

Ein Mediengestaltungsprojekt zum Märchen „Die sechs Schwäne“

Ein Erzählfilm der Klasse 3b aus der Theodor-
Billroth- Grundschule (Nürnberg)

Gliederung

1. Die konzeptionellen Vorüberlegungen
 - i. Problemorientierte Lernumgebung
 - ii. Lernvoraussetzungen
 - iii. Medienkompetenzmodell
 - iv. Lehrplanbezug
2. Die praktische Umsetzung
 - 2.1. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage, die für den Erwerb von Kompetenzen geeignet ist
 - 2.2. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln
 - 2.3. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem
 - 2.4. Problemlösung anderen mitteilen, nutzen und reflektieren
3. Reflexion

i. Problemorientierte Lernumgebung

- Situiert und anhand authentischer Probleme lernen
 - Situationsbezug (Gudjons)
 - Orientierung an den Interessen der Beteiligten (Gudjons)
- Lernen in multiplen Kontexten
- Lernen unter multiplen Kontexten
 - Einbezug vieler Sinne (Gudjons)
 - Interdisziplinarität (Gudjons)
- Lernen in sozialem Kontext
 - Soziales Lernen (Gudjons)
- Instruktionale Unterstützung

ii. Lernvoraussetzungen

- 3. Klasse
- 24 Kinder
- Arbeit mit digitalen Medien:
 - Kinder aufgeschlossen und interessiert
 - Interaktives Whiteboard vorhanden
 - Online-Leseportal „Antolin“ genutzt
 - bisher keine Einheit zur Medienkompetenz
- konkret für Projekt
 - Durchführung eines Tests schwierig
 - 2 Kinder haben schon im Hort Horror-Spielfilm gedreht
 - alle Kinder haben Erfahrungen mit digitalen Medien, insbesondere Filme, aus privaten Gebrauch

iii. Medienkompetenzmodell

Nach Tulodziecki 1998

Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen

Eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten

Mediengestaltung verstehen und bewerten

Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

Bedingungen der Medienproduktion und
-verbreitung durchschauen und beurteilen

iv. Lehrplanbezug

- **Deutsch**

- Medien bewusst einsetzen, um Szenen zu gestalten
- Gelesene in eigenen Worten wiedergeben
- Übertragung in andere mediale Darstellungsformen
- Texte lebendig, wirkungsvoll und anschaulich durch sprachlich Mittel gestalten

- **Kunst**

- wichtige Motive, Gegenstände und Atmosphären einer Geschichte beschreiben und eigene Bilder und Objekte entwickeln
- digitale Fotografie bzw. digitales Filmen

- **Fächerübergreifende Bildungs- und Erziehungsziele:**

- Medienbildung

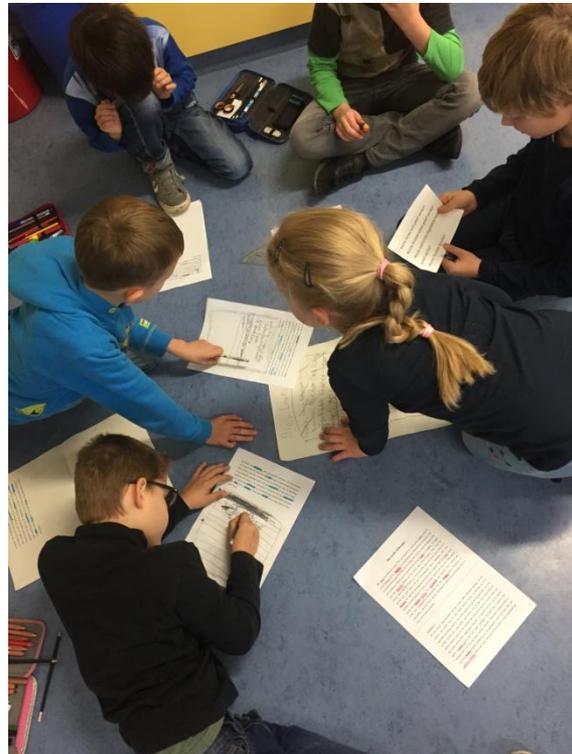
2. Die praktische Umsetzung

Orientierung an den Projektschritten nach Gudjons

- 2.1. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage, die für den Erwerb von Kompetenzen geeignet ist
- 2.2. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln
- 2.3. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem
- 2.4. Problemlösung anderen mitteilen, nutzen und reflektieren

2.1. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage, die für den Erwerb von Kompetenzen geeignet ist

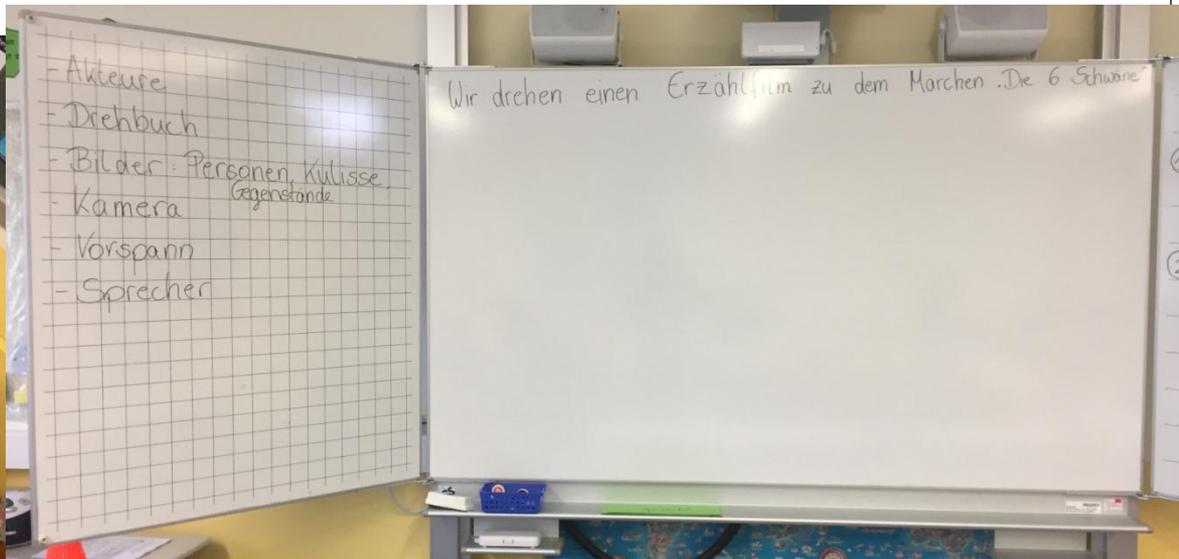
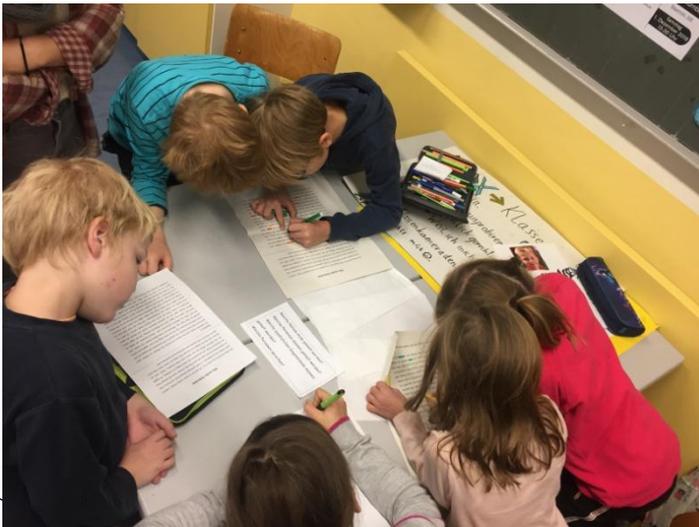
1. **Merkmale:** Situationsbezug
2. **Merkmale:** Orientierung an den Interessen der Beteiligten
3. **Merkmale:** gesellschaftliche Praxisrelevanz



2.1. Auswahl einer problemhaltigen Sachlage, die für den Erwerb von Kompetenzen geeignet ist

Umsetzung

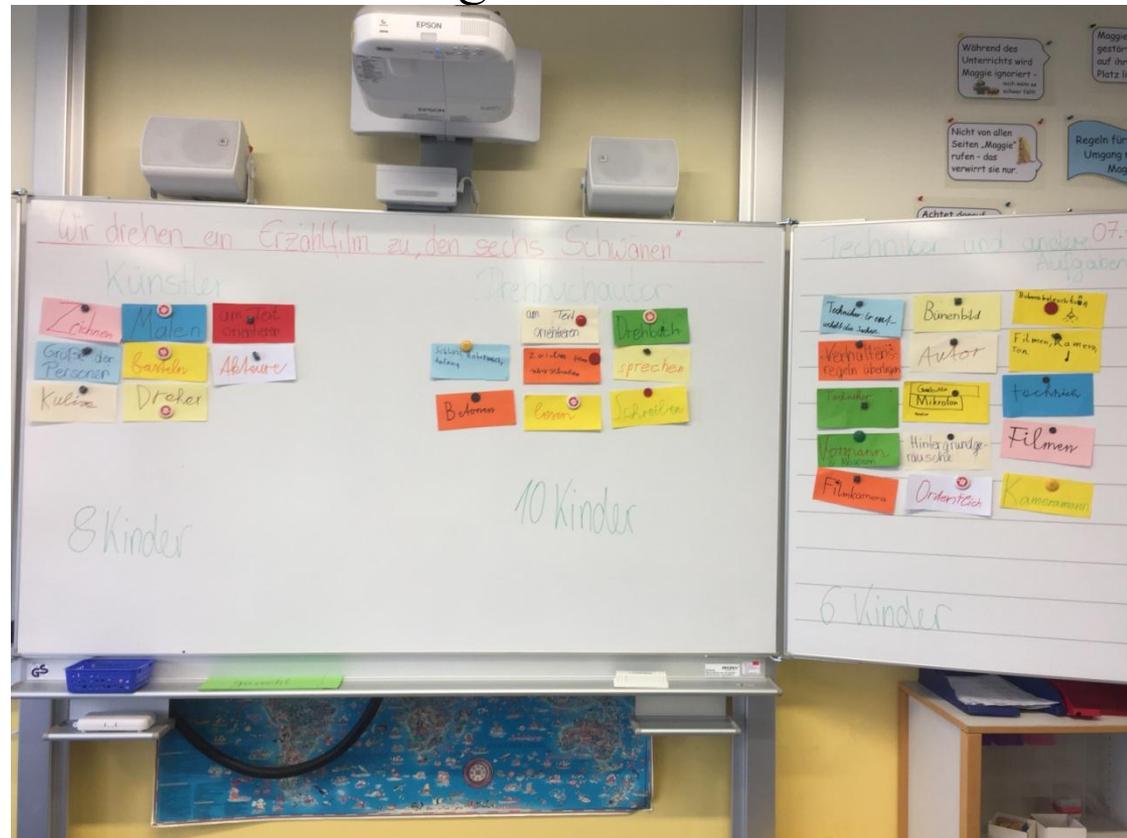
- Lernvoraussetzungen zu dem Märchen „Die sechs Schwäne“
- Erarbeitung des Textes in Gruppen
- Problembegegnung durch das Zeigen des Erzählfilms „Der Froschkönig“
- Zielangabe: „Wir drehen einen Erzählfilm zu dem Märchen „Die sechs Schwäne““



2.2. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln

4. Merkmal: Zielgerichtete Projektplanung

5. Merkmal: Selbstorganisation und Selbstverantwortung



2.2. Gemeinsam einen Plan zur Problemlösung entwickeln

Umsetzung:

- Was gehört zu einem Filmdreh?
- Arbeit am Text: Welche Figuren, Kulissen, Gegenstände werden wann, wo benötigt?
- Tätigkeiten eines Künstlers, Drehbuchautors und Technikers
- Aufteilung der Kinder zu den Gruppen
- Einteilung der Tätigkeiten innerhalb jeder Gruppe



2.3. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem

6. Merkmal: Einbeziehen vieler Sinne

7. Merkmal: Soziales Lernen



2.3. Handlungsorientierte Auseinandersetzung mit dem Problem

Umsetzung:

- Drehbuchautoren schreiben Märchentext in Drehbuch um durch wörtliche Rede
- Künstler malen Personen, Kulissen, Gegenstände
- Techniker: Verhaltensregeln für das Drehen, Titel, Abspann, Vertraut machen mit Kamera, Hintergrundgeräusche, Aufgabe eines Regisseurs, Titel und Abspann aufnehmen

Später

- Drehbuchautoren werden zu Sprechern und lesen ihre Rollen
- Künstler werden zu Akteuren und bewegen Figuren
- Techniker filmen die Szenen

Zwischenreflexionen über bisherige Aufnahmen und notieren von Hinweisen

2.4. Problemlösung anderen mitteilen, nutzen und reflektieren

8. Merkmal: Produktorientierung

9. Merkmal: Interdisziplinarität

10. Merkmal: Grenzen des Projektunterrichts



2.4. Problemlösung anderen mitteilen, nutzen und reflektieren

Umsetzung:

- Film ansehen
- Reflexion der Kinder
 - Was war leicht oder schwer für die Drehbuchautoren, die Künstler oder die Techniker?
 - Was ist dir gut gelungen?
 - Was hast du gelernt?
 - Würdest du noch einmal einen Erzählfilm drehen?
- Reflexion der Lehrkraft

3. Reflexion

Nach Tulodziecki 1998

Medienangebote sinnvoll auswählen und nutzen

Eigene Medienbeiträge gestalten und verbreiten

Mediengestaltung verstehen und bewerten

Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

Bedingungen der Medienproduktion und
-verbreitung durchschauen und beurteilen

3. Reflexion

- Sozialkompetenz
- Persönlichkeitskompetenz
- Sachkompetenz
- Anschlussprojekte