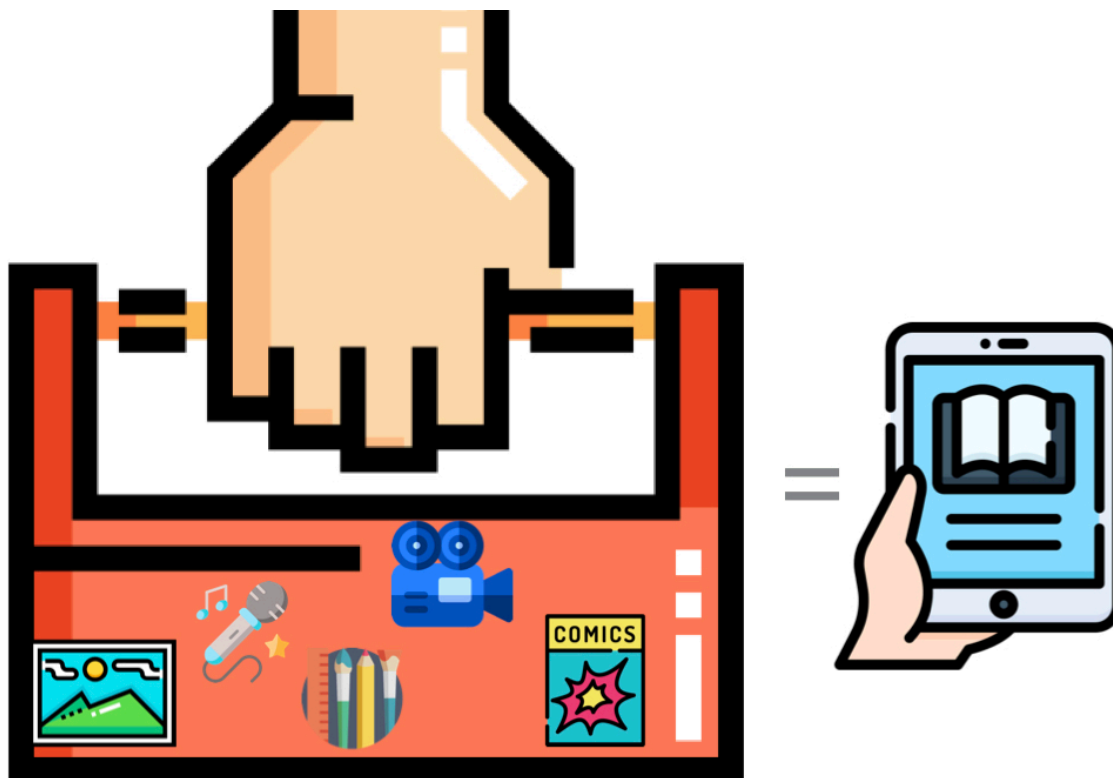


3.3 THEMENUNGEBUNDENE AKTIVE MEDIENARBEIT



Grafik: Icons „Werkzeugkasten, Werkzeuge, Bild, Videokamera, Mikrofon, eBook erstellt von Freepik from www.flaticon.com

Nachfolgend werden einige Anregungen für die aktive Medienarbeit mit Menschen mit Behinderung gegeben. Die folgenden Methoden sind anhand ihres Komplexitätsgrades aufsteigend sortiert.

A) FOTOGRAFIE-PROJEKT

Ein Fotoprojekt ist für Teilnehmende und Betreuende ein gutes Einstiegsprojekt in die aktive Medienarbeit. Es wird nicht viel Technik und Technikwissen benötigt. Oft genügt eine (alte) kleine Digitalkamera, die in der Einrichtung vorhanden ist oder die Teilnehmenden bringen ihre eigene Technik (Smartphone, Tablet etc.) mit. Das Fotografieren mit einem Smartphone, Tablet oder einer Digitalkamera kennen viele Menschen bereits aus ihrem Alltag. Falls dies nicht der Fall ist, sollte das Kennenlernen der

Technik eingeplant werden. Hier können sich die Teilnehmenden gegenseitig fotografieren und verschiedene Einstellungsmöglichkeiten am Gerät kennenlernen.

Komplexitätsgrad: niedrig

benötigtes Vorwissen: niedrig

Technik: niedrig

Herausfordernd für blinde Menschen: Blinde Menschen können gemeinsam mit sehenden Menschen an der barrierefreien Umsetzung der Fotos arbeiten.

Ziele der Methode

- Reflexion der Wirkung von Bildern
- Selbst-/Fremdwahrnehmung
- bildliche Artikulation von eigenen Sichtweisen/Perspektiven

Im zweiten Schritt können verschiedene Perspektiven ausprobiert werden. Hierzu werden Alltagsgegenstände von unten (Froschperspektive), von oben (Vogelperspektive) und auf Augenhöhe (Normalperspektive) fotografiert. Anschließend kann über die Wirkung der verschiedenen Blickwinkel gesprochen werden. So wirkt ein Gegenstand aus der Vogelperspektive klein und unwichtig und aus der Froschperspektive riesig und mächtig.

Für Interessierte und Fortgeschrittene kann noch eine Einführung in die verschiedenen Einstellungsgrößen¹ gegeben werden. Hier können Menschen und Dinge von Weitem und aus der Nähe fotografiert werden. Die Detail-Einstellung eignet sich z.B. um Gegenstände von ganz nah zu fotografieren und ein Fotorätsel zu erstellen (siehe Projektfoto). Alternativ kann eine Fotorallye veranstaltet werden. Dazu bekommt eine Gruppe den Auftrag verschiedene Gegenstände innerhalb der Einrichtung, Schule etc. zu fotografieren und eine andere Gruppe soll im Anschluss diese Gegenstände finden.

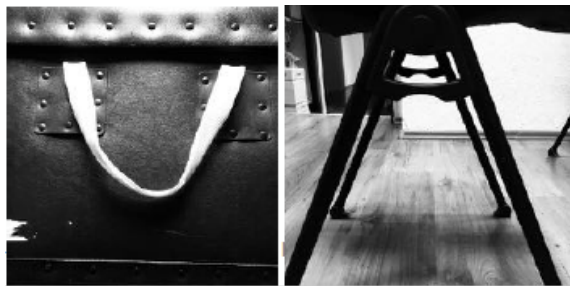


Bild: Projektfotos LFD Sachsen e.V.

Eine weitere Idee für ein Einstiegs-Fotoprojekt ist es, Buchstaben in Alltagsgegenständen zu erkennen und zu fotografieren. Es gibt Buchstaben wie das „O“ oder „U“, die sich relativ schnell in Gegenständen wiederfinden. Andere Buchstaben wie ein „P“ lassen sich seltener finden. Die Aufgabe könnte bspw. sein den eigenen Namen mithilfe von Gegenständen zu schreiben oder das Alphabet darzustellen.

Diese Aufgabe kann beim Schrift-spracherwerb helfen .

ERFAHRUNGEN AUS DEM PROJEKT

Falls die Zielgruppe des Projektes noch wenig oder gar keine Erfahrung im Umgang mit medialer Technik hat, eignet sich ein Fotoprojekt sehr gut um Berührungsängste abzubauen. Durch die einfache Handhabung der Technik sind die anfänglichen Bedenken oft schnell beseitigt. Erfahrenere und weniger erfahrene Gruppenmitglieder können auch ein Tandem bilden, so ist bei kleineren Problemen jemand an der Seite um Hilfestellung zu leisten. Die Pädagog:innen sollten dennoch immer bei Fragen zur Seite stehen.

Bei einer motorischen Behinderung kann es hilfreich sein verschiedene Kameratypen zu testen und das Modell zu finden, dass am besten selbstständig von der Zielgruppe bedient werden kann. Das iPad und iPhone bieten nützliche Bedienungshilfen um ein Foto zu machen: Die Lautstärketasten können neben dem Touchscreen dazu verwendet werden. Ebenso ist es möglich individuelle Gesten einzustellen oder per Sprachsteuerung ein Foto zu schießen.

B) FOTOCOMIC

Eine weitere niedrigschwellige Methode ist der Foto-Comic. Die Methode eignet sich sehr gut, um kurze bildhafte Geschichten zu erzählen. Meist ist die Machart von Comics durch Taschenbücher oder durch andere Fotogeschichten bekannt. Comictypische Elemente wie Sprechblasen, und Lautmalereien wie BÄM, BOOM etc. unterstützen die Bildhaftigkeit und motivieren meist auch Menschen mit Lese-Rechtschreib-Schwäche zum Schreiben von kurzen Sätzen. Für das Projekt werden Digitalkameras oder Tablets benötigt. Empfehlenswert ist es, wenn 3-4 Teilnehmenden ein Gerät zur Verfügung steht.

Vorbereitung:

Vor Beginn des Projektes sollte die Technik vorbereitet, bzw. überprüft werden. Sind genügend Kameras oder Tablets vorhanden? Sind die Akkus aufgeladen? Ist eine Comic-App auf dem Tablet installiert oder sind Bastelmaterialien für die Comicgestaltung vorhanden? Für ein entspanntes Arbeiten ist es gut, wenn sich die Gruppe auf mehrere Räume verteilen bzw. Außenflächen nutzen.

Komplexitätsgrad: mittel

benötigtes Vorwissen: niedrig

Technik: mittel

Herausfordernd für blinde Menschen

Alle können sich von der Ideenfindung bis hin zum Schreiben der Comic-Texte voll einbringen.

Blinde Menschen können während der Phase des Fotografierens gemeinsam mit sehenden Menschen an der barrierefreien Umsetzung des Comics arbeiten.

Ziele der Methode

- Reflexion der Wirkung von Bildern in Kombination mit Text
- textliche und bildliche Artikulation eigener Sichtweisen/Perspektiven

Schritte zur Comicgestaltung

1. Jede Kleingruppe findet eine eigene Idee
2. Kleingruppe erstellt ein Storyboard² (Vorlage unter 3.5.3) mit Skizzen zu den zu fotografierenden Bildern
3. Fotos werden gemacht
4. Fotos werden in die Comic-App eingefügt
5. Comictypische Elemente werden eingefügt (Sprechblasen, Aktionssymbole, etc.)
6. Feinschliff (Titelbild kann erstellt werden, beteiligte Personen werden vorgestellt)
7. Die Comics werden präsentiert

Die Foto-Comics können mit Apps wie „Comic Strip it (lite)“ (Android, kostenfrei, In-App-Käufe möglich), „Halftone 2“ (iOS, 3,49 €, In-App-Käufe möglich) oder „BookCreator“ (iOS 5,49 € oder browsergestützt auf dem PC) erstellt werden. Alternativ können auch in „PowerPoint“ und „Open Office Impress“ Sprechblasen

eingefügt werden. Wenn keine Programme zur Bearbeitung vorhanden sind, können die Bilder auch collagenartig aufgeklebt und mit Sprechblasen versehen werden.

ERFAHRUNGEN AUS DEM PROJEKT

Im Projekt Telling Stories / Geschichten erzählen wurde vorrangig mit den Apps „Halftone 2“ und „BookCreator“ gearbeitet. Die Apps sind so aufgebaut, dass sie nach einer kurzen Erklärung meist selbständig benutzt werden können. Die Methode ist fast für alle Zielgruppen geeignet und erfreut sich bei den Teilnehmenden in verschiedenen Altersklassen großer Resonanz. Auch ältere Jugendliche und Erwachsene arbeiten begeistert an einer Erzählung via Comic.

Die Methode Comic wurde mit verschiedensten Zielgruppen und zu unterschiedlichsten Themen eingesetzt. So entstanden z.B. in einer Schule für Hörgeschädigte mehrere Comics zum Thema Vielfalt, in einer Förderschule für geistige Entwicklung entstanden Comics zu den spezifischen Interessen der Teilnehmenden und an einer Schule für Sprachförderung entstanden Comics zur Cybermobbingprävention.

Teilnehmende, die nicht lesen und schreiben können, konnten ihre Sichtweisen bildlich und mit comictypischen Aktionssymbolen versehen. Während Teilnehmende mit Leserechtschreib-Schwäche oft gern Sprechblasen als Ausdrucksform von kurzen Texten genutzt haben.

C) AUDIOPROJEKTE

Heutzutage wird für kleine Audioprojekte keine Profi-Technik mehr benötigt. Wer sich an einem kurzen Hörspiel, einem Interview oder einer Soundcollage ausprobieren möchte, kann dies mit einem Smartphone oder Tablet tun. Die Sprachmemofunktion ermöglicht eine gute Aufnahme der Stimme.

Viele aktuelle Smartphone- und Tabletanbieter haben mittlerweile innerhalb der Memo-App eine Möglichkeit des Audioschnitts integriert. Spezielle Apps und kostenfreie Anwendungen für den PC zur Bearbeitung bieten noch weitere Funktionen, wie das Anlegen mehrerer Tonspuren oder Filter zur Stimmbearbeitung. Ein kostenfreies Schnittprogramm für PC und Mac ist „Audacity“. Für Tablets sind „Garageband“ (iOS, kostenfrei) und „Lexis Audio Editor“ (Android/iOS, kostenfrei, In-App-Käufe möglich) geeignete Apps für die Bearbeitung.

Komplexitätsgrad: mittel

benötigtes Vorwissen: mittel

Technik: mittel

Herausfordernd für gehörlose Menschen.

Alle können sich von der Ideenfindung bis hin zum Schreiben eines Textes voll in das Projekt einbringen. Statt der Audioaufnahmen können gehörlose Menschen an einer Umsetzung des Beitrags in Gebärdensprache arbeiten.

Ziele der Methode

- Reflexion der Entstehung und Bearbeitung von Audiobeiträgen
- Selbst-/Fremdwahrnehmung
- mündliche Artikulation von eigenen Sichtweisen/Perspektiven
- Förderung von Sprachkompetenz

Vorbereitungen

Bevor ein Audioprojekt beginnen kann, sollte die Technik auf Vollständigkeit und auf geladene Akkus überprüft werden. Für die Audioaufnahmen sollte ein kleiner, ruhiger Raum mit wenig Hall ausgewählt werden.

Schritte zum Audioprojekt

1. Idee finden
2. Geschichte / Interviewfragen aufschreiben
3. Erste Probeaufnahmen machen
4. Geschichte in Teilschritten aufnehmen / Interview aufnehmen

5. Grobschnitt, Fehler wegschneiden, Audiotracks in die richtige Reihenfolge bringen
6. Geräusche und/oder Musik hinterlegen
7. Präsentation

ERFAHRUNGEN AUS DEM PROJEKT

Teilweise sind die Berührungsängste die eigene Stimme aufzunehmen und anschließend zu hören recht hoch. Die eigene Stimme klingt auf einer Aufnahme immer anders, als man sich selbst hört. Hier hilft es zu erklären, dass Mitmenschen die Stimme immer so wie auf der Aufnahme wahrnehmen. Dies liegt daran, dass wir uns immer auch über das Innenohr „mithören“ und alle anderen nur die Schallwellen hören, die nach außen dringen. Das Erklärvideo „Stimme trifft Ohr“³ erklärt dieses Phänomen recht anschaulich.

Zudem kann es helfen eine private Atmosphäre für die Audioaufnahmen zu schaffen. Es ist hilfreich wenn nur 1-2 Teilnehmende die Aufnahmen zusammen machen. In dieser Zeit müssen die anderen Teilnehmenden sinnvoll beschäftigt werden. Nachdem die erste Kleingruppe die Aufnahmen gemacht hat, kann die nächste Gruppe ins „Tonstudio“. Die Arbeit in einem kleinen Rahmen bietet gleichzeitig eine ruhige Arbeitsatmosphäre ohne Störgeräusche (Rascheln, Fußtrappeln, etc.).

Empfehlenswert ist es ein externes Mikrofon mit Kopfhöreranschluss zu benutzen, so kann während der Aufnahme von einer 2. Person der Ton mitgehört und auf Störgeräusche überprüft werden.

D) STOP-MOTION-FILM

Ein Stop-Motion-Film ist gut geeignet, um in die Filmproduktion einzusteigen und ein Verständnis für die Entstehung eines Films zu bekommen. Eine Sekunde Film besteht aus mindestens 24 Einzelbildern, ein Daumenkino veranschaulicht dies sehr gut.

Durch kleine Veränderungen im Bild und die schnelle Wiedergabe der Bilder wird dem menschlichen Gehirn Bewegung suggeriert.

Komplexitätsgrad: mittel bis hoch

benötigtes Vorwissen: hoch

Technik: mittel

Herausfordernd für blinde Menschen. Von der Ideenfindung bis hin zur auditiven Gestaltung des Projektes können alle gemeinsam arbeiten. Die fotografische Umsetzung der Ideen ist nur schwer und mit viel Zeit realisierbar. Alternativ könnte gemeinsam mit einer sehenden Person an einer Audiotranskription des Films gearbeitet werden.

Ziele der Methode

- Reflexion der Entstehung von Trick- und Animationsfilmen
- mündliche und bildliche Artikulation von eigenen Sichtweisen/Perspektiven
- Medienanalyse

Für ein erstes Stop-Motion-Projekt können Alltagsgegenstände in Bewegung versetzt werden. So kann sich bspw. ein Glas wie von zauberhand leeren, Gemüse schneidet sich selbst in Scheiben oder eine Federmappe räumt sich selbst auf. Für die Aufnahmen wird eine Kamera oder ein Tablet mit Stativ bzw. festem Standpunkt benötigt. Damit die Bewegungen möglichst flüssig aussehen, sollten die Gegenstände in möglichst kleinen Schritten bewegt werden. Je feiner die Bewegung ist, desto flüssiger sieht diese im Film aus. Pro Sekunde sollten im Stop-Motion-Film ca. 12 Fotos gemacht werden. Für die Bearbeitung des Filmes kann mit kostenlosen Schnittprogrammen wie MovieMaker (PC) oder Imovie (MAC, iOS) gearbeitet werden. Wenn ein Tablet zur Verfügung steht, können mit der App „Stop Motion Studio“ (Android/iOS kostenfreie Grundversion) sowohl die Fotos gemacht, als auch die Bearbeitung durchgeführt werden. Zur Animation von Strichzeichnungen empfiehlt sich die App „PicsArt Animator“ (Android/iOS, kostenfrei, InApp-Käufe möglich). In dieser können

Zeichnungen auf dem Tablet angefertigt und animiert werden.

Schritte zum Stop-Motion-Film

1. Idee finden
2. Grobe Geschichte notieren
3. Erste Probeaufnahmen machen
4. Fotos machen (ein oder mehrere Teilnehmer:innen bewegen die Figuren, ein:e weitere:r macht die Fotos)
5. Fotos aneinanderfügen
6. ggf. Ton aufnehmen
7. Geräusche und/oder Musik hinterlegen
8. Präsentation

Für ein Stop-Motion-Projekt sollten je nach Komplexität der Geschichte mindestens 1-3 Tage eingeplant werden. Für ein paar kleine Übungen, um das Prinzip des Stop-Motion-Films zu verstehen, reichen oft ein paar Stunden aus.

ERFAHRUNGEN AUS DEM PROJEKT

Mit den Schüler:innen der Ober- und Werkstufe einer Schule für geistige Entwicklung wurden kurze Stop-Motion-Filme erstellt. Durch die Rezeption und das Basteln eines Daumenkinos haben die meisten Teilnehmenden recht schnell das grundlegende Prinzip des Stop-Motion-Filmes verstanden. Die Gruppe hat sich im Anschluss in interesselgeleitete Kleingruppen á 2-3 Personen geteilt. Gemeinsam wurde überlegt, was animiert werden soll. Eine Gruppe ließ Obst durch das Weltall fliegen, eine zweite Gruppe hat entwickelte eine kleine Geschichte mit einem Pferdedieb und animierte Pferdefiguren. In der dritten Gruppe konnte ein Schüler sehr gut zeichnen, deshalb zeichnete er Schritt für Schritt einen Drachen und ein weiterer Schüler fotografierte jeden Schritt. Die Gruppen wurden von 2 anwesenden Medienpädagog:innen, den Schulbegleitern und den Lehrer:innen begleitet, so konnte eine individuelle Arbeitsweise unterstützt werden. Für das Aufnehmen und Vertonen

der kurzen Clips wurde ein Unterrichtstag benötigt.

E) EBOOK

Alle oben genannten Inhalte können in einem multimedialen eBook kompiliert werden. Es dient sozusagen als multimedialer „Werkzeugkoffer“: in dem nahezu jedes mediale Werkzeug Platz findet. Es können folglich Fotos, Texte, Zeichnungen, Comics, Audio- und Videobeiträge in einem einzigen Medium veröffentlicht werden. Heterogene Gruppen können gemeinsam an einem Endprodukt arbeiten. Durch die Multimodalität des eBooks können mehrere Sinne angesprochen werden, somit ist ein einfaches Erfassen der Inhalte für heterogene Zielgruppen möglich. Im Sinne medialer Barrierefreiheit hat es folglich eindeutige Vorzüge. Die Erstellung eines eBooks ist gut für Kleingruppen geeignet und kann aufgabenteilig geschehen. Je nach Präferenz und individuellen Kompetenzen können Inhalte über verschiedene mediale Ausdrucksweisen dokumentarisch oder erzählerisch festgehalten werden.

Komplexitätsgrad: mittel bis hoch

benötigtes Vorwissen: mittel

Technik: mittel

Für alle Zielgruppen geeignet

Ziele der Methode

- Reflexion der Entstehung von Medien
 - Selbst-/Fremdwahrnehmung
 - mündliche und bildliche Artikulation von eigenen Sichtweisen/Perspektiven
 - Erweiterung der Sprachkompetenz
-

In einem eBook können beispielsweise Geschichten erzählt, thematische Schwerpunkte bearbeitet, Tagesabläufe dargestellt, sowie Projekte und Ausflüge dokumentiert werden.

Schritte zum eBook

1. Kennenlernen des Mediums: Im ersten Schritt lernen die Teilnehmenden das Medium eBook anhand von Beispielen kennen.
2. Kennenlernen der Funktionsweise: Darauf folgend lernen die Teilnehmenden die Inhalte und Funktionsweise von eBooks kennen und reflektieren diese.
3. Geschichte finden: Um folglich eigene eBooks herzustellen, können die Teilnehmenden vorhandene Literatur bzw. Vorlagen aus den Bereichen Kinder-, Jugend- und Sachbuch als Grundlage für die eigene Geschichte nutzen oder eigene Storys aus ihrer Lebens- und Erfahrungswelt festhalten.
4. Eigene Geschichten kreieren: Unter Zuhilfenahme klassischer Medien und „analoger“ Arbeitsmittel (Papier, Stifte, Zeitschriften, Farben, Pinsel, Musikinstrumente etc.) entstehen Bilder und Fotos, Grafiken und Zeichnungen, Sprachaufnahmen und Musik, Videos und Animationen. Die Teilnehmenden erstellen dabei entweder Abschnitte oder den gesamten Inhalt des eBooks.
5. Das Gesamtwerk entsteht: Alle entstandenen Medien werden mit der gesamten Gruppe als eBook zusammen gestellt.
6. Präsentation: Im Rahmen einer Präsentation werden die erstellten eBooks vorgestellt und in Form gemeinsamer Reflexionsgespräche erfolgt eine Bewertung der gemeinsamen Arbeit und der entstandenen Ergebnisse.

ERFAHRUNGEN AUS DEM PROJEKT

Es gibt verschiedene Apps, die die Erstellung eines eBooks ermöglichen. Auf Grund der Barrierefreiheit wurde im Projekt „Telling Stories / Geschichten erzählen“ mit dem „BookCreator“⁴ gearbeitet. Dieser ist für iOS-Geräte und am PC über den Browser nutzbar. In Kombination mit einem sogenannten „Lehrerkonto“ können die erstellten Inhalte im Internet veröffentlicht

werden. Innerhalb der Online-Anwendung können am Tablet erstellte Inhalte im Nachhinein bearbeitet werden und so z.B. Untertitel in Videos oder Bildbeschreibungen eingearbeitet werden. Des Weiteren bietet die Anwendung die Möglichkeit, sich Texte und Bilder vorlesen zu lassen.

Im Projekt wurde vorrangig mit iPads gearbeitet, diese bieten die Möglichkeit alle Schritte eines Projektes an einem Gerät durchzuführen. Die Firma Apple bietet momentan die besten Voraussetzungen, um ein barrierefreies medienpädagogisches Arbeiten mit Tablets zu ermöglichen. Die Geräte können in den Einstellungen (Bedienungshilfen) individuell so eingestellt werden, dass sie z.B. per Sprach-, Schaltersteuerung oder mit bestimmten Gesten bedient werden können, Hörhilfen können via Bluetooth verbunden oder externe Tastaturen angeschlossen werden.

Zudem bietet Apple einige kostenfreie und qualitativ hochwertige Apps für die medienpädagogische Arbeit an (z.B. iMovie). Vorteilhaft ist ebenfalls, dass In-App-Käufe deaktiviert und die angezeigten Inhalte für die Altersklasse 4+, 9+, 12+ und 17+ eingestellt werden können. Des Weiteren gibt es die Möglichkeit das Gerät über die Option „Beschränkter Zugriff“ für nur eine App freizugeben. Die Anwendung kann nicht ohne die Eingabe des vorher festgelegten Passwortes geschlossen werden. Dies ist besonders für die Arbeit mit leicht ablenkbaren Teilnehmenden geeignet.

Plattformunabhängige Hinweise

Das Problem, dass einige Apps Werbung anzeigen kann mit dem Ausschalten des WLANs bzw. der mobilen Daten behoben werden. Voraussetzung dafür ist, dass die Apps auch ohne Internet funktionsfähig sind. Es gibt Hilfsmittel, die es Menschen mit körperlicher Behinderung erleichtern, mit

Tablets um zugehen. Neben einer Schaltersteuerung können bluetoothfähige Stifte für einige besser zu handhaben sein als die Bedienung mit dem Finger. Tablethalterungen, die an Rollstühlen angebracht werden können, ermöglichen es das Gerät sicher an einem Rollstuhl zu fixieren und gleichzeitig Filmaufnahmen in Bewegung zu machen.

Anmerkungen:

¹ Erklärung zu Einstellungsgrößen: <https://www.planet-schule.de/wissenspool/filmbildung-in-der-grundschule/inhalt/unterricht/einstellungsgrößen.html>

² Erklärungen zur Anfertigung eines Storyboard: https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam_media/wdr/dokmal_website/praxistipps_storyboard_bsp.pdf

³ Video: "Stimme trifft Ohr": <https://www.youtube.com/watch?v=YjnDL0Rvfpc>

⁴ Erklärvideo für den BookCreator: <https://www.youtube.com/watch?v=7ILHMOSgcoc> (ab Minute 2:55)

Diese Datei ist im Rahmen des Projektes „Telling Stories / Geschichten erzählen“ entstanden und kann, falls nicht anders angegeben, unter den aufgeführten Lizenzbedingungen genutzt werden: „Aktive Medienarbeit“, LFD Sachsen e.V., CC BY-NC-SA 4.0 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

