



# FOTO – COMIC LIFE3



## Was man damit machen kann & wie´s funktioniert.

Mit Comic Life 3 könnt ihre eigenen Comics, Plakate oder Fotostorys gestalten. Anleitungen wie zum Beispiel Händewaschen oder Schuhe anziehen, sowie das Erstellen von Memoryspielen oder Fotorätsel sind nur einige Beispiele zur Nutzung der App. So können Sprachförderung, Zahlen und Symbolik vertieft, Feinmotorik, Kreativität und Phantasie angeregt werden. Die App bietet bereits erstellte Vorlagen. So kann der Fokus gleich auf dem Projekt und nicht auf der Erstellung von Vorlagen liegen. Eine Änderung der Textart, der Farben sowie Formen der einzelnen Elemente ist jederzeit möglich. Das benötigte Bildmaterial kann von bereits erstellten Fotos auf dem Tablet, aus dem Web oder über die Fotokamera direkt eingebunden werden. Die fertigen Seiten lassen sich ausdrucken und als PDF, JPEG oder als Comic-Datei speichern.



## Tools

**Technik:** Tablet und App „ComicLife3“

**Apps:** iOS, Android und PC Version



## Kompetenzen und Fertigkeiten

**Sprache und frühe Literacy** (Sprechen und verstehen, Grammatik) **Bildnerisches Gestalten** (Freude am Gestalten, gestalterische Kompetenz)

**Soziale Kompetenz** (Kooperation)

**Medienpädagogische-Basiskompetenz** (Fotografie und Fotobearbeitung mit dem Tablet)



## Beispiele

<https://kinder.jff.de/comic/>



## TRICKFILMEN UND FILMTRICKSEN



### WAS MAN DAMIT MACHEN KANN & WIE ´S FUNKTIONIERT.

Übergang von Fotografie zu Video. Eine Abfolge von Einzelbildern ergibt – schnell hintereinander abgespielt – Bewegung. Somit lassen sich sämtliche Dinge des Alltags zum Trick-Leben erwecken, also „animieren“ (z.B. Gummibärchen und Erbsen, Lego und Playmobil, Mäuse und Schafe, Knete, Papier und Kaffeebohnen).

Mögliche Varianten u. Spielarten: Zeichentrick, Legetrick, Knetanimation, Scherenschnitt, Tricks mit Menschen (Pixelation), Stoprick mit Gegenständen.



### TOOLS

**ANALOG:** Wunderscheibe (Thaumatrope) oder Daumenkino

**APPS:** iOS und Android: **Stop Motion Studio**



### KOMPETENZEN UND FERTIGKEITEN

Geduld und Durchhaltevermögen, Genauigkeit und Präzision. Gestaltung und Entwicklung von Figuren und Handlungen fördert Sprache (-> Sprachanlässe!), Planen und Reflektieren in Gruppenarbeit fördert die Teamfähigkeit).



### BEISPIELE

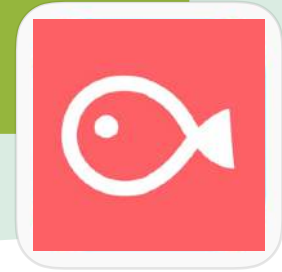
**Kreativ.Medien.Machen** (<https://kinder.jff.de/kreativmedienmachen/>)

hier v.a. -> Legetrick u. Zeitraffer

aber auch: Sendung-mit-der-Maus & Shaun das Schaf



## FILM UND VIDEO



### WAS MAN DAMIT MACHEN KANN & WIE ´S FUNKTIONIERT.

Videoprojekte sind Gruppenprojekte: kein Film entsteht in Eigenregie, sondern immer in Gemeinschaft. Anfangen sollte man mit einfachen Projekten und überschaubaren Handlungen (also nicht gleich Titanic :-)

Für die Technik reicht auch schon ein halbwegs ruhig geführtes Smartphone und eine einfache Schnittsoftware. Und schon bei der Produktion: Ton beachten!



### TOOLS

**ANALOG:** Storyboards (wichtig für genaue Planung vor dem Dreh)

**APPS:** iOS **iMovie** // Android: **VLLLO** oder **Kinemaster**



### KOMPETENZEN UND FERTIGKEITEN

Ein Filmprojekt = viele Aufgaben: von der Ideenfindung (Thema, Figuren, Konflikte) über die Gestaltung (Kulisse, Kostüm, Maske, Requisite) bis hin zur Technik (Kamera, Licht, Ton, Schnitt und Montage) – viele Funktionen und Verantwortung, die in einem Team ineinander greifen müssen. Ein Film wächst an der Beteiligung: je mehr sich alle abstimmen (in der Vorbereitung, während der Produktion, beim Schnitt), desto besser verläuft der Prozess. Ein Filmteam muss miteinander reden !

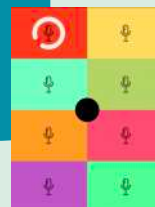


### BEISPIELE

**Kreativ.Medien.Machen** (<https://kinder.jff.de/kreativmedienmachen/>)  
hier v.a. -> Experimente mit Perspektiven, Schnipps und weg  
aber auch: [www.kindersache.de](http://www.kindersache.de)



# AUDIO – KEEZY



## Was man damit machen kann & wie´s funktioniert.

Die App „Keezy“ besteht aus 8 Feldern. Diese können mit Aufnahmen belegt und abgespielt werden. Das lange Drücken des schwarzen runden Feldes in der Mitte führt ins Menü.

Mit der Jam-Funktion kann eine längere Aufnahme gestartet werden. Das Mikrofon ist dabei nicht aktiv, es werden nur die Sounds der Felder in der abgespielten Reihenfolge mitgeschnitten. So kann z.B. ein kleines Hörspiel oder ein Musikstück aufgezeichnet werden, das aus mehreren Sounds aus einem Board besteht. Nach dem Aufzeichnen einer Jam sollte diese im Dateisystem des Tablets gespeichert werden, um auch später noch abspielbar zu sein.



## Tools

**Technik:** Tablet und App „Keezy“

**Apps:** iOS



## Kompetenzen und Fertigkeiten

**Sprache und frühe Literacy** (Sprechen und verstehen, Grammatik)

**Musik Gestalten** (Musikalische Interesse)

**Soziale Kompetenz** (Kooperation)

**Medienpädagogische-Basiskompetenz** (Musikalische Bearbeitung mit dem Tablet)

**Motorik** (Feinmotorik)



## Beispiele

<https://kinder.jff.de/audiraetsel/>



# MIT MEDIEN RAUS GEHEN



## WAS MAN DAMIT MACHEN KANN & WIE ´S FUNKTIONIERT.

Digitale Medien stehen nicht für „passiv, allein und drinnen“! Smartphone und Tablet, QR-Rallyes, Bestimmungssapps, Wifi-Mikroskope und Minilupen bieten tolle Möglichkeiten, mit Kindern nach draußen zu gehen, in Gruppen oder Schulklassen gemeinsame Schnitzeljagden zu entwerfen und die Natur von einer völlig neuen Seite zu betrachten: einfach, unkompliziert und ohne exklusives (teures) Equipment!



## TOOLS

**ANALOG:** Vorsatzlupen für Smartphones u. Tablets für Blicke in Blütenkelche oder auf Bienenflügel

**APPS:** Pflanzen erkunden mit **Flora incognita** (iOS u. Android), Vogelstimmen bestimmen mit **BirdNET** (Android), Schnitzeljagden mit **Actionbound**, **#stadtsache**, **Munzee** oder **Geocaching** (inkl. **QR-Codes**)



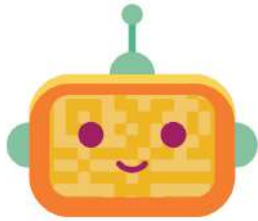
## KOMPETENZEN UND FERTIGKEITEN

Ein Hauptargument gegen digitale Medien lautet: sinnliche Erfahrung geht verloren, Eindrücke aus erster Hand finden nicht mehr statt, Technik ersetzt Natur. Der Ansatz „Raus damit“ steht dem entgegen: er animiert nach Draußen zu gehen, eröffnet ganz neue Zugänge zur Natur und funktioniert am besten in der Gruppe. Dabei kommt ein ganzes Bündel von Fertigkeiten zum Tragen: vertiefte Aufmerksamkeit auf die Umwelt lenken, Neugier und Entdeckerfreude wecken, genaues Forschen und Beobachten, gemeinsames Erleben und Teilen von Eindrücken.



## BEISPIELE

**Kreativ.Medien.Machen** (<https://kinder.jff.de/kreativmedienmachen/>)  
-> hier v.a. QR-Rallye, Zeitraffer, Pflanzenbestimmung, Panorama Links: [www.actionbound.de](http://www.actionbound.de); [www.stadtsache.de](http://www.stadtsache.de)



# CODING/ROBOTICS – SCRATCH JR.



## Was man damit machen kann & wie´s funktioniert.

Mit „Scratch Jr.“ können die Kinder interaktive Geschichten erzählen, kleine Spiele entwickeln oder Theaterstücke aufführen. Diese Projekte bleiben automatisch gespeichert. Die App bildet erstes Grundverständnis von Programmieren. Die Erweiterung wäre die App „Scratch“.



## Tools

**Technik:** , Tablet und App „Scratch Jr.“

**Apps:** iOS und Android



## KOMPETENZEN UND FERTIGKEITEN

**Sprache und frühe Literacy** (Kennenlernen neuer Begriffe und Erwerb von Sprachverständnis)

**Symbolverständnis** (Voraussetzung für Schreiben und Rechnen)

**Soziale Kompetenz** (Teamfähigkeit, Rücksichtnahme und Kritikfähigkeit)

**Medienpädagogische-Basiskompetenz** (Erfahrungen mit Robotern und Umgang mit Tablet)

**Problemkompetenz** (Finden von eigener, kreativen Lösungswegen)



## Beispiele

<https://coding-for-tomorrow.de/erste-unterrichtsstunde-mit-scratch-jr/>