



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

BEWEGTE BILDER - DIE RÜCKKEHR DER SUPERHELDINNEN UND SUPERHELDEN

ID 1561

Projektendbericht

Egon Kien

Sonja Trummer, Kevin Kien

NMS Kirchberg an der Raab

Kirchberg, Juli 2015

INHALTSVERZEICHNIS

1.	ALLGEMEINE DATEN	4
1.a	Daten zum Projekt	4
1.b	Kontaktdaten	5
2.	AUSGANGSSITUATION	5
3.	ZIELE DES PROJEKTS	6
4.	MODULE DES PROJEKTS	8
5.	PROJEKTVERLAUF	9
6.	SCHWIERIGKEITEN	9
7.	AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT	9
8.	ASPEKTE BEI GENDER UND DIVERSITY	10
9.	MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY	10
10.	EVALUATION UND REFLEXION	10
11.	OUTCOME	12
12.	EMPFEHLUNGEN	12
13.	VERBREITUNG	13
14.	LITERATURVERZEICHNIS	13

ABSTRACT

Die Einflüsse der heutigen Informationsgesellschaft sind nicht mehr wegzudenken und nehmen immer mehr Platz in der Schule ein, vor allem in einer Schule mit Computerschwerpunkt. Die Schülerinnen und Schüler erfahren in diesem Projekt einen vernünftigen Umgang mit den modernen Medien und können auch deren Möglichkeiten zur eigenen kreativen Gestaltung aufzeigen. Die Schülerinnen und Schüler der 7. Schulstufe bereiten das Thema „Bewegte Bilder“ – „Die Rückkehr der Superheldinnen und Superhelden“ in Form von Drehbüchern und Rollenspielen im Deutschunterricht vor. Dabei bringen die SchülerInnen eigene Ideen aktiv und kreativ ein. Im Informatikunterricht werden die Programme Fotostory und Comic Life erarbeitet. Anschließend fotografieren die Schülerteams die Szenen aus den Storyboards und erstellen mit den Fotos einen Comic und eine Fotostory als Film. Die Schülerinnen und Schüler der 7. Schulstufe geben ihr Wissen und ihre Fertigkeiten weiter und leiten als Expertinnen und Experten das Projekt in der 6. Schulstufe. Die Umfrage am Ende des Projektes mittels Fragebogen in der Klasse zeigt, dass kreatives, eigenständiges Arbeiten mit elektronischen Medien Spaß machen, aber auch förderlich für Teamfähigkeit und Verantwortungsbewusstsein sein kann.

Erklärung zum Urheberrecht

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

1. ALLGEMEINE DATEN

1.a Daten zum Projekt

Projekt-ID	ID 1561				
Projekttitle (= Titel im Antrag)	Bewegte Bilder				
ev. neuer Projekttitle (im Laufe des Jahres)					
Kurztitel	Die Rückkehr der Superheldinnen und Superhelden				
ev. Web-Adresse					
ProjektkoordinatorIn und Schule	Dipl. Päd. Egon Kien				
Weiterebeteiligte LehrerInnen und Schulen	Dipl. Päd. Sonja Trummer BEd. Kevin Kien				
Schultyp	NMS Kirchberg an der Raab				
	X eLSA-Schule <input type="checkbox"/> ELC-Schule <input type="checkbox"/> ENIS-Schule X KidZ-Schule				
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn) Bitte jede Klasse separat angeben.	<i>Klasse</i>	<i>Schulstufe</i>	<i>weiblich</i>	<i>männlich</i>	<i>Schülerzahl gesamt</i>
	2b	6	11	6	17
	3c	7	5	9	14
	3b	7	7	6	13
	2c	6	10	9	19
Ende des Unterrichtsjahres bzw. der Projektphase	April 2015				
Beteiligung an der zentralen IMST- Begleitforschung	Lehrerbefragung <input type="checkbox"/> online X auf Papier Es ist keine Befragung der Schüler/-innen geplant.				
Beteiligte Fächer	Englisch, Informatik, BE, Deutsch, Persönlichkeitsbildung				
Angesprochene Unterrichtsthemen	Berichte über SuperheldInnen Cybermobbing, Gewalt in der Schule				
Weitere Schlagworte (z. B. methodischer oder fachdidaktischer Art) für die Publikation im IMST-Wiki	Gemeinsame Arbeit von zwei Klassen unterschiedlicher Schulstufen; Schüler/innen der 7. Schulstufe werden zu Expertinnen und Experten ausgebildet und leiten das Projekt in der 6. Schulstufe				

1.b Kontaktdaten

Beteiligte Schule(n) - jeweils	NMS Kirchberg an der Raab
- Name	
- Post-Adresse	8324 Kirchberg an der Raab 121
- Web-Adresse	www.schulzentrum-kirchberg.at
- Schulkennziffer	623072
- Name des/der Direktors/in	Dr. Christine Fischer
Kontaktperson	Dipl. Päd. Egon Kien
- Name	
- E-Mail-Adresse	ekien@schulzentrum-kirchberg.at
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	Wörth 9 8324 Kirchberg an der Raab
- Telefonnummer (Schule)	03115 6105
- Telefonnummer (Privat)	0664 384 6998
	X Ich bin einverstanden, dass die Privat-Telefonnummer auch im Projektbericht veröffentlicht wird.
- Schule / Stammanstalt,	-

2. AUSGANGSSITUATION

In Österreich gilt der Projektunterricht als großes Bildungsanliegen (Grundsatzverlass zum Projektunterricht - BMUKK Rundschreiben Nr. 44/2001) und auch Teamwork, in der heutigen Geschäftswelt nicht mehr wegzudenken, sollte an jeder Schule stattfinden. Die Zusammenarbeit zwischen Lehrerinnen und Lehrern unterschiedlicher Unterrichtsgegenstände findet an unserer Schule schon seit vielen Jahren statt und ist für die vielfältigen Projekte an unserer Schule (Computerprojekte, Musicals, Naturwissenschaftliche Projekte, Leseprojekte, Sprachenprojekte u.v.m.) unumgänglich.

Die Schülerinnen und Schüler der 7. Schulstufe hatten bereits Projekterfahrungen aufgrund von Computerprojekten in der 5. und 6. Schulstufe. Ein Comic Projekt war bereits am Ende des letzten Schuljahres geplant. Aktuelle Themen aus dem Alltagsleben der Schülerinnen und Schüler wurden im Deutschunterricht und im Gegenstand Persönlichkeitsbildung aufbereitet und in Berichte, Geschichten und Rollenspiele umgesetzt. Kreativität zu fördern war ein weiterer Grund, mit diesem Projekt etwas Neues schaffen zu wollen, im Wissen, dass gerade die Ideenfindung eine der wichtigsten Phasen im Projektverlauf sein würde. „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.

3. ZIELE DES PROJEKTS

Ziele auf SchülerInnen-Ebene
<i>Einstellung</i> <ul style="list-style-type: none">● gerne im Team arbeiten● Begeisterung für das Arbeiten mit digitalen Medien aufbringen
<i>„Kompetenz“</i> <ul style="list-style-type: none">● sich mit aktuellen Themen aus dem Alltag auseinandersetzen● selbstgesteuert und selbstverantwortlich lernen● sicheren Umgang mit digitalen Medien erfahren● erlernte Fertigkeiten und neues Wissen an Mitschülerinnen und Mitschüler weitergeben
<i>Handlungen</i> <ul style="list-style-type: none">● fotografieren und Fotos bearbeiten● Comics erstellen● aus Fotos einen Film erstellen● Computerprogramme anwenden● fächerübergreifend arbeiten● fertige Arbeiten präsentieren
Ziele auf LehrerInnen-Ebene
<i>Einstellung</i> <ul style="list-style-type: none">● an einem fächerübergreifenden Projekt arbeiten wollen● reflektieren
<i>Kompetenz</i> <ul style="list-style-type: none">● mit digitalen Medien und unterschiedlichen Programmen arbeiten● SchülerInnen instruieren und betreuen

<p><i>Handlung</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Schüler/innen begleiten und beraten● Programme vorstellen● zuhören und konstruktives Feedback geben
<p>Verbreitung</p>
<p><i>Lokal</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Moodle Plattform● Lesefest● Schulwebsite● Schulbibliothek
<p><i>Regional</i></p> <ul style="list-style-type: none">● Gemeindezeitung und Bezirkszeitungen
<p><i>Überregional</i></p> <ul style="list-style-type: none">● KIDZ● YouTube

4. MODULE DES PROJEKTS

M1: Drehbücher u. Rollenspiele (7. Schulstufe)

Finden von aktuellen Inhalten für Geschichten (Probleme aus dem Alltag der Kinder)

Schreiben von Drehbüchern

Szenisches Darstellen

Präsentieren beim Lesefest

M2: Fotografieren (7. Schulstufe)

Fotografieren der Szenen (laut Drehbuch)

Fotobearbeitung

M3: Comics (7. Schulstufe)

Erstellung des Comic-Magazins

M4: Fotostory (7. Schulstufe)

Weiterverarbeitung der in M2 erstellten Fotos zu einem Film

M5: Schreibwerkstatt (6. und 7. Schulstufe)

Themenfindung und Schreiben der Drehbücher

Erarbeitung der Rollenspiele

M6: SchülerInnen als Expertinnen und Experten (6. und 7. Schulstufe)

Weitergabe der Fertigkeiten und des Wissens an die Schülerinnen und Schüler der 6. Schulstufe:

Erstellen der Fotos für die Filme

Erlernen der Programme (Fotostory, Comic Life)

Präsentation der Filme und Magazine

5. PROJEKTVERLAUF

- Modul 1: September bis Ende Oktober 2014
Vorbereitungen und Präsentation (Lesefest am 23.10.2014)
- Modul 2/3: November bis Dezember 2014
Fotografieren, Comics erstellen
- Modul 4: Jänner bis Ende des 1. Semester 2015
Fotostory
- Modul 5: Beginn des 2. Semesters
2 Projektstage Schreibwerkstatt (schulstufenübergreifend)
- Modul 6: Projektwoche im April
Schulstufenübergreifende Projektphase mit der 7. und 6. Schulstufe
Präsentation der Ergebnisse
Evaluation

6. SCHWIERIGKEITEN

Vereinzelte Schüler wollten die Comics und Filme lieber im Team erstellen. Einzelarbeit ist in dieser Projektphase aber aufgrund ihrer späteren Expertinnen/Experten - Rolle notwendig. Technische Probleme traten teilweise mit den eigenen Notebooks der Schülerinnen und Schüler auf. Vereinzelt waren die Kinder mit dem Abspeichern der Daten im Netzwerk überfordert. 4 von 27 Schülerinnen und Schülern der 7. Schulstufe fühlten sich der "Lehrerrolle" nicht gewachsen. Sie übergaben ihre Aufgaben an kompetente Mitschülerinnen und wurden mit einfacheren Aufgaben betraut.

7. AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT

Die Problemstellung, die digital-medial aufbereitet wurde, kam von den Schülerinnen und Schülern selbst. Aktuelle Probleme aus ihrem Alltag wurden in den Gegenständen Deutsch und Persönlichkeitsbildung aufgegriffen und diskutiert.

Eine Vielzahl an Unterrichtsmethoden fand in verschiedenen Unterrichtsgegenständen als Vorbereitung bzw. in den einzelnen Projektphasen Anwendung:

Diskussionsrunde zur Themenfindung (Persönlichkeitsbildung)

Mindmap und Gruppenarbeit (Deutsch - Drehbuch)

Einzelarbeit (Bildnerische Erziehung - Titelbild für den Comic)

Gruppenarbeit (Werken - Bühnenbild für das Lesefest)

Gruppenarbeit (Fotografieren der Szenen)

Partnerarbeit/Einzelarbeit (Arbeiten mit den Computerprogrammen, Reflexion in Form von Berichten, Tagebucheintragungen auf der Moodle-Plattform)

8. ASPEKTE BEI GENDER UND DIVERSITY

Die Bildung von möglichst geschlechtsheterogenen Gruppen und Hinweise auf geschlechtsneutrale Behandlung von Arbeiten und die Aufteilung der Aufgaben zwischen Buben und Mädchen im ausgleichenden Maße förderten das Zusammengehörigkeitsgefühl und verhinderten den Leistungswettkampf. Das Fotografieren der Szenen und das Arbeiten am PC wurden ausgewogen vorgenommen. Die Aufgaben wurden gerecht auf beide Geschlechter aufgeteilt. Die Schreivarbeiten am Computer (Drehbücher, Tagebucheinträge, Berichte) blieben jedoch in drei von sechs Gruppen den Mädchen vorbehalten. Das Interesse an technisch Neuem (neue Software...) war beiden gleichzusetzen. Es wurden sowohl weibliche Heldinnen als auch männliche Helden als Hauptdarsteller/innen für die Drehbücher gewählt. Die Rollenverteilung der Darsteller/innen funktionierte überraschend gut, eigenständig und ohne Komplikationen.

Die vier überforderten Schüler sind Integrationskinder (siehe Punkt 6). Sie wurden mit einfacheren Aufgaben betraut, indem sie einen eigenen Comic anfertigen durften. Diese Arbeiten meisterten sie ohne Schwierigkeiten.

9. MIT DEM BLICK AUF DIE COMMUNITY

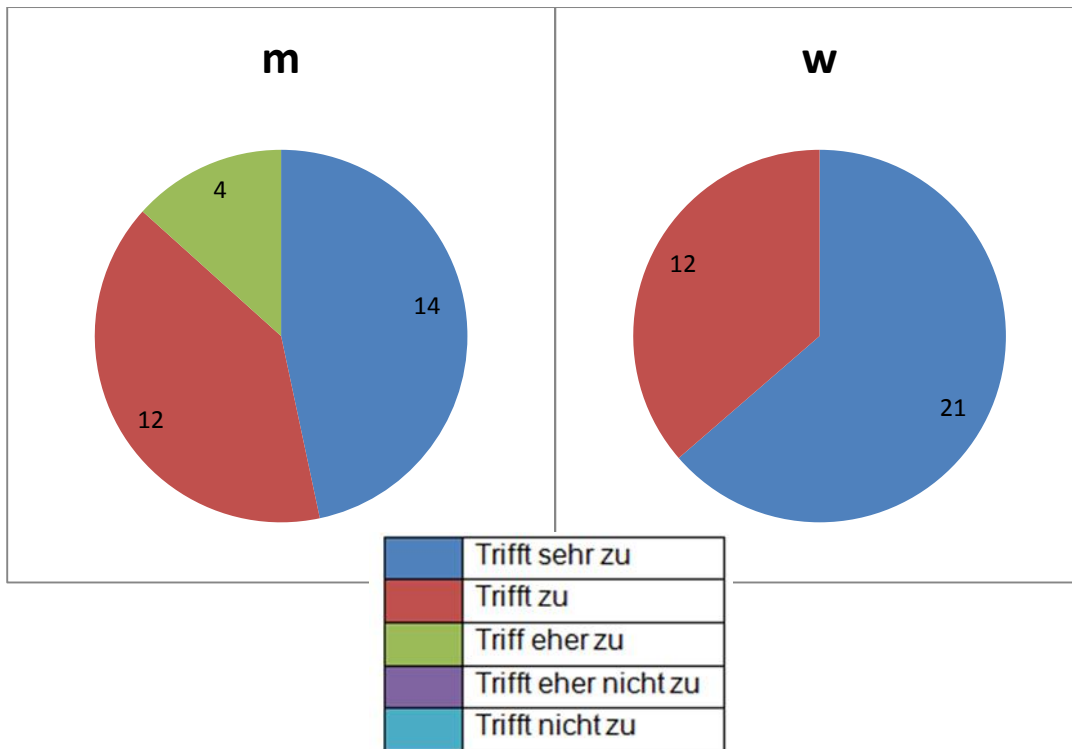
Im Rahmen der KidZ-Treffen wurde eine Vernetzung mit zwei Schulen in Kärnten und der NMS Sinabelkirchen mit Informatikzweig vereinbart. Aktuell werden auch in diesen Schulen themengleiche Projekte durchgeführt. Die ProjektleiterInnen tauschen sich regelmäßig aus. Projektergebnisse werden über YouTube veröffentlicht und kommentiert.

10. EVALUATION UND REFLEXION

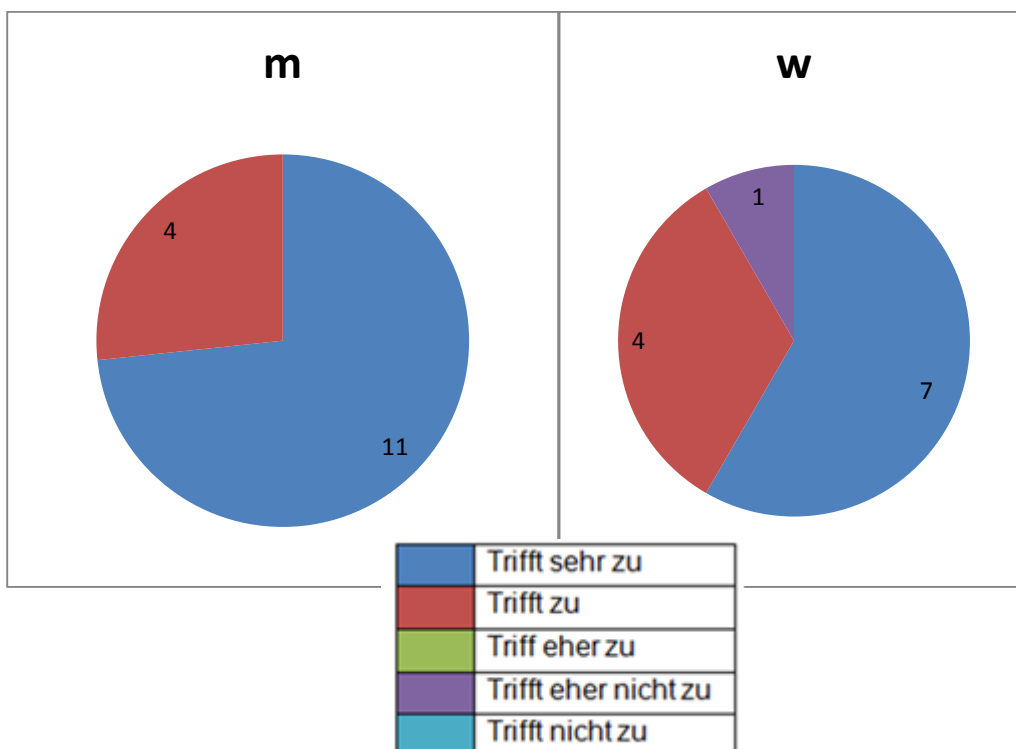
Im Vordergrund des Projektes standen Teamfähigkeit, Einfallsreichtum und die Fähigkeit, selbst erfundene Geschichten aus dem Alltagsleben der Jugendlichen sowohl sprachlich als auch gestalterisch umzusetzen. Weitere Ziele waren das Beherrschen des technischen Umgangs mit der Digitalkamera, das Speichern und Bearbeiten der Fotos am Computer und das Erlernen und Anwenden einer neuen Software.

Bei der Evaluation unseres Projektes richtete sich der erste Fokus auf die Motivation unserer Schülerinnen und Schüler, ein neues Computerprogramm kennen zu lernen, anzuwenden und als Expertinnen und Experten die erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen jüngeren Mitschülerinnen und Mitschülern weiterzugeben. Wichtig war es für uns auch, zu erfahren, ob die Mädchen und Burschen sich in ihrer Rolle als Expertin und Experte wohl fühlten und ihrer Aufgabe gewachsen waren. Wir wählten den Weg der Selbstevaluierung und gaben einen Fragebogen an die Schülerinnen und Schüler aus. Es wurden insgesamt 63 Schülerinnen und Schüler der 6. und 7. Schulstufe der NMS mit Computerschwerpunkt befragt.

Frage 1: Das Arbeiten am Projekt "Bewegte Bilder" (Superheldinnen/Superhelden) hat mir gefallen. (63 Schülerinnen und Schüler der 6. und 7. Schulstufe, nach Geschlechtern getrennt, m = männlich, w = weiblich)



Frage 7: Ich arbeite gerne im Team. (27 Expertinnen und Experten der 7. Schulstufe, m = männlich, w= weiblich)



Im Anhang sind der Fragebogen, weitere Grafiken und die Auswertung des Fragebogens zur Erhebung des Wissens und der Einstellung der SchülerInnen der 6. und 7. Schulstufe am Ende der Projektphase zu finden.

Hypothese:

Die SchülerInnen glauben, dass die Weitergabe von Wissen und Erfahrungen ihr eigenes Wissen stärkt. Die Rückmeldungen der Schülerinnen und Schüler (Erfahrungsberichte) zeigen auch, dass die Motivation, im Team an Projekten zu arbeiten, gestiegen ist.

Zusammenfassung

Das Erlernen und Anwenden einer neuen Software barg in der Aufgabenstellung und in der Bearbeitung verschiedene Anforderungen, die dem Unterrichtsprinzip „Medienerziehung“ entsprechen.

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. Sowohl Mädchen als auch Buben hatten keine Scheu, Unbekanntes auszuprobieren. Die Mehrzahl der Expertinnen und Experten der 7. Schulstufe (24 von 27) bewertete ihre Rolle als Lehrerin/Lehrer positiv und hatte Freude am Weitergeben von Wissen und Fertigkeiten. Alle 36 Schülerinnen und Schülern der 6. Schulstufe zeigten großes Interesse am Computerprojekt, vier von 36 waren mit ihren Betreuern nicht ganz zufrieden. Kritik wurde an einigen technischen Problemen (Speichern von Daten) geübt, die zwischendurch aufgetreten waren.

Fazit: Diese Form der Projektarbeit ist motivierend und schult die Teamfähigkeit.

11. OUTCOME

- Vorlage und fertiges Drehbuch einer Schüler/innen - Gruppe
- Comic - Magazine
- Fotostorys (als Film mit Link auf Youtube)

12. EMPFEHLUNGEN

Es wäre besser, die Projektarbeit auf wenige Klassen (höchstens zwei) zu beschränken, da die Arbeit sehr zeitaufwändig ist. Der Vorbereitung und Durchführung sollte man genügend Zeit einräumen. Ratsam wäre es, differenzierte Aufgaben für eventuell überforderte Schülerinnen und Schüler einzuplanen.

13. VERBREITUNG

Lokal (Schule)

Moodle Plattform

Lese fest

Schulwebsite

Schulbibliothek

Regional (Ort, Bezirk)

Gemeindezeitung, Bezirkszeitungen

Überregional

Kidz

Youtube (NMS Kirchberg)

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLkzN3brRghT3Rqf9eZ7L2XpeKPumjEfD4>

14. LITERATURVERZEICHNIS

http://www.bmukk.gv.at/medienpool/4905/pu_tipps.pdf [18.5.2012]

<http://www.e-lisa-academy.at/>

BEILAGE

Drehbuch_Vorlage.docx

Drehbuch_Streber.docx

Arbeitsanregungen_Schreiben eines Drehbuches.docx

Leitfaden zur Herstellung eines Fotoromans mit Comic Life 2.docx

Fragebogen IMST.xlsx

IMST Umfrage Auswertung.xlsx

Auswertung Umfrage Imst.docx

ComicMagazinBeispiel.pdf

Arbeitsfoto.jpg

Gruppe3c2b.jpg

Gruppe3b2c.jpg

Präsentation_Lese fest.jpg