



**IMST – Innovationen machen Schulen Top**  
Kompetenzorientiertes Lernen mit digitalen Medien

# **IM MEDIENDSCHUNGEL MIT GUSTAVO**

**ID 1857**

## **Projektbericht**

**Projektkoordinator/in**

**Terese Bischof**

**Christina Burkert-Lueger (Klassenlehrerin)**

**Yvonne Tsang (externe Mitarbeiterin, fachliche Beratung)**

**Institution(en)**

**IMST**

**PVS ZPC**

**Ort, Juli 2016**

# INHALTSVERZEICHNIS

## Inhaltsverzeichnis

<b>ALLGEMEINE DATEN</b> .....	<b>4</b>
Daten zum Projekt.....	4
Kontaktdaten .....	5
<b>AUSGANGSSITUATION</b> .....	<b>5</b>
<b>ZIELE DES PROJEKTS</b> .....	<b>6</b>
<b>MODULE DES PROJEKTS</b> .....	<b>7</b>
<b>PROJEKTVERLAUF</b> .....	<b>10</b>
<b>SCHWIERIGKEITEN</b> .....	<b>10</b>
<b>AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST</b> .....	<b>11</b>
<b>ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY</b> .....	<b>12</b>
<b>EVALUATION UND REFLEXION</b> .....	<b>13</b>
<b>OUTCOME</b> .....	<b>17</b>
<b>EMPFEHLUNGEN</b> .....	<b>18</b>
<b>VERBREITUNG</b> .....	<b>18</b>
<b>LITERATURVERZEICHNIS</b> .....	<b>18</b>
<b>BEILAGE</b> .....	<b>I</b>

## **ABSTRACT**

Kinder begleiten eine Figur auf ihrer Reise durch den „Medienschungel“ und lernen so den Medienbegriff kennen. In dem selbst entwickelten Stop Motion Clip führt der Weg an vielen Stationen vorbei, bei denen sie auf unterschiedlichste Medien trifft. In der Auseinandersetzung mit ihnen lernt die Figur, dass Medien zwar viele positive Aspekte aufweisen, aber auch Nachteile mit sich bringen. Die Kinder erfahren, was Medien für sie bedeuten, wie sie mit ihnen hantieren. Sie erwerben gleichzeitig soziale Kompetenzen im Bereich Teamarbeit und soziale Netzwerke.

Students join our main character on his/her journey through the „media jungle“ to get familiar with the theme. During the process of making their own stop motion clip, they will come across many kinds of media. Through identifying with the main subject, the pupils will experience the use of obsolete and current media and the ups and downs of dealing with them. The goal is to further develop their social competence, especially strengthening their teamwork abilities and handling social network related issues later in life.

### **Erklärung zum Urheberrecht**

"Ich erkläre, dass ich die vorliegende Arbeit (= jede digitale Information, z. B. Texte, Bilder, Audio- und Video-Dateien, PDFs etc.) selbstständig angefertigt und die mit ihr unmittelbar verbundenen Tätigkeiten selbst erbracht habe. Alle ausgedruckten, ungedruckten oder dem Internet im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt übernommenen Formulierungen und Konzepte sind zitiert und durch Fußnoten bzw. durch andere genaue Quellenangaben gekennzeichnet. Ich bin mir bewusst, dass eine falsche Erklärung rechtliche Folgen haben wird. Diese Erklärung gilt auch für die Kurzfassung dieses Berichts sowie für eventuell vorhandene Anhänge."

Terese Bischof, 10.07.2016

# 1 ALLGEMEINE DATEN

## 1.1 Daten zum Projekt

Projekt-ID	1857				
Projekttitel (= Titel im Antrag)	Digital Media - Orientierung im Medienschungel mit Gustavo				
ev. neuer Projekttitel (im Laufe des Jahres)	Im Medienschungel mit Gustavo				
Kurztitel	Im Medienschungel mit Gustavo				
ev. Web-Adresse	<a href="http://facebook.com/Gustavo-Medienschungel-187317931616371/">http://facebook.com/Gustavo-Medienschungel-187317931616371/</a>				
ProjektkoordinatorIn und Schule	Terese Bischof		PVS Zwi Perez Chajes		
Weitere beteiligte LehrerInnen und Schulen <i>Falls Lehrende nicht direkt mit Schülern/-innen arbeiten, dann bitte mit * nach dem Familiennamen kennzeichnen.</i>	Christina Burkert-Lueger (Klassenlehrerin)		Yvonne Tsang (externe Beratung, fachliche Leitung)		
Schultyp	Volksschule				
	<input type="checkbox"/> eLSA-Schule <input type="checkbox"/> ELC-Schule <input type="checkbox"/> ENIS-Schule <input type="checkbox"/> KidZ-Schule <input type="checkbox"/> IT@VS <input type="checkbox"/> Ökolog <input type="checkbox"/> Pilgrim				
Beteiligte Klassen (tatsächliche Zahlen zum Schuljahresbeginn; bitte jede Klasse separat angeben.)	<i>Klasse</i>	<i>Schulstufe</i>	<i>weiblich</i>	<i>männlich</i>	<i>Schülerzahl gesamt</i>
	3a	3	5	10	15
Ende des Unterrichtsjahres	1. Juli 2016				
Beteiligung an der zentralen IMST-Forschung <small>In der VS entfällt die S/S-Befragung.</small>	Lehrerbefragung:	<input checked="" type="checkbox"/> online	<input type="checkbox"/> auf Papier.		
	Schülerbefragung:	<input type="checkbox"/> online	<input type="checkbox"/> auf Papier.		
Beteiligte Fächer	D, SU, BE, WE, ME				
Angesprochene Unterrichtsthemen	Medienkompetenz, Digitale Medien, Kommunikationsmittel				
Weitere Schlagworte	Alltagsbezug, alte und neue Medien, Animation, Beobachtung durch Lehrpersonen, Berichte schreiben, Befragung von SchülerInnen, Cybermobbing, Datenschutz, soziale Netzwerke, Facebook und Postings, Grundschule/Volksschule, Informationsbeschaffung, Medienbegriff, Medientagebuch, Privatsphäre, projektorientierter Unterricht, Recherche, Safer Internet, Sheeplive, Stop Motion, Tonaufnahme, Unterhaltung,				

## 1.2 Kontaktdaten

<b>Beteiligte Schule(n)</b> - jeweils - Name	PVS Zwi Perez Chajes
- Post-Adresse	Simon-Wiesenthalgasse 3, 1020 Wien
- Web-Adresse	<a href="http://www.zpc.at">www.zpc.at</a>
- Schulkenziffer	90281
- Name des/der Direktors/in	Huberta Schwarz
<b>Kontaktperson</b> - Name	Terese Bischof
- E-Mail-Adresse	terese.bischof@gmail.com
- Post-Adresse (Privat oder Schule)	Simon-Wiesenthalgasse 3, 1020 Wien (Schuladresse)
- Telefonnummer (Schule)	Tel. Direktorin: 01-216 40 46 230

## 2 AUSGANGSSITUATION

Im Schuljahr 2014/15 wurde von Terese Bischof und Yvonne Tsang bereits ein ähnliches Projekt mit einer ehemaligen 4. Klasse Volksschule durchgeführt. Da die Klasse im Vorjahr (3. Klasse) bereits einen Stop Motion Clip produziert hat, wurde der Fokus nun auf die inhaltliche Auseinandersetzung und Ausarbeitung gesetzt. Aufgrund der damals aber recht abstrakten und offenen Aufgabenstellung (ein Informationsclip von Kindern für Kinder zu den Vorteilen aber auch Risiken neuer Medien), welche sich als große Herausforderung für Kinder und Betreuerinnen herausstellte, wurde das Projekt für dieses Jahr etwas adaptiert und beobachtet, eruiert und immer wieder angepasst, wie viel Spezifikation mindestens erforderlich ist, dass das Projekt gelingen kann.

Einerseits wurden konkrete Adaptionen vorgenommen wie:

- die Arbeitsaufträge spezifischer gestaltet (kurze Besprechung am Beginn jeder Stunde zu einzelnen Arbeitsschritten),
- der inhaltliche Rahmen enger gehalten (die zu bearbeitenden Medien wurden gemeinsam zusammengestellt,
- es gab eine ganz klare Vorgehensweise in Bezug auf die Gestaltung des Clips sowie theoretische Themengebiete, die anhand von Situationen bzw. den sheeplive Clips analysiert wurden, jedoch nicht in den Clip mit einfließen mussten) und
- einzelne Schwerpunkte wurden genauer herausgearbeitet (übergeordnete Medienbegriffe wurden vorgegeben, dazu recherchierten die Schüler und Schülerinnen auf vorgegebenen Internetseiten, die nach kindgerechtem Aufbau ausgewählt wurden).

Andererseits wurden die Kinder gerade bei der Umsetzung von Ideen in eine schlüssige Geschichte (die Geschichte wurde mit den Kindern gemeinsam erarbeitet, innerhalb dieser gab es aber noch Möglichkeiten zum Einbringen von eigenen Ideen der Schülerinnen und Schüler) wie auch beim Animieren selbst etwas mehr von den Betreuerinnen unterstützt, da diese noch keine Vorerfahrungen im Bereich Stop Motion hatten.

### 3 ZIELE DES PROJEKTS

<p><b>Ziele auf SchülerInnen-Ebene</b></p>
<p><i>Einstellung</i></p> <p>Die SchülerInnen sollen einen Einblick zu bewusstem und kritischem Umgang mit digitalen Medien erhalten. Welche Vorteile aber auch welche Risiken birgt die Nutzung von digitalen Medien? Wie können vor allem Kinder sich vor Übergriffen schützen und was können sie im Ernstfall unternehmen?</p>
<p><i>„Kompetenz“</i></p> <p>Im Rahmen des Projektes sind einerseits <b>fachliche</b> Kompetenzen erforderlich, wie beispielsweise das Bedienen einer Kamera und eines Computers mit dem dazugehörigen Stop Motion Programm (Animator HD), wie auch der Umgang mit Tonaufnahmegeräten bzw. einer App auf dem Smartphone zum Produzieren eigener Hintergrundmusik.</p> <p>Andererseits werden sowohl <b>emotionale</b> wie auch <b>soziale</b> Kompetenzen gefordert und gefördert. Organisationsfähigkeit, Zeitmanagement und Planungskompetenz ist ebenso von großer Bedeutung wie Teamfähigkeit zu zeigen und Problemlösungsstrategien zu entwickeln.</p> <p>Die Kinder suchten sich ihre Arbeitsbereiche weitestgehend selbst aus bzw. teilten sich dazu ein. Dazu zählten Tätigkeiten wie Geschichte ausbauen, Storyboard zeichnen, Requisiten herstellen, Setgestaltung allgemein, Figuren herstellen, Animieren bzw. Fotos schießen, Postings für das Facebook Profil erstellen. Insofern sollten sie sich ihrer eigenen Talente und Interessen bewusst werden, zu Teamarbeit fähig sein, sich im Team besprechen und auch Kompromisse finden und eingehen können.</p> <p>Außerdem sollten sie ihren Arbeitsplan möglichst selbst einteilen (Organisationskompetenz, Handlungskompetenz - wann wird gedreht, wann wird Ton aufgenommen, welche Requisiten werden wann und wo gebraucht, wer schreibt die Facebook-Berichte und Antworten auf Postings, wer ist gerade ohne Beschäftigung und geht selbständig auf die Suche nach Aufgaben).</p>
<p><i>Handlungen</i></p> <p>In einem ersten Gespräch wurden die Kinder mit dem Projektgedanken und Thema vertraut gemacht. Dabei wurde bereits berücksichtigt, was die Kinder unter dem Begriff „Medien“ verstehen und was sie bereits kennen (Erhebung anhand eines freiwilligen Mind-Map der Kinder bzw. einer Besprechung im Plenum). Anschließend füllten die Kinder einen Fragebogen zu deren Mediennutzung aus.</p> <p>Zuerst wurden Medien ausgewählt, mit denen sich die Kinder in Kleingruppen auseinandersetzen wollten. Anschließend wurde von den Projektbetreuerinnen Yvonne und Terese der Rahmen für eine Abenteuerreise gegeben. Innerhalb dieser Vorgabe konnten die Kinder eigene Wünsche und Ideen sowie Details für die Geschichte umsetzen. Die einzelnen Szenen wurden dann von den Kindern als Storyboard visualisiert, um letztendlich einen Kurzclip in Stop Motion Technik zu drehen.</p> <p>Ein grundlegender Umgang mit Medien sollte schon vorhanden sein, im Laufe des Projektes wird speziell auf den kritischen Umgang mit Internet, vor allem auf sozialen Netzwerken eingegangen.</p>

<b>Ziele auf LehrerInnen-Ebene</b>
<p><i>Einstellung</i></p> <p>Begleitend und unterstützend. Das Ergebnis des Projektes liegt in den Händen der Kinder, die Projektbetreuerinnen stellen hauptsächlich ihr fachliches Wissen zur Verfügung und helfen, Probleme zu lösen, bei denen die Kinder alleine nicht mehr weiter wissen.</p>
<p>„Kompetenz“</p> <p>Flexibel auf die Interessen, Ideen und Einstellungen der SchülerInnen eingehen. Fachliche und organisatorische Kompetenz um den Ablauf zu strukturieren.</p>
<p><i>Handlung</i></p> <p>Organisation und Planung des Projektverlaufes, Reflexion des Projektverlaufes , Hilfestellung und fachliche Beratung der Kinder während des Projektes.</p>
<b>Verbreitung</b>
<p><i>Lokal</i></p> <p>Präsentation in der Schule und eventuell der Schul-Homepage</p>
<p><i>Regional</i></p> <p>Einreichung bei diversen Projektwettbewerben (IMST – Award, media literacy award)</p>
<p><i>Überregional</i></p> <p>Abschließende Veröffentlichung via YouTube und Facebook</p>

## 4 MODULE DES PROJEKTS

Das Projekt untergliedert sich in vier Module.

### 1. Einführung in den Medienbegriff (September – Mitte Oktober)

#### ◦ Mind Map zum Thema Medien

(auf freiwilliger Basis → davon haben 1/3 der SchülerInnen etwas abgegeben [1 Mädchen 1/5 , 4 Burschen 2/5].

Zu diesem Zeitpunkt hatten die Kinder im Rahmen des Projektes noch keine Erfahrungen mit Medien gesammelt, es ging vor allem einmal darum, zu erheben, wie es um den Wissensstand der einzelnen Kinder bestellt ist und wie es um das Verständnis des Medienbegriffs an sich steht.

Zwei der Buben haben bereits hier gemeinsam eine Stichwortliste erarbeitet, wobei sie sehr gezielt auf Medien eingegangen sind (Musik, Videos, Fotos, Bilder, Internet, Google, Spiele, Skype). Weiters führten sie drei Bereiche auf, die für den Medienbegriff relevant sind, aber nicht direkt damit verbunden (einkaufen – verkaufen, Schularbeit, Büroarbeit).

Ein weiterer Bub stellte eine vielseitige Liste mittels Computer zusammen, nach Rücksprache mit der Klassenlehrerin stellte sich heraus, dass er Hilfe eines Erwachsenen hatte (was in diesem Fall legitim war, seine Leistung also nicht abwertete).

Der vierte der vier Buben erwähnte zu Musik, Zeitung, Foto, Fernsehen und Google zusätzlich noch Apps. Bei der Auflistung des Mädchens ergänzte sie zu Internet, E-Mail, Google, Skype, Bilder, Fotos und Spiele noch Facebook. Bei einer anfänglichen Erhebung, ob und wie viele Kinder soziale Netzwerke, insbesondere Facebook verwenden, zeigte sie zwar nicht auf, die Projektnehmerinnen (Y. Tsang und T. Bischof) konnten allerdings sehr schnell ihr ungesichertes Facebook-Profil ausfindig machen.

Bei allen fünf Mind Maps ließ sich zumindest ein gewisses Grundverständnis für den Medienbegriff herauslesen.

#### ◦ **Fragebogen zum Medienbegriff und zur Mediennutzung**

(alle ProbandInnen waren anwesend und haben den Fragebogen ausgefüllt → Fragebogenanalyse durchgeführt).

Die Befragung zum Medienbegriff und zur Mediennutzung wurde zu Beginn und gegen Ende des Projektes durchgeführt, um eine Veränderung des Wissenszuwachses beziehungsweise des Verständnisses zu eruieren. Während zu Beginn auch Dinge aufgelistet wurden, die mit dem Medienbegriff nichts zu tun hatten, wurden beim zweiten Fragebogen wirklich nur mehr Medien aufgezählt.

Beim zweiten Teil der Befragung wurde zusätzlich die Frage hinzugefügt, was die Kinder bei dem Projekt gelernt haben und was für sie am Wichtigsten war. Diese Frage wurde von lediglich drei Kindern nicht treffend beantwortet, alle anderen verwiesen auf die Fertigstellung des Filmes, Aspekte des verantwortungsvollen Umgangs mit sozialen Netzwerken und Teamarbeit.

#### ◦ **Exkursion**

▪ Besuch der Game City im Rathaus: Auf verschiedenen Stationen im Rathaus konnten sich die Kinder auf eine Reise durch die Geschichte von Internet und Computerspielen machen. Zuerst ging es in den Retro-Raum, in dem vor allem die älteren jump&run-Spiele präsentiert wurden. Besonders auffallend für die Kinder war hier die Grafik, die sich gerade bei Computerspielen in den letzten Jahren eindrucksvoll verbessert hat. Aber auch die Controller hatten einen hohen Aufforderungscharakter, diese einmal in Händen zu halten. Als Abschluss gab es eine Podiumspräsentation zu Internetsicherheit (insbesondere Passwörter) mit einem abschließenden Wettbewerb.

## **2. Hintergrundwissen zum Thema Medien (Mitte Oktober – Ende November)**

#### ◦ **Recherche zum Thema Medien**

▪ Internet [http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Kategorie: Medien](http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Kategorie:Medien)

Gemeinsam teilte die Klasse unter Anleitung die Medien in verschiedene Gruppen ein. Im ersten Schritt wurden die alten von neuen Medien unterschieden. Weiters differenzierten die Kinder die einzelnen Medien anhand ihres praktischen Einsatzes. Bücher und Zeitungen beispielsweise wurden gemeinsam den Printmedien zugeordnet. Bei Computer und Internet waren wir uns alle einig, diese Medien zu den neuen Medien zuzuordnen, die auch digitale Medien genannt werden. Im Zuge dieses Prozesses bemerkten die Kinder, dass Medien nicht immer ganz genau einer bestimmten Art zugeordnet werden können, sondern diese sich in ihren Anwendungsmöglichkeiten auch oft überschneiden.

#### ◦ **Sammeln von Informationen** für Präsentation vor der Klasse – Aufbereitung eines Referates



Bei diesem Auftrag ging es darum, relevante Informationen zu suchen und für die Klasse aufzubereiten, um über den jeweiligen Themenbereich ein kurzes Referat zu halten. Zu jedem Referat wurde ein Plakat gestaltet, einige Gruppen bereiteten auch Handouts vor.

- **Gestaltung eines Medienplakates**

Mit den gesammelten Informationen und Plakaten gestaltete die Klasse dann ein gemeinsames Medienplakat. Es wurde diskutiert und geplant, wie die einzelnen Bereiche zusammenpassen könnten und wie das Plakat letztendlich angeordnet wurde. Dieses Gemeinschaftsplakat hängt nahezu bis Projektende an der Pinnwand in der Klasse.

- **Auflockerung durch praktische Übungen**

Als Vorbereitung zum Drehprozess und vor allem zur Auflockerung der bis jetzt hauptsächlich noch geistigen Auseinandersetzung, produzierten die Kinder einige Werkstücke.

- **Pixelbild**

Mit Hilfe eines karierten Papiers sollten die Kinder ein eigenes Pixelbild erstellen. Ziel war es, dass sie eine Vorstellung davon entwickeln konnten, wie Bilder auf einem Computer dargestellt werden. Interessant war, dass vielen Kindern aufgefallen ist, die Pixelbilder sähen den alten Computerspielen im „Retroraum“ der Game City ähnlich. Einige Kinder konnten schließlich auch herleiten, was ein Unterschied zu der grafischen Darstellung damals und heute war – die Auflösung. Je kleiner die Pixel, also Kästchen auf dem Papier, sind, desto genauere und detailliertere Grafiken können erstellt werden.

- **Thaumatrop**

Ein Thaumatrop ist die erste Vorübung für einen bewegten Film aus Standbildern – also die Stop Motion – Technik.

Ein Motiv, welches aus zwei Teilen besteht, wird in Einzelteile zerlegt. Jeder Teil wird auf eine Seite einer Kartonscheibe gezeichnet. Diese Scheiben werden dann jeweils an der Rückseite aneinandergeklebt und an den Seiten mit einem Faden befestigt. Dreht sich die Scheibe jetzt schnell in eine Richtung erscheinen beide Einzelteile als ein Gesamtbild (Goldfisch im Glas, Vogel im Käfig, Kind mit Fußball...). Einige Kinder erfanden eigen zusammengesetzte Bilder, während ein Großteil bei den Vorgaben blieb.

- **Flip Book (Daumenkino)**

Die Erweiterung des Thaumatrops ist nun das Flip Book. Ein Bewegungsablauf wird auf mehreren kleinen Blättern in einzelne Sequenzen aufgeteilt und schließlich aneinandergeheftet. Lässt man die Seiten einzeln und schnell durch den Daumen blättern, ergibt sich ein kurzer Clip (rollende Kugel, steigender Drache...)

- **Start der Projektmappe:** Sammeln von Rechercharbeiten, hergestellten Requisiten usw.

In der Projektmappe, die die Schüler und Schülerinnen selbst gestalten konnten, sammelten die Kinder allerlei Materialien, die sich im Zuge des Projektes ergaben. Rechercharbeiten, Requisiten für den Film, freiwillige Arbeiten, Notizen und vieles mehr. Es wurde gemeinsam ein Inhaltsverzeichnis erstellt, dieses sollte von den Kindern laufend weiterentwickelt werden. Für diese Art der Projektmappen eignen sich besonders Fächermappen, da hier auch Werkstücke und andere Materialien aufbewahrt werden können. Auch die Urkunden, die am Ende ausgeteilt wurden, fanden ihren Platz in der Projektmappe.

### **3. Umsetzung des erworbenen Wissens in einem Stop Motion Clip** (Dezember – bis Ende des Schuljahres)

- Verwendung des Medienplakates als inhaltliche Grundlage

- Medienclip: Gustavo begibt sich auf eine Reise durch den Medienschungel, wobei er auf allerlei unterschiedliche Medien trifft. Aufgabenstellung an die Kinder war, Gustavo findet ein „Medien“, beschäftigt sich damit und lässt eine Reaktion erkennen.
- Erweiterung der Clips je nach Ideen der Kinder und Zeit

#### 4. Erstellung eines Facebook-Profiles für den Hauptcharakter des Clips

„Gustavo Medienschungel“ (Anfang Februar bis Ende des Schuljahres und darüber hinaus)

- Updates über seine Reise durch den Medienschungel mit Text- und Bild- bzw. Videopostings
- Reflexion über die Aktivitäten auf dem Profil, unterstützt werden diese Diskussionen durch die „sheeplive“-Clips zum Thema Safer Internet

## 5 PROJEKTVERLAUF

1. Einführung in den Medienbegriff September bis Mitte Oktober
2. Hintergrundwissen zum Thema Medien Mitte Oktober bis Ende November
3. Stop Motion Clip Dezember bis Ende des Schuljahres
4. Facebook-Profil Februar bis mindestens Ende des Schuljahres

## 6 SCHWIERIGKEITEN

Die Hauptproblematik beschränkt sich größtenteils auf die **technische Ausstattung**. Einerseits gibt es immer wieder Probleme mit der Internetverbindung der Schule, welches gerade bei Recherchetätigkeiten merklich wird. Andererseits ist auch die technische Ausstattung der Schule nicht optimal. Für die Klasse stehen lediglich zwei veraltete bzw. nicht immer funktionsfähige Standcomputer zur Verfügung, aus diesem Grund werden einige Geräte auch privat gestellt (ein Laptop von Terese Bischof, ein Laptop sowie zwei Kameras und Tonaufnahmegerät von Yvonne Tsang, Smartphones der Kinder bzw. ebenfalls von Terese Bischof und Yvonne Tsang). Zusätzlich ist die Betreuung durch die EDV-Abteilung etwas mühsam, da gerade beim Installieren von Programmen auf den Schulcomputern die Zustimmung des Administrators gebraucht wird, der aber nicht immer zur Verfügung steht.

Eine weitere Herausforderung zeigt sich in den **unterschiedlichen Voraussetzungen der Kinder**. Manche haben schon recht viel Medienerfahrung gesammelt, vor allem was Fernsehen und Computerspiele betrifft. Andere Kinder haben sich damit noch nicht so richtig auseinandergesetzt oder dürfen von zu Hause aus weniger Medien konsumieren. Grundsätzlich hat sich dies im Laufe der letzten Projektwochen aber schon ziemlich gut aufgelöst, da auch Eltern von dem Medienprojekt angetan waren und ihre Kooperation zeigten (z. B. wurden Computer-bzw. Handyverbote für Projektarbeiten gelockert). Gerade beim Medientagebuch wurde von einem Mädchen erwähnt, es dürfe zu Hause keinen Computer und fast keinen Fernseher verwenden, wobei bei ihr die Befürchtung aufkam, sie könne nun nichts oder nur sehr viel weniger als die anderen Kinder in das Medientagebuch schreiben. War zu Beginn der Schwerpunkt auf neue Medien (Computer, Internet, Satelliten- und Kabelfernsehen, Video- und Bildschirmtext) ausgelegt, wurde dieser dann auch durch alte Medien (Printmedien wie Zeitungen, Zeitschriften und

Bücher, audio-visuelle Medien wie Film, Fernsehen und Video und audio-technische Medien wie Radio, Schallplatten und Kassetten) ergänzt. Dies führte dazu, dass sich die Kinder erstens noch mehr mit dem Begriff „Medien“ auseinandersetzen konnten und schließlich noch mehr hatten, was sie in ihr Medientagebuch schreiben konnten.

Ein weiterer Faktor ist der **Zeitfaktor**. Ursprünglich waren zwei Unterrichtseinheiten (50 Minuten) am Freitag eingeplant. Reine Arbeitszeit sind dann meist nur um die 1,5 Stunden, was gerade beim Drehen von Stop Motion Szenen sehr knapp bemessen ist. Vor allem fällt durch diese zwei Einheiten auch Unterrichtszeit weg. Für den weiteren Projektverlauf wurde somit einmal besprochen, den Projekttag auf einen Donnerstag zu legen, bei dem auch 3 Stunden am Stück gearbeitet werden durfte. Um dennoch nicht mehr Unterrichtszeit wegzunehmen, einigten wir uns darauf, dass Yvonne und ich mit zwei Kleingruppen am Film weiterarbeiten, während Christina mit einer Gruppe Lernstoff erarbeiten und festigen konnte. Die Gruppen tauschten dann nach einer gewissen Zeit, so dass jedes Kind die Gelegenheit sowohl zum Drehen als auch für Fachunterricht bekam.

Hin und wieder machten sich kleinere Auseinandersetzungen in den Arbeitsgruppen bemerkbar. Manche Konstellationen arbeiten wirklich hervorragend im Team, sprachen sich ab und organisierten sich größtenteils selbständig. Andere Konstellationen wiederum neigten dazu, sich eher aufzuhalten als vorwärts zu treiben. Doch auch hier lässt sich eine merkliche Verbesserung an der Arbeitshaltung feststellen. Womöglich lag das auch daran, dass das **Belohnungssystem** etwas geändert wurde. In der Klasse gibt es eine Klassenwährung, sogenannte „Münzlis“ (bunte Chips in verschiedenen Wertigkeiten), die die Kinder bei Vergehen zahlen müssen oder bei guten Leistungen verdienen können. Diese können sie dann in unterschiedlicher Weise ausgeben (Ruhepausen, Toilettengang während der Stunde, Spiele wünschen und einiges mehr).

Ursprünglich war der Projekttag mit 30 Münzlis angesetzt und es wurden bei Verfehlungen Abzüge getätigt. Einige Kinder nahmen dies zum Anlass, nur mehr sehr langsam und schleppend zu arbeiten. Nun starteten die Kinder mit 0 Münzlis und bekamen einen gewissen Betrag für ihre Leistungen eines Projekttages. Dadurch wurden besonders motivierte Kinder stärker bestätigt und die weniger engagierten haben zur mündlichen Rückmeldung zusätzlich noch eine „finanzielle“ Rückmeldung ihrer Leistungen. Bei vielen Kindern wirkte sich dies auch so aus, dass sie mit der Zeit wieder zu mehr Motivation übergingen. Selbstverständlich gab es an jedem Projekttag auch immer wieder Kinder, die gerade keine Lust zum Arbeiten hatten und versuchten, sich davor zu drücken. In einem Team von drei Aufsichtspersonen funktionierte das aber sehr gut, dass man auf alle ein Auge werfen konnte.

Eine **fachliche Anforderung**, die sich als größere Herausforderung herausstellte, ist die Bild-Sekundeneinteilung. Werden für 1 Sekunde Film insgesamt 12 Bilder mit kleinen Bewegungen benötigt, waren es im Endeffekt ca. 3 – 6 Bilder pro Sekunde, Tendenz in fortgeschrittenen Projektphasen steigend.

## 7 AUS FACHDIDAKTISCHER SICHT – WIRKUNGEN VON IMST

Ein wesentlicher Aspekt dieses Projektes ist **projektorientiertes Arbeiten**, vor allem die Anbahnung von selbständigem Arbeiten der Kinder in Kleingruppen, also auch Teamarbeit.

### **Andere Unterrichtsformen (Projektarbeit, freie Arbeitseinteilung):**

Einerseits ist es erforderlich, dass die Kinder bereit sind, gemeinsam an etwas zu arbeiten, sich zu beraten und auch kritisch zu reflektieren. Bemerkbar wurde dies vor allem bei der Entwicklung und Umsetzung inhaltlicher Aspekte zum Ablauf der Geschichte, da es hin und wieder an Schlüssigkeit zwischen den einzelnen Szenen aber auch innerhalb dieser fehlte. Hier galt es, sich auszutauschen, verschiedene

Möglichkeiten in Betracht zu ziehen und gegebenenfalls an die BetreuerInnen heranzutreten und Hilfe zu holen.

Andererseits wurde von den Kindern viel Geduld abverlangt, da die Stop Motion Technik selbst eine sehr aufwendige und auch präzise Arbeit voraussetzt. Hierbei ist es immer wieder notwendig, gewisse Szenen aufgrund von Ungenauigkeiten noch einmal zu drehen oder zu adaptieren (Schlüssigkeit überarbeiten, Lichtverhältnisse korrigieren, unbrauchbare Fotos entfernen).

Machte sich zu Beginn des Projektjahres bei vielen Kindern eine gewisse Unsicherheit bemerkbar, sich selbst einzuteilen oder eine Tätigkeit zu suchen, konnten sich bereits nach den ersten Projekttagen einige der Schüler und Schülerinnen schon wesentlich selbständiger und ohne ständiges Nachfragen über einen längeren Zeitraum beschäftigen.

### **Verbesserung der Teamarbeit:**

Aufgrund von Erfahrungen aus Vorjahresprojekten entschieden sich die Projektnehmerinnen (Y. Tsang und T. Bischof) bewusst dafür, nicht immer die Gruppeneinteilung vorzunehmen, sondern die Kinder auch selbst entscheiden zu lassen, mit wem sie arbeiten wollten.

Zu Beginn fanden sich hauptsächlich Gruppen zusammen, die sich nach dem Kriterium der Freundschaft bildeten. Es stellte sich aber recht bald heraus, dass das nicht immer eine optimale Herangehensweise war, da oft die individuellen Stärken der Kinder nicht bestmöglich genutzt wurden (Kinder arbeiteten innerhalb einer Drehgruppe beispielsweise ausschließlich an Requisiten, während niemand sich um den Fortschritt der Szene kümmerte, Streitereien unter dominanteren Kindern oder auch eingeschränktes Engagement bei unselbständigeren Gruppen).

Nun nahmen die Projektnehmerinnen vorläufig die Gruppeneinteilungen vor und versuchten einerseits auf Freundschaften, Interessen und Stärken einzugehen, andererseits auch Kinder voneinander zu trennen, die nicht so gut miteinander auskamen.

Diese beiden Vorgehensweisen (einerseits Gruppen einzuteilen, dann aber auch wieder Kinder selbst zu Einteilungen zu animieren) lösten sich bis Ende des Projektes immer wieder ab, je nach Bedarf bzw. auch gruppendynamischer Situation. Bei einigen Kindern klappte es dann aber doch so gut, dass sie sich meistens ihre Aufgaben und Gruppen selbst aussuchen konnten.

Ein weiterer Aspekt, den es zu berücksichtigen galt, waren Kinder, die sich in dieser Art der freien Projektarbeit eher schwer taten und oft unruhig bis störend agierten, in ihrer Einstellung und Motivation zu bestärken, etwas zu dem Projekt beizutragen. Insofern war es ein Anliegen, Kindern mit geringerer Aufmerksamkeitsspanne gleich schon zu Beginn des Projekttages einem ansprechenden, selbstgewählten Arbeitsbereich zuzuordnen, um Störfaktoren frühestmöglich entgegenzuwirken und sie durch frühe Erfolgserlebnisse allgemein zu motivieren. Es stellte sich heraus, dass gerade Kinder, die vorerst von ansprechenden Arbeiten aufgrund ihres kontraproduktiven Verhaltens öfters ausgeschlossen wurden und so noch auffälliger wurden, bei der Einbindung schon zu Beginn des Projekttages ihr Störverhalten auch gegen Ende reduzierten.

Außerdem ließ sich feststellen, dass Kinder, die zu Beginn recht forsch mit anderen KollegInnen umgingen, weil diese gerade nicht das machten, was von ihnen erwartet wurde, immer mehr an ihrem Tonfall arbeiteten und versuchten, sensibler darauf einzugehen. So wurde etwa weniger kritisiert und geschimpft und mehr Hilfestellung angeboten bzw. auch nachgefragt, wo Hilfe gebraucht werden könnte. Diesen Punkt erwähnten viele Kinder auch in der Reflexion zum Projekt.

## 8 ASPEKTE VON GENDER UND DIVERSITY

Die Klasse besteht aus 15 Kindern, davon gibt es 5 Mädchen und 10 Buben. Während der Arbeit am Projekt ließen sich keine wesentlichen geschlechtsspezifischen Unterschiede erkennen. Aufgrund von Beobachtungen der Projektleiterinnen können folgende Aspekte erwähnt werden:

### **Engagement bei der Umwandlung des Klassenzimmers zum Drehort**

Als die Projektnehmerinnen an den ersten Drehtagen die Klasse betraten, befanden sich alle Kinder noch in ihrer Jausenpause. Ein Teil der Buben, ungefähr die Hälfte, spielten am Gang Fußball, während sich der andere Teil inklusive der Mädchen in der Klasse aufhielten und dort ihre Jause aßen oder spielten. Die Vorbereitungen starteten erst mit unserem Auftrag. Da dadurch sehr viel Zeit verging, einigten wir uns mit den Kindern, dass diese bereits in der Pause von selbst Tische, Sessel und Schultaschen auf die Seite stellen sollten, sodass gleich mit dem Aufbau von Computern, Kameras und Hintergrundbildern gestartet werden konnte. Diesen führten sie ohne weitere Diskussionen aus. Beim Aufbau waren meist drei bis fünf Mädchen beteiligt, während zwei bis vier Buben daran mitwirkten. Als die Kinder einmal darauf angesprochen wurden, warum immer dieselben am Vorbereiten beteiligt waren, äußerte sich ein Bub, dass Aufräumarbeiten ja Mädchensache sei. Dieser Kommentar wurde sogleich aufgegriffen, nachgefragt, warum er das glaubte. Es kam eine zurückhaltende Antwort, dass das so sei. Die Frage, ob er nicht helfen wolle, damit alle etwas schneller mit Drehen beginnen könnten und ob das nicht egal sei ob Mädchen oder Bub, es dürfen ja auch alle gleichermaßen mit den Geräten arbeiten, bejahte er und half, zwar schwerfällig, aber doch mit. Eine weitere Äußerung in dieser Richtung wurde schließlich nicht mehr, zumindest vor Lehrpersonen getätigt.

Während der Arbeitszeit teilten sich die Tätigkeiten der Kinder sehr ausgewogen auf. Buben als auch Mädchen beteiligten sich gleichermaßen an kreativen Parts wie Zeichnen, der Produktion von Requisiten und der Verschriftlichung von Postings. Auch bei technischen Kompetenzen erwiesen sich beide Geschlechter als gleichermaßen begeisterungsfähig und begabt. Ebenso bei der selbständigen Suche nach möglichen Tätigkeiten ist die Motivation von Buben und Mädchen sehr ausgewogen und geschlechtsunspezifisch, bei manchen weniger, bei manchen mehr. Sowohl bei Buben als auch bei Mädchen ließ sich in vielen Fällen ein gesteigertes Engagement zur Selbstbeschäftigung erkennen.

Am Ende der Arbeitszeit gehörte es zur Verantwortung der Kinder, den Raum wieder für den Unterricht vorzubereiten, Stühle und Tische wurden zurechtgeschoben, Verunreinigungen entfernt und Requisiten weggeräumt. Sowohl Buben als auch Mädchen übernehmen gleichermaßen die Aufbewahrung von Materialien, die an folgenden Projekttagen von der gesamten Gruppe benötigt wurden und beteiligten sich, unter gelegentlichem Auffordern, am Wegräumen.

Um jedoch eine allgemeingültige Aussage zu geschlechtsspezifischen Unterschieden und Merkmalen zu treffen, ist die Gruppe einerseits zu klein, andererseits die Beobachtungszeit während des Projektes zu kurz.

Der Migrationshintergrund an dieser Schule ist allgemein ein sehr hoher, auch wenn Kinder in Österreich geboren und hier aufgewachsen sind, haben die meisten von ihnen Eltern oder Großeltern aus unterschiedlichen Herkunftsländern. Viele Kinder wachsen mehrsprachig auf und werden bereits in der ersten Klasse Volksschule sowohl in Deutsch als auch in Hebräisch alphabetisiert. Es lässt sich sowohl schriftlich als auch mündlich oftmals eine unsichere Anwendung von Satzstrukturen erkennen. Diskriminierende Äußerungen der Kinder aufgrund verschiedener Herkunft kamen während der Projektzeit nicht auf. Neckereien mit Namensgebungen hatten in der Halbzeit der Projektphase einmal einen Höhepunkt, dies ebte aber nach Einschreiten der Lehrpersonen wieder ab. Grundsätzlich waren das aber keine diskriminierenden Äußerungen aufgrund der Herkunft, sondern Hänseleien unter Kindern.

## 9 EVALUATION UND REFLEXION

### ☐ Ziele

#### o SchülerInnen-Ebene

### ☐ Medienbildung

Der Begriff „Medien“ ist nach wie vor ein sehr breit gefächertes Gebiet, dieses zu erfassen war und ist für einige Kinder nicht einfach nachzuvollziehen. Wurden beispielsweise noch Gegenstände wie „Hose“ oder „Shirt“ in der ersten Fragebogenerhebung angegeben, grenzte sich das Verständnis um diesen Begriff bei der zweiten Erhebung merklich ein.

Die Erkenntnis, dass Medien zur Informationsbeschaffung und -übermittlung, sowie zu Kommunikations- und Unterhaltungszwecken dienen, konnte doch weitestgehend festgestellt werden.

Auch ein einigermaßen kritischer Zugang zu Medien konnte bei den Kindern erkannt werden. So wurden von den Kindern vor allem folgende zwei Aspekte selbst erkannt und verbalisiert: „Nicht alles, was im Internet steht, stimmt.“ Und: „Stelle keine persönlichen Informationen (Fotos, Videos, Adresse, Telefonnummer) in das Internet, denn das Internet vergisst nie.“

### ☐ Soziale Kompetenz

Eine wesentliche Anforderung während des Projektprozesses war es, dass sich die Kinder selbständig für gewisse Aufgaben entscheiden, die sie eigenständig, mit Hilfe der anderen Kinder, jedoch mit möglichst wenig praktischer Unterstützung durch die Projektbetreuerinnen, lösen sollten. Das konnten kreative Tätigkeiten wie die Herstellung von Requisiten, das Erfinden von neuen Szeneinhalten oder auch die Dreharbeiten selbst sein. Hierbei galt es, gemeinsam zu überlegen, zu organisieren, zu planen, einzuteilen und schließlich durchzuführen. Auch wenn Meinungsverschiedenheiten bei solchen Prozessen nicht wegzudenken sind, kommt es doch darauf an, wie diese dann gelöst werden. Gegenseitige Angriffe sind dann auch keine Seltenheit, spannend wird es dann, wenn die Kinder selbst merken, dass ein miteinander besser funktioniert als ein gegeneinander.

Der Fokus der Gruppe änderte sich nun von der Ausgangsfrage „Was will oder brauche ich?“ dahingehend zu „Was will oder braucht die Gruppe?“.

### ☐ Soziale Netzwerke

Da auch bereits immer jüngere Kinder, weit unter der erlaubten Altersgrenze, in sozialen Netzwerken vertreten sind oder Chatfunktionen wie WhatsApp oder Skype benutzen, stellt sich die Frage, wie man damit umgeht. Eltern auf die rechtlichen Rahmenbedingungen aufmerksam zu machen ist eine Sache, es kann aber nicht davon ausgegangen werden, dass Eltern gleichermaßen in die Freizeitaktivitäten ihrer Kinder eingebunden werden. Insofern ist es naheliegend, Kinder langsam aber gezielt auf den Umgang mit sozialen Netzwerken vorzubereiten.

Sehr hilfreich und als motivierender Anstoß, um sich mit solch einer Thematik kindgerecht auseinanderzusetzen, haben sich die „Sheeplive“-Comics erwiesen (<http://at.sheeplive.eu/>), die in 9 verschiedenen kleinen Kurzfilmen gewisse Problematiken aufgreifen, die mit dem Gebrauch des Internets und sozialen Netzwerken aber auch in der persönlichen Begegnung entstehen können (Phishing, Grooming, Sensibilisierung für Cybermobbing und Cyberstalking, Diskriminierung und Rassismus im Internet, Schönheitsideale). Zu einigen dieser Clips gibt es auch noch speziell darauf abgestimmte Quizzes, die die Kinder lösen und damit Punkte sammeln konnten. Auf einer selbst angefertigten Punkteliste

konnten sich die Kinder ihre erreichten Punkte bei den jeweiligen Quizzes eintragen und so selbst beobachten, ob und inwiefern sich die Antworten verbesserten.

Um auch eine praktische Auseinandersetzung zu fördern, erstellten die Projektbetreuerinnen am Ende des ersten Semesters ein Facebook-Profil von der Figur „Gustavo Medienschungel“, anhand dessen die Kinder Einblicke zu Umgangsformen in sozialen Netzwerken erhielten. Gestellte Problemsituationen, wie beispielsweise Kränkungen, wurden aufgegriffen, von den Kindern besprochen und gemeinsam nach einer geeigneten Lösung gesucht (Antworten – wenn ja, wie? Oder doch ignorieren?).

Schlagworte wie **Netiquette** (Wie verhalte ich mich angemessen im Internet?), **Privatsphäre und Datenschutz** (Was gebe ich im Internet wem von mir preis?) oder auch **Sicherheitseinstellungen** (Woher weiß ich, wer auf mein Profil zugreifen kann? Wie kann ich mein Profil schützen?) werden den Kindern auf diese Art möglichst greifbar erläutert, es wird aber auch nicht zu sehr in die Thematik eingetaucht, da dies doch etwas zu abstrakt für diese Altersstufe wäre.

So wurden Problemsituationen gemeinsam und in einem geschützten Rahmen aufgegriffen und behandelt, denen die Kinder auch alleine gegenüberstehen könnten, für die sie jetzt aber Handlungsmöglichkeiten erfahren haben, welche sie gegebenenfalls einsetzen können.

## ☒ **Teamwork**

Die Herausforderung hierbei bestand darin, Arbeitsaufträge selbständig nach Stärken und Interessen einzuteilen und diese gemeinsam durchzuführen.

Gerade zu Beginn des Projektjahres war bei vielen Kindern eine gewisse Unsicherheit in Bezug auf selbständige Arbeitsprozesse bemerkbar. Das äußerte sich beispielsweise oftmals in der Frage: „Was soll ich jetzt tun?“ Sich selbst umzusehen und auf die Suche nach Aufgaben zu machen, war für einige Kinder nicht selbstverständlich. Dieser Umstand änderte sich schon nach einigen Projekttagen dahingehend, dass auch schon Vorbereitungen von den Kindern noch vor Eintreffen der Projektbetreuerinnen eigenständig getätigt wurden (folglich mehr Zeit zum Drehen).

Obwohl ein paar Kinder nach wie vor gerne alleine arbeiteten, wurden hierbei auch Veränderungen in Gruppenkonstellationen bemerkbar. Auch in Gruppen, die sich willkürlich oder unter Anleitung der Projektbetreuerinnen zusammenfanden, war ein Zusammenarbeiten über einen längeren Zeitraum hinweg möglich, da die Kinder bemüht waren, ein Gesamtbild im Auge zu behalten und auch immer wieder bei anderen Gruppen nachfragten, ob gerade Hilfe benötigt wird. Die Aufmerksamkeit weg von den Betreuungspersonen hin zu den Kindern zu lenken, war ein wesentlicher Schritt in Richtung Selbständigkeit und Teamwork.

## o LehrerInnen-Ebene

### ☒ **Unterstützende Begleitung**

Wie viel Begleitung ist im Vergleich zum Vorjahresprojekt notwendig, um an das gewünschte Ergebnis (eine verständliche Umsetzung eines dramaturgischen Rahmens in einem Stop-Motion-Film) zu erreichen?

Während im Vorjahresprojekt der Rahmen sehr frei gehalten wurde (die Einteilung der Arbeitsgruppen wurde von den Kindern selbst vorgenommen, auch die Themenbereiche wurden eigenständig ausgesucht, die Geschichte in der Kleingruppe alleine ausgearbeitet, sowie die einzelnen Arbeitsschritte innerhalb der Gruppe selbst organisiert und durchgeführt), waren die Vorgaben dieses Jahr etwas präziser formuliert.

Die Vorgängerklasse hatte schon Erfahrungen im Umgang mit den Geräten gesammelt und selbständiges Arbeiten innerhalb eines Projektes war ihnen geläufig. Dennoch kam es immer wieder zu kleineren

Unsicherheiten innerhalb der Arbeitsgruppen, wie die Geschichte fortgesetzt, wie die Idee dann schließlich zur Umsetzung gebracht werden könnte oder es traten technische Fragen zu der Gestaltung von Requisiten auf. Durch diese Unklarheiten kam es dann immer wieder zu Verzögerungen, was sich einerseits bei der Drehzeit bemerkbar machte (einige Filmchen mussten dann mit einem sehr raschen Ende auskommen), andererseits auch bei der Nachbearbeitung (ursprünglich war geplant, dass die Kinder ihre Clips selbst vertonen konnten und sich dazu auch mit dem Programm auseinandersetzen mussten) nicht ausreichend Zeit vorhanden war, um mit den Kindern alles zu erarbeiten und sie experimentieren zu lassen.

Bei diesem Durchlauf wurde schon wesentlich mehr angeleitet. Das Projektjahr begann zuerst mit einem Überblick zu dem Thema, in dem die Kinder erst einmal recherchieren konnten. Hierzu durften sie sich die Gruppen und Themen frei auswählen. Als es dann daran ging, gemeinsam eine Handlung zu finden, stand bereits ein gewisser Rahmen fest: Eine Figur spaziert durch den Medienschungel und stößt währenddessen immer wieder auf ihr bis jetzt noch unbekannte Medien. Der Name für die Figur wurde von der Klasse in einer demokratischen Abstimmung gewählt, die einzelnen Szenen wurden mit den Kindern gemeinsam abgesprochen, Details innerhalb der Szene durften die Drehgruppen selbst noch ergänzen. Vorerst durften sich die Gruppen selbst einteilen, als nach einiger Zeit doch immer wieder kleinere Auseinandersetzungen auftraten, geschah die Gruppeneinteilung dann auch unter Einbindung der Projektbetreuerinnen. Dadurch mischten sich die Kinder etwas mehr durch, arbeiteten auch mit KollegInnen zusammen, mit denen sie noch nicht so viel Erfahrung gesammelt hatten und mussten sich auch in neuen Situationen zurechtfinden, durchsetzen oder auch einmal nachgeben.

Des Weiteren wurde auch etwas mehr Hilfestellung während der Drehphasen, Anregungen zur praktischen Umsetzung von der Idee zur Szene, inhaltliche Vorschläge oder Unterstützung bei schriftlichen Tätigkeiten gegeben.

## ☐ Wie wird der Erfolg festgestellt?

### o Beobachtung

Ob und inwiefern die Gruppe ein harmonisches Arbeitsklima zustande brachte, wurde hauptsächlich durch Beobachtung der Projektbetreuerinnen eruiert. Da das Projekt über das gesamte Schuljahr kontinuierlich einmal die Woche gehalten wurde, ließ sich so gut beobachten, wie sich eine produktive Atmosphäre in der Klasse etablierte.

In einem Projekttagebuch wurden grundlegende Arbeitsschritte geplant und festgehalten sowie auch auf gruppenspezifische Aspekte eingegangen.

### o Auswertung Fragebogen

☐ Evaluation des Fragebogens (Ist-Zustand zu Medienkenntnis und Mediennutzung → **Was verändert sich durch die Auseinandersetzung mit Medien, den Sheeplive Clips und der Produktion des eigenen Clips?** Die Figur in dem Clip soll Empathie fördern bzw. den Kindern den Blick auf die eigene Gefühlslage in bestimmten Situationen erleichtern).

o Protokoll der Mediennutzung in einem Medientagebuch

o Schlüssigkeit des Stop Motion Clips: Wird genügend auf die unterschiedlichen Medien eingegangen? Hat die Geschichte einen roten Faden?

o Reflexion des Medienumgangs der Kinder mit Hilfe des Facebook Profils

## ☐ Welche Aktivitäten werden jetzt schon für die Evaluierung gesetzt?

o Fragebogen zu Beginn und gegen Ende des Projektverlaufes



o Projekttagbuch mit Reflexion und Beobachtungen von Lehrerinnenseite

o Medientagebuch mit Mediennutzung, was gemacht wurde und auf freiwilliger Basis die Auswirkungen der Mediennutzung von Seite der Kinder

**☒ Wie soll das Ergebnis dargestellt werden?**

o Beobachtung des Arbeits-/Entwicklungsprozesses der Kinder – Festhalten von Besonderheiten im Projekttagbuch.

o Die Auseinandersetzung mit dem Medienbegriff wird in einem Stop-Motion-Clip dargestellt.

**☒ Wie wird es den SchülerInnen rückgemeldet?**

o In Form eines Abschlussgespräches: Was verstehen die Kinder unter dem Medienbegriff? Was haben sie in diesem Jahr im Laufe des Projektes gelernt, was hat ihnen gefallen und was nicht so?

o Urkunde: Diese ist in unterschiedliche Teilbereiche gegliedert – Medienkompetenz (Recherche/Medienplakat, Sheeplive, Facebook-Postings), Aktivitäten (Storyboard, Requisiten und Hintergrund, Drehen [Animieren, Kamera, Laptop], Music Maker, Organisation/Planung, Teamwork, Projektmappe). Jeder Punkt wird mit einem individuellen Smiley der für die Leistungen des jeweiligen Kindes aussagekräftig ist, bewertet.

## 10 OUTCOME

SchülerInnen-Ebene:

- Thaumotrop
- Flip Book
- Medienplakat
- Stop-Motion-Clip: Gustavo wandert durch den Medienschungel
- Projektmappe

LehrerInnen-Ebene:

- Fragebogen
- Anleitungen zum Erstellen von Thaumotrop, Flip Book, Bechertelefon
- Software Liste
- Urkunde (Nachweis ihrer Kompetenzen) zum Projektabschluss
  - Medienkompetenz
    - Recherche/ Medienplakat
    - Sheeplive
    - Facebook - Postings
  - Aktivitäten
    - Storyboard
    - Requisiten und Hintergrund

- Drehen (Animieren, Kamera, Laptop)
- Music Maker
- Mitarbeit
  - Organisation/ Planung
  - Teamwork
- Produkte
  - Bastelanleitungen
- Datenträger (USB Stick) mit dem finalen Clip

## 11 EMPFEHLUNGEN

In erster Linie gilt es dort anzusetzen, wo die Kinder sich sicher fühlen. Gerade bei einem Thema wie der Mediennutzung ist es wichtig, auf die unterschiedlichen Kenntnisse und vor allem auch die familiären Hintergründe einzugehen. Im Volksschulalter sind die Regeln im Elternhaus von Kind zu Kind teilweise noch sehr different und müssen selbstverständlich berücksichtigt werden (darf ein Kind schon alleine das Internet verwenden, wenn ja unter welchen Bedingungen? Wie viel Zeit darf das Kind pro Tag/pro Woche mit Computer oder Fernseher verbringen, für welche Tätigkeiten?)

Weiters ist es von Vorteil, genügend und einigermaßen leistungsstarke Geräte zu verwenden. Gerade beim Drehen kann es für die Kinder sehr langwierig werden, wenn z.B. Computer zu lange zum Laden brauchen um Bilder abzuspeichern. Dadurch erhöht sich die Gefahr, dass Unruhe entsteht. Eine räumliche Aufteilung für unterschiedliche Arbeitsaufträge ist ebenfalls von Vorteil, damit sich die Kinder nicht so leicht ablenken (lassen). Das ist natürlich von den Bedingungen des Schulstandortes abhängig.

Ein BetreuerInnenteam, das den Kindern konstruktive Zusammenarbeit vorlebt ist von Vorteil, gerade so lernen die Kinder am besten, sich zu besprechen und Einigungen zu finden.

Abschließend kann noch erwähnt werden, dass eine genaue Planung zu Projektbeginn zwar von erheblichem Vorteil ist, diese aber erfahrungsgemäß schon nach wenigen Projekttagen vollkommen anders umzusetzen ist. Es gilt besonders, sich an den Arbeitsrhythmus der Kinder anzupassen, sie gegebenenfalls zu motivieren aber ihnen auch Pausen zu gewähren, um ihnen die Freude am Projekt nicht zu nehmen. Positive Bestärkungen im Sinne von authentischem verbalen Lob oder einem Belohnungssystem, wie das der Münzlis, haben sich als effektiv erwiesen, Kinder in ihrem Engagement zu unterstützen.

## 12 VERBREITUNG

Klassenintern: In Form von Referaten wurden die unterschiedlichen Recherchearbeiten der Klasse vorgestellt.

Schulintern: Präsentation des Clips bei der Abschlussfeier zum Schuljahresende vor Verwandten und Freunden.

Regional und überregional: Der Prozess wurde auf Facebook dokumentiert in Form eines Profils der fiktiven Figur „Gustavo Mediendschungel“), Uploaden des Clips auf Youtube, Einreichung zu einem Projektwettbewerb (IMST – Award, media literacy award).

- E-Lecture     Lehrerfortbildung/Schilf  IMST-Tag (März)     Startup bei der IMST-Tagung (Sept.)
- E-Education-Tagung     E-Learning-Didaktik-Tagung     KidZ-Symposium     E-Learning meets Learndesign
- eLSA-Netzwerk  ELC-Netzwerk     ENIS-Netzwerk  KidZ-Netzwerk

## 13 LITERATURVERZEICHNIS

### Internetlinks

#### Thaumatrop

Hellokids.com: Thaumatrop Fußball. Online unter [http://de.hellokids.com/c\\_29142/basteln/das-fussball-thaumatrop](http://de.hellokids.com/c_29142/basteln/das-fussball-thaumatrop) (10.07.2016)

goingweird.de: Thaumatrop Goldfisch. Online unter <http://goingweird.de/bastelbogen-fur-kleine-leute/> (10.07.2016)

Medienkindergarten: Thaumatrop Vogel im Käfig. Online unter <http://medienkindergarten.wien/medienpraxis/video-fernsehen/bewegte-bilder-wir-basteln-eine-wunderscheibe/> (10.07.2016)

#### Flip Book

Teach-ICT: Flip book animation. Online unter [http://www.teach-ict.com/gcse\\_new/software/animation/miniweb/pg2.htm](http://www.teach-ict.com/gcse_new/software/animation/miniweb/pg2.htm) (10.07.2016)

#### Bechertelefon

kidsweb.de: Bechertelefon. Online unter <http://www.kidsweb.de/experi/bechertelefon.htm> (10.07.2016)

#### Recherche

Wiener Bildungsserver - Verein zur Förderung von Medienaktivitäten im schulischen und außerschulischen Bereich (gegründet 1997). Kategorie: Medien. Online unter <http://kiwithek.kidsweb.at/index.php/Kategorie:Medien> (10.07.2016)

#### Sicherheit im Internet

eSlovensko: Aufklärung über Chancen und Risiken von Internet, Handy & Co. Online unter [www.at.sheeplive.eu](http://www.at.sheeplive.eu) (zuletzt online am 08.07.2016, Seite immer wieder offline)

auch abrufbar auf youtube:

#### SheepliveCartoons

Der Ausposauner: <https://www.youtube.com/watch?v=wz0TOpMK3UI> (10.07.2016)

Der verheimlichte Freund: [https://www.youtube.com/watch?v=NE\\_iZnLpvps](https://www.youtube.com/watch?v=NE_iZnLpvps) (10.07.2016)

Die Krone der Schönheit: [https://www.youtube.com/watch?v=NE\\_iZnLpvps](https://www.youtube.com/watch?v=NE_iZnLpvps) (10.07.2016)

Neunundneunzig: <https://www.youtube.com/watch?v=LSVIAZld0Ew> (10.07.2016)

Oben ohne Pelz: <https://www.youtube.com/watch?v=tVY5X1-cbVo> (10.07.2016)

Rache: <https://www.youtube.com/watch?v=CMxMAqFxFo> (10.07.2016)

Rülps: <https://www.youtube.com/watch?v=LYj9FpkFXTI> (10.07.2016)

Tanz nicht mit dem Wolf: [https://www.youtube.com/watch?v=NE\\_iZnLpvps](https://www.youtube.com/watch?v=NE_iZnLpvps) (10.07.2016)

Weißer Schaf: <https://www.youtube.com/watch?v=LSVIAZld0Ew> (10.07.2016)

Blick Wechsel: Sheeplive-Filme

<https://www.youtube.com/watch?v=tVY5X1-cbVo&list=PLFNftnes5CS87Ag3W7xmnCYrdpBKhxxoH>  
(10.07.2016)

Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT): Safer Internet:

<https://www.saferinternet.at/sheeplive/> (10.07.2016)

#### Weiterführende Links

Österreichisches Institut für angewandte Telekommunikation (ÖIAT): Safer Internet. Online unter  
<https://www.saferinternet.at/> (10.07.2016)

## BEILAGE

- 1) Clip – Im Medienschungel mit Gustavo: <https://youtu.be/v8TsX55783Q>
- 2) Projekttagbuch.pdf
- 3) Fragebogenanalyse.pdf
- 4) Medientagebuchanalyse.pdf
- 5) Urkunde Beispiel.JPG
- 6) Urkundenvorlage Seite 1 – Vorderseite.jpg
- 7) Urkundenvorlage Seite 2 – Rückseite.jpg