind einzeln oder wahlweise zu zweit noch einmal Gefühlsfotostreifen von sich.

Abschluss

In einer Abschlussrunde werden alle Fotostreifen noch einmal angeguckt und gemeinsam mehrere Bildstreifen ausgewählt, die ausgedruckt und aufgehängt werden sollen. Außerdem entscheidet jedes Kind, welche Fotostreifen zusätzlich in sein Portfolio aufgenommen werden sollen.

Auswertung und Reflexion

Die Kinder ließen sich sofort von der App begeistern und nutzten die Möglichkeit, sich selbst im Display zu sehen und Grimassen auszuprobieren. Die Bedienung ist sehr einfach, der Auslöser ist sofort zu erkennen und das Ticken, das nach Betätigung des Auslösers zu hören ist, verdeutlicht den Rhythmus, in dem die vier Fotos aufgezeichnet werden. So hatten alle Kinder schnell Erfolgserlebnisse und waren motiviert, dranzubleiben und weiter mitzumachen. Die Möglichkeit, die Filter zu wechseln, wurde hier nicht verwendet, da der Spaß vor allem darin bestand, Fotostreifen mit verschiedenen Gesichtsausdrücken zu erstellen.

Die App eignet sich gut, um kreativ und kooperativ ein Gemeinschaftsprodukt zu gestalten. Die Kinder sprechen sich ab, agieren miteinander und erfreuen sich zusammen an den Ergebnissen. Der Fotostreifen kann thematisch sehr unterschiedlich gefüllt werden, sodass die App je nach Alter der Kinder für verschiedene Themen und unterschiedlich anspruchsvolle Aufgabenstellungen genutzt werden kann. Neben den anvisierten Zielen, je nach Thema und Aufgabenstellung, werden auch Fantasie und Kreativität angeregt. Da Absprachen zwischen den Kindern notwendig sind, um Reihenfolgen auszuhandeln und sich über Zuständigkeiten zu einigen, werden auch soziale Kompetenzen und kommunikative Fähigkeiten gefördert.

Bericht und Fotos: Susanne Roboom, i. A. des Deutschen Jugendinstituts e.V.

2.2 Online-Angebote und Literatur

Literatur

Viele Beispiele für kreative Medienarbeit mit Apps im frühpädagogischen Bereich finden sich in *„Mit Medien kompetent und kreativ umgehen“* von Susanne Roboom (Roboom 2017). Das Buch vermittelt „Basiswissen über die Bedeutung von Medien für Kinder und zur Medienbildung in der Kita“ und enthält einen umfangreichen Praxisteil.

Die *Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK)* bietet zahlreiche aktuelle Bücher zur praktischen Medienpädagogik an, u. a. die jährlich erscheinenden „Dieter Baake Preis Handbücher“. Zahlreiche Broschüren können auf der Webseite auch kostenlos heruntergeladen werden.

www.gmk-net.de.

Ressourcen im Netz

Im Netz finden sich zahlreiche hilfreiche Seiten und Portale, die sich mit medienpädagogischer Praxis mit digitalen Medien beschäftigen.

Initiativbüro „Gutes Aufwachsen mit Medien“

Die Seite des Initiativbüros „Gutes Aufwachsen mit Medien“ bietet (unter der Rubrik „Medienpraxis“) zahlreiche Praxisanleitungen und Praxisbeispiele:

https://www.gutes-aufwachsen-mit-medien.de

Blickwechsel e. V.

Blickwechsel e. V., der Verein für Medien- und Kulturpädagogik, stellt umfangreiche Informationen zu Praxis und Methoden der Medienpädagogik zur Verfügung:

www.blickwechsel.org

JFF – Institut für Medienpädagogik

Das JFF - Institut für Medienpädagogik bietet auf seiner Seite durchdachte Praxismaterialien (unter „Material“) sowie interessante Forschungsbeiträge:

www.jff.de

Medienpädagogik Praxis

Der „Medienpädagogik open Praxis Blog“ hält (unter „Praxis-Projekte“) eine Vielzahl von umfangreichen Projektbeschreibungen zum kostenlosen Download bereit, die nach Themen wie Audio, Foto, Video usw. geordnet sind und sich nach Zielgruppen und eingesetzten Medien filtern lassen:

https://www.medienpaedagogik-praxis.de

Haus der kleinen Forscher

Das Web-Angebot der „kleinen Forscher“ bietet u. a. Anleitungen für Experimente, begleitende Materialien für Schulen und Kitas sowie Praxisbeispiele und sogar eigene pädagogisch konzipierte Online-Spiele:

https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/de/praxisanregungen

Anhang: Aktuelle Daten und Rahmenbedingungen

Die aktuellen digitalen Technologien schaffen neue Wege und Möglichkeiten, zu kommunizieren, sich zu informieren und Unterhaltungsangebote zu nutzen. Wie aber werden diese Angebote genutzt? Die aktuellen Zahlen zeigen, dass vor allem der Medienkonsum immer weiter zunimmt. Die tägliche Onlinenutzung unter Jugendlichen hat sich bis 2017 auf 221 Minuten gesteigert. Dabei wird das Netz nach Angaben der Jugendlichen zu 88 Prozent für Kommunikation, Spiele und Unterhaltung genutzt, nur zu 11 Prozent zur Informationssuche (mpfs 2017b, S. 30f.). Insgesamt verbringen Jugendliche heute im Schnitt täglich etwa acht Stunden mit audiovisuellen Medien (Urlen 2018a).

Auch inhaltlich sind die Angebote der digitalen Medien bestimmend. 61 Prozent der Jugendlichen nutzen YouTube mehrmals in der Woche, um sich über Themen zu informieren, während die Portale der Zeitungen von 23 Prozent genutzt werden. Nur noch 21 Prozent lesen täglich Bücher, 11 Prozent die Tageszeitung (mpfs 2017b, S. 13, 47).

Ein großer Teil der Freizeit wird also mit AV-Medien verbracht, wobei vor allem die Kommunikation über Messenger und Soziale Netzwerke viel Zeit verschlingt. Besonders Jungs widmen sich darüber hinaus noch intensiv den Videospielen.

Obwohl detaillierte Analysen dazu noch ausstehen, da noch kaum geeignete Ergebungsinstrumente existieren, liegt doch der Schluss nahe, dass ein Großteil des Medienkonsums nicht reflektiert und selbstbestimmt erfolgt, sondern aus Gewohnheiten heraus. Statt selbst kreative Inhalte zu schaffen, beschränken sich die meisten Nutzerinnen und Nutzer darauf, populäre Inhalte zu konsumieren. Innovative und informative Inhalte drohen unterzugehen in einer Flut von viel erfolgreicheren, öfter „gelikten“ Mainstream-Angeboten.

Was getan werden kann, um eine reflektierte und bewusste Nutzung von Medien zu befördern, ist schon lange bekannt: die Vermittlung kommunikativer Kompetenzen von klein auf. Kinder sollen lernen, Medieninhalte nicht nur zu konsumieren, sondern sie auch in einem umfassenden Sinne zu begreifen.

Bei der Umsetzung hapert es allerdings. Zwar sind die meisten Schulen heute mit PCs ausgestattet. Diese werden aber häufig alles andere als innovativ eingesetzt. Bezüglich des PC-Einsatzes an Grundschulen kommt die KIM-Studie 2016 zum Ergebnis (mpfs 2017a, S. 50):

> „Was die Tätigkeiten betrifft, die die Schüler am Computer ausüben, wird der Computer in erster Linie als „Schreibmaschine“ verwendet; neun von zehn Kindern, die in der Schule Computer verwenden, schreiben zumindest einmal pro Woche Wörter (bei den Jüngeren) bzw. Texte.“

Das Problem setzt sich in der Sekundarstufe fort. Besonders eklatant treten Mängel bei der Ausstattung mit aktueller digitaler Technik in Erscheinung. Genaue Zahlen liegen dazu allerdings nicht vor. Nur elf Prozent der Jugendlichen gaben 2016 an, mindestens einmal im Monat in der Schule mit einem Tablet zu arbeiten (mpfs 2017b, S. 54). Eine Anfrage an die Stadtverwaltung von Magdeburg aus dem Jahr 2017 ergab, dass dort für 21.000 Schüler nur 43 Tablets zur

Verfügung stehen.[9] Die Durchführung kreativer medienpädagogischer Projekte ist so kaum möglich.

Als grundsätzliches Problem erscheint, dass lange gar kein übergreifendes verbindliches Konzept für die Vermittlung von Medienkompetenzen existierte. Eine Analyse zur „Medienbildung an deutschen Schulen“ aus dem Jahr 2014 gelangte zu folgendem Ergebnis (Initiative D21 2014, S. 8):

> „Insgesamt lässt sich für Deutschland feststellen, dass es viele Bemühungen und gute Ansätze für die schulische Vermittlung von Medienkompetenz gibt, wobei sich die einzelnen Bundesländer beträchtlich unterscheiden. In der Mehrzahl der Bundesländer ist der entsprechende Bildungsauftrag nur in geringem Maß verbindlich und konkret in den Lehr- und Bildungsplänen sowie in der internen und externen Schulevaluation verankert.“

Diese unklare und einheitliche Situation führte dazu, dass die Vermittlung von Medienkompetenzen zwar allgemein eingefordert wurde, dass es aber vom Zufall bzw. von einzelnen Lehrplänen, Schulen und Lehrkräften abhängig war, wie und in welchem Umfang diese vermittelt wurde.

Um einen gemeinsamen Rahmen zu schaffen, hat die Kultusministerkonferenz im Dezember 2016 deshalb eine verbindliche Strategie zur „Bildung in der digitalen Welt“ verabschiedet. Darin wird ein umfangreicher Katalog mit zu vermittelnden „digitalen Kompetenzen“ aufgeführt, der allen Schülern, die ab dem Schuljahr 2018/19 eingeschult werden oder in die Sekundarschule wechseln, zu vermitteln ist (Sekretariat der Kultusministerkonferenz 2016).

Medienpädagogik wird also eine wichtigere Rolle an den Schulen spielen. Dazu können handlungsorientierte Projekte mit Tablets, wie sie in dieser Trendanalyse beschrieben werden, einen wertvollen Beitrag leisten.

9 https://www.volksstimme.de/lokal/magdeburg/digitalisierung-43-tablets-fuer-21000-schueler

Literaturverzeichnis

Baacke, Dieter (1973): Kommunikation und Kompetenz – Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien. München.

Bayerisches Staatsministerium für Arbeit und Sozialordnung, Familie und Frauen/Staatsinstitut für Frühpädagogik München (2016): Der Bayerische Bildungs- und Erziehungsplan für Kinder in Tageseinrichtungen bis zur Einschulung. 7. Auflage. Berlin.

Initiative D21 (Hrsg.) (2014): Medienbildung an deutschen Schulen. Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft. Berlin.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2015): MiniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2017a): KIM-Studie 2016. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (mpfs) (Hrsg.) (2017b): JIM-Studie 2016. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland. Stuttgart.

Ministerium für Familie, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen und Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (2016): Bildungsgrundsätze für Kinder von 0 bis 10 Jahren in Kindertagesbetreuung und Schulen im Primarbereich in Nordrhein-Westfalen. Freiburg im Breisgag.

Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Was Erwachsene wissen sollten. S. 140 f. Seelze-Velber.

Roboom, Susanne (2017): Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen und Praxisberichte. Weinheim.

Sekretariat der Kultusministerkonferenz (Hrsg.) (2016): Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz, Beschluss der KMK vom 08.12.2016. Berlin.

Urlen, Marc (2017a): DJI-Projekt „Apps für Kinder“: Trendanalyse Nr. 1. Aktuelle Angebote, prägende Genres. Deutsches Jugendinstitut. München.

Urlen, Marc (2017b): DJI-Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse Nr. 2. Spiele für zwischendurch – Casual Games und Free-to-play-Angebote. Deutsches Jugendinstitut. München.

Urlen, Marc (2018a): „Medienkompetenz in der digitalisierten Welt“. In: Recht der Jugend und des Bildungswesens (RdJB), 3/2017, S. 297 – 313.

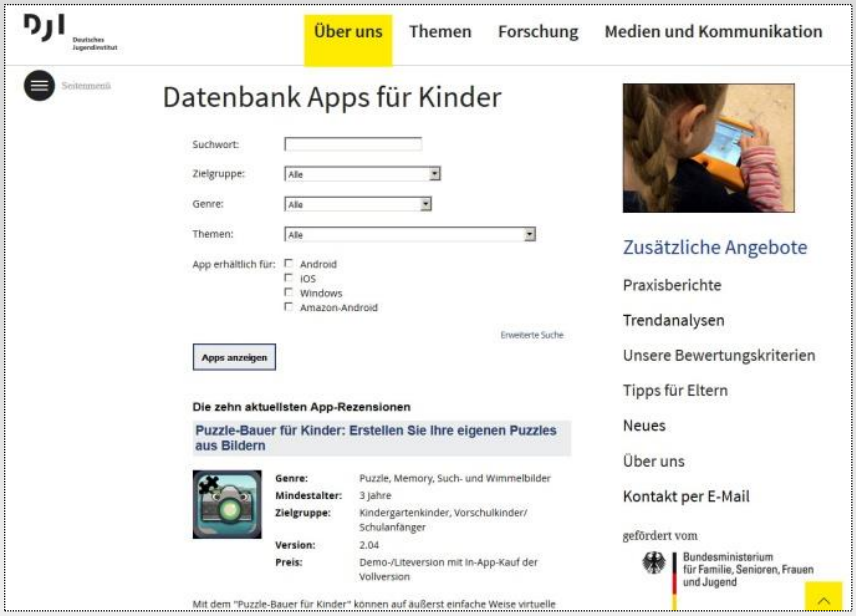
Urlen, Marc (2018b): DJI Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse 3. Handlungsorientierte Medienpädagogik im digitalen Raum. Ansätze zur Vermittlung von Medienkompetenzen und zur Beurteilung von Kindersoftware. Deutsches Jugendinstitut. München.

Urlen, Marc (2018c): DJI Projekt „Apps für Kinder“ – Trendanalyse 4. Bewertungskriterien der Datenbank „Apps für Kinder“. Deutsches Jugendinstitut. München.

Die DJI-Datenbank „Apps für Kinder“ im Netz

Das DJI-Projekt „Apps für Kinder“ analysiert Software, die sich an Kinder richtet, und erfasst sie in der gleichnamigen Datenbank. Damit steht ein Informationspool zur Verfügung, der sowohl für wissenschaftliche Auswertungen als auch als Orientierungshilfe für Pädagoginnen, Pädagogen und Eltern einen wertvollen Beitrag leistet.

Auf der Webseite des Projekts können über eine differenzierte Suchmaske Rezensionen zu über 500 Apps aufgerufen werden, außerdem Praxisberichte sowie die Trendanalysen des Projekts.



www.datenbank-apps-für-kinder.de

GUTES AUFWACHSEN MIT MEDIEN

Gefördert vom:

Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Deutsches Jugendinstitut
Nockherstr.2
81541 München
Telefon +49(0)89 62306-0
Fax +49(0)89 62306-162
www.dji.de