

Wirklich zum Mitnehmen!?

Die App „Chatterpix“ bringt Gegenstände zum Sprechen

Bilderbücher sind, egal für welches Alter, eine Bereicherung für die Persönlichkeitsbildung. Sie fördern die kindliche Erzählfähigkeit und aktive Mitarbeit, da sie neben dem Text auch Bilder zeigen, die es den Kindern ermöglichen, in die Welt der Geschichte einzutauchen. Zudem lernen Kinder ein literarisches Muster kennen.

•• Gemütliche Sitzecke oder Sperrmüll? Kann man das mitnehmen? Im Bilderbuch „Zum Mitnehmen“ sorgt diese Frage für allerlei Verwicklungen.



Von Irena Arlt

In meinem Deutschunterricht setze ich gerne Bilderbücher ein, da diese für die Kinder sehr motivierend sind. Für die Verwendung des hier gewählten Bilderbuchs „Zum Mitnehmen“ (s. Kasten unten) ist es förderlich, wenn die Kinder schon über ein gewisses Abstraktionsvermögen verfügen, um den Inhalt und auch den Kernpunkt der Verwechslungsgeschichte

zu verstehen. Das Tablet als Medium im Unterricht sollte in Form eines Medienführerscheins o. ä. bereits eingeführt sein. Die Kinder werden dadurch leichter an den sicheren Umgang mit der App „ChatterPix Kids“ herangeführt. Außerdem ist es von Vorteil, wenn die Kinder in einem anderen Zusammenhang schon einmal zu Erzählstrategien (vgl. Pabst-Weinschenk 2005; Potthoff et al. 2008) gearbeitet haben.

Umgang mit der App erlernen

Als Einstieg eignet sich eine Übung mit dem eigenen Kuscheltier. Zuerst stelle ich den Kindern die App „ChatterPix Kids“ mithilfe eines Tutorials aus dem Internet (z. B. https://youtu.be/_DaJ1h5MHVvk) vor. Danach besprechen wir gemeinsam, wie sie in den nächsten Stunden ihr Kuscheltier mit der App zum Sprechen bringen können. Die eingebrachten Ideen werden auf einem Fahrplan (M1) festgehalten, damit die Kinder sich während der Weiterarbeit daran orientieren können.

In einem ersten Schritt überlegen die Kinder, was das Kuscheltier erzählen könnte, und notieren dies auf einem Notizblatt (M2). Sie arbeiten immer mit einem Partner/einer Partnerin zusammen, so dass sie sich den Sprechbeitrag des Kuscheltiers gegenseitig vorlesen können und so eine direkte Rückmeldung zum Inhalt erhalten. Ist der Beitrag verständlich und nachvollziehbar, üben die Kinder das rollenadäquate Sprechen und achten dabei auf Aussprache, Lautstärke, Betonung und Sprechtempo (vgl. KMK Bildungsstandards Deutsch, S. 11). Außerdem ist darauf zu achten, dass der Beitrag die von der App vorgegebenen 30 Sekunden annähernd ausfüllt. Um ein Gefühl für die richtige Dauer zu erhalten, können die Kinder einen Timer als Hilfsmittel verwenden. Auch hierbei wird dem Partnerkind vor der Aufnahme der Sprechbeitrag unter Berücksichtigung der Erzähltipps (M3) noch einmal vorgestellt.

Nach der inhaltlichen Vorbereitung bringen die Kinder ihr eigenes Kuscheltier in den Unterricht mit. Kinder, die kein Kuscheltier von zu Hause mitbringen können, dürfen auch das Klassentier für ihren Sprechbeitrag benutzen. Die App wird jetzt auf dem Tablet geöffnet. Vorher wird das Kuscheltier so positioniert,

Lorenz Pauli und Miriam Zedelius
Zum Mitnehmen

Atlantis Verlag, Zürich 2012
32 Seiten, 18,00 Euro
ISBN 978-3-7152-0643-1

Das Bilderbuch „Zum Mitnehmen“ von Lorenz Pauli und Miriam Zedelius erzählt die Geschichte von Herrn Schnippel, dem viel Ungewöhnliches und Nachdenkenswertes widerfährt. Ausgelöst werden diese Merkwürdigkeiten durch einen kleinen harmlosen Zettel mit der Aufschrift „Zum Mitnehmen“, den Herr Schnippel auf einen Korb selbstgepflückter Äpfel legt. Von da an nimmt die Verwechslungsgeschichte ihren Lauf. Allerlei Gegenstände wechseln plötzlich den Besitzer, weil der Zettel zufällig auf ihnen landet.



Chatterpix-Kids



für iOS und Android kostenlos

Chatterpix-Kids ist eine App für Kinder, mit der Objekte mit animierten Lippenbewegungen zum Leben erweckt werden können. Kinder können mithilfe der App fotografierte Gegenstände oder eigene Zeichnungen zum Sprechen bringen. Die sehr leicht zu bedienende App ist für Kinder ab 4 Jahren geeignet. Mit einfachen Mitteln wird aus dem Foto ein vertonter Clip mit einer Dauer von 30 Sekunden produziert. Dabei werden das erzählerische Denken und die sprachlichen Fähigkeiten unterstützt. Der Schwerpunkt der App liegt im digitalen und kreativen Gestalten. Die App fordert eine hohe Aktivität und Kreativität des Nutzers.

dass es gut fotografiert werden kann. Das Kind drückt in der App auf „Take photo“, um ein Bild des Kuscheltiers zu erzeugen. Dann wird mit dem Finger auf dem Tablet ein Mund eingezeichnet, damit es später „sprechen“ kann. Durch Drücken des roten Mikrofonzeichens kann die Aufnahme gestartet werden. Der geübte Text wird jetzt gesprochen. Im Anschluss kann der Text angehört und gegebenenfalls noch einmal gesprochen werden. Bei den ersten Übungen kann es vorkommen, dass vor allem mit der Intonation gespielt wird und kein zusammenhängender Text gesprochen wird. Dieses Verhalten ist völlig natürlich, da das Aufnehmen der eigenen Stimme noch ungewohnt und vielleicht befremdlich erscheint. Bei der Strukturierung der Sprechbeiträge helfen die Tipps in den Kästen unter **M2**, auf die durch die Lehrkraft noch einmal hingewiesen werden kann. Wenn das Kind nach mehreren Versuchen zufrieden mit dem Ergebnis ist, können in einem weiteren Schritt noch Filter, Sticker, Rahmen und Text ausgewählt und im Foto ergänzt werden. Die App bietet dazu verschiedene Möglichkeiten zur kreativen Nachbearbeitung. Ist das Bild ausreichend verziert, drückt das Kind oben rechts den gelben Pfeil „Next“. Der Beitrag wird abschließend gespeichert. So wird ein sicherer Umgang mit der App und dem Einsprechen erlernt.

Das Lernarrangement mit dem Bilderbuch „Zum Mitnehmen“

Sind der Umgang mit der App und das Einsprechen von Texten durch Übungen gefestigt, kann die Geschichte des Bilderbuchs mit den eigenen Ideen der Kinder fortgesetzt werden. In der hier vorgestellten Übung wird das Bilderbuch „Zum Mitnehmen“ von



Auf einen Blick

Klassenstufe: 2–4

Zeit: mehrere Unterrichtsstunden

Kompetenzen:

- einen eigenen Sprechbeitrag unter Verwendung der App verwirklichen
- adressatenorientiert Sprechstrategien auswählen (Notizen zur Vorbereitung, Fragen stellen und beantworten, Rückmeldung geben und annehmen),
- unterschiedliche Sprechweisen rollenadäquat realisieren (u. a. Gestik, Mimik, Aussprache, Lautstärke, Betonung, Sprechtempo)

Inhalt:

- einen eigenen Sprechbeitrag unter Verwendung der App vorbereiten
- Erzählstrategien nutzen und beachten
- mit dem Tablet umgehen: Fotos erstellen, App nutzen
- den Sprechbeitrag mithilfe der App digital umsetzen
- Medienproduktion und Präsentation

Differenzierung:

durch Feedback von Partnerkindern, durch mehrmaliges Aufsprechen, durch Tipps zur inhaltlichen Gestaltung des Sprechbeitrags über Tippkästen

Materialien:

M1 Mein sprechendes Kuscheltier (Fahrplan)

M2 Mein sprechendes Kuscheltier

M3 Unsere Erzähltipps

Edi



S. 13



S. 14



S. 15

**Materialseiten
downloaden oder
online bearbeiten!
Infos auf Seite 51**

Zusätzlich benötigte Materialien:

Tablets mit der App Chatterpix Kids

Lorenz Pauli und Miriam Zedelius verwendet. Eine Geschichte über Missverständnisse und Verwechslungen, die sich auf wundersame Weise wieder auflösen.

Eingangs wird den Kindern das Bilderbuch vorgelesen und auf Kernpunkte der Geschichte eingegangen. Die zentrale Aufgabe lautet jetzt, die Geschichte mit ihren eigenen Vorstellungen fortzusetzen. Dazu gestalten sie einen Zettel wie im Bilderbuch, auf dem „Zum Mitnehmen“ steht. Im Rahmen der Aufgabe sollen die Kinder eigene Ideen entwickeln, auf welchen Gegenstand der Zettel geweht werden könnte und wie das eigene Kuscheltier als Protagonist darauf reagiert. Bei

der Erstellung des Sprechbeitrags kann wieder das Notizblatt **M2** zur Hilfe genommen werden mit leicht angepassten Tipps (Kasten B). Der weitere Ablauf ist analog zum bereits eingeübten Ablauf in der Vorbereitung.

Fazit

Im spielerischen Umgang mit der App werden gleich mehrere Kompetenzen gefördert. Durch Übernahme einer fiktiven Rolle lernen die Kinder, fremde Perspektiven einzunehmen. So wird das Kuscheltier zum Sprachförderpartner. Der aktive Sprachgebrauch wird angeregt. Das Kuscheltier ist zugleich Identifikationsfigur und motiviert die Kinder, sich aus freien Stücken äußern zu wollen. Sie verlieren ihre Scheu beim Sprechen und gestalten ein bleibendes, kreatives Werk, auf das sie stolz sein können und wodurch ihr Selbstwertgefühl gestärkt wird. ■

Literatur

Kultusministerkonferenz: *Bildungsstandards für das Fach Deutsch Primarbereich*, (Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 15.10.2004, i.d.F. vom 23.06.2022).

Medienberatung NRW: *Medienkompetenzrahmen NRW*. Münster/Düsseldorf: 2018.

Pabst-Weinschenk, Marita: *Freies Sprechen in der Grundschule*. Cornelsen: Berlin 2005.

Potthoff, Ulrike/Steck-Lüschow, Angelika/Zitzke, Elke: *Gespräche mit Kindern*. Cornelsen: Berlin 2008.

Die Autorin



Foto: Privat

Irena Arlt ist Grundschullehrerin in Sankt Augustin (Rhein-Sieg-Kreis) und Moderatorin für das Fach Deutsch bei der Bezirksregierung Köln.

Anzeige

Pädagogische Fachliteratur von hep



Für die optimale Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften bieten wir neu bei Westermann pädagogische Fachliteratur vom Schweizer hep Verlag an.

Weitere Information erhalten Sie auf www.westermann.de/hep-verlag

Abb.: stock.adobe.com/Login

Pädagogische Fachliteratur

ALLE
SCHULFORMEN

NEU

6.107

westermann

Immer auf den Punkt



Mein sprechendes Kuscheltier (Fahrplan)



- 1) Ich überlege mir, was mein Kuscheltier erzählen könnte, und schreibe es auf. (M2)
- 2) Ich übe, meinen Text zu sprechen, und beachte dazu die Tipps für einen guten Vortrag. (M3)
- 3) Ich bringe mein Kuscheltier mit.
- 4) Ich nehme mir ein Tablet und öffne die App „ChatterPix Kids“.
- 5) Ich fotografiere mein Kuscheltier.
- 6) Ich zeichne meinem Kuscheltier einen Mund.
- 7) Ich nehme meinen Sprechbeitrag auf.
- 8) Ich verziere das Foto noch.
- 9) Ich speichere meinen Beitrag.

Mein sprechendes Kuscheltier (Notizen)

So heißt mein Tier:

Das soll _____ (Name des Tiers) erzählen:

A

Tipps für Kuscheltiergeschichte

- Was ist es für ein Tier?
- Wo hast du es her?
- Was macht es gerne/mit dir?

B

Tipps für Erzählung „Zum Mitnehmen“

- Was ist es für ein Tier?
- Welcher Gegenstand wird ausgewählt?
- Wozu kann der Gegenstand benutzt werden?

Unsere Erzähltipps



- 1) Ich gebe meinem Kuscheltier eine Stimme.
- 2) Ich spreche laut und deutlich.
- 3) Ich spreche langsam.
- 4) Mein Sprechbeitrag hat einen roten Faden.
- 5) Ich erzähle etwas Interessantes.

Darauf möchte ich noch achten:
