

# Geschichten erfinden



# Geschichten erfinden

## Eine Idee von:

Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal

---

**Alter:** 3 - 6 Jahre

---

**Keywords:** #Sprache #Geschichtenerzählen #Emotionen #Selbstbild  
#DasSelbstunddieAnderenv #BookCreator #DigitalesBuch

---

**Frage:** *Können digitale Werkzeuge Kindern bei der Sprachentwicklung helfen?*

---

## Ziele:

- Digitale Werkzeuge nutzen, um Kindern bei der Entwicklung ihrer Sprache zu helfen
  - Herstellen einer Beziehung zwischen Schrift und mündlicher Mitteilung
  - Lesen und Schreiben mit verschiedenen Funktionen in Aktivitäten, Routinen und Interaktionen mit anderen einsetzen
  - Einsatz digitaler Hilfsmittel zur Stärkung der Beziehungen zwischen Kindergarten und Familie
  - Verwendung verschiedener digitaler Werkzeuge zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten und Beachtung von Sicherheitsregeln bei deren Verwendung
- 

**Zeit:** 6 Aktivitäten mit je 30 Minuten, insgesamt etwa 3 Stunden

---

## Material

Im Kindergarten	Zu Hause
<ul style="list-style-type: none"> <li>● Geschichte „Das Farbenmonster“ in Buch-, Papier-, Audio- oder als online Link</li> <li>● PC, Tablet oder Smartphone</li> <li>● Interaktive Tafel</li> <li>● Schere und Kleber</li> <li>● Recyclingmaterial</li> <li>● Blätter und Stifte zum Malen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Geschichte „Das Farbenmonster“ in Buch-, Papier-, Audio- oder als online Link</li> <li>● PC, Tablet oder Smartphone</li> <li>● Interaktive Tafel</li> <li>● Schere und Kleber</li> <li>● Recyclingmaterial</li> <li>● Blätter und Stifte zum Malen</li> </ul>

---

## Software/ Apps:

Class Dojo	Book Creator	Game
<p><b>Ziele:</b> Stärkung der Beziehungen zwischen Kindergarten und Familie</p> <p><b>Medien:</b> Computer; Smartphone; Tablet</p> <p><b>Link:</b> <a href="https://classdojo.com">https://classdojo.com</a></p> <p><b>Alternativen:</b> Kita-Apps und Messenger-Dienste zur Kommunikation mit Eltern</p>	<p><b>Ziele:</b> Digitale Bücher erstellen</p> <p><b>Medien:</b> Computer; Smartphone; Tablet</p> <p><b>Link:</b> <a href="https://apps.apple.com/de/app/book-creator-for-ipad/id442378070">https://apps.apple.com/de/app/book-creator-for-ipad/id442378070</a></p> <p><b>Alternativen:</b> Word /Paint</p>	<p><b>Ziele:</b> Verwendung von Schriften mit unterschiedlichen Funktionen</p> <p><b>Medien:</b> Computer; Smartphone; Tablet</p> <p><b>Link:</b> <a href="https://learningapps.org/whatch?v=pcgq8xizet21">https://learningapps.org/whatch?v=pcgq8xizet21</a></p> <p><b>Alternativen:</b> Bücher und Schreibmaterial</p>

---

## Kurzbeschreibung

Durch das Anhören von Geschichten und Liedern mit Hilfe digitaler Geräte (Tablet, PC und Smartphone) entwickeln Kinder ihre Sprachfähigkeiten weiter. Unterstützend wirken vor allem das Nacherzählen von Geschichten, das Aufzeichnen von Liedern und eigenen Geschichten, die von den Familien mithilfe der verschiedenen digitalen Anwendungen erstellt wurden.

Am Ende können Kinder mit der App Book Creator ein Buch mit den erarbeiteten Geschichten erstellen und ein Theaterstück aufzeichnen.

---

## Schritt für Schritt

<p><b>Schritt 1</b> --- <i>Im Kindergarten</i></p>	<p>Anhören der Geschichte "Das Farbenmonster" und anschließend mit den Kindern darüber sprechen. Sie können sich gegenseitig erzählen, "wie sie sich fühlen".</p> <p>Die Kinder können die Geschichte nachspielen und nacherzählen.</p>
	<p><b>Distanzlernen</b> Über eine Nachricht auf ClassDojo laden die päd. Fachkräfte die Familien ein, die Geschichte "Das Farbenmonster" zu hören oder zu lesen und eine Geschichte zu erfinden, in der mindestens eine Figur ein Monster ist. Außerdem erhalten sie den Auftrag ein Monster in 3D mit Recyclingmaterialien zu gestalten. Anschließend präsentieren sie ihre Produktionen im virtuellen Klassenzimmer von ClassDojo.</p>
<p><b>Schritt 2</b> --- <i>Zu Hause</i></p>	<p>Die Kinder hören sich mit Hilfe ihrer Eltern die Geschichte auf dem PC, Tablet oder Smartphone an und erstellen dann eine Geschichte, bauen ein 3D-Monster und stellen es auf ClassDojo in ihr Portfolio.</p>
<p><b>Schritt 3</b> --- <i>Im Kindergarten</i></p>	<p>Im Kindergarten lesen die päd. Fachkräfte die von den Familien erfundenen Geschichten vor, zeigen die Figuren und Illustrationen und erstellen ein digitales Buch mit dem Book Creator.</p>



### **Distanzlernen**

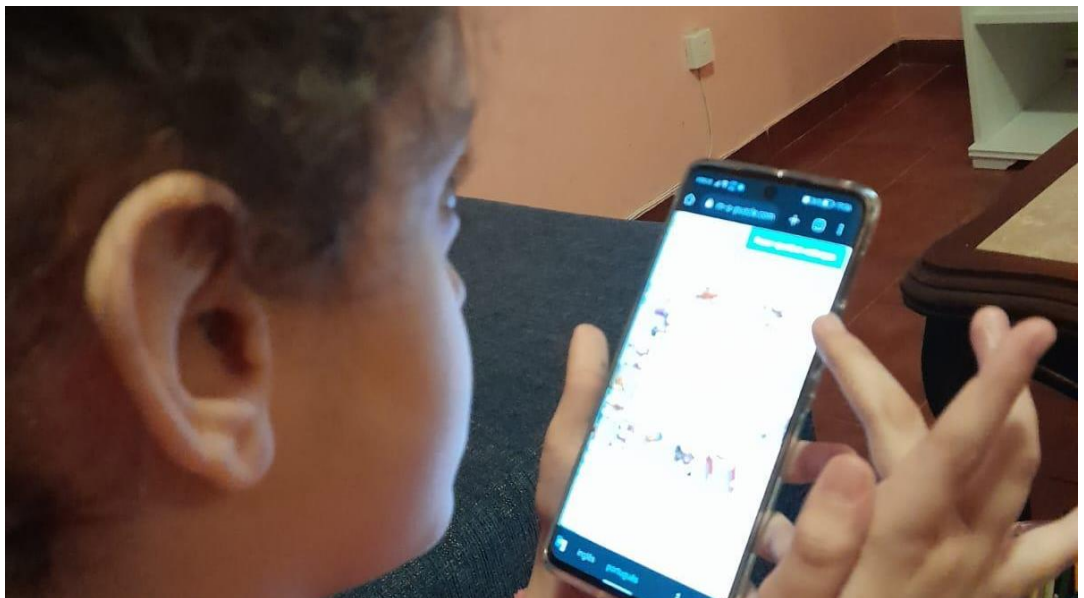
Die päd. Fachkräfte teilen in ClassDojo die mit Book Creator erstellten Bücher und die Videos mit den von den Kindern gemachten Theaterstücken.

Die päd. Fachkräfte erstellen mit den Kindern ein Spiel in der App Learningapps.

### **Schritt 4**

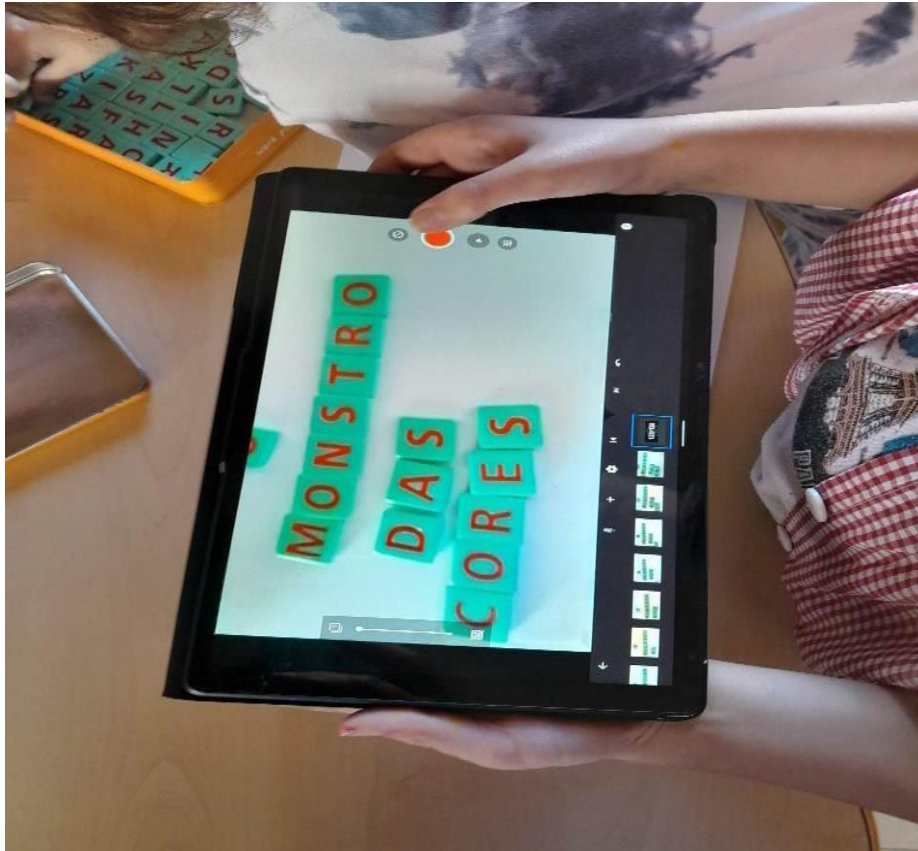
---  
*Zu Hause*

Die Eltern schauen mit ihren Kindern die Ergebnisse (Digitales Buch und Videos) im virtuellen Klassenzimmer ClassDojo an und spielen ein Spiel mit der digitalen Anwendung Learningapps.



# Abschluss

Präsenz	Virtuell
Die Kinder präsentieren das Theaterstück und das Lied "Das Farbenmonster" den anderen Gruppen im Kindergarten.	Das digitale Buch wird auf ClassDojo und auf dem Kindergarten-Blog veröffentlicht.



**Livro de Monstros e monstrosinhos**  
by JI C - 22.23

Autores:  
Famílias das crianças do JI C, sala vermelha do Jardim de Infância da Escola Básica da Cidade Sol

Ilustrações:  
Crianças do JI C, sala vermelha do Jardim de Infância da Escola Básica da Cidade Sol

Ano letivo 2022/2023

Livro de histórias de monstros e monstrosinhos

A screenshot of a digital book interface. The top left shows the title 'Livro de Monstros e monstrosinhos' and the author 'by JI C - 22.23'. The top right has icons for zoom, share, settings, and a 'Read to' button. The main content area is split into two columns. The left column contains text about the authors and illustrators, a photograph of a school building and playground, and the school year 'Ano letivo 2022/2023'. The right column features a collection of colorful, hand-drawn monster illustrations in various shapes and colors (red, green, blue, yellow, black). A thought bubble in the center of the illustrations contains the text 'Livro de histórias de monstros e monstrosinhos'.