

Überblick über den Projektverlauf		
Schritt	Aktivität	Rolle der pädagogischen Fachkraft und erzieherische Ziele
1.	Mit Mehl, Allaun und Wasser rühren die Kinder unter Anleitung das Knetgummi an.	Die Erzieherin stellt die Materialien bereit. Zuallererst spielt sie den Kindern einen kurzen, selbst erstellten Trickfilm vor, damit die Kinder eine Vorstellung bekommen, wie ein selbst gestalteter Trickfilm aussehen könnte. Diese Schritte des Projekts fördern die Kreativität der Kinder, führen zu Erfahrungen in Aushandlungsprozessen. Die Kinder schulen während des Modellierens ihre Feinmotorik und ihre Wahrnehmung.
2.	Während des Knetens verhandeln die Kinder den Inhalt der Geschichten, entwickeln Ideen für den Filmhintergrund und überlegen, wieviel Knetgummi in welcher Farbe sie für die Figuren brauchen. Einige Kinder modellieren die Figuren, andere basteln die Kulissen.	
3.	Das Team setzt die Figuren in Szene, fotografiert sie und betrachtet die Ergebnisse gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft auf dem Display des Fotoapparats.	Die Erzieherin unterstützt die Kinder, Aufgaben untereinander zu verteilen. Sie gibt Impulse zur Kulissengestaltung und stellt Materialien zur Verfügung. Zugleich leitet sie im Umgang mit der Kamera an, so dass die Kinder selbst tätig werden können. Sie zeigt Zwischenergebnisse auf der Kamera. So erkennen die Kinder erste Verbindungen zwischen einzelnen Fotos und dem ablaufenden Trickfilm. Dies regt Kommunikationsprozesse an und Ideenreichtum der Kinder und fördert das abstrakte Vorstellungsvermögen. Sie stellen Fragen wie "Wie müssen wir die Figuren verändern, dass es ein Film wird?". Ihr Selbstbewusstsein wächst erkennbar: "Ich alleine darf die Kamera halten und Fotos machen!"
4.	Die pädagogische Fachkraft überträgt gemeinsam mit den Kindern die Fotos von der Digitalkamera per USB-Anschluss oder mithilfe eines Kartenlesegeräts auf den	Die Erzieherin macht die Kinder mit den Softwareprogrammen vertraut. Sie gibt Ratschläge und weist auf die verschiedenen Gestaltungsmöglichkeiten hin. Sie ermutigt die Kinder, weitestgehend eigenständig zu arbeiten. Die Erzieherin

	Computer.	lässt den Kindern genügend Zeit und Spielraum, um Ideen auszuprobieren und zu experimentieren. Die Kinder lernen, sich abzuwechseln und sich zurückzunehmen. Kompromissfähigkeit ist gefordert. Kann ich meine Idee aufgeben und die eines anderen akzeptieren? Sachkompetenz, Geschicklichkeit, Ausdauer und Konzentration werden gefördert. Zum Schluss: Die Mühe lohnt sich - die Kinder werden zufrieden und stolz sein!
5.	Mit der Software "Moviemaker" bearbeiten die Kinder und die pädagogische Fachkraft die Bilder, bringen sie in die richtige Reihenfolge und stellen die geeignete "Bildablaufgeschwindigkeit" ein.	
6.	Zu guter letzt brauchen die zusammen geschnittenen Bilder noch Text und/oder Ton. Diese erstellen die Kinder gemeinsam mit der pädagogischen Fachkraft mithilfe der Software "Audiorekorder".	