

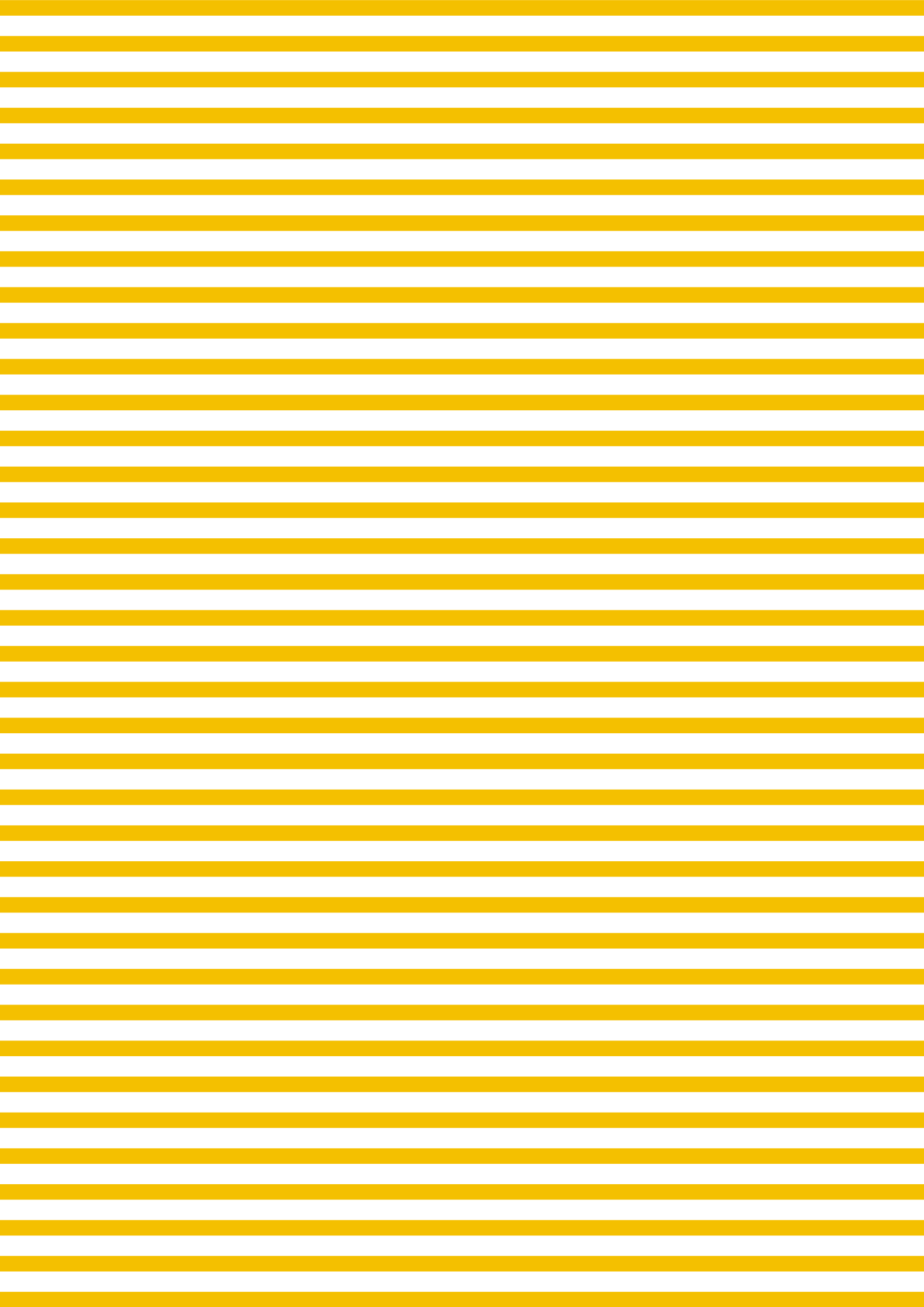
# Das *Keep in Touch* Toolkit



## 40 Digitale Ateliers für den Kindergarten



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



# Inhaltsverzeichnis

5	Vorwort
7	Wie wir begonnen haben
8	<i>Keep In Touch</i> -Erprobung und Toolkit
11	Tipps für den Einstieg
13	40 Digitale Ateliers

DA#1	Die Reise des Maskottchens	Belgien
DA#2	Emotionen-Memory	Frankreich
DA#3	Emotionen erforschen mit der 5-Bild-Methode	Deutschland
DA#4	Gesichter & Orte	Italien
DA#5	Erkundungsspiel	Italien
DA#6	Triff mein Kuschtier	Italien
DA#7	Ein emotionaler Brief	Italien
DA#8	Ein Wirrwarr der Gefühle	Italien
DA#9	Sanfte Kieselsteine	Italien
DA#10	Das Gefühlespiel	Portugal
DA#11	Natur in der Stadt	Belgien
DA#12	Die Jahreszeiten	Frankreich
DA#13	Foto-Safari mit Blumen	Deutschland
DA#14	Projektion der Projektion	Italien
DA#15	Wie ein Baum	Italien
DA#16	Kreative Pinsel	Italien
DA#17	Bäumejagd	Italien
DA#18	Eine Straße für alle	Italien
DA#19	Der magische Wald	Italien
DA#20	Kreative Naturkunst	Portugal
DA#21	Stop-Motion Film	Belgien
DA#22	Sprechende Portraits	Frankreich
DA#23	Audio-Experimente mit Wassermusik	Deutschland
DA#24	Im verschneiten Tal	Italien
DA#25	Kleiner Stock	Italien
DA#26	Die Fünf Außenseiter	Italien
DA#27	Natur-Geschichten	Italien
DA#28	Geschichten erfinden	Portugal
DA#29	Das Foto-Abenteuer	Belgien
DA#30	Finde die Formen!	Frankreich
DA#31	Analoge & digitale Coding-Spiele	Deutschland
DA#32	Die Kunst der Geometrie	Italien
DA#33	Bee Bot-Abenteuer	Italien
DA#34	Monster-Zählen	Portugal
DA#35	Geheimnisvolle*r Freund*in	Belgien
DA#36	Animationen selbst machen!	Frankreich
DA#37	Actionbound erstellen & spielen	Deutschland
DA#38	Dem Schatten die Hand geben	Italien
DA#39	Du bist Musik!	Italien
DA#40	Monster-Rennen	Portugal



# Vorwort

*Keep in Touch (KIT)* ist ein europäisches Projekt, das vom Erasmus-Plus-Programm der Europäischen Union kofinanziert wird und zum Ziel hat, innovative Methoden und Werkzeuge zur Stärkung von Medienkompetenz in der Frühpädagogik zu fördern. Hierfür arbeiteten fünf Partnerorganisationen aus unterschiedlichen europäischen Ländern - Italien, Deutschland, Frankreich, Belgien und Portugal - zwei Jahre zusammen. Daran beteiligt waren vier Medien- und Kulturbildungseinrichtungen, ein Schulverbund und 29 Kindertagesbetreuungseinrichtungen. Das Projekt beinhaltet innovative Ansätze für den Umgang mit digitalen Medien in der frühkindlichen Bildung, Betreuung und Erziehung. Hierbei werden die von der COVID-Pandemie aufgezeigten Herausforderungen, wie z.B. emotionale Bindungen und sozialer Nähe durch einen kritischen und kreativen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen, aufgegriffen.

Die Pandemie hatte und hat erhebliche weltweite Auswirkungen auf die Bildung und die Lebenswelt der Kinder. Die plötzliche Verlagerung unseres Lebens in die „Onlinewelt“ verstärkte den Bedarf an Digitalisierung und vor allem digitaler Inklusion in der Bildung – die Notwendigkeit, flexibler und digitaler zu sein, und die emotionale Bindung zwischen Kindern und päd. Fachkräften aufrechtzuerhalten, insbesondere im Kontext von räumlicher Distanz und virtuellen Beziehungen. Kinder wachsen heute selbstverständlich in einer digitalen Welt auf. Die Pandemie hat den Prozess, der bereits im Gange war, exponentiell beschleunigt. Umso dringlicher und notwendiger wurde es, die Kompetenzen von Kindern von klein auf entwicklungsgerecht zu stärken und einen kreativen, kritischen und sicheren Umgang mit digitalen Medien zu lernen. Um den Bedürfnissen der gesamten Bildungsgemeinschaft gerecht zu werden, ist es jedoch wichtig, Eltern und päd. Fachkräfte in diesen Prozess mit einzubeziehen. Digitale Werkzeuge sind hierfür eine großartige Unterstützung, nicht nur für den Austausch und die Förderung von Kreativität, sondern auch für die Aufrechterhaltung emotionaler Bindungen. Voraussetzung ist allerdings der Zugang zu digitalen Werkzeugen und die Kompetenzen bei päd. Fachkräften, Eltern und Kindern diese richtig zu beherrschen und zu verstehen.

Im Rahmen dieses Projekts wurden Aktivitäten entwickelt und umgesetzt, die die gesamte Bildungsgemeinschaft mit einbeziehen und die Kreativität und Inspiration pädagogischer Vorreiter\*innen nutzen. Praktische und alltägliche Fragen, wie die Chancen (und Risiken) des Digitalen oder die Notwendigkeit der Entwicklung von Distanzlernen aufgrund der Pandemie, werden beantwortet und Methoden und Werkzeuge bereitgestellt, die in der Post-Pandemie-Realität der frühkindlichen Bildung nützlich sind. Die entwickelten Aktivitäten und Werkzeuge beziehen das Digitale als pädagogischen Wert mit ein und stellen die Kinder als Co-Autor\*innen in

den Mittelpunkt ihres Lernens, indem sie Neugier und Vorstellungskraft der Kinder anregen und zusammen mit anderen Kompetenzen Kreativität und kritisches Denken als Triebkräfte für ein verbessertes lebenslanges Lernen entwickeln. Digitale Medien werden dabei als ergänzende Werkzeuge verstanden, die analoge Werkzeuge und Erfahrungen in der täglichen pädagogischen Arbeit nicht ersetzen, sondern das Lernen bereichern können. Wir bieten das Konzept des Digitalen Ateliers an, als Ergebnis einer kontinuierlichen Reflexion über den pädagogischen und didaktischen Ansatz des Pädagogen Alberto Manzi und die Arbeit des Künstlers Bruno Munari. Diese geben Ihnen wertvolle Werkzeuge für den Umgang mit dem Digitalen im Kindergarten an die Hand, sodass die Kompetenzen der Kinder von klein auf entwicklungsgerecht gestärkt werden, sie kreativ, kritisch und sicher mit digitalen Medien umgehen können und sich in der komplexen Medienwelt zurechtfinden. Die Begleitung der Kinder bei der Entdeckung der Welt durch den kreativen Umgang mit Technik kann auch für päd. Fachkräfte eine spannende Erfahrung sein.

# Wie wir begonnen haben

Der Startpunkt des Projekts war die Sammlung und der Austausch zwischen Medienpädagog\*innen und Kita-Fachkräften über Praxisangebote, die während der Pandemie entwickelt wurden. Der Schwerpunkt lag dabei auf der kreativen Nutzung erschwinglicher und leicht zugänglicher Medien, sowohl bei der Entwicklung digitaler Aktivitäten als auch bei der Nutzung digitaler Medien zur Aufrechterhaltung des Kontakts zu Kindern und ihren Familien. Diese ersten Sammlungen bildeten die Grundlage für die Schulung von 219 päd. Fachkräften in den fünf Projektländern. Anschließend waren 175 päd. Fachkräfte weiterhin aktiv am Projekt beteiligt und leisteten mit ihren Rückmeldungen und Erfahrungen einen wertvollen Beitrag zur Entwicklung des **KIT-E-Learning-Kurses**.

Der Kurs besteht aus fünf Modulen mit Lektionen, Materialien, Videoanleitungen und Praxisbeispielen, die die methodische und inspirierende Grundlage unserer Arbeit bilden und in fünf Sprachen auf der Projekt-Website verfügbar sind: [www.keepintouch-project.eu/de/e-learning-modules-4](http://www.keepintouch-project.eu/de/e-learning-modules-4)



**Einführung:**  
Medienpädagogik –  
Chancen und Möglichkeiten



**Modul 1:**  
Mediennutzung im  
Kindergarten



**Modul 2:**  
Das digitale Atelier im  
Kindergarten



**Modul 3:**  
Annäherung an digitale  
Medien auf analoge Weise



**Modul 4:**  
Medienkompetenzförderung  
durch Koedukation  
Kindergarten – Familien



**Modul 5:** Digitale  
Werkzeuge für die  
Kommunikation zwischen  
Kita und Familie

# Keep in Touch – Erprobung

Ein weiteres Ziel unseres Projekts war, die geschulten päd. Fachkräfte dabei zu unterstützen, innovative Bildungswege zu eröffnen und aktive Medienarbeit zu fördern, und zwar durch die Konzeption und Entwicklung Digitaler Ateliers, die von Februar 2022 bis Juli 2022 unter Beteiligung von mehr als 1.800 Kindern (3-6 Jahre) und ihren Familien in den fünf Projektländern erprobt wurden. Die Erprobung sowie die Einbindung der päd. Fachkräfte wurden in den einzelnen Ländern unterschiedlich umgesetzt:

**In Italien** war das Digitale das zentrale Element von Schulung, Begleitung und aktiver Mitgestaltung zwischen Zaffiria und den Bildungseinrichtungen. So konnten über 120 päd. Fachkräfte aus sieben verschiedenen Regionen fortgebildet werden, wobei der Schwerpunkt auf der kreativen und abwechslungsreichen Nutzung von Medien lag. Nach einer ersten Schulungsphase, die von Oktober bis Dezember 2021 dauerte, entwickelten die päd. Fachkräfte 26 Ideen für Digitale Ateliers, die von Januar bis Juni 2022 von 108 päd. Fachkräften in 28 Kindergärten (47 Abteilungen) mit 842 Kindern und ihren Eltern geprobt wurden. Der Gestaltungs- und Erprobungsprozess wurde von Zaffiria durch regelmäßige Online-Treffen begleitet, bei denen alle päd. Fachkräfte die Möglichkeit hatten, Ideen zu teilen, Erfahrungen auszutauschen und vor allem der Entwicklung von Kreativität viel Zeit zu widmen. Im Toolkit finden Sie eine Auswahl von 20 Digitalen Ateliers, die von den päd. Fachkräften im Co-Design mit Zaffiria erstellt wurden. Zaffiria möchte sich bei allen bedanken, die mit ihrem leidenschaftlichen Engagement das Rückgrat und Herz des Keep In Touch-Projekts in Italien waren.

**In Belgien** nutzte Media Animation das Projekt *Keep in Touch* dazu, 40 päd. Fachkräfte zu schulen, um digitale Medienbildung in den Kindergartenalltag zu integrieren. Am Ende der Schulung hatte jede päd. Fachkraft die Aufgabe, ein Digitales Atelier mit Aktivitäten zu entwickeln, die mit Kindern umgesetzt werden können. Begeistert schlugen die päd. Fachkräfte im Januar 2022 neun innovative und vielversprechende Digitale Ateliers vor. Diese Aktivitäten wurden im Frühjahr 2022 in neun Kindergärten und mit mehr als 170 Kindern getestet. Während der Coaching-Phasen nach den Schulungen unterstützte Media Animation die päd. Fachkräfte beim Design der Digitalen Ateliers. Alle Fachkräfte haben es geschafft, aus ihrer Komfortzone herauszukommen, etwas Neues auszuprobieren, sich für Medienbildung im Kindergarten zu begeistern und gleichzeitig mit den Eltern zusammenzuarbeiten. Media Animation dankt allen für die Teilnahme an diesem großartigen Projekt, das die Entwicklung neuer Ideen für den Kindergartenalltag ermöglicht hat. Im Toolkit finden Sie eine Auswahl



von fünf Digitalen Ateliers, die von den belgischen Pädagog\*innen in Zusammenarbeit mit Media Animation erstellt wurden.

**In Frankreich** wurde das Projekt *Keep in Touch* als Chance genutzt, päd. Fachkräfte in kreativer Mediennutzung zu schulen und ihnen Grundkenntnisse für den Umgang mit digitalen Medien im Kindergarten zu vermitteln. Die päd. Fachkräfte wurden von November 2021 bis Januar 2023 geschult. Nach den Schulungen testeten sie mit ihren Kindergruppen fünf Digitale Ateliers, die von La Fabulterie entworfen wurden. Insgesamt haben rund 200 Kinder im Alter von 3 bis 6 Jahren zusammen mit ihren Eltern an einem Digitalen Atelier teilgenommen.

**In Portugal** wurde das Keep In Touch-Projekt im Rahmen des Aktionsplans für die digitale Entwicklung von Bildungseinrichtungen (PADDE) umgesetzt, der als Reaktion auf die Pandemie vom Bildungsministerium aufgestellt wurde. Dieser Plan wurde zu einem strategischen Instrument, mit dem Informationen über vorhandene Technik und Medienkompetenz bei päd. Fachkräften gesammelt wurden, um eine bessere Verwaltung und Nutzung digitaler Ressourcen für Bildungseinrichtungen zu ermöglichen. Durch die Anschaffung digitaler Geräte konnte die Einrichtung neue Ressourcen entwickeln, die sich als äußerst wichtig für den Beziehungsaufbau zwischen Kindergarten und Familie und für das Distanzlernen erwiesen haben. Zwischen März 2020 und Dezember 2022 erhielten die päd. Fachkräfte des Kindergartens eine (Online-) Schulung zum Thema Medien und erstellten fünf Digitale Ateliers, die gleichzeitig online oder persönlich an die Familien weitergetragen wurden. 11 päd. Fachkräfte, vier Kindergärten, 250 Kinder und ihre Familien waren am Projekt beteiligt.

**In Deutschland** wurden von Mai bis Juli 2022 fünf Digitale Ateliers in drei Kindergärten in München und Augsburg umgesetzt. Die Digitalen Ateliers wurden vom JFF entwickelt und basieren auf JFF-Praxiserfahrungen sowie auf Ergebnisse aus dem Pilotprojekt "Medienkompetenz in der Frühpädagogik stärken". Die Digitalen Ateliers wurden von 10 päd. Fachkräften vor Ort umgesetzt und zum Teil an die verschiedenen Altersgruppen im Kindergarten angepasst. In der Erprobungsphase haben 100 Kinder und 84 Eltern verschiedene digitale Bildungsmöglichkeiten kennengelernt und angewendet. Ein besonderer Schwerpunkt war die Einbeziehung der Eltern und die Stärkung der Erziehungs- und Bildungspartnerschaft zwischen Eltern und päd. Fachkräften im Kindergarten. Die Digitalen Ateliers boten eine große Chance, Kindern, Eltern und päd. Fachkräften das kreative Potenzial von Medien näher zu bringen, die Mediennutzung in der Familie und im Kindergarten mit neuen Augen zu sehen und gemeinsam darüber ins Gespräch zu kommen.

# Keep in Touch – Toolkit

Das Toolkit ist das Ergebnis der Zusammenarbeit zwischen den Projektpartnern, päd. Fachkräften, Kindern und Eltern. Es enthält **40 Digitale Ateliers, die mit Kindern zwischen 3 und 6 Jahren durchgeführt werden können** und sich auf fünf Hauptthemen beziehen: Emotionen, Natur, Sprache/Geschichtenerzählen, Mathematik und Bewegung.

In der Kurzbeschreibung finden Sie einen Link oder einen QR-Code, der Sie zu einer **Schritt-für-Schritt-Anleitung** mit Links und Multimedia-Materialien führt. Die in jedem Atelier aufgeführten Keywords geben Ihnen einen Hinweis auf die bearbeiteten Themen und Medien. Ein wichtiger Aspekt der Digitalen Ateliers ist die Verbindung zwischen den Aktivitäten im Kindergarten und zu Hause, d.h. die aktive Einbeziehung der Familien in die Aktivitäten. Wir halten dies für einen wichtigen Aspekt der Bildungs- und Erziehungspartnerschaft (Koedukation), der aktiv gepflegt werden muss, um eine feste pädagogische Brücke zwischen Kindergarten und Familien zu schlagen, die nicht nur in Krisenzeiten von Bedeutung ist.

Da sich das Projekt auf Pandemiezeiten bezieht, wird ein alternativer Vorschlag zu jeder Aktivität im Kindergarten mit dem Stichwort "Distanzlernen" angeboten. Dieses Angebot kann jedoch auch in Fällen, die nicht nur mit Quarantäne verbunden sind, relevant sein z.B. wenn ein Kind krank ist, der Kindergarten schließt, die päd. Fachkraft erkrankt oder als ein Angebot für kreative Aktivitäten während den Ferien. Ein zweiter wichtiger Fokus liegt bei leicht zugänglichen Technologien und digitalen Werkzeugen, wobei niedrigschwellige Technologien, kostenlose Apps und Software ausgewählt und Alternativen vorgeschlagen werden, die für die gleichen Bildungsziele verwendet werden können.

Wir laden Sie dazu ein, flexibel und kreativ zu sein, sowohl bei der Nutzung der verschiedenen digitalen Werkzeuge als auch bei der Umsetzung der vorgeschlagenen Digitalen Ateliers. Es können nur einzelne Aktivitäten durchgeführt oder Aktivitäten neu gemischt werden – experimentieren ist erwünscht und **haben Sie vor allem Spaß mit den Kindern!**

# Tipps für den Einstieg

Für pädagogische Fachkräfte

Stellen Sie sicher, dass Ihre digitalen Geräte vor dem Einsatz alle aufgeladen und auf dem aktuellen Stand sind. Überprüfen Sie, ob eine Internet-Verbindung vorhanden ist, falls diese benötigt wird.

Bevor Sie ein Digitales Atelier mit den Kindern durchführen, machen Sie sich im Vorfeld damit vertraut.

Schauen Sie sich die vorgeschlagenen Apps vorher an und üben Sie damit.

Stellen Sie sicher, dass jedes Kind bei der Aktion miteinbezogen ist. Wenn Schritte zuhause nicht umgesetzt werden konnten, beziehen Sie die Kinder dadurch mit ein, dass diese Teilbereiche auch nachträglich in der Einrichtung umgesetzt werden können.

Unterstützen Sie das Kind bei der Aktivität, respektieren Sie dabei dessen Entscheidungen und eigenen Rhythmus.

Bei der Durchführung und bei der Weiterverwertung des entstandenen Materials, z.B. Teilen über digitale Dienste, beachten Sie die Persönlichkeitsrechte des Kindes.

Haben Sie Freude daran, die Eltern in die Koedukation mit einzubinden und setzen Sie sich selbst und die Eltern nicht unter Ergebnisdruck.

Seien Sie sich der unterschiedlichen Ausstattung in den Elternhäusern und deren verschiedene digitale Zugänge bewusst.

Nutzen Sie digitale Möglichkeiten, um unnötiges Drucken zu vermeiden.

**Nehmen Sie sich die Freiheit, zu improvisieren!**

# **40 DIGITALE ATELIERS**

# Die Reise des Maskottchens

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da1-die-reise-des-maskottchens/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da1-die-reise-des-maskottchens/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Kareen Krief</b> , Päd. Fachkraft in Städtischer Schule Belgrade, Belgien Co-Design mit <b>Média Animation ASBL</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Sprache #Fotografie #Selfie #Medienbildung
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 7 Aktivitäten im Umfang von etwa 5 Stunden sowie 4 Aktivitäten in der Familie</li> <li>• Das Projekt erstreckt sich über mehrere Wochen, je nach Anzahl der Kinder</li> </ul>
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verwenden Sie ein Übergangsobjekt (Maskottchen), um das Sprechen und die Sprache innerhalb der Gruppe zu fördern und eine emotionale Verbindung zwischen Kindergarten und Zuhause herzustellen</li> <li>2. Verstehen, dass der Inhalt eines Fotos das Ergebnis einer bestimmten Absicht der fotografierenden Person ist</li> <li>3. Aufnahme von Selbstporträts und Entwicklung kreativer Selbstständigkeit durch den Kamergebrauch</li> </ol>

**Frage:** *Wie kann man eine Botschaft mit Hilfe eines Fotos vermitteln?*

Mit der Reise eines Kindergartenmaskottchens zwischen Kindergarten und Zuhause erforscht dieser Workshop einen pädagogischen Ansatz zu Fotografie. Dabei geht es darum, die Abenteuer des Maskottchens, das von Familie zu Familie reist, fotografisch aufzubereiten und zu dokumentieren. Durch diese Herangehensweise setzen sich die Kinder mit dem Medium Foto sowohl in Bezug auf die Produktion (Aufnahme) als auch auf die Rezeption (Analyse, Auswirkungen des Blickwinkels usw.) auseinander, um ihre Perspektive zu schärfen.



# Emotionen-Memory

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da2-emotionen-memory/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da2-emotionen-memory/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>La Fabulerie</b> , erprobt mit <b>La tribu Meinado</b> , Marseilles, Frankreich
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Portrait #Bilder #Fotografie #Selbstbild #DasSelbstunddieAnderen
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten mit einer Gesamtdauer von 2 Stunden
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lernen, Gefühle zu erkennen</li> <li>2. Eigene Emotionen und Gefühle verstehen</li> <li>3. Mimik &amp; Schauspiel</li> </ol>

## Frage: Kannst du einfache Emotionen erkennen und nachahmen?

In einem sozialen Umfeld ist es wichtig, Emotionen (die eigenen und die der anderen) erkennen zu können, um zu kommunizieren. Dieses Projekt hilft Kindern, Emotionen anhand eines Meilensteins der digitalen Kultur zu erkennen: **der Smiley** 😊.

Im ersten Teil entdecken die Kinder Emotionen und ahmen sie nach. Sie **spielen ein Memoryspiel**, bei dem sie Smileys und Gesichter zuzuordnen.

Im zweiten Teil verwenden die Kinder **Lernapps**, um im Kindergarten ihr eigenes Memoryspiel mit Bildern zu erstellen, die sie zu Hause mit ihrer Familie aufgenommen haben. Dieses Spiel wird dann im Kindergarten mit allen Kindern gespielt, damit sie die Familienmitglieder der anderen auf lustige Weise kennen lernen.

Sehen Sie sich das Video hier an: <https://tube.tchncs.de/w/f568YZTmHmLytmTgaRQydX>



## Emotionen erforschen mit der 5-Bild-Methode

### Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da3-emotionen-erforschen-mit-der-5-bild-methode/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da3-emotionen-erforschen-mit-der-5-bild-methode/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>JFF – Institut für Medienpädagogik</b> getestet mit <b>Familienzentrum Peter und Paul</b> , Augsburg, Deutschland
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Fotografie #Bilder #Kunst #Digitalkamera
<b>Alter</b>	5-7 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30-40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verwendung der Kamera zum Fotografieren und Erforschen von Emotionen und wie diese durch eine Kamera erkannt und eingefangen werden können</li> <li>2. Identifizierung von Mechanismen und etablierten Sehgewohnheiten in Bezug auf emotionale Reaktionen auf Fotos auf aktive Art und Weise</li> <li>3. Lernen, Fotos zu nutzen, um die Perspektive zu verändern und eine kurze Geschichte zu erzählen. Erwerb von Kenntnissen über Storytelling und Übergänge vom Foto zum Film</li> </ol>

**Frage:** *Welche Emotionen kennst du und wie kannst du sie in einem Foto einfangen?*

Die Kinder gehen auf Fotosafari und nutzen die Kamera, um ihre Umgebung und ihre persönliche Beziehung zu ihr zu erkunden. Durch den Einsatz eines digitalen Geräts sehen die Kinder ihre Umgebung mit anderen Augen, erforschen ihre Bedeutung und verändern ihre Wahrnehmung. Zu Hause und im Kindergarten lernen die Kinder, Fotos mit Kategorien zu bewerten und persönliche Standpunkte und Emotionen zu erkennen und zu benennen, sowie ein kollaboratives Werkzeug wie eine Online-Pinnwand zu nutzen, um Inhalte und Erfahrungen mit anderen zu teilen. Die Kinder können das Fotomaterial auch nutzen, um als Gruppe zusammenzuarbeiten, Ideen zu entwickeln und gemeinsam eine kurze Geschichte zu erfinden.





# Gesichter & Orte

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da4-gesichter-und-orte/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da4-gesichter-und-orte/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Romina Copetti, Maria Teresa Sillitto, Sara Veljacà, Cristiana Paolini,</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia, zusammen mit "Non ti scordar di me-Grisulute-Avasinis, Alesso di Trasaghis, Italien Co-Design mit <b>Elena Iodice</b> und <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Bewegung #Kunst #Natur #Medienbildung
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 1 Stunde)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erkennen und Wiedergeben von Gesichtsausdrücken</li> <li>2. Erkunden der sozialen und natürlichen Umwelt</li> <li>3. Bilder und Fotografien interpretieren und nachbearbeiten</li> </ol>

## Frage: Kann ein Gesicht zur Landschaft werden?

**Ja!**

**Mit einem Tablet, einer Klarsichtfolie, einem Marker und viel Kreativität!** Zu Hause mit ihren Eltern und im Kindergarten mit ihren Fachkräften beobachten und fotografieren die Kinder ihr Territorium, die umliegende Natur und die Gesichter ihrer Großeltern. Die aufgenommenen Fotos bilden die Grundlage für die Gestaltung zweier Welten, die sich überschneiden und gegenseitig beeinflussen: **Die Gesichtszüge der Großeltern verwandeln sich in Landschaften**, die am Ende zu einer großen Wandarbeit zusammengefügt werden.



## Erkundungsspiel

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da5-erkundungsspiel/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da5-erkundungsspiel/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Cataldi Francesca, Geraci Caterina, Lisa Spazzoli,</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia "Don Teofrasto Pasini" di Sala, Sala di Cesenatico, Italien. Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Geschichtenerzählen #Fotografie #Medienbildung #Selbstbild
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	8 Aktivitäten (je ca. 40 Min.)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erforschung der Fotografie und Kommunikation durch Bilder</li> <li>2. Förderung der kreativen, phantasievollen und ausdrucksstarken Fähigkeiten des Kindes</li> </ol>

**Frage:** *Wie können wir Kindern helfen, einen kritischen Blick für die im Internet geteilten Bilder zu entwickeln?*

In diesem digitalen Atelier ist die **natürliche Neugierde der Kinder** für Fotos und Kameras der Ausgangspunkt für eine vertiefte Erfahrung in der Welt der **Fotografie und Kommunikation durch Bilder**. Das Kind entwickelt Fähigkeiten und Fertigkeiten, indem es seine ersten technologischen Experimente durchführt; es **erkundet die Realität** und lernt, **seine Erfahrungen zu reflektieren**, indem es sie beschreibt, darstellt und mit verschiedenen Kriterien und Methoden neu ordnet.



## Triff mein Kuscheltier

### Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da6-triff-mein-kuscheltier/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da6-triff-mein-kuscheltier/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Romina Copetti, Maria Teresa Sillitto, Sara Veljacà, Cristiana Paolini</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia "Non ti scordar di me - Grisolute - Avasinis", Alesso di Trasaghis, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Sprache #QRCode #Podcast #Fotografie
<b>Alter</b>	3 Jahre
<b>Zeit</b>	4 Aktivitäten ( je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Emotionen ausdrücken</li> <li>2. Zuhören und Kommunikationsfähigkeit fördern</li> <li>3. Psychisches und physisches Wohlbefinden des Kindes fördern</li> </ol>

### Frage: Kann Spielzeug Kinder dazu ermutigen, über sich selbst zu sprechen?

Das Lieblingsspielzeug der Kinder wird zu einer wertvollen Gelegenheit, über sich selbst zu sprechen und neue Dinge übereinander zu entdecken. Zu Hause machen die Kinder (mit Hilfe der Eltern) ein Foto von ihrem Lieblingskuscheltier. Im Kindergarten erzählen die Kinder anschließend gemeinsam mit den päd. Fachkräften in verschiedenen Episoden eines Podcast, was sie mögen und warum sie dieses Spielzeug ausgewählt haben. Jedes Foto wird dann mit einem QR-Code verknüpft, um eine "Kunst"-Ausstellung mit den Spielzeugen und ihren "Geschichten" im Kindergarten zu erstellen.



## Emotionaler Brief

### Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da7-emotionaler-brief/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da7-emotionaler-brief/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Nadia Matassoni, Raffaella Batino, Nisi Olga Lucia</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'infanzia Arcobaleno, Novafeltria, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Geschichtenerzählen #QRCode #Podcast #Weihnachten
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aufbau und Stärkung emotionaler Bindungen</li> <li>2. Förderung des Hörverständnisses, Sprachkompetenz und Kreativität</li> </ol>

**Frage:** Kann die gemeinsame Gestaltung eines Adventskalenders zu einer Chance werden, die Familienbindung zu stärken?

Das Warten auf Weihnachten hat noch nie so viel Spaß gemacht! Alle Eltern sind eingeladen, den päd. Fachkräften eine Weihnachtserinnerung aus ihrer Kindheit zu schicken und mit ihnen zu teilen. Alle Erinnerungen, sowohl physische als auch digitale, werden in einem Adventskalender zusammengestellt. Während der Adventszeit hören die Kinder jeden Tag eine Erinnerung und entdecken so die Geschichten über die Kindheit ihrer Eltern.



# Ein Wirrwarr der Gefühle

## Ausführliche Beschreibung lesen:

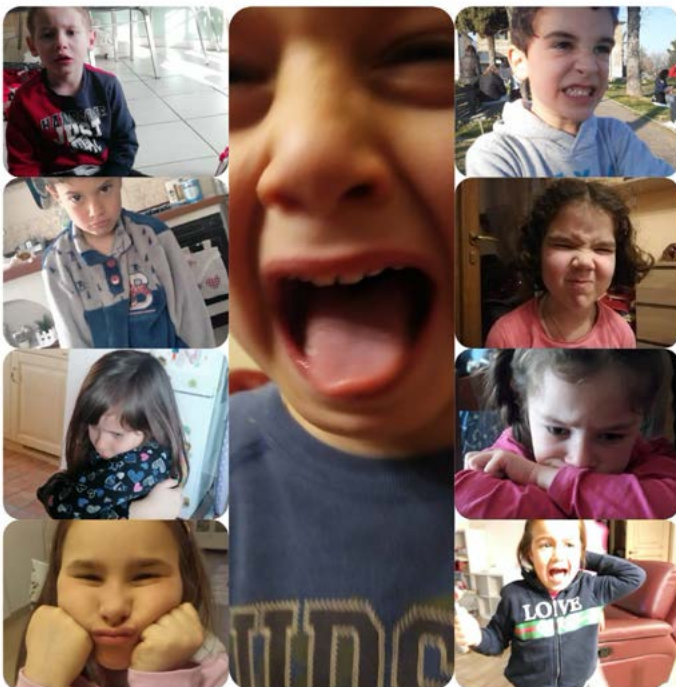
[www.keepintouch-project.eu/de/da8-ein-wirrwarr-der-gefuehle/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da8-ein-wirrwarr-der-gefuehle/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Stefania Mela, Batelli Roberta, Anelli Antonella, Menghini Silvia, Reali Angela</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia di Secchiano, Secchiano, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Bewegung #QRCode #GIF #Bilder
<b>Alter</b>	3-4 Jahre
<b>Zeit</b>	4 Aktivitäten (insgesamt 2 Stunden)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. das Verständnis der Kinder für ihre eigenen Gefühle und die der anderen fördern</li> <li>2. lernen, mit den eigenen Gefühlen umzugehen</li> </ol>

**Frage:** Können digitale Medien uns helfen, unsere Emotionen "festzuhalten"?

Kinder erleben, erkennen und bewältigen ihre Wut mit Hilfe von Bildern.



Nach der Einführung in das Thema Emotionen (insbesondere Wut) interviewen die Kinder ihre Eltern mit Hilfe eines Bilderbuchs und werden zum Thema Wut befragt. Beide fertigen nach den Interviews Zeichnungen an, die hochgeladen und in einer gemeinsamen Online-Pinnwand geteilt werden. In einer zweiten Runde verwenden sowohl die Kinder als auch die Eltern ihre Gesichter, um ihre Gefühle auszudrücken. Die Fotos der wütenden und ruhigen Gesichter der Eltern und Kindern werden dann zu GIFs zusammengefügt. Der letzte Schritt ist dem körperlichen und künstlerischen Ausdruck von Wut gewidmet, bei dem die Kinder in Bewegung ein kollektives "Gewirr" schaffen.

# Sanfte Kieselsteine

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/dag-sanfte-kieselsteine/](http://www.keepintouch-project.eu/de/dag-sanfte-kieselsteine/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Cabiria Manca</b> , Päd. Fachkraft in Scuola dell'Infanzia Bosco Incantato, Bellaria-Igea-Marina, Italien, Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Natur #Kunst #Medienpädagogik
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je 30-40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Reflektieren der Verbreitung und Wirkung der Botschaften, die wir online und offline teilen;</li> <li>2. Förderung des Gefühls der Zugehörigkeit zu einer größeren Gemeinschaft.</li> </ol>

**Frage:** *Wie können wir Kindern auf direkte und spielerische Weise die Auswirkungen von online verbreiteten Nachrichten vermitteln?*

Bei der Erkundung des Themas Mineralien und ihrer möglichen Umwandlungen, überlegen die Kinder, wie sich positive und negative Botschaften, die wir online verbreiten, auf andere auswirken.

**Kinder, Fachkräfte und Eltern gehen auf Kieselsteinjagd**, erforschen natürliche Umgebungen wie Flüsse und kleine Bäche, aber auch Bergpfade, Stadtparks usw. Die gesammelten Kieselsteine werden durch die Kreativität der Kinder in Werkzeuge zur Verbreitung positiver Botschaften im öffentlichen Raum "verwandelt".



# Das Gefühlespiel

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da10-das-gefuehlespiel/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da10-das-gefuehlespiel/)



<b>Eine Idee von</b>	Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal
<b>Keywords</b>	#Emotionen #Farben #Fotografie #Padlet
<b>Alter</b>	3-6 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je 20 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gelegenheiten für Kinder schaffen, ihre Gefühle mit Hilfe digitaler Werkzeuge auszudrücken</li> <li>• Kindern helfen, ihre eigenen Emotionen und die Emotionen anderer mit Hilfe digitaler Werkzeuge zu erkennen und respektieren.</li> <li>• Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Kindergarten und Familie zu stärken.</li> <li>• verschiedene digitale Werkzeuge zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten nutzen und Sicherheitsregeln bei deren Nutzung beobachten</li> </ul>

### Frage: Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, ihre Gefühle auszudrücken?

JA, mit der Unterstützung einiger digitaler Anwendungen (Paint), einer Digitalkamera, einem Smartphone, recycelten Materialien und viel Kreativität können wir unsere Gefühle erkennen und zeigen. Im Kindergarten mit den Fachkräften und zu Hause mit ihren Familien visualisieren die Kinder die Geschichte "Das Farbenmonster" und hören das dazugehörige Lied an. Jedes Kind entwirft sein Lieblings-Farbenmonster. Mit Hilfe digitaler Geräte gestaltet es eine Situation, die bei seinem/ihrer Lieblingsmonster eines der in der Geschichte erwähnten Gefühle auslöst. Sie machen ein Foto von Familienmitgliedern, die den Gesichtsausdruck ihres Lieblingsmonsters nachahmen. Sie spielen die "Color Monster"-Spiele in den Apps. Die Fotos der durchgeführten Aktivitäten werden auf einer digitalen Pinnwand geteilt.



## Natur in der Stadt

### Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da11-natur-in-der-stadt/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da11-natur-in-der-stadt/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Christine Gerards</b> , Päd. Fachkraft im Kindergarten Roton, Charleroi, Belgien Co-Design mit <b>Média Animation ASBL</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Fotografie #Geräusche #Umwelt #Umgebung #Medienbildung
<b>Alter</b>	4 - 5 Jahre
<b>Zeit</b>	Etwa 4 Stunden, aufgeteilt auf 7 Aktivitäten im Kindergarten, sowie 3 Aktivitäten zu Hause
<b>Ziel</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die eigene Umgebung beobachten, Geräusche und Klangeffekte erkennen und sie mit einem Foto/einem entsprechenden Bild in Verbindung bringen</li> <li>2. Fotos für ein bestimmtes Ziel aufnehmen, sortieren und auswählen</li> <li>3. Geräusche erkennen und aufzeichnen</li> </ol>

### Frage: *Wie kann man eine akustische und visuelle Umgebung schaffen?*

In diesem Workshop setzen sich die Kinder mit den Themen Klang und Bild auseinander. Sie werden ermutigt, ihre unmittelbare Umgebung zu beobachten: ihren Kindergarten oder ihr Wohnviertel. Ist diese Umgebung eher städtisch oder naturnah? Welche Elemente werden mit der Stadt assoziiert und welche mit der Natur? Was sehen sie? Was hören sie? Was sagt ein Ton aus? Wie können sich Töne und Bilder gegenseitig ergänzen? Die Kinder besuchen gemeinsam verschiedene Orte und halten diese Umgebungen mit Hilfe einer Kamera und eines Diktiergeräts in Ton und Bild fest. Am Ende des Workshops erstellen die Kinder ein "Geräusche-Bingo", das mit der Familie und anderen Kindergartengruppen gespielt werden kann.





# Die Jahreszeiten

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da12-die-jahreszeiten/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da12-die-jahreszeiten/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>La Fabulerie</b> , erprobt mit <b>Ecole Maternelle Pommier</b> , Marseilles, Frankreich
<b>Keywords</b>	#Natur #Portrait #Werbung #Fotografie #Medienbildung
<b>Alter</b>	5-6 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (jeweils etwa 20 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Entdeckung von Fotobearbeitungs-Apps</li> <li>2. Draußen spazieren gehen und Sport treiben</li> <li>3. Erstellen der ersten digitalen Kunst</li> </ol>

### Frage: *Wie verändert sich die Natur im Laufe der Jahreszeiten?*

In diesem Workshop entdecken die Kinder die Unterschiede zwischen den vier Jahreszeiten. Sie gehen nach draußen und suchen nach Hinweisen, um herauszufinden, welche Jahreszeit es ist.

Die Erstellung und Bearbeitung von digitalen Bildern ist ein wichtiger Lernprozess. Mithilfe einer einfachen App lernen Kinder, wie man einen Hintergrund aus einem Foto entfernt: eine Manipulationstechnik, die in der Medienbranche verwendet wird. Dieser Workshop soll das Bewusstsein für Medieninhalte und die Entstehung von Werbung schärfen.

Hier ein Videotrailer zum Einstieg: <https://tube.tchncs.de/w/iCc2fwZc4onPrWTdm8AG8j>



## Fotosafari mit Blumen

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da13-fotosafari-mit-blumen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da13-fotosafari-mit-blumen/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>JFF-Institut für Medienpädagogik</b> erprobt mit <b>Integrationskindergarten Westendstraße</b> , München, Deutschland
<b>Keywords</b>	#Natur #Fotografie #Bilder #Umwelt #Farben #Kunst
<b>Alter</b>	4-6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lernen, die Fotografie als Gestaltungs-, Ausdrucks-, Kommunikations- und Präsentationsmedium zu nutzen</li> <li>2. Eigene Sichtweisen auf die Welt und bestimmte Themen mit Hilfe der Fotografie ausdrücken</li> <li>3. Gefühle erforschen und ausdrücken. Sich von Künstler*innen inspirieren lassen und selbst Kunstwerke erschaffen</li> </ol>

**Frage:** *Verändert sich die Perspektive auf die Welt, wenn man die Natur durch eine Kamera betrachtet?*

Das Fotografieren mit dem Tablet ist sehr einfach und die Kinder können das Gerät nach einer kurzen Einweisung durch die päd. Fachkraft selbständig bedienen. Aber Kinder sollten nicht einfach nur wahllos knipsen. Sie lernen, Fotos bewusst aufzunehmen und auszuwählen. Sie können sich Fotos ansehen, über den Inhalt nachdenken und lernen, dass Schönheit subjektiv gesehen wird. Kinder, die noch nicht lesen können, sind in der Lage, verschiedene Pflanzen anhand von Fotos zu unterscheiden und können gemeinsam mit Erwachsenen eine App zur Pflanzenbestimmung nutzen. Auf diese Weise können päd. Fachkräfte, Eltern und Kinder gemeinsam Zeit in der Natur verbringen und etwas über Flora und Fauna lernen.

Die Natur war schon immer eine große Inspiration für Künstler\*innen. Durch die genaue Beobachtung von Blumen und Pflanzen wird die Kreativität angeregt, und es können Gefühle ausgedrückt werden. Um mehr über berühmte Gemälde zu erfahren, können Kinder in Begleitung von Erwachsenen Kindersuchmaschinen im Internet nutzen und erste Erfahrungen mit der sicheren Bildersuche machen.



## Projektion der Natur

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da14-projektion-der-natur/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da14-projektion-der-natur/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Sara Battistel, Cristina Zecchin</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Wissenschaft #Medienbildung #Projektion #Mikroskop #Digitalmikroskop
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	8 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennenlernen des Projektors als technisches Werkzeug</li> <li>2. Entdeckung und Erforschung von Schatten</li> <li>3. Zusammenarbeit im Team</li> </ol>

**Frage:** *Wie entstehen Schatten und was liegt dahinter (oder davor)?*

**Kinder entdecken die Natur der Schatten** und **die Eigenschaften der Projektion** durch eine Reihe von Experimenten mit verschiedenen Lichtquellen und Materialien. In einem dunklen Raum im Kindergarten probieren sie zunächst aus, **was passiert, wenn das Licht des Projektors durch natürliche Materialien** (Blätter, Blumen, Zweige, Steine), oder **durch farbige transparente Materialien** fällt. Anschließend entdecken sie, wie die Materialien aussehen, wenn sie durch die Linsen eines **digitalen Mikroskops** "genauer betrachtet" werden. Zu Hause gehen Kinder und Eltern auf **"Schattenjagd"** und experimentieren mit verschiedenen Lichtquellen und Materialien aus einer Box, die die Kinder vom Kindergarten mit nach Hause nehmen und umgekehrt.



# Wie ein Baum

## Ausführliche Beschreibung lesen:

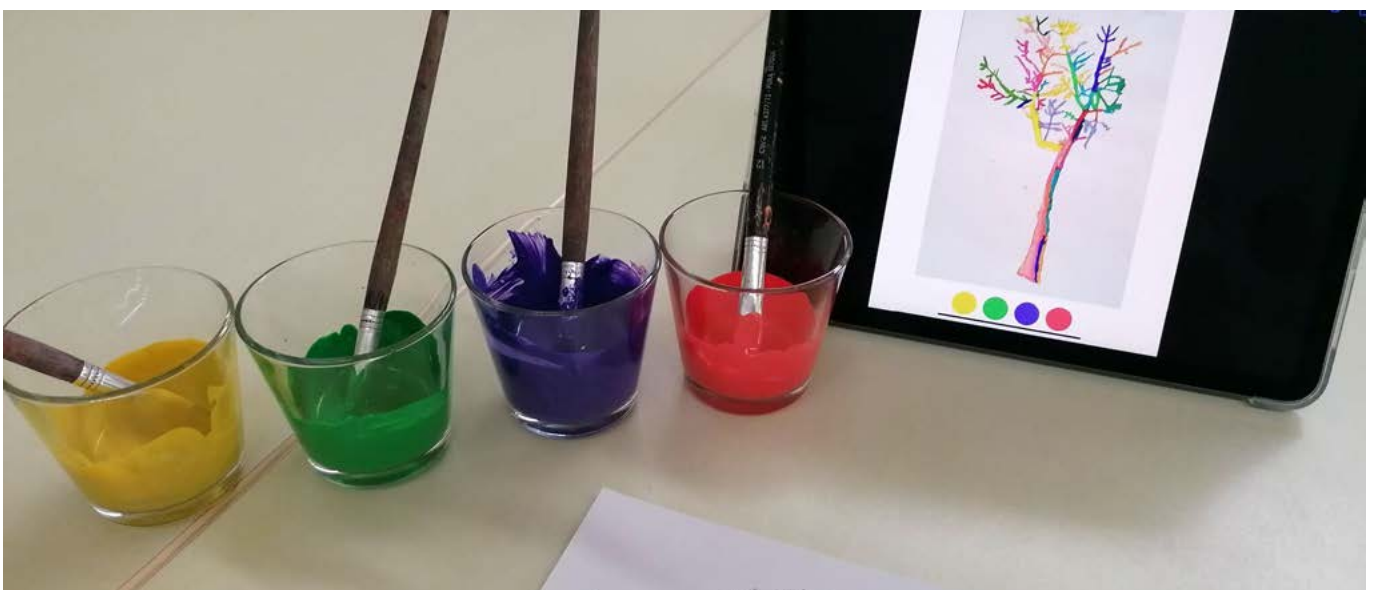
[www.keepintouch-project.eu/de/da15-wie-ein-baum/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da15-wie-ein-baum/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Attardo Lucia, Borgolotto Maria Chiara, Buso Emanuela, Forner Roberta, Tonon Sabrina, Vedovelli Giuliana, Vidotto Chiara</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Kunst #Farben #Bilder
<b>Alter</b>	5 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je ca. 40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Natürliche Veränderungsprozesse identifizieren</li> <li>2. Entwicklung von Ausdrucks-, Kunst-, Bild- und Multimediasprachen</li> </ol>

### Frage: *Was passiert, wenn ich mich wie ein Baum verändere?*

In diesem Atelier erleben Kinder, wie Bäume alle unterschiedlich sind und wie sie sich je nach Jahreszeit verändern. Dann entdecken sie, dass auch sie, wie Bäume, alle verschieden sind, obwohl sie viele Gemeinsamkeiten haben. Jedes Kind sucht sich einen Baum in der Nähe von zu Hause aus und beobachtet, wie er sich im Laufe der Jahreszeiten verändert. Die Fotos der Bäume werden in Silhouetten verwandelt und nach Belieben gestaltet. Eine Farbpalette wird erstellt und von den Kindern verwendet, um schöne Selbstportraits zu erstellen, bei denen die Farben der Bäume zu den Farben ihres Gesichts werden. Hierdurch entsteht eine tiefe Verbindung zwischen dem Kind und dem Baum.



# Kreative Pinsel

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da16-kreative-pinsel/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da16-kreative-pinsel/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Mina Marianna, Vandi Ludovica, Innocenti Stefania</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'infanzia Arcobaleno, Coriano, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Kunst #QRCode #Bilder
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erforschung natürlicher Elemente und Malwerkzeuge</li> <li>2. Stärkung der emotionalen Bindungen innerhalb der Familie</li> </ol>

**Frage:** Können Blätter oder Nadeln eines Baumes zu einem Pinsel werden?

**Wie funktioniert ein Pinsel? Kann ein Pinsel aus natürlichen Materialien hergestellt werden?** In diesem Atelier versuchen die Kinder, die Antworten auf diese Fragen zu finden, indem sie die **natürliche Umgebung erkunden und kreative Experimente** durchführen, sowohl im Kindergarten als auch zu Hause mit ihren Familien. Die Materialien werden von den Kindern in spezielle Pinsel verwandelt, mit denen sie sowohl im Kindergarten als auch zu Hause Leinwände in verschiedenen Formen und Farben bemalen können. Am Ende des Ateliers arbeiten die **Kinder gemeinsam an der Erstellung einer Ausstellung, die alle ihre Werke und QR-Codes enthält.**



# Bäumejagd

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

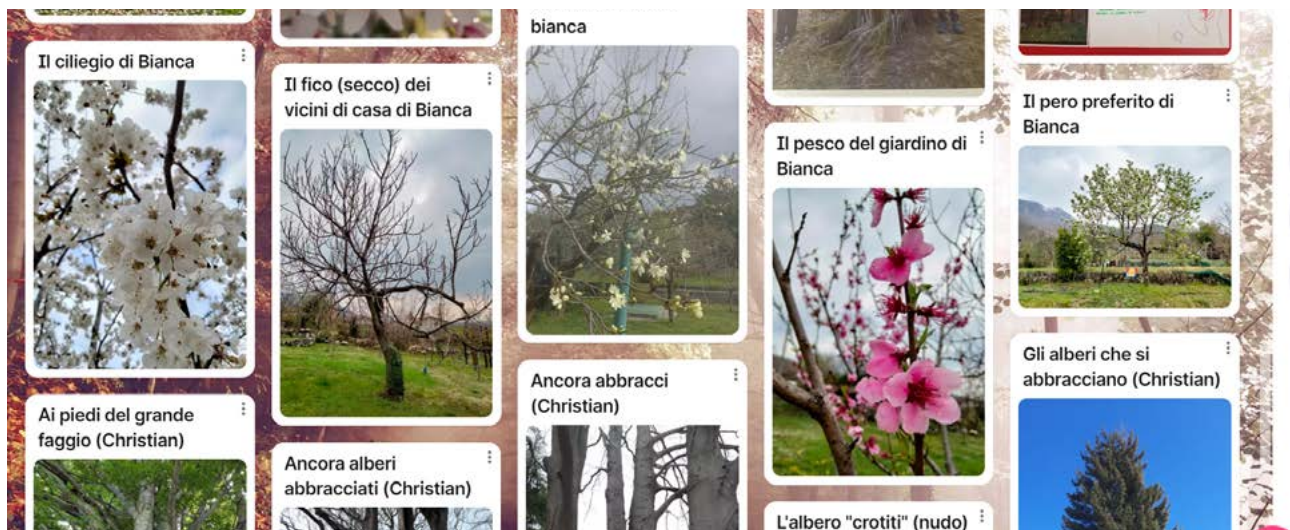
[www.keepintouch-project.eu/de/da17-baumejagd/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da17-baumejagd/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Copetti Tiziana, Giorgini Francesca, Maur Antonella, Pascolo Daniela, Picogna Francesca</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia "Rosa Simonetti", Montenars, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Emotionen #Openmap #FreieKarten #Bilder #Padlet
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	6 Aktivitäten (je 30-45 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nachdenken über die natürliche Umwelt</li> <li>2. Aufbau emotionaler Bindungen zur Natur</li> <li>3. Interesse an Forschung fördern und Neugier für die Umgebung wecken</li> </ol>

**Frage:** *Wie können wir mit digitalen Medien emotionale Bindungen zur Natur aufbauen?*

Das Atelier ist der Beginn einer "Bäumejagd": Kinder suchen im Kindergarten mit den päd. Fachkräften und zu Hause mit Familienmitgliedern das Gebiet nach Bäumen ab, die für sie in Form, Größe oder emotionalen Bindungen von Bedeutung sind und fotografieren sie. Die päd. Fachkräfte erstellen 2 Padlets. Ein Padlet, auf dem die Kinder und Familien die Fotos der Bäume teilen, die sie draußen gefunden haben. Auf einem anderen Padlet wird eine Landkarte erstellt, die für alle offen ist und auf der jede\*r einen Baum lokalisieren und klassifizieren kann. Die Karte ist immer aktiv und kann mit Familien, lokalen Vereinen und benachbarten Kindergärten geteilt werden, damit andere Kinder die verschiedenen Bäume finden und besuchen können sowie neue Bäume hinzufügen können.



# Eine Straße für alle

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da18-eine-strase-fur-alle/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da18-eine-strase-fur-alle/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Vincenza Rocco, Rosanna Tacchini</b> Päd. Fachkräfte in Scuola Materna Parrocchiale di Bolzone, Bolzone, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #StädtischerRaum #Bewegung #Geräusche
<b>Alter</b>	3-4 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (jeweils 30 - 40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kooperativ mit anderen Kindern spielen</li> <li>2. Problemlösungsstrategien entwickeln</li> <li>3. Kreativer und aktiver Umgang mit digitalen Medien</li> </ol>

**Frage:** Kann uns Technik dabei helfen, die Geräusche und Merkmale der städtischen Umwelt innerhalb des Kindergartens zu erleben?

Die Kinder werden Spaß daran haben, mit verschiedenen Materialien Straßen und Fahrzeuge zu bauen, um dann Geräusche und Hindernisse hinzuzufügen und so die Straße immer mehr zu beleben, während sie mit Gleichaltrigen spielen. Zu Hause in der Familie verwenden die Kinder ihre Smartphones oder Tablets, um Geräusche von der Straße aufzunehmen oder Fotos von Objekten zu machen, die sie gerne auf ihrer Straße platzieren würden. Im Kindergarten macht jedes Kind ein Video "auf der Straße", indem es die Kamera des Smartphones und das konstruierte Fahrzeug benutzt, um die Straße aus der Sicht des Fahrzeugs aufzunehmen. Geräusche und Hindernisse, die das Kind mit seiner Familie gesammelt hat, werden dann dem Video hinzugefügt.



# Der magische Wald

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da19-der-magische-wald/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da19-der-magische-wald/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Ciulla Letizia, Maria Domenica, Floriddia Corrada, Benini Roberta, Catanese Liliana, Giorgetti Cinzia, Zavalloni Stefania</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia di Villamarina, Cesenatico, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Natur #Kunst #Bewegung #Umwelt #ImmersiveUmgebung #Schwarzlicht
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 1 Stunde)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Natur erforschen</li> <li>2. Emotionale Erfahrungen durch Staunen und Überraschung</li> <li>3. Förderung der kreativen Fähigkeiten</li> </ol>

**Frage:** *Wie können wir einen (magischen) Wald im Kindergarten schaffen?*

In diesem Atelier wird **der Wald als natürliche Umgebung erforscht und magisch interpretiert**. Zunächst werden die Kinder zu einer **Erkundung in die Natur** begleitet, um einen Wald, einen Park, einen Garten zu beobachten und zu erforschen. Bäume, Blätter, Äste, das Sammeln von Früchten oder Tannenzapfen wecken die Neugier und werden zum Ausgangspunkt für eine kreative Erfahrung zu Hause in der Familie. Im Kindergarten **erschaffen die Kinder einen magischen Wald durch eine gemeinsame immersive Rauminstallation**. Der Wald besteht aus natürlichen Elementen, Zeichnungen der Kinder, die im Dunkeln leuchten, Projektionen und einem personalisierten Wald-Soundtrack, den sie mit einer Kompositions-App erstellen.





# Kreative Naturkunst

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da20-kreative-naturkunst/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da20-kreative-naturkunst/)



<b>Eine Idee von</b>	Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal
<b>Keywords</b>	#Natur #Kunst #Emotionen #Fotografie #Geräusche #LandArt #Audiorekorder
<b>Alter</b>	5 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verschiedene Naturgeräusche identifizieren</li> <li>2. Nutzung verschiedener digitaler Medien zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten</li> <li>3. Entwicklung eines ästhetischen Empfindens durch künstlerische Aktivitäten mit Naturmaterialien</li> </ol>

### Frage: *Wie beeinflusst die Natur unsere Gefühle?*

Achten Sie auf die Geräusche, die uns im Alltag umgeben, und assoziieren Sie sie mit dem, was jeder von uns fühlt. Im Kindergarten oder zu Hause in der Familie: Wir hören auf die Geräusche, die uns umgeben, und nehmen diejenigen auf, die eine Emotion in uns wecken; wir beobachten und sammeln Elemente der Natur, um Kunst zu erschaffen und zu bauen. Die Fotos der Naturkunstwerke werden auf der digitalen Plattform ClassDojo geteilt.



# Stop-Motion Film

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da21-stop-motion-film/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da21-stop-motion-film/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Florence Fery</b> , Päd. Fachkraft im Städtischen Kindergarten Belgrade, Belgien Co-Design mit <b>Média Animation ASBL</b>
<b>Keywords</b>	#Sprache #Fotografie #Bewegung #StopMotion #Geräusche #Audio #Animationsfilm #Medienbildung
<b>Alter</b>	5 - 6 Jahre
<b>Zeit</b>	10 Stunden im Kindergarten, verteilt auf etwa 10 Aktivitäten, sowie 3 Stunden zu Hause.
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Unterscheiden zwischen einem Standbild und einem animierten Bild</li> <li>2. Veranschaulichung der Abfolge in einer Geschichte</li> <li>3. Die Phasen der Erstellung eines kleinen Animationsfilms mit Objekten entdecken und verstehen</li> </ol>

### Frage: *Wie können animierte Bilder zu einem Film werden?*

Ist es möglich, einen Film mit aufgenommenen Bildern im Kindergarten herzustellen? Die Antwort lautet: Ja! In diesem Workshop lernen die Kinder zunächst, wie man Standbilder von bewegten Bildern unterscheidet. Sie spielen mit bewegten Bildern, indem sie ein Folioskop und einen Thaumotrop herstellen. Nachdem sie gelernt haben, wie man Fotos macht, werden die Kinder eingeladen, einen kleinen Stop-Motion-Animationsfilm zu drehen. Das Szenario dieses Films kann auf einer Geschichte aufbauen, die die Kinder kennen und mögen, wie z. B. ein Bilderbuch. Im Kindergarten oder zu Hause in der Familie denken sich die Kinder ein Szenario aus und stellen die Figuren (Knete, Spielzeug, Papier) und die Kulissen her. Mit Hilfe der päd. Fachkraft fotografieren die Kinder die Bilder, aus denen sich die Geschichte zusammensetzt, bringen diese Fotos in eine Reihenfolge und animieren ihren Film.



# Sprechende Portraits

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da22-sprechende-portraits/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da22-sprechende-portraits/)

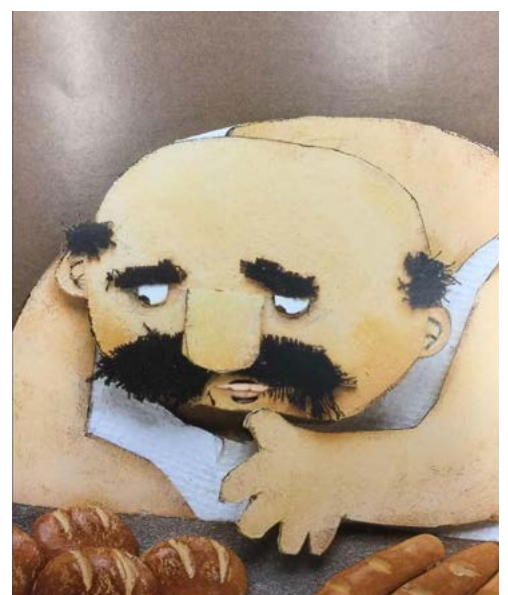


<b>Eine Idee von</b>	<b>La Fabulerie</b> , erprobt mit <b>Ecole Maternelle Pommier</b> , Marseilles, Frankreich
<b>Keywords</b>	#Geschichtenerzählen #Sprache #Kunst #Portrait #Bewegtbild #Bilder #Theaterspielen
<b>Alter</b>	5 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lernen eine Geschichte zu erzählen</li> <li>2. Verbesserung der Sprachkenntnisse</li> <li>3. Spezialeffekte entdecken</li> </ol>

**Frage:** Was würden die Figuren meines Lieblingsbuchs, die Bilder meiner Oma oder meine Pokémon-Karten sagen, wenn sie sprechen könnten?

In diesem Atelier lernen die Kinder, wie man mit Hilfe von Apps **Bilder zum Sprechen bringt**. Sie können mit digitalen Geräten Fotos machen und Bilder in die Apps importieren. Dann nehmen sie sich selbst beim Sprechen auf, um die Stimme der Figur zu erzeugen. Zusammen mit ihren Eltern können sie ihre alten **Familienfotos zum Sprechen bringen**. Am Ende können die Ergebnisse von der päd. Fachkraft zusammengefasst und im Kindergarten ausgestellt werden.

Hier ein Videotrailer zum Einstieg: [:https://tube.tchncs.de/w/oWydQKJSTbQ9bgVLIANGCB](https://tube.tchncs.de/w/oWydQKJSTbQ9bgVLIANGCB)



## Audio-Experiment mit Wassermusik

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da23-audio-experiment-mit-wassermusik/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da23-audio-experiment-mit-wassermusik/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>JFF-Institut für Medienpädagogik</b> erprobt mit <b>Inklusives Luise-Kiesselbach-Haus</b> , München, Deutschland
<b>Keywords</b>	#Sprache #Geschichtenerzählen #Geräusche #Umwelt #Kunst
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kennenlernen von auditiven Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten</li> <li>2. Eigene Ideen in Audio- und Musikaufnahmen umsetzen (z.B. Klanggeschichten)</li> <li>3. Persönliche Fähigkeiten, wie auditive Wahrnehmung der Umwelt und Gehörbildung, erweitern</li> </ol>

**Frage:** *Ist es möglich, eine eigene Version von Händels Wassermusik mit Wassergeräuschen zu erstellen?*

Audio-Puzzle und Klangexperimente sind für Kinder ab 3 Jahren geeignet und machen viel Spaß. Zunächst können die Kinder nach zufälligen Geräuschen in der Umgebung suchen und diese mit einer einfachen Audio-App aufnehmen. Beim Lauschen können die Kinder dann gemeinsam erraten, was sie hören.

Zu Hause suchen Eltern und Kinder nach besonderen Wassergeräuschen und nehmen sie auf. Im Kindergarten können die Kinder über ihre Erfahrungen mit Wassergeräuschen sprechen und Händels originale "Wassermusik" anhören. Inspiriert von der klassischen Musik können die Kinder die Live-Wassergeräusche im Kindergarten mit der Aufnahme der klassischen Musik mischen. Am Ende erstellen sie ihre eigene Version von Händels Meisterwerk.



## In einem verschneiten Tal

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da24-in-einem-verschneiten-tal/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da24-in-einem-verschneiten-tal/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Giulia Benvenuto, Loredana di Rubbo, Vuerich Gigliola, Vidoni Michela, Monica Blasotti, Valentina Martina</b> Päd. Fachkräfte in Costantino Cologna, Tarvisio; Gianni Rodari, Tarvisio; C.Collodi, Ugovizza; Scuola dell'Infanzia di Chiusaforte, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Geschichtenerzählen #Natur #Sprache #StopMotion #Bilder
<b>Alter</b>	5 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je 20 - 50 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Die Natur erforschen</li> <li>2. Entwicklung der Fähigkeit, Bilder zu lesen</li> <li>3. Wortschatz mit Bezug zu gelebten Erfahrungen verwenden</li> </ol>

**Frage:** *Kann die Natur die Entstehung von Geschichten und Figuren inspirieren?*

**Die Natur ist Protagonist und Muse des gemeinschaftlichen digitalen Geschichtenerzählens.** Die Kinder erkunden mit der Familie eine natürliche Umgebung und erschaffen spielerisch Figuren mit den Materialien, die sie dort finden. Ausgehend von den erschaffenen Figuren arbeiten die Kinder im Kindergarten gemeinsam an einer Geschichte und animieren die verschiedenen Teile mit der Stop Motion-Technik. Die Kinder agieren auch als Erzähler\*in der Geschichte, wobei sie teilweise alle Sprachen verwenden, die in der Gruppe oder in der Familie gesprochen werden.



# Kleiner Stock

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da25-kleiner-stock/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da25-kleiner-stock/)



<b>Eine Idee von:</b>	<b>Barbara Tosi, Giorgia Balducci, Annalisa Straccini, Annica Celli, Morena Montanari, Antonella Iafisco</b> , Päd. Fachkräfte in Scuola dell'infanzia "La Gabbianella" und Scuola Infanzia Statale "L'albero dei bambini", Rimini, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Geschichtenerzählen #Natur #Kunst #Fotografie #Animationsfilm
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	6 Aktivitäten (je 50 Minuten bis 2 Stunden)
<b>Ziele</b>	1. motivierendes Lernen 2. kreativer Einsatz von digitalen Medien 3. kreativer Ansatz von Medien beim Lesen und Wiedergeben der Realität

**Frage:** *Kann die Nutzung digitaler Medien und digitaler Ausdrucksmöglichkeiten Kompetenzen im Umgang mit und die Wiedergabe von realen und ausgedachten Erlebniswelten fördern?*

Inspiziert von dem Buch "Stick Man" von J. Donaldson und A. Scheffler erfinden und gestalten Kinder kleine Fotogeschichten, Kurzfilme und Theaterstücke, die von ihren Erfahrungen und Überlegungen bei Ausflügen mit dem "Kleinen Stock", einer von den Kindern aus in der Natur gesammelten Holzstöcken geschaffenen Figur, inspiriert sind. "Kleiner Stock" wird die Kinder auf Familien- und Schulausflügen begleiten und ihnen helfen, verschmutzte Orte zu finden und über ihre Umwelt nachzudenken.



## Die fünf Außenseiter

### Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da26-die-funf-ausenseiter/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da26-die-funf-ausenseiter/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Caterina Fabbri, Catia Podeschi</b> Päd. Fachkräfte in Scuola Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Geschichtenerzählen #Bewegung #Bilder #BookCreator
<b>Alter</b>	3-5 Jahre
<b>Zeit</b>	7 Aktivitäten (je 40 Min.)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verbessern der verbalen und nonverbalen Kommunikation</li> <li>2. Förderung von Selbstwertgefühl und Partizipation</li> <li>3. Steigerung der Aufmerksamkeit und der Fähigkeit zum Zuhören</li> </ol>

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

Ausgehend von dem illustrierten Buch "Die fünf Außenseiter" von Beatrice Alemagna 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. Die Kinder hören sich die Geschichte an und erschaffen mit einfachen Materialien ihre eigenen Außenseiter, die sie mit einer einfachen App zum Leben erwecken und ein anderes Ende für die Geschichte erfinden. Im Kindergarten verwandeln sich die Kinder durch psychomotorische Bewegungserfahrungen und Theaterspielen in die Figuren der Geschichte. Die von den Kindern erfundenen Geschichten und alle ihre Experimente werden in einem E-Book gesammelt.



# Natur- Geschichten

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da27-natur-geschichten/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da27-natur-geschichten/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Sara Battistel, Cristina Zecchin</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia Tre Piere, Oderzo, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Geschichtenerzählen #Kunst #Wissenschaft #ImmersiveUmgebungen #Digitalmikroskop
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	6 Aktivitäten (je 30 - 45 Minuten)
<b>Ziel</b>	1. Experimentieren mit verschiedenen Werkzeugen und Materialien 2. Zusammenarbeit mit Gleichaltrigen 3. Entwicklung von sprachlichen und erzählerischen Fähigkeiten

**Frage:** *Wie viele Geschichten können wir in vergrößerten und projizierten Bildern der Natur finden?*

Die Projektion vergrößerter Naturbilder wird zur Kulisse für Spiele und die Erfindung fantastischer Geschichten. Nachdem die Kinder natürliche Materialien in ihrer Umgebung gesucht und in einer Kiste gesammelt haben, entdecken sie durch ihre Beobachtung mit einem digitalen Mikroskop neue Eigenschaften dieser Materialien. Durch die Verbindung des Mikroskops mit dem Projektor entstehen durch die Vergrößerungen fantasievolle und anregende Umgebungen, mit denen die Kinder spielen, interagieren und einen Charakter entwickeln können, der für die Weiterführung einer gemeinsamen Kettengeschichte mit nach Hause genommen wird.





# Geschichten erfinden

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da28-geschichten-erfinden/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da28-geschichten-erfinden/)



<b>Eine Idee von</b>	Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal
<b>Keywords</b>	#Sprache #Geschichtenerzählen #Emotionen #DasSelbstunddieAnderen #Selbstbild #BookCreator #DigitalesBuch
<b>Alter</b>	3-6 Jahre
<b>Zeit</b>	6 Aktivitäten (je 20 - 30 Minuten)
<b>Zielsetzung</b>	1. Herstellung einer Beziehung zwischen schriftlicher und verbaler Sprache 2. Verwendung digitaler Werkzeuge, um Sprachentwicklung zu fördern

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

**JA!** 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.



# Das Foto- Abenteuer

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da29-das-foto-abenteuer/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da29-das-foto-abenteuer/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Aurélie Modave</b> , Päd. Fachkraft in Sainte Julienne Schule, Fléron, Belgien Co-Design mit <b>Média Animation ASBL</b>
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Zahlen #Fotografie #Geolokalisierung #Umgebung #Umwelt #Karte #Code #Medienbildung
<b>Alter</b>	5-6 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Stunden im Kindergarten verteilt auf 8 Aktivitäten inklusive 3 Angebote zu Hause
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erkennen der Umgebung und Orientierung durch Beobachtung von Fotos</li> <li>2. Begriffe wie Bildausschnitt und Blickwinkel entdecken</li> <li>3. Einführung in die Konzepte der Kodierung und Sequenzierung</li> </ol>

**Frage:** *Wie findet man sich im Weltraum mit Hilfe von Fotos zurecht?*

Wie können uns Fotos helfen, unsere Umgebung zu erkennen und uns zu orientieren? In diesem Workshop entdecken Kinder die verschiedenen Ebenen der Darstellung eines geografischen Ortes (Satellitenansicht, Karten, Fotos), sie erkennen Orientierungspunkte und lernen, sich zu orientieren. Sie erstellen eine Schatzsuche und zeichnen eine nachvollziehbare Route auf einer Karte nach. Mehrere Fotos, die hintereinander platziert werden, bilden eine Bewegungsabfolge und führen so die Begriffe Kodierung und Sequenzierung ein.



# Finde die Formen

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da30-finde-die-formen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da30-finde-die-formen/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>La Fabulerie</b> , erprobt mit <b>Ecole Maternelle Extérieur</b> , Marseilles, Frankreich
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Zahlen #Projektor #Farben #Formen #Fotografie
<b>Alter</b>	4 - 5 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 25 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erkennen von Formen</li> <li>2. Bilder machen</li> <li>3. Interaktive Inhalte erstellen</li> </ol>

## Frage: Was ist das für eine Form?

Kinder lernen, geometrische Formen zu erkennen und diese Formen in ihrer Umgebung zu finden. Das Atelier basiert auf der Nutzung der kostenlosen Online-Quiz-Plattform: Kahoot. In diesem Workshop üben die Kinder den Umgang mit einem Tablet: navigieren, fotografieren, interaktive Inhalte erstellen und spielen.

Hier gibt es einen Videotrailer zum Einstieg: <https://tube.tchncs.de/w/o4kd5ES9oQev4A4yXFXGPh>



# Analoge & digitale Codingspiele

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da31-analoge-digitale-codingspiele/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da31-analoge-digitale-codingspiele/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>JFF-Institut für Medienpädagogik</b> erprobt mit <b>Integrationskindergarten Westendstraße</b> , München, Deutschland
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Coding #InformatischesDenken #Bewegung #Musik
<b>Alter</b>	5 - 6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30-40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eine visuelle Programmiersprache verwenden</li> <li>2. Aufbau grundlegender kognitiver und mathematischer Fähigkeiten durch problemlösendes Lernen</li> <li>3. Schulung der Orientierungs- und Strukturierungsfähigkeit: Fähigkeit zur Klassifizierung und Reihung, Verständnis für Raumlage, Formen und Proportionen</li> </ol>

**Frage:** *Ist es möglich, einen Roboter selbst zu programmieren und eine einfache Programmiersprache zu verwenden?*

Mit verschiedenen Spielen und Übungen werden die Kinder an das Thema Coding herangeführt, ihre mathematischen Fähigkeiten gefördert und ihr Wissen über Computer erweitert. Zunächst beschäftigen sich die Kinder mit einfachen Befehlen, die einen Roboter steuern können, um ein Ziel zu erreichen. Hierfür kann ein einfacher Satz von Karten verwendet werden. Um die Bewegung des Körpers in einem Raum zu trainieren, Entfernungen abzuschätzen und Aktionen im Voraus zu planen, können Kinder mit ihren Eltern oder Geschwistern zu Hause ein lustiges Offline-Roboterspiel spielen. In einem dritten Schritt können Kinder Apps kennenlernen, die eine visuelle Programmiersprache verwenden. In unterschiedlichen Spielen sind Roboter oder animierte Figuren durch Befehle steuerbar. Die Apps enthalten Logikrätsel und ermöglichen es den Kindern, sogar Musik und Tanzschritte zu kreieren.



# Die Kunst der Geometrie

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da32-die-kunst-der-geometrie/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da32-die-kunst-der-geometrie/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Ciulla Letizia, Maria Domenica, Floriddia Corrada, Benini Roberta, Catanese Liliana, Giorgetti Cinzia, Zavalloni Stefania</b> Päd. Fachkräfte in Kindergarten "Scuola dell'Infanzia di Villamarina", Cesenatico, Italien Co-Design mit <b>Zaffria</b>
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Kunst #ImmersiveUmgebung #Schwarzlicht
<b>Alter</b>	3 -4 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Förderung der kreativen und expressiven Fähigkeiten</li> <li>2. Spielerisches Heranführen an die Geometrie</li> <li>3. Einbindung der Familien durch den Einsatz einfacher und spielerischer Apps</li> </ol>

**Frage:** *Wie kann Geometrie als Ausdrucksform genutzt werden?*

Digit ist eine Figur, die Kinder in geometrische Formen einführt, die die Grundelemente für eine Fotosafari zu Hause und die Komposition von fluoreszierenden Zeichnungen und Landschaften werden. Zu Hause setzen die Kinder mit der von den Designern Louis Rigaud und Anouck Boisrobert entwickelten App *Oh!* die kreative Erfahrung fort, indem sie die geometrischen Formen nutzen, um eine Stadtlandschaft mit Tieren, Figuren und anderen interaktiven Elementen zu gestalten. Die App *Oh!* wird im Kindergarten erneut verwendet, um eine gemeinsame Landschaft zu gestalten.



# Bee-Bot Abenteuer

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da33-bee-bot-abenteuer/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da33-bee-bot-abenteuer/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Russo Santa, Lessi Valentina, Pavan Giorgia, Mancinelli Angela, Ragusa Rossella, Modolo Doris</b> , Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia di Piavon, Oderzo, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Coding #Natur #Geschichtenerzählen
<b>Alter</b>	4 - 5 Jahre
<b>Zeit</b>	10 Aktivitäten (je 50 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Erstes Wissen über Coding</li> <li>2. Sensibilisierung für Umweltfragen</li> <li>3. Entwicklung transversaler Fähigkeiten</li> </ol>

**Frage:** *Wie kann das Programmieren helfen, die Natur und die wunderbare Welt der Bienen zu verstehen?*

Kinder werden durch die Abenteuer einer kleinen Biene, die der Protagonist jeder Aktivität ist, in die Problemlösung und Logik des mathematischen Denkens eingeführt. Ein Bee Bot dient als Maskottchen in den Codierungsspielen als auch als programmierbarer Roboter, dem die Kinder helfen müssen, den Weg zurück in den Bienenstock zu finden. Die Familien werden durch einfache Codierungsspiele und kreative Recycling-Aktivitäten einbezogen, um die Welt der kleinen Biene zu bereichern.



# Monster- Zählen

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da34-monster-zahlen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da34-monster-zahlen/)



<b>Eine Idee von</b>	Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal
<b>Keywords</b>	#Mathematik #Farben #Mengen #Zählen #Zahlen #Learningapps
<b>Alter</b>	4-6 Jahre
<b>Zeit</b>	5 Aktivitäten (je 50 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Den Kindern helfen, Mengen durch verschiedene Darstellungsformen zu identifizieren</li> <li>2. Alltägliche Probleme mit kleinen Mengen durch Zählen und mathematisches Denken zu lösen</li> <li>3. Digitale Werkzeuge nutzen, um die Beziehungen zwischen Schule und Familie zu stärken</li> <li>4. Verschiedene digitale Hilfsmittel zur Unterstützung der täglichen pädagogischen Aktivitäten nutzen und lernen, bei deren Nutzung Sicherheitsregeln zu beachten</li> </ol>

**Frage:** Können digitale Werkzeuge Kindern helfen, mathematisches Denken zu entwickeln?

Ja! Indem sie die Geschichte „Das Farbenmonster“ mit Hilfe von digitalen Geräten (Tablet, PC und Smartphone) kennenlernen und durch passende Spiele, die von den päd. Fachkräften angeboten werden. Kinder lernen zu beobachten, zu untersuchen, zu zählen, Mengen durch verschiedene Darstellungsformen zu identifizieren und alltägliche Probleme zu lösen, indem sie Zählen und mathematisches Denken anwenden – alles mit einem spielerischen Charakter.



# Geheimnis- volle\*r Freund\*in

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da35-geheimnisvoller-freundin/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da35-geheimnisvoller-freundin/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Laurence Vannerum</b> , Gosselies Vorschule/Grundschule, Gosselies, Belgien <b>Laurence Marchal</b> , École libre des 3 vallées, Viroinval, Belgien Päd. Fachkräfte und Co-Design mit <b>Média Animation ASBL</b>
<b>Keywords</b>	#Bewegung #Fotografie #Portrait #Sport #Medienbildung
<b>Alter</b>	5 – 6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Stunden aufgeteilt in 7 Aktivitäten im Kindergarten und 4 Aktivitäten zu Hause
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verstehen, dass der Inhalt eines Fotos das Ergebnis einer bestimmten Zielsetzung des Fotografierenden ist</li> <li>2. Entdeckung der Begriffe Bildausschnitt, Blickwinkel und Fokus</li> <li>3. Förderung der Kreativität durch die Erfindung von psychomotorischen Übungen</li> </ol>

## Frage: *Wie kann Fotografie unterschiedliche Botschaften vermitteln?*

Dieses Angebot bietet eine Einführung in die Fotografie und in die Themen Blickwinkel und Bildausschnitt. Die Kinder werden zunächst Fotos im Kindergarten und Zuhause betrachten und dann lernen, wie sie selbst Fotos machen können. Sie üben sich im Porträtieren, indem sie ihre Kindergartenfreunde fotografieren, vom Porträt bis zum kleinen Detail, bevor sie eine psychomotorische Übung visuell vorbereiten, die in der Gruppe durchgeführt wird.





# Animationen selbst machen!

## Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da36-animtionen-selbst-machen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da36-animtionen-selbst-machen/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>La Fabulerie, Marseilles</b> erprobt mit <b>Ecole Maternelle Pommier</b> , Marseilles, Frankreich
<b>Keywords</b>	#Bewegung #Kunst #StopMotion #Sport
<b>Alter</b>	5-6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30 Minuten), Gesamtdauer 1,5 Stunden
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verstehen, wie Filme gemacht werden</li> <li>2. Entdeckung der Stop-Motion-Technik</li> <li>3. Entdeckung von Körperbewegungen, die Kinder zu Hause auf kreative Art und Weise ausprobieren können</li> </ol>

## Frage: Was bringt Menschen und Video- und Animationsfilme in Bewegung?

Haben Sie jemals darüber nachgedacht, wie ein Film gemacht wird? Eigentlich ist es ganz einfach: Es sind nur Standbilder, die sehr schnell abgespielt werden (25 Bilder pro Sekunde). Schon vor dem Film erfanden die Menschen Methoden, um bewegte Bilder zu erzeugen. In diesem Atelier werden Möglichkeiten entdecken, Mini-Animationen zu erstellen und die Kunst von Stop-Motion zu entdecken.

Dieses Atelier soll Aktivitäten zu Hause fördern und den Eltern Anregungen geben, wie sie ihre Kinder zu mehr Bewegung anregen können. Außerdem werden Kinder dazu ermuntert, Tablets und Smartphones auf kreative Weise zu nutzen. Vermittelt wird Wissen über Kino- und Animationsfilme. Das Einstiegsvideo, um mehr zu erfahren, ist hier zu finden

<https://tube.tchncs.de/w/5Vhr245jpkPEGJgv1QqHqC>



## Actionbound erstellen & spielen

Ausführliche Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da37-actionbound-erstellen-spielen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da37-actionbound-erstellen-spielen/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>JFF-Institut für Medienpädagogik</b> erprobt im <b>Inklusiven Luise-Kiesselbach-Haus</b> , München, Deutschland
<b>Keywords</b>	#Bewegung #QRCode #Fotografie #Bilder #Audio #Video #Umgebung
<b>Alter</b>	5-6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30-40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aktiv sein und die Umgebung erkunden.</li> <li>2. Eigene Ideen entwickeln und kreativ sein.</li> <li>3. Ein digitales Werkzeug kennenlernen, mit dem ein eigenes Quiz-Spiele erstellt werden kann.</li> </ol>

**Frage:** Können im Kindergarten Bewegungsaufgaben für ein interaktives Quiz-Spiel entwickelt werden?

Das Konzept von Actionbound erweitert im wahrsten Sinne des Wortes die Realität, indem es die Interaktion im wirklichen Leben durch die Verwendung von Smartphones und Tablets unterstützt. Kinder und päd. Fachkräfte können mit Hilfe von GPS-Koordinaten oder vordefinierten QR-Codes und Aufgaben App-basierte digitale Spiele erstellen.

Zunächst können die Kinder Actionbound ausprobieren, indem sie eine von der Fachkraft erstellte kurze Testversion im Kindergarten spielen. Um das Spiel zu erweitern, können die Kinder eigene Ideen für Quizfragen, Herausforderungen mit Foto-, Audio- und Videoaufnahmen und Turniere einbringen. Nachdem sich alle mit Actionbound vertraut gemacht haben, kann eine neue „Schnitzeljagd“ im Freien erstellt werden. Während eines Ausflugs können Kinder und Fachkräfte interessante Orte finden und Ideen für neue Bewegungsaufgaben entwickeln. Wenn der Erstellungsprozess abgeschlossen ist, kann das Quizspiel von Kindern und Eltern sowie im Kindergarten mit der Actionbound-App zusammen gespielt werden.



## Dem Schatten die Hand geben

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

[www.keepintouch-project.eu/de/da38-dem-schatten-die-hand-geben/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da38-dem-schatten-die-hand-geben/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Barbara Collu, Daniela Idili, Claudia Ripamonti, Sara Mameli</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia "SS. Giorgio e Caterina" Cagliari, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Bewegung #Wissenschaft #Fotografie #DasSelbstunddieAnderen
<b>Alter</b>	5 Jahre
<b>Zeit</b>	6 Aktivitäten (je 40 Minuten)
<b>Ziele</b>	1. Den eigenen Körper und Bewegung durch Schatten entdecken 2. Wissenschaftliche Experimente mit künstlerischen Mitteln durchführen

**Frage:** *Wie kann ich dem Schatten auf die Spur kommen?*

Dieses Atelier ist dem Phänomen des Schattens gewidmet. Die **Kinder spielen** sowohl im Kindergarten als auch zu Hause **mit den Schatten ihrer Körper und Hände und experimentieren damit, wie sich Schatten verändern, wenn sie sich durch Raum und Zeit bewegen**. Zu Hause stellen die Kinder **"Familienschatten"** her und gehen auf **Schattenjagd**, um die Grundlage für künstlerische Aktivitäten und die **Entwicklung von imaginären Figuren und Geschichten** zu schaffen.



# Du bist Musik

## Ausführliche Beschreibung lesen:

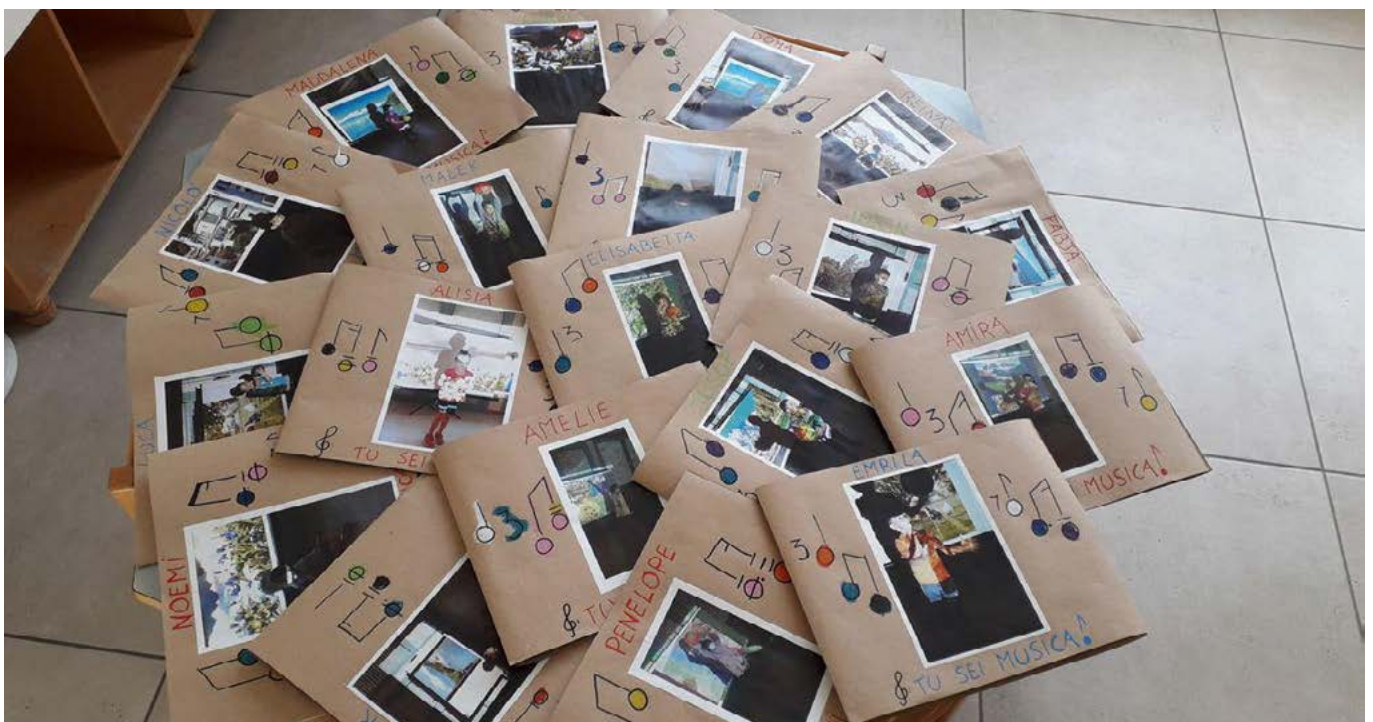
[www.keepintouch-project.eu/de/da39-du-bist-musik/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da39-du-bist-musik/)



<b>Eine Idee von</b>	<b>Caterina Fabbri, Catia Podeschi</b> Päd. Fachkräfte in Scuola dell'Infanzia "Gli amici di Ulisse", Pietracuta, Italien Co-Design mit <b>Zaffiria</b>
<b>Keywords</b>	#Bewegung #Emotionen #BookCreator #Musik #Audio
<b>Alter</b>	4-5 Jahre
<b>Zeit</b>	8 Aktivitäten (je 40 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verbesserung der Motorik und Koordination</li> <li>2. Verbessern der verbalen und nonverbalen Kommunikationsfähigkeit</li> <li>3. Förderung des Selbstwertgefühls und der Partizipation</li> </ol>

### Frage: *Wie können Musik und Bewegung zu einem Buch werden?*

Ein Buch, das **mit Musik und Rhythmen verbunden ist**, wird zur **Inspiration für motorische und künstlerische Experimente**. Nach einer gemeinsamen Playlist bewegen und tanzen die Kinder in verschiedenen Umgebungen und Szenarien und lassen sich zu **eigenen und gemeinsamen Bildern inspirieren**, die dann zu **persönlichen analogen und digitalen Büchern verschmelzen**.



# Monster- Rennen

Ausführliche  
Beschreibung lesen:

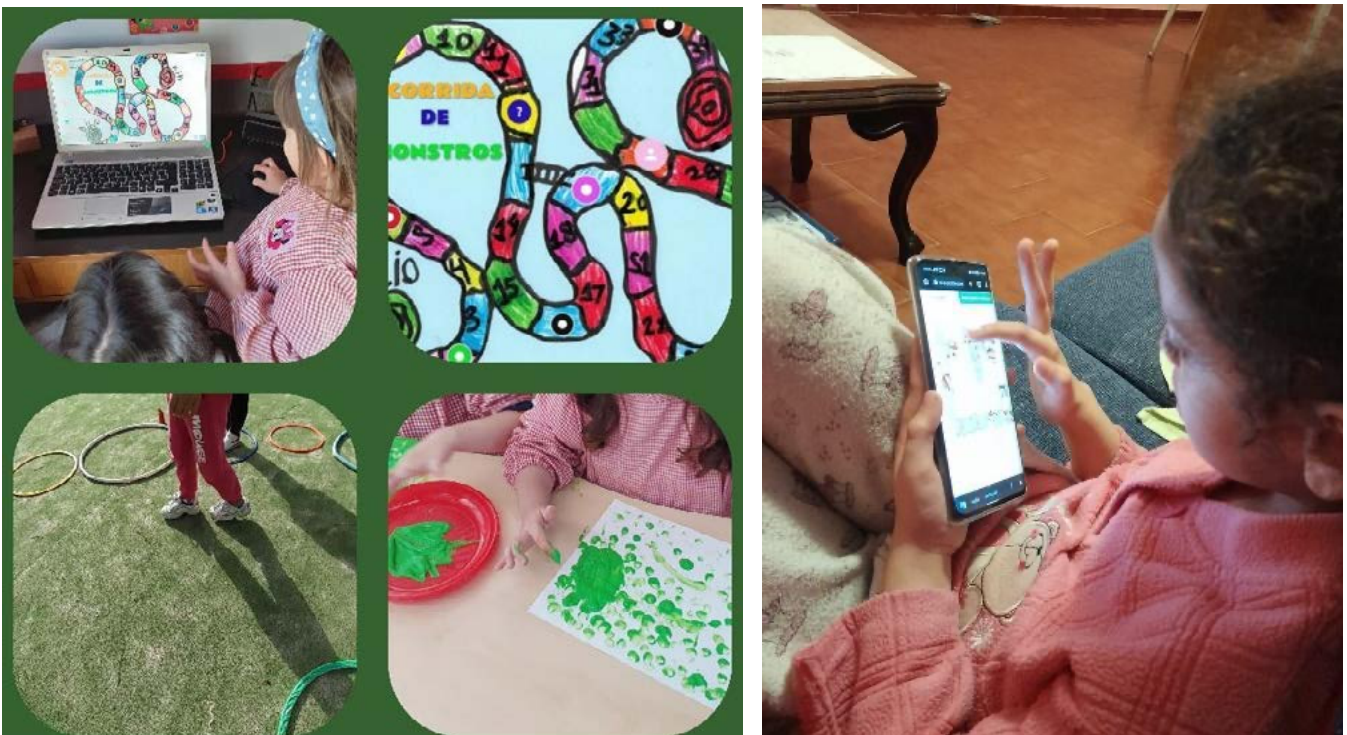
[www.keepintouch-project.eu/de/da40-monster-rennen/](http://www.keepintouch-project.eu/de/da40-monster-rennen/)



<b>Eine Idee von</b>	Päd. Fachkräfte des Schulverbands AESA Barreiro, Portugal
<b>Keywords</b>	#Bewegung #Sport #Outdoorspiele #Brettspiel #Genially
<b>Alter</b>	5-6 Jahre
<b>Zeit</b>	3 Aktivitäten (je 30 Minuten)
<b>Ziele</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Digitale Werkzeuge als "Vermittler" für körperliche Aktivitäten einsetzen</li> <li>2. Lernen, sich an vorgegebene Regeln zu halten</li> <li>3. In Teams spielen</li> </ol>

**Frage:** *Wie können digitale Werkzeuge genutzt werden, um Bewegungsaktivitäten in der Schule zu etablieren?*

Wie können digitale Werkzeuge die körperliche Entwicklung eines Kindes beeinflussen? Digitale Werkzeuge motivieren Kinder, da sie attraktiv sind und dazu anregen, neue Lernerfahrungen zu machen. In der Vorschule werden die Kinder in Teamarbeit das Spiel "Monster-Rennen" mit der App Genial.ly bauen. Anschließend spielen sie das Spiel auf dem Spielplatz, in der Schule und zu Hause mit ihren Familien.







## Keep in Touch

Innovative Werkzeuge und Methoden zur Förderung  
von Medienkompetenz in der Frühpädagogik

Project code:

2020-1-IT02-KA226-SCH-094945

[www.keepintouch-project.eu](http://www.keepintouch-project.eu)

CC BY-SA 4.0



DAS TOOLKIT WURDE ERSTELLT VON



méd:a  
ANIMATION



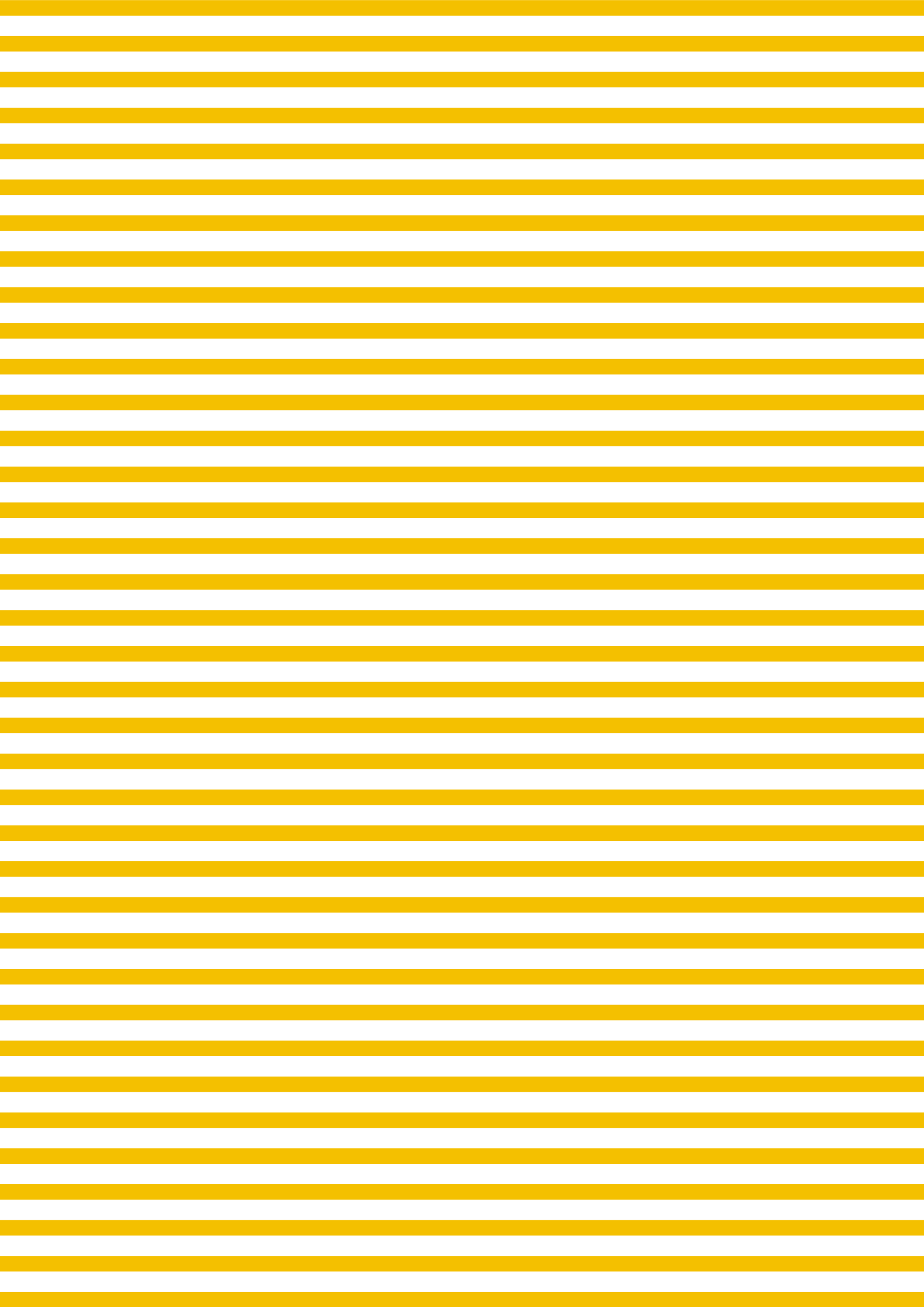
LA  
FABU  
LERIE  
Tiers lieu culturel  
& fabrique numérique



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

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.







Centro Zaffria, Italien  
Média Animation, Belgien  
JFF, Deutschland  
La Fabulerie, Frankreich  
Agrupamento de Escolas  
de Santo Antonio, Portugal

