



**IMST – Innovationen machen Schulen Top**  
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

# **IM MEDIENDSCHUNDEL MIT GUSTAVO**

**ID 1857**

## **Projektkurzbericht**

**Projektkoordinator/in**

**Terese Bischof**

**Christina Burkert-Lueger (Klassenlehrerin)**

**Yvonne Tsang (externe Mitarbeiterin, fachliche Beratung)**

**Institution(en)**

**IMST**

**PVS ZPC**

**Institution(en)**

Ort, Juli 2016

# KURZFASSUNG

Kinder begleiten eine Figur auf ihrer Reise durch den „Medienschungel“ und lernen so den Medienbegriff kennen. In dem selbst entwickelten Stop Motion Clip führt der Weg an vielen Stationen vorbei, bei denen sie auf unterschiedlichste Medien trifft. In der Auseinandersetzung mit ihnen lernt die Figur, dass Medien zwar viele positive Aspekte aufweisen, aber auch Nachteile mit sich bringen. Die Kinder erfahren, was Medien für sie bedeuten und wie sie mit ihnen hantieren. Sie erwerben gleichzeitig soziale Kompetenzen im Bereich Teamarbeit und sozialer Netzwerke.

Ziel dieses Jahresprojektes war die Anbahnung eines bewussten und kritischen Umgangs der Schülerinnen und Schüler mit vorwiegend digitalen Medien unter Berücksichtigung von Chancen und Risiken derselben, speziell dem Internet und sozialen Netzwerken. Dies geschah unter anderem anhand der Produktion eines eigenen Stop Motion Clips, den die Schülerinnen und Schüler möglichst selbständig im Laufe des Projektes produzierten.

Dazu gehörten einerseits fachliche Kompetenzen wie die Handhabung von Medien in Form von Kameras, Laptops und dem dazugehörigen Stop Motion Programm („Animator HD“), der Umgang mit dem Tonaufnahmegerät wie auch einer App auf dem Smartphone zum Produzieren eigener Hintergrundmusik. Andererseits waren auch kreative Prozesse gefragt, wie das Ausbauen einer Geschichte mit individuellen Ideen, die Herstellung von Requisiten und Hintergründen sowie das Erstellen von Facebook Postings auf dem eigens eingerichteten Profil für Gustavo, der fiktiven Hauptfigur des Clips. Auch wurden soziale und emotionale Kompetenzen gefordert und gefördert, speziell im Bereich Organisationsfähigkeit, Zeitmanagement und Planungskompetenz. Ebenfalls von wesentlicher Bedeutung war es, Teamfähigkeit zu zeigen, und Problemlösestrategien zu entwickeln. Die Lehrpersonen boten Unterstützung an, hielten sich jedoch so weit wie möglich aus dem Geschehen zurück, um eigenständiges Arbeiten der Kinder zu unterstützen.

Der Projekteinstieg fand mit einer Einführung in den Medienbegriff statt, wobei zuerst vorhandene Vorkenntnisse der Kinder mit Hilfe eines freiwilligen Brainstormings sowie eines verpflichtenden Fragebogens erhoben wurden. Dieser Fragebogen wurde gegen Ende des Projektes wiederholt und durch die Frage: „Was hast du in diesem Jahr beim Projekt gelernt und was ist für dich am Wichtigsten?“ erweitert.

Anschließend recherchierten die Kinder zum Begriff „Medien“, wobei Kleingruppen gebildet wurden, die sich einen speziellen Bereich aussuchten, den sie für die Klasse in Form einer kurzen Präsentation aufbereiteten. Anhand der Plakate für die Kurzreferate wurde dann ein gemeinschaftliches Medienplakat gestaltet, welches einen Rahmen für den nachfolgend produzierten Clip bildete. Aufgelockert wurden die Recherchearbeiten durch praktische Übungen, vom Bild zu bewegten Bildern - Pixelbild, Thaumatrope, Flip Book und schließlich Kurzclips in einer App auf dem Smartphone, mit „Stop Motion Studio“.

Dann war es soweit und der Klassenraum verwandelte sich ab Anfang Dezember einmal die Woche in ein Filmset. Hintergründe wurden gestaltet und ausgelegt, Kameras und Laptops aufgestellt sowie Requisiten produziert. Die Gestaltung der Hauptfigur und deren Namensgebung wurden unter Anleitung der Lehrpersonen von den Kindern vorgenommen und nun konnte „Gustavo“ sich auf die Reise durch den Medienschungel machen. Die ersten Drehversuche erwiesen sich komplizierter, immer wieder mussten Fotos gelöscht oder Szenen neu gedreht werden. Doch mit fortschreitender Übung wurden immer mehr Fotos in immer kürzeren Zeitabständen geschossen. Ende Februar bekam Gustavo dann auch ein eigenes Facebook-Profil, auf dem zuerst die Projektleiterinnen, schließlich aber die Schülerinnen und Schüler selbst in seinem Namen von seiner Reise Berichte posteten. Freunde und Verwandte wurden eingeladen hier zu interagieren, nicht immer nur mit wohlwollenden Postings. Auf diese Art konnten die Kinder überlegen, wie sie mit gewissen Situationen im Internet, speziell auf sozialen Netzwerken umgehen und welche Handlungsmöglichkeiten aufgegriffen werden könnten. Eine Hilfestellung hierbei waren die Comic der Sheeplive-Reihe, in denen ein Hirte mit seinem Helfer und einer Herde Schafe über Chancen und Risiken von Internet und Handy aufklärten (<http://at.sheeplive.eu/>).

Wenn nur alles so reibungslos ablaufen würde, wie es sich beschreiben lässt. Schwierigkeiten bestanden vor allem in der Bereitstellung ausreichender Technik, sowohl im Hardwarebereich (Computer, Kameras), hiervon wurde einiges privat zur Verfügung gestellt, als auch bei der Internetverbindung der Schule, die sehr langsam oder immer wieder überhaupt nicht funktionierte. Durch längere Wartezeiten beim Laden von Internetseiten (Sheeplive, Facebook, Kiwithek) oder beim Speichern von Fotos beim Drehen, wurden die Kinder leichter unruhig und die Konzentrations- und Aufmerksamkeitsspanne verringerte sich zusehends. Auch kleinere Streitereien entstanden im Zuge solcher Wartezeiten, sowie nicht immer ausreichender räumlicher Ressourcen. Mit einem Belohnungssystem in Form positiver verbaler Rückmeldung und Honorierung von Leistungen durch „Münzlis“, das klasseninterne Währungssystem der Klassenlehrerin, konnten die Kinder dennoch immer wieder motiviert werden.

Verbesserungen konnten sich vor allem im Bereich des selbständigen Arbeitens und der Teamfähigkeit feststellen lassen. Eine gewisse Orientierungslosigkeit, die sich zum Projektbeginn bei einem Großteil der Kinder bemerkbar machte, war mit fortschreitendem Prozess nur mehr bei sehr wenigen erkennbar. Untereinander wurden Ideen ausgetauscht, Hilfe angeboten oder auch nach Hilfe gefragt. Größtenteils reichten die zu Stundenbeginn einberaumten Besprechungen aus, um den Schülerinnen und Schülern ausreichend Struktur für den Projekttag zu geben. Auch die Gruppeneinteilungen verliefen heterogener und unkomplizierter, teilweise mit Hilfestellung der Lehrpersonen, teils auch von den Kindern aus. Kleinere Auseinandersetzungen innerhalb der Gruppe bestanden nur mehr bei wenigen Kindern aus Streitereien im Sinne von Beschimpfungen. In vielen Fällen ging es um Projekthinhalte, bei denen sich zwei oder mehrere Kinder nicht einigen konnten und deshalb in heftigere Diskussionen verfielen.

Die Einteilung zu bestimmten Aufgaben verlief entweder nach Interessen der Kinder, wobei sie sich selbst zuordneten oder unter Anleitung der Lehrpersonen, so dass alle Kinder in jeden Arbeitsbereich zumindest einmal hineinschnuppern konnten, unabhängig von Kompetenz oder Geschlecht. Im sprachlichen Bereich, mündlich wie auch schriftlich, lässt sich der hohe Prozentsatz an Kindern erkennen, deren Erstsprache nicht Deutsch ist, dennoch war ein mündliches wie auch schriftliches Engagement bei den Kindern nicht zu übersehen.

Sämtliches Material wurde von den Schülern und Schülerinnen in ihren selbst gestalteten Projektmappen gesammelt, Notizen wie Requisiten und Fragebögen, diese mit einem Inhaltsverzeichnis ausgestattet und am Ende der Projektphase zur Sichtung abgegeben. Der Großteil hatte vollständige und gut sortierte Mappen, in die sie nun auch ihre verdiente Projekturkunde, die sie bei der Abschlussfeier bei der Präsentation des Clips vor Eltern, Verwandten und Bekannten entgegennehmen konnten. Diese gab den Schülerinnen und Schülern in Form eines „Smiley-Systems“ Rückmeldung über ihre Leistungen während der Projektphase.

Die Nachbearbeitung (Schneiden und Vertonung) wird letztendlich hauptsächlich von Yvonne Tsang, externe Beraterin, vorgenommen und die finale Version jedem Kind auf einem eigenen USB Stick nach den Ferien überreicht. Zwischenzeitlich werden immer wieder Updates auf Facebook gepostet und der Clip bei Projektwettbewerben (IMST Award, media literacy award) eingereicht.

Alles in allem war es ein Abenteuer, an das sich die Kinder sicher noch lange und hoffentlich voll Begeisterung zurückerinnern werden.