

Trickfilmproduktionen von Schülerinnen und Schülern der Primarstufe im Fokus von Musik- und Medienpädagogik

Peter Imort, Daniel Trüby

Zusammenfassung des Beitrags

Im Zentrum des Beitrags stehen erste Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Teilprojekt 3 des Entwicklungsprojekts *dileg-SL* für die audiovisuelle Gestaltung mit digitalen Medien im Grundschulalter. Dabei geht es nicht allein um die Entwicklung von medientechnischer Kompetenz bei Schüler*innen, denn die alleinige Fokussierung auf die Funktionsweise digitaler audiovisueller Medien ist weder aus medien- noch aus musikpädagogischer Perspektive zielführend. Demgegenüber werden kindliche mediale Nutzungs- und Aneignungsprozesse aus handlungs- und subjektorientierter Perspektive als aktiver, produktiver, sozialer und nicht zuletzt ästhetischer Prozess verstanden. Das Entwicklungsprojekt korrespondiert mit Elementen des Ludwigsburger Profils *Grundbildung Medien*¹ und wurde gemeinsam mit Studierenden der Musik- und Medienpädagogik für die Grundschule entwickelt und erprobt.

Schlüsselbegriffe: aktive Medienarbeit • Musikpädagogik • Medienpädagogik • Primarstufe • GarageBand • Stop Motion

Einleitung

Das Teilprojekt 3 des Entwicklungsprojekts *dileg SL - digitales Lernen Grundschule* mit dem Schwerpunkt *Trickfilm / Vertonung* startete im Sommersemester 2017 in die Pilotphase². Im Fokus standen verschiedene musik- und medienpädagogische Aspekte im Kontext von aktiv-produktiver Medienarbeit (vgl. u.a. Niesyto 2009, S. 855-862; Holzwarth 2011; Kutscher et al. 2009, S. 44-64; Imort 2012).

Ausgangspunkt war eine vorausgegangene Einheit des Deutschunterrichts in der mitwirkenden Grundschulklasse, die das Erfinden und Schreiben eigener Märchen zum Thema hatte. Diese wurden von Drittklässlern mit verschiedenen Stop-Motion- und Vertonungstechniken in Bild und Ton gesetzt. Dabei wurden die Grundschüler*innen in Kleingruppen von Studierenden-Teams (jeweils 3 Personen) bei der Filmproduktion und der -reflexion an zwei Schulvormittagen betreut. In diesem

¹ <https://www.ph-ludwigsburg.de/profilgbm.html> [zuletzt aufgerufen am 01.02.2018].

² vgl. näheres zum Entwicklungsprojekt im einführenden Beitrag von Horst Niesyto: *Das Entwicklungsprojekt „Digitales Lernen in der Grundschule“ – Rahmenkonzept und erste Projekterfahrungen*.

Beitrag werden erste Erfahrungen und Ergebnisse aus der Vorbereitung und Durchführung der Pilotphase des Teilprojekts vorgestellt.

Die vorbereitende Seminarphase

Während der Pilotphase im Sommersemester 2017 wurden den Studierenden in zwei separaten Seminaren (jeweils eines mit Schwerpunkt Audio und eines mit Schwerpunkt Film) wesentliche Fähigkeiten in den Bereichen Stop-Motion-Trickfilmproduktion und Audio-/Musikproduktion vermittelt. Es wurde berücksichtigt, dass die Teilnehmer*innen der beiden begleitenden Seminare des Teilprojekts diesbezüglich unterschiedliche Expertisen und Vorerfahrungen im Bereich aktiv-produktiver Medienarbeit besaßen. Dabei befassten sich die Studierenden zunächst vertiefend mit der Audioarbeit / Filmmusik im pädagogischen Kontext der Grundschule sowie der Gestaltung und Umsetzung medienpädagogischer Fragen von / zu Trickfilmproduktionen mit Grundschulkindern.

Das Musik-Seminar mit dem Audio-Schwerpunkt fand im wöchentlichen Turnus statt, das Filmseminar mit dem Trickfilm-Schwerpunkt hingegen konzentrierte sich auf zwei Kompaktphasen an jeweils zwei Tagen. Im Filmseminar wurden über technische Aspekte der Stop-Motion-Filme hinaus insbesondere die Vermittlungsmöglichkeiten sowie die pädagogischen Vor- und Nachteile verschiedener Trickfilmgenres selbst erprobt und anschließend auf die Grundschulpraxis übertragen.

Dabei erarbeiteten sich die Studierenden einerseits selbst zentrale filmästhetische Gestaltungsmöglichkeiten im Sinne eigener Medienkompetenzentwicklung, andererseits aber auch medienpädagogische Kompetenzen hinsichtlich der Vermittlung und Ausgestaltung von Lernsettings im Kontext von Filmbildung in der Schule.

Im Zentrum des musikalischen Teilprojekts stand die Entwicklung eines Konzepts für die produktive Gestaltung mit digitalen Medien im Musikunterricht für Grundschüler. Dabei ging es nicht allein um die Entwicklung medientechnischer Kompetenz, denn die alleinige Fokussierung auf den Werkzeugcharakter bzw. auf die Funktionsweise neuer Medien ist weder musikpädagogisch noch -ästhetisch zielführend. Die rein technische, auf apparative Aspekte begrenzte Handhabung eines Musikinstruments macht Musik ausdrucksarm und bedeutungsleer, unabhängig, ob auf Klavier, Geige, Xylophon oder digitaler iPad-Oberfläche gespielt wird (Imort 2014, S. 306f.). Demgegenüber geht es um die Entwicklung eines Konzepts für den Musikunterricht in der Grundschule, das aus handlungs- und subjektorientierter Perspektive kindliche Mediennutzung und -aneignung als einen aktiven, produktiven, sozialen und ästhetischen Prozess versteht und für musikunterrichtliche Situationen nutzbar macht.

In einer zentralen mehrstündigen Sitzung am zweiten Kompaktwochenende wurden die Teilnehmer*innen und ihre erworbenen Expertisen aus beiden Seminaren zusammengeführt. Gemeinsam mit den Studierenden folgte die konkrete Planung der Projektstage an der Grundschule. Es gab mehrere Überlegungen und Diskussionen, in welchen Bereichen die Projekt-Schwerpunkte gesetzt werden sollten. Fragen im Kontext von Produkt- und Prozessorientierung waren hier stets präsent. Die Seminarteilnehmenden entschieden sich letztendlich für einen eher prozessorientierten Zugang, bei dem nicht in erster Linie die Vermittlung technischer Aspekte, z.B. die Bedienung der Tools (der Apps etc.) im Zentrum stehen sollte. Ein wichtiges Ziel war es stattdessen, einen nachhaltigen Einblick in die ästhetischen Gestaltungsmöglichkeiten der audiovisuellen Trickfilmproduktion zu ermöglichen.

Auch die schulpraktischen Vorerfahrungen der Studierenden waren zum Zeitpunkt der Pilotierung sehr unterschiedlich. Dies stellte sich jedoch keineswegs als Nachteil heraus, im Gegenteil, die Studierenden nutzten die unterschiedlichen (Vor-)Erfahrungen zum regen Erfahrungsaustausch. Dieser Prozess verstetigte sich über die Dauer der Pilotphase und differenzierte sich aus.

Obwohl nicht die apparativen Aspekte sondern kreative Gestaltungsmöglichkeiten der Mediennutzung im Vordergrund des Projekts standen, sollen hier einige grundlegende Ausführungen zur verwendeten Software nicht fehlen. Im Projekt kamen für die Erstellung der Trickfilme die Applikation *Stop Motion Studio* und für die Gestaltung von Musik, Klängen, Geräuschen usw. *GarageBand* zum Einsatz.

Stop Motion Studio zeichnet sich durch eine zunächst sehr einfache Bedienoberfläche aus. Weitgehend intuitiv bedienbar ist es damit möglich, beispielsweise einfache Alltagsgegenstände, aber auch fein ausgearbeitete Legetrick- oder modellierte Knetfiguren mit der sogenannten Stop-Motion-Technik zum Leben zu erwecken. Das Prinzip ist, die Figuren oder Gegenstände aus der App heraus mit einem iPad zu fotografieren, dann minimal zu bewegen, wieder auszulösen und so fort, so dass im Abspielmodus der Eindruck von bewegten Gegenständen bzw. Figuren entsteht. Eine Bildfrequenz von acht frames per second (fps) hat sich im Schulkontext als gute Lösung zwischen flüssigen Bewegungen und einem noch annehmbaren Produktionsaufwand bewährt. Zum Vergleich: der sogenannte Realfilm weist eine Kennziffer von mindestens 24 fps auf. Hier würde jedoch der Produktionsaufwand in keinem Verhältnis zum Endprodukt stehen.

Schritt für Schritt können im Produktionsprozess weitere hilfreiche Funktionen der App, wie z.B. die Einstellung des visuellen Transparenzgrads zwischen dem zuletzt aufgenommenen Bild und dem Kamera-Livebild oder die Greenscreen-Funktion zum Ersetzen des Bildhintergrundes, anwendungsbezogen eingeführt werden.

Das Musik-Programm *GarageBand* ist eine Software zur Musik- bzw. Soundproduktion. In dem Projekt arbeiteten die Schüler*innen mit zwei Programm-Komponenten: zum einen mit dem integrierten Audio-Interface, mit dem beispielsweise über ein Mikrophon eigene Klänge von Musikinstrumenten oder Alltagsgegenständen eingespielt werden können. Zum anderen kann auf eine bereitgestellte Sammlung von fertigen Audio- und Midi-Samples zugegriffen werden.

Die Durchführung der Pilotphase in der Grundschule

Nach einem ausführlicheren gemeinsamen Unterrichtseinstieg, in dessen Zentrum die medialen Vorerfahrungen der Drittklässler und das Projektthema standen, begann die Projektarbeit in Kleingruppen. Den inhaltlichen Ausgangspunkt bildeten die selbstgeschriebenen Märchen der Schüler*innen. Interessant zu beobachten war, dass es für die Schüler*innen kein Problem darstellte, dass jeweils nur ein bestimmtes Märchen pro Kleingruppe ausgewählt wurde, obwohl jedes Kind eins geschrieben hatte. Ebenfalls war zu beobachten, dass sich bei der Storyboard-Erstellung nahezu alle Schüler*innen aktiv eingebracht haben. Die Studierenden mussten kaum gestalterisch oder inhaltlich intervenieren bzw. lenken. Von Beginn an, also ab der ersten Übungsphase, in der der Filmvorspann erstellt wurde, wurde motiviert gearbeitet.

Im zweiten Teil konnten dann zusätzlich ein weiteres Klassenzimmer, ein sogenannter Lernraum, und ein Besprechungszimmer genutzt werden. Die räumlich getrennten, nun ruhigeren Arbeitsmöglichkeiten entspannten die Lernsituation für die Grundschüler*innen deutlich. Hierbei konsentierten die Kleingruppen noch einmal ihre zu verfilmenden Märchen und übertrugen die Ideen anschließend in ein Storyboard. Hier wurden fünf zentrale Einstellungen und Erzählmomente der Märchen festgehalten, um später im Verlauf des Projekts darauf zurückgreifen zu können und eine gemeinsame inhaltliche Basis für die Produktion zu haben.

Anschließend folgte die Erstellung der Einzelbilder für den Stop-Motion-Film. Hierbei erstellten die Schüler*innen zunächst die benötigten Requisiten aus einem Materialienpool unter der Anleitung der Studierenden. An der Vertonung der Filmsequenzen arbeiteten die Grundschüler*innen arbeitsteilig teilweise parallel, teilweise auch simultan. Von Vorteil erwies sich dabei die Möglichkeit, sowohl bei der Erstellung der Bilder als auch bei der Vertonung die einzelnen Arbeitsschritte (Bildaufnahme

resp. Aufnahmen verschiedener Takes der Vertonung) beliebig oft zu wiederholen und hinzuzufügen, auch problemlos zu löschen, falls das Ergebnis nicht den technischen oder ästhetischen Ansprüchen der Drittklässler entsprach. Dieses Vorgehen führte erfolgreich zum Ziel, war jedoch verhältnismäßig zeitaufwändig. Jedoch bot die schnelle, kleingliedrige Folge von Gestaltungs- und Korrekturschritten ein Selbstwirksamkeits- und Erfolgserlebnis gerade auch für die Schüler*innen, denen es im Unterricht sonst nicht leicht fällt, sich länger mit einer Sache zu beschäftigen. Am Ende der Projekttage wurden die Ergebnisse der Kleingruppen im Klassenverband im Rahmen einer Filmpräsentation vorgeführt.

Reflexion der Pilotphase aus Studierendensicht

Fester Bestandteil der Pilotphase waren in den begleitenden Seminarsitzungen und in der Grundschul-Praxisphase verschiedene Feedbackrunden mit den Studierenden. Die Seminarteilnehmer*innen wurden gebeten, sich sowohl schriftlich als auch mündlich zu äußern.

Aus der Sicht der Seminarteilnehmer*innen waren die Feedbackrunden sehr wichtig. Sie wurden als Instrument professionellen Lehrerhandelns gewertet und boten auch Gelegenheit, gegebenenfalls rechtzeitig Modifikationen am Projektverlauf vorzunehmen. Impulse aus den Feedbackrunden wurden darüber hinaus genutzt, Anpassungen und Nachjustierungen am zweiten Projektdurchlauf vorzunehmen.

Vor diesem Hintergrund kristallisierten sich während dieser Evaluationsphasen unter anderem folgende Aspekte heraus, die in beiden Seminaren diskutiert wurden. Beispielsweise gab es einen lebhaften Austausch zu dem Begriff der Medienkompetenz. Medienpädagogische Gesichtspunkte, die über die Einübung in die Handhabung der Technik hinausgehen, sollten auch im kommenden Projektdurchlauf in den Seminaren beibehalten werden, auch wenn die Arbeit mit den digitalen Tools von den Studierenden als vielseitig und bereichernd eingeschätzt wurde. Auch hier tauchte das medienästhetisch relevante Thema der prozess- bzw. produktorientierten Verfahrensweisen wieder auf. Weitere Punkte des Feedbacks bezogen sich auf die didaktische Planung und Durchführung der Praxisphase und auf Möglichkeiten, in dieser Hinsicht noch stärker individuell zu differenzieren.

Einen erhöhten Gesprächsbedarf gab es zudem zu den Rahmenbedingungen und zu der zeitlichen Durchführung in der Grundschule. Zur Sprache kamen in diesem Zusammenhang die Notwendigkeit von sehr rechtzeitigen Absprachen über bestimmte organisatorische und infrastrukturelle Rahmenbedingungen (z.B. Zeitschienen, Räumlichkeiten, Technik vor Ort) zwischen Schule und Hochschule und der Wunsch nach noch mehr Klarheit im Vorfeld über die Voraussetzungen und Ausgangsbedingungen der Grundschulklasse.

Fachdidaktisch fühlten sich die Studierenden der Unterrichtssituation gewachsen. Die arbeitsteilig angelegte Arbeit wurde von den Seminarteilnehmer*innen als gewinnbringend erachtet. Die kleinen Arbeitsgruppengrößen erleichterten zudem die intern notwendigen Absprachen. Die Gruppenbildung (das Bilden von Tandems) und die konkrete Planung der Praxisphase gestalteten sich als unproblematisch. Die Vorbereitung für die Praxisphase begann mit der Vorstellung der bis dahin unterschiedlichen Arbeitsschwerpunkte der Seminare untereinander. Dies wurde überwiegend als sehr hilfreich und notwendig erachtet.

Die insgesamt positiven Projekterfahrungen der Studierenden dieser Pilotphase spiegelten sich ergänzend u.a. in folgenden Aspekten wider: Positiv wurde hervorgehoben, Einblicke in die Medienkompetenz und das Mediennutzungsverhalten der Grundschüler*innen gewonnen zu haben und in der Lernsituation beobachtet zu haben, wie ein Großteil der Drittklässler nach kurzer Zeit in der Lage war, die Apps problemlos selbstständig, ideenreich und zielführend zu nutzen. Auf der Ebene der Unterrichtsorganisation lässt sich, basierend auf den Reflexionen der Studierenden, festhalten, dass die Absprachen, die Organisation und die Aufgabenverteilung in den Teams gut funktionierten.

Das sehr gute Lehr- / Lernpersonenverhältnis ermöglichte es, gezielt auf die Bedürfnisse der Schüler*innen einzugehen.

Der zeitliche Rahmen erwies sich im Nachhinein als für das komplexe Projekt sehr knapp bemessen, insbesondere für die Schulpraxisphase. Daher werden die Unterrichtsversuche im nächsten Projektdurchlauf auf drei statt zwei Schulvormittage verteilt. Dabei ist zu beachten, dass die projektbezogene und weitgehend selbstbestimmte Arbeitsweise für viele Schüler*innen der Pilotphase ungewohnt und herausfordernd war. So berichteten die Studierenden unter anderem davon, dass die Motivation einzelner Schüler*innen im Verlauf der beiden Vormittage ziemlichen Schwankungen unterlag und dann individualisiertere Arbeitsformen gefunden werden mussten. Die Grundkonzeption des Projekts lässt individualisierte Methoden explizit zu. Nicht zuletzt aufgrund des sehr guten Betreuungsschlüssels konnten einzelne Studierende mit Schüler*innen arbeitsteilig z.B. an der Vertonung, der Planung weiterer Einstellungen, dem Erstellen eines Sprechertextes arbeiten, während sich die übrigen Schüler*innen anderen Aufgaben widmeten.

Literatur

- Holzwarth, Peter (2011): Kreative Medienarbeit mit Fotografie, Video und Audio – Große und kleine Projektideen für die pädagogische Praxis. München: kopaed.
- Imort, Peter (2014): Musikpädagogik und Grundbildung Medien. Überlegungen im Kontext von Musiklehrerbildung und außerschulischen musikbezogenen Bildungsbereichen. In: Peter Imort und Horst Niesyto (Hg.): Grundbildung Medien in pädagogischen Studiengängen. München: kopaed, S. 303-318.
- Kutscher, Nadja / Klein, Alexandra / Lojewski, Johanna / Schäfer, Miriam (2009): Medienkompetenzförderung für Kinder und Jugendliche in benachteiligten Lebenslagen. Konzept zur inhaltlichen, didaktischen und strukturellen Ausrichtung der medienpädagogischen Praxis in der Kinder- und Jugendarbeit. LfM-Dokumentation Band 36. Online verfügbar unter lfmpublikationen.lfm-nrw.de/modules/pdf_download.php?products_id=118 [zuletzt aufgerufen am 01.02.2018].
- Niesyto, Horst (2009): Aktive Medienarbeit. In: Gerhard Mertens, Ursula Frost, Winfried Böhm, Volker Ladenthin (Hg.): Handbuch der Erziehungswissenschaft, Bd. III/2, Paderborn: Schöningh, S. 855-862.

Information zu den Autoren

Dr. Peter Imort arbeitet als Professor für Musikwissenschaft und Musikpädagogik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg und ist dort Koordinator des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung. Arbeitsschwerpunkte: Kulturwissenschaftlich orientierte Musikforschung, Musik und Medien, Gegenwärtige Musik im Unterricht, Musiklernen und frühkindliche Bildung.

Daniel Trüby, M.A. ist akademischer Mitarbeiter in der Abteilung Medienpädagogik am Institut für Erziehungswissenschaft der Pädagogischen Hochschule-Ludwigsburg. Arbeitsschwerpunkte: Seminarangebote in den Bereichen digitale Medienbildung, mobile – learning, aktive Medienarbeit und Beratungs- und Koordinationsaufgaben für das Profilstudium Grundbildung Medien. [Homepage](#)