

Digitales Daumenkino

Trickfilme am Computer gestaltet

Ich denke, etwas Besseres kann einer LehrerIn gar nicht passieren – intrinsische Motivation! Nach einem eingehenderen Gespräch stellte sich tatsächlich heraus, dass alle die Idee, animierte GIFs selber zu zeichnen, „cool“ fanden, was für mich bedeutete, mich nach einer für die Altersstufe **geeigneten Software** umzuschauen, die ich schließlich in dem Shareware-Programm „Take One“ fand (www.take1.de).

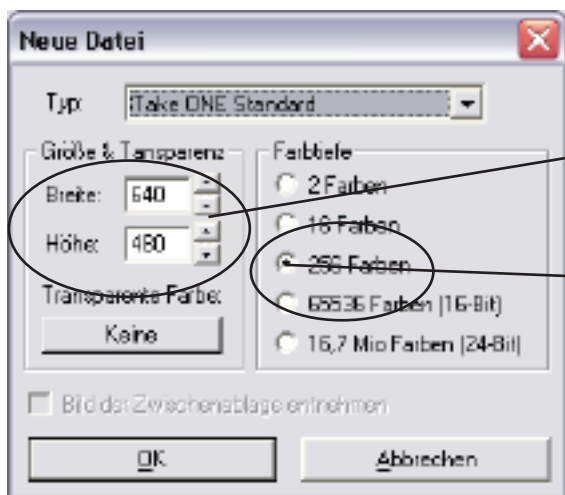
Take ONE ist ein universelles Grafik- und Animationsprogramm, mit dem sich sowohl Bilder und Bildsequenzen als auch komplette Animationen, auch mit Interaktion und Sound, komfortabel erstellen und bearbeiten lassen. Take ONE Animationen können als eigenständige Anwendungen in einem Fenster, als Bildschirmschoner und im Internet eingesetzt werden. Außerdem unterstützt Take ONE eine Vielzahl anderer Bild- und Animationsformate wie animierte GIF, animierte Cursor und das AVI-Dateiformat.

Punkte, die für dieses Programm sprechen:

- Die grafische Benutzeroberfläche ist stark an gängige Microsoft-Programme angelehnt
 - ▶ Transferbildung möglich

- Pixelorientiertes Arbeiten ▶ MS Paint
- ist Shareware und aus dem Internet
- downloadbar ▶ freies Probieren möglich kaum Einschränkungen
- viele animierte Icons, GIFs und Demos
 - ▶ Anschauungsmaterial
- AVI (Audio Video Interleaved) Dateiformat –
- dient dazu, auf rekonstruierbare Art und Weise Audio-Videoinformationen zu speichern
- Programmgröße – Festplattenplatz = 5,2 MB
- verständliche, integrierte „Hilfe“

Nachdem die Software-Auswahl von mir getroffen war – natürlich hatte ich im Vorfeld etliche Free- und Shareware-Programme auf meinem privaten Rechner downgeloadet und getestet –, machten wir (die Kinder mit meiner Unterstützung) uns an die Arbeit, das Programm aus dem Internet auf das Schulnetz herunterzuladen, um es dann lokal auf den einzelnen Rechnern des Informatikraums zu **installieren**. Gleichzeitig machten die Kinder in ihrer IKT-Mappe individuell Mitschriften zu den einzelnen Arbeitsschritten, sodass die SchülerInnen auch auf dem



... von uns gewählte Größe: 640 x 480 Pixel (kleinste Standard-Bildschirmauflösung)

Farbtiefe = 256 – 8 Bit ▶ Speichergröße

Abb. 2: Start-Pop-Up zur Grundeinstellung

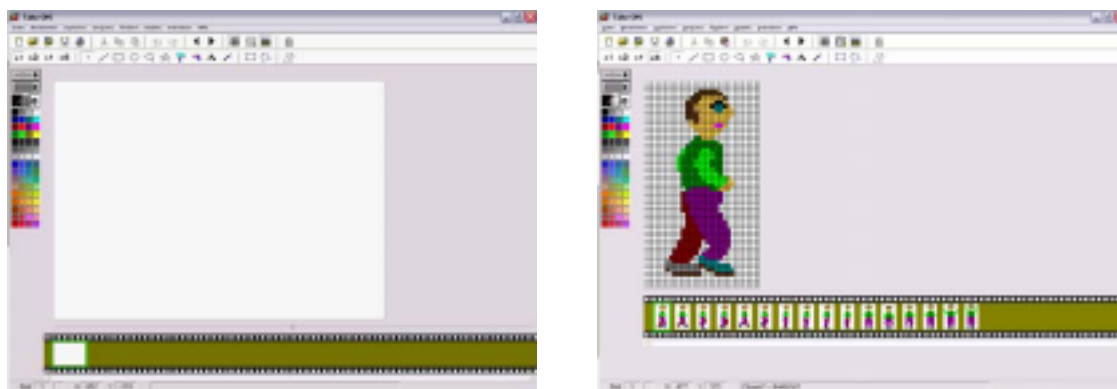


Abb. 3: Grafische Benutzeroberfläche mit einblendbarem, skalierbarem Einzelbild und Filmstreifen

Heim-PC die Software selbstständig installieren konnten. In diesem Zusammenhang ist es notwendig zu beachten, dass die LehrerIn die Maschinen mit Administratorerkennung hochfährt, damit Software installiert werden kann – so wie es in vielen Schulen der Fall sein wird. Diese Prozedur führte zu einer Debatte um **Sicherheitsrichtlinien**, in deren Verlauf einige Kinder von ähnlichen Einstellungen – etwa in der Art: *Ich habe auf dem PC zu Hause ein eigenes Passwort, etc.* – berichteten.

Da es sich beim Downloadfile um eine zip-Datei handelt, war dies ein gefundener Anlass, erstens die Thematik **Speicherplatzverwaltung** – Ordnersysteme und zweitens jene des **Komprimierens/Entkomprimierens**, welche schon Inhalt in der 5. Schulstufe waren (Homepage-Erstellung), zu wiederholen. Nach dem Entzippen des Files „TakeONE4DS.zip“ mittels WinZip konnte jedes Kind durch Doppelklicken auf die „Setup.exe“ das Programm auf der Workstation installieren.

Die Vorfreude und die Neugierde waren so groß, dass einige sofort starten wollten. Ich hatte mir überlegt, die Erstbegegnung mit der Software über mitgelieferte **Beispieldateien** anzugehen, da auf Grund der fertigen Animation (z.B. „koffer.ans“) und der vorhandenen Bild-Sequenz („koffer.bmx“) sehr gut das Making-of veranschaulicht wird.

In weiterer Folge erklärte ich aufbauend auf dem Ansatz der Cognitive Apprenticeship⁶ in kurzphasigem modeling – coaching – fading die Grundschritte zu einer Animation:

- Malgrund wie in Paint – ähnliche Handhabung der Werkzeugpalette
- Filmstreifen
- Sequenz – Kopie einfügen – Veränderung (Bewegung) vornehmen
- Abspielen einer Sequenz (Fensterparameter einstellen, ...)

Die ersten Versuche führten dazu, dass bis zur nächsten IKT-Stunde mehr als die Hälfte der Kinder die Software zu Hause installiert hatten und schon mit Disketten ihrer Arbeiten, die sie daheim gemacht hatten, in die Unterrichtseinheit kamen, was gleich zu einem geschäftigen **Austausch an Erfahrungen und Ideen** führte. Ich regte daraufhin an, sich vielleicht in Gruppen zusammensetzen, sich ein Thema zu suchen und arbeitsteilig an die Sache heranzugehen, da ja die Erstellung einer längeren Sequenz viel Zeit und Arbeit in Anspruch nimmt. Dieser Vorschlag wurde gleich aufgenommen und führte zu einigen auch mitunter heftigeren Diskussionen über Themen und Gruppenzusammensetzungen, die selbst die nächsten Pausen noch in Anspruch nahmen. Bis zur nächsten IKT-Stunde hatten die Kinder aber fürs Erste alle Probleme



geklärt und präsentierten mir ihr Ansinnen. Die Arbeit an einem Gruppenprojekt begann. Die SchülerInnen stellten ein handgeschriebenes **Aufgabenprotokoll**, später in Word getippt, zusammen, dass sie bei mir hinterlegten.

Auf Grund der offensichtlichen Ernsthaftigkeit, die die Kinder in dieses Projekt legten, fragte ich nach Seherfahrungen, die sie im Bereich Trickfilm hatten. Den Deutschkollegen konnte ich schnell davon überzeugen, auch in seinem Gegenstand Medien und i.B. Film zu thematisieren, was zu einem geleiteten Unterrichtsgespräch in Deutsch und Bildnerischer Erziehung zum Thema **Mediennutzung und Medienproduktion** führte.

In weiterer Folge schauten wir den **Kinofilm** „Monster AG“, den fast alle Kinder kannten und auch auf DVD zu Hause hatten, im BE-Unterricht an und machten uns Gedanken, wie dieser wohl professionell erstellt wurde. Mitgeliefert wird zu dieser DVD auch eine zweite Scheibe, die sehr viel Einblicke ins **Making-of**⁷ gibt, weshalb wir uns dann einigermaßen schlau machen konnten. Kurz zusammengefasst führte dieses „Kiebitzen“ bei den „Großen“ zu einem **Zeitplan**, einem **Buch** (in Deutsch wurde eine Geschichte zu der beabsichtigten, animierten Story geschrieben) und zu einem **Storyboard**⁸.

An die 20 IKT- und BE-Stunden wurden für die Produktion des Films in Take One aufgewendet, den größeren Teil der Arbeit erledigten die Kinder aber zu Hause. Einiges wurde während der Produktion wieder verworfen, neu gestaltet oder anders gruppiert.

6 siehe Näheres dazu u. a. auf:
<http://beat.doebe.li/bibliothek/w01543.html> und
<http://dsor.uni-paderborn.de/de/forschung/publikationen/blumstengel-diss/Konstruktivismus.html>

7 auch im Internet abrufbar unter:
<http://www.pixar.com/howwedoit/index.html#>

8 Kopievorlage ist auf der Seite
<http://www.mediamanual.at/mediamanual/projekte/arbeitsunterlagen.php> vorhanden

Digitales Daumenkino

Trickfilme am Computer gestaltet

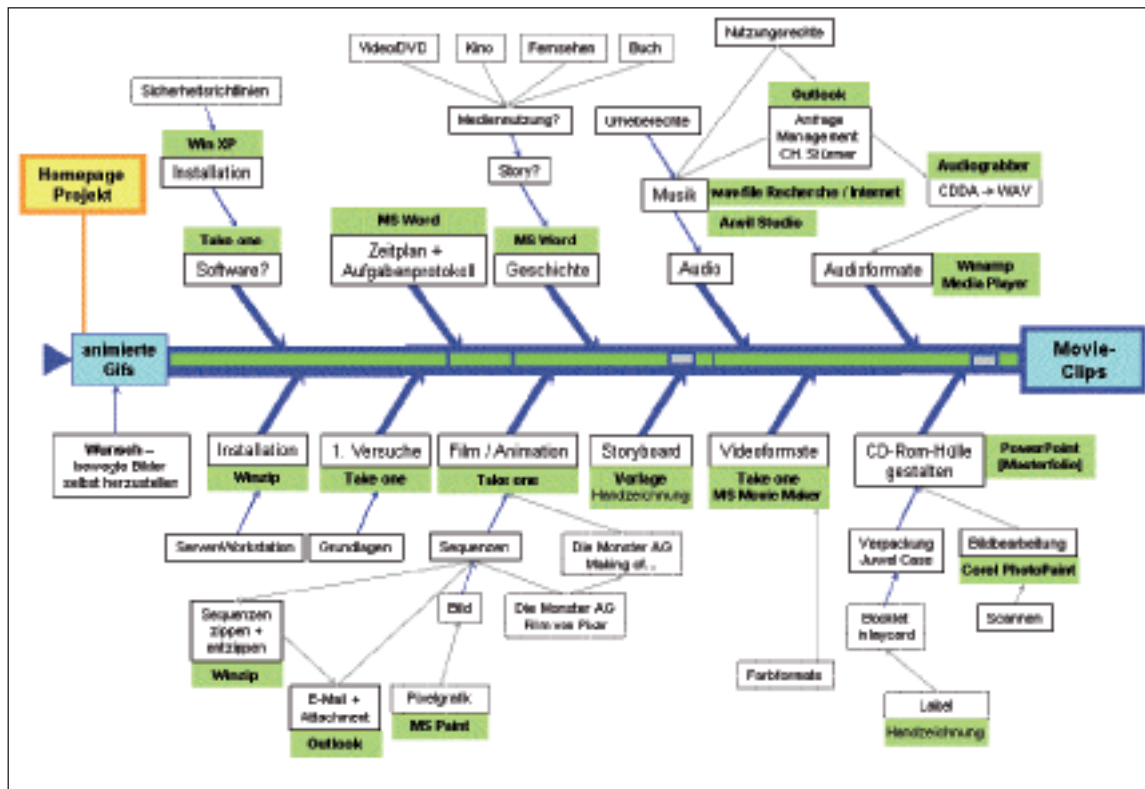


Abb. 4: Projektablauf (grün dargestellt sind die verwendeten Programme)

Die unten abgebildete Grafik (Abb. 4) soll den Ablauf von der ersten Idee bis hin zu den fertigen Movie-Clips verdeutlichen.

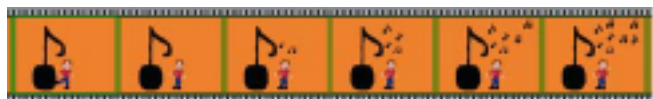


Abb. 5: Filmstreifen aus dem Vorspann zu „Ein Tag mit Christina Stürmer“

Per E-Mail wurden privat Dateien und Ideen innerhalb der Gruppen ausgetauscht.

Vorspann, Hauptfilm, Nachspann und natürlich ein **Gag** am Schluss wurden produziert, die einzelnen Teilsequenzen schließlich zu einem Ganzen zusammengesetzt und falls der Film aus mehr als 255 Einzelbildern bestand, wurden die Bildsequenzen geteilt als AVI-Dateien abgespeichert, da Take ONE nur bis zu 255 Einzelbilder pro „Filmrolle“ zulässt. Jene montierten wir schließlich mit der Windows XP integrierten Software „Moviemaker⁹⁾“, die auch eine Tonspur bietet, zu einem Film zusammen.

Gratis-Videobearbeitung von Microsoft für Windows XP. Windows Movie Maker 2.0 ist ein leicht zu bedienende Einsteigerprogramm, das mit einer guten Auswahl an Überblendungen und Effekten überrascht.

Das Team, das sich mit der Umsetzung ihres Traumes, nämlich einer Einladung zu Christina Stürmer ins Tonstudio, beschäftigte, trat sehr schnell mit der Frage an mich heran, ob es denn möglich sei, **Musik** von Christl als Untermalung des Films „hineinzuprogrammieren“, wie sie es ausdrückten, was dann zu Musikwünschen bei allen Gruppen führte. An diesem Punkt angelangt, animierten wir auch die Musikprofessorin der Klasse, an unserem Projekt mitzuwirken. Einerseits betrachteten wir die Grundlagen rund um **Urheberrechte**, was die „Christina-Stürmer-Gruppe“ (fünf Mädchen) dazu bewegte, eine E-Mail-Anfrage beim Management (<http://www.christinaonline.at/>) der Künstlerin über die Möglichkeit der Nutzung des Songs „Disco“ für ihren Clip zu stellen. Zwei Tage später kamen mir die Mädchen ganz aufgeregt mit einem Mail-Ausdruck entgegen. Mit Christina Stürmer unterschrieben wurde die Erlaubnis zur Nutzung erteilt. Andere Gruppen machten sich auf die Suche nach nicht urheberrechtlich geschützten WAV-Files (Take One braucht als Dateiformat wav, um Töne einbinden zu können). Auch versuchten wir selbst Musik für unseren Film zu produzieren. Hier sei die Freeware „Anvil Studio¹⁰⁾“ erwähnt.

9 u.a. auf: <http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=82887484-6f21-43e2-b4e2-051f72c11a77&displaylang=de>

10 u.a. auf: <http://www.musica.at/shareware/cool>

Anvil Studio ist ein sehr komplexes Programm zum Erzeugen von Sound-Dateien am PC. Auf einem Notenblatt können für die verschiedenen Spuren Melodien mittels Tastatur erzeugt werden.

Letztendlich waren die Kinder mit ihren eigenen Kompositionen aber nicht zufrieden und entschieden sich doch für „fertige“ Sounds. Ein Bursche löste schließlich das Problem der Mädchengruppe: *Wie bekomme ich den Titel „Disco“ von der Original-CD in ein WAVE-Format?*, indem er anbot, zu Hause mittels der Brennsoftware Nero die Transformation durchzuführen, was auch klappte. Nur aus tontechnischen Gründen möchte ich hierfür die Software „Audiograbber¹¹⁾“ empfehlen.

Audiograbber ist ein Programm, um Musik-Tracks von Audio-CDs auf die Festplatte des Rechners zu kopieren. Dabei kann Audiograbber die Daten sowohl verlustfrei im Wave-Format auslesen als auch in platzsparende Formate wie MP3 oder OGG Vorbis komprimieren.

Zu guter Letzt machten wir uns auch noch Gedanken über die Speicherung unseres Produktes. Auf Grund der Dateigröße kam eigentlich nur eine CD-ROM in Betracht, was wiederum dazu führte, dass wir uns in BE daran machten, eine professionelle Hülle (Booklet, Inlaycard, Label) zu gestalten. Weiters überlegten wir, wie unser Trickfilm vermarktet werden könnte. Schließlich entschlossen wir uns, die Movie-Clips beim media literacy award in der Kategorie Multimedia einzureichen.

mediamanual.at schreibt jährlich den so genannten **media literacy award® (mla)** für die besten und innovativsten medienpädagogischen Projekte an europäischen Schulen aus.

Prioritäten beim Projekt setzten wir in Richtung

- Planung und Reflexion
- Informationsbeschaffung
- Präsentation und Reflexion
- Personale und soziale Kompetenzen
- Entwicklung kreativer Ausdrucksfähigkeiten durch die Medienproduktion

In diesem Zusammenhang möchte ich erwähnen, dass die Gruppen unterschiedlich besetzt waren, je nachdem, wie sich die Kinder rund um eine Idee fanden, gab es Paare, die zu zweit arbeiteten bis hin zur größten reinen Mädchengruppe zu fünft. Erlangung personaler und sozialer Kompetenzen war

während der gesamten Arbeit ein großes Anliegen. Es gab zwar immer mal wieder Meinungsverschiedenheiten, doch die Gruppenzusammensetzung wurde bis zum Projektabschluss nie in Frage gestellt. Aufgaben wurden selbstständig innerhalb der Gruppe aufgeteilt (Aufgabenprotokoll). Als Lehrerin gab ich auch Zeit und Raum zu Diskussionen innerhalb der Gruppe – Selbstorganisation stand aber auf jeden Fall im Vordergrund. Nachdem fast alle Filme fertig waren, gab es eine **Zwischenpräsentation**, wo alle aufgefordert waren, Kritik sowohl positiv wie auch vermeintlich negativ zu üben, Verbesserungsvorschläge zu machen und Anerkennung für die Produkte anderer zu formulieren. Dies führte dazu, dass sich zwei Gruppen daran machten, ihren Film noch abzuändern.



Abb. 6: Covergestaltung zu den div. Filmen mit PowerPoint

Klippert spricht vom **erweiterten Lernbegriff¹²⁾**, der auf dieses Projekt in seiner Gesamtheit sicherlich zutrifft.

11 u.a. auf: <http://www.audiograbber.de>

12 vgl. Klippert, H.: Pädagogische Schulentwicklung: Weinheim und Basel. Beltz 2000, S. 16: Erweiterter Lern- und Leistungsbegriff.

Digitales Daumenkino

Trickfilme am Computer gestaltet

Inhaltlich-fachliches Lernen	Methodisch-strategisches Lernen	Sozial-kommunikatives Lernen	Affektives Lernen
Wissen (Fakten, Regeln, Begriffe, Definition ...)	Exzerpieren	Zuhören	Selbstvertrauen entwickeln
Erkennen (Phänomene, Argumente, Erklärungen ...)	Nachschlagen	Begründen	Spaß an einer Methode haben
	Strukturieren	Argumentieren	Identifikation und Engagement entwickeln
Verstehen (Zusammenhänge erkennen ...)	Organisieren	Fragen	Werthaltungen aufbauen etc.
	Planen	Diskutieren	
Urteilen (Thesen, Themen, Maßnahmen ... beurteilen) etc.	Entscheiden	Kooperieren	
	Gestalten	Integrieren	
	Ordnung halten	Gespräche leiten	
	Visualisieren etc.	Präsentieren etc.	

Prof. Karin Gratiana Wurm, MAS, MSc, Informatik, Fachdidaktik Informatik, Bildnerische Erziehung, Schulpraktische Studien, Unterrichtstechnologie und Gebrauchsgrafik, Lehrtätigkeit an der Pädagogischen

Akademie der Erzdiözese Wien, an der angeschlossenen Übungshauptschule und am Pädagogischen Institut der Erzdiözese Wien.

Ö1-Klassiker

Die Meilensteine der Klassik in einer einmaligen Sammlung

Diese musikalische Bibliothek umfasst 50 Doppel-CDs und beinhaltet die wichtigsten Werke der Musikkultur in der Interpretation bedeutender Künstlerinnen und Künstler und Orchester – ausgewählt nach den strengen Qualitätskriterien des renommierten Klassik-Senders Ö1.

Seit Jänner 2004 erscheint monatlich eine Doppel-CD in der Reihe „Ö1-Klassiker“, mit der Sie Schritt für Schritt die Musiksammlung an Ihrer Schule auf- und ausbauen können.

Sie erhalten alle CDs zum Preis vom je € 15,-

Folgende Teile sind bisher erschienen:



- Volume 1 – Mozart, Reg.Nr. 12101
- Volume 2 – Rachmaninoff – Chopin – Strawinsky, Reg.Nr. 12102
- Volume 3 – Gershwin – Bernstein – Prokofieff, Reg.Nr. 12103
- Volume 4 – Puccini, Reg. Nr. 12104
- Volume 5 – Schumann – Berlioz – Liszt, Reg.Nr. 12105
- Volume 6 – Bach, Reg.Nr. 12106 (Doppel-CD)
- Volume 7 – Beethoven, Reg.Nr. 12107
- Volume 8 – Dvorak, Reg.Nr. 12108
- Volume 9 – Monteverdi – Purcell, Reg.Nr. 12109

Bestellen Sie diese Medien online über www.bmbwk.gv.at/medienservice

über **AMEDIA Servicebüro, Sturgasse 1a, 1140 Wien**

Tel.: +43/1/982 13 22-310

Fax.: +43/1/982 13 22 311

office@amedia.co.at