

## Medienwerkstatt für Mädchen

Vom gemalten Bild zu digitalen Welten

### Projektidee

Viele Mädchen haben Berührungsängste im Umgang mit Computern. Sie sind zwar in den sozialen Netzwerken aktiv, scheuen aber den Blick hinter die Dinge. Dadurch finden sie keinen oder nur erschwerten Zugang zum Programmieren oder zum Schulfach Informatik.

Mit diesem Projekt sollte sich das ändern! Die Medienwerkstatt ermutigte Mädchen, sich nicht nur mit und in analogen Medien auszudrücken, sondern auch am Computer gestalterisch tätig zu werden und ihn als kreatives Medium zu entdecken.



### Projektrahmen

In der Evangelischen Jakobusschule lernen Kinder jahrgangsgemischt und inklusiv. Am Projekt nahmen aus zwei Klassen 25 Mädchen im Alter von 10 bis 12 Jahren teil. In zwei Gruppen lernten sie digitale Gestaltungsmöglichkeiten kennen. Betreut wurden Sie von der Kunstpädagogin Frau Weiß, zwei Lehrkräfte der Schule unterstützten organisatorisch. Der Projektzeitraum umfasste Oktober 2019 bis Februar 2020.

Ausgehend vom eigenen analogen Gestalten wurde die digitale Welt erforscht. Selbst produzierte Kunstwerke wurden digitalisiert und zum Material für Trickfilme, interaktive Kalender oder Internetseiten. Über die unterschiedlichen gewählten künstlerischen Techniken wurde der Zugang in die Bildbearbeitung oder zu Schnittprogrammen eröffnet, sowie Einblicke in Programmiersprachen wie html gegeben. Dabei spielten neben der exakten Umsetzung beim Programmieren auch die ästhetischen Gestaltungsprozesse eine wichtige Rolle. Dadurch wurden die Teilnehmenden vom Konsumenten zum Produzenten. In den Gesprächen beim Programmieren zeigte sich, dass sich der Blick auf die eigene Mediennutzung veränderte und selbstkritischer wurde.

### Interaktive Adventskalender

Die Mädchen der ersten Lerngruppe gestalteten interaktive Adventskalender. An den Einführungsterminen wurden die Grundzüge von Webseiten-Gestaltung mit html erklärt sowie erste Ideen für Adventskalender gesammelt. In der Woche darauf ging es dann richtig los. In Kleingruppen wurden großformatige Hintergründe für die Kalender gestaltet. Es konnte entweder mit Gouache gemalt, getupft und gespachtelt oder mit Eddings und Filzstiften gezeichnet werden. Danach wurde der Hintergrund, angepasst an die unterschiedlichen Altersstufen und Lernniveaus, entweder analog oder digital weiter bearbeitet. Außerdem wurden an iPads für jeden Kalender die 24 Zahlen gestaltet. Anschließend wurden die einzelnen Bilder am Computer in das selbst programmierte html-Gerüst eingefügt und die Seiten mit einfachen java-script Befehlen animiert.

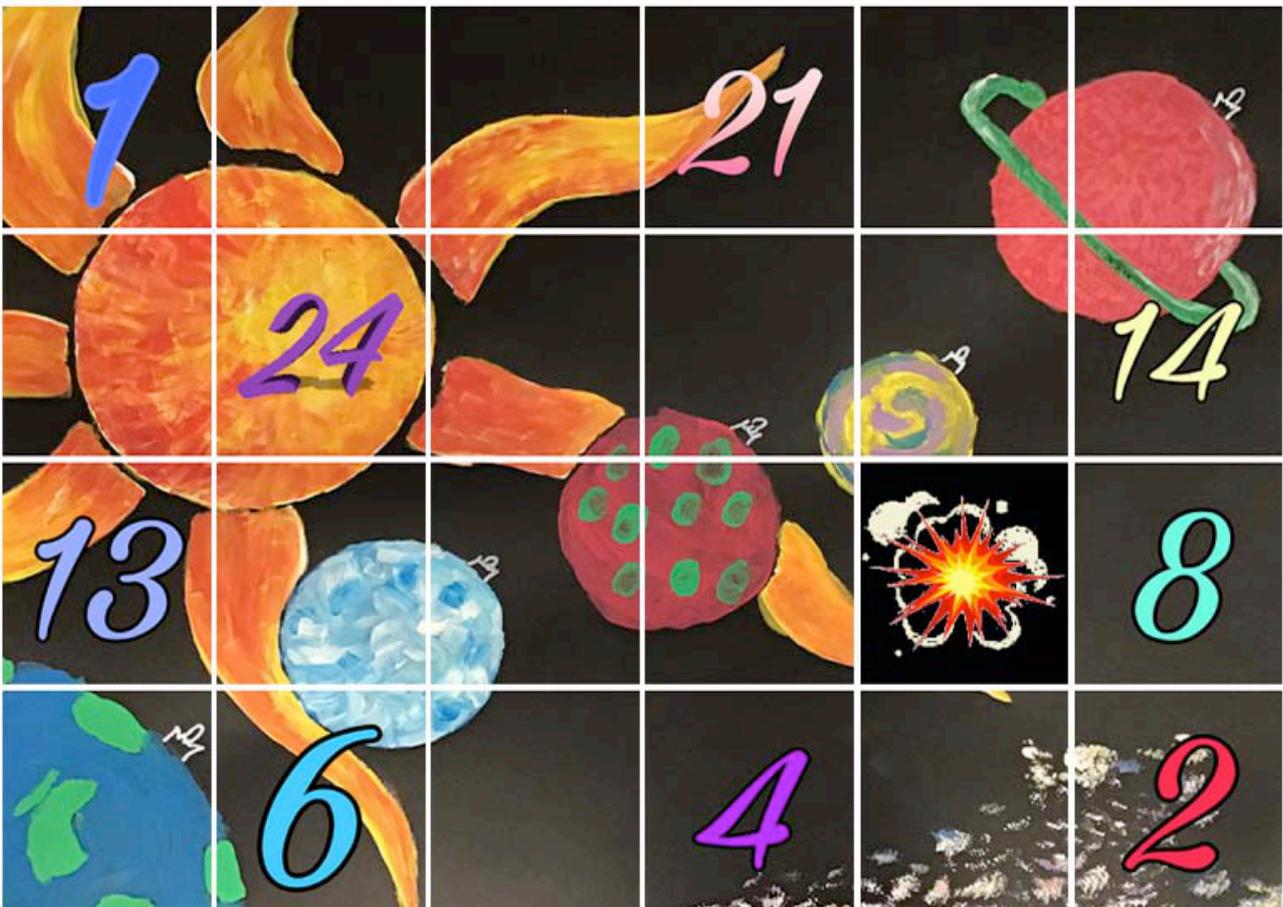


# Kooperation Kindermalwerkstatt Kind & Kunst / Ev. Jakobus-Gemeinschaftsschule in Karlsruhe

Die Adventskalender wurden in drei Varianten erstellt:

1. Zwei Gruppen malten erst die Hintergründe, veränderten diese Schritt für Schritt und fotografierten die unterschiedlichen Zustände. Diese 24 Fotos bildeten das Zentrum des Adventskalenders. Um die Mitte wurden 24 Zahlenfelder verteilt, die, sobald man das richtige Feld berührte, einen Bildwechsler aktivierten, der in der Mitte die Bilder als Diashow ablaufen ließ. Dies war die konkreteste Umsetzung, die vor allem die Fünftklässler und die Inklusionskinder wählten.
2. Ein Mädchen wählte eine etwas schwierigere Lösung: Sie malte ein sehr detailliertes Bild als Kalenderbild und veränderte dies in 24 Schritten direkt am iPad. Danach baute sie den Zahlenrahmen bei dem jede Zahl zwei Zustände hatte, die anzeigten, ob der Tag schon vorbei war oder nicht. Auch dieser Kalender war mit einem Bildwechsler versehen, der die Diashow startete.
3. Die übrigen Adventskalender wurden noch aufwendiger gestaltet: Die gezeichneten/gemalten Kalenderbilder wurde in Photoshop in 24 gleiche Teile zerteilt und mit einer Nummer versehen. Bei Doppelklick am richtigen Tag aufs richtige Feld veränderte sich dann dieser Teil des Kalenders. In einem Kalender bewegten sich Einhörner durchs Bild, bei anderen kamen Hunde und Katzen oder Weihnachtsdeko hinzu.

Beim Arbeiten stellten die Mädchen bald fest, dass das iPad nicht für alle Programmierschritte geeignet war. So war es bspw. schwierig, damit Bildnamen und Speicherorte festzulegen. Die Struktur mit den vielen Einzelbildern war dadurch nicht mehr erkennbar. Deshalb wurde beschlossen, die Computer der Schule und das Laptop der Kindermalwerkstatt einzubeziehen. Die nun sichtbaren Fortschritte motivierten, auch wenn das Verschieben von Bildern zwischen iPads und PCs stellenweise mehr Zeit in Anspruch nahm, als geplant. Alle Mädchen der Gruppe stellten sich erfolgreich der für sie ungewohnten Komplexität des Programmierens und den spezifischen Herausforderungen ihres gewählten Projektes, sodass die Adventskalender um den 1. Advent fertiggestellt und in der Projektgruppe präsentiert werden konnten.



# Kooperation Kindermalwerkstatt Kind & Kunst / Ev. Jakobus-Gemeinschaftsschule in Karlsruhe

## Wege ins Bild – medienübergreifende Trickfilme

Die Adventszeit war vorangeschritten, deshalb entschieden die Mädchen der zweiten Gruppe, am Computer Trickfilme statt auch Adventskalender zu gestalten.

Angeregt von Bildern der klassischen Moderne wurden Geschichten erfunden und in sehr persönliche Trickfilme umgesetzt. Aus dem gemeinsamen Betrachten der ausgewählten Kunstwerke ergaben sich bspw. folgende Fragen: Welche Wesen lauern im Wald von Max Ernst? Wer wurde unter dem Eiffelturm von Robert Delaunay ermordet? Wie feiert Ernst-Ludwig Kirchner Weihnachten? Wer wohnt in der einsamen Villa am Bahngleis? Gemeinsam wurden die Ideen weitergesponnen und innerhalb einer Woche zu Trickfilmen verdichtet. Dazu wurden Charaktere erfunden und Figuren gestaltet und am Storyboard die Handlung visualisiert. Anschließend wurden Einzelszenen aufgenommen, wobei mit Bluescreen-Technik Kunstwerke oder Fotos als Hintergrund dienten und so die selbsthergestellten Figuren im Originalkunstwerk agierten. Danach wurden die Einzelszenen in ein Schnittprogramm übertragen und dort geschnitten und vertont. Zuletzt wurde ein Vor- und Abspann sowie die Filmmusik unterlegt. Zum Schluss drehten die meisten Gruppen noch einen Trailer für ihren Film.

Die altersgemischte Gruppe, zu der auch drei Inklusionskinder gehörten, musste sich verschiedenen Herausforderungen stellen. Zum einen arbeiteten sie an den iPads mit mehreren teilweise neuen Programmen, zum anderen sollte gemeinsam eine Filmidee und die Handlung entwickelt werden, mit der sich alle identifizieren konnten. Dazu mussten Arbeitsabläufe koordiniert werden und sich am iPad gerecht abgewechselt werden.

Bei der Präsentation der Filme am letzten Tag zeigten die vielen teilweise sehr persönlichen Filme und die stolzen Gesichter, dass jede ihren Teil zum Gelingen des Projekts beigetragen hatte und alle zufrieden mit den Ergebnissen waren.

### Leitung

Ina Weiß, Kunstpädagogin MA,

Kindermalwerkstatt Kind & Kunst,  
Gablonzener Straße 8, 76185 Karlsruhe  
Telefon: 0721 / 9597587  
Mail: [ina.weiss@kindermalwerkstatt.de](mailto:ina.weiss@kindermalwerkstatt.de)

