

ECHT DABEI konkret



ECHT DABEI

Gesund groß werden im digitalen Zeitalter



Präventions
Netzwerk
Ortenaukreis

Einführung

Liebe pädagogische Fach- und Lehrkräfte,

in dem ECHT DABEI Programm in Ihrer Einrichtung wurde verdeutlicht, was Kinder zum gesunden Aufwachsen brauchen und wie die Medien-nutzung bei Kindern sein kann.

Für die praktische und nachhaltige Umsetzung der Ansätze im ECHT DABEI Programm bei der Arbeit mit Kindern und Eltern im Kindergarten und in der Grundschule wurde diese Broschüre konzipiert. Das Präventionsnetzwerk Ortenaukreis (PNO) förderte die Erstellung dieser Broschüre.

Es werden bereits bekannte sowie neuartige Module für die Medien-bildung und Gesundheitsförderung konkret beschrieben. Dabei werden die Entwicklungsphasen der Kinder berücksichtigt. Das Lernen mit allen Sinnen wird gefördert und die Medienmündigkeit wird gestärkt.

Jedes Modul bietet verschiedene Varianten, die je nach Ziele, Zielgruppe und der zur Verfügung stehenden Zeit angewandt werden können. In den Varianten sind auch Beispiele erläutert, bei denen die Kinder und Eltern oder Eltern und Fachkräfte zusammenarbeiten können.

Nach Bedarf können die Module einzeln durchgeführt oder von jeder Einrichtung individuell als Modulreihe zusammengestellt werden. Es werden dazu Modulreihen für aufeinander aufbauende Module empfohlen. Zudem sind die Module bestimmten Themen wie z.B. „Medien-form Ton“ zugeordnet. Sie können die einzelnen Module oder eine Modulreihe z.B. auf einem Elternabend, Thementag, Fest, Workshop, einer Fachveranstaltung, Projektwoche oder bei der täglichen Arbeit mit den Kindern umsetzen.

Die konkrete Anleitung der Module in einzelnen Schritten ermöglicht Ihnen die selbstständige Durchführung der Module. Im Rahmen des Telefongutscheins können Sie Ihren ECHT DABEI Coach bei Rückfragen kontaktieren.

Für den Erwerb der Zertifikate „ECHT DABEI Kindergarten“ bzw. „ECHT DABEI Grundschule“ können die Module genutzt werden (in Vorbereitung).

Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Anwendung!

Freiburg, August 2020,

Michaela Armbruster und **Susanne Peter** (ECHT DABEI Coaches)
Stephanie Stalter (Leitung Servicebüro ECHT DABEI)
Ullrich Böttinger (Leitung Präventionsnetzwerk im Ortenaukreis)

Inhaltsverzeichnis

Krippe

Modul 1:	Ziehen-Schieben	4
Modul 2:	Fühl-mal-Aktion	6

Kindergarten und Grundschule

Modul 3:	Kim-Spiel 1	8
Modul 4:	Stabpuppentheater	11
Modul 5:	Kooperation mit Vereinen	14
Modul 6:	Kim-Spiel 2	16
Modul 7:	Hörmemory	18
Modul 8:	Hörspiel	20
Modul 9:	Kim-Spiel 3	22
Modul 10:	Daumenkino	24

Grundschule

Modul 11:	Stop-Motion-Film	26
Modul 12:	Foto-Schnitzeljagd	29

Elternabend

Modul 13:	Real-Life-Freizeitkarten-Update	31
Modul 14:	Eigenes Fallbeispiel	34
Modul 15:	Persönliches Märchen	36
Modul 16:	Medienbiografie	39
Modul 17:	Bunter Austausch	41

Impressum/Herausgeber	43
-----------------------	----

Modul 1 Ziehen-Schieben

Zielgruppe
Kleinkinder U 3

Zeitlicher Umfang
5 Minuten oder länger

Indoor / Outdoor
beides möglich, idealerweise
in einem Turnraum



- Ziele**
- **Stärkung der Körperwahrnehmung**
 - **Förderung der Muskelaktivität**
 - **Aufbau der räumlichen Vorstellungskraft**
 - **Förderung der sensomotorischen Integration**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Wichtige Signale werden auch vom Bewegungsapparat an das Großhirn gesandt. Aus aktivem Greifen wird ein Begreifen und aus aktivem Fassen ein Erfassen. Das aktive Tun ist auch wichtig für unser Bewusstsein.

Material

- Kisten, Stoffbeutel oder Schachteln, unterschiedlich groß und schwer
- Anzahl der Kisten entspricht mindestens der Anzahl der Kinder

Ablauf

Schritt 1:

Bereiten Sie die Kisten mit verschiedener Größe und unterschiedlichem Gewicht vor.

Schritt 2:

Stellen Sie die unterschiedlich schweren Kisten an einer Seite auf.

Schritt 3:

Jedes Kleinkind schiebt gleichzeitig eine Kiste auf die andere Seite (Die Kisten sollen nicht getragen werden.).

Schritt 4:

Es findet ein rotierender Wechsel statt, so dass jedes Kind in jeder Runde eine andere Kiste schiebt.

Abwandlungen Variante 1:

Bitten Sie die Kinder, die Kisten nur mit den Beinen zu schieben, entweder nacheinander oder alle Kinder gleichzeitig.

Variante 2:

Mehrere Kleinkinder schieben zusammen eine Kiste.

Variante 3:

Schritt 1:

Sie bitten die Kleinkinder, sich auf eine weiche Matte oder einen Teppich zu legen.

Schritt 2:

Sie legen dann ein oder mehrere kleinere Säckchen (Sandsäckchen) auf den Bauch oder Rücken der Kinder. Diese können den Druck spüren und wenn es ihnen unangenehm ist, diese auch durch leichtes Bewegen wieder selbständig entfernen.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur „Sensomotorische Integration“
- Modulreihe 1 → 2 → 3

Modul 2

Fühl-mal-Aktion

Zielgruppe
Kleinkinder U 3

Zeitlicher Umfang
ab 5 Minuten

Indoor / Outdoor
drinnen und draußen



- Ziele**
- **Stärkung der Körperwahrnehmung**
 - **Förderung der Muskelaktivität und Stabilität**
 - **Förderung der sensomotorischen Integration**
 - **Bildung der taktilen Wahrnehmung, wie Druck, Temperatur, Schmerz und Form**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Die Reizaufnahme und Reizweiterleitung ist ein komplexer Prozess. Durch die Sinne kommt der Mensch in Kontakt mit seiner Umwelt. Eine gute sensorische Integration ist nicht nur wichtig für die Merkfähigkeit und die Sprache, sondern für viele andere Dinge. Dies wird von ECHT DABEI im Elternabend sowie in den Fortbildungen konkreter erläutert.

Material

1 Pinsel, 1 Igelball, 1 Tennisball, 1 Tierfell(-Rest), 1 Leder(-Rest), 1 Holzkugel, 1 Feder, 1 Bürste, 1 Schwamm, 1 Schneebesen, 1 gekühltes Kühlkissen, 1 erwärmtes Kirschkernelkissen, ...

Ablauf

Schritt 1:

Bereiten Sie Gegenstände mit unterschiedlicher Oberfläche aus unterschiedlichem Material vor. Unangenehmes wird selbstverständlich unterlassen.

Schritt 2:

Nehmen Sie einen dieser Gegenstände und streichen Sie nacheinander den Kindern damit über die Hand oder den Unterarm (Fuß wäre auch möglich).

Schritt 3:

Begleiten Sie die Aktion mit Worten. Z.B. „das ist ganz weich“ oder „fühlst du wie warm sich das anfühlt“.

Abwandlungen Variante 1 – mit Eltern:

Leiten Sie die Eltern dazu an, diese Übung mit ihren Kindern durchzuführen. Dazu braucht es mindestens so viele Gegenstände wie die Anzahl der Eltern. Die Gegenstände werden rotierend gewechselt, bis alle Gegenstände bei jedem zum Einsatz gekommen sind.

Variante 2:

Geben Sie den Kleinkindern die verschiedenen Materialien zum Greifen in die Hand.

Variante 3:

Sie können auch verschiedene Materialien auf dem Boden auslegen und die Kleinkinder dann darüber krabbeln oder laufen lassen.

Variante 4:

Ab ca. zwei Jahren kann das Angebot auch von mehreren Kindern gleichzeitig und gegenseitig durchgeführt werden, indem die Kinder sich gegenseitig mit den Gegenständen über den Arm oder Fuß streichen.

Variante 5 – Eltern:

In einem Elternabend oder in einer Teamsitzung können Sie mit den Teilnehmenden Möglichkeiten suchen, wie diese Erfahrungen im Alltag integriert werden können.

Variante 6 – mit Eltern:

Sie gestalten mit den Eltern oder mit Ihrem Fachkräfte-Team zusammen einen Barfußpfad für Ihre Einrichtung. Die Kinder und Eltern laufen über den Barfußpfad.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Sensomotorische Integration“
- Modulreihe 1 → 2 → 3

Modul 3

Kim-Spiel 1

Zielgruppe
Kinder ab 3 Jahre

Zeitlicher Umfang
ab 10 Minuten

Indoor / Outdoor
beides möglich

- Ziele**
- **Aufbau der räumlichen Vorstellungskraft und Körperformen**
 - **Bildung der taktilen Wahrnehmung, wie Druck, Temperatur, Schmerz und Form**
 - **Verbesserung der sensomotorischen Integration**
 - **Förderung von Lern- und Merkfähigkeit**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Bei diesem Spiel werden verschiedene Sinne angesprochen. Mit allen Sinnen lernen ist optimales Gehirntraining und somit wichtig für das weitere Lernen. Lernen mit allen Sinnen ist auch Thema des Elternabends von ECHT DABEI und könnte hier als Anknüpfungspunkt dienen.

Material

- pro Kind 1 Stoffbeutel (selbst genäht?)
- in jedem Stoffbeutel unterschiedliche Paare an 2 Gegenständen mit derselben Form und Größe.
- Die Gegenstand-Paare unterscheiden sich in Oberfläche, Form, Material und Größe

Beachten Sie das Alter der Kinder, zum Beispiel:

Für 3-4 jährige Kinder: 2 Bälle, 2 Würfel, 2 Deckel, ...

Für 5-6 jährige Kinder: 2 Büroklammern, 2 Würfel, 2 Murmeln, ...

Ablauf

Schritt 1:

Richten Sie die Beutel mit Inhalten für die Kinder. Unangenehme Gegenstände werden selbstverständlich nicht verwendet.

Schritt 2:

Jedes Kind greift mit einer Hand in den Beutel.

Schritt 3:

Nur durch Tasten findet das Kind einen Gegenstand, greift ihn und nimmt ihn aus dem Beutel.

Schritt 4:

Durch Tasten sucht das Kind im Beutel den passenden zweiten Gegenstand, greift ihn und nimmt ihn heraus.

Schritt 5:

Das Kind sortiert die Gegenstände und legt sie geordnet vor sich hin.

Abwandlungen Variante 1:

In einem Spielzug soll das Kind die identischen Paare aus dem Säckchen herausholen.

Variante 2:

Alle Gegenstand-Paare befinden sich in einem großen Beutel (mind. 1,5 Mal so viele Paare wie teilnehmende Kinder). Sie gehen reihum und jedes Kind zieht dabei einen Gegenstand. In der zweiten Runde muss es genau diesen Gegenstand nochmal finden, um ein Gegenstand-Paar bilden zu können.

Variante 3 – Kindergarten:

Mit dem steigenden Alter der Kinder werden das Material erschwert und die Menge an Paaren im Beutel erweitert.

Variante 4 – Kindergarten:

Bei den älteren Kindern kann um Punkte gespielt werden. Wer die wenigsten Fehlzüge hat, bekommt einen Preis.

Variante 5 – Kindergarten:

Bei älteren Kindern können auch zwei Beutel mit den jeweils gleichen Gegenständen befüllt werden. In jedem Beutel befindet sich jeder Gegenstand einmal. Es müssen die Paare aus beiden Beuteln gefunden werden.

Variante 6 – Kindergarten:

Das Spiel kann auf Zeit gespielt werden. Z.B.: Wie viele gleiche Paare werden in 30 Sekunden gefunden (für jedes falsche Paar bekommt man einen Punkt abgezogen).

Modul 3

Kim-Spiel 1



Ablauf

Variante 7 – mit Eltern:

Eltern und Kind bilden ein Team. Ein Gegenstand befindet sich in einem Beutel, derselbe Gegenstand im 2. Beutel. Das Elternteil bekommt einen Beutel und das Kind bekommt den anderen Beutel. Einer nimmt einen Gegenstand heraus. Dann sucht der andere diesen Gegenstand in seinem Beutel. Die selben Gegenstände werden paarweise hingelegt. Dann erfolgt der Wechsel.

Variante 8:

Kombination aus den vorherigen Varianten

Variante 9:

Eltern erleben das Spiel auf einem Elternabend, zur Sinneserfahrung

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur „Sensomotorische Integration“
- Modulreihe 1 → 2 → 3
- Modulreihe 3 → 6 → 9

Modul 4

Stabpuppentheater

Zielgruppe
Kinder ab 3 Jahre

Zeitlicher Umfang
ab 30 Minuten

Indoor / Outdoor
drinnen

Ziele

- Abläufe begreifen und erfahren
- Vermittlung von psychosozialen, emotionalen und kognitiven Lerninhalten
- Stärkung der Kommunikation und Teamarbeit
- Förderung der Kreativität, künstlerischen Potentiale bzgl. Bildgestaltung und Geschichten erfinden
- Förderung der Medienkompetenzen zu den Medienformen Bild und Sprache
- Möglichkeit zur Verarbeitung von erlebten Medieninhalten

ECHT DABEI
Anmerkung:

Die Puppe als Medium erfahren und mit ihr Geschichten selber zu gestalten fördert nicht nur das Zusammenspiel von Auge und Hand sowie die Sprachentwicklung. Die Kinder können eine Rolle spielen ohne sich selbst zeigen zu müssen.

Material

10 Holzspieße, 1 Karton DIN A2, 1 Blatt weiß DIN A2, je Farbe 3 Blatt buntes Papier DIN A4, 1 Schere pro Kind, Buntstifte, 1 Klebestift

Ablauf

Schritt 1:

Besorgen und richten Sie die Materialien entsprechend der Anzahl der Kinder.

Schritt 2:

Überlegen Sie sich eine Geschichte und gestalten Sie dann dazu die Stabpuppen.

Alternative: Sie gestalten die Stabpuppen und überlegen sich dann dazu eine Geschichte.

Schritt 3:

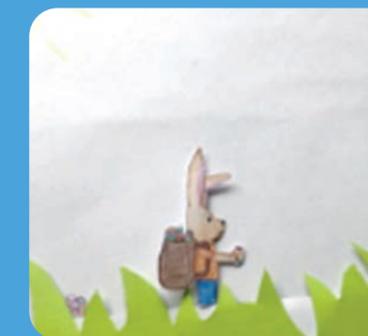
Basteln Sie die Stabpuppen.

Schritt 4:

Die Kinder basteln zusammen die Kulisse.

Modul 4

Stabpuppentheater



Ablauf

Schritt 5:

Die Kinder ergänzen die Stabpuppen in der Kulisse.

Schritt 6:

Das Stabpuppenspiel startet. Es kann von einem Kind oder zwei oder mehreren Kindern zugleich gespielt werden, mit oder ohne Publikum. Das Kind bzw. die Kinder spielen die Geschichte, die Sie vorlesen.

Abwandlungen Variante 1:

Es werden mehrere Kulissen für verschiedene Szenen der Geschichte oder für verschiedenen Varianten der Geschichte gebastelt, die dann beim Stabpuppenspiel zum Einsatz kommen.

Variante 2 – Grundschule:

Für Vorschulkinder und Grundschulkindern kann auch eine Aufführung geplant und mit vorgegebenen Texten eingeübt werden.

Variante 3 – Grundschule:

Vorschulkinder und Grundschulkindern spielen die Geschichte weiter und erfinden dabei eine Weiterentwicklung der erzählten Geschichte.

Variante 4 – Grundschule:

Vorschulkinder und Grundschulkindern erfinden mit den Stabpuppen eine eigene Geschichte.

Variante 5 – Grundschule:

Vorschulkinder und Grundschulkindern basteln selbst die Stabpuppen aus diversen Materialien (wie z.B. Pappmaché).

Variante 6 – Grundschule:

Ältere Kinder können selber eine Geschichte überlegen und spielen. Es können auch Geschichten, Märchen oder erlebte Medieninhalte nachgespielt und pädagogisch begleitet verarbeitet werden.

Variante 7 – Grundschule:

Die Theaterstücke „Tivi Tivi“ oder „Heut ist so ein schöner Tag“ aus dem ECHT DABEI Programm können von den Kindern nachgespielt oder weitergespielt werden.

Variante 8 – mit Eltern:

Eltern und Kinder basteln gemeinsam die Stabpuppen und die Kulisse. Sie erfinden dazu gemeinsam eine Geschichte. Die Kulisse und Stabpuppen können dann zu Hause weiter genutzt werden.

Variante 9 – mit Eltern:

Kombination der Varianten 6 und 7 oder der Varianten 6 und 8.

Variante 10 – mit Eltern:

Die Eltern basteln die Stabfiguren auf dem Elternabend für ihre Kinder.

Variante 11 – mit Eltern:

Für ein Kindergarten-/Schulfest wird mit den Eltern eine Aufführung für die Kinder mit den selbst gebastelten Materialien organisiert.

Variante 12:

Ein selbst erfundenes Märchen (siehe Modul 15: Märchen selber erfinden) kann mit Puppen nachgespielt werden.

Variante 13:

Die Stabpuppen können auch genauso gut mit Fingerpuppen, Handpuppen oder Marionetten getauscht werden. Eine sehr schnelle und einfache Version der Stabpuppe ist ein Kochlöffel, auf den Sie ein Gesicht malen.

Variante 14:

Mischung aus den vorherigen Varianten.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Bild“, „Sprache“, „Film“
- Modulreihe 4 → 10 → 11

Modul 5

Kooperation mit Vereinen

Zielgruppe
Kinder ab 4 Jahre

Zeitlicher Umfang
regelmäßige Vorstellung ver-
schiedener Vereine und Ihrer
Angebote/„Schnupperkurse“

Indoor / Outdoor
beides möglich



- Ziele**
- Entdeckung neuer Freizeitgestaltungsmöglichkeiten ohne Bildschirm für Kinder
 - Aufbau von Freundschaften und sozialen Kompetenzen
 - Verbesserung von Kommunikationsfähigkeiten und sozialen Kompetenzen
 - Förderung der Bewegung und Motorik

ECHT DABEI
Anmerkung:

Durch Bewegung in der Natur oder Mitgliedschaft in einem Verein werden Kinder aktiv.

Anknüpfungspunkte vom Elternabend:

Unsere Kinder benötigen „High-Touch“, statt „High-Tech“.

Material

Kontakt und Ansprechpartner der lokalen Vereine (Musik, Sport, Kunst, Feuerwehr, Kirche, Pfadfinder, ...), Übersicht der Angebote und Kosten für die Kinder und Familien

Ablauf

Schritt 1:

Recherchieren Sie, welche Vereine und Ansprechpartner es für die Kinder im eigenen Ort gibt.

Schritt 2:

Informieren Sie die Eltern auf einem Elternabend über die Vorstellung der Vereine und klären Sie die Rahmenbedingungen mit den Eltern ab (Abstimmung, ob alle dafür stimmen, die verschiedenen Vereine kennenzulernen und ihr Kind ggf. in einem Verein anzumelden, Übersicht der Kosten für den Mitgliedsbeitrag)

Schritt 3:

Nehmen Sie Kontakt mit den Vereinen auf, die für die Kinder in der passenden Altersspanne ein Angebot anbieten.

Schritt 4:

Die Vereine besuchen Ihre Einrichtung zum Vorstellen der Angebote und zum Kennenlernen.

Schritt 5:

Die Kinder führen zum Kennenlernen und Erleben „Schnupperkurse“ in den verschiedenen Vereinen durch.

Schritt 6:

Die Kinder entscheiden, in welchen Verein Sie Mitglied werden möchten.

Schritt 7:

Die Eltern melden die Kinder zu den Vereinen an.

Abwandlungen Variante 1 - Eltern:

Die Vereine stellen die Angebote auf dem Elternabend vor.

Variante 2:

Die Vereine führen Spiele zum Kennenlernen des Vereins auf dem Schulfest oder in einer Projektwoche vor.

Variante 3:

Die Vereine stellen sich im passenden Fachunterricht vor, z.B. Musikverein im Musikunterricht in der Schule.

Variante 4 – mit Eltern:

Kinder, die bereits in Vereinen sind, stellen die Angebote vor oder ihre Eltern.

Modulreihen

Projektwoche/-tag „Vereine“

Modul 6 Kim-Spiel 2

Zielgruppe
Kinder ab 4 Jahre

Zeitlicher Umfang
ab 10 Minuten

Indoor / Outdoor
drinnen, bei gutem Wetter
auch draußen



- Ziele**
- Gedächtnistraining
 - Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit
 - Förderung Medienkompetenz bzgl. der Medienform Bild

ECHT DABEI
Anmerkung:

Gedächtnis und Merkfähigkeit werden in unserer digitalen Welt häufig weniger trainiert. So werden zum Beispiel Namen, Termine und Nummern in Computer, Smartphone und Co. gespeichert. Jedoch ist eine gute Merkfähigkeit in unserem Alltag von großer Bedeutung (nicht nur in der Schule).

Material

- 1 großes Tuch
- verschiedene Gegenstände (mind. 10 Gegenstände)

Ablauf

Schritt 1:

Sammeln Sie die Gegenstände und richten Sie das Tuch.

Schritt 2:

Decken Sie alle Gegenstände mit einem Tuch ab. Die Kinder haben alle gute Sicht auf das Tuch.

Schritt 3:

Heben Sie das Tuch 30 Sekunden lang hoch, damit alle Kinder die Gegenstände sehen und sich einprägen können.

Schritt 4:

Decken Sie die Gegenstände mit dem Tuch wieder ab.

Schritt 5:

Die Kinder versuchen nun alle Gegenstände aufzuzählen, an die Sie sich erinnern können.

Abwandlungen Variante 1:

Merken Sie, dass viele Gegenstände nicht gemerkt werden können, dann heben Sie das Tuch nochmal für eine kurze Zeit an.

Variante 2 – Grundschule:

Je nach Alter können mehr Gegenstände genommen werden.

Variante 3 – Grundschule:

Für Grundschulkindern könnte die Aufgabe lauten, dass sich jedes Kind so viele Gegenstände wie möglich in dem Moment der kurzen Sichtung merkt und auf einen Zettel schreibt.

Variante 4 – mit Eltern:

Kinder spielen als Gruppe gegen Elterngruppe. Sieger ist die Gruppe mit dem besseren Gedächtnis.

Variante 5 – mit Eltern:

Jedes Elternteil bringt ein Gegenstand mit.

Variante 6:

Die verwendeten Gegenstände können zu einem Thema passen, das gerade behandelt wird, z.B. Bausteine Smartphone, Sportgegenstände, Obst und Gemüse, Hobbies, ...

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Bild“
- Modulreihe 3 → 6 → 9

Modul 7

Hörmemory

Zielgruppe
Kinder ab 4 Jahre

Zeitlicher Umfang
20 Minuten oder länger

Indoor / Outdoor
drinnen



- Ziele**
- Schulung des Hörsinnes
 - Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit
 - Förderung der Medienkompetenz bzgl. der Medienform Ton

ECHT DABEI
Anmerkung:

Anknüpfungspunkte aus dem ECHT DABEI Elternabend und der Fortbildung sind Beispiele zur sensomotorischen Integration.

Material

- Gerade Anzahl an gleichen, kleinen Behältern z.B. Filmdosen, Streichholzschachteln, Cremedosen o.ä. mit Deckel, ...
- Unterschiedliches Füllmaterial z.B. Reis, Büroklammern, kleine Steinchen, Linsen, Erbsen, ...

Ablauf

Schritt 1:

Befüllen Sie zwei Schachteln/Dosen mit demselben Inhalt (bitte beachten Sie hierbei auch die Menge). Testen Sie, ob wirklich kein Unterschied zu hören ist.

Schritt 2:

Die Kinder sollen immer die gleichen Paare finden, indem sie die Schachteln/Dosen schütteln und lauschen. „Welche zwei hören sich gleich an?“

Abwandlungen Variante 1:

Wenn Sie so viele Schachteln/Dosen wie Kinder haben, dann können Sie auch jedem Kind eine Schachtel/Dose geben und die Paare sollen sich finden.

Variante 2 – Eltern:

Am Elternabend kann das Hörmemory für die Kinder hergestellt werden. Dabei können Sie auch interessante Gespräche zum Thema Medienbildung und -erziehung anregen.

Variante 3 – mit Eltern:

Jedes kleinere Kind bekommt eine Schachtel/Dose. Die kleineren Kinder sollen dann gleichzeitig auf die Suche nach ihrem großen Partner (= älteres Kind oder Erwachsener) gehen, der die zweite Schachtel/Dose mit demselben Inhalt hat.

Variante 4 – mit Eltern:

Im Urlaub oder auf Ausflügen werden diverse Gegenstände gesammelt. Diese werden für die Erinnerung in die Schachteln/Dosen gefüllt.

Variante 5 – mit Eltern:

Die Eltern füllen die Schachtel/Dosen-Paare zuhause und spielen damit ein Hörmemory mit den Kindern.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Ton“
- Modulreihe 7 → 8

Modul 8

Geräusche Hören und Aufnehmen

Zielgruppe
Kinder ab 5 Jahre

Zeitlicher Umfang
20 Minuten oder länger

Indoor / Outdoor
teilweise drinnen und
draußen



- Ziele**
- **Stärkung des Hörsinnes**
 - **Vertiefung der bewussten Wahrnehmungsfähigkeiten**
 - **Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit**
 - **Förderung Medienkompetenz bzgl. der Medienform Ton**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Medien sind im Alltag der Kinder präsent. Diese erfahrbar zu machen und selbst dabei kreativ und aktiv Medien zu gestalten, fördert viele Bereiche, die ein reiner Konsum nicht fördert. Anknüpfungspunkte zu Medienmündigkeit im Elternabend und der Fortbildung von ECHT DABEI.

Material

- 1 Kassettenrekorder (Funktionen und Bedienung ist für dieses Alter am besten geeignet)
- 1 Leerkassette

Ablauf**Schritt 1:**

Lassen Sie die Kinder überlegen, welche Geräusche / Töne es in der Kita / Schule gibt. Notieren Sie die Beiträge der Kinder.

Schritt 2:

Erklären Sie das Aufnahmegerät und die Funktionen.

Schritt 3:

Lassen Sie die Kinder dann die verschiedenen Geräusche, Töne und/oder Stimmen selbst vor Ort aufnehmen. Dabei laufen die Kinder ggf. einzeln oder in Gruppen durch das Gebäude.

Schritt 4:

Sie setzen sich mit den Kindern zusammen und hören die Kassette mit den Aufnahmen an und ordnen die Geräusche nochmal zu.

Abwandlungen Variante 1:**Schritt 1:**

Jedes Kind soll sich ein anderes Tier überlegen.

Schritt 2:

Fordern Sie die Kinder auf, die Tierlaute nachzumachen. Diese Laute werden aufgenommen.

Schritt 3:

Die Kassette wird abgespielt und die Kinder ordnen die Laute den Tieren zu.

Schritt 4:

Die Kassette wird zu Beginn des Elternabends vorgespielt, z.B. zum Thema Mediennutzung, und um aufzuzeigen, was „selber machen“ und was „konsumieren“ fördert.

Variante 2:

Bei genügend Zeit ist es möglich ein ganzes Hörspiel zu gestalten (mit Geräuschen, Sprache, ...).

Variante 2 A:

Bei mehreren teilnehmenden Gruppen können die Ergebnisse untereinander ausgetauscht werden.

Variante 3 – mit Eltern:**Schritt 1:**

Eltern überlegen sich Geräusche oder Musikklaute für diverse Stimmungen (fröhlich, ängstlich, traurig, wütend, ...).

Schritt 2:

Die Geräusche oder Musik werden z.B. auf dem Elternabend oder auf einem Fest aufgenommen.

Schritt 3:

Die Kassette wird abgespielt und die Kinder ordnen die Geräusche der Stimmung zu.

Variante 3 A:

Die Variante 3 wird als Wettbewerb zwischen zwei Gruppen durchgeführt.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Ton“
- Modulreihe 7 → 8

Modul 9 Kim-Spiel 3

Zielgruppe
Kinder ab 5 Jahre

Zeitlicher Umfang
ab 10 Minuten

Indoor / Outdoor
beides möglich



- Ziele**
- Verbesserung der Gedächtnisfähigkeit
 - Stärkung des Lernens mit mehrere Sinnen, unter Ausschluss des Sehsinns
 - Förderung der Konzentrationsfähigkeit
 - Aufbau der Fertigkeit für Ordnerstruktur und Sortiernetzwerk

ECHT DABEI
Anmerkung:

Hier werden verschiedene Sinne angesprochen. Mit allen Sinnen lernen ist optimales Gehirntaining und somit wichtig für das weitere Lernen. Ordnung im Chaos schaffen ist eine Fähigkeit, die man für die Informatik braucht.

Material

- Körner und Hülsenfrüchte in unterschiedlichen Formen und Größen, z.B. Reiskörner, Maiskörner, Erbsen, Bohnen
- 1 Schüssel pro Kind
- 1 Tuch pro Kind (zum Augen verbinden)

Ablauf

Schritt 1:

Die Körner werden in je einer Schale vermischt.

Schritt 2:

Jedes Kind bekommt eine Schüssel mit der Mischung überreicht.

Schritt 3:

Nun werden den Kindern die Augen verbunden.

Schritt 4:

Die Kinder sortieren in einer Minute lang so viele Körner wie möglich von einer Sorte aus.

Schritt 5:

Für jedes richtige Korn bekommt das Kind einen Punkt. Falsch aussortierte Körner werden punktuell abgezogen.

Schritt 6:

Das Kind mit den meisten Punkten hat gewonnen.

Abwandlungen Variante 1 – Kindergarten:

Bei den jüngeren Kindern kann auch ohne Sieger gespielt werden. Das Ziel ist hier, möglichst alle vollständig von einer Sorte zu finden und möglichst keinen zu vergessen.

Variante 2:

Die Kinder werden in Gruppen aufgeteilt und sollen gemeinsam aus einer Schüssel in einer bestimmten Zeit eine Sorte aussortieren.

Variante 3 – Grundschule:

Abgewandelt werden können hier:

- die Zeitvorgabe
- die Mengenangaben
- die Körnersorten

Variante 4 – mit Eltern:

Die Mischung kann in einem Behälter mit nach Hause gegeben werden, um dort zusammen mit einem Wecker oder einer Eieruhr neue Rekorde zu erstellen oder um mit den Eltern gemeinsam zu spielen.

Variante 5 – mit Eltern:

Die Kinder und Eltern bilden eine Gruppe. Sie sollen gemeinsam aus einer Schüssel in einer bestimmten Zeit eine Sorte aussortieren.

Variante 6 – mit Eltern:

Die Kinder und Eltern sortieren die Körnergruppen nacheinander aus der Schale aus und gruppieren sie in kleine extra Schälchen oder auf dem Boden.

Variante 7 – Grundschule mit Eltern:

Eltern und Kinder nehmen alle chaotischen, ungeordneten Körner aus der Schale nacheinander raus und sortieren Sie auf dem Boden zu Gruppen, ordnen die neuen Körner den Gruppen zu (entweder in Gruppenhäufchen oder in gruppenreihen), sortiert nach Größe und Farbe.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zum Thema „Medien“
- Modulreihe 3 → 6 → 9

Modul 10 Daumenkino

Zielgruppe
Kinder ab 5 Jahre

Zeitlicher Umfang
ab 45 Minuten

Indoor / Outdoor
drinnen



- Ziele**
- Verbesserung der Feinmotorik in der Hand
 - Förderung Medienkompetenz bzgl. der Medienform Bild
 - Verstehen von Bild-Film-Abläufen

ECHT DABEI
Anmerkung:

Mit diesem Angebot lässt sich gut das Phänomen Film erklären. Medienmündigkeit ist Thema des Elternabends und der Fortbildung von ECHT DABEI. Um Medienmündig zu werden, braucht es Kompetenzen in verschiedenen Entwicklungsfeldern.

Material

- 1 Papierbuch pro Kind (evtl. selber gemacht), etwas festeres Papier (120-160 g) oder dünnen Karton verwenden
- Buntstifte
- 1 Bleistift pro Kind

Ablauf

Schritt 1:

Jedes Kind bekommt ein leeres Papierbüchlein. Diese lassen sich auch recht einfach selbst herstellen, indem man mehrere Papiere übereinander legt und in der Mitte mit der Nähmaschine darüber näht.

Schritt 2:

Jedes Kind erhält Stifte.

Schritt 3:

Die Kinder malen ein Hintergrundbild und kopieren dieses auf jedem einzelnen Blatt.

Schritt 4:

Die Kinder malen nun Figuren oder Szenen (Gegenstand wie z.B.: Ball oder eine Person oder ein Tier), die sich aufeinander abstimmend verändern. Damit der Film flüssig abläuft, unterscheiden sich die einzelnen Bilder im Buch nur minimal voneinander (siehe Bilder oben).

Schritt 5:

Am Ende ist ein Büchlein entstanden, das man am linken Rand fest hält und mit dem rechten Daumen so schnell durchblättern lässt, dass die Bilder wie ein Film ablaufen.

Schritt 6:

Der Film kann vorwärts und rückwärts abgespielt werden.

Abwandlungen Variante 1:

Die Kinder malen alle die gleiche Szene.

Variante 2:

Die Kinder malen einen Gegenstand auf ein gesondertes Papier mehrmals. Sie schneiden den Gegenstand aus und kleben ihn einzeln auf jede Seite in dem Papierbuch, immer an einer etwas anderen Stelle, wenige Millimeter. So kann eine bewegende Szene gezeigt werden, z.B. ein fliegender Ball.

Variante 3 – Grundschule:

Die Kinder malen eine Szene, die Sie im Fernsehen in ihrer Lieblingssendung gesehen haben. Am Ende folgt die pädagogisch begleitete Verarbeitung der erlebten Medieninhalte.

Variante 4 – mit Eltern:

Das Daumenkino oder nur die selbst gebastelten Papierbücher werden in einem Elternabend mit den Eltern für ihre Kinder hergestellt.

Variante 5 – mit Eltern:

Variante 2 oder 3 Eltern und Kinder zusammen

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zum Thema „BILD“
- Modulreihe 4 → 10 → 11

Modul 11

Stop-Motion-Film (Knetfigurentrickfilm)

Zielgruppe

Kinder ab dem Grundschulalter (6 Jahre), Eltern (besonders Väter mögen dieses Modul)

Zeitlicher Umfang

mindestens 90 - 120 Minuten

Indoor / Outdoor

drinnen

- Ziele**
- Förderung Medienkompetenz bzgl. der Medienform Bild
 - Verständnis für die Entstehung von Filmen
 - Aufbau von Teamfähigkeit
 - Verarbeitung von erlebten Medieninhalten

ECHT DABEI
Anmerkung:

Medienmündigkeit ist Thema des Elternabends und der Fortbildung von ECHT DABEI. Um Medienmündig zu werden braucht es Kompetenzen in verschiedenen Entwicklungsfeldern.

Material

- 1 Karton DIN A2 pro Kind, buntes Papier DIN A4, genug Knete in verschiedenen Farben für alle Kinder zum Basteln
- 1 Fotokamera (kein Smartphone, es kann eine einfache Pocketkamera sein), 1 Stativ, 1 Laptop mit Programm Windows Movie Maker oder iMovie, kostenlose App zur Stop Motion Film Erstellung

Ablauf

Schritt 1:

Kurze Einführung: „Was ist ein Stop-Motion-Film“ (durch das Aneinanderreihen von Bildern entsteht ein Film, ähnlich wie beim Daumen-Kino)

Schritt 2:

Überlegen Sie sich gemeinsam mit den Kindern eine kurze Geschichte, die Sie verfilmen möchten.

Schritt 3:

Die Kinder bauen und basteln die Kulisse.

Schritt 4:

Die Kinder fertigen die Knetfiguren an (evtl. Knete selber machen – siehe Anhang).



Schritt 5:

Von Fotoaufnahme zu Aufnahme werden kleine Änderungen im Bild mit den Figuren vorgenommen, sodass am Ende eine flüssige Bewegung als Film zu sehen ist. Die Kamera sollte so aufgebaut werden, dass sie immer stabil an einem Platz stehen bleibt und im Bildausschnitt nur das zu sehen ist, was später auf dem Film sein soll (siehe Bilder).

Schritt 6:

Übertragen Sie die Bilder von der Kamera in den Computer und erstellen Sie ein Film.

Schritt 7:

Zeigen Sie den Film den Kindern und besprechen Sie das Ergebnis.

Abwandlungen Variante 1:

Stop-Motion-Filme beschränken sich nicht nur auf Knetfiguren. Es können also auch andere Figuren oder Gegenstände dazu genutzt werden.

Variante 2 – mit Eltern:

Die Filme werden von den Eltern und Kindern gemeinsam hergestellt. Sie können sich dann gegenseitig vorgestellt werden. Es kann gut als größeres Projekt in einem Sommerfest eingebaut werden.

Variante 3:

Die Kinder stellen eine Filmszene nach, die sie im Fernsehen oder in einem Videospiele gesehen haben. Später erfolgt die pädagogisch begleitete Verarbeitung dieser Inhalte.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zum Thema „Bild“
- Modulreihe 4 → 10 → 11

Knete selber herstellen

Alter

ab 5 Jahre (Herstellung)

ab 2 Jahre (Kneten)

Dieses Knet-Rezept zum Selbermachen enthält nur natürliche Inhaltsstoffe. So ist die Knete nicht giftig und kann auch problemlos von kleinen Kindern verwendet werden.

Material

- 1/2 Tasse lauwarmes Wasser
- 1/4 Tasse Salz
- 1 EL Öl
- 2 Tassen Mehl
- Schüssel
- Lebensmittelfarbe oder Ostereierfarbe

Herstellung

In einer Schüssel Wasser, Salz und Öl vermischen. Das Mehl langsam unterkneten. Es entsteht eine geschmeidige Masse. Sollte diese nicht die gewünschte Konsistenz haben, hilft die Zugabe von weiterem Öl.

Mit Ostereierfarbe oder Lebensmittelfarbe kann die Knete anschließend eingefärbt werden.

Die Knete hält sich gut in verschlossenen Tupperdosen, im Kühlschrank sogar mehrere Monate.

Modul 12

Foto-Schnitzeljagd

Zielgruppe

Kinder ab 6 Jahren, auch mit älteren Kindern oder Erwachsenen zusammen

Zeitlicher Umfang

60 Minuten oder länger

Indoor / Outdoor

beides möglich, draußen wenn es trocken und hell ist

- Ziele
- **Stärkung der Wahrnehmungsfähigkeit**
 - **Förderung der Kreativität und Fantasie**
 - **Aufbau der Fähigkeit für Ordnerstruktur und Sortiernetzwerk**
 - **Förderung der Medienkompetenz bzgl. der Medienform Bild**



Aktiv und aufmerksam seine Umwelt wahrnehmen ist wichtig für eine gute Entwicklung. Oft braucht es nicht viel um Kinder die Möglichkeit zu geben sich zu bewegen und aktiv zu werden.

Material

- 1 Fotoapparat

Ablauf

Schritt 1:

Planen Sie die Foto-Schnitzeljagd, indem Sie vorher überlegen und festlegen, wo diese stattfinden soll (im Wald, in der Stadt, im Tierpark, ...).

Schritt 2:

Überlegen Sie nun die Dinge (Tiere, Pflanzen, Gegenstände, ...), die Sie als Foto-Aufgabe formulieren möchten z.B.: „fotografiere eine Eidechse“ oder „fotografiere ein Reptil“ und formulieren Sie dies auf einem Aufgabenblatt. Formulieren Sie auf Zettel die Lösungen „Reptil“, „Eidechse“, ...

Schritt 3:

Wählen Sie die Aufgaben so aus, dass Sie sich nach den Gegebenheiten richten. Alle Aufgaben sollten von der Zielgruppe lösbar sein. Je nach Alter der Kinder können Sie etwas schwieriger zu finden sein.

Schritt 4:

Bestimmen Sie die Reihenfolge der Bearbeitung und nummerieren Sie die Aufgaben auf dem Aufgabenblatt.

Schritt 5:

Die Kinder in der Gruppe erhalten das Aufgabenblatt und die Kamera und bekommen die Aufgabe erläutert.

Schritt 6:

Die Kinder ziehen los und bearbeiten die Aufgaben nacheinander.

Modul 12

Foto-Schnitzeljagd

**Schritt 7:**

Die Bilder werden ausgedruckt.

Schritt 8:

Die Bilder werden auf dem Tisch oder Boden ausgebreitet und den Lösungszetteln zugeordnet.

Schritt 9:

Die Bilder werden ggf. passend geschnitten und zusammen mit den Lösungen zu einer Kollage auf einem Plakat geklebt.

Abwandlungen Variante 1:

Auch ein Zoo oder ein Park eignen sich für eine Foto-Schnitzeljagd.

Variante 2:

Wollen Sie die Foto-Schnitzeljagd etwas schwieriger gestalten, dann erweitern Sie die Regeln. Die Aufgaben müssen z.B. in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden. Vielleicht bauen die Aufgaben sogar aufeinander auf.

Variante 3:

Die Schnitzeljagd kann mit Hinweisen ergänzt werden, wie am Ende ein Schatz gefunden werden kann. Hierbei werden Fotos von Stellen/Plätzen vorgegeben, die die Kinder dann finden sollen, und an denen evtl. dann weitere Hinweise für den nächsten Ort zu finden sind.

Variante 4 – mit Eltern:

Die Schnitzeljagd kann auch als Teil eines Festes mit Eltern und Kindern zusammen durchgeführt werden. Sie werden sehen, dass Groß und Klein dabei gemeinsam Spaß haben können.

Variante 5:

Die Orte auf der Schnitzeljagd entsprechen den Orten auf der Real-Life-Freizeitkarte.

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Bild“
- Modulreihe 13 → 12

Modulreihen

Modul 13

Weiterführung der „Real-Life-Freizeitkarte“ (Update)

Zielgruppe

Eltern, pädagogische Fachkräfte, Grundschullehrkräfte

Zeitlicher Umfang

bis ca. 2 Stunden

Indoor / Outdoor

drinnen, draußen Orte erkunden

Ziele

- **Ideenerweiterung**
- **Erfahrungsaustausch**
- **Entdeckung neuer Freizeitaktivitäten ohne Bildschirm**
- **Förderung der Medienmündigkeit**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Vielen Eltern gelingt bildschirmfreie Freizeitgestaltung im Alltag schon gut. Die in der Fortbildung der pädagogischen Fachkräfte erstellte „Real-Life-Freizeitkarte“ vor Ort, kann hier erweitert werden.

Die Eltern, aber auch ihre Kinder, haben selbst eigene Ideen und Alternativen, wie Freizeit ohne Bildschirm aussehen könnte. Diese Ideen/Alternativen können hier mit aufgenommen werden. Dieses Modul kann durch einen ECHT DABEI Coach begleitet werden. Aufbauend auf die bereits in der Fortbildung entwickelte „Real-Life-Freizeitkarte“ kann diese nun ausgebaut werden.

Material

- Vorlage Freizeitkarte
- Weiße Kopierblätter DIN A4 zum Schreiben
- 1 Stift pro Teilnehmender

Ablauf

Schritt 1:

Die Eltern werden zu einem Elternnachmittag, Elterncafé oder Themenabendabend eingeladen.

Schritt 2:

Wenn es bereits eine erstellte „Real-Life-Freizeitkarte“ gibt, dann wird diese zu Beginn vorgestellt.

Schritt 3:

Die Teilnehmenden werden in 4 Kleingruppen aufgeteilt. Eine Arbeitsgruppe befasst sich dann mit einem Thema, z.B. 4 Jahreszeiten, 4 Himmelsrichtungen oder 4 Themenfelder zu Bewegung, Ernährung, Tiere/Natur oder Kultur.

Schritt 4:

Die Kleingruppen überlegen sich verschiedene Freizeitaktivitäten im näheren Umfeld für ihr Gruppenthema.

Modul 13

Weiterführung der „Real-Life-Freizeitkarte“ (Update)

**Schritt 5:**

Die Ergebnisse werden vorgestellt.

Schritt 6:

Die Ergebnisse werden zu einer neuen Freizeitkarte zusammengeführt.

Schritt 7:

Die neue Freizeitkarte wird allen Elternhäusern und Fachkräften der Einrichtung zur Verfügung gestellt.

Variante 5 – mit Fachkräften und Kindern:

Auf einem Sommerfest in der Einrichtung wird ein großes Leintuch oder Plakat aufgehängt. Alle Besucher des Festes sammeln dort bildschirmfreie Freizeitaktivitäten. Dazu können Karten genutzt und angepinnt werden oder die Ideen werden direkt auf das Leintuch geschrieben. Die Variante wird von einer Fachkraft und einem Elternteil im Wechsel moderiert. Am Ende wird das Plakat fotografiert. Alle Eltern und Fachkräfte erhalten entweder nur das Bild oder das Bild in Kombination mit einer tabellarischen Liste mit den gesammelten Freizeitaktivitäten.

Abwandlungen Variante 1:

Für die 4 Themen werden 4 unterschiedliche Freizeitkarten erstellt, die zum Thema passend in der Einrichtung zeitversetzt zu 4 Zeitpunkten im Jahr ausgehängt und verteilt werden.

Variante 2:

Die Eltern bekommen einen Buchstaben im Alphabet zugeteilt. Wenn mehr als 6 Eltern teilnehmen dann bearbeiten 1-3 Eltern einen Buchstaben. Die Eltern sammeln bildschirmfreie (Freizeit-)Aktivitäten, die mit dem zugeordneten Buchstaben beginnen, z.B. A – Angeln am Opfinger See, B – Boule im Stadtgarten, ...

Variante 3 – mit Kindern:

Die Eltern und Kinder besuchen die Freizeitorte. Sie schießen ein Foto von dem Ort oder malen zusammen ein Bild von dem Ort. Die Bilder werden in die Freizeitkarte integriert.

Variante 4 – mit Fachkräften:

Auf einem großen Plakat werden die 5 Stockwerke des Turms der Medienmündigkeit aufgezeichnet. Die Fachkräfte und Eltern sammeln gemeinsam oder in Gruppen bildschirmfreie (Freizeit-)Aktivitäten, die die Kompetenzen in den einzelnen Stufen fördern.

Modulreihen

- Modulreihe 13 → 12

Modul 14

Eigenes Fallbeispiel

Zielgruppe

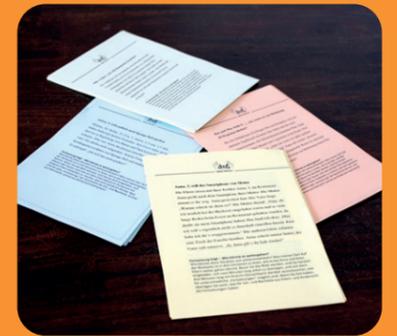
Eltern, Pädagogische Fachkräfte, Grundschullehrkräfte

Zeitlicher Umfang

mind. 30 Minuten in der Gruppe

Indoor / Outdoor

drinnen



- Ziele**
- Erweiterung der Handlungs- und Entscheidungsspielräume der Eltern bei der Medienerziehung
 - Förderung der Medienmündigkeit
 - Aufbau von guter Zusammenarbeit zwischen Eltern
 - Stärkung der Kommunikationsfähigkeiten

ECHT DABEI
Anmerkung:

Optimal für die Elternarbeit in Ihrer Einrichtung/Schule ist es, ein eigenes Fallbeispiel zu erstellen, in dem tatsächlich erlebte Probleme mit Bildschirmmediennutzung angesprochen werden. Anknüpfung an das Fallbeispiel aus dem Elternabend und die Fortbildung von ECHT DABEI

Material

- Papier und Stifte, genügend für alle Teilnehmenden

Ablauf**Schritt 1:**

Fordern Sie die Eltern auf, über ihre Erlebnisse und Beobachtungen zum Thema Medienerziehung, Gesundheit und Medienkonsum von Kindern nachzudenken.

Schritt 2:

Die Eltern tauschen sich zu Zweit oder zu Dritt untereinander zu den verschiedenen Themen/Erfahrungen aus.

Schritt 3:

Die Eltern tauschen sich im Plenum zu diesem Thema aus.

Schritt 4:

Teilen Sie die Eltern in Gruppen auf (3-5 Personen) und leiten Sie die Aufgabenstellung ein (evtl. vorher verschriftlichen und an die Gruppe austeilen).

Schritt 5:

Die Kleingruppen erstellen ein eigenes Fallbeispiel.

1. Orientieren Sie sich bei der Gestaltung an den bestehenden Fallbeispielen, die Sie in der Fortbildung von ECHT DABEI kennengelernt haben.
2. Gerade weil es sich vielleicht um „reale“ Erlebnisse handelt: Verwenden Sie fiktive Kinder, Namen, Alter, evtl. Alter der Eltern.
3. Auf der Vorderseite des neuen Fallbeispiels: Verwenden Sie eine „sprechende“ Überschrift, eine kurze Situationsbeschreibung.
4. Auf der Rückseite des neuen Fallbeispiels: Drei möglichst unterschiedliche Alternativen/Szenarien, wie sich die Situation/Geschichte weiterentwickeln könnte (wenn möglich auch paradoxe, verblüffende, traurige, witzige Alternativen erarbeiten).

Schritt 6:

Die Kleingruppen stellen ihr Fallbeispiel vor.

Schritt 7:

Mit den Anmerkungen und Verbesserungsvorschlägen der Zuhörer wird das Fallbeispiel optimiert.

Schritt 8:

Nach der Endkorrektur wird das Layout fertiggestellt.

Schritt 9:

Die Fallbeispiele werden allen Elternhäusern und pädagogischen Fachkräfte der Einrichtung zur Verfügung gestellt.

Abwandlungen Variante 1:

In regelmäßigen Abständen können immer wieder neue Fallbeispiele in den Katalog aufgenommen und bei den Elternabenden verwendet werden.

Variante 2:

In den Teamsitzungen der Fachkräfte kann 1 Mal im Monat ein aktueller Fall in der Einrichtung auf diese Weise behandelt werden.

Modul 15

Märchen Aufbau

Zielgruppe
Erwachsene, Eltern,
pädagogische Fachkräfte

Zeitlicher Umfang
ein bis drei Stunden

Indoor / Outdoor
drinnen

- Ziele**
- **Ausbau der Fantasie und Kreativität**
 - **Entwicklung, Texte kritisch zu hinterfragen**
 - **Stärkung der Kommunikationsfähigkeiten**
 - **Förderung der Medienkompetenz bzgl. der Medienform „Sprache“**

ECHT DABEI
Anmerkung:

Beim Elternabend und der Fortbildung von ECHT DABEI wird die Wirkung von Texten und Bildern angesprochen. Hier kann daran angeknüpft werden. Selber aktiv werden und nicht digital konsumieren spricht viele Bereiche an, die Eltern hier erfahren können. Selber machen heißt kreativ zu werden, Texte und Bilder kritisch zu hinterfragen (Medienmündigkeit).

- Material**
- Papier
 - Stifte

Ablauf

Schritt 1:

Einleitend führen Sie in das Thema Märchen ein, z.B.

- was ist ein Märchen (z.B. erfunden Geschichte, im Volk Erzählung – gibt es in allen Kulturkreisen)
- seit wann/wie wurden Märchen erzählt/überliefert (z.B. Gebrüder Grimm)
- Merkmale von diesem (z.B. Beginnen mit „Es war einmal“; es gibt immer Gut und Böse; haben ein Happy End; ...)

Schritt 2:

Lesen Sie ein kurzes Märchen vor.

Schritt 3:

Leiten Sie dazu über, wie man selbst ein Märchen schreiben kann. Stellen Sie den Aufbau und die Vorüberlegungen zum Schreiben von Märchen vor.

- Für welche Altersgruppe möchte ich das Märchen schreiben (altersgerechte Handlung)?
- Figuren/Fabelwesen überlegen, die darin vorkommen sollen (lieb und böse; wer soll die Heldin/der Held sein,...). Geben Sie diesen Personen bestimmte Charaktereigenschaften und beschreiben Sie diese kurz, z.B. der schlaue Fuchs, die böse Hexe, ...

- Um welches Thema soll es gehen (z.B. etwas das das Kind interessiert, beschäftigt, ...)?
- Was soll passieren und wie kommt es zu einem guten Ende? Wer erteilt z.B. der Hauptperson einen Auftrag ...? Welche Abenteuer sollen bewältigt/überstanden werden?
- Handlungsort bestimmen (wo soll das Märchen spielen?), ein fiktiver, irrealer Ort.
- Was soll die Lehre/die Moral der Geschichte sein? Diese Botschaft wird aber nicht direkt in der Geschichte beschrieben.

Denken Sie daran: das Märchen lebt von der Verknüpfung von Fantasiewelt und Realität.

Schritt 4:

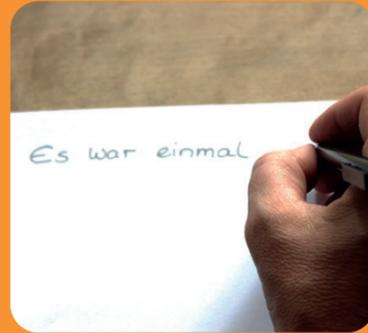
Die Teilnehmenden schreiben das Märchen.

Allgemein gilt hierbei zu beachten:

- Es sollten eine einfache, verständliche Sprache und möglichst kurze Sätze gewählt werden.
- Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.
- Ein Märchen sollte kurz und prägnant sein (verzetteln Sie sich nicht, d.h. keine Parallelhandlungen oder Zeitsprünge; nicht zu viele Personen/Figuren).
- Kinder mögen Regelmäßigkeiten und Wiederholungen. So fangen z.B. alle Märchen ähnlich an, bestimmte stereotype Charaktere tauchen immer wieder auf, sowie eine bestimmte Zahlensymbolik (die drei, die sieben und die zwölf).
- Der Anfang fällt oft schwer und sollte schon Lust auf die ganze Geschichte machen. Gleichzeitig sollten Sie gut zur Geschichte hinführen. Lassen Sie sich für diesen Anfang gerne etwas mehr Zeit, falls Sie diese brauchen. Sie werden sehen, danach läuft das Schreiben fast von selbst.
- Überlegen Sie einen Einführungssatz, z.B. „Es war einmal...“; „Vor langer, langer Zeit...“.
- Es ist wichtig, dass Sie konzentriert und ungestört arbeiten können. Überlegen Sie aber auch nicht zu lange. Denn die ersten Gedanken sind nicht immer schlecht und können ggf. nochmal überarbeitet werden.
- Beim Schluss ist es wichtig, dass die Geschichte positiv endet. So wird z.B. der Bösewicht besiegt, ein Wunsch erfüllt oder der Böse wendet sich dem Guten zu.

Modul 15

Märchen Aufbau



Schritt 5:

Ermuntern Sie die Eltern, das eigene Märchen zuhause der Familie vorzulesen.

Abwandlungen Variante 1:

Die Eltern malen Bilder zu der Geschichte.

Variante 2:

Die pädagogischen Fachkräfte entwerfen ein Märchen für Ihre Gruppe.

Variante 3:

Wenn Sie den Eindruck haben, dass es für einige Eltern zu schwierig sein könnte, ein Märchen selbst zu erfinden, dann stellen Sie ein paar bekannte Märchen zur Verfügung und lassen Sie diese von den Eltern abändern, z.B. andere Personen, anderer Schauplatz, ...

Variante 4:

Ein eigenes Märchen für die Tochter oder den Sohn zu entwickeln, kann auch ein schönes Weihnachtsgeschenk sein. Einsatzmöglichkeiten z.B. in der Adventszeit.

Variante 5:

Reizwortgeschichte: Geben Sie den Teilnehmenden Begriffe vor. Daraus erstellen die Teilnehmenden eine Kurzgeschichte in 10 Minuten, in denen die 4 Begriffe vorkommen. Wählen Sie moderne Begriffe, die die Eltern ansprechen und abholen.

Modulreihen

- Teil der Projektwoche zur Medienform „Sprache“
- Die Märchen können in den Modulen 4 und 11 genutzt werden.

Modul 16

Medienbiografie

Zielgruppe
Erwachsene, Eltern

Zeitlicher Umfang
30 Minuten

Indoor / Outdoor
drinnen

- Ziele**
- Ausbau einer guten Zusammenarbeit zwischen den pädagogischen Fachkräften und Eltern
 - Erfahrungsaustausch
 - Reflektion der eigenen Medienbiografie
 - Förderung der Medienerziehung



Bei der Fortbildung von ECHT DABEI kann diese Übung optional mit den Fachkräften durchgeführt werden. Sie kann nun auch mit den Eltern ausgeführt werden.

Material

- Zettel DIN A 4 mit den Nummern 1-4 in für jede Raumecke
- Fragen zur Medienbiografie mit 4 Antwortmöglichkeiten (= Zuordnung für die Teilnehmenden)

Ablauf

Schritt 1:

Alle Eltern kommen in der Mitte des Raumes zusammen. Sie erläutern den Ablauf.

Schritt 2:

Sie lesen eine Frage mit den 4 möglichen Antworten vor.

Schritt 3:

Die Eltern laufen zu der Nummer mit der Antwort, die auf sie zutrifft. Sie können sich ggf. auch zwischen 2 Nummern stellen.

Schritt 4:

Die Eltern tauschen sich zunächst mit den anderen bei ihrer Nummer aus.

Schritt 5:

Die Fachkraft in der Mitte moderiert einen Austausch zwischen allen 4 Nummern und diskutiert das Ergebnis.

Schritt 6:

Nächste Frage (zurück zu Schritt 2)

Modul 16

Medienbiografie

Modul 17

Bunter Austausch

Zielgruppe
Erwachsene, Eltern,
pädagogische Fachkräfte

Zeitlicher Umfang
zwei bis drei Stunden

Indoor / Outdoor
drinnen

Abwandlungen Variante 1:

Die Eltern ergänzen weitere Runden mit eigenen Fragen.

Variante 2 – mit Fachkräfte:

Eltern und Fachkräfte nehmen teil.

- Ziele**
- Förderung der Erziehungspartnerschaft Eltern und Fachkräfte
 - Ausbau einer guten Zusammenarbeit zwischen den pädagogischen Fachkräften und Eltern
 - Erfahrungsaustausch
 - Stärkung der Kommunikationsfähigkeiten
 - Gestaltung eines Umfelds zur Förderung der Medienmündigkeit bei Kindern in der Einrichtung und Zuhause
 - Förderung der Medienerziehung



Bei der Fortbildung von ECHT DABEI wird den Fachkräften die aktive Elternarbeit vorgestellt. Damit die Medienmündigkeit bei Kindern optimal gefördert werden kann, ist die gute Zusammenarbeit von Fachkräften und Eltern wichtig.

Material

- Moderationskoffer
- Pinwand
- Flipchart
- Tische und Räume für ungestörtes Arbeiten in 4 Kleingruppen
- Kopiervorlagen aus dem Zusatzmodul und dem Manual für Kita-Fachkräfte / Grundschullehrkräfte für die Gruppenarbeiten

Ablauf**Schritt 1:**

Die Themen der 4 Kleingruppen werden vorgestellt. Mögliche Gruppenthemen: bildschirmfreie Kindergeburtstage und Geschenke (Manual Fachkräfte), Real Life Freizeitkarte (Modul 13), Medienvereinbarung z.B. für Klasse, Zuhause, Klassenfahrt (Manual Fachkräfte), Kinderschutz konkret (mit ECHT DABEI Coach), eigenes Fallbeispiel (Modul 14), Argumente pro ECHT DABEI, Umgang mit Nörgelfaktor (Manual Fachkräfte), Erweiterung Tipps und Tricks im Medienratgeber für Eltern, Märchen Erstellung (Modul 15), Vereine in der Gemeinde oder Stadt, ...

Schritt 2:

Die Teilnehmenden ordnen sich zu einer der 4 Gruppenthemen zu, für das sie sich besonders interessieren und zu dem sie sich einbringen können und möchten.

Modul 17

Bunter Austausch

Schritt 3:

Jede Gruppe erhält eine Anweisung und die benötigten Materialien. Der Moderator unterstützt die Gruppen und steuert die Zeit.

Schritt 4:

Jede Gruppe bearbeitet ein Thema.

Schritt 5:

Die Gruppen kommen alle wieder zusammen. Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse vor. Weitere gute Beiträge der anderen werden ergänzt.

Schritt 6:

Im Nachgang erhalten alle eine Zusammenfassung der Ergebnisse von allen 4 Gruppenarbeiten.

Abwandlungen Variante 1 – mit Fachkräfte:

Die Gruppen sind gemischt aus Eltern und Fachkräften.

Variante 2:

Wenn der ECHT DABEI Elternabend als Themenabend durchgeführt wird, dann wird das Modul direkt im Anschluss an den 45 min Input angehängt.

Variante 3:

In einer Projektwoche, bei einem Sommerfest oder in einem Elterncafé kann das Modul als Workshop „ECHT DABEI konkret“ durchgeführt werden.

Modulreihen

Mit diesem Modul können die anderen Module 5 und 13-16 miteinander verknüpft werden.

Impressum:

ECHT DABEI konkret

Herausgeber:
Präventionsnetzwerk Ortenaukreis (PNO),
Lange Straße 51, 77652 Offenburg

Media Protect e.V.,
Schlosserstraße 7/1, 79312 Emmendingen

Redaktion:
Michaela Armbruster (ECHT DABEI Coach),
Susanne Peter (ECHT DABEI Coach),
Stephanie Stalter (Leitung Servicebüro
ECHT DABEI)

Bestelladresse/Kontakt:
Präventionsnetzwerk Ortenaukreis (PNO)
Lange Str. 51, 77652 Offenburg
Tel.: +49 781 805-9814
Fax: +49 781 805 9520
Mail: pno@ortenaukreis.de
Homepage: www.pno-ortenau.de

Layout:
Birgit Köhl-Tömmes,
www.koehl-toemmes.de

Fotos:
Susanne Peter und Michaela Armbruster

Stand:
August 2020 (1. Auflage)

