

Sachbericht Kindermedienfest 2013

Am 14.11.2013 fand im Jugendzentrum „Am Saalehang“ das 10. Merseburger Kindermedienfest unter dem Motto „Auf zur medialen Zeitreise“ statt. Das Kindermedienfest ist eine medienpädagogische Veranstaltung des Offenen Kanals Merseburg-Querfurt e.V. in Kooperation mit dem Jugendzentrum „Am Saalehang“ und weiteren zahlreichen kompetenten Partnern. Die Veranstaltung unterstützt dabei im Vormittagsbereich die schulische Medienbildung und bietet am Nachmittag ein großes Angebot an Medienstationen für die außerschulische Medienkompetenzvermittlung. Die kostenfreien Angebote regten dabei Schüler, Eltern und Pädagogen zur aktiven, kreativen Medienarbeit an und übten einen kritischen Blick im Umgang mit den Medien zu schulen.

Am Vormittag führten wir vier themen- und medienbezogene Schulprojekte durch. Inhaltlich wurden diese mit den jeweiligen Fachlehrern abgestimmt und gaben den Schülerinnen und Schülern sowie deren LehrerInnen neue spannende Einblicke in den Bereich der Medien. Zur Vorbereitung des jeweiligen Projektes gab es eine Einführung mit einer Doppelstunde an den Schulen, sodass die Schüler dabei Grundlagen über die Medien kennen lernten und das jeweilige Projekt vorbereitet wurde.

Projekt 1: Buchdruck und Trickbox-Animationen „Was würde ich ohne Medien nur tun?“

Kooperationspartner: Kinderdruckwerkstatt Halle Teamer: Herr Schröder, Teilnehmer: GS Johannesschule Merseburg (Frau Meyer, Frau Münch) In Kooperation mit der Kinderdruckwerkstatt Halle erstellen die Schüler ein selbst gedrucktes Buch. Zusätzlich werden passende Animationen erstellt.

Vorbereitung: Im Vorfeld wurde durch eine Medienpädagogin in das Thema eingeführt und die Schüler entwickeln gemeinsam die Geschichte von ihrem Tagesablauf in Hinblick auf die Mediennutzung.

Anschließend wurde die Trickfilmtechnik mit einem digitalen Fotoapparat veranschaulicht und in kleinen Namensanimationen festgehalten. **Durchführung:** Am 14.11.13 arbeiteten die Kinder im Wechsel an den zwei Arbeitsstationen „Buchdruck“ und Trickfilm. Jedes Kind arbeitete somit sowohl mit alten Medien (Buchstaben setzten, Buchseite drucken) als auch an den neuen Medien (Trickbox, PC). Es entstand ein frisch gedrucktes Buch sowie der Trickfilm „Was würde ich nur ohne Medien tun.“

Projekt 2: Hörspiel „Verrückte Medienzeitreise“ Teamer: Manuel Schmuck, Ines Zimmermann
Teilnehmer:GS Currie Kl.4 (17 Schüler) Frau Gumprecht, Frau Zimmermann

Vorbereitung: Im Vorfeld wurde durch die zwei betreuenden Medienpädagogen in der Schule eine Einführung in das Thema „Hörspielerstellung“ gegeben. Erste Ideen wurden für die Geschichten entwickelt. Dabei wurde die Klasse in zwei Arbeitsgruppen eingeteilt.

Durchführung: Am 14.11.13 wurden die Kurzgeschichten fertiggestellt, die Texte eingesprochen sowie Soundeffekte und Musik für das Hörspiel ausgesucht. Am Computer fügten die Schüler unter Anleitung die verschiedenen Tondateien zusammen und es entstanden die beiden Hörspielwerke. Zusätzlich gestalteten die Schüler Bilder und ein Cover für das Hörspiel.

Projekt 3: Video „Medienhelden – gestern und heute“ Teilnehmer: Sek. A. Holst Kl.6a (15 Schüler)
Frau Peheide Teamer: Oliver Stanislawski (Mitarbeiter O.K.MQ), Anouk Hartmann

Vorbereitung: Die Einführungsstunde an der Schule bestand aus den Fragestellungen „Was sind Medienhelden?“, „Warum gibt es sie?“ und „Was zeichnet einen Helden aus?“. Die Schüler erhielten einen Medien-Fragebogen für sich und ihre Familie. Ziel der Übung ist eine bewusste Auseinandersetzung mit der eigenen Medienwahrnehmung sowie der Austausch über Medieninhalte mit der Familie.

Durchführung: Nach einer Aufwärmrunde wurde eine Gespräch über die Medienfragebögen der Eltern geführt. Die praktische Aufgabe lag in der Erarbeitung kleiner Rätseltexte zu Figuren aus der Medienwelt (Schaupielern, Comicfiguren, Medienhelden). Anschließend wurden diese kleinen Moderationstexte nach einer Kameraeinführung von den Schülern aufgezeichnet. Die Schüler lernten dabei das mobile TV-Studio kennen und produzieren selbst eine kleine Quizshow (ähnlich „Dingsda“), Die Auflösung erfolgte jeweils am Ende der Erklärung.

Projekt 4: Multimedia –Präsentation „Computerspiel-Geschichte“ Teilnehmer: Sek. A. Holst Kl.6b (15 Schüler) Frau Koch Teamer: Marco Geßner (O.K. Mitarbeiter, 2 Studierende MAKW)

Vorbereitung: Im Vorfeld wurden die SchülerInnen in die „Computerspielgeschichte“ eingeführt. Diese Informationen wurden ausgewertet und in Kurztexthe für die Bearbeitung in einer Präsentationssoftware umgewandelt. Mit Hilfe eines Fragebogens zur aktuellen Computerspiel-Nutzung der Jugendlichen wurde die Vorbereitungsstunde abgeschlossen. **Durchführung:** Nach der Einführung in das

Präsentationsprogramm (Freeware-Tool), erstellten die Schüler die Einzelbeiträge in Gruppenarbeit. Es folgte die Auswertung der Daten aus den Fragebögen und die Erstellung verschiedener Seiten und Grafiken für die Präsentation. Als letzter Schritt erfolgte unter Mithilfe das Zusammenfügen als Endpräsentation.

NACHMITTAG: Die vier Schulprojekte vom Vormittag präsentierten zum öffentlichen Start um 13.30 Uhr Teilergebnisse der Workshops und standen der Moderatorin Madlen Graf Rede und Antwort. Danach wurden für alle Anwesenden der Ablauf des Nachmittags erklärt und die Medienrallye eröffnet. Das Kindermedienfest bot eine große Vielfalt an Möglichkeiten sich mit den Medien in experimenteller aktiver Form an den 15 Medienstationen auseinanderzusetzen.

Für Eltern boten wir in diesem Jahr zum zweiten Mal zusätzlich

eine Elternlounge mit Informationsmaterial an. Dort gab es um 14 Uhr sowie um 16 Uhr einen Fachvortrag zum Thema: „Medienerziehung in der Familie“ sowie Tipps und Beratungsmöglichkeiten durch die Fachkraft für den Jugendmedienschutz des Landkreises Saalekreis, Marco Geßner.

Die Medienrallye am Nachmittag für groß und klein zum MITMACHEN bot folgende Stationen, die durch Studenten der Hochschule Merseburg des Fachbereiches SozialeArbeit.Medien.Kultur unterstützt wurden:

Medien-Zeitreise-Quiz

Mit Unterstützung der Kinderbibliothek „Kleiner Muck“ der Stadtbibliothek „Walter Bauer“ Merseburg gab es eine Reihe an Leihmedien zum Thema Mediengeschichte zu entdecken. Dazu gab es zum einen ein Quizblatt zu lösen sowie ein Aktionsspiel, bei dem Datenträger der vergangenen 10 Jahre Mediengeschichte erkannt und zeitlich zugeordnet werden mussten.

Buchdruck

Die Kinderdruckwerkstatt Halle ermöglichte auch am Nachmittag den Teilnehmern eigene Druckexponate zu erstellen. Kreativ konnten die Schüler z.B. Mediengeräte in dem zeitgeschichtlichen Kontext in Druckform verewigen. Die entstandenen Kunstwerke konnten als Lesezeichen oder Bild erstellt und mitgenommen werden.

Trickfilm

Mit einer Trickbox, einer Webcam sowie der passenden Software wurden am Nachmittag mit den Kindern der Station ein Medienzeitstrahl als Trickfilm erstellt. So lernten die Kinder zum einen die einfache Tricktechnik „Stop-Motion“ kennen und zum anderen erfuhren sie viel wissenswertes rund um die Mediengeschichte. „Wann wurde das Farbfernsehen erfunden?“, „Wer erfand den ersten Computer?“ usw. waren dabei die lehrreichen Minisequenzen.

Einstellungsgrößen & Kamerafahrten

Zwei Grundlagen der Filmarbeit wurden an dieser Station anschaulich vermittelt. Mit Hilfe verschieden großer Rahmen konnten die Kinder die Einstellungsgrößen „Totale“, „Halbtotale“, „Amerikanisch“, „Nah“, „Groß“, und „Detail“ lernen. Eine Kamerafahrt konnten die Kinder mit Hilfe einer Kamera, die auf einem bewegbaren Schlitten befestigt war simulieren. Als Verfolgungsobjekt diente ein Modellzug, der stets in einem gleichbleibenden Tempo seine Kreise fuhr.

Reporter-Kids

Ausgestattet mit Audio-Aufnahmegeräten befragten die jungen Reporter nach einer Einweisung Besucher und Stationsleiter beim Kindermedienfest, wie die einzelnen Stationen funktionieren, was es zu erkunden gab und wie es gefällt. Am PC konnten die Schüler ihre Aufnahmen anhören und zu einem kleinen Beitrag zusammenschneiden.

3-D Videoclips

3D Kinos oder 3D Fernsehen scheinen sich langsam aber sicher in der Medienwelt zu etablieren. Mittlerweile lassen diese Clips auch relativ einfach selbst produzieren. Mit den passenden zwei Kameras und der dazugehörigen Software lassen sich so 3D Clips herstellen. Die Kinder erfuhren dabei die Machart und lernten durch kleine Spielszenen den 3D Effekt kennen.

Schmink- und Verkleidungsstand

An dieser Station wurden die Kinder für die darauffolgende Station angemalt und verkleidet. Das besondere an der Verkleidung war in diesem Fall, dass sowohl die Farbe als auch die Requisiten unter einer Schwarzlichtlampe leuchten.

Schwarzlicht-Fotografie

Mit Hilfe einer digitalen Spiegelreflexkamera, eines Statives,

einem abgedunkelten Raum sowie einer Schwarzlichtlampe lassen sich interessante Fotografien herstellen. Die Kinder fotografierten sich an dieser Station gegenseitig in ihren Verkleidungen. Durch eine lange Belichtungszeit entstanden so kunstvoll leuchtende Fotos.

QR-Code Rallye

In den Räumen des Jugendzentrums wurden QR-Codes angebracht. Nach einer Einführung was QR-Codes sind, wofür sie genutzt werden können und wie man diese erstellt, konnten die Schüler ausgerüstet mit einer QR-Code-App auf einen Android-Tablet oder eigenen Smartphone detektivisch durch die Räume gehen, um ein Quiz zu lösen. Dazu mussten alle QR-Codes gefunden und die Aufgaben entschlüsselt werden.

Computerspiele testen

Computerspiele nicht nur konsumieren, sondern diese auch zu bewerten und sich eine eigene Meinung zu bilden war an dieser Station die Aufgabe. Anhand von Bewertungskriterien mussten die Kinder hier die vorgegebenen Spiel testen. Anschließend wurden in einem Auswertungsgespräch die Punkte für das Spiel vergeben und über Spielekonsum der Kinder gesprochen.

Malen am PC

Mit dem physikalischen Denk- und Malspiel „Cryon Physics“ erfuhren die Kinder, wie man mit einem Maltablet am PC arbeiten kann. Logisches Denken sowie eine gutes Gespür für die Feinmotorik waren an dieser Station wichtig.

Musik machen mit iPads

Hier konnten sich die Schüler musikalisch ausprobieren. Für eigene Erkundungen standen mehrere I-Pads zur Verfügung sowie das Musikprogramm „Garage Band“. Die Kinder lernten etwas über den Aufbau eines Songs, die Instrumentierung sowie die Arbeit an dem Programm. Es entstanden im Laufe des Nachmittags einige

kurze Lieder.

Morphing am PC

Mit der Freeware WinMorph konnten sich die Schüler digital in verschiedene Medienfiguren verwandeln. Dazu wählten die Teilnehmer aus einem Archiv ein Foto fotografierten sich gegenseitig in einem Portraitformat. Mit der Freeware konnten Sie die Bilder übereinanderlegen, markante Punkte, wie Mund, Nase und Augen markieren und sich morphen. Das Ergebnis waren kleiner Trickanimation, wie sich das Portraitfoto in die jeweilige Medienfigur verandelt.

Malen mit Licht

Hierzu wurde ein Raum verdunkelt, eine Spielereflexkamera aufgestellt, verschiedene Lichtquellen, wie Taschenlampen, Laserpointer und Knicklicher bereitgestellt um mit Licht zu malen (lightpainting). Nach einer Einweisung konnten die Schüler kreativ eigene Figuren, Schriftzüge und anderes mit einer Lichtquelle „zeichnen“ und mit der Kamera aufzeichnen. Durch die Langzeitbelichtung entstanden schöne kreative Bilder.

Internet ABC

Durch die Unterstützung der Works gGmbH konnte das Internetcafe genutzt werden. Die Schüler erhielten eine Einweisung in die Nutzung der Seite www.Internet-abc.de und wurden beim Lösen der Aufgaben durch den Medienschwengel begleitet und konnten ihren Surfschein ablegen.

Auch für die Verpflegung der Teilnehmer wurde durch die Works gGmbH und das Jugendzentrum gesorgt.

Das Merseburger KinderMedienFest wird seit 2004 jährlich vom Offenen Kanal Merseburg-Querfurt e.V. gemeinsam mit dem Jugendzentrum „Am Saalehang“ und der Hochschule Merseburg durchgeführt.

Unter www.kindermedienfest.de kann man sich über die vergangenen Veranstaltungen informieren und einen Ausblick auf die folgende Veranstaltung erhalten.

Das Kindermedienfest ist ein Projekt des Offenen Kanals Merseburg-Querfurt e.V. in Kooperation mit dem Jugendzentrum „Am Saalehang“ mit freundlicher Unterstützung der HS Merseburg, PEM GmbH, Kinderdruckwerkstatt Halle, Stadtbibliothek „Walter Bauer“ und der Works gGmbH.

Die finanzielle Projektförderung wurde realisiert durch die Medienanstalt Sachsen-Anhalt, das Jugendamt des LK Saalekreis und die Saalesparkasse. Vielen Dank dafür!