

Knipsen & Tricksen

Medienpädagogische Anregungen (8)

Fotografieren regt zum genaueren Hinsehen und kreativen Gestalten an, ist Dokumentationshilfe und Ausdrucksmittel. Digital aufgenommene Bilder können verändert werden und dennoch real wirken. So entstehen Montagen, Collagen und sogar Trickfilme.

Bildbearbeitung war früher nur etwas für Profis. Die Programme waren teuer und kompliziert. Inzwischen lassen sich neben Bildkorrekturen wie rote Augen entfernen oder Helligkeit und Kontrast korrigieren auch Effekte wie Farbfilter und Verzerrungen realisieren. Sogar das „digitale Schummeln“ ist keine große Hürde mehr: Mit ein bisschen Übung kann man sich in fremde Welten zaubern. Es gibt eine Vielzahl an Bildbearbeitungsprogrammen, viele davon kostenlos, z. B. Picasa, das aus dem Internet heruntergeladen werden kann, oder Paint, das zum Lieferumfang des Windows-Betriebssystems gehört. PicsArt, Aviary, Pixlr-o-matic und PhotoDeformer sind hierzu einige nennenswerte Apps.

Fotocollagen und Diashows

Collagen und Diashows gehören zum Standardrepertoire vieler Bildbearbeitungsprogramme. Mit wenigen Mausklicks lassen sich Fotos zu Collagen oder Diashows zusammenstellen und dienen so als Erinnerungshilfe, Dokumentation und Präsentation. Mit der App Storyrobe fürs iPad lassen sich Fotos mit selbst eingesprochenen Texten kombinieren und werden so zu einer digitalen Ton-Dia-Show. Diese App ist bereits für Vorschulkinder mit etwas Unterstützung bedienbar.

Digitales Grimassenschneiden

Als Einstimmung aufs Fratzenmachen am Tablet kann ein großer Spiegel dienen, vor dem die Kinder Grimassen schneiden. Ähnliches wird dann digital wiederholt: In der App PhotoDeformer (iOS) wird das eigene Foto geöffnet und gemeinsam ausprobiert, was passiert, wenn man wischt oder zieht, dehnt oder quetscht und dadurch das Gesicht oder auch den Körper bis zur Unkenntlichkeit verändert.

Ene Mene Zaubermaus

Ene Mene Zaubermaus, spring ganz hoch aufs große Haus! Hex, Hex! Mithilfe des Malprogramms Paint lassen sich solche Zaubereien digital realisieren. Möchte ein Kind digital auf das Hausdach „springen“, muss das Foto vom Haus so aufgenommen werden, dass oberhalb vom Dach ausreichend Platz ist. Mit dem Werkzeug „Formfreie Auswahl“ von Paint wird das fotografierte Kind markiert und dann kopiert. Nun wird das Zielbild in Paint geöffnet und die Kopie aus der Zwischenablage eingefügt und positioniert. Das Ganze sieht umso echter aus, je ähnlicher die Lichtverhältnisse sind, bei denen die Fotos aufgenommen wurden, und je genauer die Körperhaltung zur „Zauberei“ passt. Zu den Foto-Montagen Zaubersprüche zu finden, macht Spaß und unterstützt auch die Sprachentwicklung. Eine Erweiterung des Montageprinzips ist auf dem iPad mit der App Puppet Pals möglich. Auch hier werden ein oder mehrere Ausschnitte aus Fotos auf einem ausgewählten Hintergrund platziert. Anders als bei Fotomontagen können diese Objekte auf dem Hintergrund bewegt werden. Diese Bewegungen können anschließend als Film angesehen werden.

Tipp: Digitales Sammeln

Kastanien, Eicheln und bunte Blätter sind begehrte Sammelobjekte im Herbst. Was aber macht man mit den interessanten Käfern, Tierspuren und Vogelstimmen? Nehmen Sie das nächste Mal das Tablet mit. So kann vieles real und digital „eingesammelt“ werden. Zurück in der Gruppe wird dann mithilfe von Kindersuchmaschinen (z. B. www.meine-forscherwelt.de; www.najuversum.de) recherchiert, um welches Tier oder welche Pflanze es sich handelt.

Vom einzelnen Foto zum Trickfilm

Kinder lieben Trickfilme und sind leicht zu begeistern, wenn es heißt: Wollen wir einen Trickfilm drehen? Dazu braucht man neben einer Filmidee und einer digitalen Fotokamera ein Stativ. Mit Tablets lassen sich Trickfilme leicht erstellen – und das ohne Stativ, denn das Tablet lässt sich z. B. zwischen zwei Stiftdosen fixieren. Es gibt Apps, die hierfür sehr gut geeignet sind, z. B. Lego Movie Maker (iPad) oder ClayFrames (Android-Tablet). Der „Zwiebeleffekt“ in diesen Apps, also eine Art „Nachbild“, das genau zeigt, wo die Trickfigur im vorherigen Bild gestanden hat, erleichtert den Kindern zu kontrollieren, dass die Bewegungen ihrer Figuren klein und flüssig sind. Trickfilme können auch mit dem Fotoapparat geknipst und anschließend

auf dem Rechner zu einem Film zusammengestellt und mit Musik unterlegt werden (z. B. mit Picasa von Google oder Movie Maker von Windows).

Für den Trickfilm können bei den ersten Übungen „Gegenstände wandern“, z. B. die Plüschtierfigur durch die Bauecke. Wenn den Kindern das Prinzip vertraut ist, wird gemeinsam eine kleine Geschichte entwickelt. Die Hauptrolle spielt eine beliebte (Medien-)Figur, die Abenteuer erlebt. In jedem Fall sollte die Handlung bei den ersten Trickfilm-Versuchen einfach bleiben, denn bei zu vielen Figuren verlieren die Kinder den Überblick. Ein solcher Trickfilm ist innerhalb von ein bis anderthalb Stunden realisierbar. Für komplexere werden mehrere Tage benötigt. Daher ist eine ruhige Ecke oder ein separater Raum ein günstiger Ort, um den Tricktisch aufzubauen. So kann am Folgetag an der Stelle weitergearbeitet werden, ohne die Figuren immer wieder neu in Szene setzen zu müssen.

Die Szenerie wird aufgebaut, der Fotoapparat bzw. das Tablet kommt aufs Stativ und das erste Foto wird aufgenommen. Nun werden die Figuren ein kleines Stück bewegt und wieder wird ein Foto gemacht und wieder eine kleine Veränderung und wieder ein Foto und so weiter und so fort. Sind alle Fotos gemacht, werden diese in den Rechner geladen und z. B. mit dem kostenlosen Programm Picasa von Google zu einem Trickfilm zusammengestellt. Wurde das Tablet mit der App Lego Movie Maker oder ClayFrames verwendet, muss man nur den Film abspeichern. Fertig ist der eigene Trickfilm. Die Filme können zusammen mit den Diashows und einer Begleitausstellung z. B. zum Making-of und mit den Montagen und Collagen in einem Kita-Filmfestival präsentiert werden.

Vita

Susanne Roboom ist Dipl.-Pädagogin und Vorstand von Blickwechsel e. V. – Verein für Medien- und Kulturpädagogik in Bremen. Ihre Arbeitsschwerpunkte als Bildungsreferentin sind die medienpädagogische Qualifizierung von pädagogischen Fachkräften und die praktische Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen.

Quelle: Roboom, Susanne: Knipsen & Tricksen. Medienpädagogische Anregungen (8). In: kindergarten heute. 45. Jahrgang, 2015, Band 9, S. 44-45.

Aufgabe

Führen Sie eine medienpädagogische Aktivität in Anlehnung an diesen Text durch.