

Maria Peters

Magie der Dinge.

Ästhetisch-biografische Arbeit und digitale Gestaltung in der Grundschule

Der Beitrag beschreibt ein Unterrichtsprojekt, das im Rahmen des kubim-Modellprojekts „Schwimmen lernen im Netz“ (Hamburg) in mehreren Grundschul- und einer Förderschulklasse durchgeführt wurde. Die Schülerinnen und Schüler bringen Kleidungsstücke oder Gegenstände, die für sie etwas Besonderes bedeuten, mit in den Unterricht. Die Gegenstände werden eingescannt, die Bilder werden dann überarbeitet und mit Texten versehen. Als Orientierung und Bezugspunkt dient das Netzkunstwerk „The Robe“ von Leslie Huppert.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 12–16

Mechthild Dehn, Thomas Hoffmann und Oliver Lüth

Das Adventure „Torins Passage“ als Schreibanlass? „Kultivierung“ eines Spiels im Unterricht

Der Artikel stellt ein Unterrichtsmodul aus dem Hamburger kubim-Projekt „Schwimmen lernen im Netz“ vor, in dem sich Schülerinnen und Schüler mit dem Adventure-Spiel „Torins Passage“ auseinandersetzen. Das Spiel dient als vielfältiger Schreibanlass. Das Unterrichtsprojekt will den Schülerinnen und Schülern ermöglichen, einerseits ihre außerschulischen Medienerfahrungen in den Unterricht einzubringen, andererseits mithilfe von Texten und Collagen ihre Rezeption des Spiels zu strukturieren und bewusster zu machen.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 17–19

Marianne Friedrich, Nanna Lüth und Markus Schega

Goethes Zauberlehrling im Kartontheater.

Ein Stop-Motion-Film mit Playmobilfiguren

Ein Interview mit einer der beteiligten Lehrerinnen gibt Einblick in ein fächerübergreifendes Unterrichtsprojekt, in dessen Rahmen eine 4. Grundschulklasse einen Stop-Motion-Trickfilm zu Goethes Zauberlehrling mit Playmobilfiguren inszeniert hat. Die Ballade wurde in zwölf Szenen unterteilt, zu jeder Szene wurde eine Kartontheaterkulisse gebaut, mit einem Camcorder wurden die Bewegungen der Playmobilfiguren gefilmt und mit einem Rap, der den Balladentext im Original enthielt, mithilfe eines Filmschnittprogramms synchronisiert. Die Durchführung des Projektes wurde durch das Berliner „Labor für Kunst und Medien“ unterstützt.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 20–23

Hans-Jürgen Boysen-Stern

Scherereien in der Manege.

Objekt-Animationen mit digitalen Werkzeugen

Computer, Scanner und Grafiktablets bieten neue Möglichkeiten, Animationsfilme herzustellen. In diesem Projekt haben Kinder die „Bewegungsabläufe“ von kostümierten Scheren vor einem selbst gemalten Zirkushintergrund eingescannt und zu Lege-Trickfilmen verbunden. Die Filme wurden anschließend im Musikunterricht mit Klangcollagen hinterlegt. Im Projekt zeigte sich, dass die Schülerinnen und Schüler „Fehler“ und Überraschungen, die beim Einsatz der neuen Medien oder bei der ungewöhnlichen Verknüpfung von materiellen Dingen mit den neuen Medien auftraten, kreativ nutzen und positiv wenden konnten.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 24–27

Ernst Wagner

„Ikonen“ des Bildgedächtnisses. Anregungen und Erfahrungen aus der Arbeit mit der „Ikonothek“-Datenbank

Die in Entwicklung befindliche, frei editierbare Datenbank „Ikonothek“ bietet eine Auswahl von 100 digitalen Bildern für den Kunst- und Geschichtsunterricht aus allen Epochen (Schwerpunkt 20. Jahrhundert). Die Entwicklung der Datenbank möchte eine mögliche Antwort auf verschiedene Probleme bieten: den Mangel an unterrichtlich nutzbarem Bildmaterial für den Kunst- und Geschichtsunterricht, das Bedürfnis nach einem „Bildkanon“, das fehlende kulturelle Gedächtnis Jugendlicher und die Schwierigkeiten mit dem Einsatz didaktischer Lernumgebungen.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 28–29

Niels Knolle und Thomas Münch

Beethoven gesampelt.

Multimedia im Musikunterricht

Ausgehend von den Klangcollagen Marzio Kagels, die der Komponist aus Ausschnitten beethovenscher Kammermusik komponiert hat, schlagen die Autoren im Rahmen des BLK-Modellversuchs „Me[i]Mus“ eine Unterseinheit vor, in deren Rahmen Schülerinnen und Schüler selbst Elemente der Musik Beethovens in einer Sequenzer-Software zu eigenen Kompositionen arrangieren und sich so die Musik Beethovens wie auch Überlegungen beim Kompositionsprozess erschließen. Als Fortführung einer solchen Unterrichtseinheit bietet sich eine Auseinandersetzung mit der Musikproduktion z. B. im Hip-Hop an.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 30–33

Thomas Winkler und Michael Herczeg

SystemWusel.

Ein interaktives Environment entsteht

Schülerinnen und Schüler programmieren und gestalten im fächerverbindenden Projektunterricht Kunst/Informatik die interaktive Installation „SystemWusel“, die von ihnen in den Lübecker Media Docks präsentiert wird. Die künstlichen „Wesen“ haben verschiedene „Charaktereigenschaften“ und können unterschiedlichen „Gemütszustände“ äußern. Besucher der Installation können mit den „Wesen“ interagieren, indem sie sie über Geräusche anlocken bzw. vertreiben.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 34–37

Jochen Viehoff

Die Kunst, Programmieren zu lernen – ohne Wurzeln zu ziehen.

Anregungen für einen anderen Informatikunterricht

Das hier vorgestellte Beispiel eines Java-Programmierkurses, der im Rahmen des BLK-Projektes „KIT (Kunst-Informatik-Theorie)“ an der Kunsthochschule für Medien Köln entwickelt wurde, birgt auch Anregungen für den schulischen Informatikunterricht: Programmbeispiele, die nicht aus den üblichen mathematisch-technischen Anwendungsgebieten stammen, können einen anderen Zugang und auch anderen Schülerinnen und Schülern als bisher einen Zugang zum Programmieren ermöglichen. Beispiele aus den Gebieten Bild, Ton und Interaktion machen die kreativen Potenziale des Programmierens deutlich.

Computer + Unterricht 14 (2004), Heft 55, S. 38–41