

Junge Medient@ge 2003 mit Medi@Culture-Praxis

Dr. Beatrix Sauter
Projektbüro für Medienoffensive Schule II, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg



Vom 20. bis 22. März 2003 fanden die vom Landkreis Konstanz organisierten Jungen Medientage im Kulturzentrum Konstanz statt.

Die Veranstaltungen richteten sich vor allem an Kinder und Jugendliche im Alter von 4 bis 20 Jahren, die entweder allein oder mit Erwachsenen Workshops besuchten und sich über informationstechnische Berufsbilder informieren konnten. Ein pädagogisches Begleitprogramm zu aktuellen medienpädagogischen Fragestellungen für Erzieherinnen und Erzieher, Lehrkräfte und Eltern sowie Informationsveranstaltungen zu Fortbildungen im Bereich der Medienerziehung rundeten das Angebot ab.

Vorwiegend Institutionen aus dem Landkreis Konstanz sowie Projektpartner aus Wirtschaft und Gesellschaft stellten ihre medienpädagogischen Projekte vor und erhielten die Gelegenheit, mit anderen Medienpädagoginnen und Medienpädagogen in Austausch zu treten und so zu einer Vernetzung verschiedener Initiativen auf diesem Gebiet beizutragen.

Das Landesmedienzentrum war mit dem Projekt Medi@Culture-Praxis als Teil der Medienoffensive Schule II des Landes Baden-Württemberg auf den Jungen Medientagen vertreten.

Der Projektleiter von Medi@Culture-Praxis, Thomas Herbst, bot mit Kolleginnen und Kollegen Workshops zu unterschiedlichen Themen an: Er selbst stellte mit Schülerinnen und Schülern „Trickfilme mit

Legosteinen“ her, ein „Digitales Fotoalbum“ entstand unter pädagogischer Leitung von Ingrid Stritzelberger und Sven Grenzemann, Hans-Jürgen Ramoth führte mit seinem technischen Know-how in den Umgang mit „der Trickfilmkiste als Mini-bühne“ ein, Fritz Wäldin wies seine Schülerinnen und Schüler in „den ultimativen Song-Mix“ ein und Wolfgang Hund war für die „Online-Zeitung“ verantwortlich:

Trickfilm mit Legosteinen

Mit einem einfachen Flachbettscanner und kostenloser Software aus dem Internet produzierten Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit Trickfilme.



Ein Vorrat an verschiedenen Materialien wie z. B. Legosteine und Pfeifenreiniger stand den Kindern und Jugendlichen für ihre kreative Arbeit zur Verfügung. Aus diesem Material legten die Kinder ein Bild auf dem Scanner und scannten dieses. Die Einzelteile wurden Millimeter für Millimeter in ihrer Position verändert und

erneut gescannt. Bild für Bild entstand so ein Kurzfilm – eine mühevoll Kleinarbeit, wenn man bedenkt, dass für eine Sekunde Film acht Bilder benötigt werden.

Die Trickfilmkiste als Minibühne

Die Trickfilmkiste bestand aus einer Minibühne mit eingebauter Kamera und Bühnenbeleuchtung. Eine Digitalkamera wurde genau in der Mitte der Bühne an der Decke befestigt und an einen Computer angeschlossen: Trickfilme unterschiedlicher Art entstanden.

Zum einen wurden einfach nur Figuren oder Gegenstände auf dem Bühnenboden angeordnet und von oben fotografiert. Von Bild zu Bild wurde auch hier die Anordnung Millimeter für Millimeter verändert und mit dem Programm Premiere 6.5 zu einem Film zusammengesetzt.

Zum anderen bauten die Schülerinnen und Schüler eine dreidimensionale Bühnenszene auf, z. B. ein „Mensch-ärgere-Dich-nicht-Spiel“, in der die Figuren und Gegenstände sich bewegten.

Audio-Dateien konnten als Spezialeffekte eingebunden werden.



Die exakte Justierung der Gegenstände auf dem Bühnenboden und Ausdauer waren die entscheidende Voraussetzung bei der Herstellung eines gekonnten Trickfilms (vgl. „Die Trickfilmkiste“ ab S. 19).

Der Ultimate Song-Mix

Die digitale Audibearbeitung am Computer faszinierte vor allem ältere Schülerinnen und Schüler.

In Teamarbeit wurden aus verschiedenen bereitgestellten Songs einzelne Teile ausgeschnitten, mit einem Waveeditor (WaveLab) bearbeitet und in einer Audiomontage zu einem neuen Song zusammengefügt.



Dabei konnten Erfahrungen gesammelt werden, wie Songteile hart geschnitten oder weich überblendet werden und wie Audiomaterial durch Effekte wie Reverb, Delay, Equalizer etc. verfeinert oder verfremdet werden kann.

Digitales Fotoalbum

Die Schülerinnen und Schüler ließen sich in einem vor Ort eingerichteten Fotoatelier von einem Profi fotografieren oder machten selbst Fotos mit einer Digitalkamera. Dabei entstanden Einzel- und Gruppenbilder, Porträts und Gesamtansichten.



Diese wurden gescannt und am Computer mit Microsoft PowerPoint bearbeitet. Das Ergebnis war ein virtuelles Fotoalbum, das nicht nur Bilder enthielt, sondern auch Texte und Töne.

Online-Zeitung

Im Workshop Online-Zeitung wurde über die einzelnen Veranstaltungen der Medientage berichtet.



Die „Reporterteams“ besuchten die einzelnen Veranstaltungen und Workshops, fotografierten, interviewten und filmten. In der „Online-Zentrale“ wurden anschließend kurze Texte, digitale Fotos, digitale Tondokumente und kleine Videosequenzen mit dem Programm Microsoft Frontpage bearbeitet und als HTML-Webseiten ins Internet gestellt.

Dr. Susanne Pacher schloss die Jungen Medientage mit einer kurzen Rede ab. Ausgehend von dem Zitat des Journalisten U. Wechsler „Erst laufen, dann Radfahren lernen“ stellte sie die Bedeutung der neuen Medien heraus.

Während Medienkritiker das Erlernen der elementaren Kulturtechniken wie Sprechen, Lesen und Schreiben unter Verwendung des Buches in den Mittelpunkt ihrer Argumentation stellen (Laufen lernen), den Umgang mit den neuen Medien eher als spielerische Ergänzung sehen (Radfahren), wies Frau Dr. Pacher auf den Umstand hin, dass es keinen Sinn ergibt, Kindern und Jugendlichen den Computer, das Internet oder Computerspiele vorzuenthalten, da sie in einer Medienkultur aufwachsen.

Wichtig sei es, Kinder und Jugendliche aus dem passiven Medienkonsum herauszuholen und in eine aktive Rolle zu bringen, ihnen Erfahrungen zu ermöglichen, Medien verantwortungsvoll zu nutzen.

Gerade die Konstanzer Medientage hätten bewiesen, so Frau Dr. Pacher weiter, wie die neuen Medien – richtig eingesetzt – Kreativität freisetzen und soziale Kompetenz fördern.

Solche Veranstaltungen, die an ein breites Publikum gerichtet sind, seien notwendig, damit sowohl Kinder und Jugendliche in einem ihnen nicht vertrauten Umfeld ganz neue Medienerfahrungen sammeln und dadurch Medienkompetenz ausbilden können, als auch Eltern und Pädagogen vom positiven Einfluss der neuen Medien überzeugt werden.