Wassermusik – Ein Medienprojekt in der Grundschule

Erste Einheit: Prolog – Ideensammlung

Als Einstieg hören die Kinder gemeinsam die Wassermusik von Händel. Die Kinder werden nach ihren Assoziationen gefragt. Alle Ideen zum Thema werden auf der Tafel gesammelt. Anschließend bekommen die Kinder anhand von zwei Beispielen Möglichkeiten vorgestellt, Wasser akustisch und visuell festzuhalten. Die Kinder sammeln erste Ideen, wo überall in ihrer Umgebung Wasser zu finden ist. Diese Sammlung ist Ergebnis des ersten Tages und dient als Arbeitsgrundlage für die darauf folgenden Gruppenarbeiten. Bei dieser Einheit kommt es darauf an, den Kindern zu vermitteln genau zuzuhören. Welche verschiedenen Wassergeräusche gibt es? Wo sind sie zu finden? Wie können sie in Bildern und Tönen festgehalten werden? Phantasie und Vorstellungskraft der Kinder können sich hier frei entfalten und sie lernen, aus der Fülle der natürlichen Geräuschkulisse gezielt ein Geräusch auszuwählen. Die Medien Fotokamera und Kassettenrekorder sind dabei Hilfsmittel, die Geräusche festzuhalten. Gemeinsam planen die Kinder, wo und wie sie die Wassergeräusche in ihrer Umgebung finden und mit Hilfe der Medien aufzeichnen können.

Zweite Einheit: Fotografieren und Audioaufnahmen sammeln

Gemeinsam wird das Ergebnis des Vortages aufgegriffen und es werden Vorschläge gesammelt, wie und wo sich Wasser auditiv und visuell festhalten lässt. Dann begeben sich die Kinder in Kleingruppen ausgestattet mit digitalem Fotoapparat und Kassettenrekorder auf die Suche nach Wasserbildern. Sie sammeln ihre Fotos und Audioaufnahmen vom Wasser. Am Ende des Tages werden die Aufnahmen gemeinsam gesichtet. Diese Einheit kann mehrmals mit wechselnden Kleingruppen durchgeführt werden. Sinnvoll ist es, mit altersgemischten Gruppen zu arbeiten, so dass die Jüngeren sich an den Älteren orientieren können. Die Arbeit mit Fotografie ermöglicht es den Kindern Dinge aus einer anderen Perspektive zu betrachten, genau hinzuschauen, Ereignisse zu dokumentieren und anderen ihre Lieblingsbilder vorzustellen. Bereits sehr früh können Kinder selbst fotografieren, wobei die Bilder anfangs noch stark vom Zufall geprägt sind, bis die Kinder dann den Fotoapparat ruhig halten und Ausschnitte gezielt durch den Sucher auswählen können. Auch mit dem Kassetten- oder mp3-Rekorder können die Kinder bereits sehr früh umgehen. Viele Kinder kennen auch von zuhause „My first Sony“ oder ähnliche Produkte. Wichtig ist es, die Kinder anzuleiten und sie zum genauen Hinhören zu animieren. Generell sollte mit einem externen Mikrofon gearbeitet werden, da damit erstens ein besseres Ergebnis erzielt wird und die Kinder außerdem gezielter die Geräusche „einfangen“ können. Zur Vorbereitung dieser Einheit können zusätzlich Foto- und Audiospiele gemacht werden, die es den Kindern später erleichtern mit dem Fotoapparat und dem Kassettenrekorder gezielt umzugehen. Im Anhang finden sich dazu einige Beispiele.

Weitere Wasserassoziationen

Die Foto- und Audio-Aufnahmen werden nun ergänzt. Einerseits durch selbst gemalte Bilder zum Thema Wasser, die dann eingescannt und in die Wasser-Bildergalerie aufgenommen werden. Andererseits durch Töne, die mit Orff-Instrumenten gestaltet werden oder Geschichten zum Wasser, die die Kinder erzählen. Eine Gruppe sucht parallel dazu in vorbereiteten Ton- und Bildergalerien im Internet nach zusätzlichem Material. Am Ende des Tages werden die Aufnahmen gemeinsam gesichtet und die Ton- und Bildgalerie sortiert.

- ⇨ Wie kommen Bilder und Geräusche in den Computer?
- ⇨ Verfremden von Tönen und Bildern
- ⇨ Wahrnehmen der eigenen Stimme
- ⇨ Gemeinsame Produktion entlang eines Gesamtprodukts
- ⇨ Wer stellt Bilder/Töne ins Netz? Wie funktioniert das?

Dritte Einheit: Arbeit in Kleingruppen am Computer

Mit dem Autorenprogramm Mediator werden die gesammelten Bilder und Töne nun "komponiert". Als Grundlage dient die Wassermusik. Diese kann neu arrangiert und mit eigenen Tönen und Bildern ergänzt werden. Auf diese Weise erstellen die Kinder einerseits ihre eigene Wassermusik, andererseits aber ein flexibles Arrangement aus Tönen und Bildern, die – auf CD-ROM gebrannt - vom Benutzer selbst spielerisch zusammengestellt werden kann. Jeweils zwei Kinder arbeiten an einem Computer geschlechtsdifferenziert für je eine halbe Stunde an ihrer Präsentation. Bei der Arbeit an dem Computer müssen die kleineren Kinder noch stark unterstützt werden. Sinnvoll ist es hier altersgemischte Kleingruppen zu bilden, so dass die 5- bis 6-Jährigen als Tutoren für die 3- bis 4-Jährigen agieren können. Wenn die Software Mediator nicht vorhanden ist, kann auch mit Powerpoint gearbeitet werden. Powerpoint ist auf vielen Rechnern installiert und bietet auch vielfältige Möglichkeiten Bilder und Töne zu arrangieren. Der Vorteil von Mediator ist, dass das fertige Produkt auf CD gebrannt und auf jedem PC, egal welche Software vorhanden ist, abgespielt werden kann.

- ⇨ Erstellen eines Medienprodukts
- ⇨ Kommunikation über ein gemeinsames Produkt
- ⇨ Kreatives Gestalten
- ⇨ Einblicke in interaktive Medien: Was passiert bei Mausklick?

Vierte Einheit: Geschichten rund ums Wasser

Anhand der bisher gemachten inhaltlichen und technischen Erfahrungen entwickeln die Kinder nun eine eigene Wassergeschichte. Diese wird dann wieder in Kleingruppen als Hörbuch umgesetzt. Dabei wird die Geschichte von den Erzieherinnen nicht schriftlich festgehalten, sondern als Skizze in Form eines Storyboards. Dies hat den Vorteil, dass die Kinder die Geschichte selbst „nachlesen“ können und so in der Lage sind, Veränderungswünsche in die Gruppe einzubringen.

Grundsätzlich lassen sich zwei Formen von Geschichten entwickeln: die gemeinsame Geschichte, die von allen entwickelt wird oder Einzelgeschichten, die zu einer gemeinsamen Geschichte zusammen gefasst werden. Bei der gemeinsamen Geschichte werden zunächst in Form eines Brainstormings Ideen gesammelt. Alles was den Kindern zum Beispiel zum Thema Wasser einfällt, wird auf eine Pinwand festgehalten. Dabei ist wichtig, den Ideen der Kinder spielerisch und kreativ freien Lauf zu lassen. Auch sollten die Erziehenden den Ideenfluss der Kinder nicht kommentieren. Nach der Ideenfindung geht es darum, eine gemeinsame Geschichte herauszuarbeiten. Hier kann per Abstimmung ein Meinungsbild erstellt werden, welche Geschichte die Kinder am liebsten erzählen. Dabei ist zu überlegen, welche Geschichte am meisten Stoff bietet und für alle am interessantesten ist, da sie evt. neu oder ungewöhnlich ist. Nach Festlegung des Themas geht es anschließend an die Ausarbeitung der Geschichte. Hier sollen die Kinder zunächst erfahren, wie wichtig die Dramaturgie für eine Geschichte ist. Für eine Geschichte ist wichtig, dass sie einen Anfang und ein Ende hat und dass im Verlauf der Geschichte etwas spannendes oder interessantes geschieht. Als Kriterium für spannend oder interessant gilt, dass die Geschichte die Kinder auch selbst fesseln soll.

Bei der Entwicklung von Einzelgeschichten geht es in erster Linie darum, möglichst jedes Kind anzuregen, eigene Erlebnisse zu einem bestimmten Thema zu erzählen. Hier steht nicht die gemeinsame Dramaturgie im Vordergrund der Geschichtsentwicklung, sondern die Ausarbeitung von individuellen Erlebnissen und Sichtweisen zu einem Thema. Diese Art der Geschichtsentwicklung eignet sich vor allem bei sensiblen Themen wie z.B. „Als ich einmal Angst hatte“ oder „Als ich mich einmal ausgegrenzt fühlte“. Da es hier nicht so sehr darauf ankommt, eine gemeinsame Geschichte zu entwickeln, sondern eher zu sammeln, welche unterschiedlichen Geschichten zu einem Thema vorhanden sind, können alle Geschichten aufgegriffen werden und jedes Kind allein oder auch zwei bis drei Kinder zusammen können eine Geschichte entwickeln. Die Geschichten werden mit einem Trennhinweis wie z.B. „Geschichten vom Ausgegrenzt sein“ verbunden und einzeln mit den Kindern aufgenommen. Als fertiges Produkt werden dann die Geschichten als zusätzliches Angebot auf die CD-ROM integriert.

Fünfte Einheit: Präsentationsabend für Kinder, Eltern, Lehrkräfte

An diesem Elternabend stellen die Kinder den Eltern ihr Werk vor. Danach stehen den Eltern

Computer zur Verfügung, auf denen sie selbst das Arrangieren üben können. Im Zentrum dieser Aktivität steht die Präsentation des gemeinsamen fertigen Produkts. Die Kinder gewinnen viel Selbstvertrauen, wenn sie ihren Eltern ihr Produkt präsentieren und erklären können. Sie genießen den Rollenwechsel, wenn sie ihren Eltern die Funktionsweise ihres eigenen Programms, der Mediator-Anwendung, erklären können.

- ⇨ Präsentieren
- ⇨ Kommunizieren
- ⇨ Sein Produkt erklären und zu seinem Produkt stehen
- ⇨ Rollenwechsel

Umwelterkundung und -wahrnehmung mit Medien

Das Wasserprojekt hat den Kindern nicht nur viel Spaß gemacht, sondern auch Erkenntnisse über ein Thema eröffnet, das zwar alltäglich, in dieser Form aber durchaus neu ist. So konnten die Kinder aktiv ihre Umwelt erkunden und durch die Medien bewusst wahrnehmen. Auf Wassergeräusche aufmerksam zu werden und festzustellen, wo es gluckert, rauscht oder rieselt, bedarf Konzentration und Gespür - beides haben die Kinder nicht zwangläufig von sich aus. Der Kassettenrekorder und das Mikrofon wurden somit zum Rechercheinstrument, um den Spuren des Wassers nachzugehen. Der Fotoapparat diente dazu, bewusst zu sehen und sich auf ein Thema zu konzentrieren. Wo gibt es überall Wasser in der Umgebung? Wo wird es vielleicht sinnlos vergeudet? Wo spendet Wasser Leben? Dies sind nur einige Fragen, die angestoßen wurden, es sind aber auch Fragen, die zum Nachdenken anregen. Da im Rahmen des Projektes die Kinder am Computer jeweils ihre eigenen Seiten zum Thema Wasser produzieren konnten, war es möglich, dass jedes Kind einen individuellen Zugang zum Thema finden konnte. Und da gab es nicht nur Unterschiede zwischen Mädchen und Jungen, sondern auch von Kind zu Kind.

Kontakt:
JFF - Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Kathrin Demmler
Pfälzer-Wald-Str. 64, 81539 München
Tel. 089/68 98 90, Fax 089/68 98 91 11
E-Mail jff@jff.de, www.jff.de