

# Mit Puppen spielen? Eigene Trickfilm-Figuren zum Leben erwecken

Dr. Maren Risch

**Blickwechsel**  
Verein für Medien- und Kulturpädagogik



BILDUNGSHAPPCHEN – AUF  
DEM TABLET SERVIERT

• Mobile

wir bloggen zum Projekt auf  
[www.mekocloud.de](http://www.mekocloud.de)

## Möglichkeiten heute:

- **Theoretische Einordnung**
- **Praktische Trickfilmarbeit mit iPads**
  - Quiver (Screenshot)
  - Foto-App (Ganzkörperbilder u/o Gegenstände)
  - Puppet Pals
  - Stop Motion Studio
  - Book Creator
- **Praktische Trickfilmarbeit mit Windows Rechnern**
  - Fotos erstellen / Stopptrick
  - Windows Movie Maker
- Methode der **Qualitätszirkel**

# Einstieg: Gesetz für Kitas

- **Übergreifendes Ziel:**  
Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen **Persönlichkeit**  
(SGB VIII, niedersächsischen Gesetz über Tageseinrichtungen für Kinder in den §§ 2 und 3, Bildungs- und Erziehungsauftrag )
- Kinder kommen heute mit unterschiedlichen körperlichen Voraussetzungen und Vorerfahrungen in die Kindertagesstätte.  
Bewegungsarmut durch fehlende Freiräume, Verhäuslichung, übermäßigen Medienkonsum und falsche Ernährung wirken sich auf die körperliche Entwicklung und das körperliche Geschick vielfach nachteilig aus. (S. 18)

# Einstieg: Niedersächsischer Orientierungsplan

- Als Kulturtechnik:  
Einige Tageseinrichtungen eröffnen Kindern auch einen altersgemäßen Zugang zu technischen Medien, insbesondere dem Computer, damit sie dessen Lern- und Gestaltungsmöglichkeiten kennen lernen und kreativ nutzen können. (S. 26)

## Lernbereich 4: Sprache und Sprechen

- Kinderbibliothek
- Gesellschaftsspiele
- Dokumentensammlung
- Schreibecke
- Medien (Papiere, Schreibgeräte, Schreibmaschine, Computer)
- Piktogramme
- Namensschilder...
- Fingerpuppen für Pappbühne mit Erzählanfang



# Niedersächsischer Orientierungsplan

## Anregungen zur Reflexion und Bildungsbegleitung \*

- Haben die Kinder Zugang zu den verschiedensten Materialien (Knete, Ton, Wasser, Farben)?
- Werden die Kinder zum Malen und bildnerischen Gestalten ermutigt?
- Können Kinder eigenständig und verantwortungsvoll mit Werkzeug umgehen?
- Wurden Kinder in eine kreative Nutzung moderner Medien eingeführt?
- Haben Kinder Freude daran, sich kreativ auszudrücken und selbst darzustellen?
- Singen die Kinder, kennen sie Lieder?
- Hat jedes Kind mindestens ein Musikinstrument benutzt, selbst gebaut?
- Haben mehrere Kinder an einer eigenen „Theater“-Aufführung mitgewirkt?
- Hat das zugewanderte Kind Gelegenheit, ein Kunstwerk aus seinem Herkunftsland vorzustellen?
- Haben die Kinder Bilder, Plastiken, Theaterstücke, Musik von Künstlerinnen und Künstlern kennen gelernt?
- ...



S. 27

## Ko-konstruktive Bildung in Kleingruppen

- d. h. die Kinder lernen miteinander und voneinander
- Kleinkinder - insbesondere unter Dreijährige - spielen viel alleine / parallel zu anderen Kindern und
- bilden sich dabei selbst, aber sie spielen noch häufiger in einer Dyade oder Kleingruppe
- Gemeinsames Erkunden der Umgebung,
- Wahrnehmungen der Welt machen,
- diskutieren ihre Beobachtungen, stellen Hypothesen auf, experimentieren, erproben verschiedene Verwendungsmöglichkeiten von Materialien, übernehmen Rollen, gestalten diese phantasievoll aus, lösen Probleme, stimmen ihr Verhalten miteinander ab usw.



## **Stellen Sie sich vor, Sie hätten eine Minute Zeit, um Ihre Ideen zum Thema Bildung bei den Vereinten Nationen zu präsentieren. Was würden Sie sagen?**

Prof. Dr. Wassilios Fthenakis:

Von Bildung wird es abhängen, ob wir die großen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts bewältigen können. Zu einer Zeit, in der Digitalisierung die Welt tiefgreifend verändert, müssen wir die Chancen nutzen, um jedem Kind bestmögliche Bildungschancen anzubieten. Das können wir nur dann erreichen, wenn wir die Kinder der ärmsten Schichten stärken und ihnen Werkzeuge für ein besseres Leben in die Hand geben. Dies ist längst nicht mehr nur eine individuelle oder nationale Aufgabe, sondern eine weltweite Verpflichtung.

## Wird es in zehn Jahren neue Schulfächer geben?

Schulfächer werden an Bedeutung verlieren, denn es geht nicht mehr um Wissensvermittlung, sondern um **die Entwicklung von Grundkompetenzen wie kritisches Denken, die Fähigkeit zur fächerübergreifenden Problemlösung, Empathie, kooperatives Lernverhalten, Kreativität und digitale Kompetenz.**

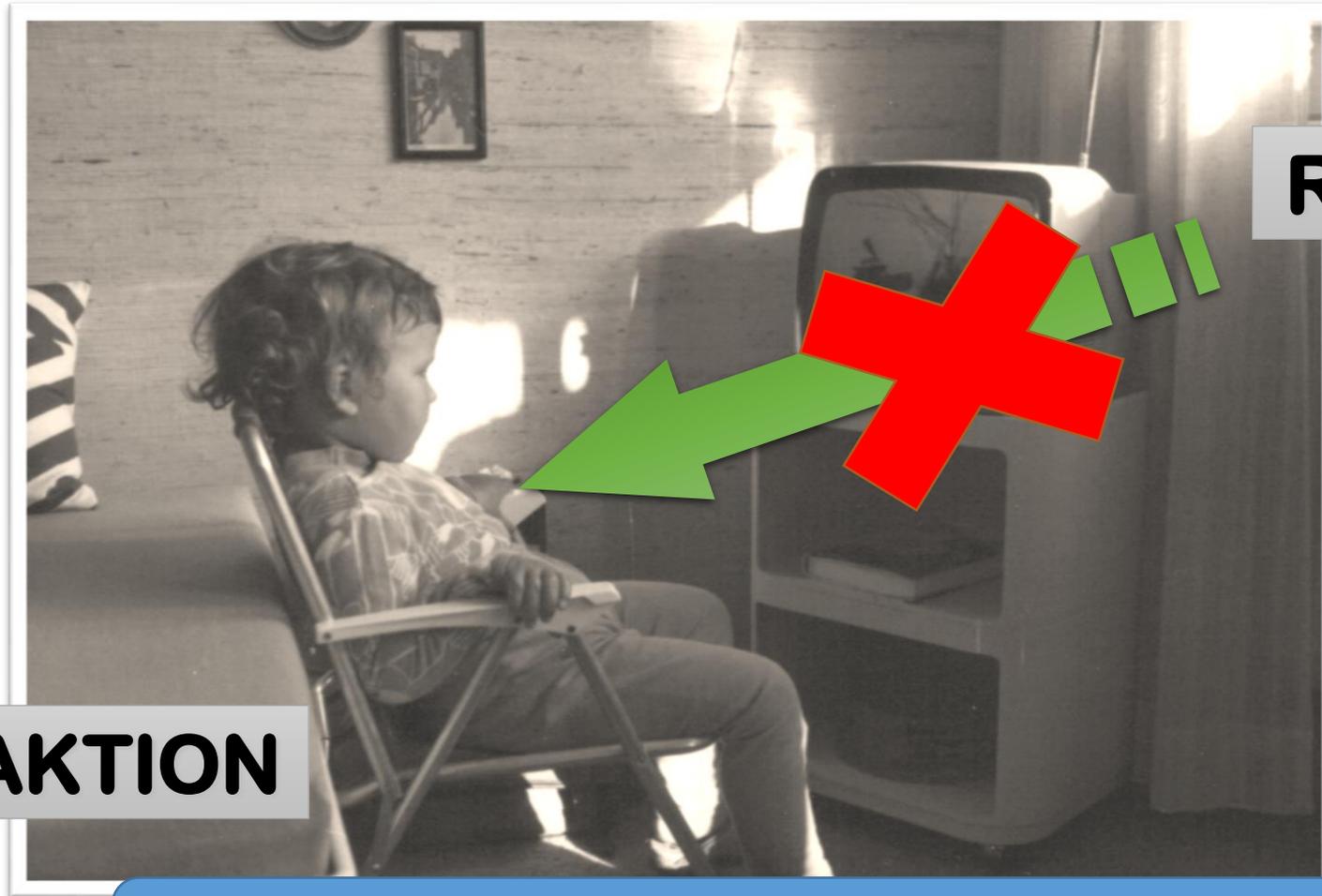
„Wir stehen an der Schwelle zum Paradies der Kreativen“, so hat Thomas L. Friedman, der New York Times-Journalist, dies umschrieben.

?

# Eigene Mediennutzung in der Kindheit



Was machen die Medien mit Menschen?

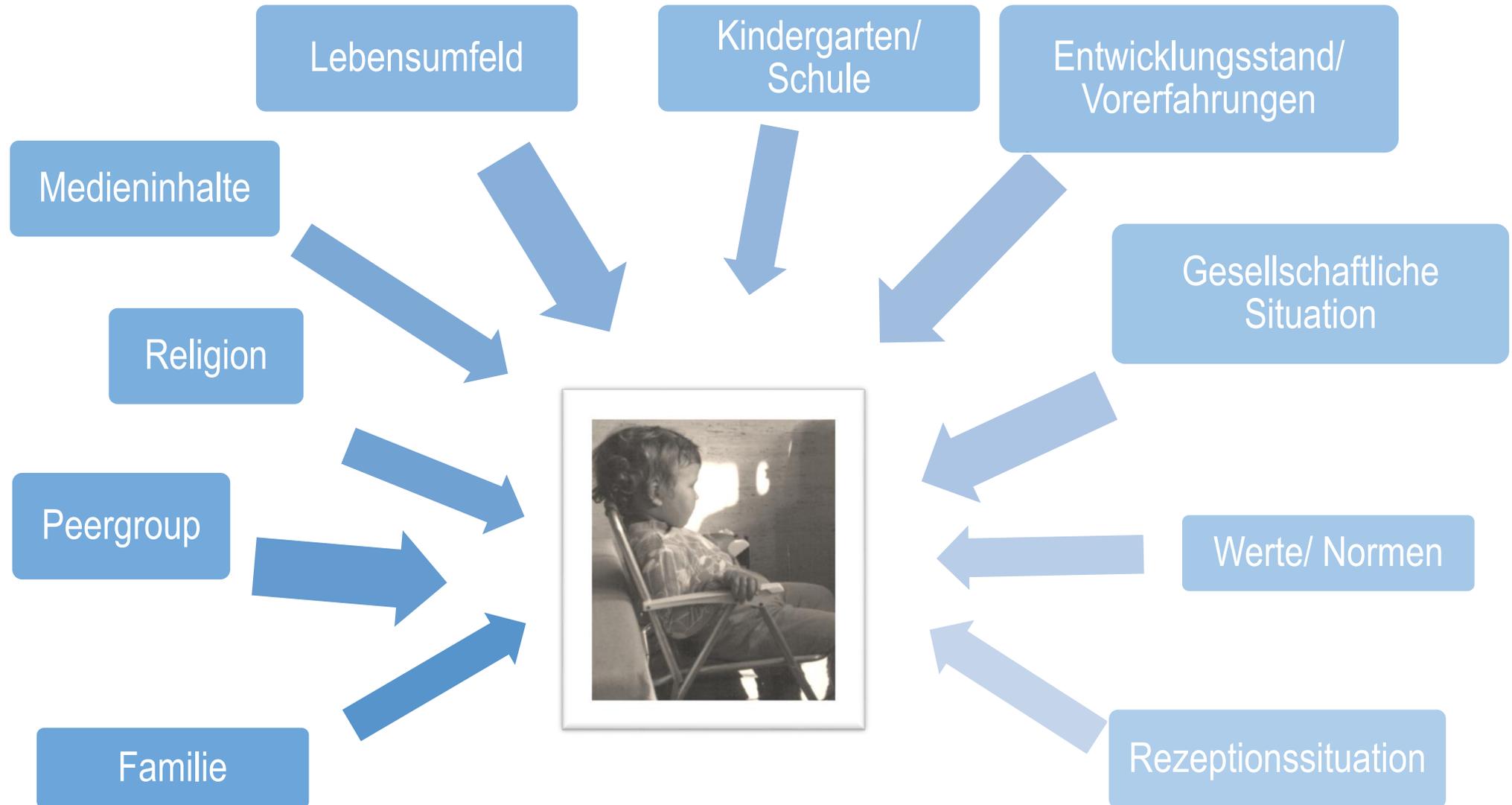


**REIZ**

**REAKTION**

Was machen die Menschen mit Medien?

# Multifaktorielles Wirkungsmodell



# Die Geburtsstunde des Begriffs: „Medienkompetenz“ 1973



- Habilitationsschrift von Dieter Baacke:  
„Kommunikation und Kompetenz – Grundlegung einer Didaktik der  
Kommunikation und ihrer Medien “
- Medienkompetenz eng mit dem Begriff der **Kommunikativen Kompetenz**  
verbunden.
- Diese kommunikative Kompetenz ist allen Menschen von Geburt an gegeben, sie  
gehört zur menschlichen Grundausstattung. Dennoch muss sie gelernt, geübt  
und weiterentwickelt werden.

## Ziele:

- 1. Neue Medien müssen umfassend genutzt werden und diese Nutzung der  
neuen Medien muss erlernt werden, um sie als hilfreiche Instrumente nutzen zu  
können (Mediennutzung).
- 2. **Kritische Kompetenz** gegenüber einer überwältigenden Masse an  
unterschiedlichen Informationen und Medien ist ein weiteres sehr wichtiges Ziel  
der Medienkompetenz nach Baacke.

# Medienkompetenz nach Dieter Baacke

Dimension:  
**Medienkritik**

analytisch, reflexiv, ethisch

Dimension:  
**Mediennutzung**

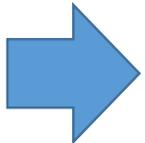
rezeptiv, anwendend

Dimension:  
**Medienkunde**

informativ, instrumentell-qualifikatorisch

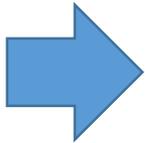
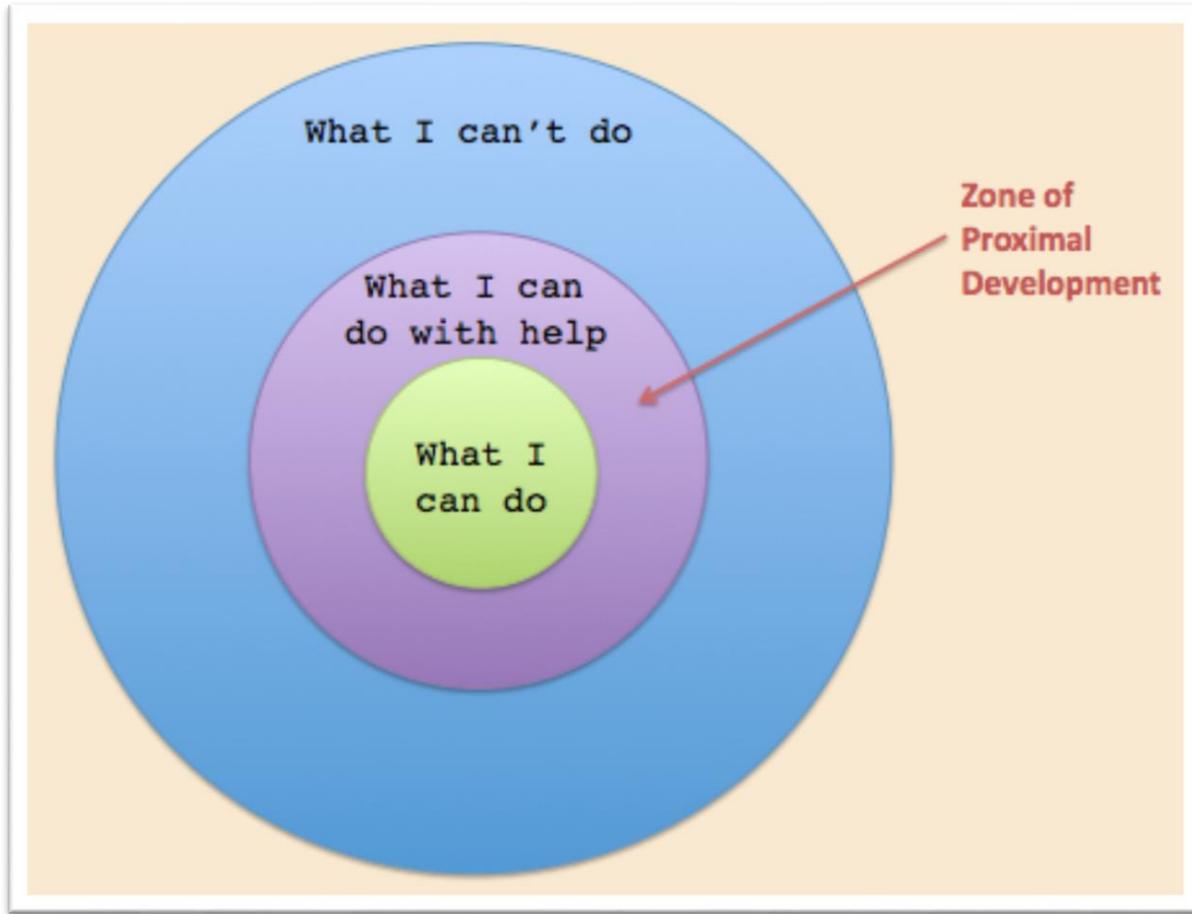
Dimension:  
**Mediengestaltung**

innovativ, kreativ



Medienkompetente Kinder benötigen medienkompetente Partner.  
Lev VYGOTSKY beschreibt einen Weg dahin als „*scaffolding*“.

[http://www.google.de/imgres?imgurl=http://www.innovativelearning.com/educational\\_psychology/development/zone-proximal-development.png&imgrefurl=http://www.innovativelearning.com/educational\\_psychology/development/zone-of-proximal-development.html&h=346&w=455&sz=49&tbnid=6AdpxqPDAUvIM:&tbnh=94&tbnw=124&prev=/search%3Fq%3Dzone%2Bof%2Bproximal%2Bdevelopment%26tbm%3Disch%26tbo%3Du&zoom=1&q=zone-of-proximal+development&docid=Fk8L6NVoaB7tCM&hl=de&sa=X&ei=bSayT9WINcbHAbi9WWMBA&sqj=2&ved=0C1YBEFUBMA&dur=1074](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://www.innovativelearning.com/educational_psychology/development/zone-proximal-development.png&imgrefurl=http://www.innovativelearning.com/educational_psychology/development/zone-of-proximal-development.html&h=346&w=455&sz=49&tbnid=6AdpxqPDAUvIM:&tbnh=94&tbnw=124&prev=/search%3Fq%3Dzone%2Bof%2Bproximal%2Bdevelopment%26tbm%3Disch%26tbo%3Du&zoom=1&q=zone-of-proximal+development&docid=Fk8L6NVoaB7tCM&hl=de&sa=X&ei=bSayT9WINcbHAbi9WWMBA&sqj=2&ved=0C1YBEFUBMA&dur=1074)



Medienpädagogische Kompetenz

Bildungsplan + Curriculum bzw.  
Bildungs- und Erziehungsempfehlungen

**(A1) Medien im Alltag entdecken**  
z.B. Telefon

**(A2) Medien bedienen**  
z.B. CD-Spieler, PC, einfache Software

**(D1) Medien als vom Menschen gemacht erkennen**  
z.B. Mediendarstellungen als gestaltet erkennen

**(D2) Absichten von Medien erkennen**  
z.B. Werbung

**(B4) Als Informationsquelle und zum Lernen**  
z.B. Filme, CD-Roms

**(B3) Zur Unterhaltung, Entspannung und ästhetischem Erleben**  
z.B. Hörspiele, Musik-CDs

**(A)**  
Erfahrungen und praktische Kenntnisse im Umgang mit Medien

**(B)**  
Nutzung von Medien für eigene Anliegen, Fragen und sozialen Austausch

**(C)**  
Verarbeitung und Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien

**Das medienkompetente Kind nach Fthenakis**

**(D)**  
Kenntnisse und Reflexion über Art und Funktion von Medien.

**(C2) Medienbezogene Emotionen ausdrücken und verarbeiten**  
z.B. medienbezogene Ängste

**(B2) Zum kreativen Ausdruck**  
z.B. Kamera, Malprogramme, Kassettenrecorder

**(C1) Eigenen Umgang mit Medien reflektieren**  
z.B. Alternativen zur Entspannung bedenken

**(B1) Zur Kommunikation**  
z.B. PC und Beamer, Walkie Talkies

# Handlungsleitende Themen

Im Prozess des Heranwachsens stellen sich den Kindern zwei zentrale Entwicklungsaufgaben:

- sich in der sozialen Lebenswelt verorten
- eine persönliche und soziale Identität ausbilden

**Das Kind will eigene Bedürfnisse befriedigen und Ängste bewältigen.**

Es sucht nach angemessenen Umgangsformen, um mit Anforderungen inner- und außerhalb der Familie zurechtzukommen.

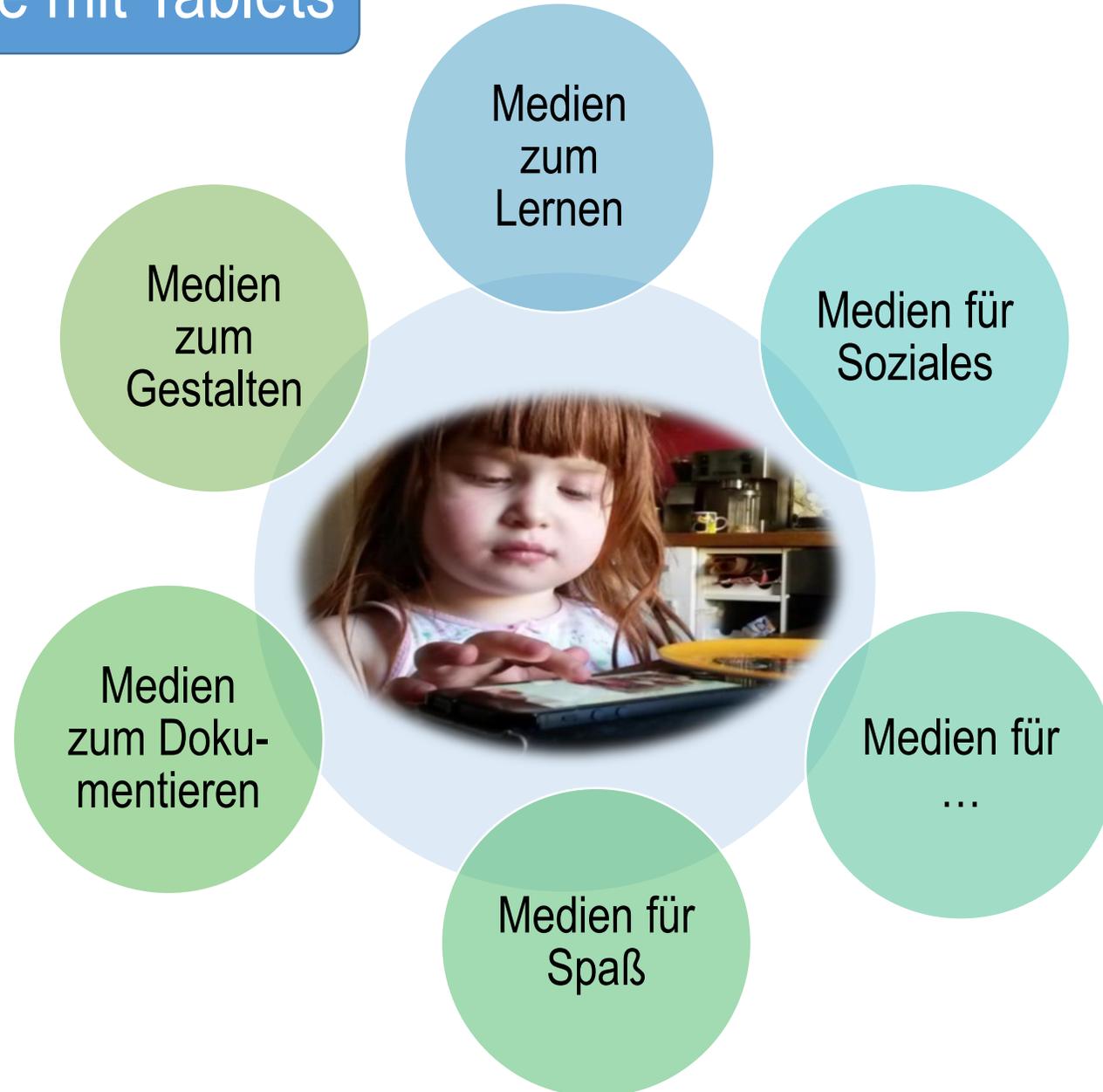
Vorschulkinder:

- Bekanntes aus ihrem Alltag entdecken
- besonders Themen, die sie auch in ihrem Leben beschäftigen
- entwicklungsbedingte Themen wie Selbstständigkeitsbestrebungen,
- das „Selber-machen-wollen“

(vgl. Theunert, 2015)



# Bildungsangebote mit Tablets



# Tablets: Funktionsvielfalt mobiler Geräte



- Foto
- Video
- Audio
- Archiv
- Internet / Recherche
- Drahtloses Drucken
- Digitaler Bilderrahmen
- Apps bei Handycaps /Voice over
- Apps zum Gestalten



Die Gegenwart erforschen –  
die Zukunft denken

**Deutsches Jugendinstitut**



Das DJI

Themen

Produkte

Services

Kontakt



Sie sind hier: -> Startseite -> Das DJI -> Organisationseinheiten -> Kinder und Kinderbetreuung -> KI - Lebenslagen und Lebenswelten von Kindern -> Digitale Medien: Kinder

[Seite merken](#) [Seite drucken](#)

## DAS DJI

- Das Direktorium
- Die Gremien des DJI
- 50 Jahre DJI
- Organisationseinheiten
- DJI-Außenstelle Halle (Saale)
- Projekte
  - Projekte alphabetisch
  - Projekte und Fachgruppen nach Organisationseinheiten
- Ansprechpartner/innen (PDF)
- Organigramm (PDF)
- Forschungsverbund DJI/TU Dortmund

## THEMEN

### Datenbank: Apps für Kinder - Recherche

[Allgemeines zum Inhalt](#) - [Auswahlkriterien](#) - [Bewertungskriterien](#)

Suchwort:

Zielgruppe:

Alle ▼

Genre:

Alle ▼

Schlagwörter:

Alle ▼

App erhältlich für:

Android  iOS  
 Windows  Amazon-Android  
 Anderes

Absenden

## Kontakt

Digitale Medien: Kinder  
[www.dji.de/www-kinderseiten](http://www.dji.de/www-kinderseiten)

Dr. Christine Feil

Deutsches Jugendinstitut  
Nockherstr. 2  
81541 München

E-Mail: [Feil](mailto:Feil@dj.de)

Tel. + 49 (0) 89 62306 - 172

Fax + 49 (0) 89 62306 - 407

Gefördert /  
finanziert durch

- Willkommen!
- Medien im Bildungseinsatz
- Ideen für die Praxis
- **Materialkiste**
  - Texte | Ebooks | Präsentationen
  - Fotografie | Malen | Gestalten
  - Trick | Film | Schnitt**
  - Audio | Nachbearbeitung
- Medien & Recht
- EXTRA: Medien in der Familie
- Empfehlungen & Links



- 
- Technik von A bis Z
  - Institutionen & Initiativen
  - Kontakt & Über uns
  - Sitemap

## Trick | Film | Schnitt

Hier finden Sie Schritt-für-Schritt-Anleitungen zu Programmen für die Video- und Trickfilmarbeit. Diese Beschreibungen sollen es auch technisch weniger versierten Fachkräften ermöglichen, Medien aktiv und kreativ zu nutzen.

### Grundlagen Stop Motion Studio

---

Die App Stop Motion Studio für iOS, Android und Windows ermöglicht das Erstellen von Trickfilmen. [Zur Anleitung der Filmothek NRW](#)

### Grundlagen iMovie

---

iMovie ist eine Videoschnitt-App, die zur Standardausstattung des iPads gehört. Mit der App lassen sich Videos bearbeiten, Untertiteln und vertonen. [Zur Anleitung des NLQ Hildesheim](#)

### Grundlagen Movie Maker

---

Das kostenlose Programm Windows Movie Maker ermöglicht die Nachbearbeitung (Schnitt, Vertonung, Effekte, Übergänge) von Videosequenzen sowie das Erstellen von Trickfilmen aus

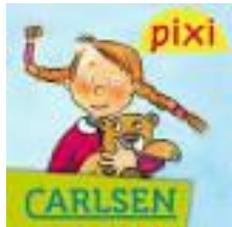
# Vorlese-Apps auf dem Vormarsch!



**Der Regenbogenfisch** (Oetinger Verlag)



**Das Lesestart Känguru** (ebd.)



**PIXI Bücher** (Carlson Verlag)



**Wimmelbücher** (Ravensburger Verlag)

## Apps & Co.: Digitales Lesen

### Lesetipps für Groß und Klein



Ein neuer Trend im Kinder- und Jugendbuchbereich zeichnet sich ab: interaktive Kinderbücher für den Tablet-PC oder das Smartphone.

#### Was genau ist das?

Apps sind Anwendungsprogramme für Tablet-PCs oder Smartphones. Inzwischen gibt es auf dem Medienmarkt auch immer mehr Kinderbuch-Apps, die interaktive Module wie z.B. an- und

#### Kontakt

Dr. Sigrid Fahrler  
E-Mail schreiben

Leiterin Digitale Strategie  
Tel.: [06131-28890-42](tel:06131-28890-42)  
Fax: 06131-28890-37

## App Empfehlung Screencast: "Die kleine Raupe Nimmersatt"



©StoryToys Entertainment Limited

In diesem Screencast der Stiftung Lesen, der von Deutsche Telekom Stiftung unterstützt wird, stellen wir die App zum beliebten Klassiker "Die kleine Raupe Nimmersatt" vor. Die App verbindet Naturthemen mit Vorlesen und Spielen und ermöglicht eine Vorlesestunde mit vielen kreativen Momenten. Einen Einblick in die App erhalten Sie hier.



Startseite > Suchergebnisse

[> ANMELDEN](#) [> ARTIKEL IM WARENKORB](#) [> BESTELLUNG ABSCHLIESSEN](#)

## LFM-Publikationen



Hinweis: Bitte mindestens 4 Zeichen eingeben.

Volltexte aktivieren

Materialien für (1 von 10)

Medium (1 von 7)

Nutzungskontext

Themenfelder

Projekte/Reihen

LFM-Bereiche

[> SICHE AKTUALISIEREN](#)

Suchergebnisse 46

Sortieren: TITEL A-Z | BELIEBTHEIT | ERSCHEINUNGSJAHR

Seite 1 2 3 4 5 6



**Hate Speech - Hass im Netz.**  
Informationen für Fachkräfte  
und Eltern.

Düsseldorf: AJS, LFM, 2016. 28  
S. Hetze, Hass und  
Diskriminierung finden im Internet  
immer mehr Verbreitung -  
besonders in Sozialen ...

[> DOWNLOAD PDF](#)  
[> IN DEN WARENKORB](#)



**Ohren auf mit Auditorix**

Hrsg.: Landesanstalt für Medien  
Nordrhein-Westfalen (LFM), 2016  
Der Kinderfolder "Ohren auf mit  
Auditorix" führt Kinder  
spielerisch ...

### > Materialien für

Kinder  
Jugendliche  
Eltern  
Note...

### > Medium

Internet  
Handy  
Fernsehen/Film  
Note...

### > Nutzungskontext

Kindertagesstätte  
Schule/Unterricht  
Universität/Hochschule  
Note...

### > Themenfelder

Abhängigkeit/Exzessive  
Nutzung  
Computerspiele  
Cyber-Mobbing

Kinder - Medien - Sprache

Medienpädagogische Aktivitäten  
zur Sprachbildung für Eltern mit  
ihren Vorschulkindern



Kinder - Medien - Sprache

LFM, (2016)

[http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product\\_detail&product\\_id=412](http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=412)



<http://www.amira-pisakids.de/>

<https://www.bilingual-picturebooks.org/>



## Finki, ich & wir (Paketangebot)

Alltagsintegrierte Sprachförderung und Inklusion

inkl. Handpuppe

von Prof. Dr. Claudia M. Ueffing, Britta Vorbach, Daniela Kiem, Carolin Jährling, Monika Seibert, Luise Holthausen, Dr. Maren Risch, Marlit Peikert (Illustrationen)



[Praxisbericht erstellen](#)



[Musterseiten \(0.4 MB\)](#)



[Wortschatzliste zum Download \(1 MB\)](#)



*Ideen zum Einsatz von neuen Medien in der Kita runden die Angebote ab. Außerdem stehen den Fachkräften zu jedem Thema Kopiervorlagen zur Verfügung, die je nach Bedarf eingesetzt und im Portfolioordner aufbewahrt werden können.*

- **Praktische Trickfilmarbeit mit iPads**

- Quiver (Screenshot)

- Foto-App (Ganzkörperbilder u/o Gegenstände)

- Puppet Pals

- Stop Motion Studio

- Book Creator

- **Praktische Trickfilmarbeit mit Windows Rechnern**

- Fotos erstellen / Stopptrick

- Windows Movie Maker

- Methode der **Qualitätszirkel**

Tatü—Tata es brennt...

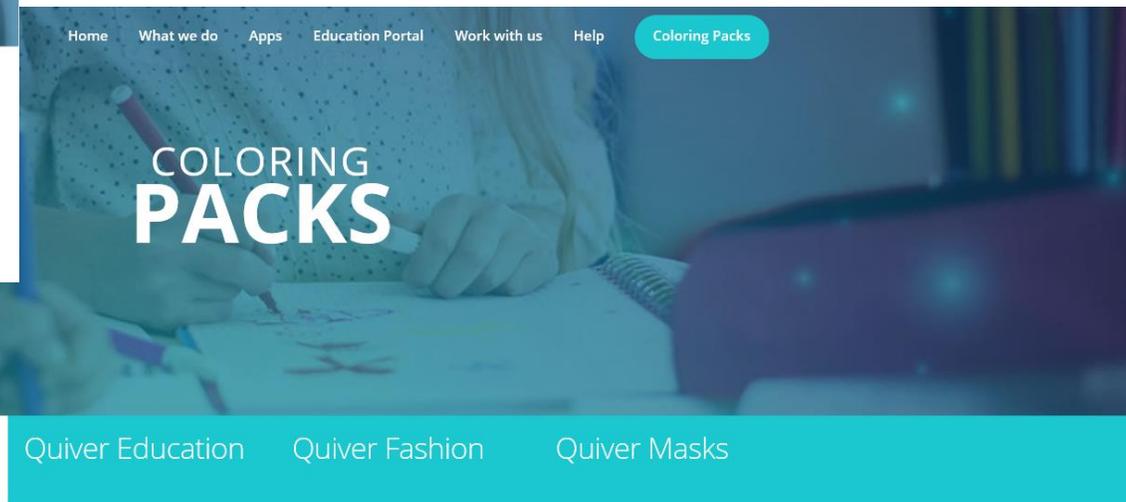


# Alles Trick? – Mit Quiver „Raketen steigen lassen“



## About Quiver For Fun

QuiverVision produces and publishes the most creative and



Coloring pages have never been so much fun! The Quiver App combines physical coloring with state of the art augmented reality technology to bring you and your children an extraordinary experience.

With a mix of free and paid content (certain page packs require an in-app purchase to activate the 3D experience) every coloring page can be brought to life in its uniquely colored way, giving the artist an immediate and special sense of ownership and pride! Not only is the app incredibly fun, but it is also a great tool for developing skills and knowledge on various topics. Try it out yourself and we are sure you will agree!

**NOTE:** Quiver, Quiver Education and Quiver Fashion pages are for personal and educational use only. Commercial use is not permitted without prior consent from QuiverVision.

# Puppet Pals – Mein erster Trickfilm

App Store Preview



**Puppet Pals HD Director's Pass** 4+  
Polished Play, LLC  
★★★★☆ 3.8, 5 Ratings  
\$3.99

Screenshots [iPad](#) [iMessage](#)



643 × 482 - Bilder sind in der Regel urheberrechtlich geschützt. Weitere Informationen



Puppet Pals  
Play  
lay.com

Puppet Pals Pocket Director's Pass on the App St...  
itunes.apple.com

Puppet Pals HD im App Store  
itunes.apple.com

Puppet Pals HD Director's Pass on the App Store  
iTunes - Apple  
Screenshots

Besuchen [Teilen](#)

Ähnliche Bilder

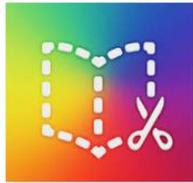


Mehr Bilder

Hilfe - Feedback geben



# Book Creator – Mein erstes digitales Doku-Bilderbuch



Book Creator for iPad im A...  
itunes.apple.com



Book Creator - the simple way to create beautiful eboo...  
bookcreator.com



Book Creator - the simple way to crea...  
bookcreator.com



Book Creator - the simple way to create...  
bookcreator.com



Book Creator App: Create...  
perkinselearning.org



Assistive Technology - DT...  
assistive.dtsl.co.nz



Book Creator App  
malenys.eq.edu.au



If you use Showbie and Book Cr...  
showbie.com



EduTech: Book Creator makes it easy for students & t...  
9to5mac.com



Book Creator Teacher Gui...  
itunes.apple.com



Happy Teaching & Happy Te...  
mrspilzkindergarten.blogspot.com



The top 11 apps to use with Book Creator - Book Crea...  
bookcreator.com



Book creator  
slideshare.net



Press - Book Creator app  
bookcreator.com



Book Creator  
chrome.google.com



Book Creator App: Create...  
perkinselearning.org



Ambassador badges - Book Creator...  
bookcreator.com



Popular Book Creator app now...  
blogs.msdn.microsoft.com



App smashing the storytelling process - Boo...  
showbie.com



Exporting a PDF from Book Creator to annot...  
explaineverything.com



Book Creator For iPad - iOS Trailer - YouTu...  
youtube.com



Book Creator (E-Books erstellen) - YouTube  
youtube.com

## Kriterien für gute Apps

Hilfreich ist es, Kindern bereits bekannte Kinderbuchklassikern als digitale Variante anzubieten, da diese in der Regel

- übersichtlich sind,
- keine In-App-Käufe oder Werbung enthalten und
- altersentsprechend bzw. professionell gestaltet sind (Audio, Ein- und Ausblenden von Schrift, Stimmen der Sprecher, Wiederholbarkeit etc.).

## Ziel: Fachkräfte stärken

- Konzeptionelle Verankerung von Medien in der Kita
- Medien zur Dokumentation und für Bildungspartnerschaften nutzen
- Auseinandersetzung mit neuester Technik
- Weiterbildung
- sich der ständig verändernden Lebenswelt von Kindern inhaltlich annehmen
- bei Entwicklungsaufgaben unterstützen – auch mit Medien
- Medienpädagogische Angebote als ganzheitlichen Förderansatz integrieren
- Identitätsbildende Erfahrungen als Bestandteil des Bildungskonzepts

# Eigene Kompetenz für die App-Nutzung stärken

- fachlich: Welche Apps sind „in“ ?  
Welche sind „sinnvoll“?
- thematisch: Welche Themen findet die Zielgruppe spannend und interessant (Fußball, Autos, Tiere etc.)?
- technisch: In-App-Käufe und Zugriffe klären,  
App-Store mit sicherem Passwort  
Datenschutz beachten! Lizenzen!
- praktisch: Wie möchten ich Apps in der Praxis einsetzen?  
Wie sollen Teilnehmende Apps einsetzen?  
Wann und wie oft?
- fördern: Lern-Apps für Entwicklungsaufgaben  
unterstützen – auch mit mobilen Medien

# Eine Anregung: Digitale Medien in der Kita

## Vereinbarung:

Drei Schritte, um meine Tätigkeit mit digitalen Medien zu unterstützen:

1)

2)

3)



Datum:

Umsetzt bis:

Verabredung mit mir:

---

Vielen Dank  
für Ihre Aufmerksamkeit!



Dr. phil. Maren Risch

**Blickwechsel**  
Verein für Medien- und Kulturpädagogik

# Quellen:

- Deutsche Telekom Stiftung (2014): Medienbildung entlang der Bildungskette
- [http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files/core-library/files/presse/downloadbereich/buecher/impulse/Buch\\_Medienbildung%E2%80%A6Bildungskette\\_end.pdf](http://www.telekom-stiftung.de/dts-cms/sites/default/files/core-library/files/presse/downloadbereich/buecher/impulse/Buch_Medienbildung%E2%80%A6Bildungskette_end.pdf)
- Grossmann, K.: Kontinuität und Konsequenzen der frühen Bindungsqualität während des Vorschulalters. In: Spangler, Zimmermann (Hg): Die Bindungstheorie; Grundlagen, Forschung und Anwendung, Stuttgart 1999, S. 191ff.
- Niedersachsen:  
Orientierungsplan für Bildung und Erziehung im Elementarbereich niedersächsischer Tageseinrichtungen für Kinder.  
[http://www.nifbe.de/infoservice/downloads/cat\\_view/7-infoservice-downloads/11-orientierungsplaene-handlungsempfehlungen-fuer-nds](http://www.nifbe.de/infoservice/downloads/cat_view/7-infoservice-downloads/11-orientierungsplaene-handlungsempfehlungen-fuer-nds)
- NRW: Bildungsförderung im Elementarbereich - Mehr Chancen durch Bildung von Anfang an
- <http://www.bildungserver.de/Bildungsplaene-der-Bundeslaender-fuer-die-fruehe-Bildung-in-Kindertageseinrichtungen-2027.html>
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest , miniKIM 2014 , Kleinkinder und Medien , Basisuntersuchung zum Medienumgang 2-bis 5-Jähriger in Deutschland
- [http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2014/miniKIM\\_2014.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/miniKIM/2014/miniKIM_2014.pdf)
- Risch, Maren (2013): Medienkompetenz und Sprachförderung in der frühkindlichen Bildung , Konzeption und Evaluation von Fortbildungsangeboten, München.
- Theunert, Helga: Medienumgang in der Kindheit. Nutzung und Bedeutung des Medienensembles.  
In: Anfang, Günther u.a. (Hrsg.): Mit Kamera, Maus und Mikro. München: kopaed 2005, S. 17-28.
- [http://www.google.de/imgres?imgurl=http://www.innovativelearning.com/educational\\_psychology/development/zone-proximal-development.png&imgrefurl=http://www.innovativelearning.com/educational\\_psychology/development/zone-of-proximal-development.html&h=346&w=455&sz=49&tbnid=6AdpxqPjDAUvJM:&tbnh=94&tbnw=124&prev=/search%3Fq%3Dzone%2Bof%2Bproximal%2Bdevelopment.html&zoom=1&q=zone+of+proximal+development&docid=Fk8L6NV0Ab7lcM&hl=de&sa=X&ei=bSayT9WINcbHtAbII9WMBA&sqi=2&ved=0CIYBEPUBMAI&dur=1074](http://www.google.de/imgres?imgurl=http://www.innovativelearning.com/educational_psychology/development/zone-proximal-development.png&imgrefurl=http://www.innovativelearning.com/educational_psychology/development/zone-of-proximal-development.html&h=346&w=455&sz=49&tbnid=6AdpxqPjDAUvJM:&tbnh=94&tbnw=124&prev=/search%3Fq%3Dzone%2Bof%2Bproximal%2Bdevelopment.html&zoom=1&q=zone+of+proximal+development&docid=Fk8L6NV0Ab7lcM&hl=de&sa=X&ei=bSayT9WINcbHtAbII9WMBA&sqi=2&ved=0CIYBEPUBMAI&dur=1074)

# Comics zur Bildungsdokumentation



„Wischen, klicken, knipsen“, kopaed 2015:

<http://www.jff.de/jff/publikationen/buecher/titel/art/wischen-klicken-knipsen-medienarbeit-mit-kindern/>

Tablet-Broschüre:

[http://medienundbildung.com/fileadmin/images/PDF/m\\_b\\_Tablet\\_Broschue\\_re.WEB.pdf](http://medienundbildung.com/fileadmin/images/PDF/m_b_Tablet_Broschue_re.WEB.pdf)

Comic-Life-Methode:

[http://medienundbildung.com/fileadmin/images/Kita/Anleitungen/mec-Anleitung\\_Comic\\_Life\\_3\\_Pad\\_01.pdf](http://medienundbildung.com/fileadmin/images/Kita/Anleitungen/mec-Anleitung_Comic_Life_3_Pad_01.pdf)

# Erfolgreiche Bildungsarbeit in Kindertageseinrichtungen

- Die Erzieherin geht eine enge Beziehung zu dem jeweiligen Kind ein und stellt sicher, dass es sich respektiert und geborgen fühlt, sodass es seine Umwelt unbelastet explorieren kann. Sie gewährt ihm immer wieder "Qualitätszeit", z.B. für gemeinsames ko-konstruktives Lernen.
- Die Fachkraft kennt jedes Kind genau: seine Herkunft, seinen Entwicklungsstand, seine Bedarfe usw. Sie sieht es ganzheitlich, als ein Individuum mit einem Selbstzweck und als Teil einer Gemeinschaft.
- Die Erzieherin hat für jedes Kind auf es zugeschnittene Erziehungs- und Bildungsziele, aber auch kurz-, mittel- und langfristige Ziele für die Gruppe.
- Auf der Grundlage ihres Fachwissens, der didaktischen und methodischen Prinzipien, des Bildungsplans sowie ihrer Kenntnis der Kinder gestaltet die Fachkraft die Lernumgebung, stellt Materialien bereit, wählt Aktivitäten aus und führt Bildungsangebote durch.
- Die Erzieherin behält den Überblick über die gesamte Gruppe und organisiert das Tagesprogramm, wobei sie alle Bildungsbereiche berücksichtigt und mal mit einzelnen Kindern, mal mit einer Kleingruppe und mal mit der ganzen Gruppe arbeitet.
- Die Fachkraft beobachtet immer wieder jedes Kind, sodass sie Lern- und Bildungsprozesse wahrnimmt und deren Qualität beurteilen kann.
- Die Erzieherin verfügt über die für ihre Arbeit notwendigen personalen Kompetenzen (z.B. Leistungsmotivation, analytisches und vorausplanendes Denken, Beobachtungsfähigkeit, Sensibilität, Empathie, Responsivität, Selbstsicherheit, Durchsetzungsfähigkeit, emotionale Wärme, Selbstkontrolle, Freundlichkeit, Geduld, Allgemeinwissen, Weltoffenheit, Sprachbeherrschung).
- Die Fachkraft ist motiviert, ihre eigene pädagogische Arbeit immer wieder zu hinterfragen und zu verbessern. Sie ist bereit, lebenslang zu lernen.
- Eine erfolgreiche Bildungsarbeit hängt somit in hohem Maße von der Professionalität der Erzieher/innen ab - von ihrem Fachwissen, ihrer Beobachtungsfähigkeit, ihren pädagogischen Kompetenzen usw.