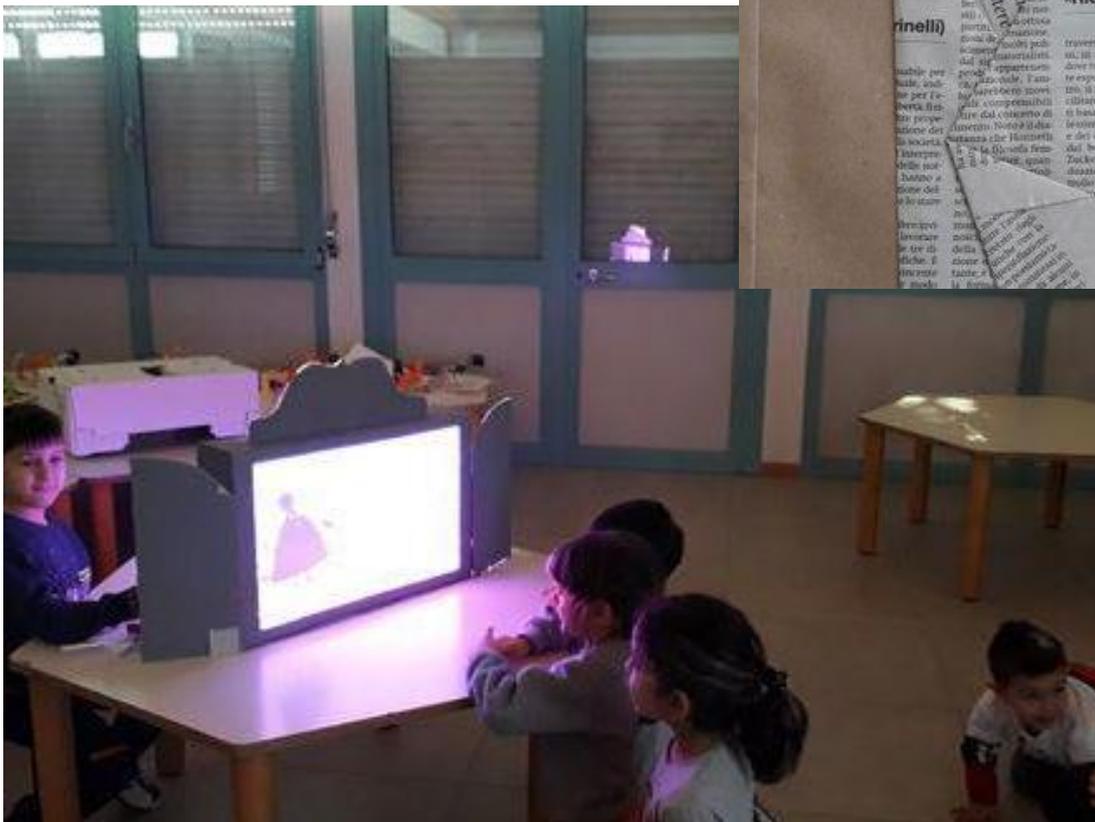
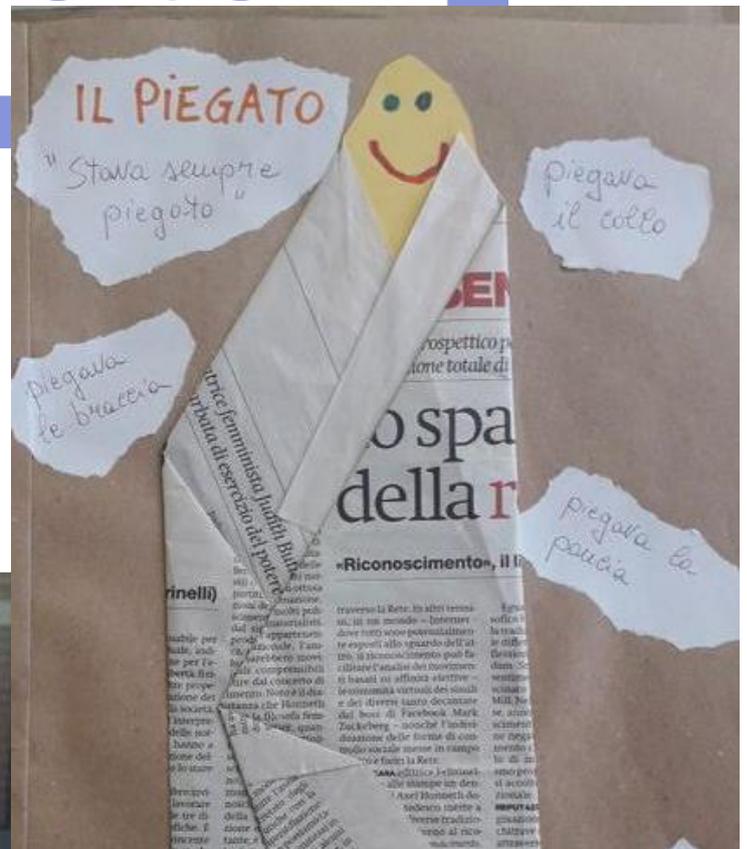


Die fünf Außenseiter



Die 5 Außenseiter

Eine Idee von:

Caterina Fabbri, Catia Podeschi

Päd. Fachkräfte in Scuola Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta, Italien

Co-Design mit **Zaffiria**

Alter: 3-5 Jahre

Keywords: #Geschichtenerzählen #Bewegung #Bilder #BookCreator

Frage: *Wie können die Figuren eines Buches mit Hilfe digitaler und analoger Ausdrucksmöglichkeiten Selbstwertgefühl und Partizipation fördern?*

Ziele:

- Verbesserung der verbalen und nonverbalen Kommunikation
 - Förderung von Selbstwertgefühl und Partizipation
 - Steigerung der Aufmerksamkeit und des Hörvermögens
 - Verbesserung der motorischen Grundmuster und der Koordination
 - Wertschätzung der besonderen Aspekte der Persönlichkeit eines jeden Menschen
-

Zeit: 7 Aktivitäten mit je 40 Minuten; insgesamt ca. 5 Stunden

Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none"> ● Illustrierte Bücher („Die fünf Außenseiter“ von Beatrice Alemagna) ● digitale Bücher ● Filmmaterial ● Theater/Schattentheater ● Bastel- und Malmaterial (Papier, Pappe, Tempera, Marker usw.) ● Schere ● Klebstoff ● recyceltes Material 	<ul style="list-style-type: none"> ● Computer/Smartphone/Tablet ● Hörbuch ● Papier, Pappe ● Schere ● Klebstoff ● recyceltes Material ● Malfarben ● Stifte

Software/ Apps:

Padlet	Book Creator	iMovie	Chatter Pix
<p>Ziele: Virtuelle Pinnwand, mit der Bilder, Videos, Texte und Zeichnungen geteilt werden können.</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: www.padlet.com</p> <p>Alternativen Mural</p>	<p>Ziele: Digitale Bücher erstellen</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://bookcreator.com</p> <p>https://apps.apple.com/de/app/book-creator-for-ipad/id442378070</p> <p>Alternativen Canva</p>	<p>Ziele: Audio/Video-Bearbeitung</p> <p>Medien: Computer; Smartphone; Tablet</p> <p>Link: https://www.apple.com/de/imovie/</p> <p>Alternativen VN Video Editor, Microsoft Foto-bearbeitung</p>	<p>Ziele: Figuren kreieren, Bilder zum Sprechen bringen</p> <p>Medien: Smartphone</p> <p>Link: Android, iOS</p>

Kurzbeschreibung

Ausgehend von dem illustrierten Buch "Die fünf Außenseiter" von Beatrice Alemagna (auch auf Englisch, Französisch und Portugiesisch erhältlich) begeben sich die Kinder auf eine künstlerische und emotionale Reise, auf der sie entdecken, dass die Schwächen der Menschen auch das sind, was sie besonders macht. Zu Hause hören die Kinder gemeinsam mit ihren Eltern der Geschichte zu, basteln mit einfachen Materialien ihre eigenen Außenseiter, erwecken sie mit einer einfachen App zum Leben und erfinden ein anderes Ende für die Geschichte. Im Kindergarten verwandeln sich die Kinder durch eine Reihe von psychomotorischen Bewegungserfahrungen und Theaterspielen in die Figuren der Geschichte. Die von den Kindern erfundenen Geschichten und alle ihre Experimente werden in einem E-Book gesammelt.

Schritt für Schritt

Schritt 1

*Im
Kinder-
garten*

Die päd. Fachkräfte stellen den Kindern das Buch "Die 5 Außenseiter" von Beatrice Alemagna vor (erhältlich in Italienisch, Französisch, Portugiesisch (Brasilien), Spanisch, Koreanisch, Englisch, Polnisch, Schwedisch und Chinesisch) und leiten eine Gruppendiskussion/ Reflexion mit Fragen an wie:

- Wer ist euer Lieblingsbösewicht? Und warum?
- Warum werden sie eurer Meinung nach „Außenseiter“ genannt?
- Wie fühlen sich die Außenseiter, wenn eine neue Figur auftaucht?

Unter Anleitung der päd. Fachkräfte und im Takt der Musik versuchen die Kinder, die Bewegungen der verschiedenen Figuren in der Geschichte nachzuahmen.



Distanzlernen

Die päd. Fachkräfte senden eine Video-Lesung des Buches (oder ein Video, in dem sie selbst das Buch lesen und die Bilder zeigen), damit die Familien die Geschichte zu einem Zeitpunkt genießen können, der ihnen am besten passt.

Schritt 2

Zu Hause

Die päd. Fachkräfte schicken den Eltern eine Video-Lesung des Buches oder eine Audioaufnahme, damit die Kinder die Geschichte im Kreise der Familie noch einmal anhören können. Sie schicken auch eine Aufforderung, die App Chatter Pix herunterzuladen, um sie auszuprobieren und frei zu spielen.

Gemeinsam mit den Eltern basteln die Kinder aus Papier, Pappe oder recyceltem Material ihre eigenen "Figuren". Die nächste Aufgabe besteht darin, sich einen Namen für die Figur und ihre Eigenschaften auszudenken. Mit der App Chatter Pix kann die Figur dann "zum Leben erweckt" werden und sich selbst präsentieren. Die Endprodukte werden an die päd. Fachkräfte geschickt oder auf ein gemeinsames Padlet hochgeladen.

Die in der Familie erstellte Figur wird in den Kindergarten mitgebracht.

Schritt 3

Im Kindergarten

Zurück im Kindergarten, wiederholen die Kinder die "Hausaufgabe" und basteln in kleinen Gruppen weitere Figuren. In der Zwischenzeit bauen die päd. Fachkräfte ein kleines "Schattentheater" aus einem recycelten Karton (Anleitung).

Wenn das Theater und die Figuren fertig sind, kann das Schattentheater beginnen:



Distanzlernen

Die päd. Fachkräfte stellen eine Videoanleitung zur Verfügung, die Eltern einlädt, gemeinsam mit ihren Kindern zu Hause ein kleines Schattentheater mit einem Schuhkarton, Backpapier und der Taschenlampe des Smartphones als Lichtquelle zu gestalten. Und mit den gebastelten Figuren neue Geschichten zu erfinden.

Schritt 4

Zu Hause

Die Kinder überlegen sich mit Hilfe ihrer Familien eine Nachricht, die sie an einen der Außenseiter schicken möchten. Über Padlet nehmen sie eine Audionachricht auf und senden sie an die ausgewählte Figur.

Schritt 5

*Im
Kinder-
garten*

Nachdem die päd. Fachkräfte die von den Kindern hochgeladenen Audiodateien angehört haben, bereiten sie Audionachrichten vor, in denen sie auf die Botschaften der Kinder antworten, indem sie Chatter Pix verwenden und die Figur selbst reden lassen.

Im Kreis hören sich die Kinder die Antworten der Außenseiter auf die Botschaften an.

Angeleitet von den päd. Fachkräfte und im Takt der Musik spielen die Kinder die Bewegungen der verschiedenen Figuren in der Geschichte nach.



Distanzlernen

Die päd. Fachkräfte senden eine musikalische Videobotschaft, in der sie Kinder und Familien auffordern, sich im Takt der Musik zu bewegen und zu versuchen, die Bewegungen der Figuren in der Geschichte nachzuahmen.

Schritt 6 --- Zu Hause	Die Eltern stellen gemeinsam mit den Kindern eine Hypothese für ein alternatives Ende der Geschichte auf und stellen es grafisch dar. Die Zeichnungen und die Geschichte mit dem alternativen Ende werden fotografiert und an die päd. Fachkräfte geschickt.
Schritt 7 --- Im Kindergarten	Die päd. Fachkräfte erstellen mit der App Book Creator ein digitales Buch, das die Dokumentation der gemachten Erfahrungen und die mit den Eltern erfundenen alternativen Endungen der Geschichte sammelt, die dann im Kindergarten projiziert werden.
	Distanzlernen Gehe direkt zum Abschluss

Abschluss

Präsenz	Virtuell
Die Eltern sind eingeladen, den Bewegungsworkshop im Kindergarten mit den Kindern zu erleben. Am Ende des Workshops erhalten sie den QR-Code, der mit dem digitalen Buch verknüpft ist.	Die von den Kindern erstellten digitalen Bücher werden jeweils mit einem QR-Code verknüpft. Die päd. Fachkräfte sammeln alle QR-Codes in einem Padlet, um sie mit den Familien zu teilen.

