

## Malen & Gestalten

### Medienpädagogische Anregungen (4)

Das digitale Malen am Computer oder am Tablet ergänzt die herkömmlichen Maltechniken und stellt eine gute Möglichkeit dar, die Hand-Auge-Koordination zu fördern.

Malen und Zeichnen sind für Kinder wesentliche Formen, um innere Bilder, Erlebnisse und Gefühle zum Ausdruck zu bringen und sie zu verarbeiten. Malen und Zeichnen sind kreative, gestalterische Prozesse, bei denen verschiedene Werkzeuge zum Einsatz kommen können. Neben Pinseln, Bunt-, Filz- und Wachsmalstiften können sich Kinder durch die Verwendung von digitalen Malwerkzeugen zusätzliche kreative Techniken erschließen. Dabei wird besonders die Hand-Auge-Koordination herausgefordert und verbessert.

### Erlebnisse malen

In Zeichnungen und Bildern werden die Medienerlebnisse von Kindern sichtbar. Das Spannende und Besondere an Kinderzeichnungen ist, dass sie mehrdeutig sind und es sichtbare und unsichtbare Elemente gibt. Welche Bedeutung die Elemente haben, erfahren Fachkräfte, wenn Kinder über ihre Zeichnungen sprechen und sie sich mit ihnen darüber austauschen. Aus Nachfragen, was sie im Fernsehen anschauen, auf dem Tablet spielen oder gern vorgelesen bekommen und was ihnen daran besonders gut gefällt, können Malaktionen mit anschließenden Gesprächen entstehen. Dabei ist es wichtig, Offenheit und Akzeptanz zu signalisieren und keine vorschnellen Bewertungen vorzunehmen. Im Gespräch können die letzten Worte des Kindes wiederholt werden, so hat es Zeit, an seine eigene Aussage anzuknüpfen.

Das Internet bietet eine Fülle kostenloser Ausmalbilder zu beliebten Medienstars. Solche Bilder auszusuchen und auszumalen ist ein weiterer Sprechanlass. Die Kinder erzählen gerne, wen sie favorisieren und was sie an ihrem Idol schätzen. Hierbei erzählen sie auch viel von sich, ihren Themen, Medienvorlieben und Wünschen. Im Vorfeld kann eine Auswahl an Ausmalbildern heruntergeladen werden. Dabei ist darauf zu achten, dass in der Suchmaschine der Zusatz kostenlos eingegeben wird. Dann können die Kinder offline aus einer Vorauswahl entscheiden, welche Stars sie ausmalen möchten.

### Digitale Werkzeuge einsetzen

Für die kreative Arbeit mit Kindern gibt es eine große Auswahl an Malprogrammen und Apps, einige davon sogar kostenlos. Das Malprogramm gehört zur Standardausstattung aller gängigen Windows-Rechner. Viele Apps verfügen zusätzlich zu Malwerkzeugen wie Pinsel, Stempel, Stift oder Spraydose über weitere interessante Funktionen. Kinder können sich zum Beispiel aus eigenen Fotos Malvorlagen erstellen, am Rechner kolorieren oder ausdrucken und ausmalen. Sie können eigene Fotos als Hintergrund wählen und anschließend darauf malen und stempeln. Empfehlenswerte Apps zum Malen und Gestalten werden zum Beispiel in der Datenbank „Apps für Kinder“ des Deutschen Jugendinstituts unter [www.datenbank-apps-fuer-kinder.de](http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de) oder bei [bestekinderapps.de/malen-zeichnen-apps](http://bestekinderapps.de/malen-zeichnen-apps) beschrieben. Sind Fachkräfte mit den Möglichkeiten des gewählten Programms vertraut, können sie die Kinder kompetent einführen und begleiten.

Nachdem die Kinder verschiedene Malwerkzeuge und Möglichkeiten des Programms ausprobiert und kennengelernt haben, können sie Aufgaben umsetzen. Sie versuchen zum Beispiel, ein eigenes Mandala aus geometrischen Formen herzustellen. Oder sie erstellen ein Fehlersuchbild, in dem sie ein Motiv duplizieren und in der Kopie Veränderungen einbauen. Eine weitere Möglichkeit ist, ihre digitale Zeichnung mit einem Foto zu ergänzen, zum Beispiel indem die Kinder ihrem eigenen Porträt einen gemalten Tier- oder Menschenkörper hinzufügen.

### Tipp:

#### Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern

Ende Februar 2015 ist die neue KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest erschienen. Sie kann unter [www.mpfs.de/index.php?id=462](http://www.mpfs.de/index.php?id=462) kostenlos heruntergeladen werden. Nehmen Sie sich die Zeit und informieren Sie sich über die aktuellen Ergebnisse zu den Mediennutzungsgewohnheiten von Kindern. Wie sieht es mit den Medienvorlieben, Nutzungsgewohnheiten und Freizeitbeschäftigungen der Kinder in Ihrer Kita aus? Befragen Sie die Kinder und erstellen Sie eine eigene kleine Studie. Malen Sie mit den Kindern ein Schaubild zu den wichtigsten Ergebnissen, das zusammen mit dem Hinweis auf die aktuelle KIM-Studie für Eltern ausgehängt werden kann.

### *Pinsel und Pixel – analog und digital*

Das digitale Malen und Gestalten kann auch Teil eines Projekts sein, in dessen Verlauf die Kinder verschiedene künstlerische Techniken ausprobieren. Das Projekt kann thematisch ausgerichtet sein, einen Museumsbesuch vertiefen oder sich auf die Unterschiede von Mal- und Gestaltungstechniken beziehen. Zum Einstieg zählen die Kinder auf, welche Techniken sie kennen und bereits verwendet haben: Malen, Collagieren, Stempeln, Kneten, Kleistern, Prickeln und vieles mehr. Alle Techniken werden besprochen, auf einer Wandzeitung notiert und ausprobiert. Dabei geht es nicht darum, analoge und digitale Techniken miteinander zu vergleichen, sondern das Repertoire der Kinder an Gestaltungs- und Ausdrucksformen zu erweitern. Danach überlegen die Kinder, wie all das, was sie nicht am PC oder Tablet gestaltet haben, für eine Vernissage digitalisiert werden kann. Manche Werke müssen eingescannt, fotografiert oder ausgedruckt werden, damit sie an der Wand ausgestellt werden können. Alternativ kann dafür aber auch ein digitaler Bilderrahmen zum Einsatz kommen. Den Abschluss bildet eine Vernissage in der Kita oder an einem anderen Ausstellungsort. Einen externen Ausstellungsort zu organisieren, bedeutet zwar mehr Aufwand, dafür sorgt er für eine andere Aufmerksamkeit und Außenwirkung. Stehen Ort und Termin fest, können die Kinder Plakate und Einladungskarten gestalten und verteilen.

### *Vita*

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik in Bremen. Ihre Arbeitsschwerpunkte als Bildungsreferentin sind die medienpädagogische Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften und die praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

*Quelle: Roboom, Susanne: Malen & Gestalten. Medienpädagogische Anregungen (4). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 4, S. 44-45.*

### **Aufgabe**

Führen Sie eine medienpädagogische Aktivität in Anlehnung an diesen Text durch.