FAU Erlangen-Nürnberg Prüfung im Fach Medienpädagogik am 11.11.2014, Bereich Mediengestaltung

Märchenparodie Janosch's "Der Froschkönig"

Ein Medienprojekt der 4. Klasse Grundschule Nonnewitz



Medienpädagogische Projektarbeit

Annika Koberstein

Gliederung

- 1. Theoretische Grundlagen
- 2. Projektplanung
- 3. Projektdurchführung
- 4. Reflexion
- 5. Fazit
- 6. Quellen

1. Theoretische Grundlagen

- 1. Projektschritte nach Gudjons
- Auswahl einer problemhaltigen Sachlage
- Gemeinsam Plan zur Problemlösung entwickeln
- Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem
- Problemlösung mitteilen, nutzen, reflektieren

- 2. Mindestprogramm Medienerziehung (Tulodziecki)
- Auswählen & Nutzen medialer Angebote
- Gestalten & Verbreiten eigener med. Beiträge
- Verstehen & Bewerten von Mediengestaltungen
- Erkennen & Aufarbeiten von Medieneinflüssen
- Durchschauen & Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Verbreitung



Förderung Medienkompetenz

Bayrischer Lehrplan Grundschule

- I. Bildungs- und Erziehungsauftrag
 - 2.1 Lehren und Lernen → selbstständiges Lernen
- II. Fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben Medienerziehung
- III. Einzelne Fachlehrpläne 4. Klasse

Deutsch → einander erzählen, einander zuhören

→ für sich und andere schreiben

→ mit unterschiedlichen Textsorten umgehen

Kunst → bewegte Bilder und ihre Helden

Musik → Musik erfinden, experimentieren

II. Fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben: Medienerziehung

"In einer aktiven Medienarbeit gestalten die Kinder in Geschichten, Zeichnungen, mimischer oder pantomimischer Darstellung Medienerlebnisse oder fertigen aus vorgegebenen oder selbst gewählten Inhalten Medien an, wie …

- ein Hörspiel
- eine Klassenzeitung
- Videoclips u. a."

Förderung weiterer Kompetenzen:

- Sozialkompetenz
- Selbstkompetenz
- Sachkompetenz
- Methodenkompetenz

Ausgangslage

- 4. Jahrgangsstufe
- 23 Schüler und Schülerinnen
- Zeitrahmen: 10 Stunden innerhalb von 3 Tagen
- benötigte Technik vorhanden
- mehrere separate Räume für die Gruppenarbeiten vorhanden

Vorgaben:

- Fortsetzung zu Janosch's "Der Froschkönig"
- Arbeitsblatt mit 4 Handlungsstationen als Stütze
- Gruppenarbeit: 6 Gruppen à 4 Kinder (je 2 Vergleichsgruppen)
- mediale Umsetzung in Film, Comic und Hörspiel
- Materialien vorhanden ("Kramkiste")
- Hilfszettel mit Tipps und Anregungen

Tipps für die Comic – Gruppe (I-Pad):

Gestaltet aus eurem ausgedachten Märchen ein Comic!

- 1. das I-Pad entsperren und das Programm "Comic Life" in der Leiste unten links auswählen
- 2. das + Zeichen drücken und "Comic erstellen" auswählen
- 3. eine der Comic Vorlagen auswählen (am besten die leere, um möglichst viel selbst gestalten zu können)
- 4. ein Layout auswählen (am besten mit 4 Feldern, weil es 4 Szenen sind)
- 5. Fotos mit dem I-Pad aufnehmen (Camara auswählen → Foto erscheint im Feld)
- → für die Fotos könnt ihr Sachen aus der "Kramtasche" raussuchen









- 6. Fotos und Hintergründe gestalten
- 7. Sprechblasen einfügen, Text hineinschreiben, Farben verändern, Bilder verbearbeiten ...

Sequenz 1: Kompetenzorientierter Unterricht – Einführung "der Froschkönig" (Tag 1)

Unterrichtsphase/	Inhalt	Materialien und Medien
Zeit		
Einstieg	- das originale Froschkönig Märchen	- Bild- Textkarten
30 min.	wiederholen	- Froschkönigmärchen
Erarbeitung	- 5 Handlungsstationen von Märchen	- Tafel
45 min.	erarbeiten	- Bildkarten
	- Märchenmerkmale zusammentragen	- Magnete
		- Kreide
Ergebnissicherung	- Gelerntes zusammentragen	- Abb. 1
30 min.	- Personen charakterisieren	- OHP
		- Lösungsfolie

Sequenz 2: Einführung Projektarbeit

Unterrichtsphase/ Zeit	Inhalt	Material und Medien
Einführung	- Janosch 1. Handlungsstation	- DVD + Fernseher
90 min.	- Gruppeneinteilung	- Abb. 2
	- Geschichte weitererfinden	- Säckchen mit Bonbons
		- Hilfsblatt
		- OHP + Folienstift

Projektskizze (Tag 2)

Phasen/Schritte	Inhaltsaspekte	Materialien/Medien
1. Phase	- Arbeitsaufträge für die Gruppen & kurze Belehrung	- I-Pads (2 Stück)
Zuteilung der Medien	- Gruppen machen sich mit dem jeweiligen Medium	- Kameras (2 Stück)
	vertraut	- Handys (2 Stück)
1 Sdt.	- Beschaffen benötigte Materialen	- Hilfszettel
	- Entwickeln Plan zur Umsetzung	- Materialienkiste
2. Phase	- Gruppen setzen ihr Märchen medial um	- I-Pads, Handys,
Mediale Umsetzung		Kamera
2-3 Sdt.		

Sequenz 3: Ergebnispräsentation (Tag 3)

Unterrichtsphase/ Zeit	Inhalt	Material und Medien
Ergebnispräsentation	Kurze GruppenbesprechungKlassenkino	- Beamer
2-3 Sdt.	- Vorstellung und Austausch	- Laptop- Feedback Blätter
	- Janosch zu Ende ansehen	- DVD, DVD - Player

2. Projektplanung

Nach **Gudjons**:

- I. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage
- II. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln
- III. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem
- IV. Problemlösung mitteilen, nutzen, reflektieren

I. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage

Einführungsstunde: "Der Froschkönig"

- Wiederholung
- Märchenmerkmale
- Märchen nicht veraltet
- Bestandteil unserer Kultur & Gesellschaft
- nach Prinzip von Grimms Märchen eigene erfinden
- → mit neuen Medien modern aufarbeiten



Janosch's "Der Froschkönig"

3. Projektdurchführung

II. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln

- Gruppen erfinden eigene Fortsetzung von Janosch's " Der Froschkönig"
- halten Ideen in Form von Skizzen und Stichpunkten fest
- Rollenaufteilung innerhalb der Gruppe
 (Schreiber, Maler, Gestalter, Kontrolleur)
- Lehrer teilt fertigen Gruppen Medien zu

Gruppe/Namen: Gruppe gold

1.) Verteilt die verschiedenen Rollen in eurer Gruppe gerecht und wechselt nach jeder Szene! Tragt eure Namen in die Tabelle ein! (Achte darauf, dass du jede Rolle nur **einmal** übernimmst!

	An der Tafel	Im Schlafgemach	Erlösung	In der Kutsche
Maler (Skizze)	Jonathan	IP	Felix	Benita
Schreiber (Stichpunkte)	7 P	Tonathan	Benita	Flix
Gestalter (Medium)	Benita	Felix	Tonathan	TP
Kontrolleur (passt auf)	Felix	Benita	7 P	Tohathan

2.) Denkt euch in eurer Gruppe aus, wie das Märchen weitergehen könnte!
 Tragt dabei eure Ideen für die 4 Handlungsstationen in die Tabelle ein.

Skizze	Stichpunkte
	(an der Tafel beim Essen) Elien greift Raumschiff von Froster an - 5: eht aus wich hal - enen grade Algen und vritherten Fisch
F and s	(im schlafgemach) - Froselh und Henseln Schlafe, - Mennech = Verkaubert - Kampt mit Hilly von Fisch gewonen

III. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem

- Gruppenarbeit: 4 Handlungsstationen des Märchens ausdenken
- Aufteilung der Umsetzungsaufgaben und Geräte
- mediale Gestaltung des eigenen Märchens



I. Comic

- I-Pad und Programm "Comic Life" kennen lernen
- Überarbeitung der Ideen und Skizzen
- freie Umsetzungsmöglichkeiten (malen, Standbilder, Kuscheltiere)





II. Hörspiel

- Stichpunkte zu Rollenspieltext umformulieren
- Sprechrollen verteilen & zusätzliche Geräusche überlegen (Wasser, Aufprall, ...)
- sich mit Aufnahmefunktion des Smartphones vertraut machen (Lautstärke, Pause, ...)





III. Film

- Stichpunkte zu Drehbuchtest umschreiben
- verschiedene Rollen verteilen
- Kulisse aufbauen, Kostüme aussuchen, Spielfiguren erstellen/auswählen
- sich mit der Aufnahmefunktion der Kamera vertraut machen





IV. Problemlösung mitteilen, nutzen, reflektieren

- Präsentation der Ergebnisse durch die Gruppen
- → Lob, Kritik, Verbesserungsvorschläge
- immer 2 Vergleichsgruppen nacheinander
- Austausch über verschiedene Umsetzungsformen
- Diskussion über Mehrwert durch Mediengestaltung
- Ausklang: Janosch´s Version zu Ende anschauen
 Feedback Zettel

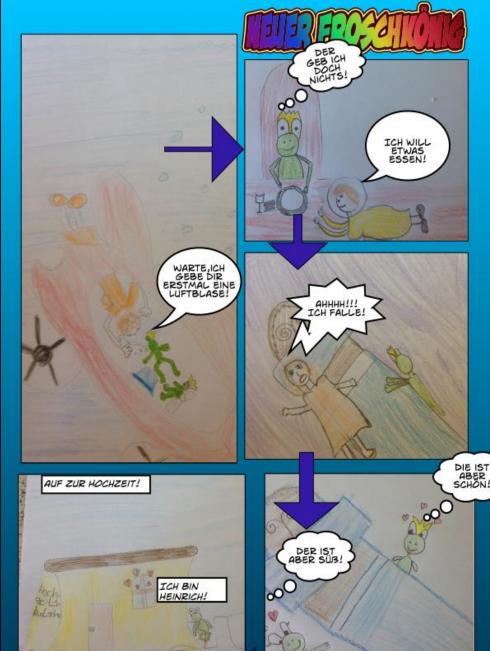
PERCEILOTTA











4. Reflexion

I. Planungsphase

- noch nie Projekt geplant → neue Herausforderung
- unbekannte Klasse
- Märchenthema an Tulodziecki & Lehrplan orientiert
- Theorieteil am Anfang zur Strukturierung nötig
- Janosch DVD positiv
- wenig Kreativität
- Zuteilung der medialen Umsetzungen durch Lehrkraft

II. Durchführung

- Hilfszettel für Anregungen und Orientierung nötig
- Arbeitsblatt als Vorarbeit wenig hilfreich
- mehrere Räume für Gruppenarbeiten
- zufällige Gruppeneinteilung für soziale Kompetenzen gut, aber teilweise Probleme
- verantwortungsvoller Umgang mit Geräten
- Kooperation über Materialien
- Zeit gut genutzt
- verschiedene Umsetzung der Vergleichsgruppen

III. Präsentation

- Plakate und Kurzvorträge für Präsentation
- sprechen vor der Klasse fiel einigen schwer
- Ergebnisse gewürdigt
- konstruktive Kritik
- hörten anderen Gruppen aufmerksam zu
- Spaß und Lernerfolg durch Projekt
- Arbeit mit I-Pad am besten gefallen
- positives Feedback des Märchenprojekts

5. Fazit

Medienkompetenz nach Tulodziecki:

- 1. Auswählen & Nutzen medialer Angebote
- SuS nutzen versch. Materialien zur medialen Umsetzung ihrer Ideen
- 2. Gestalten & Verbreiten eigener med. Beiträge
- SuS haben in GA einen Film/Comic/Hörspiel geplant und umgesetzt
- 3. Verstehen & Bewerten von Mediengestaltungen
- SuS diskutieren Unterschiede & Vor-/Nachteile der Darstellungsformen
- 4. Erkennen & Aufarbeiten von Medieneinflüssen
- 5. Durchschauen & Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Verbreitung

Lernziele und Schlüsselkompetenzen:

- Sozialkompetenz Kommunikation, Teamfähigkeit, Kooperation, Konflikte lösen

- Selbstkompetenz Reflexionsfähigkeit, Verantwortungsübernahme, Selbstständigkeit

- Sachkompetenz Märchenparodien, Arbeit mit technischen Geräten

- Methodenkompetenz Präsentation, Märchen erfinden, neue Arbeitsstrategien

Grobziel:

Die Schülerinnen und Schüler sollen in Gruppen eine Fortsetzung zu Janosch's "Der Froschkönig" erfinden und diese anschließend medial umsetzen.

Persönlicher Lernzuwachs

- Kenntnis über Projektplanung
- Arbeit mit verschiedenen Medien
- Möglichkeiten der Medienarbeit
- Genaue Planung wichtig
- Arbeit mit unbekannter Klasse schwierig
- Thema geeignet
- Auswahl verschiedener Materialien wichtig
- Gut zum Vergleich verschiedener Medien

Verbesserungsvorschläge

- Zielsetzung vor Gruppenarbeit bekannt geben
- Ideensammlung im Plenum
- Näher auf Märchenparodien eingehen
- Völlig frei eigenes Märchen gestalten
- Variation: 1 Projekt mit der gesamten Klasse Vorführung vor Schule/Eltern

6. Quellen

Bayrisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2000): Lehrplan für die bayrische Grundschule, online unter URL:

http://www.isb.bayern.de/download/8879/gs-lp2000_kapi.pdf [Abruf: 01.07.2014].

Bayrisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus (2000): fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsaufgaben, online unter URL: http://www.isb.bayern.de/download/8880/lp_gs_kapitel-2.pdf [Abruf: 01.07.2014].

GUDJONS, HERBERT (2001): Handlungsorientiert lehren und lernen. Schüleraktivierung –Selbsttätigkeit – Projektarbeit. 6., überarbeitete Aufl. Bad Heilbrunn: Klinkhardt Verlag.

TULODZIECKI, GERHARD / HERZIG, BARDO / GRAFE, SILKE (2010): Medienbildung in Schule und Unterricht. Grundlagen und Beispiele. Bad Heilbrunn: Klinkhardt Verlag.