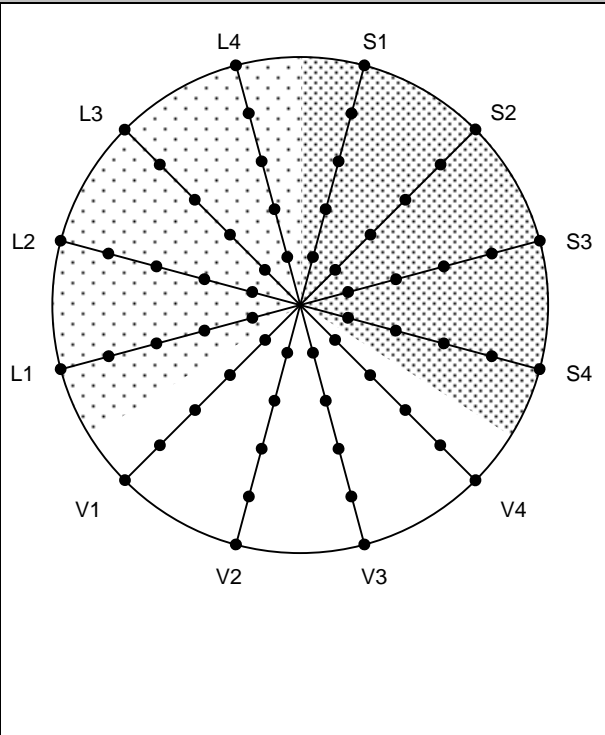




Ani...Paint

Kurz und knapp

Fach	fächerübergreifend
Thema	Geschichten erzählen und Präsentationen gestalten (Autorensystem für Kinder)
Schulform	Grundschule
Jahrgangsstufe	2 bis 4
Verwendete Software	Ani...Paint 2.0
Verlag / Bezugsquelle	Medienwerkstatt Mühlacker
Technik (mindestens)	PC mit 133 MHz, WIN 95 mit Direct X, 32 MB RAM, Soundkarte, VGA-Grafik mit mind. 256 Farben, 40-100 MB Festplatten-Speicherplatz
Kosten (Lizenzform)	49 € Einzellizenz 75 € Einklassenlizenz 129 € Schulartlizenz 260 € Schulhauslizenz
Bearbeiter	Martina Kunimünch
Datum	25. August 2005



Legende:

L1 sachlich	S1 Inhalt	V1 Räume
L2 medial	S2 Gliederung	V2 Zeiten
L3 sozial	S3 Gestaltung	V3 Administration
L4 affektiv	S4 Werkzeuge	V4 Vorerfahrung

Beschreibung der Unterrichtssequenz (Einstieg, Erarbeitung, Auswertung)

Einstieg: Der Einstieg erfolgte zunächst im Sach- und Deutschunterricht: Die SchülerInnen erstellten Kurzsteckbriefe mit vielfältigen Informationen zu Ihrer Person, z.B. Wohnort, Telefon, Lieblingsessen, -farbe, -tier, Geschwister, Hobbys, ... Parallel dazu konnten sie sich mit der Digitalkamera fotografieren. Gegenseitige Hilfe und Anregungen untereinander sind natürlich erlaubt und gewünscht.

Erarbeitung I: Im Klassensaal wurden die Kinder mittels eines Beamer und einer Projektionsfläche in die Software eingeführt: Ich stellte ihnen zu Beginn verschiedene Präsentationen von anderen Kindern vor, um die vielfältigen Animations- und Präsentationsmöglichkeiten zu verdeutlichen. Motiviert und sehr interessiert folgten die SchülerInnen anschließend der absichtlich sehr kurz gehaltenen „Einführung“ in die Bedienung des Programms: Ich beschränkte mich hierbei auf das Starten der Software, Anlegen und Speichern einer Ani...Paint-Datei, Einfügen eines Textes und Bildes und die Einstellung eines animierten Seitenüberganges. Alle anderen Möglichkeiten der Animation und Präsentation sollten sie spielerisch und experimentierend selbst entdecken und anwenden bzw. sich gegenseitig unterstützen. Durch das Vorführen bereits fertiger Kinderpräsentationen zu Beginn sind die Kinder beim selbständigen Experimentieren und Basteln sehr motiviert.

(Anmerkung: Die SchülerInnen sind es beim Computereinsatz gewohnt, selbst Lösungen zu finden, zu experimentieren und/oder einfach mal etwas auszuprobieren!)

Erarbeitung II: Nach Vorstellung und kurzer Einführung in das Programm konnten die Kinder nun selbst loslegen: Die Aufgabe bestand darin, sich selbst zu präsentieren und einen multimedialen, animierten Steckbrief über mehrere Seiten der eigenen Person zu erstellen. Die in der Einstiegsphase erstellten Kurzsteckbriefe können nun gerne als Hilfe benutzt werden. Hierzu bot ich den Kindern auch ihr digitales Foto von der Einstiegsphase auf CD-ROM an. Sie konnten es dann selbstständig als Grafik in ihre Präsentation einbinden.

Abschluss: Nachdem ich die einzelnen Schülerdateien in eine einzige große Multimediadatei zusammenkopiert habe, konnte die Klassen-Präsentation starten: Jeder Schüler war mit seinem Steckbrief verewigt, das Abschiedsgeschenk der Grundschulzeit fertig. Am letzten Schultag bekam jedes Kind eine CD-ROM mit dieser großen Klassenpräsentation zur Erinnerung an ihre Schulzeit geschenkt.

Verwendungskontext (Aufwand zur Umsetzung im schulischen Alltag)		
Räume (V1)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die Beamer mit geeigneter Projektionsfläche wird zur Vorstellung und Einweisung in des Programm benötigt. ◆ Die Erarbeitungsphase kann – sofern genügend mobile PCs / Notebooks vorhanden sind – im Klassensaal stattfinden. Alternativ kann sie auch im Computerraum o.ä. stattfinden. ◆ Idealerweise sollte jedes Kind einen eigenen Computer zum Bearbeiten haben. 	« « « «
Zeiten (V2)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die Software lässt sich während der gesamten Grundschulzeit in nahezu allen Fächern einsetzen (z.B. Deutsch: Präsentieren von Geschichten und Gedichten, Grüße, Sachunterricht: Präsentieren von bestimmten Themenschwerpunkten wie einzelne Tiere, Englisch, Kunst, Musik, ...) ◆ Da die SchülerInnen selbstständig, sehr frei und individuell mit Ani...Paint arbeiten können, lässt sich eine Arbeit mit dieser Software nicht im 45-Minuten-Takt realisieren. Am besten geeignet hierzu sind die Zeiten im Wochenplan, während der Freiarbeit oder im 90-Mintuen-Takt. ◆ Man sollte viel Zeit zur Erstellung der Steckbriefe in Ani...Paint einplanen, da die Kinder zu Beginn viel experimentieren und ausprobieren, bevor sie wirklich gezielt ihren Steckbrief basteln. ◆ Zur Vorbereitung des Lehrers gehört eine Einarbeitung und das Programm. ◆ Die Nachbereitung besteht aus dem Zusammenkopieren der einzelnen Schülerdateien zu einer großen Klassendatei. ◆ Während der Erarbeitungsphase II steht dem Lehrer viel Zeit zur Verfügung, einzelnen Kindern gezielt zu helfen oder sie zu beraten. 	« « « «
Administration (V3)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Das Programm wurde an unserer Schule als Schullizenz gekauft. ◆ Es kommt mit einer relativ bescheidenen Hard- und Softwareausstattung aus (⇒ Systemvoraussetzungen) ◆ Nach lokaler Installation des Programms auf dem Computer ist die CD nicht mehr erforderlich. ◆ Sofern die Computer vernetzt sind, kann der Lehrer vom Server aus auf die einzelnen Dateien der Kinder zugreifen, die Arbeitsdaten werden auf dem Server abgelegt. 	« « « « «
Vorerfahrung (V4)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Der Lehrer sollte gewisse Grundlagenkenntnisse in der Computernutzung haben. ◆ Als Begleitmaterial gibt es ein übersichtliches und ausführliches Handbuch. ▲ Das Programm ist benutzerfreundlich und logisch und 	« « «

	verständlich aufgebaut.	
Software (Qualität des eingesetzten bzw. hergestellten Software-Produkts)		
Inhalt (S1)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ ANI..PAINT stellt den Kindern zu Beginn eine neutrale Fläche und einen "Pinsel" mit verschiedenen Farben zur Verfügung. Davon ausgehend können nun eigene Welten erschaffen werden. Durch die Möglichkeit den Zeichnungsablauf wie einen Film abzuspielen, bekommt die Kinderzeichnung Leben, sie wird animiert. Mit wenig Aufwand können die SchülerInnen die erfundenen Geschichten sogar vertonen (mit Sprache und Musik). Es können auch Bilder oder kurze Filme einbezogen oder mit einfachen Werkzeugen (Pinsel, Text, Ton, Schnitt, Pause) lebendige Geschichten kreiert und abgespielt werden. Die Grundlage von Ani...Paint ist ein intelligentes Zeichnungssystem, das nicht nur den Pinselstrich und seine Farbe speichert, sondern auch die Art und Weise, wie dieser entstand. Der Ablauf des Zeichnens und Malens wird damit sicht- und erfahrbar. Das Kind sieht nicht nur das fertige Resultat seines Tuns, sondern kann laufend den Prozess des eigenen Gestaltens, durch einen einfachen Klick auf den Startknopf, sich wieder vorspielen lassen. Ein dynamischer Prozess entsteht: Das Kind zeichnet etwas, schaut sich den Entstehungsprozess an, wird dadurch angeregt weiterzufahren und entwickelt so seine Geschichten weiter. Zudem können die Bilder ausgedruckt werden. ◆ Das Programm ist eine sinnvolle Ergänzung zu allen Lehrplänen, zumal es in fast jedem Fach eingesetzt werden kann. ◆ Das Programm kann sehr (binnen)differenziert und individuell eingesetzt werden, dem Schüler sind fast keine Grenzen der Kreativität gesetzt, da keinerlei Vorgaben gemacht werden (⇒ neutrale Fläche zu Beginn). 	« « « « «
Gliederung (S2)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Ani...Paint bietet durch seine Offenheit in der Handhabung keine direkte Über- oder Unterforderung, die Kinder entscheiden selbst, was und wie sie damit arbeiten, welche Animationen sie einsetzen, ob überhaupt und welche Texte, Formen, Grafiken, Videos und Töne sie einbinden: Die SchülerInnen gliedern, bereiten auf und animieren / präsentieren ihr Thema selbst. ◆ Dem Lehrer bietet sich zudem die Möglichkeit, die Werkzeugpalette zu reduzieren, es stehen den Kindern dann nur noch die zeichnerischen Funktionen zur Verfügung, die multimedialen Werkzeuge werden ausgeblendet. Gerade zu Beginn ist diese Funktion sehr hilfreich. 	« « « « «
Gestaltung (S3)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die einzelnen (Animations-) Werkzeuge sind übersichtlich in einer Werkzeugpalette unter der Bearbeitungsfläche angeordnet. Ihre Funktionen werden durch Schrift und dem passenden Bild dazu verdeutlicht bzw. erklären sich von selbst: Farbwahl, Pinseldicke, abspielen, radieren, vorwärts, rückwärts, Text, Bild, Video, Ton, Rede, Schnitt, warten und Pause. ◆ Importfunktion von externen Materialien und Quellen ist jederzeit möglich. 	« « « « «
Werkzeuge (S4)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die SchülerInnen können ihre Arbeit jederzeit abbrechen und abspeichern. Beim Programmstart kann die Arbeit unter dem Dateinamen einfach wieder aufgerufen werden. ◆ Die Kinder haben die Möglichkeit, ihre Zeichnungen, Texte usw. jederzeit anzuschauen, um so gegebenenfalls ihr Werk zu 	« « « « «

	<p>korrigieren oder zu erweitern: Das Programm ermöglicht den SchülerInnen, einen Zeichnungsablauf durch einen einfachen Klick als Film abzuspielen, die Kinderzeichnung bekommt Leben, sie wird animiert. Zeichnungen werden automatisch als Animationen gespeichert.</p>	
<p>Lernhandlungen (Qualität der Lernerträge auf Seiten der Schüler)</p>		
<p>sachlich (L1)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Als Unterrichtsergänzung ist das Programm sehr gut, die SchülerInnen vertiefen ihr erworbenes Wissen, indem sie es multimedial aufbereiten. ◆ Neues Faktenwissen wird nicht erworben. 	<p>« « « «</p>
<p>medial (L2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die Medienkompetenz der Kinder wird beim Einsatz von Ani...Paint und deren Werkzeuge stark erweitert. 	<p>« « « « «</p>
<p>sozial (L3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die SchülerInnen arbeiten gerne mit Ani...Paint in Kleingruppen und Partnerarbeit, es ist jedoch auch Einzelarbeit möglich. ◆ Gegenseitige Hilfestellung oder Tipps finden aus Erfahrung oft und gezielt statt, die Kommunikation untereinander wird gefördert. 	<p>« « « « «</p>
<p>affektiv (L4)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Die SchülerInnen werden durch die Offenheit des Programms und den Möglichkeiten der Werkzeugeinbindung und professionellen Präsentation sehr motiviert. Begeistert probieren sie vieles aus und experimentieren mit Grafiken und Bildern. ◆ Ani...Paint fördert die selbständige Arbeit. 	<p>« « « « «</p>
<p>Fazit und Empfehlungen</p>		
<p>Es gibt nicht viele Programme, die für fast jedes Unterrichtsfach und –thema geeignet sind. Von lernschwächeren Kindern bis hin zu hochbegabten Schülern, quer über alle Schulstufen, Schularten und Förderanlässe bringt Ani...Paint sein konstruktivistisches Potential zur Entfaltung. Es ist eine ideale Ergänzung zum herkömmlichen Unterricht. Selbst Lehrerinnen und Lehrer können mit diesem Programm auf hervorragende Weise Themen veranschaulichen und eigene (animierte) Medien für den Unterricht erstellen.</p>		
