



Ideen und Konzepte aus der Praxis von „Lesen macht stark: Lesen und digitale Medien“

Eine Matrix für Projekte der Lese- und Sprachförderung **für 10- bis 12-Jährige**

Akteur und Antragsteller bei „Lesen macht stark“:	Stadtbibliothek Köln
Lokale Partner:	Kölner Freiwilligenagentur e.V., Förderverein Stadtbibliothek Köln
Titel der Aktion:	Filmprojekt: „Digitale Erzählformen – mit Filmen Geschichten erzählen“
Format:	Viertägiger Workshop
Zeitraum/Dauer:	4 aufeinanderfolgende Tage á 6 Stunden (10-16 Uhr)
Zielgruppe:	10-bis 12-Jährige
Anzahl der Teilnehmer/ Gruppengröße:	15
Personaleinsatz/ -aufwand:	2 externe Medienpädagogen/-innen, 2 Semester-Praktikanten/-innen der TH Köln

Ein Projekt von



Gefördert vom





Konzeptbeschreibung/Ablauf:

I. Buchauswahl:

Die Märchen von Beedle dem Barden eignen sich in vielerlei Hinsicht für die Durchführung eines Projektes dieser Art. Als Zweig der großen Harry Potter Reihe erfreut es sich großer Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Es ist kurz gehalten, verständlich geschrieben und eignet sich deshalb gut für die Zielgruppe von 10-12 Jahren. Es umfasst fünf Märchen mit jeweils einer anschließenden Erläuterung von „Professor Dumbledore“. Die Märchen sind schön illustriert und motivreich. Es lassen sich leicht Themen wie Freundschaft, Liebe, Neid und zahlreiche weitere aufgreifen, um Kurzfilmprojekte daraus zu entwickeln. Auch die Märchen selbst lassen sich mit einfachen Hilfsmitteln (z.B. mit Lego) gut darstellen, allerdings muss hier besonders auf eine ausreichende Verfremdung geachtet werden. Die Märchen eignen sich darüber hinaus hervorragend für eine inhaltliche Erarbeitung in fünf Gruppen. Auch lassen sich Themen wie Storytelling, Urheberrecht, Filmebenen und Filmarten gut auf das Buch beziehen, um den Teilnehmern Theorieinhalte buchbezogen zu vermitteln. Die Märchen von Beedle dem Barden zeigen, dass Märchen noch immer eine gewisse Aktualität besitzen, die einen guten Einstieg bieten um die Teilnehmer an die Faszination für Bücher heranzuführen und Lese- sowie Medienkompetenz zu fördern.

II. Projekt - Aufbau

Grundsätzlich folgte jeder Tag einem strukturierten Aufbau. Zum Wachwerden und zur Teamstärkung wurden zu Beginn des Workshops Kennenlern- oder Team-Spiele gespielt. Im Anschluss daran folgte jeweils ein kurzer inhaltlicher Input zu den Themen Storytelling, Urheberrecht, Filmebenen oder Filmarten. Nach dem Input stand die erste Gruppenarbeitsphase an, bevor es zwischen 12:30 und 13:30 Uhr eine Mittagspause mit Brötchen zur Stärkung gab. Im Anschluss an die Mittagspause wurde die zweite Gruppenarbeitsphase eingeläutet. Zum Ende des Projekt-Tages versammelten sich alle Teilnehmenden in einer Abschlussrunde.

III. Technik

Für die Umsetzung der Kurzfilmprojekte entschieden wir uns für Tablets. Die zahlreichen und meist intuitiv bedienbaren Apps eignen sich gut, um Kindern und Jugendlichen einen selbstwirksamen Prozess der Filmentwicklung zu ermöglichen. Ziel war es, dass die Teilnehmenden möglichst eigenständig ihre Projekte umsetzen konnten. Hierfür eignet sich die Verwendung von Tablets gut. Die Apps, mit denen gearbeitet werden konnte, wurden im Vorfeld gezielt ausgewählt. Dennoch konnten die Teilnehmenden aus einem Pool verschiedener Apps auswählen, sodass sie eine eigene Entscheidungsgewalt innehatten, welche Apps sie präferierten.

Ein Projekt von

Gefördert vom



Bei der Auswahl wurde darauf geachtet, möglichst kostenlose Apps zu verwenden, um den Teilnehmenden Ideen zu liefern, welche Apps sie selbst bei eigenen Projekten in ihrer Freizeit einsetzen können.

IV. Durchführung

Am Dienstag startete der Workshop mit einem kleinen Kennenlern-Spiel, gefolgt von einem inhaltlichen Input zum Thema Urheberrecht und Filmarten. Besonders wichtig war es am ersten Projekt-Tag, das Buch inhaltlich zu erarbeiten. Einige Kinder hatten die Möglichkeit genutzt, das Buch im Vorfeld abzuholen, andere besaßen das Buch bereits und kannten es aus diesem Grund schon. Dennoch wurde an diesem Punkt eine dreißigminütige Lesezeit gesetzt, die auch gerne angenommen wurde. Arbeitsanweisung war, sich im Anschluss für ein oder zwei Lieblingsmärchen zu entscheiden. Dies war insofern wichtig, weil nach der Lesezeit eine Gruppenarbeit angesetzt wurde, in der die Kinder den Inhalt eines der Märchen auf ein Plakat bringen sollten, um das jeweilige Märchen im Anschluss daran vor der gesamten Gruppe vorstellen zu können. Das fünfte Märchen (Das Märchen von den drei Brüdern) war hier ausgenommen, da zum Einen eine überwiegende Mehrheit der Teilnehmer dieses Märchen zu ihrem Lieblingsmärchen auserkoren hatte und alle anderen Märchen dann zu kurz gekommen wären, und zum Anderen, weil dieses Märchen im siebten Harry Potter Film filmisch inszeniert wurde und wir diesen Filmausschnitt gerne zeigen wollten.

Die Art und Weise, wie das Märchen auf dem Plakat dargestellt wurde, wurde offen gelassen, sodass viele verschiedene Ergebnisse zustande kamen. Im Anschluss an die Gruppenarbeitsphase und nach der Mittagspause wurden die Ergebnisse vor der gesamten Gruppe präsentiert und somit die verschiedenen Märchen vorgestellt. Das fünfte Märchen wurde durch den Filmausschnitt vorgestellt. Die Mittagspause war gezielt so lange gesetzt, um den Teilnehmenden eine medienfreie Zeit zur Erholung zu ermöglichen. Wenn einige Teilnehmende jedoch nach einer kürzeren Pause weiter an ihren Projekten arbeiten wollten, war dies auch in Ordnung. Gegen Ende trafen sich die Teilnehmenden im Stuhlkreis, um den Tag und den weiteren Ablauf zu besprechen, offene Fragen zu klären und ein generelles Feedback zum Tag zu bekommen.

Der Mittwoch startete mit einem Aufwärmenspiel und einem inhaltlichen Input zum Thema Filmebenen gefolgt von einer Technikeinführung. Es wurden gemeinsam Regeln zum Umgang mit der Technik aufgestellt. Nach der Technikeinführung wurden Projektgruppen gebildet; zwei Gruppen wollten ihr Lieblingsmärchen mit Lego als StopMotion Film umsetzen, eine weitere Gruppe wählte einen musikalischen Zugang und plante ihr Lieblingsmärchen als Musikvideo zu produzieren und die vierte Gruppe wollte einen Spielfilm drehen. Je nach Bedarf wurden den vier Gruppen ein bis zwei Tablets zur Verfügung gestellt. Die Teilnehmenden begannen eigenständig

Ein Projekt von

Gefördert vom



ihr Projekt zu planen; die StopMotion-Gruppen überlegten sich, wie sie ihr ausgewähltes Märchen mit Lego inszenieren und verfremden konnten und begannen damit, Kulissen aufzubauen. Die Musikvideo-Gruppe plante, dass sie den Text zu ihrem Musikvideo als Rap-Form aufnehmen und dass sie die Musik dazu selbst mixen wollten. Sie entwickelten auch erste Ideen für das dazugehörige Musikvideo. Die Spielfilm-Gruppe erarbeitete ein Drehbuch und plante ihre Kostüme. Im Anschluss daran wurden erste Aufnahmen gemacht. Der Tag verging sehr schnell und in der Abschlussrunde wurden noch einige offene Fragen geklärt.

Am Donnerstag ging es dann nach dem obligatorischen Anfangsspiel und dem inhaltlichen Input zum Thema Bearbeitungstools direkt ans Filmen, da es nach dem Mittagessen, nachdem die letzten Filmaufnahmen gemacht wurden, bereits an die Bearbeitung des filmischen Materials gehen sollte. Das Filmen selbst hat hervorragend funktioniert und die Teilnehmenden waren in der Lage, ohne viele Probleme eigenständig und selbstbestimmt zu arbeiten.

Natürlich gab es auch einige Fragen zur Bedienung der Technik und zur Handhabung der Apps, welche jedoch schnell geklärt werden konnten. Donnerstagnachmittag begannen die Gruppen schließlich nach und nach die gemachten Filmaufnahmen zu bearbeiten. An diesem Punkt mussten wir den Arbeitsprozess intensiver unterstützen. Es gab einige Streitigkeiten unter den Teilnehmenden, die jedoch schnell geklärt werden konnten, nachdem gemeinsam zusätzliche Regeln hinsichtlich des Technikumganges, des Umganges miteinander sowie einer gerechteren Arbeitsverteilung aufgestellt wurden. Die Bearbeitung der Filmaufnahmen konnte größtenteils auf den Tablets durchgeführt werden, jedoch stoßen die Programme auf den Tablets hier und da an ihre Grenzen, weshalb an manchen Stellen auf PCs zurückgegriffen werden musste. Alle Vorgänge wurden von uns erklärt und gemeinsam mit den Teilnehmenden durchgeführt, um ein Ergebnis zu erzielen, mit dem die jeweilige Gruppe zufrieden war. Alles in allem war dieser dritte Projekt-Tag sowohl für uns als auch für die Teilnehmenden der arbeitsintensivste, aber auch der produktivste, was den Lernerfolg hinsichtlich sozialer Kompetenzen, Kreativität und Einfallsreichtum und auch der Medienkompetenz betraf.

Am Freitag begann schließlich der finale Projekt-Tag und alle Gruppen machten sich direkt an die Arbeit, um ihre Projekte zu Ende zu bringen. Jede pädagogische Kraft widmete sich einer Gruppe, um gemeinsam die Kurzfilme fertigzustellen. Gegen 13 Uhr wurden allmählich die ersten Gruppen fertig und um 14 Uhr beendete auch die letzte Gruppe ihr Projekt. Nun wurden zwei Moderatoren/-innen für die Abschlusspräsentation gewählt, die Präsentation der Ergebnisse geprobt und die Bibliothek gemeinsam mit den Teilnehmenden für die Gäste vorbereitet. Bevor gegen 15 Uhr die Abschlusspräsentation beginnen sollte, versammelten sich alle in einer Abschlussrunde. Um 15 Uhr begann schließlich die Präsentation. Es waren viele Familienmitglieder zur Präsentation gekommen, was die Teilnehmenden sehr stolz zu machen

Ein Projekt von



schien. Die Stimmung war ausgelassen und fröhlich.

V. Ergebnisse

In der Abschlussrunde haben wir die Teilnehmenden um ein Feedback gebeten. Alle hatten viel Spaß und fanden es schade, dass das Projekt schon vorbei war. Die Frage, ob sie erneut an einem Projekt der Stadtbibliothek teilnehmen würden, beantwortete eine große Mehrheit mit „ja“. Lediglich ein Teilnehmer merkte an, dass das Projekt nicht ganz seinen Erwartungen entsprochen hatte, da er es toll gefunden hätte, wenn alle Teilnehmenden gemeinsam ein großes und aufwendigeres Filmprojekt gestartet hätten und nicht in Kleingruppen mehrere Kurzfilmprojekte. Dies wäre vielleicht eine Möglichkeit für ein anderes, neues Maker-Kids Projekt. Auch merkten die Teilnehmenden an, dass es toll war, mit den Tablets eigenständig zu arbeiten und etwas ganz Eigenes zu entwickeln. Das Buch mochten die Teilnehmenden sehr und auch mit ihm zu arbeiten fanden sie gut.

Die Inhalte zu den Themen Storytelling, Urheberrecht, Filmebenen und Filmarten wurden von den Teilnehmenden gut angenommen. Viele verfügten allerdings bereits über Vorkenntnisse in diesen Bereichen. Hinsichtlich der praktischen Umsetzung der Filmprojekte mit den Tablets lernten die Teilnehmenden viel Neues. Ein Großteil hatte sich noch nie mit der Bearbeitung von Filmen auseinandergesetzt. „Ich wusste nicht, dass das so viel Arbeit ist!“, waren häufige Aussagen der Teilnehmenden. Grundsätzlich lernten die Teilnehmenden auch nach einer frustrierenden Arbeitsphase wieder zurück zum Projekt zu finden und weiter zu machen. Einige Teilnehmenden suchten hier zwischendurch nach etwas Ruhe, was in den Räumlichkeiten der Bibliothek sehr gut funktioniert hat. Sie machten es sich in einer ruhigen Ecke mit einem Buch gemütlich und nahmen sich eine Auszeit. Ein Großteil der Teilnehmenden war ohnehin lesebegeistert, weshalb sie die Möglichkeiten der Bibliothek ausgiebig nutzten und die Pausen mit Lesen verbrachten oder sich Filme und Bücher aussuchten und für zu Hause ausliehen. Doch auch die Teilnehmenden, die angaben, selbst nicht so viel zu Hause zu lesen, sah man von Tag zu Tag immer häufiger die Regale durchstöbern. Besonders toll fanden wir, dass es auch Situationen gab, in denen ein Teilnehmer einigen anderen Teilnehmenden eine Buch-Passage vorlas.

Durch den Einsatz von Tablets konnten die Teilnehmenden wie erhofft eigenständig und selbstwirksam arbeiten. Die große Vielfalt der zur Verfügung stehenden Apps ermöglichte eine vielseitige Anwendbarkeit im Arbeitsprozess. Schade war, dass einige Zusatzfunktionen nur per In-App-Kauf freischaltbar waren. Diese hätten das Arbeiten wesentlich erleichtert. Hier steht also die Überlegung im Raum, ob auf andere Apps zurückgegriffen werden sollte oder ob es sinnvoll wäre, den Erwerb der Zusatzfunktionen ins Auge zu fassen, da die Apps ansonsten hervorragend zu bedienen waren und die Teilnehmenden gerne und gut mit den Programmen gearbeitet

Ein Projekt von

Gefördert vom



haben. Der Bearbeitungsprozess der Aufnahmen war an manchen Stellen äußerst mühsam mit den Tablets zu bewerkstelligen, weswegen auf PCs zurückgegriffen werden musste. Hier wird eine Lösung gefunden werden müssen: Entweder durch den Kauf kostenpflichtiger Apps oder durch eine erneute Recherche nach geeigneteren kostenfreien Apps, um eine bessere Videoverarbeitung zu gewährleisten.

Insgesamt entstanden vier Kurzfilme: ein Musikvideo, ein Spielfilm und zwei Stop-Motion Filme. Das Musikvideo besteht aus einem selbstgeschriebenen Rap-Text sowie selbst gemischter Musik, die mit Hilfe der App „Musik Maker Jam“ entstanden ist. Die Stimme der Teilnehmenden wurde mit der App „Rekorder Plus“ aufgenommen. Das Video selbst ist mit der Kamera-Funktion des Tablets aufgenommen worden. Zusammengefügt und geschnitten wurde alles am PC. Die Spielfilmgruppe schrieb ein eigenes Drehbuch, bastelte Requisiten und brachte ihre Kostüme von zu Hause mit. Gefilmt wurden die Szenen mit der Kamera-Funktion des Tablets und geschnitten wurden sie mit der App „Splice“. Hierbei kann jede Kamera-Aufnahme als einzelne Szene bearbeitet werden, was für die Gruppenarbeit sehr förderlich war, da die Kinder abwechselnd je eine Szene bearbeiten konnten. Die Bearbeitung der Szenen beinhaltete die Auswahl, das Schneiden, die Hinterlegung von passender Musik, die in der App angeboten wird, sowie die Anpassung der gefilmten Ausschnitte. Abschließend wurde auch in dieser Gruppe auf einen PC zurückgegriffen, um Blenden einzufügen und einen abschließenden Text zu ergänzen. Die beiden Stop-Motion Videos wurden mit der App „StopMotion“ aufgenommen und die Audioaufnahmen mit der App „Rekorder Plus“. Zusammengefügt und geschnitten wurden sie am PC. Inhaltlich beziehen sich die beiden Stop-Motion Filme auf „das Märchen von den drei Brüdern“, das Musikvideo auf „Des Hexers haariges Herz“ und der Spielfilm auf „der Brunnen des wahren Glücks“. Alle Teilnehmer haben sich bemüht, die Märchen zu verfremden, zum Beispiel formt der Tod in einem der Stop-Motion Videos einen Hut aus Wasser und überreicht diesen dem jüngsten Bruder, während er ihm im Original einen Teil seines Mantels überreicht. Alle Märchen wurden kreativ umgesetzt und unterscheiden sich voneinander. Selbst die beiden Stop Motion Filme, die sich auf das gleiche Märchen beziehen, sind dennoch jeder für sich einzigartig.

Grundsätzlich kann man sagen, dass das Projekt die Fähigkeiten der Teilnehmenden hinsichtlich Lese-, Sozial- und Medienkompetenz gefördert und eine Brücke zwischen Buch und Film geschlagen hat, indem es einen kreativen und selbstwirksamen Umgang mit den Inhalten der Bücher und deren Umsetzung als Film mit Hilfe der Tablets ermöglicht hat. Die Teilnehmenden haben im gemeinschaftlichen Arbeitsprozess großartige Ergebnisse erzielt.

Zu den Ergebnissen:

<https://drive.google.com/drive/folders/0BwBOPtZ4ykS7TF9yWWFhMVFwZGs>

Ein Projekt von

Gefördert vom



<u>Genutzte Technik:</u>	<i>Laptop mit Beamer und Präsentationsleinwand, Tablets für die Videoerstellung (Film und Stop-Motion-Film)</i>
<u>Was wird sonst benötigt?:</u>	<i>Buntes Papier und Stifte zum Erarbeiten der Konzepte und Drehbücher, evtl. Kostüme (bringen die Kinder mit), evtl. Spielzeug für StopMotion (z.B. Lego - bringen die Kinder mit)</i> <i>Verwendete Apps: Musik Maker Jam, Rekorder Plus (Tonaufnahme), Kamera-App der Tablets, Splice (für Schnitt), StopMotion</i>
<u>Vorbereitung:</u>	<i>Um die Software kümmerten sich die Medienpädagogen/-innen, Sitzmöglichkeiten mit Beamer für die Vor- und Nachbereitung, Kleingruppen-Arbeit ist verteilt möglich, Catering wurde vom Bibliothekspersonal übernommen (belegte Brötchen), geworben wurde in Publikationen der Stadtbibliothek (online und gedruckt) und per Pressemitteilung in lokalen Medien</i>
<u>Ziel (aus Sicht der Teilnehmer):</u>	<i>Transport der literarischen Vorlage auf audiovisuelle Plattformen, Transformation der Inhalte in kurze, audiovisuelle Clips (entsprechend der altersspezifischen Erzähl- und Konsumkultur)</i>

Tipps für zukünftige Bündnisse:

Eine administrative Gastgeberrolle seitens der Stadtbibliothek hilft eigenen Aufwand zu minimieren bei maximaler Begeisterung von Eltern und Kindern.

Stand: 07. März 2017

Weitere Informationen unter: <http://www.lesen-und-digitale-medien.de/>

Ein Projekt von



Gefördert vom

