



Journal, Unterrichtsprojekt 2

Markus Hofer
Primarschule

AniPaint

5 Halbtage

ANI PAINT an der Mittelstufe
<p>Ziele des Projekts (fachlich, sozial, ICT)</p> <p>Fachlich: Die Kinder können in Gruppenarbeit (2 - 4) ein Märchen erfinden, dieses schreiben, einzelne Bilder dazu zeichnen und anschliessend zur Präsentation bei Kindergartenschülern vorbereiten.</p> <p>Sozial: Die SchülerInnen können ein Märchen in Gruppenarbeit erfinden: das Vorgehen miteinander besprechen, Arbeiten aufteilen, im Team oder alleine Arbeitsteile herstellen, sowie mit den notwendigen Absprachen diese zu einem Ganzen zusammenfügen.</p> <p>ICT: Die SchülerInnen haben ihre im UP1 Projekt gemachten Erfahrungen mit dem Programm Ani-Paint vertieft und zusätzliche Möglichkeiten des Programms entdeckt. Sie können ihre eigene Geschichte im Team mit dem Programm AniPaint illustrieren und präsentieren.</p>
<p>Durchführung</p> <p>Ausgangslage: Nachdem die SchülerInnen das Programm AniPaint bereits kennengelernt und ausprobiert haben, soll nun in Gruppenarbeit ein Märchen erfunden, illustriert und präsentiert werden. Dieses Vorhaben dauert sechs Halbtage und wird mit PrimarschülerInnen einer 5. Klasse durchgeführt (24 Kinder).</p> <p>Erster Halbtage: Welche Punkte kennzeichnen Märchen? Anhand der Resultate behandeln und besprechen die SchülerInnen diese Erzählform. Das „Lieblingsmärchen“ wird einem Klassenkameraden erzählt. Wir sammeln Ideen zu neuen Märchen. Nach der Teambildung beginnen die SchülerInnen in Stichworten ein Märchen zu erfinden und die Geschichte im Entwurf aufzuschreiben. Die beiden SchülerInnen suchen ihre Geschichten mit Filzstiften auf Papier auf.</p> <p>Zweiter Halbtage: Die SchülerInnen schreiben an den Märchen weiter, wobei die Arbeit im Team im Vordergrund steht.</p> <p>Dritter Halbtage: Die SchülerInnen überlegen die Illustration zu den Märchen. Im Computerraum können die SchülerInnen ihre Kenntnisse im Programm AniPaint auffrischen. (Ein Gesicht soll in 10 Minuten gezeichnet, im persönlichen Ordner gespeichert und anschliessend ausgedruckt werden) Die Möglichkeit der Vertonung wird mit entdeckendem Lernen herausgefunden und ausprobiert.</p> <p>Während einer Woche können die SchülerInnen im Schulzimmer mit 5 iBooks das Aufnehmen im Programm AniPaint ausprobieren. Für diese Sequenz werden nur die „5 Minuten Pausen“ eingesetzt.</p> <p>Vierter Halbtage: Erstellen eines „Drehbuches“ im Team. (siehe SchülerInnen-Arbeiten) Im Computerraum werden anschliessend die Illustrationen in Einzelarbeit mit Ani Paint erstellt. Bei der Speicherung der einzelnen Märchenbausteine helfe ich den Gruppen, um später beim Zusammensetzen schneller zu einem Resultat zu kommen.</p> <p>Fünfter Halbtage: Zusammensetzen und Vertonung der Märchen mit meiner Hilfe. Dies geschieht im Schulzimmer mit einer Gruppe zusammen, während die anderen SchülerInnen in Postenarbeit rechnen</p> <p>Die gegenseitige Präsentation erfolgt im Rahmen einer Deutschstunde.</p>



Weiterführung im Februar als Teil des UP3:

Präsentation der Arbeiten in einer Kindergartenklasse und Jurierung durch die Kindergärtner.

Gewonnene Erkenntnisse, Erfahrungen

Die Aufgabestellung zu diesem Projekt war auch für mich neu. Die Einführung zum Thema, die Gruppenbildung, das Schreiben der Märchen und das Illustrieren mit AniPaint stellten keine grösseren Probleme dar, zumal die Schüler/Innen mit viel Eifer an der Arbeit waren und es innerhalb der Gruppen zu keinen Schwierigkeiten kam. Die Vertonung machte allen sehr grossen Spass. Es war für die Kinder sehr interessant, ungewohnt und spannend, vor allem, da sie sich selber hören konnten. Es tauchten im ICT Bereich keine grösseren Schwierigkeiten bei den Schüler/Innen auf. Durch die Arbeit auf verschiedenen Geräten und in verschiedenen Räumen kam jedoch dem Benennen und dem Abspeichern der „Märchenteile“ eine grosse Bedeutung zu. Im sprachlichen und kreativen Bereich, sowie in der Planung der Arbeitsschritte gab es grosse Unterschiede, auch innerhalb der Gruppen. Es gelang den Schüler/Innen jedoch stets gut, miteinander auftretende Probleme anzupacken und im Team zu lösen. Unterschiede in der zeichnerischen Entwicklung der 5. Klässler sind sehr gut ersichtlich, zumal ich wollte, dass alle Schüler/Innen sich bei der Illustration zu den Geschichten beteiligten.

Beim Zeichnen und Zusammenführen der Arbeiten unterschätzte ich die zeitliche Belastung und es gab viel mehr zu tun, als ich mir vorgestellt hatte, zumal die Schüler/Innen von der Aufgabestellung sehr fasziniert waren und keine „halben“ Zeichnungen und Arbeiten fertig stellen wollten

Erwachsenenbildung (als EWB-Sequenz möglich Ja/Nein Begründung)

Ist in der Erwachsenenbildung möglich. Im Kanton Aargau werden schon seit längerem AniPaint Kurse angeboten, um Lehrpersonen das Programm und seine Möglichkeiten vorzustellen. In meinen Kursen mit Lehrpersonen habe ich AniPaint schon vorgestellt und zeige anhand verschiedener Unterrichtsbeispiele Einsatzmöglichkeiten. Ausserdem konnten Lehrpersonen AniPaint selber ausprobieren. Als Einstieg in einen Kurshalbtag könnten die Märchen der Primarschüler/Innen gezeigt werden und ich würde über meine Erfahrungen erzählen.

Wettingen, November 2003, Markus Hofer

Beilagen

Schüler/Innen-Beispiele können unter <http://www.markushofer.ch.vu/> angeschaut werden.