

Thema:
Flimmerkistenabenteurer
 (Video)

Zielgruppe: 5-7 Jahre

Zielsetzung: Im Kindergarten herrscht das Spielen als Form des Lernens vor. Das gestalterische Potential der Medien lässt sich gut spielerisch erforschen und die gemeinsame Arbeit in einem Medienprojekt bietet vielfältige handlungsorientierte Lernfelder. Wichtig ist, an den Alltagserfahrungen der Kinder anzuknüpfen. Sie sollen Gelegenheit erhalten, ihre Medienerlebnisse auf vielfältige Art und Weise zu bearbeiten. In diesem Zusammenhang können die Mädchen und Jungen Kompetenzen entwickeln, Medien in ihrer Gesamtheit und in ihrer Machart zu erkennen, zu durchschauen und schließlich auch zu nutzen. Dafür benötigen sie klare Hinweise für die Unterscheidung der medialen von der wirklichen Welt. Hier liegt die Basis für eine spätere distanzierte und kritische Auseinandersetzung mit Medien. Der Workshop trägt auch dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern.

1. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer?	Vorstellungsrunde (ohne Technik): Die Kinder stellen sich gegenseitig vor und beantworten eine spezifische Frage der Erzieherin. Dabei sollen die Vorlieben, Träume und Wünsche der Kleinen deutlich werden.	15 min
Welche Medienangebote kennen und nutzen die Kinder? Haben sie Medienhelden? Was bedeuten die Helden für sie?	<p>Medienhelden malen: Die Kinder zeichnen ihre Helden aus Film, Fernsehen, Hörspielen, Büchern etc. Die anderen sollen erraten, um welche Figur es sich handelt. Dabei ergeben sich vielfältige Ansatzpunkte für die Auseinandersetzung mit Medienvorlieben und -erlebnissen. Die Kinder setzen sich nicht nur mit ihrem eigenen Nutzungsverhalten auseinander, sondern auch mit dem der anderen. Parallel dazu wird folgendes angeboten:</p> <p>„Kinder in der Kiste“: Die Kamera ist im „Aufnahmerraum“ aufgebaut. Ein Tisch mit einem Pappfernsehapparat ist aufgebaut. Das jeweilige Kind nimmt an diesem Tisch Platz und kann über eine Fernbedienung die Kamera einschalten (Der Betreuer richtet die Kamera ein, erläutert die Fernbedienung und verlässt den Raum.) Das Kind spricht über seine Lieblingssendung</p>	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	im Fernsehen und erklärt, warum es diese so mag. Anschließend stellt es die Kamera per Fernbedienung wieder aus. Alle Aufnahmen werden anschließend gemeinsam angeschaut und besprochen. Bei jüngeren oder unsicheren Kindern sollte der Betreuer im Raum bleiben.	
Wie kommt das Bild ins Fernsehen? Wie wirke ich vor der Kamera und im Fernseher? Wie kann bei den Aufnahmen getrickt werden? Wie funktioniert Fernsehen?	Wie kommt das Bild ins Fernsehen?: Ein Monitor wird an die Kamera angeschlossen. Die Kinder probieren sich vor der Kamera aus und beobachten sich gleichzeitig auf dem Bildschirm. Dabei können sie auch in die Rolle ihrer Lieblingsfigur schlüpfen. Der Betreuer kann Impulse geben: z. B. Spongebob trifft Biene Maja.	45 min

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Aufwärmphase	Bilderrätsel: Die Kinder sehen Detailaufnahmen von bestimmten ihnen gut bekannten Gegenständen. Sie sollen erraten, um was es sich dabei handelt. Nach Erraten wird die jeweilige Auflösung gezeigt (Zoom).	10 min
Wie funktioniert eine Kamera/ein Sucher? Welche Bedeutung haben Einstellungsgrößen, Perspektiven und Kamerabewegungen? Warum sind im Fernsehen nur Ausschnitte der Realität zu sehen?	Papierrollen als Kamerasucher: Die Kinder sehen durch ihre Rollen und filmen alles, was in ihr Blickfeld kommt. Dabei sollen sie auch mal ganz nah an Gegenstände herangehen, schnelle Schwenks ausprobieren oder den Abstand zwischen Kamerasucher (Rolle) und Auge verändern. Dabei erkennen sie, dass beim Filmen immer nur ein Ausschnitt der Welt gezeigt werden kann. Auch Unterschiede zwischen Nahaufnahme und Totale werden deutlich. Die Kinder sollen lernen, dass Bilder nicht zufällig im Fernsehen erscheinen, sondern die Kameralente entscheiden, was zu sehen sein soll.	20 min
Welche Utensilien sind für Videoaufnahmen notwendig. Wie heißen sie? Wozu werden sie eingesetzt?	Kennenlernen der Technik: Alle technischen Geräte und das Zubehör sind bereit gestellt. Gemeinsam wird überlegt, wie die Dinge heißen und wozu sie verwendet werden. Am Ende soll die Kamera auf dem Stativ, ein Band eingelegt und mit einem Fernseher verbunden sein.	20 min
Wie kann ein Bild aufgenommen werden?	Einführung in die Kameratechnik: Die Kinder arbeiten unter Anleitung selbständig mit der Kamera. Dabei wiederholen und reflektieren sie ihre Erfahrungen mit der Papierrolle. Sie probieren den Zoom aus (Ziel: Bilderrätsel).	20 min
Warum zeigt die Kamera immer nur einen Teil	Bilderrätsel erstellen: Die Kleinen nehmen in zwei Gruppen Details aus ihrem Kindergarten	40 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
der Wirklichkeit? Welchen Einfluss hat das Kamerakind auf die Aufnahme? Wie wird eine Kamera bedient?	auf. Dabei gehen sie mit der Kamera ganz nah an den Gegenstand heran. Durch einen Zoom bzw. Drehen am Objektiv können sie das Rätsel auflösen. Das Material wird der jeweils anderen Gruppe vorgeführt und die Rätsel erraten. Die Kinder schulen ihren Kamerablick, das An- und Ausschalten, das Halten und das Scharfstellen der Kamera.	

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Welchen Einfluss hat der Standpunkt der Kamera auf die Aufnahmen? Wie entstehen Trickeffekte im Fernsehen?	„Alles Trick“ : Die Kinder experimentieren mit der Kamera (z. B. Stopp-Trick, 90°-Winkel, Frosch und Vogelperspektive usw.). Dabei kann eine kleine Geschichte inszeniert werden (z. B. mit Zauberstab). Den Kindern werden Trickmöglichkeiten deutlich und durchschaubar gemacht.	30 min
Wie können alltägliche Probleme im Fernsehen dargestellt werden? Wie gefällt der Film den Kindern und warum? Warum gibt es dabei Unterschiede?	Animationsfilm „Andersartig“ : Die Kinder sehen einen kurzen Animationsfilm, der die Probleme des „Ausgeschlosseneins“ thematisiert und Lösungsmöglichkeiten aufzeigt. In diesem Zusammenhang werden sie auf Gestaltungsmittel aufmerksam.	10 min
Wie können eigene Erfahrungen in eine Geschichte umgesetzt werden? Wie muss eine Geschichte aufgebaut sein? Welche Elemente sind besonders wichtig?	„Ene, meene, muh ...“ : Rund um das Thema „Ausgeschlosseneins“ erzählen die Kinder von ihren Erfahrungen (auch medialen) und setzen diese in eine eigene kleine Geschichte (Ziel: Bildergeschichte) um.	40 min
Auflockerung	Spiel (Obstkorb)	10 min
Wie fühlt es sich an, ausgeschlossen zu sein und wie ist es, dazu zu gehören? Wie können Gefühle ausgedrückt werden?	Rollenspiele : Teile dieser Geschichte können als Rollenspiel geübt werden. Das Spiel kann aufgezeichnet und gemeinsam angeschaut werden.	30 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie kann eine Geschichte in aussagekräftigen Bildern erzählt werden? In welcher Größe sollen die Figuren zu sehen sein? Werden unterschiedliche „Einstellungen“ gebraucht?“	Gestalten einer Bildergeschichte: Die Kinder besprechen gemeinsam, welche Bilder für ihre Geschichte notwendig sind. Dabei sind Überlegungen zum Bildaufbau notwendig. Ähnlich wie bei einem Storyboard malen sie in Kleinstgruppen Bilder zu ihrer Geschichte. Gegebenfalls kann der Betreuer Anregungen geben.	30 min
Wie werden Bilder aufgenommen? Was gibt es zu beachten? Muss eine Reihenfolge eingehalten werden?	Aufnahmearbeiten: Die Bilder werden aufgenommen. Jedes Kind nimmt sein eigenes Bild auf. Dabei wird Erlerntes aus den Vortagen wiederholt (Kameraeinstellungen, Perspektiven).	30 min
Wie wird aus einzelnen Aufnahmen ein Ganzes? Warum spielt die Reihenfolge bei der Aufnahme keine Rolle?	Vertonen: Am Schnittplatz sprechen die Kinder kurze Texte zu ihren Bildern ein und setzen sie zu einer Geschichte zusammen.	30 min
Wie wirkt die kurze Geschichte, wenn sie im Ganzen zu sehen ist?	Präsentation: Gemeinsam schauen die Kinder sich ihre Geschichte an. Dazu kann der Raum ein wenig gestaltet werden (Vorhänge zuziehen, Luftballons aufhängen etc.).	10 min
Was haben die Kinder im Projekt gelernt? Was hat ihnen gut und was nicht so gut gefallen? Möchten die Kinder ab jetzt gern auch selbst mit Medien gestalten?	Reflexion: Zum Abschluss wiederholen die Kinder, was sie in dieser Woche erlebt und gelernt haben. Sie überlegen, was ihnen gut und was ihnen nicht so gut gefallen hat. Dazu können sie Ampelkärtchen nutzen.	15 min