



IMST – Innovationen machen Schulen Top
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

BEWEGTE BILDER - DIE RÜCKKEHR DER SUPERHELDINNEN UND SUPERHELDEN

ID 1561

Projektkurzbericht

**Egon Kien
Sonja Trummer, Kevin Kien**

NMS Kirchberg an der Raab

Kirchberg an der Raab, Juli 2015

KURZFASSUNG

„Informatik kreativ unterrichten“ und Schülerinnen und Schüler als „Expertinnen und Experten“ waren die Aufforderungen für unser Projekt „Bewegte Bilder“. Wir wollten eine Kombination aus den Lehr- und Lerninhalten sowie dem Hantieren mit modernen Medien finden.

Jugendliche lieben Superheldinnen und Superhelden. In diesem Unterrichtsprojekt konnten die Schülerinnen und Schüler der 7. Schulstufe ihrer Kreativität freien Lauf lassen und ein eigenes Rollenspiel (Vorbereitung für die spätere Fotostory) planen und gestalten: Die Schüler/innen griffen aktuelle Probleme aus ihrem Alltag auf und diskutierten diese in den Unterrichtsgegenständen Deutsch und Persönlichkeitsbildung. Sie fixierten ihre Geschichten in Form von Drehbüchern und legten Schauplätze und Requisiten fest, erstellten passende Bildmotive und nahmen sie mit der Digitalkamera auf. Das geeignete Material wurde für die spätere Fotostory am Computer ausgewählt, bearbeitet und gespeichert.

Im BE–Unterricht und Werkunterricht zeichneten und bastelten die Schülerinnen und Schüler Requisiten (z.B.: Superhelden in Menschengröße). Im Deutschunterricht wurde zeitgleich die Textsorte *Bericht* durchgenommen. Die Schüler/innen erfanden Schlagzeilen, sammelten Zeitungen und erstellten damit Collagen, mit denen sie die Klassenwände dekorierten. Das Rahmenprogramm des Lesefestbeitrages „Die Rückkehr der Superheldinnen und Superhelden“ wurde ebenso im Deutschunterricht vorbereitet. Die Präsentation erfolgte am 24. Oktober 2014 beim Lesefest. Acht unterschiedliche Rollenspiele wurden gezeigt, dazwischen berichteten Reporter/innen Aktuelles (News/Schlagzeilen und Interviews) zum Thema „Superheldinnen und Superhelden helfen Jugendlichen bei der Bewältigung schwieriger Situationen“.

Im November und Dezember wurde im Informatikunterricht das Bearbeiten der selbst erstellten Bilder mit dem Computer aufgegriffen. Die neue Software *Comic Life* und *Fotostory* wurde installiert und erlernt, die ausgewählten Bilder wurden mit Sprechblasen, weiteren Elementen und Texten versehen, die Comic–Storys ausgedruckt und gebunden. Mit Hilfe des Programmes *Fotostory* erstellten die Schülerinnen und Schüler aus den Einzelbildern einen Film. Die Ergebnisse, das Comic–Magazin und den Film „Fotostory“, präsentierten sie den Schülerinnen und Schülern der 6. Schulstufe. Die Filme können auf Youtube angesehen werden.

Schüler/innen als Expertinnen und Experten

Im April fand das klassenübergreifende Projekt mit den Schülerinnen und Schülern der 6. und 7. Schulstufe statt.

Die Schülerinnen und Schüler der 7. Schulstufe gaben ihr Wissen und ihre Fertigkeiten aus ihrem Projekt „Bewegte Bilder“ weiter und leiteten als Expertinnen und Experten das Projekt in der 6. Schulstufe. Die Themen und die Drehbücher sowie einige Probefotos für die

Fotostory waren bereits in einer zweitägigen Schreibwerkstatt im Februar, am Beginn des 2. Semesters, vorbereitet worden. So blieb in den drei Tagen im April genügend Zeit, um die Bilder anzufertigen, zu speichern, die Software zu installieren, die Fotos zu bearbeiten, mit Texten und Sprechblasen zu versehen und die Fotostory zu erstellen. Die gegenseitigen Präsentationen erfolgten am letzten Projekttag.

Das kreative Schreiben und das lustvolle Umsetzen von Geschichten war ein Motivationsfaktor, wie das Feedback (Schülerberichte und Fragebogen) zeigt. Die Kinder setzten sich interessiert und intensiv mit dem Computer und der neuen Software auseinander. Die Expertinnen und Experten der 7. Schulstufe bewerteten ihre Rolle als Lehrerin/Lehrer positiv und hatten Freude am Weitergeben von Wissen und Fertigkeiten. Alle Schülerinnen und Schüler der 6. Schulstufe zeigten großes Interesse am Computerprojekt.

„In unseren Fotostorys helfen Superheldinnen und Superhelden den Kindern bei der Bewältigung schwieriger Situationen und stärken ihr Selbstbewusstsein. Im Vordergrund unseres Projektes standen Einfallsreichtum und Teamfähigkeit sowie das Erlernen und Anwenden der neuen Software *Comic Life* und *Fotostory*. Diese Form der Projektarbeit ist motivierend und schult die Teamfähigkeit.“ (Projektleiter Dipl. Päd. Egon Kien)