

Hochschule: Hochschule Merseburg (FH) –
University Of Applied Sciences
Fachbereich: Soziale Arbeit. Medien. Kultur
Studiengang: Kultur- und Medienpädagogik (BA)
Erstprüfer: Prof. Dr. Heinz- Jürgen Voß
Zweitprüfer: Diplom Sozialpädagogin/ Sozialarbeiterin (FH)
Dorit Müller
Art der Arbeit: Bachelorarbeit zur Erlangung des Grades
einer Kultur- und Medienpädagogin

Titel: Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops
in der Sekundarstufe I -
eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an
allgemeinbildenden Schulen

Title: A stop motion workshop as an example for cultural education in
secondary schools
- a manual for media educational projects at general education schools

Name: Marina Grütze
Anschrift: Zwenkauer Straße 16, 04277 Leipzig
Matrikelnummer: 17597
Email: marina.gruetze@stud.hs-merseburg.de

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Kulturelle Bildung und ihre Teilaufgabe Medienbildung	4
3	Medienerziehung und Medienbildung - zwei Aspekte der medienbezogenen Projektarbeit an Schulen	7
4	Medienerziehung und -bildung in der Sekundarstufe I an allgemeinbildenden Schulen.....	8
4.1	Anforderungen der Medienerziehung und -bildung an die Sekundarstufe I	8
4.2	Fächerübergreifender Unterricht in Englisch und Musik: „Making words move“	10
4.3	Außerunterrichtlicher Trickfilmworkshop: „Geschichten in bewegten Bildern“	11
5	Lernen mit Kopf, Hand und Herz – der Forschungsgegenstand und die Grundprinzipien des medienpädagogischen Angebots	14
6	Konzeption des Praxisbeispiels: Trickfilmworkshop „Eure Geschichten in bewegten Bildern“	17
6.1	Planungsphase	17
6.1.1	Planung des Angebots mit dem Fachpersonal	17
6.1.2	Vernetzung mit externen Anbietern	20
6.2	Vorbereitung	21
6.2.1	Aquise: Flyer, Poster.....	21
6.2.2	Rechtliches: Elternbrief, Einverständniserklärung, Foto- und Aufführungserlaubnis	22
6.3	Durchführung	24
6.3.1	Übersicht über das Vorhaben	25
6.3.2	Die Planung der Einheiten - der Ablaufplan	26
6.3.2.1	Einheit 1	28
6.3.2.2	Einheit 2	32
6.3.2.3	Einheit 3	34
6.3.2.4	Einheit 4	35
6.3.2.5	Einheit 5	38
6.3.3	Listen der Teilnehmenden und Anwesenheitsliste	40
6.3.4	Dokumentation und Evaluation des Projekts	40

6.3.5	Reader	41
6.3.5.1	Einführung: Animation, Stoppmotion, Verfahren der Stoppmotionstechnik	41
6.3.5.2	Schritte zum Trickfilm 1: Themenwahl, Geschichtenentwicklung, Exposé	44
6.3.5.3	Grundlagen der Bildsprache: filmische Einheiten, Einstellungsgrößen, Perspektiven.....	46
6.3.5.4	Schritte zum Trickfilm 2: Storyboard	51
6.3.5.5	Schritte zum Trickfilm 3: Materialliste	52
6.3.5.6	Schritte zum Trickfilm 4: Animation in der Stoppmotionstechnik.....	53
6.3.5.7	Schritte zum Trickfilm 5: Montage, Schnitt	55
6.3.5.8	Schritte zum Trickfilm 6: Töne im Film	56
6.4	Präsentation der Ergebnisse	58
6.5	Nachbereitung: Evaluation des Angebots.....	59
7	Evaluationsinstrumente für Projekte der kulturellen Bildung: der Kompetenznachweis Kultur	60
8	Abschlussbetrachtungen und Anschlussfragen.....	61
9	Literaturverzeichnis	63
10	Abbildungsverzeichnis.....	68
11	Anhang	69

Abkürzungsverzeichnis

verwendete Abkürzungen in den Ablaufplänen (siehe 6.3.2.1 bis 6.3.2.5)

Phasen	Arbeits-/Sozialformen
ES= Einstieg	EA= Einzelarbeit
PR= Präsentation	GG= Gesamte Gruppe
V= Vortrag	KGA= Kleingruppenarbeit
DIS= Diskussion	G= Gespräch
ER= Erarbeitung	KS= Kreissituation
ZUS=Zusammenfassung	HF= Hufeisenform
	HA= Hausaufgabe

Danksagung:

Hiermit bedanke ich mich bei meinem Erstgutachter Prof. Dr. Heinz- Jürgen Voß sowie der Zweitgutachterin Diplom Sozialpädagogin/ Sozialarbeiterin (FH) Dorit Müller für die Betreuung der Bachelorarbeit.

1 Einleitung

Kulturelle Bildung ist ein aktuelles Thema der Bildungsdebatte. Angebote kultureller Bildung sollen verschiedenen Zielgruppen, also Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zugutekommen. Es ist besonders erwünscht, dass Schulen in ihrer Funktion als wichtige Lernorte ihrem Bildungsauftrag nachkommen, indem sie nicht nur formal Grund- und Faktenwissen vermitteln, sondern zusätzlich auch Kompetenzen zur Bewältigung des Alltags fördern. Ganztags- und Halbtageschulen räumen sportlichen, künstlerisch-ästhetischen und anderen kulturellen Angeboten immer mehr Bedeutung und Platz im Schulalltag ein. Kultur ist heutzutage außerdem stark durch verschiedene Medien bestimmt, die den kommunikativen Alltag von Jugendlichen und jungen Erwachsenen prägen. Dies sind einerseits die sogenannten klassischen Medien wie Bücher, Zeitungen, Zeitschriften, Radio, Fernsehen und der Film in Form von Video und Kino und andererseits die neuen Medien, die durch die Erfindung und Verbreitung des Computers erschaffen wurden. Die neuen Medien umfassen also Software, internetbasierte Dienste und den Computer selbst als technisches Gerät, welches neue Möglichkeiten zur Präsentation von Informationen eröffnet. Die Entwicklung der Medien besteht aus dem Wandel von rezeptiven hin zu interaktiven, partizipativen Medien. Medien sind sinnstiftende Elemente der Alltags- und Lebenswelt von Jugendlichen. Deswegen muss der kompetente, kritische und kreative Umgang mit den verschiedenen Medien durch die allgemeinbildenden Schulen schon ab dem jungen Alter gefördert werden. Diese Erkenntnisse wurden in Deutschland in den Lehrplänen der allgemeinbildenden Schulen integriert und unterschiedlich stark in den einzelnen Bundesländern in Deutschland verankert. In Sachsen ist dies zuletzt verbindlich in den Dokumenten des Comenius Instituts zur Reform der sächsischen Lehrpläne im Jahr 2004 geschehen. Diese Dokumente sind: die „Eckwerte zur Medienerziehung“ und die Leistungsbeschreibungen der verschiedenen Schularten (Gymnasium, Mittelschule, Schulen zur Lernförderung) welche alle vom sächsischen Staatsministerium für Kultus herausgegeben wurden.

Aus meiner Beschäftigung mit dem Thema der kulturellen Bildung an Schulen ergeben sich verschiedene Probleme. Erstens ist es die Verwendung verschiedener Begriffe im Fachdiskurs um die Bildung überhaupt. Diese

Begriffe sind Medienerziehung und Medienbildung. Zweitens sind schulische Projekte mit Medienbezug meist nicht ausreichend detailliert dokumentiert, um einzelnen außerschulischen Akteuren der Medienpädagogik als nützliche Beispiele für die Planung eigener Vorhaben zu dienen. Mit außerschulischen Akteuren meine ich: Kultur- und Medienpädagoginnen und -pädagogen, Sozialpädagoginnen und -pädagogen, Jugendarbeiterinnen und -arbeiter, Kunstschaffende, Medienexperten, Schulsozialarbeiterinnen und -arbeiter. Die Dokumentationen von medienbezogenen Projekten, die in meiner Recherche herangezogen werden konnten, waren zum Beispiel hinsichtlich der verschiedenen Phasen des Projektes, des inhaltlichen Aufbaus und auch des tatsächlich zu vermittelnden Inhalts nicht detailreich genug beschrieben. Die inhaltlichen Aspekte und organisatorischen Schritte von medienbezogenen Angeboten werden also nicht ausreichend sichtbar gemacht. Am Ende der Projekte wird oft nur das Produkt ins Rampenlicht gerückt, obwohl der Weg zum medialen Produkt gleichwertig wichtig ist. So dienen die lückenhaften Beispiele einzelnen Akteuren, die selbst Medienprojekte an Schulen initiieren und durchführen wollen, nur bedingt als Informationsquelle für die Planung des eigenen Vorgehens.

Ziel dieser Arbeit ist es die Unterschiede der Begrifflichkeiten im Fachdiskurs um die Erziehung und Bildung in Zusammenhang mit Medien zu beleuchten. Weiterhin soll die Verankerung von Medienerziehung und -bildung in den verbindlichen Dokumenten für die sächsischen Lehrpläne zusammengetragen werden und zwei Beispiele für medienpädagogische Projekte an Schulen vorgestellt werden. Durch den Bezug zum Medium Trickfilm führen diese dann zum nächsten inhaltlichen Teil der Arbeit. Er besteht aus der Entwicklung eines Praxisbeispiels in Form eines Trickfilmworkshops im Rahmen einer Projektwoche an einer allgemeinbildenden Schule. Anhand dieses Beispiels sollen die Phasen eines medienpädagogischen Projektes an einer Schule ersichtlich werden und zusätzlich das fachspezifische Wissen und die Produktionsschritte eines Trickfilms in sechs Schritten aufbereitet werden. So besteht das medienpädagogische Projekt aus den Phasen: Planung, Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung. Das fachspezifische Wissen zum Medium Trickfilm wird detailliert inhaltlich in einem Reader in einem eigenen Abschnitt aufbereitet. Zu jedem Schritt der Produktion wird es einen Theorieteil, Aufgaben, Übungen, Arbeitsblätter für die Teilnehmenden und Hinweise und Tipps für die Durchführenden zur praktischen Umsetzung im Workshop geben. So wird in dieser Arbeit eine umfangreiche

Anleitung für einzelne Akteure der kulturellen Bildung beziehungsweise Medienpädagogik entstehen. Das Praxisbeispiel soll außerschulischen Akteuren als Hilfe zur Planung von medienbezogenen Projekten dienen und dabei exemplarisch für die Kooperation von außerschulischen und schulischen Akteuren stehen. Im letzten Teil wird noch ein Instrument für die Evaluation von Angeboten der kulturellen Bildung, der Kompetenznachweis Kultur vorgestellt. Anschlussfragen und -betrachtungen runden die gesamte Arbeit ab.

2 Kulturelle Bildung und ihre Teilaufgabe Medienbildung

Kulturelle Bildung ist Teil von Allgemeinbildung und somit Teil des Bildungsauftrags der Schulen. Schulen spielen als wichtige Lernorte eine tragende Rolle bei der adäquaten Vorbereitung junger Menschen auf die Herausforderungen der modernen Lebenswelt. So sollen sie Lernenden heutzutage neben der formalen Vermittlung von Wissen die Möglichkeit bieten unabhängig ihres sozialen Status oder Bildungshintergrundes sportliche, künstlerisch-ästhetische und andere kulturelle Angebote wahrzunehmen, um dadurch die Welt in ihrer Vielfalt zu erleben und sich gemäß ihrer Interessen außerhalb des regulären Unterrichtsgeschehens weiterzubilden. „Kulturelle Bildung im Ergebnis ist also die Fähigkeit, sich selbst im Sinne der Kultur an aktuellen Themen der Gesellschaft zu beteiligen und diese durch praktische Handlungskompetenz mitzugestalten.“¹ Angebote kultureller Bildung sind frei von der Leistungsorientierung und folgen dabei den Prinzipien: „Ganzheitlichkeit, die Erfahrung von Selbstwirksamkeit, ästhetische Erfahrungen, Stärkenorientierung und Fehlerfreundlichkeit, Interessenorientierung, Partizipation, Vielfalt, selbstgesteuertes Lernen, [...] Zusammenarbeit mit professionellen Künstler/innen und die Herstellung von Öffentlichkeit.“² Sie orientieren sich also an den Teilnehmenden und ermöglichen ästhetische, mediale, körperliche, sensorische, symbolische, emotionale, spirituelle, sprachliche Erfahrungen und kommunikative Interaktion mit der Umwelt. Freiwillige Teilnahme und aktive Beteiligung an künstlerisch-ästhetischen Prozessen in Form von Mitgestaltung und Mitbestimmung ermöglichen, dass Teilnehmende selbst wirksam werden. Durch Interaktion mit Kultur und Gesellschaft entsteht Selbsterfahrung und Selbstentfaltung. Die Angebote kultureller Bildung schaffen Freiraum für individuelle, ästhetische, sinnliche, kognitive, soziale und emotionale Weiterbildung. Kulturelle Bildung kann in vielen Formaten stattfinden. Diese können kontinuierliche Kurse, einmalige Workshops, kulturelle Stadterkundungs- oder Besuchsprogramme für Veranstaltungen oder Einrichtungen, kulturpädagogische Ferienprojekte oder

1 Haller, Aranka ; Kwauka, Lena: Kulturelle Bildung als Allgemeinbildung. In: Bischoff, Johann ; Brandi, Bettina (Hrsg.): Merseburger Medienpädagogische Schriften : Kulturstudium in Deutschland : mit ausgewählten Beispielen der Ausbildung an der Hochschule Merseburg. Bnd. 9. Herzogenrath: Shaker Verlag GmbH, 2016, S. 44.

2 Schorn, Brigitte: Prinzipien kultureller Bildung integrieren : Praxisorientierte Anregungen für Kooperationsprojekte und kulturelle Schulentwicklung. In: BKJ: Magazin Kulturelle Bildung Nr.3., S.7.

künstlerische Werkstätten mit internationaler Jugendbegegnung sein.³ Die Kooperationen mit lokalen und kommunalen Netzwerken verschiedenster Bildungspartner, einzelnen Kultur- und Medienpädagoginnen und -pädagogen, Kunstschaffenden, Kulturschaffenden, Vereinen, Kulturverbänden und Trägern der außerschulischen Jugendbildung ermöglichen dabei vielfältige Angebote an Schulen. Die enge Zusammenarbeit zwischen Kooperationspartnern bei der Entwicklung und Durchführung ist die Garantie für die Entwicklung nachhaltiger Projekte, die von allen Beteiligten wahrgenommenen, mitgestaltet und im Nachhinein wertgeschätzt werden.

Medien spielen im heutigen Zeitalter eine immer größere Rolle bei Bildungsprozessen von Jugendlichen. Die Kommunikation der Jugendlichen bedient sich immer mehr Medien und dreht sich auch inhaltlich immer mehr um Medien. Der fortschreitende Mediatisierungsprozess ist Teil des stetigen sozialen Wandels, der aus der „Zunahme, Digitalisierung und Ausdifferenzierung der Medien“⁴ besteht. Zusätzlich öffnet er „neue soziotechnische Möglichkeitsräume und impliziert einen Bedeutungsanstieg der digitalen Medien im kommunikativen Alltag“⁵. Die Entwicklung von rezeptiven hin zu interaktiven und partizipativen Medien ist ein wichtiger Aspekt dieses Wandels. Schulische und kulturelle Bildung sind nicht mehr ohne Medienbildung möglich. „Sie [die Medienbildung] zielt auf den Erwerb und die fortlaufende Erweiterung von Medienkompetenz; also jener Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten, die ein sachgerechtes, selbstbestimmtes, kreatives und sozial verantwortliches Handeln in der medial geprägten Lebenswelt ermöglichen.“⁶ Diese Definition stammt von Tulodziecki im Jahr 1998. Medienbildung und Medienkompetenz sind fest aneinander geknüpft. Medienkompetenz ist Kulturtechnik geworden, die Medienwissen, Medienbewerten und Medienhandeln umfasst.⁷ Nach Baake kann man Medienkompetenz auch in die vier Bereiche Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und -gestaltung aufteilen.⁸ Medienbildung ist Pflichtaufgabe schulischer Bildung und möchte die konstruktive und kritische Auseinandersetzung mit der Me-

3 Kelb, Viola: Qualität für Kulturelle Bildung an der Kulturschule- Potenziale der außerschulischen Partner. In: Braun, Tom ; Fuchs, Max ; Kelb, Viola ; Schorn, Brigitte (Hrsg): Auf dem Weg zur Kulturschule II : Weitere Bausteine zu Theorie und Praxis der Kulturellen Schulentwicklung. München: kopaed, 2013, S. 144.

4 Hugger, Kai: Bildung im gegenwärtigen Mediatisierungsprozess. In: Bockhorst, Hildegard ; Reinwand, Vanessa-Isabelle ; Zacharias, Wolfgang (Hrsg): Handbuch Kulturelle Bildung. München: kopaed, 2012, S. 496.

5 Ebd.

6 Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule. Berlin: 2008, S.3.

7 Schorb, Bernd: Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe ; Gross, Friederike ; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2008, S.79-80.

8 Baake, Dieter: Medienkompetenz- Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: Rein, Antje von: Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Leipzig: Klinkhardt, 1996, S. 112-124.

dienwelt begleiten.⁹

⁹ Vgl. Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule. Berlin: 2008, S.3.

3 Medienerziehung und Medienbildung - zwei Aspekte der medienbezogenen Projektarbeit an Schulen

Es wird in der Bildungsarbeit mit verschiedenen Begriffen gearbeitet. Diese zeigen den unterschiedlichen Blick auf die Steuerung von Lernprozessen. So kursieren in der Fachwelt zwei Begriffe, die oft synonym verwendet werden: die Medienerziehung und die Medienbildung. Der Erstere ist altmodischer und aktueller in seiner Nutzung ist der Begriff der Medienbildung. Sie werden oft gleichwertig benutzt, sind in ihrer Bedeutung aber von Grund auf verschieden. Nach Marotzki¹⁰ ist Erziehung ein Prozess, der irgendwann abgeschlossen ist. Er ist von Intentionen des Erziehenden gesteuert und wird meist durch Kommunikation und Performance an das zu erziehende Subjekt weitergegeben. Erziehung beschreibt nach diesem Verständnis also einen hauptsächlich einseitig gerichteten Vorgang, der ein mehr oder minder bewusst definiertes Ziel hat. Der Prozess endet laut Marotzki mit einem selbstständig und verantwortlich handelnden, erzogenen Subjekt. Bildung ist im Vergleich dazu ein Prozess, der das ganze Leben stattfindet, also nie abgeschlossen ist. Dies entspricht eher einem aktuellen Verständnis von Bildung als lebenslangem Lernen. Diese Selbstbildung wird hauptsächlich durch das aktive Individuum in Wechselwirkung mit seiner Umwelt bestimmt. Das Ziel dieses Bildungsbestrebens wird dabei hauptsächlich von der Motivation, den Interessen und Vorstellungen des Individuums selbst bestimmt. Bezogen auf die Definition der zwei Begriffe und auf mein Vorhaben entscheide ich mich dafür die beiden Aspekte Medienerziehung und Medienbildung als zwei Aspekte von medienbezogener Projektarbeit an Schulen zu verstehen, da gerichtete und selbst initiierte und gesteuerte Lernprozesse in einem Projekt vereint werden.

¹⁰ Marotzki, Winfried: Einführung in die Erziehungswissenschaft. Stuttgart: Budrich UTB, 2005, S. 136-145.

4 Medienerziehung und -bildung in der Sekundarstufe I an allgemeinbildenden Schulen

4.1 Anforderungen der Medienerziehung und -bildung an die Sekundarstufe I

Im folgenden Abschnitt trage ich die Verankerung der Medienerziehung, beziehungsweise -bildung in den Lehrplänen für Sachsen zusammen. Ich halte mich dabei an die Begrifflichkeiten, die in den verbindlichen Dokumenten verwendet werden. Also beziehe ich mich dabei im Folgenden auf die Schriftstücke des Comenius Instituts im Rahmen der Reform der sächsischen Lehrpläne: „Eckwerte zur Medienerziehung“, „Leistungsbeschreibung des Gymnasiums“, „Leistungsbeschreibung der Mittelschule“, „Leistungsbeschreibung Schule zur Lernförderung“. Diese Dokumente wurden alle im Jahr 2004 vom sächsischen Staatsministerium für Kultus herausgegeben.

Im Papier „Eckwerte der Medienerziehung“ wird die Ausprägung von Medienkompetenz als Hauptaufgabe der Medienerziehung definiert. Der Begriff Medienerziehung vereint hier für die Autoren erziehende und bildende Aufgaben und ist „Querschnittsaufgabe des Unterrichtes in den Fächern, des fächerverbindenden Unterrichtes und der außerunterrichtlichen Angebote der Schule, u.a. in der bewährten Form von Medienprojektarbeit.“¹¹ Es werden dafür fünf Handlungsfelder definiert, in denen schulische Medienerziehung stattfinden soll, um die verschiedenen Aspekte der Medienkompetenz zu fördern. Diese Felder sind: Medien auswählen und nutzen, Medien gestalten und verbreiten, Mediengestaltungen verstehen und bewerten, Medieninflüsse erkennen und aufarbeiten und die Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erkennen und beurteilen.¹² Die Medienerziehung in der Sekundarstufe I baut auf den in der Grundschule erworbenen Kenntnissen und Fähigkeiten aus der Arbeit in den ersten vier Handlungsfeldern auf, vertieft und erweitert diese.¹³ Die ausführliche Aufschlüsselung der Ziele der Medienerziehung¹⁴ in der Grundschule ist im Anhang 1a zu finden.

11 Vgl. Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Eckwerte zur Medienerziehung. Dresden: 2004, S.3.

12 Vgl. Ebd., S.6

13 Vgl. Ebd., S.8

14 Vgl. Ebd., S.8

Handlungsfeld fünf wird in Sekundarstufe I erschlossen. Die Ziele der Medienerziehung in Klasse 5 bis 10 der Mittelschulen und allgemeinbildenden Gymnasien¹⁵ werden auch beschrieben und sind in Anhang 1b angefügt. Weiterhin werden die Ziele der Medienerziehung in der Klassenstufe 5 bis 9 der allgemeinen bildenden Förderschulen beschrieben (siehe Anhang 1c und 1d).¹⁶ In den Leistungsbeschreibungen der Schularten (Anhang 1e bis 1g) ist die Medienbildung in den überfachlichen Zielen für das Gymnasium¹⁷, die Mittelschule¹⁸ und die Schule zur Lernförderung¹⁹ verankert. Diese vier Schriftstücke sind die Anker der Medienbildung und -erziehung in den sächsischen Lehrplänen. Im Vergleich zu anderen Bundesländern (wie zum Beispiel Nordrhein-Westfalen) ist die verbindliche Integration der Medienerziehung, -bildung in Sachsen immer noch sehr beschränkt. Es existieren für Sachsen keine spezielleren Medienbildungspläne für allgemeinbildende Schulen. Es existiert nur eine Empfehlung der Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule.²⁰ Diese stammt aus dem Jahre 2012 und ist für die Schulen nicht verbindlich. Die Lehrpläne sind nun schon dreizehn Jahre alt. In Anbetracht der Entwicklung der Gesellschaft und Medien ist dies durchaus veraltet. Im Dezember 2016 kam eine neues Strategiepapier der Kultusministerkonferenz heraus: „Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz“²¹, welches darauf abzielt „nunmehr verbindliche Anforderungen zu formulieren, über welche Kenntnisse, Kompetenzen und Fähigkeiten Schülerinnen und Schüler am Ende ihrer Pflichtschulzeit verfügen sollen, damit sie zu einem selbstständigen und mündigen Leben in einer digitalen Welt befähigt werden“²². In einem Interview mit der Leipziger Volkszeitung, im Jahre 2016, kündigte Sachsens Kultusministerin Brunhild Kurth (CDU) an, dass das Vorhaben besteht, die sächsischen Lehrpläne zu entschlacken und mehr Platz für die Vermittlung von Sozialkompetenzen und Werten zu schaffen. So sollen bis zum Schuljahr 2017/18 „Lehrpläne stehen, die den fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterricht viel besser fördern, die mit weniger Wochenstunden auskommen, Schulen und

15 Vgl. Ebd., S.9

16 Vgl. Ebd., S.10-12.

17 Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung des Gymnasiums. Dresden: 2004, S.3-4.

18 Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung der Mittelschule. Dresden: 2004, S.3-4.

19 Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung der Schule zur Lernförderung. Dresden: 2004, S. 5.

20 Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule. Berlin: 2008, S.11.

21 Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt : Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin, 2016

22 Ebd., S.11

Schülern mehr Freiräume gewährt und einen Wertekanon vermitteln“.²³ Dabei ist zu hoffen, dass dieses Vorhaben schulischen Medienprojekten auch zugutekommt, da gerade in diesen Sozialkompetenzen gefördert werden können. Im folgenden Abschnitt veranschauliche ich die Ziele von Medienbildung und -erziehung anhand zweier Praxisbeispiele und gehe dabei auf Rahmenbedingungen und den Kompetenzzuwachs für die Teilnehmenden in den Projekten ein.

4.2 Fächerübergreifender Unterricht in Englisch und Musik: „Making words move“

Das erste Beispiel für ein medienpädagogisches Projekt fand im fächerübergreifenden Unterricht an einem Stockacher Gymnasium in der neunten Klasse in den Fächern Musik und Englisch statt. Es waren zwei Lehrende involviert und das Projekt nahm insgesamt 57 Zeitstunden in Anspruch. Die gesamten Vorarbeiten fanden in einem Klassenzimmer statt und die Dreharbeiten wurden im Raum der Foto-AG im Keller gemacht. Die Trickfilme wurden mit einer geliehenen Trickfilmkiste des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg gemacht. Die Technik für die Realisierung des Trickfilms umfasste eine Kamera mit Firewireanschluss und ein Laptop mit der Software Adobe Premiere. Weiterhin wurden ein Minidiskrekorder und ein Mikrofon für die Audioaufnahmen benutzt.

Den Kompetenzzuwachs für die Teilnehmenden beschreibe ich anhand der Handlungskompetenz. Diese setzt sich aus Fachkompetenz, Methodenkompetenz, Sozial- und Selbstkompetenz zusammen. Als Teil von Fachkompetenz wurden Kenntnisse über den Aufbau von Geschichten, die Wirkung und Funktion und die Bedeutungsebenen von Filmmusik vermittelt. Es wurden Grundlagen zu Audioaufnahmen vermittelt. Außerdem war die Kenntnis der englischen Sprache immanent für dieses Projekt, da alle Texte auf Englisch verfasst wurden. Ein Ausflug in das Aufnahmestudio des Landesmedienzentrums Baden-Württemberg in Stuttgart öffnete das Angebot zur Außenwelt und zeigte den Schülern die Produktionsbedingungen in der professionellen Arbeitswelt. Die Schüler gewannen Fertigkeiten zur Erstellung von Drehbüchern, Materiallisten und der Erstellung eines Drehbuchs

²³ Debski, Andreas; LVZ (Hrsg): Sachsen will Lehrpläne ausdünnen und Sozialkompetenz vermitteln : Interview mit Kultusministerin Brunhild Kurth. Leipzig:2016.

für Geräusche und Musik. Sie wählten vorhandene Kreativmaterialien aus und bearbeiteten diese nach eigenen Vorstellungen. Weiterhin lernten sie die Bedienung der Kamera und der Schnittsoftware.

Die Methodenkompetenz wurde durch die Entwicklung eigener Klangvorstellungen und deren Verbalisierung, die Auswahl verschiedener Instrumente und Synthesizersounds, die Umsetzung sprachlich-inhaltlicher Elemente in analoge Filmbilder und die sprachlich und dramaturgisch angemessene Artikulation der Sprechertexte auf Englisch erweitert. Die Selbstkompetenz wurde durch das Erkennen der eigenen Talente und Interessen und das sinnvolle Einbringen derselbigen gefördert. So konnten sich die Schüler selbst erfahren und entfalten. Sie übernahmen im Rahmen des Projektes Verantwortung, zeigten Initiative und Lernbereitschaft. Sie konnten selbstbestimmt agieren und Kreativität zeigen. Die Sozialkompetenz wurde vor allem durch die Arbeit in der Gruppe gefördert. Klassendynamik, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit wurden gefördert und dadurch wurde soziale Integration möglich. Das Ergebnis dieses Projekts ist online zu sehen.²⁴ Die Dokumentation dieses Projekts ist sehr ausführlich und entspricht dadurch meiner Vorstellung einer guten Zusammenfassung und Beschreibung eines medienpädagogischen Projekts.

4.3 Außerunterrichtlicher Trickfilmworkshop: „Geschichten in bewegten Bildern“

Das folgende außerunterrichtliche Projekt in Form eines Workshops wurde an einer Oberschule in Leipzig mit acht Schülern und Schülerinnen der sechsten Klasse durchgeführt. Das Projekt entstand im Rahmen des Studiums der Kultur- und Medienpädagogik und wurde von mir initiiert und konzipiert. Unterstützung bei der Durchführung erhielt ich von einer Schulsozialarbeiterin und einer Praktikantin, die sich in der Ausbildung zur Erzieherin befand. Der Workshop umfasste gesamt circa 25 Zeitstunden und wurde auf vierzehn wöchentliche Termine von 60 bis 120 Minuten Länge unterteilt. Das Projekt fand im Raum der Schulsozialarbeit statt. Dieser war mit Tafel, vier Tischen und Stühlen und Vorhängen an den Fenstern ausgestattet. Der Raum musste nach jedem Termin wieder komplett aufgeräumt werden. Die

²⁴ Vgl. Landesmedienzentrum Baden-Württemberg LMZ (Hrsg): Making words move- Tricks im Englischunterricht. Karlsruhe, Stuttgart: 2004.

technische Ausstattung des Workshops umfasste zwei Laptops, zwei Webcams, die Schnittsoftware Windows Movie Maker, ein Paar Computerlautsprecher, zwei Kabeltrommeln, ein Stativ, zwei Schreibtischlampen, zwei Strahler, drei Verteilerdosen mit vier Steckplätzen, zwei kompakte Digitalkameras (mit Speicherkarten, Akkus und Ladegeräten). Die gesamte Technik stammte aus der Schule, Privatbeständen und von Freunden der Durchführenden. Weiterhin wurden Kreativmaterialien von der Schulsozialarbeit gestellt. Der Unkostenbeitrag von 8,00 Euro wurde zur Finanzierung zusätzlicher Kreativmaterialien und für das abschließende Eisessen mit der ganzen Gruppe benutzt.

Der Zuwachs der Handlungskompetenz für die Teilnehmenden ist für dieses Projekt wie folgt zu beschreiben. Fachkompetenz wurde in Form von Wissen über Animation, Stoppmotion und Techniken des Verfahrens, Aufbau von Geschichten (Bestandteile, Spannungsbogen), Exposé, Grundlagen der Bildsprache (Einstellungsgrößen, Perspektiven), Storyboard, Materialliste, Töne im Film (ON, OFF, Musik) vermittelt. Dieses Wissen wurde durch die Arbeit am Trickfilm praxisorientiert erschlossen, angewandt und umgesetzt. Es wurde dabei klar, welche Technik (zum Beispiel: Webcam, Laptop, Licht, Mikrofon) zur Realisation des Vorhabens nötig ist und wie diese bedient wird. Die Teilnehmenden lernten detailliert die Schritte der Produktion von Animation im Stoppmotionverfahren kennen. Fertigkeiten wurden in Form von Erkennen verschiedener Verfahren der Stoppmotionstechnik, der Entwicklung von Geschichten, dem detaillierten Durchdenken und Formulieren von Abläufen in der Geschichte, dem Einteilen der Geschichte in inhaltliche Abschnitte, dem Erkennen und benennen verschiedener Bildausschnitte, dem Verstehen verschiedener Ebenen im Film (Bild, Handlung, Ton), dem Umsetzen sprachlicher Inhalte in Bilder, dem Erstellen der Animation in Kleingruppen, der Aufnahme von verschiedenem Audio-material und der Organisation der Präsentation vor einem großen Publikum bei der Zeugnisausgabe entwickelt. Selbstkompetenz gewannen die Teilnehmenden durch ihr selbstbestimmtes, kreatives Handeln, durch welches sie sich selbst erfahren und entfalten konnten und gestalterisch wirksam wurden. Sie fanden dabei individuelle Ausdrucksmöglichkeiten und wandten diese an. Die Arbeit an dem Produkt steigerte im Nachhinein ihr Selbstwertgefühl. Methodenkompetenz entwickelten die Teilnehmenden durch das Planen und Strukturieren des Vorgehens, das Entscheiden bezüglich des Inhalts (Bild und Ton) und die Gestaltung der Medienprodukte. Die Teams

haben Probleme bei der Arbeit am Produkt erkannt, diese analysiert und situationsgerecht Problemlösungen generiert. Die Sozialkompetenz wurde in diesem Projekt hauptsächlich durch die Gruppenarbeit gefördert. Team-, Kommunikations- und Kritikfähigkeit wurden herausgefordert und gefördert. Es wurde zusammen gearbeitet und tolerant und verständnisvoll miteinander kommuniziert. Mit Konflikten und Differenzen wurde angemessen umgegangen. Jeder Teilnehmende wurde gemäß der Voraussetzungen in die Arbeit integriert und wurde so unersetzlich für das Team. Es wurde also soziale Integration praktiziert. Die Ergebnisse des Workshops sind online zu sehen.²⁵

25 Ergebnisse des Trickfilmworkshops „Geschichten in bewegten Bildern“ (2014)
Online im Internet: <https://vimeo.com/user46148477>

5 Lernen mit Kopf, Hand und Herz – der Forschungsgegenstand und die Grundprinzipien des medienpädagogischen Angebots

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit dem Forschungsgegenstand und seinen Grundprinzipien. Der Forschungsgegenstand ist die Entwicklung eines Praxisbeispiels, anhand dessen die Phasen eines medienpädagogischen Projekts deutlich werden. Zusätzlich wird das fachspezifische Wissen für Durchführende und Teilnehmende aufbereitet.

Das Praxisbeispiel ist ein außerunterrichtliches, medienpädagogisches Projekt in Form eines Trickfilmworkshops für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I an einer Oberschule. Es ist für Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren konzipiert. Das Alter der Zielgruppe wurde gewählt, um die schrittweise Erschließung des fachspezifischen Wissens und die zeitintensive Arbeit am medialen Produkt Trickfilm zu gewährleisten. Der Workshop soll für 8 bis maximal 12 Schüler zugänglich sein. So kann die konzentrierte und begleitete Arbeit in den Kleingruppen durch die Hilfe zweier durchführender Personen gewährleistet werden. Der Workshop soll im Rahmen einer Projektwoche stattfinden und eine intensive, konzentrierte inhaltliche sowie praktische Auseinandersetzung mit dem Medium Trickfilm ermöglichen. Die gesamte Woche soll dabei ausschließlich dem Trickfilmprojekt zur Verfügung stehen. Das Vorhaben steht exemplarisch für die Kooperation zwischen externen Kultur- und Medienpädagoginnen oder -pädagogen und Fachpersonal von Schulen in Form von Lehrerinnen oder Lehrern oder Schulsozialarbeiterinnen oder -arbeitern. Im Projekt soll Arbeitsteilung bezüglich der fachlichen Expertisen der Durchführenden praktiziert werden, um die individuellen Ressourcen der Beteiligten optimal zu nutzen und ihnen dadurch Respekt zukommen zu lassen. Nicht jede Person muss alles können. Medienpädagogische Projekte können so die gesamte Bandbreite des fachlichen Wissens aller Beteiligten nutzen und so ihre fachliche Qualität verbessern. Die Durchführenden dürfen nicht überlastet werden und brauchen Kapazitäten für spontane Änderungen und Anpassungen an die Teilnehmenden. Das Projekt lebt von der aktiven Beteiligung und Zusammenarbeit der Durchführenden. Alle sind gleichwertig wichtig für den Erfolg des Vorhabens und jeder trägt seinen Teil zum großen Ganzen bei. Unterstützung von außerschulischen Partnern wird nur in Form von

externen Angeboten für die Technikausleihe in Anspruch genommen. Das Trickfilmprojekt sollte außerdem eins von mehreren frei wählbaren Angeboten im Rahmen der Projektwoche sein, um eine freiwillige Teilnahme zu ermöglichen. Durch die Einbettung des Angebots in eine Projektwoche wäre ein Rahmenthema, beziehungsweise Motto für den Workshop vorhanden. So könnte ohne eine lange Themensuche am Anfang des Workshops gleich mit der Arbeit losgelegt werden. Auf die Entwicklung beziehungsweise Auswahl von Themen für medienpädagogische Projekte wird später noch einmal in der Projektkonzeption eingegangen. Zum Abschluss des Projektes wird dann Öffentlichkeit geschaffen, indem die schulischen Arbeitsergebnisse am Ende der Projektwoche vor der gesamten Schüler- und Lehrerschaft und den Eltern gezeigt werden. Jedes einzelne Angebot im Rahmen der Projektwoche trägt bei dieser gemeinsamen Präsentation mit seinem Ergebnis zu einem großen Ganzen bei. Im Folgenden werden einige Grundprinzipien des Angebots näher beschrieben. Es soll ganzheitliches und handlungsorientiertes Lernen fördern.²⁶ Ganzheitliches Lernen wurde vom Schweizer Pädagogen Pestalozzi auch als Lernen mit Kopf, Hand und Herz bezeichnet. Es ist „Lernen in dem Wissen, Erfahrungen, Denken, Fühlen in ihrer Wechselwirkung erlebt werden können.“²⁷ Es wird also in realen Handlungszusammenhängen wahrgenommen, gedacht, gefühlt und gehandelt.²⁸ Ganzheitlichkeit bemüht sich außerdem, im Gegensatz zur schulischen Zersplitterung in einzelne Fächer, um die Vereinigung aller Teildisziplinen oder -aspekte bei der Bearbeitung eines Lernstoffs. Man kann das mehrdimensionale Lernen auch dem Prinzip der Ganzheitlichkeit zuordnen. Mehrdimensionalität bedeutet einerseits die verschiedenen Potenziale der Lernenden (sensitive, intellektuelle, manuelle, handwerkliche, technische oder kreative Fähigkeiten) zu aktivieren und dazu den Lernstoff in verschiedenen Lernverfahren oder Lernformen aufzubereiten. Handlungsorientierung wird in diesem Projekt als Learning by Doing verstanden und zielt dabei auf Erwerb von Handlungskompetenz durch Selbsttätigkeit ab.²⁹ Die Herstellung und das Produkt stehen gleichwertig im Mittelpunkt des medienpädagogischen Vorhabens. In der Projektwoche wird also das Medium Trickfilm und seine Produktionsschritte beleuchtet und das Wissen praktisch in Kleingruppen von 4 bis 6 Teilnehmenden umgesetzt. Das Medium Trickfilm wurde gewählt, weil es bei allen Jugendlichen bekannt und be-

26 Vgl. Köck, Peter: Wörterbuch für Erziehung und Unterricht : das bewährte Fachlexikon für Studium und Praxis. Augsburg: Brigg Pädagogik, 2008, S.392.

27 Ebd., S. 162

28 Ebd., S.188

29 Ebd., S.188

liebt ist. Es ist ein Medium der Jugend und dient der Unterhaltung. Seit der frühen Kindheit hat jede und jeder Jugendliche Trickfilme in verschiedenen Kanälen, wie Fernsehen, Animationen bei Youtube oder im Kino rezipiert und damit die Sprache und Wirkung des Mediums erfahren. Die Auseinandersetzung mit dem Medium Trickfilm läuft im Projekt analog ab. Dadurch wird grundlegendes Verständnis für die Entstehung von Animationen im Film, Video, Internet geschaffen. Animationen spielen eine immer größere Rolle in den verfügbaren Medienangeboten. Sie sind Teil des medialen Wandels. Damit setzt das medienpädagogische Projekt grundlegend am Alltag und den Rezeptionsgewohnheiten der Jugendlichen an. Die Rezipienten sollen in diesem Workshop zu Produzenten werden. Das Ziel des Vorhabens ist die Herstellung eines eigenen Trickfilms. Durch die Arbeit am Trickfilm kann das Medium und seine Sprache entdeckt und entschlüsselt werden. Der kritische und verantwortungsvolle Umgang mit dem Medium im Alltag wird durch das Wissen und die gesammelte Erfahrung im Trickfilmprojekt gefördert. Die Medienkompetenz der Teilnehmenden wird dadurch in Form von Medienwissen, Medienbewertung und Medienhandeln gefördert.³⁰ Es werden Fachkompetenzen, Methodenkompetenzen, soziale Kompetenzen und persönliche Kompetenzen gefördert. Die Kommunikationsfähigkeit und Teamfähigkeit, also das soziale Lernen wird vor allem durch die Gruppenarbeit gefördert. Die Teilnehmenden können sich selbst einbringen, mitbestimmen und ihre Ideen kreativ verwirklichen, indem sie das Produkt Trickfilm gemeinsam gestalten. So wird durch das Projekt die Selbstkompetenz jedes Teilnehmenden gefördert. Die Grundprinzipien dieses medienpädagogischen Angebots sind also zusammengefasst: Ganzheitlichkeit und mehrdimensionales Lernen, Handlungs-, Prozess- und Produktorientierung, Förderung von Medien- und Handlungskompetenz und soziales Lernen. Die Zielgruppen der Arbeit sind erstens die Adressaten des medienpädagogischen Angebots: Jugendliche im Alter von 12 bis 16 Jahren. Zweitens sind es die außerschulischen Akteure der Medienpädagogik oder kulturellen Bildung und drittens Lehrende oder Schulsozialarbeiterinnen oder Schulsozialarbeiter an allgemeinbildenden Schulen. Das Praxisbeispiel, welches die Schritte der Planung, Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung eines medienbezogenen Vorhabens aufzeigt und beschreibt, entsteht als eine organisatorische und inhaltliche Anleitung für einzelne Akteure und soll als Hilfe und Anregung für die Planung eigener Projekte dienen.

³⁰ Vgl. Schorb, Bernd: Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe ; Gross, Friederike ; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2008, S.79.

6 Konzeption des Praxisbeispiels: Trickfilmworkshop „Eure Geschichten in bewegten Bildern“

6.1 Planungsphase

Die Planungsphase ist die allererste Phase eines Projektes. In dieser Phase soll das medienpädagogische Vorhaben angebahnt werden. Dies geschieht durch die erste Kontaktaufnahme zwischen den Partnern in einem Gespräch. In diesem werden die Vorstellungen und Rahmenbedingungen für die gemeinsame Entwicklung des medienpädagogischen Vorhabens erörtert und auf Machbarkeit überprüft. Es werden in dieser Phase personelle, strukturelle und materielle Voraussetzungen für das Vorhaben zusammengetragen und besprochen. Diese können gegebenenfalls auch darüber entscheiden, ob ein medienpädagogisches Projekt zu verwirklichen ist oder an bestimmten Bedingungen oder Voraussetzungen scheitert. In den folgenden zwei Kapiteln wird also der Inhalt des ersten Gesprächs mit dem Kooperationspartner erläutert und die Vernetzung mit externen Angeboten zur Technikausleihe angeschnitten und dazu Beispiele zur weiteren Recherche in Sachsen und im speziellen Leipzig angeführt.

6.1.1 Planung des Angebots mit dem Fachpersonal

Beim ersten Gespräch mit den Projektpartnern werden die Voraussetzungen und Rahmenbedingungen für die Kooperation und das Angebot geklärt. Es sollten so viele Informationen wie möglich erfragt und besprochen werden, um die vorhandenen Ressourcen und Möglichkeiten zu erfassen. Alle Fakten werden in einem Protokoll festgehalten, welches allen Beteiligten nach dem Treffen zugänglich gemacht wird. Am praktischsten wäre es die Informationen in einem Onlinedokument (zum Beispiel bei Google Docs) zusammenzufassen, welche von allen wichtigen Kooperationspartnern eingesehen, aktualisiert oder geändert werden können. Ich möchte im Folgenden die Punkte kurz umreißen, die für die Planung eines einmaligen medienpädagogischen Angebots wichtig sind. Das Gesamtkonzept hängt von Rahmenbedingungen wie Ort, Raum, Zeit, den involvierten Fachkräf-

ten, der Ausstattung mit Materialien und Technik, den Inhalten und Themen ab. So sollte zuerst der Veranstaltungsort feststehen. In diesem Falle ist es die Schule selbst. Dann folgt der Punkt Zeit. Er umfasst die verfügbare Zeit für das medienpädagogische Angebot (Zeitraum insgesamt, Dauer der Einheiten, einzelne Termine) und dessen Einbettung in den schulischen Ablauf. Dieser wird auch von den Pausenzeiten bestimmt. Die wichtigste zu beachtende Pause ist die Mittagspause, die die Teilnehmenden definitiv wahrnehmen sollen. Das Format des Angebots und die zeitlichen Faktoren beeinflussen sich wechselseitig. Weiterhin sollte auch Zeit für die Planung und Evaluation des Angebots berücksichtigt werden. Das Format des Angebots ist ein weiterer zu definierender wichtiger Punkt für die Planung. Er beeinflusst alle weiteren Bereiche der Konzeption. Der Punkt Raum umfasst mehrere Fragen. Welcher Raum kann für das Projekt genutzt werden? Welche räumliche Ausstattung ist vorhanden? Steht der Raum für die gesamte Zeit nur der Projektgruppe zur Verfügung oder muss nach jeder Einheit alles weggeräumt werden? Der nächste Punkt sind die Materialien und Technik. Der Ausgangspunkt dafür ist die Liste der Materialien und Technik, die vom Projektinitiator im Vorfeld als minimale Bedingung für das geplante Projekt erstellt wurde und die minimale Ausstattung für das Gelingen des medienpädagogischen Angebots darstellen. Welche Materialien sind an der Schule und bei den Durchführenden vorhanden und als Arbeitsmaterialien für das Projekt geeignet? Sind diese Materialien verfügbar? Das Gleiche gilt auch für die Technik. Welche Technik ist vorhanden, geeignet und verfügbar? Wo können Technik und Arbeitsmaterialien wenn nötig gelagert werden? Dazu gehörend sollte geklärt werden, wann und wie die Materialien und Technik zu beschaffen sind, und wer dies tut. Folgend aus diesen Informationen ergibt sich die Liste für Materialien und Technik, die noch zusätzlich von einem Verantwortlichen von externen Anbietern besorgt werden müssen. Der nächste Punkt wäre die Frage des Personals. Welches qualifizierte Personal steht zur Verfügung? Ist genug Personal vorhanden um das Projekt umzusetzen? Wer übernimmt welche besonderen Aufgaben? Ist das Fachpersonal für den gesamten Projektzeitraum verfügbar? Ein zusätzlicher Punkt wäre die Zielgruppe des Angebots und weitere Beteiligte. Kinder und Jugendliche welchen Alters sollen mit dem Angebot erreicht werden? Kennen die Teilnehmenden sich schon vorher oder werden sie klassen- oder sogar jahrgangsübergreifend an dem Angebot teilnehmen? Gibt es Besonderheiten in der Zielgruppe, die zu beachten sind? Dies könnten zum Bei-

spiel verschiedene Sprachen, Geschlechtsspezifika oder Besonderheiten bezüglich der Inklusion sein. Welche außerschulischen Kooperationspartner sind beteiligt oder sollen außerdem noch beteiligt werden? Dies könnten externe Angebote oder Vereine für die Technikausleihe oder das Lehrerkollegium, die Schulleitung oder Eltern sein. Weiterhin muss besprochen werden, wie die Kommunikation zwischen den Verantwortlichen verlaufen soll. Soll gemeinsam vorbereitet und geplant werden? Wenn ja wie und wann? Wer hat welche Rolle und übernimmt welche Aufgaben? Wie soll im Verlauf des Projekts miteinander kommuniziert werden? Wie sollen Probleme oder Konflikte gelöst werden? Wie soll das Angebot evaluiert werden? Es sollten weiterhin auch Punkte wie Auflagen oder Regeln durch Land oder Kommune berücksichtigt werden, Aufsichtspflicht und Verlässlichkeit besprochen werden und Haftungs- und Versicherungsfragen geklärt werden. Auch Datenschutzfragen sollten als grundlegende Rahmenbedingungen für das Angebot geklärt werden. Der Punkt der Finanzierung wird bei der Entwicklung von Projekten oft als Letzter genannt und beachtet. Mit der Finanzierung steht und fällt die Verwirklichung eines Vorhabens egal, in welcher Branche es angesiedelt ist. Ohne dem Aufwand und Ausstattung entsprechender finanzieller Mittel sind die ambitioniertesten Vorhaben nicht zu verwirklichen. Die Qualität eines medienbezogenen Angebots wird durch die Qualität der materiellen und technischen Ausstattung bestimmt. Oft sind die Mittel für Materialien begrenzt und die Vorhaben müssen daraufhin abgespeckt werden. Als Einzelkämpfer der kulturellen Bildung oder Medienpädagogik ist es sehr schwer, bei den verschiedenen Finanzierungsmöglichkeiten durchzusehen. Einzelne Akteure sind darauf angewiesen Honorare über Projektgelder (zum Beispiel für AG's oder GTA's) der Schulen zu erhalten oder über verschiedene Anstellungen (kurz- oder langfristige Beschäftigungsverhältnisse) bei Trägern der kulturellen Bildung ihre Arbeit auszuüben. Es besteht außerdem die Möglichkeit selbst Projektanträge zu stellen, um die Finanzierung der Projekte und des Einkommens zu sichern. Dies bedeutet auch, dass medienbezogene Projekte an Schulen immer mit langer Vorlaufzeit geplant werden müssen und Durchführende dadurch schwer kurzfristige Projekte an Schulen initiieren können. So sind Durchführende gezwungen, sich mit verschiedenen Finanzierungsmöglichkeiten von medienpädagogischen Projekten zu beschäftigen. Die Erläuterung der verschiedenen Möglichkeiten ist aber im Rahmen dieser Arbeit nicht möglich.³¹

³¹ Vgl. Kelb, Viola: Kultur macht Schule: Innovative Bildungsallianzen- Neue Lernqualitäten. München: kopaed, 2007, S.60-62.

6.1.2 Vernetzung mit externen Anbietern

Aus dem ersten Gespräch mit dem Fachpersonal der Schule sollte hervorgehen, welche Technik und Materialien in der Schule vorhanden sind und was außerdem zusätzlich benötigt wird. Es müssen nach dieser Erkenntnis Möglichkeiten für Technikausleihe vor Ort recherchiert und kontaktiert werden. Ich führe im Folgenden einige Beispiele und Netzwerke zur weiteren Recherche auf. Diese sind für Sachsen und im speziellen Leipzig zutreffend.

Tabelle 1: Netzwerke zur Recherche für Technikausleihe in Sachsen und im speziellen Leipzig³²

SLM Sächsische Anstalt für privaten Rundfunk und neue Medien	https://www.slm-online.de/
SAEK Sächsische Ausbildungs- und Er- probungschanäle	verschiedene Standorte: http://www.saek.de/saek-studios/
MeSax - Medieninformations- und -distribu- tionssystem für Bildungsmedien in Sachsen	verschiedene Standorte von Medi- enzentren in Sachsen: https://mesax.datenbank-bildungsmedien.net/mz_medienzentren?pid=dmma169ifb3ur76u709jod57n3
Freie Radios (der verschiedenen Bundesländer)	http://www.freie-radios.de/radios/adressliste.html
Arbeitskreis Medienpädagogik (Leipzig)	Mitglieder: http://visionale-leipzig.de/sites/visionale-leipzig.de/files/broschuere_ak.pdf

Generell besteht die Möglichkeit einzelne Teile des medienpädagogischen Angebots, wie zum Beispiel die Vertonung der Trickfilme, an außerschulische Angebote, wie Medienwerkstätten oder Vereine, auszulagern. So könnten medienpädagogische Projekte an Schulen durch einen Besuch einer externen Einrichtung wie zum Beispiel dem freien Radiosender Radio Blau in Leipzig erweitert werden.

³² [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

6.2 Vorbereitung

Nachdem die endgültige Entscheidung gefallen ist, dass das Projekt stattfinden soll, muss nun die eigentliche Vorbereitung des Angebots angegangen werden. Die Teilnehmenden müssen durch Werbung von dem Projekt erfahren. Auch die Eltern müssen über das Vorhaben informiert werden und mit der Teilnahme ihrer Kinder am Workshop einverstanden sein. Weitere im Vorhinein mit den Eltern zu klärende rechtliche Aspekte sind die Erlaubnis, dass die Kinder während des Workshops fotografiert werden können und die Produkte nach Absprache mit den Teilnehmenden des Angebots auch öffentlich vorgeführt werden dürfen. Diese Punkte werden in den folgenden zwei Kapiteln aufgegriffen und beleuchtet.

6.2.1 Aquise: Flyer, Poster

Die Form und Erstellung der Werbung für das Trickfilmprojekt hängt von den Voraussetzungen des Angebots ab. Wenn ein Projekt mit im Vorhinein feststehenden Teilnehmenden durchgeführt wird, ist keine Erarbeitung von Werbematerial nötig. Die Beteiligten können sich auf das Projekt einstimmen, indem es im Vorfeld im Unterricht vorgestellt wird. Müssen die Teilnehmenden erst durch Poster und Flyer auf das Angebot aufmerksam gemacht werden, sind diese von den Durchführenden zu erstellen. Die Werbeträger enthalten den Titel des Projekts und eine kurze Beschreibung des Vorhabens, den Veranstaltungsort, den Zeitpunkt und die Dauer der Einheiten und zusätzlich die Gesamtdauer des Vorhabens. Wenn nötig sollte auf eine begrenzte Anzahl von Teilnehmenden und den Unkostenbeitrag für weiteres Kreativmaterial oder Essensbeiträge hingewiesen werden. Außerdem sollte das Motiv auf Trickfilm, wie er im Workshop bearbeitet wird, hinweisen und so das Interesse am Angebot wecken.

6.2.2 Rechtliches: Elternbrief, Einverständniserklärung, Foto- und Aufführungserlaubnis

Der Elternbrief gibt den Eltern einen Überblick über das geplante Vorhaben in der Schule und soll im Zuge dessen alle wichtigen Informationen über das Projekt enthalten. Der erste Teil des Briefes beinhaltet die Eckdaten des Angebots also Titel, Ort, den Zeitpunkt und die Dauer der einzelnen Veranstaltungen, die Kontaktdaten der Durchführenden, die quantitativen und qualitativen Ziele des Projektes.

Außerdem enthält der Brief eine Einverständniserklärung, die versichert, dass die erziehungsberechtigten Personen mit der Teilnahme ihres Kindes am Angebot einverstanden sind und damit die Verantwortung und Aufsichtspflicht an die Durchführenden des medienpädagogischen Angebots abgeben. Auch Haftungsfragen für Unfälle während oder auf dem Weg zum Workshop werden dadurch abgesichert.³³ Da die Teilnehmenden in den Animationen selbst und auch in der Dokumentation des Workshops fotografiert werden können, sollten sich die Durchführenden von Video- oder Filmprojekten, hier im speziellen dem Trickfilmprojekt, zusätzlich eine Fotoerlaubnis der Eltern einholen. Ich verweise dabei auf das Recht am eigenen Bild als allgemeinem Persönlichkeitsrecht, welches im Kunsturhebergesetz in Paragraph 22, Satz 1 formuliert ist: „Bildnisse dürfen nur mit Einwilligung des Abgebildeten verbreitet oder öffentlich zur Schau gestellt werden“.³⁴ Die Aufführungserlaubnis bildet das vierte Element des Elternbriefes und ist die rechtliche Absicherung für die Durchführung und Dokumentation des Projektes und die anschließende Verbreitung oder Vorführung der entstandenen Produkte. Die Erlaubnis der Urheber zur Verbreitung und Vorführung der Trickfilme ist wichtig um Öffentlichkeit für das Projekt schaffen zu können. Diese Überlegung bezieht sich auf das Urheberrecht.³⁵ Es folgt ein Beispiel für einen Elternbrief.

³³ weitere Informationen zum Jugendschutzgesetz: <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html> und zur Aufsicht in den Schulordnungen der verschiedenen Schularten: <http://www.schule.sachsen.de/1748.htm>

³⁴ Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz: §22 KunstUrhG.

³⁵ weitere Informationen zum Urheberrecht: <https://www.gesetze-im-internet.de/urhrg/>

*Übersicht über den Trickfilmworkshop:
„Eure Geschichten in bewegten Bildern“*

Tabelle 2: Übersicht über das Projekt für die Erziehungsberechtigten

Veranstaltungsort:	Name, Adresse
Raum	-
alle Veranstaltungen (Wochentag, Datum, Zeitraum)	- - - - - täglich von: 8:00-15:30
Kontaktdaten der Multiplikatoren:	Name, Vorname: Fon: Email: Aufgaben: Name, Vorname Fon: Email: Aufgaben:
Anzahl der Teilnehmenden	8-12 (12-16 Jahre)
Unkostenbeitrag	Essensgeld für 5 Mittagessen

Beschreibung des Vorhabens:

Wir werden in dieser Projektwoche unter professioneller Anleitung Animationen im Stoppmotionverfahren machen. Die Trickfilme werden maximal zwei Minuten lang sein und werden in zwei Gruppen erarbeitet. Die Teilnehmenden können im Workshop Knete oder mitgebrachte geeignete Figuren (Barbies, Lego) zum Leben erwecken oder mit vorhandenen Bastel- und Kreativmaterialien Trickfilme in Legetrickmanier erstellen. Mit verschiedenen Techniken und Materialien können Ideen kreativ in die Realität umgesetzt werden. In Kleingruppen (vier bis sechs Personen) werden nach

kurzer Erklärung eigenständig Geschichten entwickelt, diese in Exposé und Storyboard ausgearbeitet und dann chronologisch und einzelbildweise abfotografiert. Die Animationen werden dann noch zusätzlich vertont. Bei der Arbeit am Trickfilm fließt automatisch spezifisches Wissen über die Bildsprache (filmische Einheiten, Einstellungsgrößen, Perspektiven), die einzelnen Produktionsschritte und die verschiedenen Töne im Film ein. Durch unser Angebot werden vielseitige Kompetenzen zur Planung und Erstellung medialer Produkte vermittelt. Die Gestaltungs- und Wahrnehmungsfähigkeit der Jugendlichen wird gefördert. Der kompetente und kritische Umgang mit dem Medium Trickfilm wird gefördert, da durch die Arbeit am Trickfilm die Medienwelt dekonstruiert oder „entzaubert“ wird und in ihre einzelnen Abläufe und Mechanismen zerlegt wird. Die Teilnehmenden lernen durch die praktische Arbeit die Sprache und auch die Produktionsbedingungen von Trickfilmen kennen. Wir wollen mit dem Angebot einen Freiraum schaffen, dass die Teilnehmenden sich eigenständig und kreativ entfalten können und ihnen Hilfe anbieten, wenn sie gebraucht wird. Die Filme sollen am letzten Tag der Projektwoche vor allen Schülern und Eltern vorgeführt werden. Sie sind also herzlich dazu eingeladen. Am Ende der Projektwoche geht jeder Teilnehmende dann mit seinem selbst gemachten Trickfilm nach Hause und kann sich darüber freuen, ein derartiges Projekt bewältigt zu haben. Das ist doch ein starkes Gefühl! Wir bitten die Teilnehmenden selbst für ihr Frühstück zu sorgen. Wasser, Obst und kleine Snacks stellen wir zur Verfügung.

Zur Verwendung in der Praxis befinden sich Vorlagen für die Einverständniserklärung und die Foto- und Aufführungserlaubnis in Anhang 2 und 3.

6.3 Durchführung

Dieses Kapitel umfasst die gesamte Durchführungsphase des Praxisbeispiels Trickfilmworkshop. Es besteht aus den Unterpunkten 6.3.1 bis 6.3.3. Diese sollten vor Beginn des Workshops erarbeitet werden, um ihre praktische Anwendung gleich beim ersten Termin des Workshops zu finden. Die zu erstellenden Materialien sind die Übersicht für die Teilnehmenden, die Ablaufpläne für die einzelnen Einheiten, die Liste der Teilnehmenden und die Anwesenheitsliste. Punkt 6.3.4 beleuchtet die Dokumentation des

Geschehens während des Workshops. Ab Punkt 6.3.5. wird das fachspezifische Wissen in einem Reader inhaltlich aufbereitet. Nach einer Einführung in Animation, Stoppmotion und die Verfahren (Kapitel 6.3.5.1) wird in sechs Schritten die Produktion eines Trickfilmes erläutert (Kapitel 6.3.5.2. bis 6.3.5.8). Jeder Schritt wird durch theoretisches Grundwissen und Aufgaben ergänzt. Zusätzlich werden Vorschläge für Übungen gemacht und Tipps und Hinweise zur Umsetzung der einzelnen Schritte im Workshop gegeben.

6.3.1 Übersicht über das Vorhaben

Die Übersicht über das Projekt dient den Teilnehmenden als Zusammenfassung der Eckdaten des Angebots.

Tabelle 3: Übersicht über das Projekt für die Teilnehmenden

Name des Projekts	Trickfilmworkshop „ Eure Geschichten in bewegten Bildern“
Veranstaltungsort	Raum: Veranstaltungsort:
Projektpartner	Name, Vorname: Fon: Email: Aufgaben: Name, Vorname Fon: Email: Aufgaben:
Teilnehmende	8-12 Personen (12 bis 16 Jahre)
Zeitraum	Datum: von bis täglich von: 8:00-15:30
Unkostenbeitrag	Essensgeld für 5 Tage
Was ist von den Teilnehmern mitzubringen?	Frühstück

6.3.2 Die Planung der Einheiten - der Ablaufplan

Die Planung der Einheiten erfolgt im Ablaufplan. Er beinhaltet die wichtigen Eckpunkte jeder einzelnen Einheit eines Projektes. Das Vorgehen wird dabei detailliert mit Zeitbedarf, Phase, Inhalt, Arbeits- und Sozialform und den benötigten Medien festgehalten. Im Folgenden sind also die einzelnen Tage des Trickfilmworkshops in jeweils einem Ablaufplan ausgearbeitet. Dies dient der Vorbereitung der einzelnen Einheiten und ist der Fahrplan für die Durchführung. Dabei ist die Planung nicht als starre Vorgabe zu sehen. Der Ablaufplan soll trotzdem im Rahmen des Möglichen an Tempo oder Vorschläge der Teilnehmenden angepasst werden können. Die verwendeten Begriffe Theorie, Aufgaben und Übungen sind mit Verweisen auf die jeweiligen Kapitel im Reader versehen. Im Reader sind die thematischen Abschnitte mit Informationen zu Theorie, Aufgaben und die Übungen zu finden. In den Aufgabenbeschreibungen wird auf Arbeitsblätter, Beispiele und Hilfen für die Umsetzung im Anhang verwiesen. Die Mittagspause ist an den Ergebnissen der Studie „Verpflegung in Schulen - Ergebnisse einer bundesweiten Studie“ ausgerichtet.³⁶ Diese besagt, dass 29 % der Schulen in Deutschland 20 bis 30 Minuten, 32 % der Schulen in Deutschland 31 bis 45 Minuten und 30 % der Schulen in Deutschland 46 bis 60 Minuten Mittagspause machen. Nur 9 % der Schulen machen mehr als 60 Minuten Pause, was der Empfehlung des DGE-Qualitätsstandards für Schulverpflegung, die 2007 bundesweit veröffentlicht wurden, entspricht. Also wurde die Mittagspause in den Ablaufplänen mit 30 bis 60 Minuten angesetzt. In den Schulordnungen der verschiedenen Schularten sind die Unterrichtszeiten und weitere Pausenbestimmungen vermerkt.³⁷ Jede Schule hat ihre individuellen Unterrichts- und Pausenzeiten. Es ist ein zeitlicher Spielraum von 30 bis 60 Minuten eingeplant, um in den Einheiten auch kurze Pausen nach Bedarf einbauen zu können. Die Länge des Zeitraums hängt von der Länge der Mittagspause ab.

Spiele: Nach jeder Mittagspause ist eine Zeit von circa 15 Minuten eingeplant, um die Teilnehmenden wieder zu aktivieren und die Konzentration auf das Projekt zu lenken. Es folgt eine Tabelle mit Quellen zu Spielen für Gruppen.

³⁶ Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL): Verpflegung in Schulen. Ergebnisse einer bundesweiten Studie.o.O.: neues handeln GmbH, 2016, S.14.

³⁷ mehr unter: <http://www.schule.sachsen.de/1748.htm>

Tabelle 4: Links zu Spielen und Bewegungspausen für Gruppen³⁸

Thema	Link
Kennenlernspiele	www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele.html
Aktivierungsspiele	http://www.abb-seminare.de/blog/workshop-spiele/
Warm ups	http://www.seminar-lernen.de/auffrischer/
Spiele nach verschiedenen Kategorien	https://www.spielereader.org
Spiele nach verschiedenen Kategorien	http://www.jrk-westfalen.de/fileadmin/user_upload/06-Service/06-02-Materialien/OWE_Teil_2_Ansicht.pdf
Spiele nach verschiedenen Kategorien	http://www.spielefuerviele.de/katalog/kategorien/index.asp
Bewegungspausen	http://www.bosch-stiftung.de/content/language1/downloads/Bewegung_Bewegungspausen.pdf

Eine Vorlage eines Ablaufplanes befindet sich in Anhang 4.

Es folgt eine Übersicht über die in den Ablaufplänen verwendeten Abkürzungen.

Tabelle 5: Abkürzungen in den Ablaufplänen

Phasen	Arbeits-/Sozialformen
ES= Einstieg	EA= Einzelarbeit
PR= Präsentation	GG= Gesamte Gruppe
V= Vortrag	KGA= Kleingruppenarbeit
DIS= Diskussion	G= Gespräch
ER= Erarbeitung	KS= Kreissituation
ZUS=Zusammenfassung	HF= Hufeisenform
	HA= Hausaufgabe

6.3.2.1 Einheit 1

Einheit Nr.: 1 Name: Tag 1
Tag, Datum: Montag XX.XX.XXXX
Zeit: 08.00-15.30
verfügbare Zeit in Minuten: 390-420
Veranstaltungsort, Raum:

Themen:

- Einführung Trickfilmworkshop
- Einführung Animation und Stoppmotion
- Gruppenbildung + Geschichten entwickeln
- Exposé
- Bildsprache (Einstellungsgrößen und Perspektiven)
- Storyboard
- Materialliste

Zielstellung:

- Überblick über das Vorhaben und zeitlichen Rahmen des Workshops geben
- Grundlegendes Wissen über das Themenfeld Animation und Stoppmotion vermitteln
- Gruppen bilden
- Ideen für Geschichten entwickeln
- Exposé schreiben
- Wissen über die gestalterischen Möglichkeiten des Mediums Film vermitteln
- Storyboard erstellen
- Materialliste erstellen
- Basteln von Figuren, Hintergründen, Requisiten

Kenntnisse:

- Was sind Animation, Stoppmotion? Welche Techniken gibt es in diesem Verfahren?
- Aufbau von Geschichten
- Was sind die Phasen der Filmarbeit? Was ist ein Exposé?
- Was sind Einstellungsgrößen, Perspektiven und ihre Wirkung bzw.

Bedeutung für den Film?

- Was ist ein Storyboard? Welche Informationen gehören da rein?
- Aus was besteht jede einzelne inhaltliche Einheit der Animation?
- Die Gruppen von Materialien in einer Szene?

Fähigkeiten:

- verschiedene Verfahren der Stoppmotion Technik erkennen und unterscheiden können
- In Gruppenarbeit eigene, kurze Geschichten entwickeln
- detailliert Abläufe in der Geschichte durchdenken und formulieren
- erkennen und benennen von Bildausschnitten und Perspektiven
- Geschichten in inhaltliche Abschnitte unterteilen können
- verschiedene Ebenen (Bild, Handlung, Dialoge, Töne, Musik) kennen
- Inhalt in Bilder umsetzen
- die verschiedenen Gruppen von Materialien einer Szene kennen
- Materialien wählen und bearbeiten, dass sie dem Produkt dienen

Tabelle 6: Einheit 1

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
30		Vorbereitung > Stühle in Kreis stellen > vorne Tisch für Technik > 2 oder 3x2 Tische im hinteren Bereich des Raumes > Beispielfilme vorbereiten > Tabelle (Techniken Stoppmotionverfahren und Eigenschaften)		- Namensschilder und Stifte - Laptop, (Beamer), Computerlautsprecher - Beispielfilme Stoppmotionverfahren - Tafel oder Flipchart
10	ES, V	Begrüßung und Vorstellung Team, Vorhaben und Thema	KS	- Namensschilder + Stifte, - Übersicht über Workshop

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
15-20	ES	Vorstellung der Teilnehmenden > Wünsche und Erwartungen der Teilnehmenden notieren	KS, G	- Namensschilder + Stifte, Papier
30	V PR ER, ZUS V	- Theorie (Reader: 6.3.5.1) - Aufgabe (Reader: 6.3.5.1) > mögliche Techniken für Workshop erwähnen > Technik auswählen	HF, GG EA, G EA	- Theorie + Aufgabe (siehe 6.3.5.1) - Arbeitsblatt 1 (Anhang 7) - Laptop, Beamer, Computerlautsprecher
10		> Gruppen bilden nach gewählter Technik (4-6 Personen), Namen aufschreiben, in Gruppen zusammensetzen	KGA	- Papier, Stifte, Kreide
30-35	V DIS V DIS	Theorie (Reader: 6.3.5.2) Aufgabe a) (Reader: 6.3.5.2)	GG EA, KGA GG	- Theorie + Aufgabe a) (siehe 6.3.5.2) - Stifte, Papier
30-35	V ER ZUS	Theorie (Reader 6.3.5.2) Aufgabe b) (Reader 6.3.5.2.)	GG KGA KGA	- Theorie + Aufgabe b) (siehe Reader 6.3.5.2) - Arbeitsblatt 2 + (Anhang 8) - Stifte, Papier
20-30	V PR ER DIS ZUS	Theorie (Reader 6.3.5.3) Aufgabe (Reader 6.3.5.3)	GG EA G	- Theorie + Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.3) - Beispielfilme (siehe Reader 6.3.5.3) - Arbeitsblatt 3 (Anhang 9) - Stifte, Papier

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
45	V ER ZUS	Übung: Fotorallye (Reader 6.3.5.3)	GG KGA KGA	- Übung (siehe Reader 6.3.5.3) - 2 x Kompaktkameras, 2x Speicherkarten, 2x Akkus, 2x Ladegeräte, 1x USB-Kabel, 1x Kartenlesegerät - 1x Laptop - Stifte, Papier
30-60		Mittagspause > pro Gruppe Fotos für Einstellungsgrößen ausdrucken		- Laptop, mobiler Fotodrucker (Canon SELPHY CP820)
15	ES	Spiele	GG	
60	V PR ER	Theorie (Reader 6.3.5.4) Aufgabe (Reader 6.3.5.4)	GG KGA	- Theorie + Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.4) - Beispielfilm (siehe 6.3.5.4) - Arbeitsblatt 4 (Anhang 10) - Papier, Stifte
15	V ER	Theorie (Reader 6.3.5.5) Aufgabe (Reader 6.3.5.5)	GG KGA	Theorie + Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.5) - Arbeitsblatt 5 (Anhang 11) - Stifte
60		Basteln: Figuren, Hintergründe, Requisiten	KGA	- Kreativmaterialien
15	ZUS	Auswertung+ Ausblick > Aufräumen	GG, G	

6.3.2.2 Einheit 2

Einheit Nr.: 2	Name: Tag 2
Tag, Datum:	Dienstag XX.XX.XXXX
Zeit:	08.00-15.30
verfügbare Zeit in Minuten:	390-420
Veranstaltungsort, Raum:	

Themen:

- Basteln der Figuren, Hintergründe, Requisiten
- Animation des Vorspanns
- Animation der einzelnen Szenen

Zielstellung:

- Animation des Vorspanns mit Stoppmotionstechnik
- Animation der einzelnen Szenen mit Stoppmotionstechnik

Kenntnisse:

- Planung des Vorgehens
- chronologisches Vorgehen
- Technik und Software kennen und bedienen können

Fähigkeiten:

- Gruppenarbeit, Arbeitsteilung
- Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Kritikfähigkeit entwickeln
- zielorientiert arbeiten

Tabelle 7: Einheit 2

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
30		Vorbereitung > Aufbau Übung: Schneckenrennen (Reader 6.3.4.6) > Aufbau Arbeitsplatz 1		- 2x Laptop, 2x Webcam - 2x Stativ klein, 1x Stativ groß - 4x 3er-Verteilerdose (3m), 2x Kabeltrommel (5m) - 6x Schreibtischlampen - 6x Schneckenmagneten, Tafel, Kreide
10	ES	Begrüßung		
20	ES ZUS	Übung: Schneckenrennen (Reader 6.3.5.6)	GG GG	- Übung: Schneckenrennen (siehe Reader 6.3.5.6) - Arbeitsplatz 1 - 6 Schneckenmagneten, Tafel, Kreide
5	ES	> Aufbau Arbeitsplatz 2	GG	- 1x Laptop, Webcam, Stativ klein - 2x 3er-Verteilerdose - 1x Kabeltrommel (5m) - 3x Schreibtischlampen
10	ER, DIS	Aufgabe: Planung des Vorspanns (siehe Reader 6.3.5.6)	KGA	- Arbeitsblatt 4 (Anhang 10) - Papier, Stifte
60	V ER	Einführung in Technik und Bedienung der Software Theorie (Reader 6.3.5.6) Aufgabe: Animation des Vorspanns	GG KGA	- Theorie + Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - 2 Arbeitsplätze - Kreativmaterialien
110	ER	Basteln: Figuren, Hintergründe, Requisiten	KGA	- Kreativmaterialien

30-60		Mittagspause		
15	ES	Spiele	GG	
140	ER	Aufgabe: Animation der Szenen (Reader 6.3.5.6)	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - Storyboards und Materiallisten der Gruppen - Kreativmaterialien
10	ZUS	Auswertung+ Ausblick > Aufräumen	GG,G	- Arbeitsplätze bleiben aufgebaut

6.3.2.3 Einheit 3

Einheit Nr.: 3

Name: Tag 3

Tag, Datum:

Mittwoch XX.XX.XXXX

Zeit:

08.00-15.30

verfügbare Zeit in Minuten:

390-420

Veranstaltungsort, Raum:

Themen:

- Animation

Zielstellung:

- Animation der einzelnen Szenen mit Stoppmotiontechnik

Kenntnisse:

- Planung des Vorgehens
- chronologisches Vorgehen
- Technik und Software kennen und bedienen können

Fähigkeiten:

- Gruppenarbeit, Arbeitsteilung
- Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Kritikfähigkeit entwickeln
- zielorientiert arbeiten

Tabelle 8: Einheit 3

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
30		Vorbereitung		
15	ES	Begrüßung + Besprechung	G	
210	ER	Aufgabe: Animation der Szenen (Reader 6.3.5.6)	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - Storyboards und Materiallisten der Gruppen - Kreativmaterialien
30-60		Mittagspause		
15	ES	Spiele	GG	
135	ER	Aufgabe: Animation der Szenen (Reader 6.3.5.6)	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - Storyboards und Materiallisten der Gruppen - Kreativmaterialien
15	ZUS	Auswertung+ Ausblick > Aufräumen	GG,G	

6.3.2.4 Einheit 4

Einheit Nr.: 4

Name: Tag 4

Tag, Datum:

Donnerstag XX.XX.XXXX

Zeit:

08.00-15.30

verfügbare Zeit in Minuten:

390-420

Veranstaltungsort, Raum:

Themen:

- Animation der einzelnen Szenen
- Animation des Abspanns
- Töne

Zielstellung:

- Fertigstellung der Animation der einzelnen Szenen
- Animation des Abspanns mit Stoppmotiontechnik
- Erstellung einer Tonliste

Kenntnisse:

- Planung des Vorgehens
- chronologisches Vorgehen
- Technik und Software kennen und bedienen können
- Beurteilung der Animation unter künstlerischen und technischen Gesichtspunkten
- Kennen der verschiedenen Töne im Film (On, Off, Musik)
- Kennen von Möglichkeiten lizenzfreie Musik im Internet zu finden

Fähigkeiten:

- Gruppenarbeit, Arbeitsteilung
- Teamfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit, Kritikfähigkeit entwickeln
- zielorientiert arbeiten
- geschnittene Animation diskutieren und beurteilen
- Vorstellung der Töne passend zum Bild und zur gewollten Wirkung
- Recherche, Ordnen, speichern der Geräusche und Musik

Tabelle 9: Einheit 4

Zeitbedarf (in Min)	Phase	Inhalt	Arbeits-, Sozialform	Medien
30		Vorbereitung		
15	ES	Begrüßung	GG	
140	ER	Aufgabe: Animation der Szenen (Reader 6.3.5.6)	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - Storyboards und Materiallisten der Gruppen - Kreativmaterialien

10	ER	Aufgabe: Planung des Abspans (Reader 6.3.5.6)	KGA	- Arbeitsblatt 4 (Anhang 10) - Papier, Stifte
45	ER	Aufgabe: Animation des Abspans (Reader 6.3.5.6)	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Aufgabe (siehe Reader 6.3.5.6) - Kreativmaterialien
30-60		Mittagspause > Durchführende: Zusammenfügen der Bilder in der Software		- Laptop, Speicherstick, Windows Movie Maker
15	ES	Spiele	GG	
20	PR DIS	> Anschauen Animationen > Besprechung der fertigen Animationen (Timing, Übergänge) mit jeweils einem Durchführenden	KGA	- 2 Arbeitsplätze - Software Windows Movie Maker
20	V	Theorie (Reader 6.3.5.8)	GG	Theorie (siehe Reader 6.3.5.8)
30	ER	Aufgabe a) (Reader 6.3.5.8)	KGA	- Theorie + Aufgabe a) (siehe Reader 6.3.5.8) - Arbeitsblatt 6 (Anhang 12)
70	V ER ZUS	Theorie: Verwendung von Musik und Geräuschen für eigene Projekte (Reader 6.3.5.8) Aufgabe b) (Reader 6.3.5.8)	KGA G	- Theorie + Aufgabe b) (siehe Reader 6.3.5.8) - Computerraum oder 2x Laptop, 2x Ladekabel, 2x Computerlautsprecher - Internetzugang für Recherche - Speichermedien für jede Gruppe
10	ZUS	Auswertung+ Ausblick > Aufräumen	GG,G	

6.3.2.5 Einheit 5

Einheit Nr.: 5
Tag, Datum:
Zeit:
verfügbare Zeit in Minuten:
Veranstaltungsort, Raum:

Name: Tag 5
Freitag XX.XX.XXXX
08.00-15.30
390-420

Themen:

- Audioaufnahmen
- Animationen fertig stellen
- Vorführung

Zielstellung:

- Audiospur fertig stellen
- Animationen und Audiospur zusammenfügen
- Auswertung der medialen Produkte
- Präsentation der Ergebnisse

Kenntnisse:

- Welche Grundregeln sind bei der Aufnahme von Stimme und anderen Tönen zu beachten?

Fähigkeiten:

- Umgang mit Technik zur Aufnahme von Audiomaterial
- Aufnahme bzw. Einsprechen der O-Töne
- deutliche Aussprache trainieren

Tabelle 10: Einheit 5

Zeitbe- darf (in Min)	Pha- se	Inhalt	Ar- beits-, Sozi- alform	Medien
30		Vorbereitung		
15		Begrüßung	GG	

60+60		Theorie: Tipps für Audioaufnahmen (Reader 6.3.5.8) Aufgabe c) (Reader 6.3.5.8)	KGA	- Theorie + Aufgabe c) (siehe Reader 6.3.5.8) - 1x Laptop, 1x Computerlautsprecher, Software: Audacity (Open Source) oder Ableton Live - 1x Aufnahmegerät, 1x Mikrofon
30-60		Mittagspause > Einfügen der Dialoge in die Animationen		
15	ES	Spiele	GG	
120	PR	> Fertigstellung der Animationen > Präsentation in Projektgruppe > HA: Brennen der Trickfilme auf CD	GG	- 1x Laptop, 1x Computerlautsprecher, Beamer
15	DIS	Präsentation und Auswertung der Trickfilme	GG	- 1x Laptop, 1x Computerlautsprecher, Beamer
30	TR, DIS	- Reflexion, Auswertung des Workshops - Evaluation des Angebots mit Teilnehmenden	GG, G	
		Präsentation der Ergebnisse vor Schule und Eltern		- 1x Laptop, 1x Computerlautsprecher, Beamer

6.3.3 Listen der Teilnehmenden und Anwesenheitsliste

Zur Erfassung der Teilnehmenden wird eine Liste erstellt, die bei der ersten Veranstaltung ausgefüllt wird. Außerdem wird in dieser Liste auch festgehalten, ob die Einverständniserklärung der erziehungsberechtigten Personen und die Foto- und Aufführungserlaubnis unterschrieben vorhanden sind. Dies dient der rechtlichen Absicherung der Multiplikatorinnen und Multiplikatoren gegenüber den Erziehungsberechtigten der Teilnehmenden. Die Anwesenheitsliste dient dazu, die Anwesenheit jedes Teilnehmenden bei jeder Einheit des Projektes zu dokumentieren. Vorlagen für diese beiden Listen sind in Anhang 5 und Anhang 6 zu finden.

6.3.4 Dokumentation und Evaluation des Projekts

Dokumentation: Das Projekt wird während der Durchführung fotografisch dokumentiert. Dafür wird eine der durchführenden Personen beauftragt, den gesamten Projektzeitraum über Fotos zu machen. So können die Produktionsschritte bildlich belegt werden und es wird gezeigt was die Teilnehmenden alles im Projekt gemacht haben, um das Projektziel zu erreichen. Das Endprodukt ist auch Zeugnis der Arbeit der Projektwoche. Man könnte, wenn es eine Finanzierung gibt, zur Präsentation des Projekts eine Seite auf der Internetpräsenz der Schule einrichten oder eine eigene Internetseite für das Projekt erstellen.

Evaluation: Zur Evaluation des Projektes werden die Teilnehmenden am Anfang des Workshops bei der Vorstellung des Vorhabens gefragt, welche Erwartungen und Wünsche sie an den Workshop haben. Zu diesem Zeitpunkt sind sie ganz frei und uneingenommen. So können Fragen gestellt werden, wie zum Beispiel: Was interessiert euch besonders am Thema Trickfilm? Was möchtet ihr gerne lernen? Was ist euch wichtig bei dem Projekt? Die Antworten werden detailliert schriftlich dokumentiert. Nach dem Projekt bei der gemeinsamen Auswertung des Projekts wird dann noch einmal gefragt, was die Teilnehmenden tatsächlich gelernt haben und was ihnen besonders gefallen hat. So ist es möglich abzugleichen, ob man den Erwartungen der Teilnehmenden gerecht wurde oder ob die Erwartungen am Anfang eventuell am Ende des Projekts gar keine Rolle mehr spielen.

6.3.5 Reader

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Aufbereitung des Fachwissens zum Medium Trickfilm. Es beginnt mit der Einführung ins Thema Animation und Stoppmotion (6.3.5.1). Die weiteren Abschnitte beschäftigen sich mit den einzelnen Produktionsschritten des Trickfilms (6.3.5.2 bis 6.3.5.8). In den Abschnitten sind jeweils ein Theorieteil für die Vorbereitung und die Arbeit der Durchführenden und Aufgaben und Übungen für die Teilnehmenden beschrieben. Hinweise und Tipps für Durchführende und Teilnehmende zur Beachtung und Umsetzung im Workshop sind zusätzlich enthalten. In den Ablaufplänen (6.3.2.1 bis 6.3.2.5) wurde schon auf die Abschnitte und Unterpunkte innerhalb des Readers verwiesen.

6.3.5.1 Einführung: Animation, Stoppmotion, Verfahren der Stoppmotionstechnik

In diesem Abschnitt wird erläutert was Animation ist, was Stoppmotion ist und welche Verfahren bei der Stoppmotionstechnik verwendet werden können.

Theorie

Animation: Der Begriff Animation kommt vom lateinischen Wort anima- be-seeltes Wesen, animo- beleben/beseelen und dem Verb animare- in etwas Lebendes verwandeln.³⁹ Durch Erstellen und Anzeigen von Einzelbildern wird für den Betrachter ein bewegtes Bild erzeugt. Beispiele dafür sind die Arbeiten von Eadweard Muybridge. Er war ein englischer Fotograf, der von 1830 bis 1904 lebte und unter anderem die Bewegungsabläufe von Menschen und verschiedenen Tieren (Pferd⁴⁰, Büffel⁴¹, Elefant⁴²) detailliert abfotografierte. Die Illusion einer flüssigen Bewegung entsteht im Film bei 24 Bildern pro Sekunde. Im Trickfilm reichen schon 12 bis 15 Bilder pro Sekunde für eine flüssige Bewegung aus. „Das Gehirn merkt sich ein gesehenes

39 Hau, Rita ; Kulf, Eberhard: PONS Wörterbuch für Schule und Studium Latein-Deutsch : Rund 90000 Stichwörter und Wendungen. 3. neu bearbeitete Aufl.. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2003.

40 Muybridge, Eadweard: The Horse in Motion. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion.jpg

41 Muybridge, Eadweard: Buffalo sequence. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_Buffalo_sequence.jpg

42 Muybridge, Eadweard: Elephant walking. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elephant_walking.jpg

Bild für den Bruchteil einer Sekunde und „kopiert“ es sozusagen ins nächste Bild.“⁴³ Man kann mit Animation natürliche Bewegungsabläufe nachahmen oder zum Beispiel deren Geschwindigkeit verändern. Gegenstände können durch Animation lebendig werden. Objekte können Dinge tun, die sie in der Realität nicht können. So können Menschen fliegen oder Knetmasse kann ihre Form verändern. Man ist zum Beispiel auch nicht an die Schwerkraft gebunden. Der Fantasie sind (fast) keine Grenzen gesetzt.

Stoppmotion: Stoppmotion ist eine Technik, bei der unbewegte Motive aufgenommen werden. Die einzelnen Bilder werden mit einer Videokamera oder einem Fotoapparat gemacht. Nach jedem Foto werden die Figuren oder Objekte ein kleines bisschen bewegt und dann wird das nächste Bild geschossen. Durch die Aneinanderreihung und das Abspielen der einzelnen Bilder entsteht dann der Eindruck einer zusammenhängenden Bewegung. Es folgt eine Übersicht über die Verfahren der Stoppmotionanimation mit Links zu Beispielen im Internet.

Tabelle 11: Die Verfahren der Objektanimation (3D), ihre Merkmale und Links zu Beispielen⁴⁴

Name des Verfahrens (Objektanimation, 3D) + Beispiele	Merkmale
Brickfilm Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=AaaitgKbr8k	- Figuren, Kulissen sind aus Legosteinen
Collagenfilm Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM https://www.youtube.com/watch?v=s12legFfcds	- beliebige Materialien werden zu Einzelbildern zusammengesetzt
Pixilation Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=NT7S2zHtg0U	- Menschen werden einzelbildweise abfotografiert
Claymation Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=yvix8SD-vao http://stellmach.com/Webseiten/workshops/HFF_09_dt.html	- Figuren aus Knete werden animiert

⁴³ Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg): Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S. 16.

⁴⁴ [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Puppentrick Beispiel: https://vimeo.com/146755952	- Puppen werden einzel- bildweise aufgenommen
--	--

Tabelle 12: Die Verfahren der 2D-Animation, ihre Merkmale und Links zu Beispielen⁴⁵

Name des Verfahrens (2D-Animation) + Beispiel	Merkmale
Legetrick Beispiele: https://www.youtube.com/watch?v=Xq4vtcVfD6A https://www.youtube.com/watch?v=Q4EjwmQW1GU https://www.youtube.com/watch?v=AbDi-9vfYR0	- „Flachfigurenfilm“ - die ausgeschnittene Formen werden zusam- mengesetzt und zurecht- gelegt
Silhouettenanimation Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=E4DB8H13oqw https://www.youtube.com/watch?v=FRbzsGFUPlc https://www.youtube.com/watch?v=XJTFSZRaaSg	- die Objekte/Elemente werden von hinten beleuchtet und sind als schwarze Silhouetten zu erkennen
Mix Beispiel: https://vimeo.com/146755687 https://www.youtube.com/watch?time_continue=125 &v=Ron6lYtRxnk https://www.youtube.com/watch?v=ymC7xSNq75c	Mischung aus vielen Techniken

Aufgabe

Die Begriffe Animation und Stoppmotion werden in einem Vortrag erläutert. Die Teilnehmenden machen sich in Einzelarbeit auf Arbeitsblatt 1 Notizen dazu. Im zweiten Teil werden die kurzen Beispielfilme (Tabelle 1 und 2) zu den verschiedenen Verfahren der Stoppmotionstechnik gezeigt. Die Teilnehmenden tragen dabei in chronologischer Reihenfolge die Namen und Besonderheiten der einzelnen Verfahren in die Tabelle auf Arbeitsblatt 1 ein. Die Ergebnisse werden anschließend in der gesamten Gruppe zusammengetragen und vervollständigt.

Das Arbeitsblatt (Arbeitsblatt 1: Animation, Stoppmotion, Verfahren) zu diesem thematischen Abschnitt befindet sich in Anhang 7.

⁴⁵ [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

6.3.5.2 Schritte zum Trickfilm 1: Themenwahl, Geschichtenentwicklung, Exposé

Das folgende Kapitel beschäftigt sich mit der Wahl des zu bearbeitenden Hauptthemas für den Workshop, der Geschichtenentwicklung für die Handlung der Trickfilme und dem Exposé in welchem diese Handlung ausführlich durchdacht und ausgearbeitet wird.

Themenwahl: Das Thema der Projektarbeit sollte Lebensweltbezug aufweisen und die Interessen der Jugendlichen aufgreifen. Es könnte dem Lehrplan entnommen werden oder auch das Motto einer geplanten Projektwoche sein. Es könnte einem Feld der kulturellen Bildung entstammen oder ein aktuelles politisches Thema aufgreifen.⁴⁶ Wenn es Wettbewerbe für Medienprojekte an Schulen gibt, könnte man auch deren Themen aufgreifen. Es macht für einen Workshop durchaus Sinn ein Motto oder Rahmenthema vorzuschlagen und damit eine inhaltliche Richtung vorzugeben. So können schneller Ideen und eigenständige Geschichten in den Kleingruppen entwickelt werden. Wenn die Teilnehmenden sich schon kennen ist es einfacher ohne Themenvorgabe vorzugehen, da sie schneller selbstständig Ideen finden und sich untereinander absprechen. Trauen sie sich durchaus bei längeren Projekten den Teilnehmenden die freie Wahl zu lassen.

Theorie

Geschichtenentwicklung: Als Hilfe zur Entwicklung von Geschichten dient die Erklärung des Aufbaus einer guten Geschichte. Dadurch wird den Teilnehmenden klar, welche Bestandteile (Vorspann, Einleitung, Hauptteil, Schluss, Abspann) eine funktionierende Geschichte haben muss.

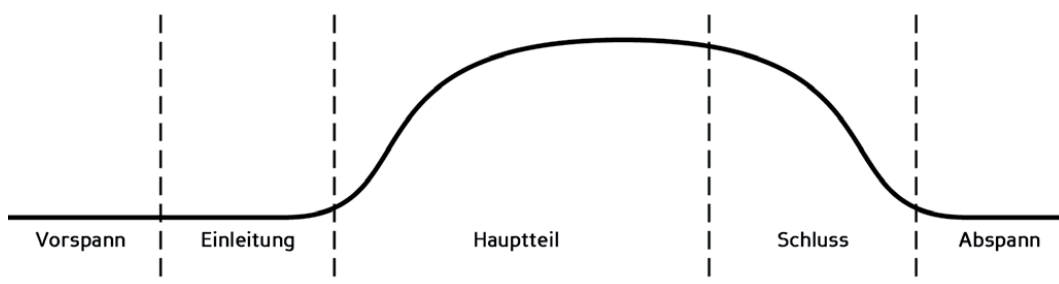


Abb. 1: Spannungsbogen⁴⁷

⁴⁶ Vgl. Kelb, Viola: Kultur macht Schule: Innovative Bildungsallianzen- Neue Lernqualitäten. München: kopaed, 2007, S.60.

⁴⁷ Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.22.

W-Fragen: Es können für die Weiterentwicklung der Grundidee zum Beispiel auch die W-Fragen beantwortet werden. Die Einleitung der Geschichte ist dann: Wer, wo, wann. Dies beschreibt die Figuren, die zeitliche Einordnung und den Schauplatz. Die folgenden mindestens drei Handlungselemente beschreiben wer, was und warum macht. In der Mitte soll die Spannung aufgebaut werden und sich dann zum Höhepunkt der Handlung aufbauen. Der Schluss sollte die Problemlösung beschreiben und dabei mit den Aktionen und Ereignissen der Geschichte übereinstimmen.⁴⁸

Sieben-Punkte-Struktur: Dabei werden von den Teilnehmenden sieben Punkte ausformuliert und daraus entsteht automatisch eine Geschichte.⁴⁹

Exposé: Das Exposé ist die Vorstufe zum Drehbuch. Man beschreibt in ihm auf wenigen Seiten das geplante Filmprojekt. Es enthält also die Geschichte und ihre Hintergründe, die Beschreibung der wichtigen Figuren und was der Autor damit aussagen möchte. Es wird im Filmgeschäft geschrieben, um Finanzgeber für die Förderung des filmischen Vorhabens zu gewinnen und dadurch die zeitaufwendige Drehbucharbeit zu finanzieren.⁵⁰

Aufgaben

a) Zu allererst wird von jedem Teilnehmenden eine Idee für eine Geschichte in so wenig Sätzen wie möglich entwickelt, die dann in der Kleingruppe vorgestellt wird. Die Kleingruppe wählt die beste Geschichte aus. Ein Mitglied der Gruppe stellt die Geschichte vor der gesamten Projektgruppe vor. Sie ist dann die Grundidee, die es auszubauen und umzusetzen gilt.

b) Das Exposé wird in Gruppenarbeit selbstständig erstellt. Dabei kann die Erklärung des Exposés an jede Gruppe ausgeteilt werden und für die Erarbeitung genutzt werden. Außerdem können die Punkte W-Fragen und Sieben-Punkt-Struktur als Hilfe dienen. Nachdem das Exposé fertig ist, sollte ein Durchführender das Exposé mit der Gruppe besprechen, durchgehen und die einzelnen inhaltlichen Abschnitte, also Absätze, farbig markieren. So werden gleich die einzelnen Szenen für die anschließende Erstellung des Storyboards ersichtlich. Die Vorlage (Arbeitsblatt 2: Exposé) und Erklä-

48 Vgl. Moore, Jo Ellen: Geschichten schreiben - Schritt für Schritt : 5. bis 7. Klasse. 2. Aufl.. Buxtehude: Persen Verlag, 2005, S.41.

49 Vgl. Iosivoni, Bianca ; Kneidl, Laura: Die 7-Punkt-Struktur. 2013.

50 Vgl. Weiss Robert: Vor der Kamera : Einführendes Handbuch in die Filmarbeit für Schauspieler/innen, Regisseure/innen, Theaterpädagogen/innen im Studium und in der Praxis, für Journalisten/innen, Zeichen-, Medien-, Mittelschul- und Oberstufenlehrer/innen, für Film- und Videogruppen in Schule und Freizeit. Reihe schau-spiel Band 6. Wädenswil: Verlag Stutz + Co. AG, 1992,S.56..

rung für ein Exposé befinden sich im Anhang 8.⁵¹

6.3.5.3 Grundlagen der Bildsprache: filmische Einheiten, Einstellungsgrößen, Perspektiven

Theorie

filmische Einheiten: Die filmischen Einheiten sind vergleichbar mit dem Aufbau eines Textes. Der kleinste Baustein ist ein Wort. Mehrere Worte bilden einen Satz. Mehrere Sätze bilden einen Absatz. Mehrere Absätze bilden einen gesamten Text. Im folgenden werden also die Grundlagen der Bildsprache des Trickfilmes erklärt.

Einstellung: Im Film ist die Einstellung die kleinste Einheit. Sie ist ein Stück aufgenommener Film vom Drücken des Startknopfs bis zum Drücken des Stoppknopfs. Es ist also das Stück von Schnitt zu Schnitt.⁵² Der Name Einstellung stammt aus der Stummfilmzeit als die Kamera während der gesamten Szene unverändert blieb.⁵³

Szene: Der Begriff wurde aus dem Theater übernommen und bezeichnet eine Handlungseinheit der Erzählung. Sie findet zur gleichen Zeit und am gleichen Ort statt und kann aus mehreren Einstellungen bestehen.⁵⁴

Sequenz: Heißt auch Montage oder Bildfolge. Im deutschen ist Szene und Sequenz oft das gleiche aber es gibt einen Unterschied. In der Sequenz ist die Abfolge der Ereignisse in Ort und/ oder Zeit nicht kontinuierlich. Die Einstellungen hängen nur gedanklich zusammen.⁵⁵

Einstellungsgröße: Die Einstellungsgröße beschreibt die Größe des Objekts auf dem Bild und gleichzeitig den Abstand des gefilmten Objekts zur Kamera. Der Wechsel zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen macht einen Film spannender für den Zuschauer.⁵⁶ Es folgt eine Übersicht über alle geläufigen Einstellungsgrößen.

51 Drehbuchwerkstatt München; Hochschule für Film und Fernsehen (Hrsg): Wie ein Exposé aussieht. München: o.J..

52 Vgl. Bundesministerium für Bildung BMB: Filmische Einheiten. Berlin: 2016.




53 Vgl. Kendorfer, Pierre: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. 5. Aufl.. Köln: DuMont Buchverlag, 1994, S76.

54 Vgl. Bundesministerium für Bildung BMB: Filmische Einheiten. Berlin: 2016.

55 Vgl. Ebd.

56 weitere Infos dazu: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.26.

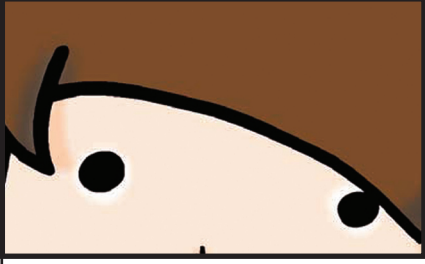
Tabelle 13: Die Einstellungsgrößen im Film⁵⁷

Beispielbild	Name der Einstellungsgröße und Beschreibung
<p>Abb.2</p> 	<p>Panorama auch: Supertotale, Weite - zeigt ausgedehnte Landschaft Zweck: - Übersicht</p>
<p>Abb. 3</p> 	<p>Totale auch: Long Shot - zeigt den gesamten Raum mit allen Menschen Zweck: - Orientierung verschaffen über Ort und Rahmen eines Geschehens - dient dem Überblick und der Einführung - guter Einstieg in eine Szene, Umgebung dominiert - sollte lange gezeigt werden, da der Zuschauer alle Einzelheiten nacheinander erfassen muss</p>
	<p>Halbtotale auch: Medium Long Shot - zeigt einen Teil eines Raumes, in dem sich Menschen aufhalten - rückt näher an das Objekt heran Zweck: - Person/en und Umgebung in ausgewogenem Verhältnis</p>

⁵⁷ Vgl. Kadorfer, Pierre: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. 5. Aufl.. Köln: DuMont Buchverlag, 1994, S. 76 -80.

Vgl. Weller, Dirk Oliver; Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen (Hrsg): Die Einstellungsgrößen im Film: Lösungen. O.O.: o.J..

Beispielbild	Name der Einstellungsgröße und Beschreibung
<p>Abb. 5</p> 	<p>Halbnahe</p> <p>auch: Medium Closeup</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeigt den/ die Menschen zu etwa 2/3 seiner Körpergröße (ab den Knien aufwärts) <p>Zweck:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Gestik steht im Vordergrund
<p>Abb. 6</p> 	<p>Amerikanische</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeigt den Menschen vom Kopf bis zu den Oberschenkeln <p>Zweck:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Westernfilme – Person ist „vom Colt aufwärts“ sichtbar
<p>Abb. 7</p> 	<p>Nahe</p> <p>auch: Head and Shoulder, Shoulder Closeup</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeigt den Kopf und den Oberkörper (1/3 der Körpergröße) - ist subjektiver und emotionaler als totalere Bildausschnitte <p>Zweck:</p> <ul style="list-style-type: none"> - angenehme Nähe zu der Figur - als würde man jemandem die Hand reichen, Mimik ist wichtig
<p>Abb. 8</p> 	<p>Große</p> <p>auch: Closeup</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeigt ganzes Gesicht der Person oder bildfüllend das Hauptmotiv - für Höhepunkte der Handlung <p>Zweck:</p> <ul style="list-style-type: none"> - starke Betonung der Mimik, deutliche Sichtbarkeit des Gefühlsausdrucks

Beispielbild	Name der Einstellungsgröße und Beschreibung
<p data-bbox="312 327 400 353">Abb. 9</p> 	<p data-bbox="746 327 826 353">Detail</p> <p data-bbox="746 376 1070 403">auch: Extreme Closeup</p> <p data-bbox="746 425 1278 501">Aufnahme zeigt wichtige Details, z. B. die Augen in einem Gesicht</p> <p data-bbox="746 524 1318 645">Zweck: - dadurch werden Nähe und Vertrautheit mit der handelnden Person vermittelt</p>

Perspektiven: Perspektiven⁵⁸ drängen den Zuschauer in eine Wahrnehmungsrolle. Im folgenden werden die vier geläufigen Perspektiven erläutert.

Vogelperspektive (Oben-Standpunkt, Aufsicht): Die Kamera blickt dabei von oben nach unten. Menschen wirken dadurch klein, hilflos, schwach, unwichtig, einsam, armselig, erniedrigt, ängstlich.

Froschperspektive (Unten-Standpunkt, Untersicht): Die Kamera blickt von unten nach oben. Die dargestellten Personen oder Objekte erscheinen groß, beeindruckend, bedrohlich, selbstbewusst, heldenhaft, überlegen, arrogant, diktatorisch, dämonisch, unheimlich.

Normalsicht (Sicht aus Augenhöhe): Die Kamera befindet sich auf gleicher Höhe wie das gefilmte Objekt, welches dem normalen Blick des Zuschauers entspricht.

Subjektive (Point of View, Over Shoulder): Sie wird über die Schulter der Figur gefilmt. Der Zuschauer übernimmt so den Blickwinkel des Darstellers und kann sich in den Darsteller einfühlen.

Aufgabe

Es werden die im Folgenden genannten Beispielfilme zu den Einstellungsgrößen und Perspektiven angeschaut und jeder Teilnehmende hält die Informationen (Name und Beschreibung der Einstellung, Name und Beschreibung der Perspektiven) auf Arbeitsblatt 3 fest. Verschiedene Beispielfilme zur Erklärung der Einstellungsgrößen und der verschiedenen Perspektiven

⁵⁸ Vgl. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg): Die Trickbox : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.18.

Vgl. Kadorfer, Pierre: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. 5. Aufl.. Köln: DuMont Buchverlag, 1994, S.80-81.

kann man online finden. Es folgen zwei Links zu Beispielfilmen. Das Arbeitsblatt zu dieser Aufgabe (Arbeitsblatt 3: Einstellungsgrößen und Perspektiven) befindet sich in Anhang 19.

Tabelle 14: Beispielfilme für Einstellungsgrößen und Perspektiven⁵⁹

Thema	URL
Einstellungsgrößen und Perspektiven	https://www.youtube.com/watch?v=h4FdZ3DaXDc
Einstellungsgrößen	https://www.youtube.com/watch?v=3cFiXjioR0M

Übung: Fotorallye

Die Fotorallye soll der praktischen Auseinandersetzung mit den Einstellungsgrößen und Perspektiven dienen. Jede Kleingruppe bekommt jeweils eine aufgeladene, digitale Kompaktkamera und einen Zettel und Stift um festzuhalten, wer was fotografiert hat. Die Kleingruppen bekommen ein Zeitfenster in dem sie selbstständig die Aufgabe erfüllen sollen. Pro Gruppe sollen jede Einstellungsgröße und jede Perspektive einmal fotografiert werden. Dazu soll Arbeitsblatt 3 als Vorlage für die Reihenfolge dienen. Jeder Teilnehmende soll mindestens zweimal fotografieren und zweimal fotografiert werden. Die Fotos könnten im weiteren Verlauf für den Vorspann oder Abspann der Trickfilme benutzt werden. Am Ende der Übung werden die Fotos jeder Gruppe auf einen Laptop übertragen, gespeichert und mit einem Durchführenden in der Kleingruppe besprochen.

6.3.5.4 Schritte zum Trickfilm 2: Storyboard

Theorie

Das Storyboard ist die bildliche Umsetzung der filmischen Idee. In ihm wird das Drehbuch in einzelne Szenen und Einstellungen aufgelöst. Es ist nur Mittel zum Zweck und muss deswegen kein Kunstwerk sein. Es entsteht in ihm die lineare Bildfolge des Ablaufs der einzelnen Kameraeinstellungen. Außerdem werden Schussrichtung, Kamerabewegungen und Perspektiven festgelegt. Es enthält weiterhin die Beschreibung der Handlung, Dialoge und Informationen über die Geräusche, Atmosphäre und Musik jeder einzelnen Einstellung. Das Storyboard ist der Ablaufplan für die Regie. Es ist

⁵⁹ [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

sehr nützlich für die Kalkulation der Kosten des Drehs, da alle Informationen über Einstellungen, Szenen, Darsteller, Ausrüstung und Aufbau in ihm vorhanden sind. Es gibt also Aufschluss über den gesamten Produktionsaufwand.⁶⁰

Tipps zur Umsetzung: Die Skizzen im Storyboard können sehr vereinfacht sein. Sie müssen keine Kunstwerke sein. Der Zeichenstil spielt auch keine besondere Rolle. Es sollte am besten mit Bleistift gezeichnet werden, dass man schnell und einfach Änderungen vornehmen kann. Nur wichtige Details sollten hervorgehoben werden. Es reichen ganz einfache Formen wie Kreise für die Köpfe mit Dreieck als Nase, dass man die Blickrichtung der Figur erkennen kann. Der Rest des Körpers kann mit ganz einfachen Strichen gezeichnet werden. Bewegungen von Figuren oder Objekten werden durch Pfeile dargestellt. Ein Bild besteht aus mehreren Ebenen. Man nennt diese Vorder-, Mittel- und Hintergrund. Bei mehreren Einstellungen auf einem Blatt wird die Leserichtung des Storyboards mit einem Pfeil gekennzeichnet. Bei Animationen ist sie oft horizontal (von links nach rechts). Beim Zeichnen immer einen Abstand zwischen oberem Bildrand und der Figur oder dem Objekt lassen. Bei Nahaufnahmen von Menschen immer mehr Platz in Blickrichtung lassen als hinter dem Kopf.⁶¹

Das Format des Bildes auf dem Storyboard sollte unbedingt dem Endformat der Fotos, die erstellt werden, entsprechen. So spart man sich mühseliges umdenken bei der Animation. Auf dem Vordruck ist ein 16:9 Format vorgegeben und das 4:3 Format könnte man sich als ersten Schritt einzeichnen. Es ist hilfreich sich, wenn möglich bei der Erstellung des Storyboards zu überlegen wie lang die einzelnen Einstellungen sein sollen. Kurze Einstellungen („kurze Schnitte“) erzeugen den Eindruck der zeitlichen Beschleunigung (und Spannung). Lange Einstellungen suggerieren Ausgedehtheit des Ereignisses (und wirken beruhigend).⁶² Eine Einstellung sollte aber mindestens drei Sekunden gezeigt werden, dass der Zuschauer sie richtig erfassen kann.

60 Vgl. Cristiano, Giuseppe: Storyboard Design: Grundlagen, Übungen und Techniken: Ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren. München: Stiebner Verlag GmbH, 2008.

61 Ebd.

62 Vgl. Kandorfer, Pierre: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. 5. Aufl.. Köln: DuMont Buchverlag, 1994, S. 76 -80.

Aufgabe

Die Kleingruppen sollen zusammen das Storyboard erstellen. Als Grundlage dient das vorher erstellte Exposé und Arbeitsblatt 3 (Einstellungsgrößen und Perspektiven). Es sollte am besten in der Gruppe beraten werden, wie das Bild aussehen soll. Dazu können alle Skizzen und Vorschläge machen. Ein Mitglied, welches gut zeichnen kann, zeichnet dann die finalen Bilder in das Storyboard ein. Außerdem wird die Handlung beschrieben und erste Ideen zu Dialogen, Musik und Geräuschen im Film festgehalten. Jeder Gruppe steht jeweils ein Durchführender zur Hilfe beiseite. Zur Einstimmung kann ein Beispielfilm⁶³ gezeigt werden. Die Vorlage für das Storyboard (Arbeitsblatt 4: Storyboard) befindet sich im Anhang 10.

6.3.5.5 Schritte zum Trickfilm 3: Materialliste

Theorie

Die Materialliste hilft den Teilnehmenden bei der Organisation der Animation. In ihr werden jeweils die benötigten Figuren, der Hintergrund und die wichtigen Requisiten jeder einzelnen Szene vermerkt.

Aufgabe

Die Kleingruppen erstellen die Materialliste zu jeder einzelnen Szene. Dies kann direkt nach oder parallel zur Erstellung des Storyboards geschehen. Dafür könnte auch ein Teil der Gruppe das Storyboard erstellen und der andere Teil der Gruppe erstellt parallel dazu die Materialliste.

Die Vorlage für die Materialliste (Arbeitsblatt 5: Materialliste) befindet sich in Anhang 11.

63 Beispiel unter: http://stellmach.com/Webseiten/workshops/HFF_09_dt.htm

6.3.5.6 Schritte zum Trickfilm 4: Animation in der Stoppmotionstechnik

Theorie

Tipps für die Animation: Bei der Animation der einzelnen Szenen ist es hilfreich, wenn jeder Teilnehmender seine Aufgabe hat. So kann effizient gearbeitet werden. Ein Teilnehmender liest das Storyboard vor. Zwei Teilnehmende bewegen die Figuren und Objekte. Ein Teilnehmender bedient die Kamera. Ein Teilnehmender bedient den Laptop und fotografiert.⁶⁴ Ein weiterer Teilnehmender kümmert sich um die Beleuchtung der Szene. Die Person an der Kamera hat das Sagen und darf der Gruppe Anweisungen geben, die zu beachten sind. Fotografiert wird wenn alle mit ihrer Arbeit fertig sind und keine Hände mehr im Bild sind. Bei der Animation soll chronologisch vorgegangen werden.⁶⁵ Die Einzelbilder jeder Szene werden gleich danach auf dem Computer in nach der Einstellung benannten Ordner, im Ordner der jeweiligen Szene gespeichert. Wenn die Gruppe es möchte, kann nach jeder Szene getauscht werden und so jeder Teilnehmende verschiedene Arbeiten bei der Animation übernehmen. Bei der Erstellung können auch nach Absprache weitere Einstellungen fotografiert werden oder die Ideen aus dem Storyboard verändert werden. Bei der Arbeit können neue Ideen entstehen.

Es sollte mit Lampen oder Strahlern gearbeitet werden da das Tageslicht sich im Laufe der Zeit immer wieder verändert und das als Flackern auf den Bildern zu sehen ist. Am besten werden also die Vorhänge im Zimmer zugezogen. Für Animationen mit kleinen Objekten oder Legetricks, die auf einem Tisch aufgebaut werden können, arbeitet man am besten mit Schreibtischlampen mit Gelenken, die am Tisch befestigt werden können. Tageslichtbirnen kommen dabei dem natürlichen Licht am nächsten. Für spezielle Lichtstimmung kann man bunte Folien vor den Lampen befestigen. Es ist auch darauf zu achten, dass die Lampen nicht so aufgebaut werden, dass die Teilnehmenden im Weg des Lichtes agieren. So kann man störenden Schattenwurf im Bild vermeiden.

⁶⁴ Vgl. Tietjen, Christina; Eduversum GmbH (Hrsg): Ablauf des Unterrichts: zweiter Tag.

⁶⁵ weitere Infos: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.38.

Übung: Schneckenrennen

Das Schneckenrennen soll der ersten Auseinandersetzung mit der praktischen Arbeit an der Animation dienen. Ein Arbeitsplatz wird vor der Einheit aufgebaut, da diese Übung als Einstieg in die Einheit dienen soll. Sechs Schnecken laufen auf einer Rennstrecke ein Rennen gegeneinander. Immer zwei Teilnehmende bewegen zusammen eine Schnecke und dies unterschiedlich schnell. Es werden sechs Schneckenmagneten und eine Rennbahn gebraucht. Die Rennbahn kann auf dem Tisch befestigt werden oder an einer Tafel angezeichnet werden. Der Durchführende fotografiert die Einzelbilder und reiht sie in der Software Windows Movie Maker aneinander. So kann nach dem Anschauen der Animation die Geschwindigkeit der Bewegungen erkundet werden und erprobt werden wie fein die Veränderungen sein müssen, um Ruckeln in der fertigen Animation zu vermeiden.⁶⁶

Aufgabe

Die Planung des Vor- und Abspanns wird selbstständig von den Kleingruppen erledigt. Wenn nötig kann dafür auch Arbeitsblatt 4 aus Anhang 10 benutzt werden. Die Teilnehmenden fotografieren den Vorspann⁶⁷, die einzelnen Szenen, ihre Einstellungen und den Abspann chronologisch nacheinander ab. Dies geschieht Bild für Bild. Wenn die Gruppe damit einverstanden ist, werden nach jeder Szene die Rollen gewechselt, dass jeder Teilnehmender verschiedene Aufgaben im Produktionsprozess übernehmen kann. Das erstellte Storyboard ist der Fahrplan. Die Materialliste ist Ratgeber für jede neue Szene. Jeder Gruppe steht ein Durchführender als Hilfe zur Seite.

⁶⁶ Vgl. Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (Hrsg): Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.52.

⁶⁷ Ideen für Vorspann/ Abspann: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.19.

6.3.5.7 Schritte zum Trickfilm 5: Montage, Schnitt

Die Montage ist die Ordnung und Zusammensetzung der einzelnen Einstellungen zu einem gesamten Film. Die Bilder werden dabei so zusammengefügt, dass sie den Sinn der Aussage unterstützen. Für die Übergänge zwischen den Einstellungen gibt es folgende Möglichkeiten. Die erste und einfachste ist der harte Schnitt, „bei dem, an das letzte Bild einer Einstellung das erste Bild der nächsten Einstellung anschließt.“⁶⁸ Innerhalb einer Szene ist der Schnitt wie der Blickwechsel des Zuschauers zu verstehen, der sich Blick für Blick den Überblick über ein Geschehen verschafft. Weichere Übergänge werden durch Ein- und Ausblenden aus oder in Schwarzbild gemacht. Sie werden auch als Auf- oder Abblende bezeichnet. Selten wird dies auch in oder aus einem Weißbild gemacht. Die Blende teilt meist inhaltliche Kapitel voneinander und gibt dem Zuschauer dabei Zeit, „sich in den Film einzufühlen oder aus der Wirklichkeit des Films in die eigene zurückzukehren. Diese Blendenart ist mit dem Vorhang des Theaters vergleichbar, der seinen Zuschauern den Blick auf die Bühne freigibt oder verschließt“.⁶⁹ Weiterhin gibt es noch die Überblendung, bei der sich die Bilder einer Einstellung über eine kurze Übergangszeit mit den Bildern der nächsten Einstellung vermischen. Mit der Überblendung kann man voneinander verschiedene Sachverhalte miteinander verbinden. „Für eine ganz kurze Zeit verbindet der Betrachter im Unterbewußtsein die soeben erlebte Szene mit der folgenden.“⁷⁰

Umsetzung im Workshop: In diesem Trickfilmworkshop wird der Schnitt von den Durchführenden übernommen, da er sehr zeitintensiv ist und die Einführung in die Software und das Einarbeiten den zeitlichen Rahmen sprengen würde. So kann jeweils eine der durchführenden Personen den Schnitt für einen Trickfilm übernehmen. Es kann parallel zu der Erstellung der Animation gearbeitet werden, da die Kleingruppen die Einzelbilder nach jeder Szene abspeichern. Die Ergebnisse können jeder Gruppe zwischendurch präsentiert werden. So sehen die Teilnehmenden zeitnah was sie geschafft haben und werden dadurch motiviert, an ihrem Trickfilm weiter zu arbeiten.

68 Walther, Günther: Video: Filmschnitt: Die kreative und praktische Seite der Nachbearbeitung. Gilching: vfv verlag für Foto, Film und Video, 1992, S.77..

69 Ebd., S.84

70 Ebd., S.85

6.3.5.8 Schritte zum Trickfilm 6:Töne im Film

Theorie

Arten des Tons: Im Film existieren verschiedene Arten des Tons. Der eine ist der sogenannte Bildton, dessen Quelle (Mensch oder Objekt) der Zuschauer auf dem Bild sehen kann. Er heißt deswegen auch „on screen“ und wird auch als „ON“ im Storyboard bezeichnet. Er kann gesprochener Text, ein Dialog, ein Geräusch oder auch Atmosphäre (zum Beispiel Straßengeräusche) oder Musik sein. Die andere Möglichkeit von Tönen ist, dass sie „off screen“ im Film eine Rolle spielen. Diese Töne werden im Storyboard als „OFF“ bezeichnet. Sie sind der sogenannte Fremdton, der von den Darstellern in der Szene nicht wahrgenommen werden kann. Es können Geräusche ohne visuell sichtbare Quelle im Bild sein oder auch Sprache, die als Kommentar wie bei einem Erzähler vorkommt. Es kann auch die Stimme aus dem „OFF“ sein, welche dann vom Zuschauer als Gedanken des sichtbaren Darstellers wahrgenommen werden. Fremdton kann auch Musik sein.⁷¹

Musik kann nach verschiedenen Prinzipien im Film angewandt werden. Erstens kann die deskriptive Technik angewendet werden. Dabei wird durch Imitation oder Stilisierung von Geräuschen und Unterstreichung von Bewegungen das Bild ergänzt. Die zweite Möglichkeit ist die Moodtechnik. Dabei werden musikalische Stimmungsbilder zu den Szenen entworfen. Es wird also der Stimmungsgehalt der sichtbaren Vorgänge durch Musik unterstrichen oder sogar erst generiert. Man kann mit Musik sogar nicht sichtbare Befindlichkeiten und Ausdrücke vermitteln. Die Leitmotivtechnik arbeitet mit wiederkehrenden Motiven. Das sind zum Beispiel Kennmelodien einzelner Darsteller, die immer wieder laufen, wenn der Darsteller sichtbar auftaucht.⁷²

Verwendung von Musik und Geräuschen für eigene Projekte: Wenn die Trickfilme im Internet zugänglich gemacht werden sollen oder bei Wettbewerben eingeschickt werden sollen, muss man peinlichst darauf achten, dass die verwendeten Musikstücke dafür freigegeben sind. Man hat die Möglichkeit Musik befreundeter Künstlerinnen und Künstler zu verwenden. So besteht die Möglichkeit diese direkt um Erlaubnis zu fragen. Weiterhin können natürlich alle benötigten Audiodateien selbst aufgenommen wer-

⁷¹ Bullerjahn, Claudia: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg: Wißner-Verlag, 2001, S.10.

⁷² Ebd., S.77

den. So kann das gesamte Problem komplett umgangen werden. Es gibt im Internet Plattformen, die Musik zum Download anbieten. Die verwendbaren Dateien sind meist mit einer CC-Lizenz (Creative Commons) versehen, die verschiedene Formen haben kann.⁷³ Andere Internetangebote sind speziell für Projekte mit Kindern und Jugendlichen konzipiert. Die Bedingungen der Verwendung sollten vorher immer genau gelesen werden. Eine Auswahl von solchen Internetseiten folgt in der Tabelle.

Tabelle 15: Links zu Quellen für Musik, Sounds und Geräusche⁷⁴

Musik (Links)	Sounds, Geräusche (Links)
www.frametraxx.de	http://www.hoerspielbox.de/
www.jamendo.com	http://www.audiyou.de
http://opsound.org/	http://www.geraeuschesammler.de/
http://www.audiyou.de	http://www.salamisound.de
http://www.bargus.org/musiclibrary.html	http://www.auditorix.de/
https://musopen.org/	http://www.soundgator.com/
http://www.auditorix.de/	http://www.looperman.com/loops

Tipps für die Umsetzung von Audioaufnahmen: Die Aufnahmen der Texte und Geräusche soll in einem sehr ruhigen Raum stattfinden. Wenn die Aufnahme läuft, ist absolute Ruhe einzuhalten. Die Teilnehmenden müssen gerade und mit gleichem Abstand ins Mikrofon sprechen. Das Mikrofon kann auch in einer Webcam integriert sein. So ist in Kombination mit einer Software wie Audacity eventuell die Möglichkeit für einfache Aufnahmen von Sprechertexten schon durch die vorhandenen Webcams für die Animationen gegeben. Die Sprecher müssen sich Mühe geben die Texte deutlich auszusprechen, außer die Figur verlangt etwas anderes. Falls die Aufnahmen mit extra Aufnahmegeräten gemacht werden, gibt es einen Tipp. Der Aufnahmepegel sollte im Bereich von 9 bis 12 dB liegen. Stimme ist sehr dynamisch. Einzelne Laute schlagen also manchmal sehr stark nach oben aus. Deswegen sollte der große Spielraum (Headroom) nach oben beachtet werden. Kontrollieren sie den Pegel anhand der Anzeige auf dem Aufnahmegerät oder auf dem Computerbildschirm und machen sie unbedingt einige kurze Testaufnahmen, bevor die richtigen Aufnahmen losgehen. Es geht

⁷³ weitere Infos unter: <http://de.creativecommons.org>

⁷⁴ übernommen von: Rösche, Eike (Hrsg): Freie Musik. Erfurt: o.J..

erst los, wenn die Lautstärke definitiv stimmt. Diese Vorarbeit lohnt sich auf jeden Fall und bewahrt sie vor bösen Überraschungen. Bei der Aufnahme von Dialogen oder Sprechertexten sollte versucht werden, die Animationen parallel zur Aufnahme anzuschauen. So können die Teilnehmenden anhand der Bilder ihre Einsätze sehen und auch die Geschwindigkeit der Sprache an die Länge der Einstellungen oder Szenen anpassen.

Aufgaben

a) Die Kleingruppen erstellen die Tonliste. Die Jugendlichen machen sich eine Vorstellung von der Aussage der Bilder und versuchen die richtigen Töne zur Unterstützung dieser zu finden. Dabei wird wieder chronologisch vorgegangen. Am besten schaut sich jede Gruppe die eigene Animation mehrmals dazu an. Die Vorlage für die Tonliste (Arbeitsblatt 6: Tonliste) ist in Anhang 12 zu finden. Ein Durchführender steht jeder Gruppe als Hilfe zur Seite.

b) Die Teilnehmenden sollen in den vorgeschlagenen Internetangeboten nach den Tönen recherchieren, die sie für ihre Trickfilme benötigen. Diese sollen nach Szenen geordnet auf dem Computer gespeichert werden. Weiterhin sollen die Daten auf ein Speichermedium übertragen werden, um dann auf den Laptops weiter verwendet werden zu können. Ein Durchführender steht als Hilfe zur Seite.

c) Die einzelnen Gruppen machen mithilfe eines Durchführenden ihre Audioaufnahmen (Dialoge, Sprechertexte, Geräusche, Musik). Dazu wird die erstellte Tonliste chronologisch abgearbeitet.

6.4 Präsentation der Ergebnisse

Ein Prinzip von Projekten kultureller Bildung ist es Öffentlichkeit herzustellen. In diesem Projekt werden die Trickfilme erstens in der Projektgruppe und zweitens vor der gesamten Schule und den Eltern am Ende der Projektwoche vorgeführt. Die Ergebnisse des Workshops könnten außerdem auch auf der Zeugnisausgabe am Ende des Schuljahres vorgeführt werden. Es bestünde zusätzlich die Möglichkeit an Wettbewerben für Schüler und Schülerinnen teilzunehmen und die Trickfilme an diese zu senden. Für Wettbewerbe sind meist sehr strenge Teilnahmebedingungen (Fristen, Al-

tersvorgaben, Themen, Längen der Beiträge) zu erfüllen. Sollte eine Teilnahme in Betracht gezogen werden, sind diese bei der Planung zu beachten. Die Teilnahme an einem Wettbewerb kann die Jugendlichen zusätzlich motivieren.

6.5 Nachbereitung: Evaluation des Angebots

Die Evaluation des Trickfilmworkshops kann teilnehmerorientiert durchgeführt werden. Dabei werden am Anfang des Projekts in der ersten Gesprächsrunde die Erwartungen der Teilnehmenden an den Trickfilmworkshop besprochen und für jede Person festgehalten, was sie besonders am Thema Trickfilm interessiert. Am Ende des Projektes zum auswertenden Gespräch wird dann besprochen, was die Teilnehmenden tatsächlich im Workshop gelernt haben und was ihnen besonders gefallen hat. So besteht die Möglichkeit diese Ergebnisse abzugleichen und zu analysieren, ob man den Erwartungen und Wünschen der Teilnehmenden gerecht geworden ist. Die Durchführenden sollten die Antworten unbedingt schriftlich festhalten, um sie weiter verwenden zu können. Man könnte die Antworten zum Beispiel auch für eine Onlinepräsentation des Projektes nutzen.

7 Evaluationsinstrumente für Projekte der kulturellen Bildung: der Kompetenznachweis Kultur

Der Kompetenznachweis Kultur (im folgenden KNK genannt) ist ein bundesweit anerkannter Bildungspass für Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 12 bis 27 Jahren, die an kulturpädagogischen Projekten und Kursen teilnehmen. Er wurde von der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung (BKJ) entwickelt und kann in Projekten vergeben werden, die kulturell oder künstlerisch-ästhetisch ausgerichtet sind. Er wird schriftlich vergeben und ist kostenlos. Der KNK dokumentiert dabei Selbst-, Sozial- und Methodenkompetenzen, die durch künstlerisch-kreatives Engagement gezeigt und gestärkt werden. Die Bedingung ist, dass die Projekte mindestens über einen Projektzeitraum von circa fünfzig Zeitstunden stattfinden. Die Jugendlichen oder Erwachsenen können sich freiwillig entscheiden, den KNK für ihre Teilnahme an einem kulturellen Angebot zu erhalten. Er wird nur von geschulten Fachkräften der kulturellen Bildung vergeben. Etwas Besonderes ist, dass er im Dialog und Austausch mit den Jugendlichen entsteht. Er fördert die Sensibilisierung der Jugendlichen für ihre eigenen Kompetenzen und versucht diesen Kompetenzen Anerkennung in der Arbeitswelt zu verschaffen. Außerdem soll er die Wirkungen kultureller Bildung sichtbar machen. Teilnehmerorientierung und freiwillige Teilnahme sind weitere Bedingungen für Projekte, in denen der KNK vergeben werden kann. Die Angebote sollen Möglichkeiten zur Partizipation und Teilhabe eröffnen.⁷⁵ Eine Liste von KNK-Beratern in Leipzig liegt auf den Internetseiten der Landesvereinigung kulturelle Jugendbildung (LKJ) vor.⁷⁶ Diese können für medienpädagogische Projekte kostenlos den KNK durchführen. Dies bedeutet auch, dass kein Mehraufwand für die Projektleiter und Lehrende entsteht, da die Berater den Dialog mit den Jugendlichen übernehmen und den Bildungspass verfassen.

⁷⁵ Vgl. Schorn, Brigitte ; Timmerberg, Vera ; Thomas, Joachim ; Fuchs, Max: Der Kompetenznachweis Kultur : Stärken sichtbar machen ; Praxisleitfaden. 2. Aufl.. Remscheid: BKJ, 2009.

⁷⁶ Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung. eV. LKJ: Netzwerk. Stadt Leipzig.

8 Abschlussbetrachtungen und Anschlussfragen

Zum Abschluss möchte ich die Ergebnisse dieser Arbeit zusammentragen. Es wurden im ersten theoretischen Teil verschiedene Aspekte der Beschäftigung mit dem Feld der kulturellen Bildung an allgemeinbildenden Schulen beleuchtet. So wurde die Wichtigkeit der kulturellen Bildung als Teil des Bildungsauftrags von Schulen, Allgemeinwissen zu vermitteln, hervorgehoben. Die wichtige Rolle von Medien in der heutigen Kultur wurde herausgearbeitet und dadurch Medienkompetenz als immanenter Bestandteil von Kompetenz zur Bewältigung des Alltags definiert. Medienbezogene Bildungsarbeit und die Vermittlung von Medienkompetenz sind zu Aufgaben von Schulen, als wichtigen Lernorten für Jugendliche, geworden. Es wurde gezeigt, dass der Fachdiskurs um die Fachtermini aktuell ist. Dieses Thema konnte im Rahmen der Arbeit nur erwähnt werden. Dabei ist für mich die Entscheidung gefallen, dass Medienprojektarbeit an Schulen eine Mischung aus Medien-erziehung und -bildung ist, da sie durch gerichtete und selbst initiierte Lernprozesse bestimmt ist. Ich verweigere mich also diese zwei Begriffe synonym zu verwenden. Durch die Verankerung der Medienerziehung und auch -bildung in den für allgemeinbildenden Schulen verbindlichen Dokumenten zur Gestaltung des Unterrichts an sächsischen Schulen konnte gezeigt werden, dass der Fachdiskurs um die Bildung die schulische Bildungsarbeit langsam aber stetig beeinflusst. Zwar sind die bis jetzt verbindlichen Dokumente, wie die sächsischen Lehrpläne, veraltet aber die stetige Arbeit der Kultusministerkonferenz an Empfehlungen und Strategien für die Reform der Schulgesetze zeigt ihre Wirkung. So soll bis zum Schuljahr 2017/18 das Schulgesetz überarbeitet werden. Mehr Möglichkeiten zur Vermittlung und Förderung der Entwicklung von Sozialkompetenzen sollen zukünftig den schulischen Alltag bereichern und dadurch die Lernenden zusätzlich individuell gefördert werden. Dafür bietet sich eben gerade die medienbezogene Projektarbeit in verschiedenen Formaten an. In ihr werden besonders soziale Kompetenzen durch Gruppenarbeit gefördert. So kann man die Hoffnung darauf äußern, dass kultur- und auch medienpädagogische Angebote zukünftig einen immer größeren Platz im Bildungsgeschehen an allgemeinbildenden Schulen einnehmen werden. Zur Veranschaulichung von Medienarbeit an allgemeinbildenden Schulen wurden in dieser Arbeit zwei Projekte in verschiedenen Formaten vorgestellt, die ausführlich dokumentiert

wurden. Das erste ist ein fächerübergreifender Unterricht und das zweite ein außerunterrichtlicher Workshop. Es hat sich bei der Recherche gezeigt, dass es schwer ist, umfang- und detailreiche Dokumentation von Projekten an allgemeinbildenden Schulen mit Bezug zum Medium Trickfilm zu finden. So habe ich nur ein Projekt online gefunden, welches meinen Ansprüchen entsprach und zusätzlich ein eigenes, von mir im Jahr 2014 durchgeführtes, Projekt beschrieben. Im Anschluss daran wurde ein Praxisbeispiel entwickelt, anhand dessen die Phasen eines medienpädagogischen Projektes gezeigt werden konnten: die Planungsphase, die Vorbereitung, die Durchführung und die Nachbereitung. Zweitens wurde ein umfangreicher Reader für die Produktion eines Trickfilms in sechs Schritten entwickelt. Dieser nützt außerschulischen Akteuren bei der Durchführung von Trickfilmprojekten dadurch, dass jeder Schritt eine Erklärung des medienspezifischen Fachwissens enthält und Aufgaben und Übungen für die Teilnehmenden hinzugefügt wurden. Besonderen Wert für die Praxis erhält der Reader dadurch, dass bei vielen Schritten Hinweise und Tipps zur Umsetzung im Workshop erläutert sind. Außerdem ist für die praktische Umsetzung für Vorhaben dieser Art besonders hilfreich, dass zahlreiche Dokumentvorlagen und Arbeitsblätter zur Verwendung in der Praxis erstellt wurden und im Anhang beigefügt sind. Das Praxisbeispiel folgt den Prinzipien: Ganzheitlichkeit und mehrdimensionales Lernen, Handlungs-, Prozess- und Produktorientierung, Förderung von Medien- und Handlungskompetenz und soziales Lernen. Die Finanzierung von medienpädagogischen Vorhaben konnte nur kurz aufgegriffen werden, da dieses Thema zu umfangreich für diese Arbeit ist. Man kann dazu sagen, dass Durchführende sich selbstständig informieren müssen um ihre Honorare, also ihr Einkommen zu sichern. Zum Abschluss der Arbeit wurde noch ein bundesweit anerkanntes und immer mehr etabliertes Instrument zur Evaluation von kulturellen und künstlerisch ausgerichteten Projekten, welches von der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. (BKJ) entwickelt wurde, beleuchtet: der Kompetenznachweis Kultur (KNK). Dieser ist ein akzeptiertes Werkzeug zur Dokumentation von Kompetenzen, die in Angeboten der kulturellen Bildung entwickelt und gefördert werden. Der KNK ist aber nur für Projekte ab rund 50 Zeitstunden gedacht. Für Projekte in Schulen ist dies problematisch, da sie aufgrund der verfügbaren Zeit neben dem Unterricht meist nicht eine so lange Projektdauer aufweisen können. Also wäre es eine Aufgabe ein Evaluationsinstrument für kürzere Projekte zu entwickeln und zu etablieren.

9 Literaturverzeichnis

Literatur:

Baake, Dieter: Medienkompetenz- Begrifflichkeit und sozialer Wandel. In: von Rein, Antje: Medienkompetenz als Schlüsselbegriff. Leipzig: Klinkhardt, 1996.

Braun, Tom ; Fuchs, Max ; Kelb, Viola: Auf dem Weg zur Kulturschule : Bausteine zu Theorie und Praxis der Kulturellen Schulentwicklung. München: kopaed, 2010.

Bullerjahn, Claudia: Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Augsburg: Wißner-Verlag, 2001.

Cristiano, Giuseppe: Storyboard Design: Grundlagen, Übungen und Techniken: Ein Kurs für Illustratoren, Regisseure, Produzenten und Drehbuchautoren. München: Stiebner Verlag GmbH, 2008.

Haller, Aranka ; Kwauka, Lena: Kulturelle Bildung als Allgemeinbildung. In: Bischoff, Johann ; Brandi, Bettina (Hrsg.): Merseburger Medienpädagogische Schriften : Kulturstudium in Deutschland : mit ausgewählten Beispielen der Ausbildung an der Hochschule Merseburg. Bnd. 9. Herzogenrath: Shaker Verlag GmbH, 2016.

Hau, Rita ; Kulf, Eberhard: PONS Wörterbuch für Schule und Studium Latein-Deutsch : Rund 90000 Stichwörter und Wendungen. 3. neu bearbeitete Aufl.. Stuttgart: Ernst Klett Sprachen GmbH, 2003.

Hugger, Kai: Bildung im gegenwärtigen Mediatisierungsprozess. In: Bockhorst, Hildegard ; Reinwand, Vanessa-Isabelle ; Zacharias, Wolfgang (Hrsg): Handbuch Kulturelle Bildung. München: kopaed, 2012.

Kandorfer, Pierre: DuMont's Lehrbuch der Filmgestaltung: Theoretisch-technische Grundlagen der Filmkunde. 5. Aufl.. Köln: DuMont Buchverlag, 1994.

Kelb, Viola: Kultur macht Schule: Innovative Bildungsallianzen- Neue Lernqualitäten. München: kopaed, 2007.

Kelb, Viola: Qualität für Kulturelle Bildung an der Kulturschule- Potenziale der außerschulischen Partner. In: Braun, Tom ; Fuchs, Max ; Kelb, Viola ; Schorn, Brigitte (Hrsg): Auf dem Weg zur Kulturschule II : Weitere Bausteine zu Theorie und Praxis der Kulturellen Schulentwicklung. München: kopaed, 2013.

Köck, Peter: Wörterbuch für Erziehung und Unterricht : das bewährte Fachlexikon für Studium und Praxis. Augsburg: Brigg Pädagogik, 2008.

Marotzki, Winfried: Einführung in die Erziehungswissenschaft. Stuttgart: Budrich UTB, 2005.

Moore, Jo Ellen: Geschichten schreiben - Schritt für Schritt : 5. bis 7. Klasse. 2. Aufl.. Buxtehude: Persen Verlag, 2005.

Schorb, Bernd: Handlungsorientierte Medienpädagogik. In: Sander, Uwe ; Gross, Friederike ; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik. Berlin Heidelberg New York: Springer-Verlag, 2008.

Schorn, Brigitte ; Timmerberg, Vera ; Thomas, Joachim ; Fuchs, Max: Der Kompetenznachweis Kultur : Stärken sichtbar machen ; Praxisleitfaden. 2. Aufl.. Remscheid: BKJ, 2009.

Walther, Günther: Video: Filmschnitt: Die kreative und praktische Seite der Nachbearbeitung. Gilching: vfv Verlag für Foto, Film und Video, 1992.

Weiss Robert: Vor der Kamera : Einführendes Handbuch in die Filmarbeit für Schauspieler/innen, Regisseure/innen, Theaterpädagogen/innen im Studium und in der Praxis, für Journalisten/innen, Zeichen-, Medien-, Mittelschul- und Oberstufenlehrer/innen, für Film- und Videogruppen in Schule und Freizeit. Reihe schau-spiel Bnd 6. Wädenswil: Verlag Stutz + Co. AG, 1992.

Online:

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz: Gesetz über Urheberrecht. Online im Internet: <https://www.gesetze-im-internet.de/urhg/> [Letzter Zugriff: 15.02.2017]

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz: Jugendschutzgesetz. Online im Internet: <https://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html> [Letzter Zugriff: 15.02.2017]

Bundesministerium der Justiz und für Verbraucherschutz: §22 KunstUr-hG. Online im Internet: <https://www.gesetze-im-internet.de/kunsturhg/BJNR000070907.html> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Bundesministerium für Bildung: Filmische Einheiten. Berlin: 2016. Online im Internet: http://www.mediamanual.at/mediamanual/leitfaden/filmgestaltung/grundelemente/sprache_des_films/film_einheit01.php [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL): Verpflegung in Schulen. Ergebnisse einer bundesweiten Studie.o.O.: neues handeln GmbH, 2016. Online im Internet: https://www.in-form.de/fileadmin/redaktion/Publikationen/pdfs/6_INFORM_Monitor_Verpflegung_Schule.pdf [Letzter Zugriff: 15.02.2017]

Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Eckwerte zur Medienerziehung. Dresden: 2004. Online im Internet: <http://www.schule.sachsen.de/lpdb/> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung des Gymnasiums. Dresden: 2004. Online im Internet: <http://www.schule.sachsen.de/lpdb/> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung der Mittelschule. Dresden: 2004. Online im Internet: <http://www.schule.sachsen.de/lpdb/> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne : Leistungsbeschreibung der Schule zur Lernförderung. Dresden: 2004. Online im Internet: <http://www.schule.sachsen.de/lpdb/> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Debski, Andreas; LVZ (Hrsg): Sachsen will Lehrpläne ausdünnen und Sozialkompetenz vermitteln : Interview mit Kultusministerin Brunhild Kurth. Leipzig: 2016. Online im Internet: <http://www.lvz.de/Mitteldeutschland/News/Sachsen-will-Lehrplaene-ausduennen-und-Sozialkompetenz-vermitteln> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Drehbuchwerkstatt München; Hochschule für Film und Fernsehen (Hrsg): Wie ein Exposé aussieht. München. Online im Internet: <https://www.drehbuchwerkstatt.de/Fachtexte/expose.htm> [Letzter Zugriff: 11.02.2017]

Europäische EDV-Akademie des Rechts gGmbH (Hrsg): Was ist CC?. Merzig: 2017. Online im Internet: <http://de.creativecommons.org> [Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Grütze, Marina (Hrsg): Ergebnisse des Trickfilmworkshops „Geschichten in bewegten Bildern“ (2014). Leipzig: 2014. Online im Internet: <https://vimeo.com/user46148477> [Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Iosivoni, Bianca ; Kneidl, Laura: Die 7-Punkt-Struktur. 2013. Online im Internet: <http://schreibwahnsinn.de/die-7-punkt-struktur/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt : Strategie der Kultusministerkonferenz. Berlin, 2016. Online im Internet: <https://www.kmk.org/aktuelles/thema-2016-bildung-in-der-digitalen-welt.html> [Letzter Zugriff: 15.02.2017]

Kultusministerkonferenz: Medienbildung in der Schule. Berlin: 2008. Online im Internet: http://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen LfM (Hrsg): Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. Online im Internet: http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/index.php?view=product_detail&product_id=110 [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg LMZ (Hrsg): Making words move- Tricks im Englischunterricht. Karlsruhe, Stuttgart: 2004. Online im Internet: <http://www.lmz-bw.de/making-words-move.html> [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Landesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung. eV. LKJ: Netzwerk: Stadt Leipzig. Online im Internet: <http://lkj-sachsen.de/kompetenz-nachweis-kultur/netzwerk#Stadtleipzig> [Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Rösche, Eike (Hrsg): Freie Musik. Erfurt: o.J.. Online im Internet: <https://www.medienpaedagogik-praxis.de/> [Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Schorn, Brigitte: Prinzipien kultureller Bildung integrieren : Praxisorientierte Anregungen für Kooperationsprojekte und kulturelle Schulentwicklung. In: Magazin Kulturelle Bildung Nr.3. Remscheid: BKJ, 2009. Online im Internet: https://www.bkj.de/fileadmin/user_upload/documents/Publikationen/Magazin_KULTURELLE_BILDUNG/bkj_kulturelle_bildg_nr3.pdf [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

Sächsisches Staatsministerium für Kultus: Schulordnungen der verschiedenen Schularten in Sachsen. Online im Internet: <http://www.schule.sachsen.de/1748.htm> [Letzter Zugriff: 15.02.2017]

Tietjen, Christina; Eduversum GmbH (Hrsg): Ablauf des Unterrichts: zweiter Tag. Online im Internet: <https://www.lehrer-online.de/unterricht/grundschule/musische-faecher/kunst-musik-und-kultur/unterrichtseinheit/seite/ue/trickfilm-workshop-wir-koennen-was-bewegen/ablauf-des-unterrichtsprojekts-zweiter-tag/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Weller, Dirk Oliver; Landesakademie für Fortbildung und Personalentwicklung an Schulen (Hrsg): Die Einstellungsgrößen im Film: Lösungen. o.O: o.J.. Online im Internet: https://lehrerfortbildung-bw.de/werkstatt/video/unterricht/baum/jobs/BW02einstellungsgr_loesung.pdf Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Tabelle 1:

<https://www.slm-online.de/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.saek.de/saek-studios/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
https://mesax.datenbank-bildungsmedien.net/mz_medienzentren?pid=dmma169ifb3ur76u709jod57n3 [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.freie-radios.de/radios/adressliste.html> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
http://visionale-leipzig.de/sites/visionale-leipzig.de/files/broschuere_ak.pdf [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Tabelle 4:

www.gruppenspiele-hits.de/kennenlernspiele.html [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.abb-seminare.de/blog/workshop-spiele/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.seminar-lernen.de/auffrischer/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.spielereader.org> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
http://www.jrk-westfalen.de/fileadmin/user_upload/06-Service/06-02-Materialien/OWE_Teil_2_Ansicht.pdf [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.spielefuerviele.de/katalog/kategorien/index.asp> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
http://www.bosch-stiftung.de/content/language1/downloads/Bewegung_Bewegungspausen.pdf [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Bilder Eadweard Muybridge:

Muybridge, Eadweard: The Horse in Motion. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion.jpg [Letzter Zugriff: 14.02.2017]
Muybridge, Eadweard: Buffalo sequence. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Muybridge_Buffalo_sequence.jpg [Letzter Zugriff: 14.02.2017]
Muybridge, Eadweard: Elephant walking. Online im Internet: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Elephant_walking.jpg [Letzter Zugriff: 14.02.2017]

Tabelle 11 und 12:

<https://www.youtube.com/watch?v=AaaitgKbr8k> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
https://www.youtube.com/watch?v=qBjLW5_dGAM [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=s12legFfcds> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=NT7S2zHtg0U> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=yvix8SD-vao> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
http://stellmach.com/Webseiten/workshops/HFF_09_dt.html [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://vimeo.com/146755952> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=Xq4vtcVfD6A> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=Q4EjwmQW1GU> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=AbDi-9vfYR0> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=E4DB8H13oqw> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=FRbzsGFUPlc> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=XJTFSZRaaSg> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://vimeo.com/146755687> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
https://www.youtube.com/watch?time_continue=125&v=Ron6lYtRxnk [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=ymC7xSNq75c> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Tabelle 14:

<https://www.youtube.com/watch?v=h4FdZ3DaXDc> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://www.youtube.com/watch?v=3cFiXjioR0M> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Beispiel Storyboard:

http://stellmach.com/Webseiten/workshops/HFF_09_dt.html [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

Tabelle 15:

www.frametraxx.de [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
www.jamendo.com [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://opsound.org/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.audiyou.de> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.bargus.org/musiclibrary.html> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<https://musopen.org/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.audiorix.de/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.hoerspielbox.de/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.audiyou.de> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.geraeuschesammler.de/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.salamisound.de> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.soundgator.com/> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]
<http://www.looperman.com/loops> [Letzter Zugriff: 10.02.2017]

10 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1	S. 22	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 2	S. 26	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 3	S. 26	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 4	S. 26	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 5	S. 25	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 6	S. 25	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 7	S. 25	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 8	S. 25	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 9	S. 25	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 10	S. 28	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 11	S. 28	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 12	S. 28	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]
Abb. 13	S. 28	LfM: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007. [Letzter Zugriff: 09.02.2017]

11 Anhang

Anhang 1:

Die Quellenverweise zu den Anhängen 1 a) bis g) sind in Punkt 4.1 vermerkt.

a) Ziele der Medienerziehung in der Grundschule

Handlungsfeld I	Medien auswählen und nutzen	<ul style="list-style-type: none">- Kennen verschiedener Medienangebote unter Berücksichtigung nichtmedialer Handlungsmöglichkeiten- Erwerben von Fähigkeiten für das sachbezogene, begründete Auswählen und Nutzen von Medien zum Lernen, Informieren, Spielen und Unterhalten im Hinblick auf eigene Interessen und Bedürfnisse, z. B. Lehrbücher, Nachschlagewerke
Handlungsfeld II	Medien gestalten und verbreiten	<ul style="list-style-type: none">- Erwerben von Kenntnissen und ersten Erfahrungen im Herstellen und Präsentieren eigener Medienbeiträge, bezogen auf Bilder/Fotos, Hörbeiträge und Druckerzeugnisse
Handlungsfeld III	Mediengestaltungen verstehen und bewerten	<ul style="list-style-type: none">- Aneignen von Kenntnissen zu den Gestaltungsmitteln Schrift, Bild und Ton- Einblick gewinnen in verschiedene Darstellungsformen, Gestaltungstechniken- Erkunden von Gestaltungsabsichten und Gestaltungsmitteln

Handlungsfeld IV	Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erfassen und Verstehen von Medieneinflüssen auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen - Ausdrücken von medienbeeinflussten Vorstellungen und Gefühlen - Aneignen von Fähigkeiten zum Unterscheiden von Realität und Fiktion
------------------	--	---

b) Ziele der Medienerziehung in den Klassenstufen 5 – 10 der Mittelschulen und allgemein bildenden Gymnasien

Handlungsfeld I	Medien auswählen und nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - vertiefendes Auseinandersetzen mit den Medienfunktionen: <ul style="list-style-type: none"> · Informieren · Lernen · Unterhalten · Spielen - Kennen lernen weiterer Funktionen (z. B. Simulieren, Kommunizieren, Kooperieren) - Deuten dieser Funktionen in komplexen Wirkungszusammenhängen - Unterscheiden lernen zwischen medialen und nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten
Handlungsfeld II	Medien gestalten und verbreiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erweitern der Möglichkeiten medialer Vermittlung eigener Aussagen im Hinblick auf traditionelle Medien wie Bilder/Fotografien, Druckerzeugnisse, Hör- und Videobeiträge - Auseinandersetzen mit der Spezifik computerbasierter Medienbeiträge (Homepage, Hypertext) - Erwerben der Fähigkeit, Medienbeiträge nach charakteristischen Merkmalen zu klassifizieren und Gestaltungsmerkmale bewusst anzuwenden

Handlungsfeld III	Mediengestaltung verstehen und bewerten	<ul style="list-style-type: none"> - Vertiefen der Kenntnisse zu den Mediengestaltungsmitteln Schrift, Bild und Ton - detailliertes Auseinandersetzen mit wichtigen Gestaltungsmitteln (z. B. Text- und Tonaufzeichnung, Grafik, Film, Tonmischung, Zeichentrick, Animation, Kameratechniken, Filmmontagen) und Gestaltungsabsichten (z. B. Information, Aufklärung, Propaganda, Werbung)
Handlungsfeld IV	Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen, Ausdrücken und Einordnen von Medieneinflüssen auf Vorstellungen, Gefühle und Verhaltensorientierungen - Unterscheiden lernen zwischen medialer Darstellung und Realität - sich der Medieneinflüsse auf Wertorientierungen, Moralvorstellungen und Lebensgewohnheiten bewusst werden
Handlungsfeld V	Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erkennen und beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - Erkennen und Beurteilen ökonomischer, rechtlicher und personaler sowie weiterer politischer oder institutioneller Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung - exemplarisches Erarbeiten entsprechender Bedingungen an ausgewählten Medienbereichen (z. B. Printmedien, Rundfunk, Fernsehen, Computerspiele, Internetdienste) oder Programmparten (z. B. Musik, Unterhaltung, Nachrichten)

c) Ziele der Medienerziehung an allgemein bildenden Förderschulen in den Klassenstufen 5 - 9, die nicht nach Lehrplananforderungen der Grund- und Mittelschulen arbeiten

Schulen zur Lernförderung:

Handlungsfeld I	Medien auswählen und nutzen	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzen mit den Medienfunktionen: <ul style="list-style-type: none"> · Informieren · Lernen · Unterhalten · Spielen - Kennen weiterer Funktionen (z. B. Kommunizieren, Kooperieren) - Erwerben der Fähigkeit, zwischen medialen und nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten zu vergleichen
Handlungsfeld II	Medien gestalten und verbreiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erweitern der Möglichkeiten medialer Vermittlung eigener Aussagen im Hinblick auf traditionelle Medien wie Bilder/Fotografien, Druckerzeugnisse, Hör- und Videobeiträge - Erproben von Gestaltungsmerkmalen
Handlungsfeld III	Mediengestaltung verstehen und bewerten	<p>Klassenstufen 5 – 9:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erwerben von Kenntnissen zu den Mediengestaltungsmitteln Schrift, Bild und Ton - Vertiefen der Kenntnisse zu Gestaltungsmitteln (z. B. Text- und Tonaufzeichnung, Grafik) und Gestaltungsabsichten (z. B. Information, Aufklärung, Propaganda, Werbung)

Handlungsfeld IV	Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	Klassenstufen 5 – 9: - Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen auf Vorstellungen, Gefühle und Verhaltensorientierungen - Unterscheiden zwischen medialer Darstellung und Realität - Erkennen von Medieneinflüssen auf Wertorientierungen, Moralvorstellungen und Lebensgewohnheiten
Handlungsfeld V	Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erkennen und beurteilen	Klassenstufen 5 – 9: - exemplarisches Erarbeiten von Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung an ausgewählten Medienbereichen (z. B. Printmedien, Rundfunk, Fernsehen, Computerspiele, Internetdienste) oder Programmparten (z. B. Musik, Unterhaltung, Nachrichten)

d) Schulen für geistig Behinderte:

Handlungsfeld I	Medien auswählen und nutzen	- Erleben zielgerichteter und sinnvoller Mediennutzung unter Berücksichtigung nichtmedialer Handlungsmöglichkeiten - Erwerb von Fähigkeiten für das sachbezogene Auswählen und Nutzen von Medien zum Lernen, Informieren, Spielen, Unterhalten und Kommunizieren im Hinblick auf eigene Interessen und Bedürfnisse - Nutzen von Medien als Mittel der Selbstwahrnehmung
-----------------	-----------------------------	---

Handlungsfeld II	Medien gestalten und verbreiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erwerben von Kenntnissen und Erfahrungen im Herstellen und Präsentieren eigener Medienbeiträge bezogen auf Bilder/Fotos, Hörbeiträge und Druckerzeugnisse - Experimentieren und kreatives Gestalten mit Medien - Erkennen unterschiedlicher eigener Medienproduktionen als wesentliche Elemente sinnvoller Freizeitgestaltung (z. B. eigene Musikproduktionen, Bild- oder Filmarbeit)
Handlungsfeld III	Mediengestaltung verstehen und bewerten	<ul style="list-style-type: none"> - Entdecken und Anwenden eigener Gestaltungsmittel - Erkunden von Gestaltungsabsichten
Handlungsfeld IV	Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten	<ul style="list-style-type: none"> - Erfassen von Medieneinflüssen auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen - Anbahnen von Fähigkeiten zum Unterscheiden von Realität und Fiktion - Erkennen von Medieneinflüssen auf eigene Lebensgewohnheiten
Handlungsfeld V	Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung erkennen und beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> - exemplarisches Erarbeiten von Bedingungen der Medienproduktion und -verbreitung in ausgewählten Medienbereichen (z. B. Printmedien, Fotografie)

e) Comenius Institut (2004): Leistungsbeschreibung des Gymnasiums, S. 3-4

Überfachliche Ziele:

Die überfachlichen Ziele sind in allen Fächern zu realisieren.

- Die Schüler eignen sich systematisch intelligentes Wissen an, das von ihnen in unterschiedlichen Zusammenhängen genutzt und zunehmend selbstständig angewendet werden kann.
- Sie erwerben Wissen über die Gültigkeitsbedingungen spezifischer Erkenntnismethoden und lernen, dass Erkenntnisse von den eingesetzten Methoden abhängig sind. Dabei entwickeln sie ein differenziertes Weltverständnis.
- Sie lernen, Informationen zu gewinnen, einzuordnen und zu nutzen, um ihr Wissen zu erweitern, neu zu strukturieren und anzuwenden. Entscheidend sind Beschaffung, Umgang, Bewertung und Präsentation von Informationen.
- Sie erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse über Medien, Mediengestaltungen und Medienwirkungen.
- Sie lernen, mediengeprägte Probleme zu erfassen, zu analysieren und ihre medienkritischen Reflexionen zu verstärken.
- Die Schüler erwerben Lernstrategien, die selbstorganisiertes und selbstverantwortetes Lernen unterstützen und auf lebenslanges Lernen vorbereiten.
- Sie erwerben Problemlösestrategien. Sie lernen, planvoll zu beobachten und zu beschreiben, zu analysieren, zu ordnen und zu synthetisieren. Sie entwickeln die Fähigkeit, problembezogen deduktiv oder induktiv vorzugehen, Hypothesen zu bilden sowie zu überprüfen und gewonnene Erkenntnisse zu transferieren. Sie lernen in Alternativen zu denken, Phantasie und Kreativität zu entwickeln und zugleich Lösungen auf ihre Machbarkeit zu überprüfen.
- Sie entwickeln vertiefte Reflexions- und Diskursfähigkeit, um ihr Leben selbstbestimmt und verantwortlich zu führen. Sie lernen, Positionen, Lösungen und Lösungswege kritisch zu hinterfragen.
- Sie erwerben die Fähigkeit, differenziert Stellung zu beziehen und die eigene Meinung sachgerecht zu begründen. Sie eignen sich die Fähigkeit an, komplexe Sachverhalte unter Verwendung der entsprechenden Fachsprache sowohl mündlich als auch schriftlich stringent darzulegen.
- Sie entwickeln die Fähigkeit, effizient mit Zeit und Ressourcen umzugehen, sie lernen, Arbeitsabläufe zweckmäßig zu planen und zu gestalten sowie geistige und manuelle Operationen zu automatisieren.
- Sie üben sich im interdisziplinären Arbeiten, bereiten sich auf den Umgang mit vielschichtigen und vielgestaltigen Problemen und Themen vor und lernen, mit Phänomenen mehrperspektivisch umzugehen.
- Sie entwickeln Kommunikations- und Teamfähigkeit. Sie lernen, sich adressaten-, situations- und wirkungsbezogen zu verständigen und erkennen, dass Kooperation für die Problemlösung zweckdienlich ist.
- Die Schüler entwickeln die Fähigkeit zu Empathie und Perspektivwechsel und lernen, sich für die Rechte und Bedürfnisse anderer einzusetzen. Sie lernen unterschiedliche Positionen und Wertvorstellungen kennen und setzen sich mit ihnen auseinander, um sowohl eigene Positionen einzunehmen als auch anderen gegenüber Toleranz zu entwickeln. Sie entwickeln interkulturelle Kompetenz, um

in kulturellen Überschneidungssituationen offen zu sein, sich mit anderen zu verständigen und angemessen zu handeln.

- Sie nehmen natürliche Lebensräume differenziert wahr, entwickeln Interesse und Freude an der Natur und lernen verantwortungsvoll mit Ressourcen umzugehen.

- Die Schüler entwickeln ihre individuellen Wert- und Normvorstellungen auf der Basis der freiheitlich- demokratischen Grundordnung in Achtung vor dem Leben, dem Menschen und vor zukünftigen Generationen.

- Sie entwickeln eine persönliche Motivation für die Übernahme von Verantwortung in Schule und Gesellschaft.

f) Comenius Institut (2004): Leistungsbeschreibung der Mittelschule, S.3-4

Überfachliche Ziele

Die überfachlichen Ziele sind in allen Fächern zu realisieren.

- Die Schüler eignen sich systematisch intelligentes Wissen an, das von ihnen in unterschiedlichen Zusammenhängen genutzt und zunehmend selbstständig angewendet werden kann.

Sie erwerben Wissen über die Gültigkeitsbedingungen spezifischer Erkenntnismethoden und lernen, dass Erkenntnisse von den eingesetzten Methoden abhängig sind. Dabei entwickeln sie ein differenziertes Weltverständnis.

In der Mittelschule eignen sich die Schüler Wissen an, mit dem sie sich die wesentlichen Bereiche der Gesellschaft und Kultur erschließen, um Anforderungen in Schule und künftigem Erwachsenenleben gerecht zu werden. Sie erwerben strukturiertes und anschlussfähiges Wissen, das sie flexibel und gezielt anwenden können.

Die Schüler beherrschen zunehmend die Kulturtechniken. In allen Fächern entwickeln sie ihre Sprachfähigkeit und ihre Fähigkeit zur situationsangemessenen, partnerbezogenen Kommunikation. Sie eignen sich grundlegende Ausdrucks- und Argumentationsweisen der jeweiligen Fachsprache an und verwenden sachgerecht grundlegende Begriffe.

Die Schüler der Mittelschule nutzen zunehmend selbstständig Methoden des Wissenserwerbs und des Umgangs mit Wissen. Sie wenden zielorientiert Lern- und Arbeitstechniken an und lernen, planvoll mit Zeit, Material und Arbeitskraft umzugehen und Arbeitsabläufe effektiv zu gestalten.

Die Schüler sind zunehmend in der Lage, sich individuelle Ziele zu setzen, das eigene Lernen selbstständig und in Zusammenarbeit mit anderen zu organisieren und zu kontrollieren.

In der Auseinandersetzung mit Medienangeboten lernen die Schüler, diese im Hinblick auf eigene Bedürfnisse, funktionsbezogen auszuwählen, zu nutzen und selbst herzustellen. Sie erkennen bei sich selbst und anderen, dass Medien bestimmende Einflüsse auf Vorstellungen, Gefühle und Verhaltensweisen ausüben.

Die Schüler entwickeln Fähigkeiten, Informationen zu beschaffen und zu bewerten sowie moderne Informations- und Kommunikationstechnologien sachgerecht, situativ-zweckmäßig und verantwortungsbewusst zu nutzen.

In der Auseinandersetzung mit Personen und Problemen prägen die Schüler ihre Sensibilität, Intelligenz und Kreativität aus. Sie werden sich ihrer individuellen Stärken und Schwächen bewusst und lernen damit umzugehen. Gleichzeitig stärken sie ihre Leistungsbereitschaft.

Die Schüler sammeln weitere Erfahrungen mit der Vielfalt und Einzigartigkeit der Natur und entwickeln ein Bewusstsein für die Notwendigkeit des Schutzes und des verantwortungsvollen Umganges mit der Umwelt.

Die Schüler lernen, Themen und Probleme mehrperspektivisch zu erfassen.

Im Prozess der Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur bilden die Schüler ihr ästhetisches Empfinden weiter aus und entwickeln Achtung vor der Leistung anderer.

In der Mittelschule erleben die Schüler im sozialen Miteinander Regeln und Normen, erkennen deren Sinnhaftigkeit und streben deren Einhaltung an. Sie lernen dabei verlässlich zu handeln, Verantwortung zu übernehmen, Kritik zu üben und konstruktiv mit Kritik umzugehen.

Durch das Erleben von Werten im schulischen Alltag, das Erfahren von Wertschätzung und das Reflektieren verschiedener Weltanschauungen und Wertesysteme entwickeln die Schüler individuelle Wert- und Normvorstellungen auf der Grundlage der freiheitlich-demokratischen Grundordnung.

g) Comenius Institut (2004): Leistungsbeschreibung der Schule zur Lernförderung, S.5

Überfachliche Ziele

- Schüler mit Lernbeeinträchtigungen eignen sich anschlussfähiges und anwendungsorientiertes Grundwissen an, das es ihnen ermöglicht, aktuelle und zukünftige Lebensaufgaben in Familie und Freizeit, Gesellschaft und Staat, in Berufs- und Arbeitswelt sowie in Natur und Umwelt zu bewältigen. Dabei geht der Wissenserwerb von der Lebenswirklichkeit der Schüler aus.

- Die Schüler erwerben die Kulturtechniken Lesen, Schreiben und Rechnen.

- Die Schüler entwickeln ihre Kommunikations- und Interaktionsfähigkeit. - Sie erweitern ihre Sprachfähigkeiten und lernen verbale und nonverbale Mittel zu verstehen sowie zunehmend situationsangemessen und partnerbezogen zu gebrauchen.

- Die Schüler erwerben eine grundlegende Lern- und Methodenkompetenz, die es ihnen ermöglicht, sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten Wissen selbstständig anzueignen. Dabei wenden sie Lern- und Arbeitstechniken zunehmend zielorientiert an und lernen, überschaubare Arbeitsabläufe zu planen, zu organisieren und zu kontrollieren.

- Die Schüler lernen, ihre individuellen Stärken und Schwächen sowie ihre Wünsche und Vorstellungen einzuschätzen. Sie entwickeln ein realistisches Selbstkonzept, setzen sich selbst Ziele und verfolgen diese.

- Die Schüler kennen die Vielfalt von Medienangeboten. Sie lernen diese interessen- und funktionsabhängig auszuwählen und zu nutzen bzw. auch bewusst Alternativen zur Mediennutzung zu finden. Sie erkennen bei sich selbst und anderen,

dass Medien Einfluss auf Vorstellungen, Gefühle und Verhaltensweisen haben können.

- Im Rahmen der informatischen Bildung lernen die Schüler verschiedene Informations- und Kommunikationssysteme, insbesondere den Computer, sachgerecht, situativ-zweckmäßig und verantwortungsbewusst zur Lösung von Aufgaben zu nutzen.

- Die Schüler sammeln Erfahrungen mit der Vielfalt und Einzigartigkeit der Natur. Sie entwickeln ein Bewusstsein für die Notwendigkeit des Schutzes und des verantwortungsvollen Umganges mit der Umwelt.

- In der Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur bilden die Schüler ihr ästhetisches Empfinden aus. Sie entwickeln ihre individuelle Ausdrucks- und Gestaltungsfähigkeit sowie Achtung vor der Leistung anderer.

- Die Schüler erkennen ihre Verantwortung für die eigene Gesundheit und Sicherheit und nehmen diese Verantwortung innerhalb und außerhalb der Schule wahr.

- Die Schüler erleben im sozialen Miteinander Regeln und Normen, erkennen deren Sinnhaftigkeit und streben deren Einhaltung an. Sie lernen dabei verlässlich zu handeln, Verantwortung zu übernehmen, Kritik und Selbstkritik zu üben und damit umzugehen sowie Konflikte gewaltfrei zu lösen. Sie entwickeln die Fähigkeit und Bereitschaft, sich in die Einstellungen anderer Menschen einfühlen zu können und sich situationsgerecht zu verhalten.

- Durch das Erleben von Werten im schulischen Alltag, das Erfahren von Wertschätzung, Anerkennung und Toleranz, entwickeln die Schüler individuelle Wert- und Normvorstellungen auf der Grundlage der freiheitlich-demokratischen Grundordnung.

Anhang 2: Einverständniserklärung

Mein Kind

_____ (Name, Vorname)

darf am Projekt

_____ (Name des Projekts)

teilnehmen.

Unterschrift der Eltern

Anhang 3: Foto- und Aufführungserlaubnis

Mein Kind

_____ (Name, Vorname)

darf im Rahmen des Projekts

_____ (Name des Projekts)

zu verschiedenen Zwecken fotografiert werden. Einerseits kann es in den Animationen als Darstellerin oder Darsteller und andererseits auch während des Projektzeitraums von den Durchführenden zu dokumentarischen Zwecken fotografiert werden. Ich erteile die Erlaubnis, dass diese erstellten Bilder der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden dürfen. Ich erteile außerdem die Erlaubnis, dass die entstandenen Trickfilme nach Absprache mit den Teilnehmenden öffentlich vorgeführt werden dürfen.

Ort, Datum

Unterschrift der Eltern

Anhang 4: Ablaufplan

Verzeichnis der Abkürzungen:

Phasen	Arbeits-/Sozialformen
ES = Einstieg	EA = Einzelarbeit
PR = Präsentation	GG= Gesamte Gruppe
V = Vortrag	KGA = Kleingruppenarbeit
DIS = Diskussion	G = Gespräch
ER = Erarbeitung	KS = Kreissituation
TR = Transfer	HF = Hufeisenform
ZUS =Zusammenfassung	

Anhang 8: Arbeitsblatt 2 (Exposé)

Titel

Autor/en

Länge des Films

Stil / Technik

Schlagzeile

Zusammenfassung

Kurzinhalt

Beschreibung der Figuren

Figur 1 (Alter:)

Figur 2 (Alter:)

Figur 3 (Alter:)

Erklärung der einzelnen Abschnitte des Exposé:

Schlagzeile

- fasst die gesamte Handlung in einem Satz zusammen
- Satz hat eine Person zum Gegenstand und wird regiert von einem Vollverb.
- Person ist nicht mit Namen, sondern durch ihre hervorragende Eigenschaft zu kennzeichnen (statt „Hans durchschwimmt den Ärmelkanal“ etwa „Einarmiger Student...“ oder „Rentner durchschwimmt Ärmelkanal“).
- Schlagzeile soll aus einem vollständigen Satz bestehen, der eine Handlung ausdrückt.
- Keine Frage („Ist der Arbeitslosigkeit Herr zu werden?“),
- kein Ausruf („Weniger Arbeitslosigkeit!“),
- keine Feststellung („Arbeitslosigkeit wird weniger“),
- sondern eine Handlung („Arbeitsloser findet Arbeit“ oder „...geht vor die Hunde“ oder „...eröffnet Restaurant“).
- weiterer charakteristischer Zug einer Schlagzeile: nur Vollverben, also keine Hilfsverben = statt „ist traurig“ besser: „weint“...

Zusammenfassung

- besteht aus vier Sätzen
- ersten drei beschreiben den Verlauf der Handlung, der vierte ihre Bedeutung.
- Die Sätze antworten auf folgende Fragen:
 - Was passiert zuerst (Satz 1)?
 - Was passiert danach (Satz 2)?
 - Wie geht die Geschichte aus (Satz 3)?
 - Worum geht es in dieser Geschichte(Satz 4)?
- Auch hier sind vorkommende Personen nicht namentlich, sondern durch ihre Rolle oder Funktionen für die Geschichte zu kennzeichnen.
- Die (mit dem vierten Satz wiedergegebene) Bedeutung einer Geschichte ergibt sich aus ihrem Verlauf im Vergleich zu den Absichten und Manövern der Figuren, vor allem des Helden. Was will die Hauptfigur erreichen? Was geschieht wirklich? Aus welchen Gründen? In welcher Form lässt sich das verallgemeinern?

Kurzinhalt

- überblickt die Haupthandlung - von Anfang bis Ende
- Nebenhandlungen sind nur insoweit zu berücksichtigen, wie die angegebene Begrenzung nicht überschritten wird; darüber hinaus können sie vernachlässigt werden.
- Nur die wichtigsten Figuren werden mit Namen erwähnt; Nebenfiguren sind durch ihre Beschäftigung („Lehrer“, „Rentner“...) oder ihre Beziehung zu den wichtigeren Figuren („Marias Nachbarin“, „Georgs Schwester“...) zu kennzeichnen.
- Beim ersten Auftauchen einer namentlich erwähnten Figur ist deren Name in Großbuchstaben zu schreiben, später dann in normalen Buchstaben (also „INGE“ beim ersten Auftauchen, später dann „Inge“).
- Bitte in der Gegenwartsform schreiben, außer im Fall von Rückblenden; sie werden durch die Vergangenheitsform gekennzeichnet.

Figuren








- Die wichtigsten Figuren werden mit nicht mehr als zwei Sätzen beschrieben im Hinblick auf das, was ihre Funktion für die Handlung ist.
- Aussehen ist nur zu beschreiben, wenn dies - wie etwa beim Glöckner von Notre Dame - wichtig für die Geschichte ist.

Ablauf (Handlungsschritte)

- ist eine Ausdehnung des Kurzinhalts
- erzählt auch Nebenhandlungen und widmet sich Nebenfiguren.
- Wiederum gilt es, nur die wichtigsten Charaktere beim Namen zu nennen (Nebenfiguren begreift vor allem der Außenstehende immer besser, wenn sie durch ihre Rolle gekennzeichnet werden).

Anhang 9: Arbeitsblatt 3 (Einstellungsgrößen, Perspektiven)

Einstellungsgrößen:

Beispielbild	Einstellungsgröße	Beschreibung
		
		
		
		
		
		
		
		

Quelle: Lfm: Die Trickboxx : ein Leitfaden für die Praxis, Düsseldorf: 2007, S.25-26.

Perspektiven:

Perspektive (Name, Beispiel)	Beschreibung, Wirkung
	<p>Kamera blickt von oben nach unten</p>
	<p>Kamera blickt von unten nach oben</p>
	<p>Kamera befindet sich auf gleicher Höhe wie das gefilmte Objekt</p>
	<p>wird über die Schulter der Figur gefilmt</p>

Anhang 10: Arbeitsblatt 4 (Storyboard)

Titel:

Seite:

Szene:

Farbe:

	Einstellungsgröße: Szene / Bild: Länge (in Sek):
Handlung:	Dialog:

	Einstellungsgröße: Szene / Bild: Länge (in Sek):
Handlung:	Dialog:

	Einstellungsgröße: Szene / Bild: Länge (in Sek):
Handlung:	Dialog:

Anhang 11: Arbeitsblatt 5 (Materialliste)

Szene Nr.: Einstellung Nr.:	Figuren	Hintergrund	Requisiten	weitere Materialien	

Erklärung

Ich versichere, dass ich Marina Grütze die Arbeit mit dem Titel:

Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops in der Sekundarstufe I - eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an allgemeinbildenden Schulen

Titel auf Englisch: A stop motion workshop as an example for cultural education in secondary schools - a manual for media educational projects at general education schools

selbstständig und nur mit den angegebenen Quellen und Hilfsmitteln angefertigt habe. Alle Stellen der Arbeit, die ich aus diesen Quellen und Hilfsmitteln dem Wortlaut oder dem Sinne nach entnommen habe, sind kenntlich gemacht und im Literaturverzeichnis aufgeführt. Weiterhin versichere, ich, dass weder ich noch andere diese Arbeit weder in der vorliegenden noch in einer mehr oder weniger abgewandelten Form als Leistungsnachweise in einer anderen Veranstaltung bereits verwendet haben oder noch verwendet werden.

Es handelt sich bei dieser Arbeit um meinen ersten Versuch.

Ort, Datum

[Unterschrift]

Marina Grütze