Kreativ-Kami

Entwicklung eines Kreativ-Tools zur Gestaltung von Kamishibais für Pädagog:innen im Elementar- und Primarbereich

Programm / Ausschreibung	IWI 24/26, IWI 24/26, Impact Innovation Ausschreibung 2025	**Status**	abgeschlossen
Projektstart	01.01.2025	**Projektende**	31.12.2025
Zeitraum	2025 - 2025	**Projektlaufzeit**	12 Monate
Keywords			

Projektbeschreibung

Die Kernproblematik im elementarpädagogischen Bereich im D-A-CH-Raum liegt zunehmend in der Überforderung von Pädagog:innen. Der steigende Anteil von Kindern mit nichtdeutscher Muttersprache stellt in Kombination mit Personalmangel eine große Herausforderung dar. In vielen Fällen sind die verfügbaren, vorgefertigten Materialien nicht ausreichend flexibel, um die unterschiedlichen Bedürfnisse und sprachlichen Voraussetzungen der Kinder zu berücksichtigen. Dies führt dazu, dass ein erheblicher Mehraufwand für die Anpassung der Lerninhalte notwendig ist, der von den ohnehin stark belasteten Pädagog:innen nur schwer geleistet werden kann.
Das Kamishibai, ein traditionelles japanisches Bildertheater, ist eines der wichtigsten Lern- und Kommunikationsmedien im Kindergarten und zunehmend auch in der Volksschule. Es bietet den Kindern eine visuelle und erzählerische Edutainment-Erfahrung, die insbesondere bei Sprachförderung und interkultureller Bildung wertvolle Dienste leistet. Allerdings sind die vorgefertigten Kamishibai-Inhalte oft zu starr, um auf die spezifischen Bedürfnisse von Kindern aus unterschiedlichen sprachlichen und kulturellen Kontexten einzugehen.
Das primäre Ziel des Projekts "KreativKami" ist es, eine explorative Phase zur Entwicklung einer digitalen Plattform zu durchlaufen, die es Pädagoginnen und Pädagogen ermöglicht, individuelle Kamishibai-Inhalte zu erstellen. Innerhalb des Projekts sollen Skizzen, Mood-Boards oder Design-Entwürfe entwickelt werden, die als visuelle Konzepte der geplanten Funktionen und des Designs dienen. Ein besonderer Fokus wird auf die Untersuchung der KI-gestützten Tools zur Illustration gelegt, um festzustellen, welche Technologien sich am besten für die Unterstützung der kreativen Prozesse eignen. Darüber hinaus sollen rechtliche Rahmenbedingungen geklärt werden, um sicherzustellen, dass die von den Pädagog:innen erstellten Inhalte auf Wunsch urheberrechtlich geschützt werden können. Ebenso soll die Machbarkeit eines Print-on-Demand-Services geprüft werden.

Endberichtkurzfassung

In dem Projekt wurde eine explorative Phase zur Entwicklung einer digitalen Plattform durchlaufen, die es Pädagoginnen und Pädagogen ermöglicht, individuelle Kamishibai-Inhalte zu erstellen. Im Projektverlauf konnten zentrale Anforderungen der Zielgruppe durch Interviews (Umfragen) und Workshops erhoben und ausgewertet werden. Auf dieser Basis wurden Skizzen, Mood-Boards und Design-Entwürfe entwickelt, die als visuelle Konzepte der geplanten Funktionen und des Designs dienten.

Ein besonderer Fokus wurde auf die Untersuchung der KI-gestützten Tools zur Illustration gelegt, um festzustellen, welche Technologien sich am besten für die Unterstützung der kreativen Prozesse eignen. Darüber hinaus erfolgte eine Klärung relevanter rechtlicher Rahmenbedingungen, um sicherzustellen, dass die von den Pädagog:innen erstellten Inhalte auf Wunsch urheberrechtlich geschützt werden können. Ergänzend wurde die grundsätzliche Machbarkeit eines Print-on-Demand-Services geprüft. Da die Entwicklung einer vollständigen, funktionsfähigen Plattform ausdrücklich nicht Teil der Zielsetzung war, entspricht der erreichte Projektstand den ursprünglich definierten Zielen.

Projektpartner

- Areeka digital education GmbH