

Vom Daumenkino zur GIF-Animation

Im Rahmen der Netdays des letzten Herbstes führte eine Kleinklasse (6. und 7. Schuljahr) der Schweiz ein Projekt zum Thema „Lesen – Geschichten erzählen“ durch. Mit einfachsten Mitteln wurden Szenen von eigenen Kurzgeschichten zu Gif-Animationen.



Bild 1: <http://www.therwilhit.ch>

1. Schule, Computer und Lesen

Immer wieder wird die Frage aufgeworfen, ob der Einsatz des Computers im Unterricht Lernen wirklich fördert. Die Frage hat im Zusammenhang mit den PISA-Studien, respektiv mit der Fragen nach der Lesefähigkeit von Kindern und Jugendlichen, an Brisanz gewonnen. Besonders im Bereich des Lesens stehen die Fragen im Raum, ob der Computer selbstgesteuertes Lesen und Lernen unterstützt oder ob die Benützung von Computer und Multimedia die Lesefähigkeit einschränkt.

Andrea Bertschi-Kaufmann und ihr Forschungsteam¹ konnte aufzeigen, dass das Lernen im Kontext neuer Medien Ansätze im Bereich des Leseunterrichts erfordert,

¹ 2000, siehe dazu <http://www.literalitaet.ch>

die diese Medien einbeziehen. Sie plädiert für einen umfassenden Leseunterricht, der neben dem reinen Lesen, Medienkompetenzen umfasst. Vier zentrale Thesen sind Grundlagen einer Medien-, respektiv

Lesepädagogik:

1. Kinder und Jugendliche brauchen Geschichten
2. Geschichten sind Muster für das Erzählen
3. Die Art, wie Geschichten am Fernseher erzählt werden, unterscheidet sich wesentlich von der Art, wie Geschichten in Büchern erzählt werden.
4. Interaktive Bücher sind eine neue Form von Erfahrungen mit „Geschichten-Lesen“.

2. Lernbehinderte Jugendliche, der Computer und das Lesen

Zur Zeit unterrichte ich eine kleine Gruppe von lernbehinderten Jugendlichen (12 – 14 jährig) in einer sogenannten Kleinklasse. Das sinnentnehmende Lesen macht den Jugendlichen Mühe. Lesen macht ihnen kaum Spass. Es geht nur langsam und ist anstrengend. Beim Lesen ‚läuft nichts‘. Das Arbeiten und Spielen am Computer hingegen ist motivierend, macht Freude und hat bei den Kids einen hohen Stellenwert. Computerspiele, Spielkonsolen (Gameboy, Nitendo...) gehören zu ihrer Freizeit. Regelmässig diskutieren die Jugendlichen auch über TV- oder Kinofilme.

Seymour Papert schreibt: „Überall auf der Welt besteht eine leidenschaftliche Liebe zwischen Kindern und Computern.“² . In meiner Praxis kann ich dies beobachten. Es gilt nun diese ‚Liebe‘ zu nutzen.

² Seymour Papert: Die vernetzte Familie. Stuttgart 1998. S.11.

3. Lesen, Schreiben und Medienkompetenz

Neben eher ‚klassischen‘ Ansätzen des Sprachunterrichts, wie regelmässige Leseunden, das Führen eines Lesetagebuchs, Schreibenanlässe aller Art, werden Computer, Alphasmart³, Walkman und CD-Player regelmässig eingesetzt. Es werden immer wieder Geschichten erzählt oder einfache Texte gelesen. Der jeweilige Handlungsablauf wird gemeinsam herausgeschält und festgehalten.

Anhand der chronologisch geordneten Szenen (siehe Bild 1), die an der Wand hängen, sowie von Wortlisten, wird der Inhalt der Geschichte von den Schülern wieder ausformuliert.



Bild 2: Darstellung eines Handlungsablaufes

4. Das Netdays-Projekt: vom Daumenkino zur GIF-Animation

Im letzten Herbst beteiligte sich die Klasse an den Netdays⁴.

Ausgehend von „Max und Moritz“ von Wilhelm Busch⁵ kreierten die

Schülerinnen und Schüler zuerst eigene kleine kurze Stories. Aus diesen Minigeschichten wurde eine Szene, die einen Bewegungsablauf enthielt, herausgenommen. Daraus bastelten wir ein Daumenkino. Eine gute Anleitung dazu finden wir auf:

<http://www.uni-bayreuth.de/projekte/juhsr/themen/daumenkino/frame.html>

und ein gutes und einfaches Beispiel, auch mit Anleitung, finden wir auf:

<http://www.sportunterricht.de/schwimmen/kraul/daumen.html>

Die verschiedenen Daumenkino-Geschichten wurden diskutiert, auch wurde nach Gründen gesucht, warum dieses schnelle Abblättern einen Bewegungseffekt erzeugt. Bald stellte sich die Frage, ob dieser Effekt auch im Kinofilm eine Rolle spielt. Anhand eines kleinen Stücks 16mm-Film, sowie eines entsprechenden Projektors konnten wir zeigen, dass dieses Prinzip auch dort angewendet wird.

Anschliessend wurde am Computer mit Hilfe des Programms ANI...PAINT⁶ die Geschichte multimedial in eine Animation umgesetzt.

Das Programm ANI...PAINT bietet die Möglichkeit eine Geschichte zu malen, diese zu vertonen, sie mit Bildern und Videos zu ergänzen. Das Programm speichert nicht nur die Farben und Formen, sondern ebenfalls den Bewegungsablauf, respektiv den Prozess des Entstehens eines Bildes. Diese Technik ‚Drawmation™‘ genannt, animiert den Ablauf der erzählten Kurzgeschichte. Die so

5

http://www.jadu.de/jadukids/maerchen/max_und_moritz/text/streich1.html

⁶ <http://www.anipaint.ch>. Das Programm ANI...PAINT wird in Deutschland von der Firma **Medienwerkstatt Mühlacker** (<http://www.medienwerkstatt-online.de>) vertrieben.

³ Der Alphasmart ist eine unkomplizierte, erschwingliche und transportable Computererweiterung zur Texteingabe und -bearbeitung. <http://www.alphasmart.de>

⁴ <http://www.netdays.ch>

entstehende Dynamik ist für Jugendliche, wie für Kinder, wesentlich. Beim Aufbauen der Geschichte schalten die Kids regelmässig den Bewegungsablauf ein, schauen wie sich ihre Geschichte entwickelt, zeigen einander gegenseitig die Zwischenresultate, diskutieren diese, korrigieren, ergänzen und bauen weiter. So setzen sie sich intensiv mit ihrer Geschichte auseinander.



Bild 3: ...eine Story entsteht.

Sie bauen Element um Element aneinander, koppeln die einzelnen Teile miteinander und erleben Schritt für Schritt das Entstehen der Geschichte. Durch diese stetigen Feedbacks können sie laufend Fehler korrigieren: Wird zum Beispiel ein Text eingefügt, dann muss der Betrachter genügend Zeit bekommen um diesen auch zu lesen. Die Geschichte braucht also dort eine kleine (Lese-)Pause. Das Autorensystem ANI...PAINT ermöglicht auf einfachste Art und Weise multimedial zu erzählen.

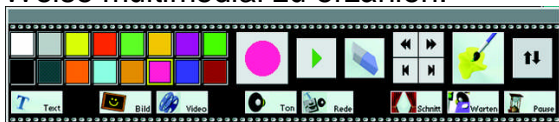


Bild 4: ANI...PAINT-Arbeitspalette

Ausgehend von den Daumenkino-Geschichten gestalteten die Jugendlichen kurze ANI...PAINT-Stories. Aus diesen wurde dann eine Sequenz herausgegriffen, die dann in Bilder zerlegt wurde: Mit dem Befehl „Bild sichern“ wurden gewissermassen

Standbilder aus der Animation herausgenommen. Da wir auf Macintosh-Computern arbeiten, wurden diese Bilder im PICT-Format abgespeichert. Auf Windows-Computern speichert ANI...PAINT die Bilder im BMP-Format ab. Jeder Schüler produzierte aus seiner Geschichte zwischen 15 und 30 einzelne Bilder.

Mit dem deutschen Shareware-Programm GraphicConverter⁷ wurden dann die Bilder ins GIF-Format umgewandelt. Das Programm ermöglicht es in einem Arbeitsgang alle Bilder umzuwandeln.

Anschliessend konnte mit dem gleichen Programm aus der GIF-Bildersammlung eine GIF-Animation erstellt werden. Dabei lernten einzelne Schüler, wie man Parameter einstellt und welche Wirkung die verschiedenen Einstellungen auslösen.

Der GraphicConverter ermöglicht es die beiden Schritte zu verbinden. Da es mir wichtig erscheint, dass die Jugendlichen die einzelnen Schritte bewusst erfahren, wählte ich das etwas umständlichere Verfahren in zwei getrennten Schritten. Nun hatten die Schülerinnen und Schüler aus einer ursprünglichen Erzählung eine kleine GIF-Animation erstellt.

In einfachster Weise bauten wir eine Internetseite auf. Am Anfang erstellten wir nur wenige Seiten. Ebenfalls mit dem Programm ANI...PAINT wurden die Graphiken erstellt. Mit „ClarisHomePage“⁸ wurden dann einige HTML-Seiten erstellt, die Grundgraphiken wurden mit Hilfe von

⁷ <http://www.lemkesoft.de>

⁸ Claris HomePage wird leider nicht mehr verlegt. Es ist ein einfaches Programm, das besonders für den Schulbereich ideal ist. Hier eine gute Einführung dazu: <http://freeweb.econophone.ch/chzumbach/lehrer/HTML-Kurs-d.html>

Tabellen platziert und anschliessend wurden die GIF-Animationen eingefüllt. Die eigentliche Arbeit an der Homepage wurde vor allem von der Lehrkraft gemacht. Neben dem eigentlichen Netdaysprojekt haben wir mehrere Fotoserien auf die Site platziert. Diese waren von den Schülern mit einer digitalen Kamera erstellt worden. Die Jugendlichen konnten den Entstehungsgang der Website mitverfolgen. Die erstellte Homepage gibt einen kleinen Eindruck von der Arbeit der Klasse:
<http://www.therwilhit.ch>.

5. Zum Schluss

Ausgehend von einer gehörten und gelesenen Geschichte wurden von den Jugendlichen eigene Stories erschaffen. Mit einem Verlaufsraster (siehe Bild 1) wurde der logische Aufbau festgehalten. Ein kleiner Ausschnitt davon wurde zu einem Daumenkino verarbeitet. Erst dann konnten die Jugendlichen am Computer ihre Geschichten mit dem Autorenprogramm „ANI...PAINT“ multimedial aufarbeiten. In einem weiteren Schritt wurden dann Sequenzen der Stories zu GIF-Animationen verarbeitet und auf dem Internet auf einer eigenen Homepage veröffentlicht.

Eine wesentliche Leitidee des Projekts war es die einzelnen Schritte der Arbeit so durchschaubar wie möglich zu gestalten. Auch das multimediale Gestalten von Geschichten verlangt gute Vorüberlegungen, klare Strukturen, einen logischen Ablauf einer Story, einen Anfang und ein Ende.

Nicht die Arbeit am Computer ist die zentrale Tätigkeit, sondern die gedankliche Auseinandersetzung mit

einem Stoff, das Suchen nach Lösungen für die Umsetzung der Vorstellungen in einen logischen Erzählstrang. In diesem Projekt gingen wir von der abstrakten Erzählung über das handwerkliche Herstellen eines Daumenkinos hinüber zum einfachen Autorensystem am Computer. Durch das Einsetzen von angepassten Arbeitsmitteln konnten die Jugendlichen den Prozess gedanklich nachvollziehen und aktiv mitgestalten.

Lesen, Schreiben und Erzählen wurden in diesem kleinen Projekt mit Möglichkeiten der Informations- und Kommunikationstechnologie verbunden, so dass daraus eine neue Qualität von multimedialer Erzählweise entstand.

Die entstandene Homepage (<http://www.therwilhit.ch>) gibt uns einen entsprechenden Einblick.



Bild 5: Der Holzfäller



Autor

Lic.phil Hugo Neuhaus-Gétaz,
 Heilpädagoge und Psychologe
 FSP. Dozent am
 Sonderpädagogischen
 Seminars des Kantons Bern in
 Biel (Schweiz und Verleger von
 ANI...PAINT; Fuchshagweg
 26, 4103 Bottmingen.

Email: hugo.neuhaus@nele.ch