



Maßnahme C: Hörbar – Hast du schon gehört?

Kurzbeschreibung / Inhalte:

Kinder erstellen Hörspiele, Hörlandkarten und Audioguides. In dieser Maßnahme sollen die Lebensorte des Sozial- oder Naturraums bewusst auf ihren Bildungs- und Erfahrungshintergrund und auf ihr besonderes Lern- oder Entdeckungspotenzial untersucht und mit Tonträgern bearbeitet werden. Der Einsatz digitaler mobiler Medien dient dem „Einfangen“ und Sichern von Geräuschen. Sie unterstützen dabei die Bewusstseinsbildung, um alltäglich gewohnte Seh-, Hör- und Wahrnehmungsmuster zu durchbrechen.

Geräusche und Geschichten werden gesammelt und auf Tonträgern eingefangen, um daraus lokalspezifische musikalische Kompositionen, Audiotouren, Hörbücher über die eigene Lebensumwelt zu gestalten und – verbunden mit Fotos aus dem Stadtteil – online zu stellen.

Pädagogische Ziele:

Kinder lernen über das Gehör ihre Umwelt wahrzunehmen und werden sensibler für Geräusche und hören auf leise Töne. Sie lernen, die Töne digital einzufangen und kreativ zu bearbeiten. Über die Bearbeitung werden neue Darstellungsformen gefunden wie Audioguides, Hörrätsel, Hörspiele. Durch die Verfremdung mit Audioschnittprogrammen wirken ehemals alltägliche Geräusche neu. In einer Präsentation werden diese einem Publikum dann vorgestellt.

Methoden:

Kinder fangen Geräusche im Stadtteil mit digitalen Aufnahmegeräten ein. Sie erstellen digital und real Geräuschememorys (Dosen mit Materialien zum Schütteln und das gleiche digital über einen Tonträger).

Die Kinder müssen bei der Erstellung der „Hörspiele“ eine Auswahl und Entscheidungen treffen. Die ausgewählten Orte, Informationen und Geräusche werden mittels Mikrofon und Aufnahmegeräten festgehalten. Mit Tablets und Smartphones sowie mit kostenlosen Tonschnittprogrammen verarbeiten sie die Hörbilder weiter und stellen sie verfremdet dar. Ergänzend arbeiten sie mit Bildern, zeichnen oder fotografieren.

Die Spiele werden öffentlich und live präsentiert und online gestellt. Die Ergebnisse lassen sich auch zu einem Audioguide verarbeiten und in Tourist-Infos oder Kinderzentren zur Verfügung stellen.

Ergebnisse:

Such- und Rätselspiele, Audiotouren, lokale „Hörbücher“, Musikkompositionen aus Umgebungsgeräuschen, ortsbezogene Such- und Rätselspiele, die lokal in der Einrichtung gespielt und online gestellt werden können.

Angestrebte Kompetenzen:

- Fähigkeit zur bewussten Wahrnehmung von Umgebungsreizen, Sinnesstimulationen und das Kennenlernen des Stadtteils, des Dorfs, der Landschaft auf eine ungewöhnliche Weise

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





- Fähigkeit sich mit Bild, Schrift, Ton verbal, künstlerisch, kreativ technisch darzustellen und auszudrücken
- vertiefende medienpraktische Kenntnisse
- Fähigkeit zur Ergebnisorientierung (am eigenen Projekt bis zur Ergebnisreife „am Ball bleiben“) = Kontinuitätskompetenz

Didaktisches Material:

Tablets, Bildbearbeitung, Stativ, Mikrophon, mobile Lautsprecher. Kopfhörer sollten von den LZEs angeschafft werden können, da der Verwaltungsaufwand sehr groß ist.

Format:

- eine Woche (5 Tage) ganztags als Ferienaktion oder
- 10 halbe Tage bei mobilen Spielaktionen auf Park

Anzahl / Qualifikation MA:

Für 42 teilnehmende Kinder wird wie folgt kalkuliert (Betreuungsschlüssel 1:6):

- 1 pädagogische Fachkraft
- 1 medienkompetente Fachkraft
- 1 Fachkraft,
- 4 sonstige Honorarkräfte
- 2 Ehrenamtliche

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Vorkalkulatorische Beispielrechnung:

Was Anzahl	Personen	Tage	Std	Std gesamt	Honorar	Summe
Pädagogische Fachkraft						
1 Pädagogische Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
Fachkraft für Medien, Spiel, Sport usw.						
1 Fachkraft an 5 Tagen						
1*5*8h=40	1	5	8	40	48,00 €	1.920,00 €
Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz Fachfrau/Fachmann im handwerklichen oder künstlerischen Bereich						
1 Fachkraft für jeweilige Sachkompetenz an 5 Tagen						
1*5*3h=15	1	5	3	15	36,00 €	540,00 €
Sonstige Honorarkräfte Erzieher/innen und Sozialarbeiter/innen in Ausbildung, Studierende, pädagogisch geschulte und erfahrene Personen						
Sonstige Honorarkräfte an den 5 Aktionstagen:						
4*5*8h=160	4	5	8	160	20,00 €	3.200,00 €
Ehrenamtliche ehemalige Kinder, Jugendliche, Rentner/innen, freiwillig engagierte Personen						
2 Ehrenamtliche an den 5 Aktionstagen						
2*5*4h=80	2	5	8	80	5,00 €	400,00 €
Sonstige Kosten						
Sonstige Kosten (inkl. Verbrauchsmaterial) Filme, Bastel- und Spielmaterial,						520,00 €

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.





Transportkosten						
Dokumentation, Print, Flyer, Ankündigung für die Veranstaltung						600,00 €
Verpflegungspauschale je Kind für Getränke und Obst	42 Kinder	5			4 €	840,00 €
Summe für eine Woche						9940,00 €

In den acht Stunden/Tag ist der Auf- und Abbau für die mobilen Aktionen eingeschlossen.

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“ ist ein Projekt von Spielmobile e.V. im Rahmen von „Bündnisse für Bildung“ gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung.

