



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 60, Nr. 2, 2022
doi: 10.21243/mi-02-22-07
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte – kreative Einsatzgebiete digitaler Medien und Tools am Beispiel der Praxisvolksschule der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich

Anna Gruber

Dominik Hagmüller

Digitale Medien und Tools bieten viele Möglichkeiten, kreative Prozesse im Unterricht und somit kulturelle Bildung anzuregen. Schülerinnen und Schüler können durch den Einsatz digitaler Medien im Unterricht dazu ermutigt werden, sich medienkulturell und künstlerisch-ästhetisch auszudrücken und ihr Selbstwertgefühl zu stärken. Im vorliegenden Beitrag präsentieren wir medienpädagogische Projekte, an deren kreativer Umsetzung sowohl die Schülerinnen und Schüler der Volksschule als auch die Heranwachsenden in der Mittelschule, beteiligt waren.

Digital media and tools offer many opportunities to stimulate creative processes in the classroom and thus cultural education. Pupils can be encouraged to express themselves in a media-cultural and artistic-aesthetic way and to strengthen their self-esteem through the use of digital media in the classroom. In this article, we present media education projects in whose creative implementation both primary school pupils and adolescents in secondary school were involved.

1. Einleitung

Als Kind ist jeder ein Künstler.
Die Schwierigkeit liegt darin,
als Erwachsener einer zu bleiben.
(Pablo Picasso, 1881–1973)

Psychologische Umfragen belegen, dass eine aktive Auseinandersetzung beim Lernen typischerweise zu besseren Lernergebnissen führt. Der konstruktivistische Ansatz für Lernen betont und fördert sowohl die sozialen Persönlichkeitsaspekte des Lernens als auch die kreativen (Koop/Steenbuck 2011). In der Praxis der digitalen Medienbildung, die die Fertigkeit der technischen Handhabung der einzelnen Geräte voraussetzt, steht das forschende und gestaltende Kind im Vordergrund. Die Schülerinnen und Schüler können sich durch handlungsorientiertes Auseinandersetzen, selbstständiges Handeln und der Freude am Ausprobieren auf kreative Art und Weise selbstverwirklichen. Kinder lernen mit Medien und verstehen dadurch, wie Medien funktionieren (Thiemann et al. 2013).

Aufenanger (2020) greift den Ansatz zur Kreativität von Rhodes (1961) auf und beschreibt folgende Faktoren, die neben einer offenen, problembasierten Aufgabenstellung im schulischen Kontext zu berücksichtigen sind:

- *Medienkompetente Person:* Kreatives Lernen ist nur dann möglich, wenn Schülerinnen und Schüler den Umgang mit digitalen Geräten und den darauf vorhandenen Programmen, die kreative Umsetzungen ermöglichen (Mal-, Foto- und Audioprogramme), beherrschen. Kreative Ideen können mit adäquater Unterstützung geboren und umgesetzt werden.
- *Raum und Zeit für einen kreativen Prozess ohne Leistungsdruck:* Für die Entwicklung neuer und kreativer Ideen muss genügend Raum und Zeit geschaffen werden. Unter Zeitdruck zeigen Heranwachsende oft Schwierigkeiten bei der Umsetzung und "Fertigstellung" kreativer Prozesse, die den sinnvollen Einsatz digitaler Geräte, voraussetzen.
- *Offene Raumkonzepte und Kokreativität:* Durch den Einsatz digitaler Medien im Unterricht, sollten die klassischen Begrenzungen auf einen Klassenraum aufgehoben werden. Traditionelle Klassenräume lassen zu wenig Spielraum, um kreative Prozesse zu ermöglichen. Dazu zählt auch, dass das kollaborative Arbeiten an verschiedenen Projekten, das soziale Lernen, die Kooperation und die Kommunikation, fördert.
- *Produkt:* Bei der Beurteilung des entstandenen Projekts muss darauf geachtet werden, dass Kinder und Jugendliche die Ergebnisse unter anderen ästhetischen Gesichtspunkten beurteilen als Erwachsene. Das heißt, dass der Entwicklungsstand der Beteiligten bei den Besprechungen und Bewertungen der Resultate berücksichtigt werden muss.
- *Kritische Selbstbewertung des kreativen Prozesses:* Die Werke sollen nicht nur von den Lehrenden, sondern auch von den Künstlerinnen und Künstlern selbst, bewertet werden. So lernen sie, eigene Urteile zu ihrem kreativen Prozess, zu ihrem Projekt und

zu den eigenen schöpferischen Tätigkeiten zu fällen. Somit werden Lernende zum kritischen Denken herangeführt (Aufenanger 2020).

In den folgenden Praxisbeispielen integrierten wir bei der Erarbeitung und Durchführung die oben genannten Faktoren und zeigen kreative Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien im Unterricht.

2. Projekte

2.1 Projekt: „Stop the war! - Frieden für die Ukraine!“

In der Praxisschule der PH OÖ der Europaschule Linz befinden sich derzeit ca. 400 Schülerinnen und Schüler, davon haben über 100 Kinder eine andere Erstsprache als Deutsch. Diese Zahlen zeigten uns die enorme Wichtigkeit und Aktualität, sich mit Integration intensiv auseinanderzusetzen. Unser Projekt sollte einen aktiven Beitrag zum Zusammenleben an unserer Schule, sowie im Alltag leisten und dabei sollte eine ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzung mit digitalen Medien im Schulunterricht bei der Erarbeitung im Mittelpunkt stehen.

Daher wollten wir die interkulturellen und integrativen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler fördern. Fremdenfeindlichkeit und Vorurteile sollten abgebaut werden bzw. durch das gemeinsame Projekt erst gar nicht entstehen.

2.1.1 Einstieg in unser Projekt

Unsere Schülerinnen und Schüler (unsere Schule besteht aus einer Volksschule und einer Mittelschule) setzten sich mit den Be-

griffen „Krieg, Frieden und Heimat“ auseinander. Zu Beginn des Projekts brachten die Kinder ihre Vorstellungen zu den Begriffen ein und schufen somit eine konkrete Grundlage, um in das Projekt einzusteigen.

Bei der Vorbereitung legten wir einen großen Fokus darauf, den Kindern bereits im Vorfeld den Umgang mit Foto-, Video-, Audioprogrammen, usw. beizubringen. Ziel war es, kreative Ideen mit adäquater Unterstützung umzusetzen (Faktor *Medienkompetente Person* nach Aufenanger 2020).

2.1.2 Projektbeschreibung

Ausgehend von den Aussagen der Kinder wurden gemeinsame Anknüpfungspunkte gesammelt, die für die Schülerinnen und Schüler von Bedeutung waren. In verschiedenen kreativen Prozessen diskutierten wir in Teams die einzelnen Aussagen und verschriftlichten diese für unser Projekt.

Durch den immer wiederkehrenden Kontext der Kinder zu ihrem Heimatland und die ständigen Gedanken an Kinder in ihrem Alter in der Ukraine, entstand im Gespräch mit den Schülerinnen und Schülern die Idee, einen gemeinsamen Film für die Ukraine zu drehen.

Für die Entwicklung neuer und kreativer Ideen wurde den Kindern ganz bewusst genügend Raum und Zeit in den Unterrichtseinheiten gegeben, um sich eigene Gedanken machen zu können und diese umzusetzen. Denn unter Zeitdruck zeigen Heranwachsende oft Schwierigkeiten bei der Umsetzung und Fertigstellung kreati-

ver Prozesse (Faktor *Raum und Zeit für einen kreativen Prozess ohne Leistungsdruck* nach Aufenanger 2020).

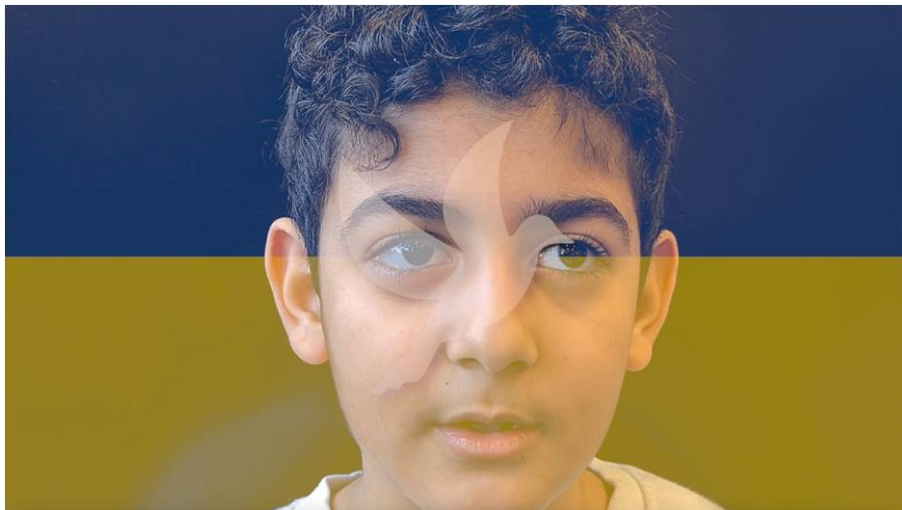


Abbildung 1: Stop the war – Frieden für die Ukraine

(Quelle: © Europaschule Linz

https://www.youtube.com/watch?v=_EzGf2QCPyY&t=8s)

Gemeinsam wollten die Schülerinnen und Schüler aufzeigen, dass in einem Heimatland mit unterschiedlichen Bewohnerinnen und Bewohnern, Rassismus und Ausgrenzung für ein friedliches und glückliches Miteinander keinen Platz haben. Der Film wurde von und mit den Schülerinnen und Schülern erarbeitet. Dieser sollte zu Zivilcourage aufrufen und rassistische Vorurteile abbauen, unsere Grundwerte für eine funktionierende und friedvolle Gesellschaft aufzeigen und unsere Werte in den Vordergrund stellen.

Dass Frieden wichtig und wertvoll ist, wurde dabei immer wieder hervorgehoben. Auch die vielen Belastungen, die Menschen in Kriegsgebieten treffen, wurden thematisiert.

Die Schülerinnen und Schüler erhielten unterschiedliches Material zum aktuellen Thema: „Krieg in der Ukraine/Frieden und Freiheit“. Diese wurden gemeinsam besprochen, in Projekten in einzelnen Klassen ausgearbeitet und in der Schule präsentiert. Dabei durften die Heranwachsenden zum Beispiel selbst ihre Gedanken und Wünsche gestalterisch umsetzen. Der hohe Wert von Frieden und unser Glück in einem friedlichen Land zu leben, kam dabei sehr stark zum Ausdruck.

Außerdem wurde den Schülerinnen und Schülern durch das Thema die Vielfalt von unterschiedlichen Nachrichten nähergebracht. Speziell das Thema „Fake News“ bzw. welchen Quellen vertraut werden kann und welche einer Überprüfung erfordern, wurde mit den Kindern besprochen.

Anschließend erarbeiteten die Kinder das „Skript“ zu unserem Film und Texte wurden erstellt. Vor der Videoaufnahme übten die Kinder ihre Textpassagen. Bei der Filmaufnahme wurden die Texte per „Teleprompter“ abgespielt, somit konnten die Schülerinnen und Schüler ihre Sequenz ablesen.



Abbildung 2: Abbildung 2: Teleprompter
(Quelle: © Gruber/Hagmüller)

2.2 Gestaltung eines eigenen Buches sowie E-Books

2.2.1 „Ein bunter Straß voll Frieden“ – Friedensgeschichten für Kinder von Kindern

Gemeinsam erarbeiteten und gestalteten die Schülerinnen und Schüler auch ein E-Book. Dabei überlegten sich die Kinder ihre eigenen Friedensgeschichten. Aufgrund der Vielzahl an Muttersprachen, wurden diese in andere Sprachen übersetzt. Zum Schluss wurden noch alle Texte aufgenommen und eigene Bilder dazu gestaltet. Die Übersetzung in die jeweilige Sprache erfolgte zu Hause in der Familie. Die fertigen Ergebnisse wurden in einer offenen Ausstellung präsentiert und gemeinsam wurden Urteile zu den kreativen Prozessen gefällt.

2.2.2 Sprechendes Bild

Das sprechende Bild findet nicht nur Einsatz in allen Unterrichtsgegenständen, sondern ist auch ideal dafür geeignet, mehrere Gegenstände zu verbinden.

Europalandkarte

In unserem ersten Beispiel widmeten wir uns – gemeinsam mit den Kindern – den Themen „Europa“ und „Nachhaltigkeit“.



Abbildung 3: Materialien für das sprechende Bild

(Quelle: © Gruber/Hagmüller)

Was ist das sprechende Bild? Für das sprechende Bild wird ein Laptop, das „Makey-Makey“, verschiedene Krokodilklemmen,

Draht, etwas Alufolie und das Gratis-Programm „Scratch“ benötigt.

Im ersten Schritt informierten sich die Schülerinnen und Schüler über die Länder. Im Fokus standen die wichtigsten Informationen der Länder, sowie deren Ziele im Bereich Nachhaltigkeit. Die Kinder recherchierten also eigenständig die Informationen und fassten diese zusammen.

Bevor die Schülerinnen und Schüler jedoch selbstständig arbeiten durften, wurden auch hier die wichtigsten Kriterien einer Internetrecherche besprochen (Quellenkritik, etc.). Durch den Einsatz digitaler Medien sollten laut Aufenanger (2020) die klassischen Begrenzungen auf einen Klassenraum aufgehoben werden, da dieser zu wenig Spielraum bietet, um einen kreativen Prozess zu ermöglichen. Aufgrund dieses Faktors haben wir uns dazu entschlossen, nicht nur den klassischen Klassenraum aufzubrechen, sondern auch kollaboratives jahrgangs- und schulstufenübergreifendes Zusammenarbeiten zu ermöglichen (Faktor *Offene Raumkonzepte und Kollaborativität* nach Aufenanger 2020).

Der überprüfte Text wurde eingeübt, und die Texte wurden von den Kindern aufgenommen. Als nächster Schritt stand mit den Kindern die Gestaltung und Bemalung einer großen Europakarte auf dem Programm. Auf diese Karte wurden noch für jedes Land eine Sehenswürdigkeit sowie die richtige Fahne hinzugefügt.



Danach wurde in jedes Land ein kleines Loch geschnitten. Auf der Rückseite der Europakarte wurde über das Loch die Alufolie geklebt. Gleichzeitig wurde beim Ankleben der Alufolie ein kurzes Stück Draht mitbefestigt. Nachdem wir dies bei den meisten Ländern gemacht hatten, wurde, um die Stabilität zu gewährleisten, auf der Rückseite noch ein Karton geklebt.



Abbildung 5: Schüler schneidet Löcher in die Landkarte
Quelle: © Europaschule Linz)



Abbildung 6: Kinder verdrahten die Landkarte auf der Rückseite
(Quelle: © Europaschule Linz)

Die Drähte wurden mit einer Krokodilklemme am „Makey Makey“ verbunden (alle Felder wurden belegt außer „Earth“). Bei „Earth“ (=Erdung) wurde ebenfalls eine Krokodilklemme mit einem Draht befestigt.

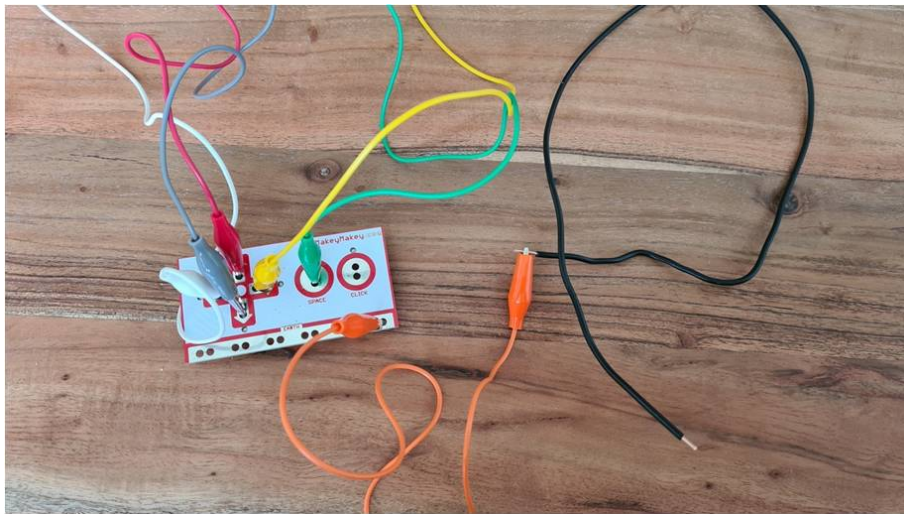
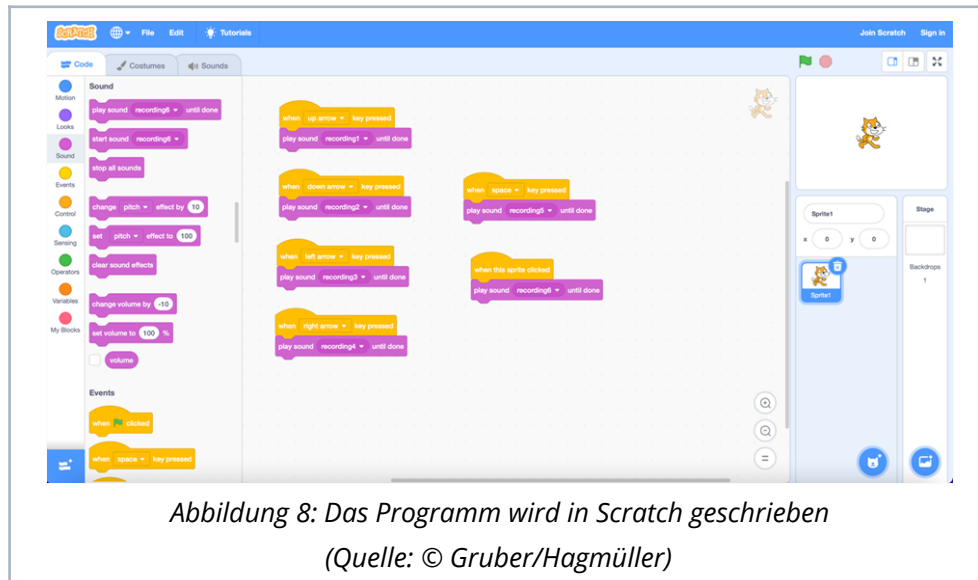


Abbildung 7: Drähte und Krokodilklemmen für das Makey Makey (Quelle: © Gruber/Hagmüller)

Nach den Vorarbeiten steckten die Kinder das „Makey Makey“ an ihrem Laptop an, öffneten das Programm „Scratch“ und belegten die Tasten des „Makey Makey“ mit einem ihrer aufgenommenen Audiofiles.



Um jetzt an die Informationen des sprechenden Bildes zu gelangen, muss die Person in einer Hand das lose Ende des Kabels, welches mit „Earth“ verbunden ist, halten und mit der anderen auf eines der Alufelder klicken. Dadurch entsteht ein geschlossener Stromkreis und schon wird der Text über das Ausgabegerät wiedergegeben.



Abbildung 9: Kinder arbeiten mit der Landkarte
(Quelle: © Europaschule Linz)

2.3 Die tanzende Biene oder der bewegte Spielekontroller

Wer kennt sie nicht, die Tanzspiele, wo man vier Pfeile zur Verfügung hat und mit dem Fuß diese betätigen muss? Diese Grundidee verwendeten wir dann als Ausgang für dieses Projekt.

Zu Beginn wird auf vier große Stücke Karton (welche zu Pfeilen ausgeschnitten wurden), Alufolie geklebt. Zwischen der Alufolie und dem Karton werden zwei Kabel festgemacht, die sich aber ganz knapp nicht berühren. Beide Enden werden beim „Makey Makey“ befestigt: eines der Kabeln wird jeweils mit „Earth“ und eines mit den „Gamingtasten“ verbunden. Steigen die Kinder mit ihren Füßen darauf, sollten sich die Kabeln mit dem Fuß verbinden und einen geschlossenen Stromkreislauf ergeben.



Der Rest funktioniert wieder gleich wie bei der Europakarte, nur das anstatt des Tons die „Pfeiltasten“ der Tastatur zugewiesen werden.

Sie können auch noch einen zusätzlichen Karton für die Leertaste präparieren, da dieser für einige Spiele Voraussetzung ist. Die Kartons können wie die Pfeiltasten aufgelegt werden und schon sind die Kinder in der Lage, diese als ihren Spielekontroller bei den verschiedensten Spielen zu verwenden.

Die tanzende Biene funktioniert fast gleich. Schlussendlich wird sie aber nicht als Spielekontroller verwendet, sondern um im Programm „Scratch“ eine Biene „tanzen“ zu lassen (statt der Katze im Programm können sie eine Biene einfügen). Die Kartons werden wie die Tasten auf dem Bee-Bot ausgeschnitten. Drückt ein Kind mit seinem Fuß auf den „Vorwärtsknopf“, so bewegt sich die Biene im Programm vorwärts. Zum Schluss wurde mit den Kindern ein Bienenlied sowie ein Tanz eingeübt, damit die Kinder die Biene im Programm tanzen lassen konnten.



Abbildung 11: Kinder üben den Bientanz

(Quelle: © Europaschule Linz)

Zum Abschluss durften die Kinder ihr selbsterstelltes Produkt bewerten und analysieren. Dabei lernten sie, eigene Urteile zu ihrem kreativen Prozess, zu ihrem Projekt und zu ihren eigenen schöpferischen Tätigkeiten zu fällen. Somit wurden unsere Schülerinnen und Schüler zum kritischen Denken herangeführt (Faktor

Kritische Selbstbewertung des kreativen Prozesses nach Aufenanger 2020).

3. Fazit

Die Schülerinnen und Schüler der Europaschule Linz haben große Freude daran, digitale Medien und Tools für die Aufbereitung von Lerninhalten zu verwenden, sich künstlerisch – ästhetisch auszudrücken und ihre Ergebnisse zu präsentieren. Die Lehrkräfte stellen fest, dass die Heranwachsenden durch die eigenständige Arbeit an den Projekten darin bestärkt werden, sich neuen Herausforderungen zu stellen und innovative Lösungswege zu konstruieren.

Trotz vieler positiver Aspekte sollte darauf hingewiesen werden, dass solche Projekte ein hohes Maß an Flexibilität abverlangen und genügend Zeit für die Planung und Durchführung eingerechnet werden muss. Gerade bei den ersten Umsetzungsversuchen benötigten die Heranwachsenden noch viele Inputs der Lehrpersonen, damit die eigenständige Arbeit funktionierte.

Literatur

Koop, Christine/Steenbuck, Olaf (2011): Kreativität – Zufall oder harte Arbeit, in: Karg Hefte – Beiträge zur Begabtenförderung und Begabungsforschung, online unter: https://www.pedocs.de/volltexte/2014/9143/pdf/Karg_Hefte_2_2011.pdf (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Aufenanger, Stefan (2020): Fördern digitale Medien Kreativität – Begriffsdefinition und Ansätze für Schule und Unterricht, online unter:

https://aufenanger.de/wp-content/uploads/2020/06/1431001_001_ON1_04-07_Thema_Basis_Aufenanger.pdf (letzter Zugriff: 01.06.2022).

Rhodes, Mel (1961): An analysis of creativity, in: Phi Delta Kappa 42 (1961), 305–310.

Thiermann, Sven/Lauffer, Jürgen/Röllecke, Renate (2013): Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven, online unter: https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/6389/MEDREZ_2013_2_235_Thiermann_.pdf?sequence=5 (letzter Zugriff: 01.06.2022).