

Erweiterte

Ludobox

Was sind erweiterte Ludoboxen?

In den erweiterten Ludoboxen stehen neben Bastelaktivität mit Papier auch digitale Werkzeuge wie Handys, Tablets oder Computer zur Verfügung, um zusätzliche Spielaktivität zu ermöglichen. Dabei erforscht jede Ludobox eine andere Technik wie z.B. Animationen, Augmented Reality, Foto-bearbeitung usw. Diese Techniken werden durch kostenlose Apps oder Software zugänglich gemacht.

Auf der Keep-in-Touch-Website können diese heruntergeladen werden:



**Was sind erweiterte  
Ludoboxen ?**



*Digitales Atelier N3 im Kindergarten*

**Erweiterte Ludoboxen  
im Projekt  
Keep In Touch**

Die Digitalen Ateliers von **Keep in Touch** (siehe E-Learning-Modul 2 von Zaffria) sind den Ludoboxen sehr ähnlich. Sie haben das gleiche Ziel: Die Kreativität und Neugier der Kinder zu Hause (oder im Kindergarten) zu wecken, indem sie kreative und spielerische Aktivitäten anbieten und die Eltern in den kreativen Prozess mit einbeziehen. Der Hauptunterschied ist die Zielgruppe und die Verwendung digitaler Werkzeuge im Atelier.

Die Entstehung der erweiterten Ludoboxen (Digitale Ateliers) :

- Auflistung der Techniken, die für jüngere Kinder interessant sind: Animationen, Augmented Reality, sprechende Bilder.
- Beschreibung und Verwendung der Techniken, damit sie für ein dreijähriges Kind verständlich sind. Sowie Suche nach passenden, kostenlosen Apps.
- Einbauen von handwerklichen Aktivitäten, damit die Kinder am Ende der Ateliers etwas Gegenständliches und etwas Digitales geschaffen haben.
- Aufnahme der Anleitungen für jeden technischen Schritt.



Digitale Ausstellung mit den Eltern nach der Erstellung sprechender Porträts im Kindergarten.

# Wie kann man Ludoboxen digitalisieren?

*Oder: Wie können digitale Werkzeuge in Bastelaktivitäten für Vorschulkinder mit einbezogen werden?*



Wie kann man Ludoboxen digitalisieren?

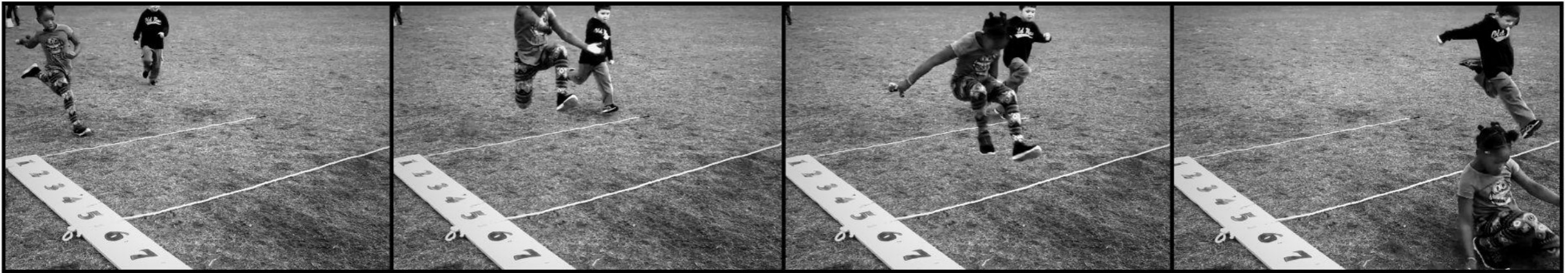
Digitale Werkzeuge wirken auf den ersten Blick oft schwer verständlich. Wenn man genauer hinsieht, stellt man jedoch fest, dass die meisten Techniken auf sehr einfachen Konzepten beruhen.

Wie wird ein Video gedreht? Ganz einfach! Es ist eine Folge von Bildern, die nacheinander aufgenommen werden. Mit ein paar ausgedruckten Bildern und einem Stab können Sie Ihr eigenes kurzes Video erstellen. Es ist eine uralte Technik, die Thaumatrope genannt wird. Animationsfilme entstehen mit vielen Standbildern hintereinander. Jede\*r kann das mit Hilfe der zugänglichen Apps ausprobieren, die wir in den Ateliers vorstellen. Fachkräfte, Eltern und Kinder. Machen Sie sich bereit für Ihren ersten Animationsfilm!



*Image credit : Vijay Chandrasekhar*

# Wie kann man Ludoboxen digitalisieren?



*Ein Auszug aus dem Workshop Keep in Touch N4 rund um Stop Motion und körperliche Aktivität  
– erdacht von La Fabulerie.*

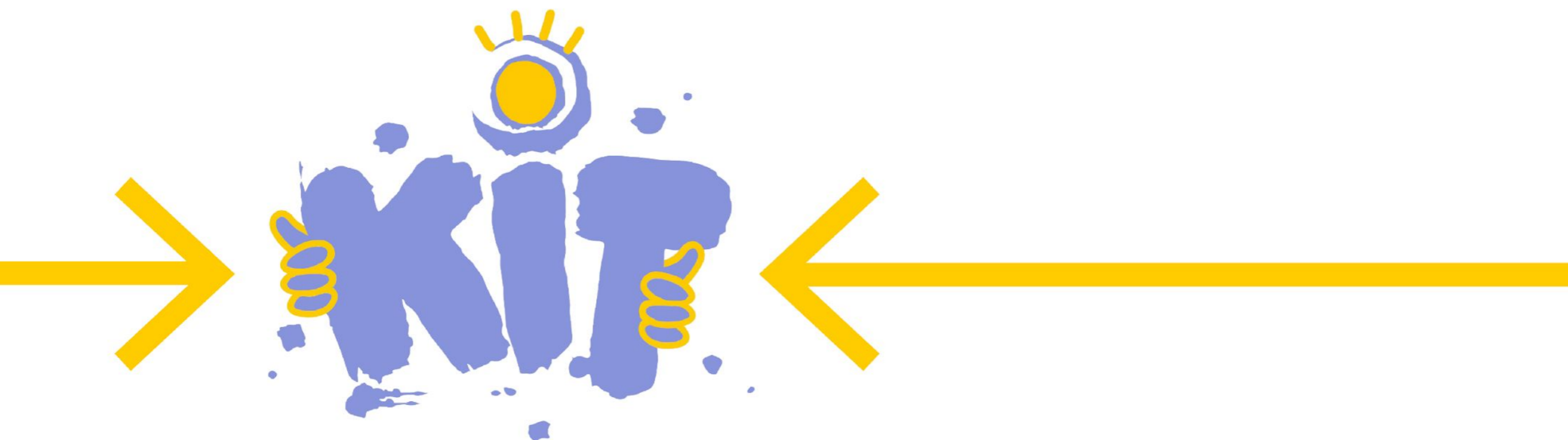
**Die Ateliers wurden in  
Zusammenarbeit mit  
Fachkräften konzipiert**

Die Ateliers wurden in Zusammenarbeit mit Fachkräften konzipiert

Um Digitale Ateliers für Vorschulkinder anbieten zu können, wurden gemeinsam mit Fachkräften Workshops zur Ausarbeitung von Aktivitäten durchgeführt und anschließend mit Kindern getestet. Dabei konnten wir Folgendes beobachten:

- Den meisten Kindern war die Oberfläche zum Navigieren auf einem digitalen Gerät bekannt und sie wussten, wie man etwas anklickt.
- Sie wussten, wie man ein Foto macht.
- Sie wussten, wie man mit dem Gerät umgeht. Manchmal nutzten sie es jedoch verkehrt herum.
- Sie navigierten nicht im Menü.
- Sie hatten Probleme mit der Drag-and-Drop-Funktion.
- Denken Sie daran, dass die Kinder das Gerät möglicherweise unbewusst ausschalten. Deswegen wird empfohlen, Apps zu verwenden, die eine automatische Speicherfunktion haben.
- Wir haben versucht, Offline-Apps zu verwenden, da Probleme beim Spielen bei schlechter Internetverbindung vom Kind als Misserfolg empfunden werden kann.

Dank der wertvollen Rückmeldungen von Fachkräften und Kindern haben wir die Digitalen Ateliers, die für die Jüngeren zu schwierig waren entfernt und andere so verändert, dass sie leicht verständlich sind.



## PARTNERS



**Zaffiria**  
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

**média**  
ANIMATION

**JFF**  
JFF – Institut für  
Medienpädagogik

**LA  
FABU  
LERIE**  
Tiers lieu culturel  
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas  
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The contents of this publication are the sole  
responsibility of the author and can in no way be taken  
to reflect the views of the European Commission.