



## Journal, Unterrichtsprojekt

Markus Hofer  
Primarschule

AniPaint

5 Halbtage

### ANI PAINT an der Mittelstufe

#### Ziele des Projekts (fachlich, sozial, ICT)

**Fachlich:** Die Kinder sollen in Gruppenarbeit (2 - 4) ein Märchen erfinden, dieses schreiben, einzelne Bilder dazu zeichnen und anschliessend zur Präsentation bei Kindergarten Schülern vorbereiten. Mögliche Varianten sind die Vertonung in AniPaint, das Vorlesen oder das Erzählen.

**Sozial:** Die Schüler/Innen sollen in Gruppenarbeit Märchen erfinden, das Vorgehen miteinander besprechen, Arbeiten aufteilen, im Team oder alleine Arbeitsteile herstellen, sowie mit den notwendigen Absprachen diese zu einem Ganzen zusammenfügen. Die Geschichten sollen an das „Publikum“ angepasst sein. Ausserdem sollen die Schüler/Innen die Präsentation der Märchen bei einer Kindergartenklasse planen und im Februar durchführen.

**ICT:** Die Schüler/Innen sollen ihre im UP1 Projekt gemachten Erfahrungen mit dem Programm AniPaint vertiefen und zusätzliche Möglichkeiten des Programms entdecken und durchführen können. Die Schüler/Innen sollen im Team ihre eigene Geschichte mit dem Programm AniPaint illustrieren und Präsentieren können.

#### Durchführung

##### **Ausgangslage:**

Nachdem die Schüler/Innen das Programm AniPaint bereits kennengelernt und ausprobiert haben, soll nun in Gruppenarbeit ein Märchen erfunden, illustriert und präsentiert werden. Dieses Vorhaben dauert sechs Halbtage und wird mit Primarschüler/Innen einer 5. Klasse durchgeführt (24 Kinder).

##### **Erster Halbtag:**

Welche Punkte kennzeichnen Märchen? Anhand der Resultate behandeln und besprechen die Schüler/Innen diese Erzählform. Das „Lieblingsmärchen“ wird einem Klassenkameraden erzählt. Wir sammeln Ideen zu neuen Märchen. Nach der Teambildung beginnen die Schüler/Innen in Stichworten ein Märchen zu erfinden und die Geschichte im Entwurf aufzuschreiben. Die beiden Schüler/Innen suchen ihre Geschichten mit Filzstiften auf Papier auf.

##### **Zweiter Halbtag:**

Die Schüler/Innen schreiben an den Märchen weiter, wobei die Arbeit im Team im Vordergrund steht.

##### **Dritter Halbtag:**

Die Schüler/Innen überlegen die Illustration zu den Märchen. Im Computerraum können die Schüler/Innen ihre Kenntnisse im Programm AniPaint auffrischen. (Ein Gesicht soll in 10 Minuten gezeichnet, im persönlichen Ordner gespeichert und anschliessend ausgedruckt werden) Die Möglichkeit der Vertonung wird mit entdeckendem Lernen herausgefunden und ausprobiert.

Während einer Woche können die Schüler/Innen im Schulzimmer mit 5 iBooks das Aufnehmen im Programm AniPaint ausprobieren. Für diese Sequenz werden nur die „5 Minuten Pausen“ eingesetzt.

##### **Vierter Halbtag:**

Erstellen eines „Drehbuches“ im Team. (siehe Schüler/Innen-Arbeiten)  
Im Computerraum werden anschliessend die Illustrationen in Einzelarbeit mit Ani Paint erstellt. Bei der Speicherung der einzelnen Märchenbausteine helfe ich den Gruppen, um später beim Zusammensetzen schneller zu einem Resultat zu kommen.

##### **Fünfter Halbtag:**

Zusammensetzen und Vertonung der Märchen mit meiner Hilfe. Dies geschieht im Schulzimmer mit einer Gruppe zusammen, während die anderen Schüler/Innen in Postenarbeit rechnen

Die gegenseitige Präsentation erfolgt im Rahmen einer Deutschstunde.



**Weiterführung im Februar als Teil des UP3:**

Präsentation der Arbeiten in einer Kindergartenklasse und Jurierung durch die Kindergärtner.

**Gewonnene Erkenntnisse, Erfahrungen**

Die Aufgabestellung zu diesem Projekt war auch für mich neu. Die Einführung zum Thema, die Gruppenbildung, das Schreiben der Märchen und das Illustrieren mit AniPaint stellten keine grösseren Probleme dar, zumal die Schüler/Innen mit viel Eifer an der Arbeit waren und es innerhalb der Gruppen zu keinen Schwierigkeiten kam. Die Vertonung machte allen sehr grossen Spass. Es war für die Kinder sehr interessant, ungewohnt und spannend, vor allem, da sie sich selber hören konnten. Es tauchten im ICT Bereich keine grösseren Schwierigkeiten bei den Schüler/Innen auf. Durch die Arbeit auf verschiedenen Geräten und in verschiedenen Räumen kam jedoch dem Benennen und dem Abspeichern der „Märchenteile“ eine grosse Bedeutung zu. Im sprachlichen und kreativen Bereich, sowie in der Planung der Arbeitsschritte gab es grosse Unterschiede, auch innerhalb der Gruppen. Es gelang den Schüler/Innen jedoch stets gut, miteinander auftretende Probleme anzupacken und im Team zu lösen. Unterschiede in der zeichnerischen Entwicklung der 5. Klässler sind sehr gut ersichtlich, zumal ich wollte, dass alle Schüler/Innen sich bei der Illustrationen zu den Geschichten beteiligten.

Beim Zeichnen und Zusammenführen der Arbeiten unterschätzte ich die zeitliche Belastung und es gab viel mehr zu tun, als ich mir vorgestellt hatte, zumal die Schüler/Innen von der Aufgabestellung sehr fasziniert waren und keine „halben“ Zeichnungen und Arbeiten fertig stellen wollten

**Erwachsenenbildung (als EWB-Sequenz möglich Ja/Nein Begründung)**

Ist in der Erwachsenenbildung möglich. Im Kanton Aargau werden schon seit längerem AniPaint Kurse angeboten, um Lehrpersonen das Programm und seine Möglichkeiten vorzustellen. In meinen Kursen mit Lehrpersonen habe ich AniPaint schon vorgestellt und zeige anhand verschiedener Unterrichtsbeispiele Einsatzmöglichkeiten. Ausserdem konnten Lehrpersonen AniPaint selber ausprobieren. Als Einstieg in einen Kurshalbtag könnten die Märchen der Primarschüler/Innen gezeigt werden und ich würde über meine Erfahrungen erzählen.

Wettingen, November 2003, Markus Hofer

**Beilagen**

Schüler/Innen-Beispiele können unter <http://www.markushofer.ch.vu/> angeschaut werden.