

Juli
1999
Heft 4

Praxis Grundschule



Musik und Medien

westermann[®]

Praxis

22. Jahrgang
Juli 1999
Heft 4

westermann Grundschule



Foto: Human Touch Photography

Der Sommer lädt zum Spielen ein – und zum Sammeln von Geräuschen, Vogelstimmen und Kinderlachen für das nächste eigene Hörspiel

Musik und Medien

- Bernd Enders/Bernhard Müßgens* 4
Computereinsatz im Musikunterricht an Grundschulen
- Brunhilde Kanzler* 7
Hörspiele selber machen
- Martina Claus-Bachmann* 12
Der Schatz auf dem Meeresgrund
Ein Mini-Trickfilm-Projekt
- Marianne Steffen-Wittek* 20
Radiowellen
- Ursula Meierkord* 24
Musik im Fernsehen
Videoclips im Unterricht

Sachunterricht – Musik – Mathematik

- Ulrike Grünbeck* 28
Gemüse-Memory
- Iris Samajdar/Marianne Schosser* 31
Ritter Rost
- Jürgen Behrens* 36
Weg vom zählenden Rechnen
- Sabine Lieber* 43
Fit für den Euro?
Eine neue Währung lädt zum Rechnen ein

Autorinnen und Autoren Impressum 50

COPY

Mit dem Erwerb dieser Zeitschrift ist von Ihnen eine Gebühr entrichtet worden, die Sie zur Vervielfältigung der hierin enthaltenen Westermann Kopiervorlagen für den eigenen Unterrichtsgebrauch in der jeweils dafür benötigten Anzahl berechtigt. Eine weitergehende Verwendung ist nur mit vorheriger und ausdrücklicher Einwilligung des Westermann Schulbuchverlages, Braunschweig, zulässig.

Der Schatz auf dem Meeresgrund

Ein Mini-Trickfilm-Projekt

Martina Claus-Bachmann

„In der Lebenswelt von Kindern heute sind mediatisierte Wirklichkeiten keine Fremdkörper mehr, nicht einmal rätselhaft oder unheimliche Besonderheiten, sondern untrennbare, längst eingewöhnte, selbstverständliche Komponenten“ (Kübler 1990).

Der Umgang mit dem Computer hält für Kinder „authentische Kulturarbeit“ bereit, weil in diesem Bereich die Erfahrungen nicht durch Normen gefiltert sind, die „aus einer vergangenen Gesellschaft datieren“. Erfahrungen, die Eltern und Lehrpersonen damit machen konnten, seien für diese selbst oft neu ausgewertet, sodass für Kinder bezüglich ihrer Identität die Gelegenheit bestehe, „eine eigene Kontinuität zu kreieren und zu bewahren“ (Kübler 1990).

„Bild-Klang-Poesie“ müsste man in Anlehnung an *Ahler* die Produktpalette nennen, die in Form von Video-Clips, Trickfilmen und interaktiven CD-ROM-Produktionen zum Konsum im Kinderzimmer einlädt. Drei Zeichensysteme stehen gleichwertig nebeneinander, ergänzen, beleben sich gegenseitig und konkurrieren durch ihre konstruktive Überschaubarkeit mit der oftmals wesentlich unentwirrbareren, verhedderten und nur mit Anstrengung konstruier- oder rekonstruierbaren so genannten Realität. Das bereitet schon beim Zuschauen Entspannung, Freude und schafft Identifikationsmöglichkeiten. Was könnte dann erst ein handlungs- und produktionsorientierter Zugang an positiven Gefühlen auslösen? Es ist ein Glück, dass der Software-Markt nicht nur Rezeptionsware bereithält, sondern auch Kreativ-Module anbietet, d. h. Software, mit deren Hilfe es möglich ist, aus vorgegebenen Sammlungen Neues zu collagieren. Der kreative Akt liegt nicht im Anfertigen der Einzelteile; diese sind bereits in einem Ordner bereitgestellt und müssen vom Anwender neu kombiniert werden. Wie ist diese Art von Kreativität zu bewerten?

Modularisierungstendenzen sind nach *Metzner* ein typisches Kennzeichen heutiger industrieller und kultureller Lebenswel-

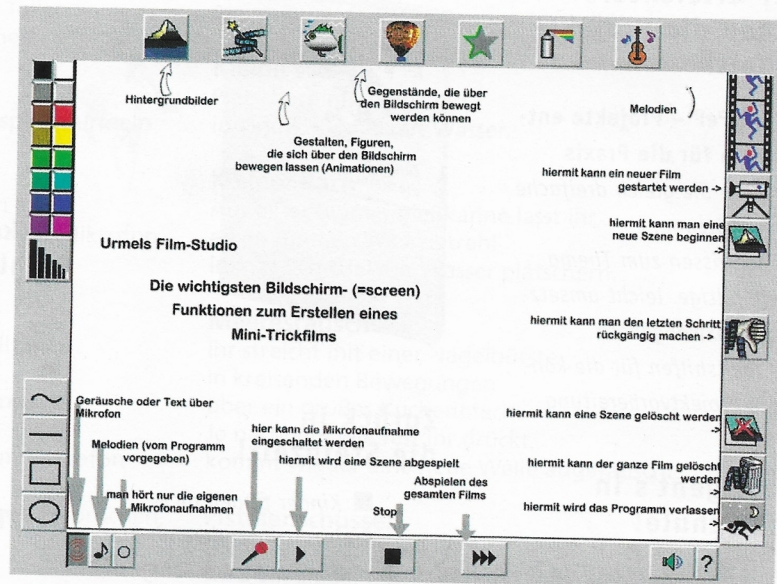


Abb. 1

ten, in die Kinder hineinwachsen. Ob bei der Erstellung eines Fertighauses, Fertigesens oder einer Inneneinrichtung - immer geht es nicht um originäres Erschaffen von Neuem, sondern höchstens um Neukombination vorgegebener Versatzstücke, Module. „Eigenständiges und kreatives Handeln ist ... in wichtigen Realitätsbereichen nur möglich als individuelles Zusammenfügen von Programmteilen innerhalb geschlossener Systeme ... Das provoziert die instrumentelle Fantasie ebenso wie das natürliche Bedürfnis nach persönlicher Aneignung durch individuelle Formung“. *Metzner* entdiabolisiert den Computer, indem er Modularisierung, Algorithmisierung und Simulation als fortgeschrittene Stadien in einem langfristigen soziokulturellen Prozess entlarvt und den Computer lediglich als ein daraus resultierendes Medium.

Er erklärt die am Computer einübbarer „Simulationskompetenz“ zu einem wichtigen Inhalt sozialen Lernens, denn „die Wirklichkeit, in die Kinder und Jugendliche hineinwachsen, ist eine gesellschaftliche Konstruktion, die man sich ohne Simulation gar nicht aneignen könnte“ (*Metzner* 1987). Sind seine Überlegungen eher skeptisch-ironisierend, so finden sich in der Literatur zwischen technikfeindlicher Skepsis und euphorischer Vereinnahmung, auch solche Konzepte, die eher an einer am Menschen orientierten Funktionalität orientiert sind. *Baacke* beschreibt vor allem die „subsidiäre“ Funktion des Computers, der neben seiner reinen Rationalisierungsfunktion eben auch zum Werkzeug wird, zum Hilfsmittel.

Er plädiert für einen am Menschen orientierten Umgang und sieht pädagogische Möglichkeiten bei der Funktionalisierung des Computers als „Instrument der Selbstbefragung, des Nachdenkens über den Menschen und der Identitätskonstruktion“ (*Baacke* 1988).

Identitätsrelevant für die Lebenswelt von Grundschulkindern ist ein als Kinderkultur zu bezeichnendes System, repräsentiert durch all die Insignien, die kulturelle Systeme überhaupt kennzeichnen: Kleidung, Spielzeug, Einrichtung, Musik, Literatur, Bilder ... Kohärenz erhält diese Kinderkultur durch regelmäßig stattfindende Interaktionstreffen (Geburtstage, Spielnachmittage) an besonders gekennzeichneten Orten (Spielplatz, Kinderzimmer). Ob Fernsehen, Hörfunk oder Comic - jedes Medium hält ein an Kinderkultur orientiertes Freizeit- und Unterhaltungsprogramm für die jüngsten Konsumenten bereit. Konsumverzicht fordern zu wollen, wäre eine völlig irrationale Utopie. Es geht weder darum, zu entsagen, noch darum, dem Computer eine Dominanzrolle zuzubilligen - es geht um eine dynamische Durchdringung von kindlicher Lebens- und Computerwelt, die interaktiv ist und deshalb die Entwicklungschancen und Identitätskonstruktionen sowie Weltdeutungen des Kindes zu stützen hilft.

Weyer fordert ein Aufgreifen der technischen Möglichkeiten der modernen Medien und ihre Nutzbarmachung im Sinne einer kreativen Medienarbeit. Er verspricht sich davon „Transparenz künstlerischer Schaffensprozesse“ und hofft auf eine Verminde-

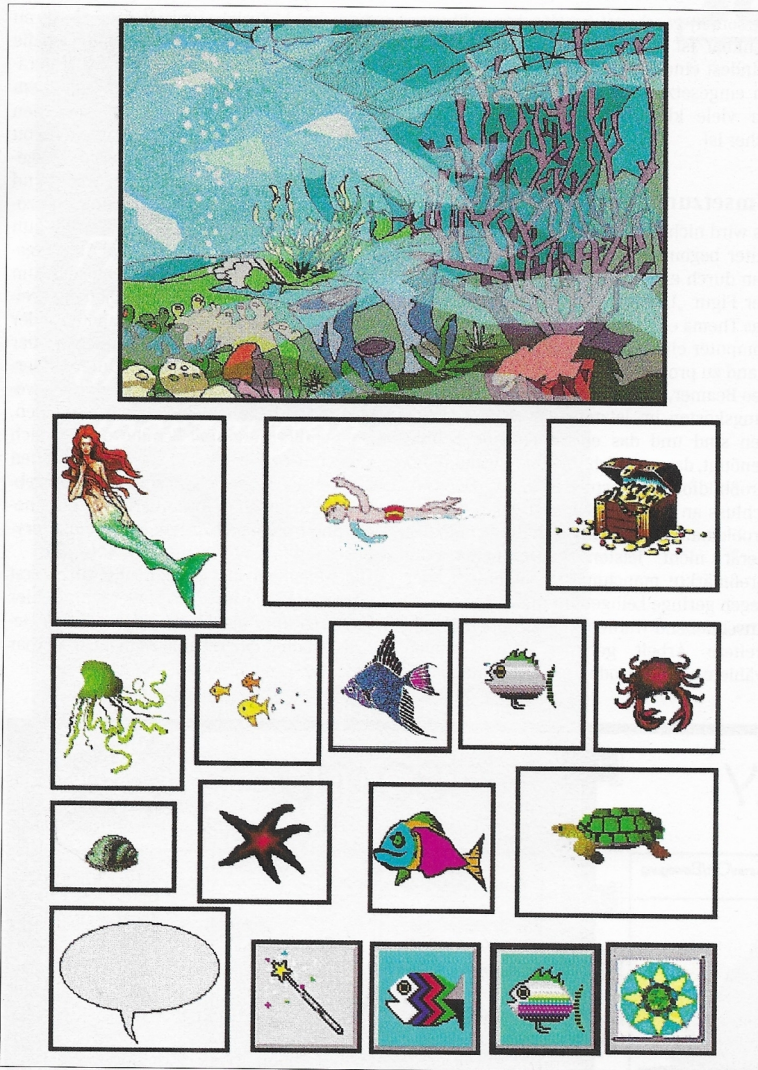


Abb. 2

rung der „Anfälligkeit gegenüber den manipulativen Wirkungen“ massenmedialer Angebote (Weyer 1989).

Dass, wie Baacke fordert, jeder Umgang mit dem Computer soziale Alternativen benötigt, ist vom Blickpunkt eines Einsatzes im Klassenunterricht oder in einer Neigungsgruppe organisationsimmanente Selbstverständlichkeit. Hier kommt die methodische Kompetenz der Lehrperson ins Spiel.

Wenn Medien aufbewahrende Träger eines kulturellen Kanons sind und wenn Schule den Umgang mit kulturellen Techniken und das Experimentieren mit kulturellen Ausdrucksformen unter Berücksichtigung neuester lerntheoretischer Prämissen einüben soll, dann bietet sich der Umgang mit Kinder-Software der Art von Urmels Film-Studio¹ an. Die Vorgaben für eine Beschäftigung mit der Software lassen sich wie folgt zusammenfassen:

Kulturtheoretisch:

Urmels Film-Studio stellt identitätsrelevantes Material zur Verfügung, das aus der kulturellen Welt von Kindern stammt, wie z. B. bekannte Trickfilmfiguren, und bietet so authentisches Material für Experimente mit kulturellen Ausdrucksformen und damit einen lebensweltlichen Bezug für die kindliche Identitätskonstruktion. Es bietet verschiedene Möglichkeiten künstlerischer Produktion:

- die Möglichkeit zur modularen Collage im Bereich Bild und Ton;
- die Möglichkeit zur originär-kreativen Einbindung von Text, Sprache, Geräuschen und Musik.
- die Möglichkeit zur Gestaltung animierter Bewegung von Figuren und damit der Herstellung eines Trickfilms. Aus dem Kennenlernen dieser Kulturtechnik ergibt sich in spielerischem Umfang die Transparenz

künstlerischer Schaffensprozesse, denn im professionellen Trickfilmstudio wird mit durchaus ähnlichen Vorgaben gearbeitet.

Lerntheoretisch:

- Urmels Film-Studio bietet auf Grund der handlungsorientierten Einbindung von Klang, Bild und Sprache eine ganzheitliche Lernumgebung.
- Das Programm bietet methodische Abwechslung zum produktionsorientierten Umgang durch rezeptive Anteile; Filme der Herstellungsfirma können zur Entspannung oder Anregung geladen und abgespielt werden.
- Die Verantwortung sozialer Alternativen liegt in der methodisch-organisatorischen Kompetenz der planenden Lehrkraft.

Instrumentell:

Urmels Film-Studio erweitert auf spielerisch-interaktive Weise die Anschlussmöglichkeiten von Grundschulkindern an die Computer-Welt, knüpft an schon vorhandene Erfahrungen an oder beseitigt Erfahrungsdefizite. Das Programm macht mit den wichtigsten Elementen grafischer Bedienoberflächen vertraut, mit der Bedienung der Maus, Lade- und Abspeicherungsfunktionen. Im Klassenverband eingesetzt, wird Chancengleichheit in Bezug auf Grundfertigkeiten am Computer erhöht.

Es soll jedoch auch auf das hingewiesen werden, was sich mit der Software nicht realisieren lässt:

- Es lassen sich keine selbst gefertigten Grafiken oder Fotos einbinden.
- Es ist zwar möglich, die eigenen Filme zu speichern und auf einem Speichermedium (Diskette, CD-ROM, Zip) zu transportieren, doch ohne die Software lassen sich die Filme nicht anschauen.
- Es können nicht Geräusche und Melodien gleichzeitig abgespielt werden. Die Mikrofonaufnahmen garantieren zwar ein hohes Maß an eigenständiger Kreativität im Umgang mit Sound, Sprache und Geräuschen, doch ohne zwischengeschaltetes Mischpult oder Zusatzgeräte ist die Qualität der Aufnahmen mäßig.
- Die produzierten Trickfilme können nicht auf Videokassette überspielt werden.

Es handelt sich also um eine Software, die spielerischen Anforderungen gerecht wird, jedoch nicht semi-professionell eingesetzt werden kann.

Methodisch-organisatorische Überlegungen

Zunächst müssen die Hardware-Voraussetzungen stimmen. Urmels Film-Studio setzt einen PC mit Windows 3.1 oder höher voraus und läuft stabil mit einem Win 95-System mit Pentium-Prozessor, 64 MB RAM und ca. 200 MHz Frequenz. Ferner sind

nötig eine Soundblaster-kompatible Soundkarte, Lautsprecher bzw. Kopfhörer. Für eigene Aufnahmen ist ein Mikrofon nötig, dessen Kabelausgang in den Mikro-Anschluss der Soundkarte passt. Die Grafikkarte muss das Format 640 x 480, 256 SVGA unterstützen. Für den Betrieb über das CD-ROM-Laufwerk sollte mindestens ein Festplattenspeicherplatz von 4 MByte frei sein; hinzu kommt der Speicherplatz für den Film, der vertont für jede Minute ca. 600 KByte in Anspruch nimmt. Der Installationsvorgang läuft selbsterklärend und problemlos ab².

Nach dem Starten öffnet die Software selbsttätig einen der vorgefertigten mitgelieferten Beispielfilme, den man durch Anklicken des Stopp-Buttons verschwinden lassen kann. Es zeigt sich dann die Arbeitsfläche mit der grafischen Bedienoberfläche als Randleiste und dem inneren weißen Arbeitsfeld (s. Abb. 1).

Die folgende praxiserprobte Sequenz soll einen Leitfaden darstellen, der jederzeit modifizierbar und in anderen Situationen durch andere Ideen ergänz- oder austauschbar ist. Der Vorschlag ist durchführbar, wenn ein Computerraum vorhanden ist, der garantiert, dass in Kleingruppen (zwei bis drei

Personen) gearbeitet werden kann. Ebenso denkbar ist eine Durchführung, wenn zumindest eine transportable Computer-Station eingesetzt werden kann, was eventuell für viele kleinere Grundschulen realistischer ist.

Umsetzung im Unterricht

Es wird nicht sofort mit der Arbeit am Computer begonnen, sondern die Schüler werden durch einen Zeichentrickfilm, z. B. mit der Figur „Urmel“ aus dem Programm auf das Thema eingestimmt. Um mit dem Schulcomputer einen Film auf eine Großbildleinwand zu projizieren, benötigt man einen Video-Beamer, ein Gerät, dessen Anschaffungskosten im letzten Jahr rapide gesunken sind und das eigentlich jede Schule benötigt, da man auch Video-Filme damit im Großbildformat abspielen kann. Der Anschluss an den Computer ist per Kabel unproblematisch und falls sich die Schule das Gerät nicht leisten kann, helfen die Großmärkte manchmal unentgeltlich oder gegen geringe Leihgebühr aus.

Anschließend werden Kleingruppen für die weitere Arbeit gebildet. Die Gruppen wählen aus drei oder mehr Themenberei-

chen das Material aus, mit dem sie ihren Trickfilm gestalten wollen. Dazu hat die Lehrperson durch Screenshots (Abfotografieren des Bildschirms³) oder mit dem Shareware-Programm „Thumbs“⁴ aus den verschiedenen Programm-Bibliotheken von Urmels Film Studio Bildmaterial ausgesucht, das auf 100g-Papier ausgedruckt und mit einem Laminiergerät mit Folie überzogen wurde. Diese Einzelmotive werden nun ausgeschnitten und stehen als Ausgangsmaterial zur Verfügung. Es lassen sich zum Beispiel Motiv-Vorräte zu den Themenbereichen „Ritterleben“, „Fremde Planeten“ oder „Urmel und seine Freunde“ anlegen. Der Motiv-Vorrat zum Bereich „Unterwasserwelt“ enthält folgende Bilder (s. Abb. 2), wobei die vier letzten Melodie-Icons darstellen. Die Schülerinnen und Schüler denken sich eine erste Szene aus und spielen sie mit den Figuren-Kärtchen. Wenn sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, formulieren sie ein Thema und tragen ihre Ergebnisse in ein Story-Board ein (s. Seite 19 und vgl. Abb. 3). Die Melodie-Icons können allerdings erst am Computer hinzugefügt werden, da hier im Programm die Melodien durch das Gedrückthalten der rechten Maustaste hörbar sind. Eine andere Möglichkeit wäre es, die

| STORY | | | BOARD | | |
|--|-------------|---|--|--|--------------------------------------|
| Szenenfolge | Hintergrund | Figuren/Ort/Bewegung | Text M=Mikrofon/S=Sprachblase | Geräusche M=Mikrofon/P=im Programm | Musik M=Mikrofon/Bild=im Programm |
| Titelszene | | | Der Schatz auf dem Meeresgrund - ein Film von Anna und Elisabeth | | |
| 1. Szene: | | | S/Artelle: | Schatztruhe: P | |
| Auf dem Meeresgrund: viele Fische und andere Wesen | | Schatztruhe: links untere Ecke Krake von links oben blauer Fisch: von rechts Schnecke: von rechts, bleibt unten sitzen | Oh, ein Schatz! Den nehm' ich mit! | Krake: P blauer Fisch: P Schnecke: P | |
| Seesjungfrau Artelle findet einen Schatz | | Artelle: von rechts oben nach links unten -> Schildkröte: von rechts -> | S/Schildkröte: Er gehört dir nicht! | Artelle: -> Schildkröte: P | |

Abb. 3

Melodien auf eine Audio-Kassette zu überspielen und ein entsprechendes Informationsblatt mit den Icons zu erstellen – eine arbeitsintensive Variante, die dadurch relativiert wird, dass die Kinder zur Nachvertonung eventuell eigene Melodien per Mikrofon spielen oder singen wollen.

Nun beginnt die Arbeit am Bildschirm: Die Kleingruppen begeben sich mit ihrem Story-Board zum Computer und versuchen, die ersten Szenen so einzugeben, wie es ihre Aufzeichnungen vorgeben. Erklärungsbedarf von Seiten der Lehrperson besteht hier eventuell bei der Führung der animierten Figuren – hier muss die linke Maus-Taste gedrückt gehalten werden, bis die auf dem Bild vorgesehene Bewegung ausgeführt ist. Im laufenden Film bewegt sich die Figur dann wie von Geisterhand bewegt über den Bildschirm. Die Reihenfolge der Bildauswahl aus den Bibliotheken zeigt sich rasch als standardisierbarer Ablauf (s. Abb. 4).

Ob die gesamte Geschichte auf dem Story-Board entsteht oder erst, nachdem die Anfangsszenen auf der Festplatte sind, bleibt dem Geschmack überlassen. *Anna* und *Elisabeth* haben sich folgende Story in fünf Szenen ausgedacht:

1. *Szene*: Arielle findet einen Schatz am Meeresgrund, will ihn mitnehmen, wird aber von der Schildkröte ermahnt, dass er ihr nicht gehöre.

2. *Szene*: Ein menschlicher Taucher findet ebenfalls diesen Schatz und will ihn mitnehmen, wird jedoch auch daran gehindert.

3. *Szene*: Die Meeresbewohner kommen zusammen und beraten, was mit dem Schatz geschehen soll.

4. *Szene*: Sie beschließen, ein großes Fest zu feiern und den Taucher einzuladen.

5. *Szene*: Bei dieser Gelegenheit kommen Arielle und der Taucher zusammen und verlieben sich – der materielle Schatz hat sich in einen ideellen verwandelt.

Abschluss dieses Trickfilm-Projektes in der Klasse könnte ein gegenseitiges Vorführen der Ergebnisse mithilfe des Video-Beamers sein, eventuell mit Verleihung von Filmpreisen an die fünf besten Beiträge, die z. B. von einer anderen Klasse oder von den Eltern per anonymer Stimmenabgabe ermittelt werden könnten. Falls erwünscht, kann dies zur Motivationssteigerung auch am Anfang des Projekts angekündigt werden; eine Idee, deren Umsetzung überlegt und nach Abwägen aller pädagogischen Vor- und Nachteile erfolgen sollte.

Varianten in der Methodik bestünden darin, innerhalb der Klasse eine Art Projekt zum „dramatischen Gestalten“ zu organisieren. Jede Kleingruppe erhält zwar den Bogen, ist aber frei in der Wahl des dramatischen Mediums; so inszeniert neben einem Computer-Team eine Gruppe z. B. ein szenisches

Spiel mit menschlichen Spielern, während die andere Gruppe mit Masken arbeitet, mehrere Gruppen Szenen mit verschiedenen Puppenformen gestalten oder mit ausgeschnittenen Overhead-Figuren usw. Die-

se Art von Umsetzung böte einen hervorragenden Vergleichsansatz der dramatischen Möglichkeiten.

Eine andere Variante bestünde in der Vorgabe eines Handlungskerns, eines Bildes oder eines Liedes, Vorlagen, welche dann von den Gruppen weiterentwickelt werden könnten.

Sicher sind Ihnen bei der Lektüre weitere Ideen gekommen. Zu wünschen bleiben als Fazit viel Glück, Erfolg und Synergie-Ergebnisse bei der Durchführung. ●

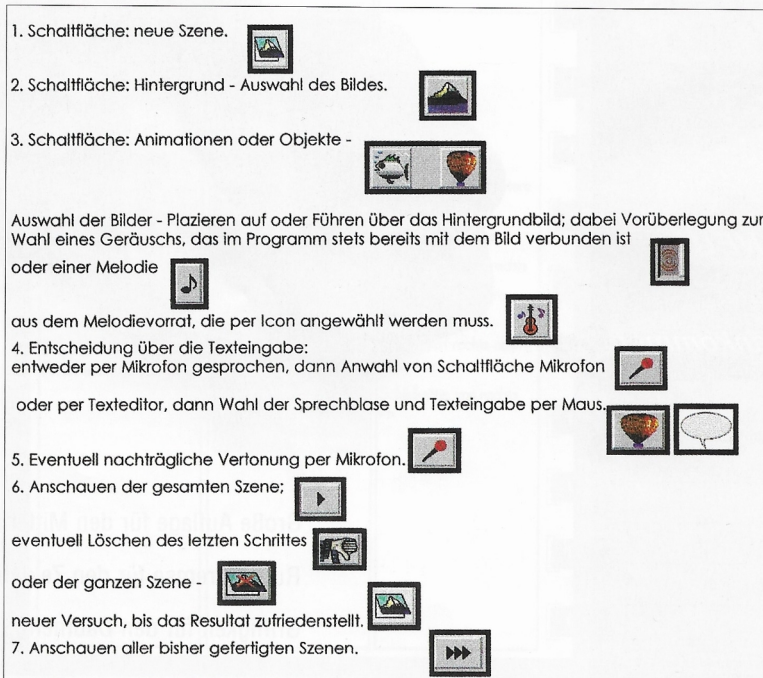


Abb. 4

¹ Das Software-Programm „Urmels Film-Studio“ ist für DM 9,95 (Bestellnr.: 5100-133) erhältlich: SMM Software GmbH, Stefan Mann, Hechtenkaute 5, 55257 Budenheim; es gibt eine Version ohne Mikrofon und eine einschließlich Mikrofon (Bestellnr. 7106-133), die DM 14,95 kostet.

² Ein Begleitheftchen als CD-ROM-Einleger erleichtert bei Unklarheiten die Information, selbst für den jungen Leser. Hinzu kommt eine ins Programm integrierte akustische Hilfe, die jede anwählbare Schaltfläche in ihrer Funktion erklärt. Meine ausgewählte Testperson Anna, 9jährige Grundschülerin, von zu Hause aus nicht sehr vertraut mit dem Spiel am Computer, benötigte ca. drei Minuten, um sich innerhalb der von mir vorausgewählten Bedienflächen zurecht zu finden.

³ Screenshot-Programme erlauben das Abfotografieren des Bildschirms und das folgende Abspeichern der Bilddatei in einem der gängigen Bildformate zur Weiterverarbeitung in einem Grafikprogramm. Es gibt zahlreiche Shareware-Tools zum Herstellen von Screenshots; man kann bei Bedarf im Fachhandel fragen.

⁴ Das Shareware-Programm „Thumbs plus“ ist ein nützliches Tool, mit dem man mehrere Funktionen ausführen kann: Umwandeln von Bildformaten, Anlegen von Thumbnails (kleine Pictogramme von Abbildungen) und deren Ausdruck als Katalog in einem vorher definierten Format, was sehr praktisch zum Erstellen der erwähnten Auswahl-Vorräte für die Schülerhand ist.

Literatur

- Ahler, Stefan: Identität durch Wort und Bild, Münster 1993, S. 190-191
- Baacke, Dieter: „Der Computer als Partner der Selbst- und Weltdeutung“. In: Armbruster, Brigitte und Hans-Dieter Kübler (Hg.): Computer und Lernen, Opladen 1988, S. 23, S. 28-29
- Kübler, Hans-Dieter: „Kinderkultur: Kultur für, von oder über Kinder?“ In: Kagelmann, Hans-Jürgen und Hans-Jürgen Wirth: Kinder und Medien, psychosozial, Heft IV/1990, S. 74 und 79
- Metzner, Joachim: „Der Computer – eine sozialpädagogische Herausforderung?“. In: Fritz, Jürgen (Hg.): Computer in der Jugendarbeit, Mainz 1987, S. 144-153
- Weyer, Reinhold: Medien im Musikunterricht – eine Einführung. In: Weyer, Reinhold (Hg.): Medienhandbuch für Musikpädagogen, Regensburg 1989, S. 63