

Sachbericht Kindermedienfest 2012

Am 15.11.2012 fand im Jugendzentrum „Am Saalehang“ das 9. Merseburger Kindermedienfest unter dem Motto „Expedition durch den Medienschungel“ 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 dient neben der Zusammenführung medienpädagogischer Projekte und Arbeitsgemeinschaften im schulischen Kontext der Medienbildung und Medienerziehung im Freizeitbereich. Die kostenfreien Angebote regten 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 „Eigene Gedichte, Reime, Verse – rund um das Thema Medien“

Kooperationspartner: Kinderdruckwerkstatt Halle Teamer: Herr und Frau Schröder, Damaris Zimmermann und Ann-Kathrin Dieterle Teilnehmer: Sek. A. Dürer Kl.6b Frau Seidler 17 Schüler

In Kooperation mit der Kinderdruckwerkstatt Halle erstellten die Schüler ein selbst gedrucktes Buch. Im Unterricht wurde durch die Medienpädagogen in das Thema eingeführt und die Schüler erarbeiten eigene Gedichte, Reime oder Verse rund um das Thema Medien. Diese wurden dann am 15.11.12 von den Schülern selbst Buchstabe für Buchstabe gelegt und anschließend gedruckt. Zusätzlich erstellten die Schüler ein „Kratzbild“ zu ihren Texten. Am Nachmittag wurden die Ergebnisse durch die Schüler selbst präsentiert. Die einzelnen Texte wurden mit den Bildern zu einem Buch zusammengefügt und die Schulklasse erhielt (nach der Trocknung) ein Exemplar.

Projekt 2: Musik „Produktion eines eigenen Medien-Songs“ Teamer: Oliver Stanislawski, Debora Schroth Teilnehmer: Johannesschule Kl. 4 Frau Galander 18 Schüler Im Unterricht wurde durch unsere Medienpädagogen in das Thema eingeführt und die Schüler erarbeiten einen eigenen Song. Die Technik des Songschreibens wurde geübt und Songtexte erarbeitet, die das Thema Medien aus Sicht der Schüler verarbeiteten. Am 15.11.12 wurde der Liedtext gemeinsam zu einem Lied arrangiert, dazu Musikbausteine mit dem Kaoszilator erstellt, Percussioninstrumente ausgewählt, eingesetzt und gemeinsam ganz viel geprobt. Am Nachmittag präsentierten die Schüler ihren Song der Öffentlichkeit auf der Bühne im Jugendzentrum.

Projekt 3: Trickfilm „Gefangen im Medienschungel?!“ Teamer: Manuel Schmuck, Annika Schulz Teilnehmer: Freie Grundschule Spergau, Kl.4b Frau Kühling 10 Schüler

Die Medienpädagogen haben im Unterricht die Schüler in das Thema eingeführt. Ziel war es ein Trickfilm oder eine Fotostory zu erstellen. Die Schüler entschieden sich für einen Trickfilm zum Thema Wasserkreislauf, der in eine Filmhandlung eingebettet werden sollte. Das Storyboard wurde gemeinsam erarbeitet, die Realfilmszenen geprobt und aufgezeichnet sowie das benötigte Material zusammengetragen oder erstellt. Am 15.11.12 produzierten die Schüler ihren Trickfilm an der Trickbox, vertonten diesen und präsentieren ihren Rahmenfilm zur Mediennutzung und den erstellten Trickfilm zum Kindermedienfest.

Projekt 4: Puppenspiel „Ein ganz normaler Medientag“ Kooperationspartner: Figurenkombinat Teamer: Elsa Weise, Janine Zakrozinsky Teilnehmer: Freie Grundschule Spergau, Kl.3b Frau Pille 13 Schüler Was ist ein Puppenspiel, was kann man mit Hilfe von Handpuppen darstellen und wie funktioniert es? Im Unterricht erhielten die Schüler einen Einblick in das Puppenspiel. Gemeinsam erarbeiten Sie kleine Geschichten und skizzierten eigene Puppencharaktere. Zum Projekttag stellen die Schüler nach ihren Vorlagen eigene Handpuppen sowie die Kulissen für ihre Aufführungen. Die Rollen wurden verteilt, die Texte und der Ablauf geübt. Vor dem gesamten Publikum präsentierten Sie dann Ihre vier entstanden Puppenspiele zum Thema.

NACHMITTAG: Die vier Schulprojekte vom Vormittag präsentierten zum öffentlichen Start um 13.30 Uhr ihre Ergebnisse auf der Bühne bevor die Medienrallye eröffnet wurde. Das Kindermedienfest bot eine große Vielfalt an Möglichkeiten sich mit den Medien in experimenteller aktiver Form an den 15 Medienstationen auseinander zu setzen.

Für Eltern boten wir in diesem Jahr erstmalig zusätzlich eine Elternlounge mit Informationsmaterial an. Dort gab es um 15 Uhr einen Fachvortrag zum Thema: „Medienerziehung in der Familie“ sowie Tipps und Beratungsmöglichkeiten durch die Fachkraft für den Jugendmedienschutz des Landkreises

Saaalekreis, 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:

1. Buschfunk- die mobilen Radioreporter

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.

2. Malen mit Licht

Hierzu wurde ein Raum verdunkelt, eine Spielereflexkamera aufgestellt, verschiedene Lichtquellen, wie Taschenlampen, Laserpointer und Knicklichter 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.

3. Rhythmusladen- Musik machen am PC

Hier konnten sich die Schüler musikalisch ausprobieren. Für eigene Erkundungen standen ein Kaoszilator, Percussioninstrumente sowie PC-Stationen mit dem Programm Magix Music Maker zur Verfügung. Unter Anleitung konnten die Schüler eigene Sound-Sample erstellen.

4. Reise durch den Internetschungel

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 Medienschwungel begleitet und konnten ihren Surfschein ablegen.

5. Trickfilm – Schatzsuche mit Lego

Trickboxen, die Freeware Trickfilm-Cam und viele Bausteine standen für diese kreative Herausforderung für die Schüler zur Verfügung. Kleine Szenen wurden erdacht, Storyboards erstellt und in der Trickbox wurden die Legosteine und Figuren Bild für Bild animiert. Mit Musik unterlegt entstand ein kleiner Brickfilm.

6. Fotorallye

Hier hatten die Schüler die Aufgabe mit Fotoapparat ausgestattet sich im Jugendzentrum auf den Weg zu machen und Gegenstände oder Objekte zu finden, die einen Buchstaben darstellen könnten. Diese wurden durch die Kinder fotografiert und am PC zu einem Wort zusammengestellt.

7. Bluebox-Fernsehtricks vor der blauen Wand

Kinder die sich an der Station 8 kostümiert hatten, konnten so vor der Blueboxwand, also vor einem blauen Vorhang, an andere Orte „gebeamt“ werden. Die Schüler filmten sich mit kleinen Aktionen in den von ihnen ausgewählten virtuellen Szenen und zeichneten diese unter Anleitung filmisch auf.

8. Chamäleonsalon-Verwandel Dich!

Hier hatten die Schüler die Möglichkeit in Tier- und Phantasiekostüme zu schlüpfen, die im Vorfeld liebevoll von der PEM GmbH genäht wurden. Zusätzlich gab es einen Schminktisch, um die Kostüme für den großen Auftritt an der Station 7 zu vervollständigen.

9. Von Dir zum Tier – Fotoeffekte am PC

Mit der Freeware WinMorph konnten sich die Schüler digital in ein Tier verwandeln. Dazu haben die Teilnehmer aus einem

Archiv ein Tierfoto ausgewählt und sich gegenseitig in ähnlicher Position wie das Foto abfotografiert. Mit der Freeware konnten Sie die Bilder übereinanderlegen, markante Punkte, wie Mund, Nase und Augen markieren und sich morphen.

10. Urwaldbilder: Malen am PC

Mit der Freeware Tuxpaint wurden die Schüler hier malerisch kreativ. Unter Zuhilfenahme von Grafik-Tabletts erlernten Sie zeichnerisch Motive in Szene zu setzen. Eigene kleine Medien- oder/und Dschungel-Welten erstellten sie mit unterschiedlichen Malstilen und testeten die Wirkungsweisen von Malfilter.

11. Fingerpuppen-Helden selbst gemacht

Mit Unterstützung des Figurenkombinates konnten die Schüler hier eigene Hand- oder Fingerpuppen gestalten. Auf einen Rohling wurden die Entwürfe skizziert und mit Wollresten, Stoffen, Knöpfen und Farben entstanden lustige liebevolle skurrile Avatare, die zum Abschluss fotografisch in Szene gesetzt werden konnten.

12. QR-Code-Dedektive

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.

13 .Dschungel-Lese-Ecke mit Dschungelquiz

Mit Unterstützung der Stadtbibliothek „Walter Bauer“ gab es eine Reihe an Leihmedien zum Thema Medien und Dschungel zu entdecken. Ein Quiz rundete auch diese Station ab, bei dem es verschiedene Aufgaben mit den zur Verfügung stehenden Medien zu lösen galt.

14. Druckwerkstatt-Fabelhafte Medientiere

Die Kinderdruckwerkstatt Halle ermöglichte auch am Nachmittag den Teilnehmern eigene Druckexponate zu erstellen. Kreativ konnten die Schüler z.B. Medientiere erfinden, indem sie aus einer Kiste mit vorbereiteten Tiernamen ein Zettel zogen und einen weiteren Zettel aus der Box mit Medienbegriffen. So entstanden Datentiger, Schmetterling-IPad, Krokotastatur und viele weitere lustige Medientiere. Diese wurden als Name von den Schülern Buchstabe für Buchstabe spiegelverkehrt gelegt, das Wort geprüft und anschließend gedruckt. Zusätzlich erstellten sie jeweils ein Kratzbild zu ihrer Wortschöpfung. Die entstandenen Kunstwerke konnten als Lesezeichen oder Bild erstellt und mitgenommen werden.

15. Sinnes-Safari

Der Kiwozu e.V. erstellte für das Kindermedienfest eine Sinnessafari. Ähnlich einem Memoryspiel galt es einen auf der Karte abgebildeten Mediengegenstand in einer Fühlbox zu ertasten. Bei Übereinstimmung konnte die nächste Karte gezogen und wieder der passende Gegenstand erfühlt werden. Ziel war es, alle Gegenstände zuzuordnen.

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“, Works gGmbH und dem KiwoZu. e.V..

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