

Bilderbuchprojektionen

Thema: Medienbildung, Beamer | Zielgruppe: Fach- und Lehrkräfte

In Bilder eintauchen

Mit dem Beamer lassen sich die Räume in der Kita in traumhafte Vorlesekulissen verwandeln.

Die Kinder sitzen mitten im Geschehen und können in die Geschichte eintauchen. Diese Praxisanregung zeigt, wie durch den Einsatz digitaler Geräte echter Mehrwert in der Kita geschaffen und Digitale Bildung mit anderen Bildungsbereichen verknüpft werden kann.



Mittendrin, statt außen vor – verwandelt euren Kitarraum in die Welt aus eurem Buch!

›EINFÜHRUNG

Tablet und Beamer können genutzt werden, um die Seiten eines Bilder- oder Vorlesebuchs auf die Wände zu projizieren. So wird der Raum zur Kulisse, und es ist, als wäre man mitten in der Geschichte. Je nach Thema des Buches erschließt sich eine ganz eigene, besondere Themenwelt.

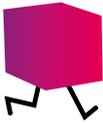
›MATERIAL

- Bilderbuch
- Tablet mit Kamerafunktion, Beamer
- Weiße, freie Wand
- Großes Blatt Papier und Stifte (optional)
- Bau- und Verkleidungsmaterial (optional)

›AKTIVITÄT

Vorbereitung

Verbindet ein Tablet mit einem Beamer. Gestaltet den Raum so, dass genug Platz



zum Sitzen oder Liegen ist und alle freie Sicht auf das Beamerbild an der Wand haben. Richtet das Tablet so aus, dass die integrierte Kamera das gewünschte Bild erfassen und der Beamer es an die Wand projizieren kann. Ein Stativ kann beim Platzieren des Tablets helfen, aber mit ein bisschen Geschick lässt es sich auch an etwas anlehnen.



Lausch und träum

Das gemeinsame Lesen, Betrachten und Hören von Geschichten ist für die Entwicklung eines Kindes besonders wertvoll. Es fördert wichtige sprachliche und kognitive Fähigkeiten und bietet Kindern die Gelegenheit, in ruhiger, gemütlicher Atmosphäre zu entspannen und in Fantasien zu schwelgen. Zudem fördern Kinderbücher die Empathieentwicklung. Wohin die Reise geht, hängt vom Inhalt des Buches ab. Es kann auch in die digitale Welt führen. Bücher, die sich hierfür anbieten, sind beispielsweise die Abenteuerreisen von Ruby (s. u.).

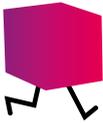
Mal Bilder von der Wand ab

Ihr könnt großes Papier an die Wände hängen, die Bilder nachmalen und anschließend verschiedene Episoden der Geschichte als Poster im Raum verteilen. Was passiert mit der Geschichte, wenn ihr die Reihenfolge der einzelnen Episoden verändert? Ist die Geschichte dann noch die gleiche? Könnt ihr sie wieder in eine logische Abfolge bringen? Ihr werdet sehen: Oft gibt es verschiedene Wege zum Ziel. Vielleicht kann die Geschichte auch abgewandelt oder ergänzt werden.

Bau eine Theaterkulisse

Es muss nicht bei den Bildern an der Wand bleiben. Was könnt ihr noch alles verändern, um die Welt eures Buches in eure Kita zu holen? Baut Theaterkulissen und Kostüme und spielt die Geschichte aus dem Buch nach!





›TIPP

Hilfestellung geben

Beim Abmalen der projizierten Bilder kann es passieren, dass wir Schatten werfen und das Bild verschwindet.

Die Erwachsenen können die Umrisse der Bilder abmalen, und die Kinder können die Bilder anschließend ausmalen.

›INFOBOX

Verknüpfung verschiedener Bildungsbereiche

Digitale Bildung lässt sich wunderbar mit anderen Bildungsbereichen verbinden. Beim Vorlesen und beim Theaterspiel werden verschiedene Fähigkeiten gefördert. Die Geschichten können sich mit Technologien und digitalen Phänomenen beschäftigen und helfen so bei der Reflexion über Technik und Gesellschaft.

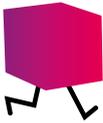
›AUS DEM ALLTAG

Computerspiele, VR-Brillen & Co.

Viele Theaterbühnen, Ausstellungen und Museen nutzen projizierte Bilder, um virtuelle Welten zu erschaffen, in die die Menschen regelrecht eintauchen können. Auch bei Computerspielen spielt das Gefühl, sich in einer virtuellen Welt zu befinden, eine wichtige Rolle. Moderne Technologien erlauben immer mehr Interaktionsmöglichkeiten mit der virtuellen Umgebung und lassen den realen Raum immer stärker in den Hintergrund treten: von Beamerprojektionen, die dank Sensoren auf Bewegungen reagieren können, bis hin zu VR-Brillen. Für einen Moment in virtuelle Welten einzutauchen kann kreative Räume schaffen und faszinierende Lebenswelten simulieren. Daher ist es sinnvoll, mit Kindern über den Unterschied realer und virtueller Welten zu sprechen und das Leben im virtuellen Raum kritisch zu hinterfragen.



Auch im kids.digilab.berlin im Deutschen Technikmuseum gibt es einen Beamer, der interaktive Bilder projiziert. Infrarotsensoren erkennen Bewegungen und verarbeiten sie, woraufhin sich die Bilder, die der Beamer sendet, verändern. In einem Spiel fährt ein realer Roboter durch einen projizierten Hindernisparcours. Dabei leuchten die Felder grün auf, wenn der Roboter sie betreten darf, oder rot, wenn er vom Weg abkommt.



›SIEHE AUCH

- Auf unserem YouTube Kanal findest du eine Video-Anleitung zum [Aufbau des Beamers](#)
- Linda Liukas: Hello Ruby: Expedition ins Internet, Bananenblau Verlag 2018 (ISBN: 978-3-946829-23-2)
- Linda Liukas: Hello Ruby: Die Reise ins Innere des Computers, Bananenblau Verlag 2017 (ISBN: 978-3-946829-08-9)
- S. Toivonen, A. Havukainen: Tatu & Patu 1: Tatu & Patu und ihre verrückten Maschinen, Thienemann Verlag 2010 (ISBN: 978-3-522436-48-9)
- Christiane Bartelsen, Ulf K.: Pommes für Clara und Codie, Carlsen Verlag 2022 (Pixi-Buch für das kids.digilab.berlin)



Diese Vorlage sowie viele weitere rechtefreie Lern- und Unterrichtsmaterialien (OER / CC BY SA 4.0) finden Sie auf unserer Webseite <https://kids.digilab.berlin>. Das kids.digilab.berlin im Deutschen Technikmuseum wird gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie des Landes Berlin.

