

Medienpädagogisches Konzept

Von

Sarah Hammermann

Zertifizierte Medienpädagogin

Sarah.Hammermann@ekir.de

[Kita. Erkrath@ekir.de](mailto:Kita.Erkrath@ekir.de)

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Ziele	4
Warum Medienkompetenz von Anfang an wichtig ist	5
Warum kein Bildschirm vor 3 Jahren	5
Medienbildung ohne Bildschirm	6
Eltern und Fachkräfte als Vorbilder	6
Umsetzung in der Kita	7
Apps die wir nutzen	9
Über mich	11
Quellenverzeichnis	12

Vorwort

Kinder wachsen heute mit den verschiedensten Medien auf und nutzen diese je nach Verfügbarkeit in ihrer Lebenswelt vielfach wie selbstverständlich. Medien sind dabei sowohl neue Medien wie Internet, Computer, Handy oder Tablets, als auch traditionelle Medien wie Zeitungen, Fernsehen, Bilderbücher oder CDs. Sie sind eine positive Erweiterung der kindlichen Erfahrungswelt und ein Teil ihrer Kinderkultur.^{1 2}

Wichtig ist: Medien sollen niemals Aktivitäten ersetzen, die sinnliche Erfahrungen in der realen Welt ermöglichen! Vielmehr unterstützen sie die Sinne und erweitern die Handlungsmöglichkeiten der Kinder, z. B. durch den Einsatz von Tablets.²

In der Kita kann bereits eine Grundhaltung zur Medienkompetenz vermittelt werden. Dies gelingt, wenn Kinder verschiedene Möglichkeiten bekommen, sich spielerisch und aktiv mit Medien auseinanderzusetzen. Sie lernen, Medien nicht nur passiv zu konsumieren, sondern selbst zu nutzen, zu gestalten und zu reflektieren. Die Freude am selbständigen Tun und Ausprobieren steht dabei im Mittelpunkt.³

Diese ersten Erfahrungen mit Medien bilden die Basis für einen reflektierten und bewussten Medienumgang. Ein medienkompetentes Kind:

„... ist in der Lage, Medien für seine Bedürfnisse, den sozialen Austausch und die Behandlung von Fragen, die ihm wichtig sind, einzusetzen. Gleichzeitig kennt es die Grenzen der Mediennutzung und Alternativen dazu. Es reflektiert seinen eigenen Umgang mit Medien und verarbeitet Medienerlebnisse mit anderen zusammen und es setzt sich kritisch mit den Medien selbst, ihrer Machart und den Interessen, die hinter der Produktion von Medien stehen, auseinander.“
(Fthenakis 2009, S. 88)¹

¹ Landesverband Kindertagespflege NRW (2019): *Medienpädagogik in der Kindertagespflege* – online verfügbar unter: https://www.landesverband-kindertagespflege-nrw.de/media/20191217_big_pdf.pdf

² Medienkindergarten Wien: *Medienerziehung im Kindergarten – Das Tablet im Kindergarten* – online verfügbar unter: <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten/das-tablet-im-kindergarten>

³ Medienkindergarten Wien: *Ziele der Medienerziehung im Kindergarten* – online verfügbar unter: <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten/ziele-der-medienerziehung-im-kindergarten#:~:text=Das%20zentrale%20Ziel%20der%20Medienerziehung,dabei%20ist%20das%20medienkompetente%20Kind.>

Ziele

Bildungsziel ist, dass Kinder in der Kita verschiedene Medien kennenlernen, nutzen und einfache technische Geräte selbstständig bedienen können.¹

Nach Fthenakis (2009, S. 94) umfasst dies insbesondere:

- Medien verstehen, bedienen und sinnvoll verwenden zu können
- Gemeinsam Medien im Alltag zu entdecken und deren Funktionsweise zu erforschen

Medien werden dabei als Werkzeuge verstanden, die Menschen helfen, ihre Bedürfnisse zu erfüllen. Kinder sollen lernen, Medien für verschiedene Anliegen zu nutzen (vgl. Fthenakis 2009, S. 95ff):

- Kommunikation: Kinder nutzen Medien, um sich mitzuteilen oder miteinander zu sprechen, z. B. über Walkie-Talkies, Dosentelefone oder Tablets.
- Kreativer Ausdruck: Kinder setzen Medien ein, um sich kreativ auszudrücken, z. B. durch Kameraaufnahmen, Audio-Aufnahmegeräte, Tablet-Anwendungen oder Theaterprojekte.
- Unterhaltung, Entspannung und ästhetisches Erleben: Medien bieten Kindern die Möglichkeit, sich zu entspannen und ästhetische Erfahrungen zu machen, z. B. durch Hörspiele, Bücher, Fernsehen oder Tablets.
- Informationsquelle und Lernen: Kinder nutzen Medien, um neue Inhalte zu entdecken, Wissen zu erweitern und Zusammenhänge zu verstehen, z. B. über Kindersendungen, Lernsoftware, Bücher oder Tablets.

Durch diese Aktivitäten wird auch die lernmethodische Kompetenz der Kinder gestärkt. Sie lernen, Strategien zu entwickeln, um Informationen zu beschaffen, und reflektieren ihr eigenes Vorgehen – auch wenn eine selbstständige Nutzung durch Vorschulkinder aufgrund eingeschränkter Lese- und Schreibfähigkeiten nur eingeschränkt möglich ist und sie dabei auf die Unterstützung älterer Kinder oder pädagogische²r Fachkräfte angewiesen sind.

Ein weiteres Ziel ist es, den Kindern verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten von Medien zu vermitteln. Kinder lernen, ihre Meinung zu äußern, eigene Gedanken zu präsentieren und Erlebtes zu dokumentieren, z. B.:

- durch Zeichnungen, Theateraufführungen oder Filme
- durch die Gestaltung einer Fotowand nach einem Ausflug
- durch Präsentationen eigener Projekte oder medialer Ergebnisse¹

¹<https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten/ziele-der-medienerziehung-im-kindergarten#:~:text=Das%20zentrale%20Ziel%20der%20Medienerziehung,dabei%20ist%20das%20medienkompetente%20Kind.>

Warum Medienkompetenz von Anfang an wichtig ist

Medien sind aus dem Alltag von Kindern nicht mehr wegzudenken – sei es Fernsehen, Tablets, Apps oder digitale Spiele. Schon im Vorschulalter prägen Medien die Wahrnehmung, Sprache, Kreativität und das Sozialverhalten von Kindern.

Wenn Kinder früh lernen, Medien bewusst und reflektiert zu nutzen, entwickeln sie wichtige Kompetenzen für ihr gesamtes Leben: Sie lernen, Inhalte zu verstehen und einzuordnen, zwischen Information, Unterhaltung und Werbung zu unterscheiden, selbstbestimmt zu handeln und gemeinsam mit anderen zu kommunizieren.

Frühzeitige Medienbildung unterstützt also nicht nur die digitale Kompetenz, sondern auch kognitive, soziale und sprachliche Fähigkeiten. Kinder, die von klein auf den verantwortungsvollen Umgang mit Medien üben, sind später sicherer im Umgang mit digitalen Angeboten, können Medien kreativ einsetzen und wissen, wann und wie Medien ihnen helfen – statt sie zu überfordern.

Medienkompetenz sollte nicht erst im Schulalter vermittelt werden, sondern von Anfang an – ähnlich wie die Verkehrserziehung. Bei der Verkehrserziehung beginnen Kinder nicht erst damit, Regeln zu lernen, wenn sie alleine zur Schule gehen. Schon vorher, sobald Kinder anfangen, sich selbstständig fortzubewegen, werden sie begleitet, lernen Gefahren zu erkennen und üben das richtige Verhalten Schritt für Schritt. Sie werden dabei nie von jetzt auf gleich alleine gelassen, sondern erfahren Sicherheit und Unterstützung durch Erwachsene.

Genauso verhält es sich mit der Medienpädagogik: Kinder sollten früh und kontinuierlich an den bewussten Umgang mit Medien herangeführt werden. Das bedeutet, dass Kinder Medien unter Anleitung erleben, sodass Sicherheit, Grenzen und Regeln früh erkennbar sind. Pädagogische Fachkräfte und Eltern leben den Kindern den Umgang mit Medien vor, machen bewusst vor, wie Medien genutzt werden können und wie man kritisch auf Inhalte reagiert. Kinder können ihre Neugier aktiv ausleben, Fragen stellen und die Welt der Medien in ihrem eigenen Tempo entdecken – immer begleitet und reflektiert. So wird Medienkompetenz zu einer selbstverständlichen Fähigkeit, die Kinder befähigt, Medien sicher, kreativ und verantwortungsvoll zu nutzen.

Viele Eltern sorgen sich, dass Medienerziehung zu früh beginnt oder automatisch Bildschirmnutzung bedeutet. Medienkompetenz heißt jedoch nicht primär Bildschirmnutzung, sondern den bewussten, reflektierten und altersgerechten Umgang mit unterschiedlichen Medienformen – und dieser beginnt schon lange bevor ein Kind einen Bildschirm nutzt.

Warum kein Bildschirm vor 3 Jahren

Experten empfehlen, dass Kinder unter drei Jahren möglichst keine aktive Bildschirmzeit haben sollten, es sei denn, sie wird gemeinsam mit Erwachsenen genutzt. Dies entspricht der 3-6-9-12-Regel, die in Deutschland und anderen Ländern als Leitlinie gilt und für Kinder unter drei Jahren keine Bildschirme empfiehlt. Dabei sollte die Nutzung höchstens in sehr kurzen, begleiteten

Situationen erfolgen, und Inhalte müssen immer gemeinsam mit Erwachsenen erschlossen werden.

Internationale medizinische und entwicklungspsychologische Empfehlungen raten zudem, die Bildschirmzeit unter zwei Jahren weitestgehend zu vermeiden, da Kinder in diesem Alter am besten durch reale soziale Interaktionen und direkte Erlebnisse lernen.

Medienbildung ohne Bildschirm

Medienerziehung kann bereits früh beginnen, auch ohne dass ein Kind einen Bildschirm nutzt. Medienkompetenz entsteht dort, wo Kinder:

- **kommunizieren lernen**, z. B. durch gemeinsames Erzählen von Geschichten, Hören von Hörbüchern oder Gespräche über Erlebtes;
- **Bilder und Symbole verstehen**, z. B. durch Bücher, Piktogramme, einfache Schilder oder Alltagsmedien wie Fotos und Zeitungen;
- **Fragen stellen und reflektieren**, z. B. „Was bedeutet dieses Symbol?“, „Was möchte mir dieses Bild sagen?“ oder „Warum hängt dieses Schild hier?“;
- **Medien als Werkzeuge begreifen**, nicht nur als Unterhaltung, sondern als Hilfsmittel zur Kommunikation, zum Lernen oder zur kreativen Gestaltung.

Bei diesen Aktivitäten steht die reale Erfahrung im Vordergrund: Kinder spielen, entdecken, erzählen, hören, lesen und interagieren, und setzen sich so auf natürliche Weise mit medialen Bedeutungen auseinander – ohne Bildschirm, aber mit reflektierten Lernprozessen.

Eltern und Fachkräfte als Vorbilder

Medienkompetenz entsteht auch durch Beobachtung und Nachahmung. Wenn Eltern und pädagogische Fachkräfte selbst bewusst und kompetent mit Medien umgehen, modellieren sie dieses Verhalten für Kinder. Dabei geht es nicht nur um Inhalte, sondern darum, wie Medien **reflektiert, selektiert und in den Alltag integriert** werden, ohne sie zu idolatisieren – etwa durch gemeinsame Bücherzeiten, Erzählen von Erlebnissen, gemeinsames Singen oder kreative Projekte.

So sieht Medienbildung aus, die Frühförderung und Reflexion integriert, statt auf Bildschirmzeit zu setzen. Kinder lernen auf diese Weise, später kompetent, sicher und souverän mit digitalen Medien umzugehen, sobald sie reif dafür sind.

Umsetzung in der Kita

Projekt „Kleine Medienforscher“

In diesem Projekt wird wöchentlich der verantwortungsvolle Umgang mit Medien geübt. Die Kinder reflektieren ihre Medienerfahrungen, machen neue Erfahrungen und lernen spielerisch, Medien kreativ zu nutzen.

Bilderbuchkino

Mehrmals im Jahr findet ein Bilderbuchkino statt. Dabei wird ein Bilderbuch Bild für Bild über den Beamer auf eine Leinwand projiziert. Das pädagogische Personal liest begleitend vor und regt Gespräche über Inhalte, Figuren und Handlungen an.

Kamishibai

Ähnlich wie beim Bilderbuchkino werden den Kindern mehrmals im Jahr Geschichten im Kamishibai-Format präsentiert. Die Bilder auf DIN A3 werden gemeinsam betrachtet, besprochen und vorgelesen.

Kino zu Festen

Zu besonderen Anlässen wie Weihnachten oder Ostern zeigen wir altersgerechte Filme, die thematisch zu den Festen passen. Der Film wird auf eine große Leinwand im Bewegungsraum projiziert.

Fernseher im Eingangsbereich

Ein Fernseher im Eingangsbereich macht Inhalte aus Ausflügen, Projekten und Angeboten für Eltern und Kinder transparent. Er bietet die Möglichkeit, Erlebtes noch einmal zu sehen und zu reflektieren.

Medienraum

Der Medienraum steht den Kindern täglich als Rückzugsort, Entspannungs- und Lernbereich zur Verfügung steht. Hier finden die Kinder:

- Bücher zum Lesen und Stöbern
- Eine Toni-Box
- Tablets
- Beebots für erste Schritte im Bereich Coding
- Karten und Materialien zum Thema Coding

Die Kinder können diese Medien selbstständig nutzen und werden dabei von pädagogischen Fachkräften begleitet. Der Medienraum fördert die Selbstständigkeit, Kreativität, digitale Kompetenz und Problemlösefähigkeiten.

Bücher

Bücher sind den Kindern den ganzen Tag zugänglich – in der Mensa, im Theater und im Spielraum. Im Projekt „Kleine Medienforscher“ gibt es das Angebot „Bücher retten“, bei dem die Kinder

gemeinsam prüfen, welche Bücher repariert oder aussortiert werden müssen. Sie lernen dabei Verantwortung für die Medien und deren Zustand zu übernehmen.

Vorlesen

Mehrmals wöchentlich wird das Vorlesen als pädagogisches Angebot durchgeführt. Auch im Freispiel können Kinder sich Bücher wünschen und erhalten eine Vorlesepause durch pädagogische Fachkräfte.

Fotoapparat

Kinder nutzen Fotoapparate oder Tablet-Kameras, um eigene Erlebnisse und Projekte zu dokumentieren. Die Fotos werden in Portfolios gesammelt oder in Präsentationen genutzt.

Portfolio

Das Portfolio begleitet die Entwicklung der Kinder und bietet zahlreiche Sprachanlässe, um Erlebtes zu besprechen.

Tablets im Medienraum

Die Kinder können montags und mittwochs zwischen 9:00 und 15:00 Uhr Tablets nutzen. Die Geräte sind so voreingestellt, dass nach 30 Minuten die Nutzung automatisch endet. Ein Mitarbeitender ist immer anwesend, um Unterstützung zu bieten und die Nutzung zu dokumentieren.

Die Tablets werden bevorzugt zu zweit oder in Kleingruppen genutzt, um gemeinsame Lern- und Spielerfahrungen sowie den sprachlichen Austausch zu fördern.

Die Tablets und der Medienraum werden zudem für gemeinsame Recherchen, kreative Projekte und erste Schritte im Coding genutzt. Pädagogische Fachkräfte begleiten die Kinder beim selbstständigen Entdecken, Ausprobieren und Erlernen digitaler Kompetenzen.

Apps die wir nutzen

Die Maus App

Die „Die Maus App“ bietet eine bunte Mischung aus Spiel, Spaß und Wissen. Kinder können Sendungen nachschauen, interaktive Angebote nutzen und die Welt der Maus erkunden. Die App ist mehrfach ausgezeichnet, unter anderem mit dem German Design Award 2017, dem 3. Platz als beste App beim Kindersoftwarepreis TOMMI 2015 und der GIGAMAUS 2015 als bestes Programm zum Nachschlagen (vgl. WDR 2019).

Der Elefant

Die App zur „Sendung mit dem Elefanten“ ermöglicht Kleinkindern, die Welt des blauen Elefanten in Mini-Games interaktiv zu entdecken.

Blumenspiel: Kinder lassen Blumen mit Seifenblasen wachsen, müssen aber Käfer abwehren, die die Pflanzen fressen wollen.

Sterne sammeln: Kinder fliegen über Wolken und weichen Hindernissen aus.

Versteckspiel: Das Tablet wird im Raum versteckt, und die Kinder müssen dem Elefanten anhand seiner Trötgeräusche folgen.

Zusätzlich enthält die App zahlreiche Lach- und Sachgeschichten zum Anschauen.

Kamera & Aufnahme

Die Tablets ermöglichen es den Kindern, eigene Fotos und Filme zu erstellen. Diese werden im Rahmen von Projekten genutzt, auf dem Fernseher gezeigt oder in Portfolios dokumentiert.

Darüber hinaus können Kinder ihre Stimme aufnehmen. Dies wird in Angeboten eingesetzt, z. B. um Tierstimmen darzustellen oder Orte im Raum zu erkennen.

Edurino

Das hybride Lernsystem Edurino kombiniert digitale Lernwelten mit physischen Spielfiguren.

Kinder platzieren Figuren auf dem Tablet, um interaktive Lernwelten zu aktivieren.

Edurino fördert unter anderem:

- Konzentration und Problemlösefähigkeiten
- Kreatives Denken
- Grundverständnisse von Zahlen, Buchstaben und Logik
- Erste Schritte im Bereich Coding

Die App ist werbefrei, offline nutzbar und ohne In-App-Käufe. Edurino ergänzt die anderen Medienangebote im Raum und unterstützt Kinder dabei, digitale Medien als Werkzeug zum Lernen, Entdecken und kreativen Gestalten zu erleben.

ChatterPix

Mit ChatterPix können Kinder digitale Bilder zum Leben erwecken: Sie wählen ein Foto oder Bild aus, zeichnen eine Linie für einen Mund und nehmen eine kurze Tonaufnahme auf. Durch die Animation „spricht“ das Bild dann mit der eigenen Stimme der Kinder. Die App fördert kreatives Erzählen, Sprachkompetenz und das Experimentieren mit Stimme und Ausdruck – ganz spielerisch.

PicCollage

PicCollage ist eine Gestaltungs- und Kreativ-App, mit der Kinder aus eigenen Fotos, Bildern und Texten digitale Collagen erstellen können. Formen, Sticker, Hintergründe und Texte lassen sich leicht kombinieren. Die App unterstützt visuelle Ausdrucksmöglichkeiten und fördert die Fähigkeit, Erlebtes zu ordnen, zu reflektieren und in eigene Geschichten umzusetzen.

Stop Motion Studio

Mit Stop Motion Studio können Kinder eigene Stop-Motion-Filme erstellen: Dazu fotografieren sie eine Reihe von Einzelbildern und setzen sie zu einem Film zusammen. Durch Bewegen von Figuren, Gegenständen oder Zeichnungen zwischen den Aufnahmen entstehen bewegte Geschichten. Die App fördert Planung, Geduld, kreatives Denken und erste Kenntnisse über Filmproduktion.

PL@N NET

Die App PL@N NET ist ein digitales Lernangebot, das Themen aus Natur, Umwelt und Alltag spielerisch aufbereitet. Kinder erforschen Zusammenhänge, entdecken Inhalte interaktiv und können Wissen zu verschiedenen Sachthemen vertiefen. Die App baut Neugierde auf und bietet neugestaltete Zugänge zu Lernstoff, der an die Lebenswelt der Kinder anknüpft.

Über mich

Mein Name ist Sarah Hammermann und ich arbeite seit 2015 in der evangelischen Kita Erkrath Bavierstraße.

Seit 2025 bin ich zertifizierte Medienpädagogin der Akademie der Kulturellen Bildung. Während meiner Weiterbildung habe ich mehrere Kurse zu medienpädagogischen Projekten mit Kindern besucht und viele Projekte praktisch umgesetzt – zum Beispiel Hörspiele und Stop-Motion-Filme.

Schon vor meiner Weiterbildung habe ich mich intensiv mit dem Medieneinsatz in der Kita beschäftigt: Gemeinsam mit den Kindern habe ich fotografiert, Collagen erstellt und Theaterprojekte durchgeführt, die wir gefilmt und am Ende präsentiert haben. Dabei stand für mich immer im Vordergrund, dass Kinder Medien kreativ, selbstbestimmt und reflektiert nutzen.

In unseren Projekten beschäftigen wir uns auch mit Medienhelden: Wir sprechen darüber, welche Figuren die Kinder besonders toll finden und warum. Ebenso thematisieren wir die Nutzung von Medien zu Hause – wir besprechen Regeln, klären, welche Inhalte erlaubt sind und wie die Kinder Medien verantwortungsvoll einsetzen können. Dieses Wissen wird regelmäßig auch nach Hause gespiegelt, wodurch wertvolle Gespräche mit den Eltern entstehen.

Ein weiteres wichtiges Thema ist Werbung: Wir besprechen, was Werbung bezweckt und warum es sie gibt, sodass Kinder verstehen, wie Medieninhalte gestaltet sind und welche Wirkung sie haben können.

Mein Ziel ist es, Kinder spielerisch, neugierig und sicher an Medien heranzuführen und sie gleichzeitig in ihrer kritischen Medienkompetenz zu stärken.

Bei Fragen, wenden Sie sich gerne an mich:

Sarah Hammermann

Sarah.Hammermann@ekir.de

Quellenverzeichnis

1. Landesverband Kindertagespflege NRW (2019): *Medienpädagogik in der Kindertagespflege*. Online verfügbar: https://www.landesverband-kindertagespflege-nrw.de/media/20191217_big_pdf.pdf
2. Medienkindergarten Wien: *Das Tablet im Kindergarten*. Online verfügbar: <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten/das-tablet-im-kindergarten>
3. Medienkindergarten Wien: *Ziele der Medienerziehung im Kindergarten*. Online verfügbar: <https://medienkindergarten.wien/medienpaedagogik/medienerziehung-im-kindergarten/ziele-der-medienerziehung-im-kindergarten#:~:text=Das%20zentrale%20Ziel%20der%20Medienerziehung,dabei%20ist%20das%20medienkompetente%20Kind>
4. Fthenakis, W. (2009): *Pädagogik der frühen Kindheit*, S. 88–95
5. Niederle, B. (2007): *Medienpädagogik in der frühen Kindheit*, S. 141
6. App Store – Edurino: Informationen zu Funktionsweise und pädagogischen Inhalten, offline-Nutzung und werbefrei. Online verfügbar: <https://apps.apple.com/sr/app/edurino/id1576678420>
7. Digitale Lernangebote – Edurino: Pädagogische Zielsetzungen und Lerninhalte. Online verfügbar: <https://digitale-lernangebote.de/angebote/edurino/>
8. mpfs – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: Studien zu Mediennutzung von Kindern, frühen Kompetenzen und Werbeerkennung. Online verfügbar: <https://www.mpfs.de>
9. Bundeszentrale für politische Bildung – Frühe Medienbildung: Empfehlungen für altersgerechten Medieneinsatz. Online verfügbar: <https://www.bpb.de>
10. Medienkindergarten Wien: *ChatterPix Kids – kreativ erzählen mit Fotos* (abgerufen März 2026) <https://medienkindergarten.wien/medientipps-extras/apptipps/chatterpix-kids>
11. inklusive-medienarbeit.de: *ChatterPix: sprechende Bilder* (abgerufen März 2026) <https://www.inklusive-medienarbeit.de/chatterpix-sprechende-bilder/>
12. Google Play Store: *PicCollage – Fotos kreativ gestalten* (abgerufen März 2026) <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cardinalblue.piccollage.google>
13. DJI – Praxisbericht *Pic Collage* (abgerufen März 2026) <https://www.dji.de/ueber-uns/projekte/projekte/apps-fuer-kinder-angebote-und-trendanalysen/datenbank-apps-fuer-kinder/projekt-apps-fuer-kinder-praxisbericht-pic-collage.html>
14. App Store & Herstellerseite: *Stop Motion Studio – Animations-App* (abgerufen März 2026) <https://apps.apple.com/de/app/stop-motion-studio/id441651297>
15. cateater.com: *Stop Motion Studio – pädagogische Anwendung* (abgerufen März 2026) <https://www.cateater.com/index.html>
16. aktion-mensch.de: *Einsatz von Stop Motion Studio im inklusiven Unterricht* (abgerufen März 2026) <https://www.aktion-mensch.de/inklusion/bildung/impulse/digital-inklusive-bildung/lern-und-unterrichtsmaterialien/stop-motion-studio>