

# Geschichten erzählen mit Apps



## MATERIAL

- Spielzeugfiguren
- Bastelmaterialien (z. B. buntes Papier, Schere, (Klebe-)Stifte)
- Tablets



**Stop Motion Studio Pro**  
ab iOS 9.0  
ab Android 5.0  
ca. 5 Euro



**Puppet Pals 2**  
ab iOS 10.0  
ca. 7 Euro



**Book Creator**  
ab iOS 9.0  
ca. 5 Euro  
Google Chrome  
Abo-Modell

## ZUSAMMENFASSUNG & ZIELE

Viele Kinder denken sich gerne Geschichten aus oder schreiben und malen ihre eigenen Bücher. In den ersten Klassen nutzt man das beim Erarbeiten eines ersten Buchs: Die Kinder lesen (bzw. hören) den Text, malen zu den Kapiteln Bilder und schreiben – nach ihren Fähigkeiten – in wenigen Sätzen auf, was passiert. Einfach bedienbare Medienproduktions-Apps erweitern die Möglichkeiten, Geschichten kreativ umzusetzen: Geschichten können damit als Trickfilm oder multimediales E-Book umgesetzt werden. Mit so einem Projekt können noch weitere Ziele erreicht werden:

- Die Kinder lernen, dass Tablets und Smartphones nicht nur zur Unterhaltung da sind, sondern kreative Werkzeuge sein können.
- Ob Bilder malen oder fotografieren, Sprachaufnahmen machen oder Videos: Beim Geschichten erzählen mit Apps können auch Kinder mitmachen, die (noch) nicht lesen und schreiben können.

**INFOS** Inklusiv gedacht. Medienproduktions-Apps

- Medienprodukte sind Gemeinschaftsprodukte, die viel Kommunikation und Absprachen erfordern. So wird auch immer Sprache gefördert.

## VORBEREITUNG

- Geschichte festlegen, die nacherzählt werden soll. Die Kinder erarbeiten sich – je nach Lesefähigkeiten – die Geschichte durch eigenes Lesen, durch eine Hörgeschichte oder durch (gegenseitiges) Vorlesen.
- Sich vertraut machen mit der Bedienung der Apps Book Creator, Puppet Pals 2, Stop Motion Studio Pro. Überlegen: Welche Möglichkeiten bietet welche App? Was sind ihre Vorteile und ihre Grenzen beim Nacherzählen einer Geschichte für die eigene Zielgruppe? Festlegen, welche der Apps genutzt werden sollen.

**ANLEITUNG** Book Creator

**ANLEITUNG** Stop Motion Studio Pro

**ANLEITUNG** Puppet Pals 2



## DURCHFÜHRUNG

- Die wichtigsten Funktionen und Möglichkeiten der Apps vorstellen und von den Kindern ausprobieren lassen:

Mit Book Creator können sehr einfach E-Books erstellt und dabei alle möglichen Elemente miteinander verbunden werden: Text (geschrieben, gezeichnet, gesprochen), Audios (Gesprochenes, Geräusche, Musik), Bilder (selbst fotografiert, aus dem Netz, gemalt), geometrische Formen, Sprechblasen, Farben, Videos, Links. Die App ist sehr einfach bedienbar und hat eine Vorlesefunktion, was den Einsatz in inklusiven Settings oder in der Kita interessant macht.

**PROJEKTIDEE** Einfache Projekte mit Book Creator

Mit Stop Motion Studio Pro können kinderleicht Bilder animiert und kleine Trickfilme erstellt werden. Hintergründe und Figuren können gemalt, gebastelt oder geknetet werden und Spielzeugfiguren zum Einsatz kommen. Je mehr Fotos gemacht werden und je geringer der Unterschied zwischen den Bildern ist, desto flüssiger erscheint der Film. Das heißt aber auch, dass eine Menge Geduld aufgebracht werden muss. Dies kann bei einigen Kindern auch eine Grenze sein. Möglichkeit: Nur einen Teil der Geschichte als Trickfilm umsetzen, diesen in Book Creator einbinden, den Rest der Geschichte im E-Book mit anderen Medien weitererzählen.

Puppet Pals 2 funktioniert wie ein digitales Puppentheater: Man wählt einen Hintergrund (z. B. Wilder Westen, Unterwasserwelt, Theaterbühne) und die Figuren, die mitspielen sollen. Dann die (Sprach-) Aufnahme starten und die Figuren auf der Bühne

miteinander agieren lassen. Großer Spaß: Man kann die Figuren personalisieren, indem man ihnen eigene Fotos als Köpfe aufsetzt. Bei längeren Geschichten empfiehlt sich das Drehen von Einzelszenen, die man anschließend in einem Schnittprogramm wie iMovie zusammensetzt.



iMovie  
ab iOS 11.4  
kostenfrei

- Einfaches Storyboard zeichnen lassen als Plan für die Umsetzung der Geschichte.
- Überlegen, welche Materialien benötigt werden für die Umsetzung, Materialien zusammenstellen bzw. basteln.
- Geschichte umsetzen, gemeinsam kreativ sein und Spaß haben.

## SCHLUSS

### Variante: Eigene Geschichten umsetzen

Natürlich lassen sich mit Medienproduktions-Apps auch selbst ausgedachte Geschichten multimedial umsetzen! Sogenannte Storytelling-Methoden helfen dabei, die Kreativität und den Erzählfluss anzuregen. Sie geben einen möglichen Rahmen und den Ablauf einer Geschichte vor. Und sie inspirieren zu spannenden Figuren und Schauplätzen. Storytelling-Methoden helfen auch dabei, eine Geschichte so zu gestalten,

dass sie für andere nachvollziehbar ist: Sich auf wenige Figuren und Schauplätze mit klaren Eigenschaften und Funktionen zu beschränken ist auch viel praktischer für die Umsetzung mit Medienproduktions-Apps!

### Variante: Geschichten erzählen mit Coding-Apps

Geschichten erzählen und gleichzeitig Programmiergrundlagen vermitteln: Das geht mit der kostenfreien App Scratch Jr. In der einfach bedienbaren App können verschiedene Hintergründe gewählt oder eigene Hintergründe fotografiert und gemalt werden. Figuren agieren miteinander, indem grafische Befehlsblöcke - die man auch ohne Lesen zu können versteht - logisch aneinander gereiht werden. So können bereits jüngere Kinder ihre eigenen Geschichten programmieren.



Scratch Junior  
ab iOS 11.4  
kostenfrei

## LINKS

- Tipps für den Einstieg mit Scratch Jr: [www.coding-for-tomorrow.de](http://www.coding-for-tomorrow.de) -> Downloads -> Scratch Jr
- Storytelling: Erzählanlässe liefern, Storytelling-Methoden zusammengestellt von Johannes Rück, Medienkompetenzzentrum Mitte – barrierefrei kommunizieren!, Berlin 2017, [www.barrierefrei-kommunizieren.de](http://www.barrierefrei-kommunizieren.de) → Publikationen → M.I.X. 2019