Eine multimediale Geschichte

#

Pädagogisches SzenarioInhalt

[Ein Projekt für die 5./6. Primarstufe 3](#_Toc43773788)

[Ziele: 3](#_Toc43773789)

[Mittel: 3](#_Toc43773790)

[Vorgehen 3](#_Toc43773791)

[Wichtig 3](#_Toc43773792)

[Vorlage für den Entwurf der einzelnen Bilder 4](#_Toc43773793)

[Vorlage leer 4](#_Toc43773794)

[Vorlage leer 5](#_Toc43773795)

[Nummer 5](#_Toc43773796)

[Bild 5](#_Toc43773797)

[Text 5](#_Toc43773798)

[Auswertung 6](#_Toc43773799)

[Voraussetzungen 6](#_Toc43773800)

[Realisation 6](#_Toc43773801)

[Kriterien der Beurteilung 7](#_Toc43773802)

[Gestaltung 7](#_Toc43773803)

[Abschluss 7](#_Toc43773804)

[Anhang 8](#_Toc43773805)

[PartnerInnensuche für das Ani-paint Projekt 9](#_Toc43773806)

[Gruppen für das Anipaintprojekt 10](#_Toc43773807)

[Elternbrief 11](#_Toc43773808)

# Ein Projekt für die 5./6. Primarstufe

## Ziele:

* Die Kinder zeichnen und texten eine selber erfundene Kriminalgeschichte
(Es ist eine kombinierte Arbeit in den Fächern Bildnerisches Gestalten und Deutsch im Bereich Texte schaffen.)
* Die Kinder lernen das Animationsprogramm Anipaint kennen.
* Sie lernen den Umgang mit dem Computer.
* Sie lernen ein Projekt planen und durchführen.

## Mittel:

In einer Planungsphase arbeiten die Kinder mit Papier und Bleistift. Sie entwerfen ihre Bilder und den Text.

Zur Verfügung haben sie Pro 2 SchülerInnen 1 Laptop mit den Programmen Anipaint und Word. Den Text lässt sich im Word besser eingeben und korrigieren. Anschliessend kann er mit Copy&Paste im Anipaint Textfeld eingefügt werden.

## Vorgehen

Im Vorfeld des Projektes ist es wichtig, dass die Kinder sich schon mit Bildergeschichten und Animationen auseinandergesetzt haben.

1. Erfinde eine Geschichte
2. Teile sie in ca. 5 -10 Bilder (Situationen) ein!
3. Gestalte für jedes bild ein Blatt (siehe Vorlage)!
4. Zeichne anschliessend die Bilder mit Anipaint und speichere sie als Bilder in deinen Ordner.
5. Erstelle im Word ein Dokument mit deinem Namen und gib dort den Text für deine Bilder ein. Achte darauf, dass du pro Bild einen Abschnitt machst und ihn nummerierst.
6. Beginne erst jetzt mit deiner Animation. Füge die Bilder der Reihe nach mit einem Schnitt ein.
Details oder kleine Zeichnungen lassen sich nun bequem dazufügen.
7. Füge den Text zu deinen Bildern. Achte darauf, dass die Texte lesbar bleiben. Füge eine Pause ein.
8. Erstelle am Anfang deiner Animation ein Titelblatt und am Schluss ein Abschlussblatt.
9. Kontrolliere mehrmals die gesamte Animation und optimiere sie, damit sie spannend und lesbar ist.

## Wichtig

Speichere die Animation beim erstellen ein erstes Mal mit einem treffenden Namen ab. Arbeite nachher immer mit CTRL+S, damit deine Arbeit nie verloren geht.

# Vorlage für den Entwurf der einzelnen Bilder

Nummer

### Text

Hier steht dein Text.

# Vorlage leer

Zeichne und Male hier deine Bilder.

Achte darauf, dass auf deinem Bild Platz bleibt für einen Text!

Name deines Bildes (z.b. Haus)

Ist wichtig für die Speicherung!!

### Nummer

Name deines Bildes:

### Bild

### Text

# Auswertung

Beantworte für dich folgende Fragen:

### Voraussetzungen

1. Hast du zuhause auch einen Computer?
2. Kannst du ihn frei benützen oder mit Hilfe/unter Aufsicht?
3. Was machst du hauptsächlich am Computer (zähle auf)?
4. Welche Programme kennst du?

### Realisation

1. Konntest du ohne fremde Hilfe die Geschichte planen?
2. War der Umgang mit dem Programm Anipaint einfach/mittel/schwer?
3. Fandest du dich gut zurecht mit dem Computer?
Was waren die häufigsten Schwierigkeiten?
4. Wie war die Zusammenarbeit mit deiner Partnerin/deinem Partner?
5. Bewerte deine Geschichte nach den untenstehenden Kriterien!

### Kriterien der Beurteilung

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Gestaltung |  |  |  |  |  |  |
| **Lesbarkeit** |  |  |  |  |  |  |
| Gut lesbar | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Schlecht lesbar |
| **Farbwahl** |  |  |  |  |  |  |
| Passende Farben | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Unpassende Farben |
| **Szenen** |  |  |  |  |  |  |
| Gut geschnitten | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Schlecht geschnitten |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Inhalt** |  |  |  |  |  |  |
| Inhalt stimmt zu den Bilder! | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Stimmt nicht überein |
| Roter Faden Geschichte! | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Einzelne Szenen |
| Habe ich einen guten Schluss? | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Schluss unpassend |
| Ich habe gute Ideen? | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Schlechte Ideen |
|  |  |  |  |  |  |  |
| **Sprache** |  |  |  |  |  |  |
| Sätze verständlich formuliert? | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Unverständlich formuliert! |
| Abwechslungsreiche Wortwahl | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | Wortwiederholungen |
| Rechtschreibung korrekt | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | inkorrekt |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| Anzahl Punkte: | Note: | Name: |

### Abschluss

1. Was hast du mit diesem Projekt gelernt?
2. Welche Fähigkeiten kannst du auch bei weiteren Projekten einsetzen?
3. Was ich noch sagen möchte / Bemerkungen!

# Anhang

* Gruppenbildung
* Einteilung Computer
* Elternbrief

### PartnerInnensuche für das Ani-paint Projekt

|  |
| --- |
| Name: |
|  |
| Im Zeichnen kann ich: |
|  |
|  |
|  |
|  |
| Texte schreiben, das |
|  |
|  |
|  |
|  |
| Am PC, da |
|  |
|  |
|  |
|  |

Fülle die Rubriken aus und suche einen Partnerin oder einen Partner für das Projekt!

### Gruppen für das Anipaintprojekt

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Gruppe | Name | **Laptop-Nr** |
| 1 |  |  |
|  |  |  |
| 2 |  |  |
|  |  |  |
| 3 |  |  |
|  |  |  |
| 4 |  |  |
|  |  |  |
| 5 |  |  |
|  |  |  |
| 6 |  |  |
|  |  |  |
| 7 |  |  |
|  |  |  |
| 8 |  |  |
|  |  |  |
| 9 |  |  |
|  |  |  |
| 10 |  |  |
|  |  |  |
| 11 |  |  |
|  |  |  |
| 12 |  |  |
|  |  |  |

### Elternbrief

Sehr geehrte Eltern

In der Zeit vom 19.05.03 bis am 26.05.03 führen die Klassen von Frau Wolfisberg, Herr Meier und Herr Müller, ein gemeinsames Projekt durch.

Es ist eine kombinierte Arbeit in den Fächern Bildnerisches Gestalten und im Deutsch im Bereich Texte schaffen. Ziel ist es, dass die Kinder eine selber erfundene Kriminalgeschichte zeichnen und mit Text versehen.

Eine Besonderheit bei diesem Vorhaben ist, dass die Kinder die ganze Bildergeschichte mit Hilfe eines Zeichnungprogrammes bearbeiten werden, so dass am Ende der Arbeit eine animierte Bildergeschichte ablaufen wird!

Während der ganzen Projektzeit hat Ihr Kind die Möglichkeit, mit einem vom Kanton Luzern zur Verfügung gestellten Lap Top in der Schule zu arbeiten. So gesehen, ist das Vorhaben ein Projekt der integrierten Informatik ( ICT).

Während der ganzen Projektzeit findet der Unterricht zu den gewohnten Zeiten statt, der Fachunterricht fällt nicht aus und die Musikschule kann besucht werden.

Im Anschluss an die Projektarbeit veranstalten wir eine Vernissage mit den entstandenen Arbeiten. Wir möchten Sie herzlich einladen, sich an

diesem Abend im Kleinkulturraum der Braui Hochdorf, die animierten Kriminalgeschichten Ihrer Kinder anzuschauen.

Wir freuen uns Sie an der Vernissage begrüssen zu dürfen.

PS: Dienstag 03.06.03 Vernissage im Kleinkulturraum des Kulturzentrums Braui Hochdorf, ab 19.00 Uhr