

Digitalfotografie

Beispiele, Methoden, Handreichungen für die pädagogische Praxis

Ulrich Baer und Sabine Kretschmer

Eine kleine Textsammlung für die Praxis: "Kreative Foto-Projekte mit Kindern" gibt einen Überblick über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der Digitalfotografie in der pädagogischen Arbeit mit Kindern, z. B. in Kindergärten, Kindertagesstätten, Schulen u. Ä. In "Fünf medienpädagogische Hinweise..." werden zentrale pädagogische Konzepte, die bei dieser Arbeit berücksichtigt werden sollten, kompakt zusammen gefasst. Unter "Methodenbox" kann man Arbeits- und Methodenblätter zu Kinderfotoprojekten als PDF herunterladen. Der Beitrag "Scanman" und "Das digitale Forscherlabor" schließlich beschreibt kurz ein Setting, wie Fotoprojekte z. B. im Rahmen von mobiler Arbeit, einbezogen werden können.

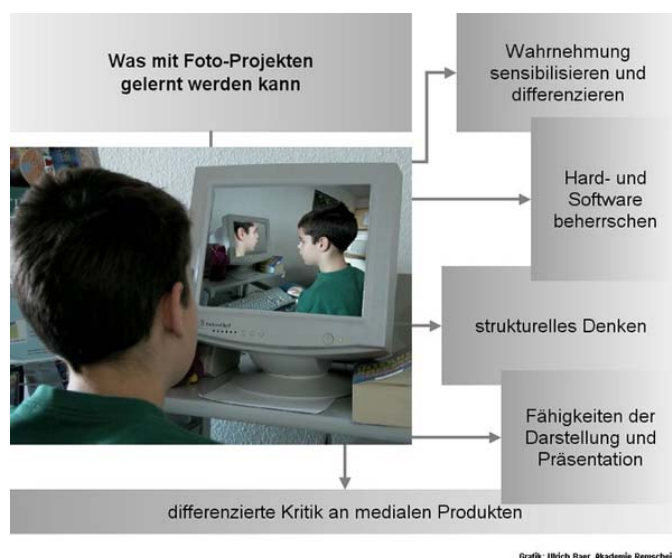
Kreative Foto-Projekte mit Kindern

Ulrich Baer

Vor zehn Jahren kannte sich, außer einigen Architekten, Versicherungsgutachtern und Computerfreaks, noch keiner mit der Digitalfotografie aus. Inzwischen sind die Kameras nicht nur viel besser, sondern vor allem preiswert geworden. Hinzu kommen zwei Trends: Immer mehr Kindergärten, Grundschulen und Horte haben Computer angeschafft und immer mehr Erzieherinnen und LehrerInnen interessieren sich für gestalterische Computerarbeit und haben keinen Horror mehr vor der Technik. Dies ist allerdings auch eine klare Voraussetzung für die Nutzung der vielen kreativen Möglichkeiten, die die Digitalfotografie bietet.

Digitalfotografie belebt die Fotogruppenarbeit von Kindern

Der riesige Vorteil für die Fotogruppenarbeit mit Kindern: Es fallen die Kosten für neue Filme, für Entwicklung und Abzüge weg. Die Kinder können so viele Bilder machen wie sie wollen, sie lernen besser zu fotografieren durch Ausprobieren. Das selbständige Versuch-und-Irrtum-Lernen verursacht keine Kosten.



Grafik: Ulrich Baer, Akademie Remscheid

Und der zweite Unterschied zur herkömmlichen Fototechnik unterstützt diese ganz neuen fotopädagogischen Chancen: Die Bilder sind sofort im Kameramonitor zu sehen. Die Kinder können selbst sofort beurteilen, ob sie den gewünschten Ausschnitt getroffen haben, ob Bildhelligkeit, Schärfe und Farben stimmen. Vor allem aber lässt sich sofort entscheiden, ob die Fotoobjekte so getroffen sind wie man sie gerne hätte. Und falls nicht, dann ist es in den meisten Fällen eine Kleinigkeit gleich das Bild noch einmal zu machen.

Dieses sofortige Feedback über den Monitor, der schnelle Transport in den Computer und die dort fast unerschöpflichen Bearbeitungsmöglichkeiten – das alles kommt der Ungeduld heutiger

Kinder sehr entgegen. Damit eignet sich die Digitalfotografie als pädagogisch zu fördernde Technik gerade auch für Kinder, die Konzentrationsprobleme besitzen und nur einen kurzen Spannungsbogen aushalten.

Um Kinder an gestaltende Arbeit heran zu führen, eignet sich die Digitalfotografie auch deshalb besonders gut, weil sie etwas mit Computeraktivitäten zu tun hat. Der Computer ist ja für Kinder deshalb solch ein attraktives Medium, weil man mit wenigen Mausklicks höchst erstaunliche Effekte erzielen kann, also die Fähigkeiten von Kindern verbessert und aufwertet, die bei herkömmlichen Gestaltungstechniken nur mit viel Ausdauer und Übung ansehnliche Ergebnisse bringen würden. Natürlich erschafft auch die beste Computersoftware keine Wunderkinder, aber sie unterstützt ganz erheblich das Selbstwertgefühl gerade bei den Kindern, die sonst leicht als „künstlerisch unbegabt“ abgestempelt werden. Diese kreative Fotobearbeitung geschieht mit mehr oder weniger einfach zu bedienenden Computerprogrammen. Die Hersteller von Digitalkameras legen zu jeder Kamera ein Bildbearbeitungsprogramm kostenlos bei.

Was wird mit den Bilddateien im Computer gemacht?

Zu unterscheiden ist die einfache Bildbearbeitung und die Arbeit an kreativen Fotoprojekten. Zur einfachen Bildbearbeitung gehört, dass Hochformatbilder gedreht, Helligkeit, Kontrast und Farbverfälschungen manchmal leicht korrigiert werden müssen. Aber das sind alles Kleinigkeiten.

Dann beginnt die Kreativität: Was man wirklich als wichtigen ersten kreativen Schritt zusammen mit den Kindern macht: Ausschnitte auswählen. Dazu zieht man mit der Maus einen Rahmen im Bild auf und klickt dann auf den Zuschneide-Befehl (heißt in einigen Programmen: Freistellen). Ein geschickt gewählter Ausschnitt konzentriert den Blick auf das Wesentliche und vergrößert das, worauf es ankommt. Natürlich ist jede Entscheidung über einen Ausschnitt auch eine inhaltliche Gestaltungsfrage – das lernen die Kinder so ganz nebenbei, wenn sie selbst über Ausschnitte bestimmen dürfen.

Nach der einfachen Bildbearbeitung geht es um die Weiterverarbeitung der Bilder und ihre Nutzung für kreative Projekte. Mit älteren Vorschulkindern, Grundschulern oder Hort-Kindern können bereits richtige eigene Fotoprojekte realisiert werden. Die Fülle dieser kreativen Möglichkeiten habe ich in vier Gruppen eingeteilt:

- Spiel- und Spaß-Aktionen
- Selbstpräsentation der Kinder
- Kinder-Fotoprojekte
- Dokumentation der Kita- oder Grundschul-Arbeit

Für jeden Projektbereich folgen einige methodische Beispiele. Während der Einstieg am besten mit Fun-Aktionen beginnt, erfordern die weiteren Aktivitäten bereits eine gute Anleitung in kleinen Gruppen.

Alle Arbeitsergebnisse sollten stets in einer gestalteten Präsentation oder Ausstellung vorgeführt werden – anderen Gruppen oder auch den Eltern. Gelungene Ergebnisse sollten immer auch Bestandteil der Öffentlichkeitsarbeit der Einrichtung bzw. der Schule sein. Eine originelle Form der Ausstellung besonderer Fotos ist die Präsentation in einem beleuchteten Gurkenglas.

Die Bildungsmöglichkeiten

Fotografieren als Instrument des ästhetischen Lernens in Kindergarten und Schule hat zwei Funktionen: Bei jeglichem Fotografieren richtet sich die Aufmerksamkeit der Kinder auf ein bestimmtes Motiv. Sie fokussieren damit ihre allgemeine Wahrnehmung, sie betrachten ihre Umwelt bewusst selektiv – und damit genauer und detaillierter. Denn was fotografiert wird, ist immer nur ein Ausschnitt der visuell wahrgenommenen Wirklichkeit und es ist ein zeitlicher Ausschnitt der Lebenswirklichkeit. Den Moment, in dem sich das beabsichtigte Motiv zeigt, müssen die Kinder abpassen. Dazu ist höchste Konzentration nötig, die dadurch nebenbei geübt wird.



Natürlich entsteht beim Umgang mit dem Fotoapparat auch ein grundlegendes technisches Verständnis und die Handhabung einer - noch so einfachen - Digitalkamera erfordert eine große Geschicklichkeit, womit die Feinmotorik intensiv geübt und verbessert wird.

Der zweite kreative Bildungsbereich beginnt, wenn die Speicherkarte mit den Bildern aus der Kamera genommen wird: Der Umgang mit den unsichtbaren Bilddateien und das Sichtbarmachen im Computer sowie das Ausdrucken. Dieser auch für Erwachsene nur schwer nachvollziehbare Vorgang wird von den Kindern kennen gelernt.

Sind die Bilder erst einmal im Computer, ergeben sich die dritten Bildungschancen. Bewusstes Gestalten wird bei der kreativen Bearbeitung der Bilder im Computer gelernt. Selbst wenn die motorische Geschicklichkeit der Kinder für die selbstständige Bildbearbeitung noch nicht ausreichen sollte, kann ihre Gestaltungskompetenz entwickelt werden, indem die Erzieherin die Kinder z. B. entscheiden lässt, welchen Ausschnitt sie markieren soll, um das Bild zu beschneiden, damit das Motiv größer herauskommt, oder indem die Kinder entscheiden, welche Musik einer digitalen Diaschau unterlegt werden soll.



Das Fotografierspiel

Fotografieren ist fokussiertes Wahrnehmen. Mit einem kleinen Spiel kann man in der Kindergruppe die visuellen Wahrnehmungsfähigkeiten trainieren. Am besten noch, bevor die Kinder mit einer richtigen Digitalkamera los ziehen.

- Material: Für die Hälfte der Kinder Augenklappen.
- Je zwei Kinder gehen als Paar zusammen: ein Kind ist Fotograf, das andere die Kamera.
- Das „Kamerakind“ legt die Augenklappe an.
- Der Fotograf führt den „Fotoapparat“ behutsam nacheinander zu drei vorher vereinbarten Motiven.
- Vor dem gewählten Motiv wird der „Apparat“ richtig positioniert, der Auslöser gedrückt (leichter Druck mit der Hand auf den Kopf der „Kamera“).

- Die „Kamera“ klappt die Augenklappe hoch, schaut sich intensiv an, was es sieht – ohne den Kopf zu bewegen.
- Der „Fotoapparat“ muss sich das Bild merken, dann schiebt das Kind die Augenklappe wieder runter.
- Danach führt der „Fotograf“ seine „Kamera“ zum nächsten Motiv.
- Sind alle drei Bilder gemacht worden, geht es zurück zum Gruppenraum.
- Hier malt der „Apparat“ die Bilder aus dem Gedächtnis auf ein Blatt.
- Danach suchen die Paare ihre „fotografierten“ Motive auf und vergleichen das „Foto“ (Bild) mit der Wirklichkeit.
- Danach unbedingt Rollenwechsel!

Fotos für Spiel- und Spaß-Aktionen

Bildungsmöglichkeiten:

Die Spaßaktionen dienen vor allem dazu, dass die Kinder die Möglichkeiten der Bildbearbeitung mit einfachen Computerprogrammen kennen lernen. Dabei wird feinmotorische Koordination trainiert und gestalterisches Können geübt.



Verschmieren und verzerren:

Eine höchst beliebte Angelegenheit bei Kindern jeden Alters: Gesichter von Spielkameraden zu verzerren, z. B. mit einem kostenlosen Programmen wie „Anmanie“. Besonders Mädchen (aber auch immer mehr Jungen) schmücken ihre Fotoportraits auch gerne mit Hüten, Frisuren, Bärten, Brillen und anderem.

Projekt beispiel: Foto-Collage



Collagen:

Selbst aufgenommene Personenfotos auf fotografierte Titelbilder von bekannten Zeitschriften zu applizieren gehört schon zu den komplexeren Projekten für Kinder. Spaß macht es ihnen natürlich auch, Köpfe bei Gruppenbildern zu vertauschen oder zu verdoppeln. Auch nicht ganz einfach, aber unendliche Möglichkeiten bietet es, wenn man Personenbilder vor andere Hintergründe montiert.

Ratespiele mit Fotos herstellen:

Kennen Sie noch „Dalli-Klick“, eine TV-Quizsendung mit Hans Rosenthal? Ganz leicht selbst herzustellen: Ein abgedecktes Foto wird schrittweise aufgedeckt, der Inhalt muss geraten werden. Oder: Ein stark vergrößerter Bildausschnitt wird schrittweise re-zoomed und der Bildinhalt muss möglichst frühzeitig geraten werden.

Sehr raffiniert ist auch „Original und Fälschung“: Ein Foto wird verändert, die Veränderungen sollen beim Vergleich mit dem Original entdeckt werden. Seit Jahrzehnten in „Hörzu!“ ein beliebter

Ratespaß mit veränderten Gemälden.

So können auch ältere Kindergruppen Fotospiele und Bildlernmaterial für „die Kleinen“ herstellen.

Selbstpräsentationen von Kindern

Bildungsmöglichkeiten:

Sich selbst mit Fotos, Text und Grafiken darzustellen, seine Hobbies und Vorlieben zu veröffentlichen und zu sich und seinem Äußeren zu stehen – diese pädagogische Arbeit fördert die Selbstannahme und das Selbstwertgefühl – gerade bei benachteiligten Kindern, die sich nicht mit wohl gestalteten Aufsätzen oder Gedichten hervortun können. Insofern verwirklicht die Digitalfotografie zentrale soziale Lernziele, auch für Kinder mit Migrationshintergrund!



Die Kinder fotografieren sich gegenseitig. Dann wird für jedes Kind der Gruppe das Bild, das ihm am gelungensten erscheint, ausgedruckt. Zusammen mit den Kindern wird eine große Wellpappenwand vorbereitet: In diese Pappwand werden mit einem Teppichmesser (oder auch mit einer Schere) so viele Türen (ca. 10 x 10 cm) hinein geschnitten, wie Kinder zu der Gruppe gehören. Auf jede Tür kommt ein farbiger Händeabdruck eines Kindes und auf die Innenseite der Tür wird der Name geschrieben. Von hinten wird dann auf die Türöffnung das Foto geklebt. Die Vorderseite der Fotowand kann dann noch bemalt oder mit Dekorationsmaterial verziert werden.

Wenn die Pappwand groß genug ist, um zwei Seitenwände rechts und links nach hinten abzuknicken, dann kann sie gut aufgestellt werden. Und wenn man die Bilder nicht auf Fotopapier, sondern normales Schreibpapier ausdruckt, kann man die Fotowand von hinten beleuchten. Das

sieht dann alles sehr effektiv aus, besonders in der dunklen Jahreszeit und ähnelt sowieso einem Riesen-Adventskalender.

Als Morgen-Ritual können die anwesenden Kinder immer ihr Türchen öffnen und es vor dem Verlassen schließen. Damit die Türen tagsüber offen stehen bleiben können und die Namen zu lesen sind, sollte der Abstand zwischen den Türen mindestens 10 cm betragen. So können zu Beginn eines Kindergartenjahrs die Kinder untereinander, aber auch die Fachkräfte, sich die Namen der Gruppenkinder einprägen. Außerdem ist diese Fotowand ein schönes Ausstellungsstück für den ersten Elternabend.

Computerpräsentation:

Zu Portraitfotos schreiben Kinder in einer einfachen Präsentationssoftware (z. B. Powerpoint aus dem Microsoft Office-Paket oder dem kostenlosen Programm Impress aus dem OpenOffice.org-Paket) einen kleinen „Steckbrief“, dazu wählen sie noch einige passende kleine (evtl. animierte) Grafiken (sogenannte Clipart) aus und fügen kurze, aber wirkungsvolle Sounddateien hinzu – fertig ist die atemberaubende Präsentation einer kleinen Gruppe. Bei der Auswahl der Grafiken, der Hintergrundfarbe und des Platzes für Foto und Textblock lernen die Kinder erste Prinzipien einer ästhetischen Seitengestaltung kennen.



Die auf diese Art produzierten Seiten können auch zur Website hochgeladen werden, wenn die Einrichtung einen Internet-Auftritt besitzt. Für weniger als einen Euro pro Monat kann man eine sogenannte Domain (eine Internetadresse) mit Platz für die Homepage der Einrichtung erwerben (z. B. bei der Firma Strato).

Kinder-Foto-Projekte

Hier geht es schon etwas anspruchsvoller zu, aber einzelne Fotoaktionen können gut in ein mehrwöchiges Projekt – vor allem im Hort oder im Ganztags einer Grundschule – eingebunden werden. Diese Projekte sollten pädagogisch sorgfältig geplant werden, damit auch das benötigte technische Equipment zur Verfügung steht und (!) funktioniert. Alle Projekte sind produkt-orientiert: Es entsteht eine Ausstellung, eine Computerdiaschau, eine Webseite oder ein Spiel. Die Ergebnisse werden dann in Form einer furios gestalteten Präsentation wie eine Theaterpremiere vorgestellt.

Bildungsmöglichkeiten:

Die pädagogischen Ziele kann man sich zu den einzelnen Methoden sehr schnell vorstellen: Immer geht es um die auch bei Kindern bereits sehr wichtige Medienerziehung. Die aktive Selbstgestaltung medialer Darstellungen lässt Kinder hinter die Kulissen schauen. Ihnen kann man auch mit noch so raffinierten Pressefotos nichts mehr vormachen: sie haben es selbst erprobt, wie mit Bildgestaltung die Wirklichkeit manipuliert wird.

Tolle Orte – Blöde Orte:

Eine Fotoreportage (Ausstellung) über Stellen in unserem Stadtteil, die uns gefallen und über Orte, die für Kinder gefährlich und unzugänglich sind oder von Kindern nicht gemocht werden. Die Bilder werden von den Kindern selbst kommentiert!

Ein Tag in unserer Einrichtung:

Genau alle 15 Minuten wird ein Bild mit einer Kamera, die fest auf einem Stativ steht, gemacht. Mit allen Bildern wird dann eine kleine Diaschau (z. B. mit dem raffinierten Programm Mediashow der Firma Cyberlink) oder mit ausgedruckten Bildern eine Ausstellung gestaltet. Tipp: Für die Foto-Ausstellung werden schmale Rahmenleisten auf Pappkarton geklebt, angemalt und mit kleinen Applikationen geschmückt (Federn, Sterne, Pfeifenputzerfiguren...).

Suchbilder für einen Foto-Ausflug:

Wir fotografieren interessante Pflanzen im Park mit vielen schönen Nahaufnahmen (Macro-Einstellung an der Kamera erklären!). Die Kinder lernen dabei, ihre bekannte Umgebung viel genauer wahr zu nehmen - eine sehr lerneffektive Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit! Die Bilder können auch ausgedruckt werden und als Suchbilder einer zweiten Gruppe auf dem Ausflug mitgegeben werden.



Spiele selber herstellen:

Beispielsweise: Mit jeweils zweimal ausgedruckten eigenen Bildern wird ein Memory© selbst gestaltet, besonders pfiffig: Ein Fotopaar wird gebildet durch ein Fotomotiv und eine Ausschnittvergrößerung des Motivs! Oder ein Kartenspiel mit selbst eingedruckten Bildern. Natürlich lassen sich auch Brettspiele mit selbst fotografierten Spielplänen herstellen.

Dokumentation der Kita- oder Grundschul-Arbeit

Auch Einrichtungen für Kinder müssen heutzutage immer mehr an ihre Öffentlichkeitsarbeit und die Evaluation ihrer Aktivitäten denken. Bilder sind bekanntlich immer ein eindrucksvoller Nachweis einer gelungenen Arbeit. Und mit der digitalen Fotografie gelingt dieser Nachweis so schnell und einfach wie noch nie.

Aber es muss sich stets jemand im Team finden, der Zeit und Spaß hat, Aufnahmen bei Aktionen zu machen. Digitalkameras funktionieren jedoch so simpel, dass ältere Kinder ohne alle Vorerfahrungen bereits gute Dokumentaraufnahmen machen können. Die anschließende Einbindung in ein Präsentationsprogramm (Einfach: Powerpoint, raffiniert: Mediator) kostet natürlich noch etwas Zeit und Geduld.

Aber es muss nicht gleich eine animierte und interaktive Computershow sein. Digitale Bilder lassen sich sehr schnell in jede Word-Datei einfügen und lockern damit auch die langweiligsten Sachberichte und Verwendungsnachweise auf.

Mein Tipp: Mit den meisten Digitalkameras geht es noch schneller, denn Sie können mit einem mitgelieferten Kabel an den Videoeingang eines Fernsehers angeschlossen werden und die Bilder, beispielsweise vom Sommerfest, können damit auch einem größeren Publikum sofort noch kurz vor dem Abschluss allen gezeigt werden. Für Einladungen oder Flyer, für Plakate oder Internetseiten sowie zur Illustration von Zeitschriftenbeiträgen sind digitale Bilder wie geschaffen.

Weitere Informationen

Für Ihre weitere Information ist die Webadresse www.digitalkamera.de eine gute Anlaufstelle. Computerzeitschriften veröffentlichen regelmäßig Tests zu Kameras aller Preisklassen. Einige Volkshochschulen, regionale Bildungshäuser und die Akademie Remscheid bieten Fortbildungskurse zur Digitalfotografie und kreativen Medienarbeit mit Kindern an: www.akademieremscheid.de .

Fünf medienpädagogische Hinweise...

...zur kreativen Medien-Projektarbeit
Ulrich Baer



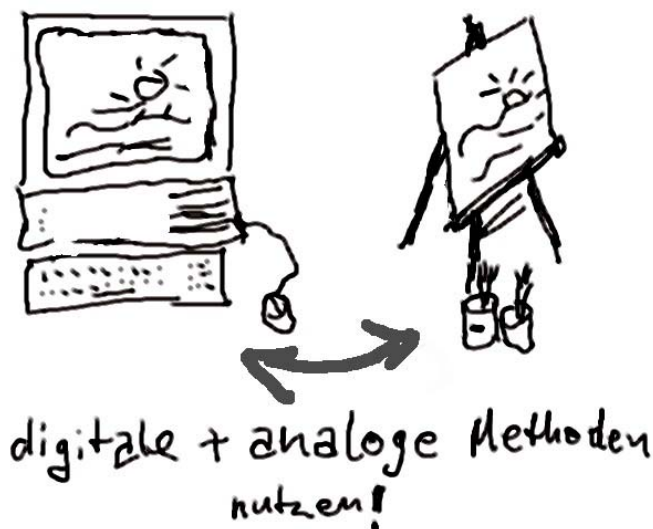
Die Projekte sollten natürlich altersangemessen ausgewählt werden. Neben dieser Selbstverständlichkeit ist mir aber wichtig, dass Medienprojekte niederschwellig angelegt sind, d. h. möglichst geringe Anfangsschwierigkeiten beinhalten, damit alle einen leichten Einstieg erhalten (auch gerade diejenigen, die technisch nicht so gute Voraussetzungen mitbringen). Zugleich sollte das Projekt jedoch so ausgelegt werden, dass es differenzierte Erweiterungsmöglichkeiten bietet, damit es anspruchsvolle Anreize schafft. Im Projekt selbst

ist schrittweise so vorzugehen, dass immer möglichst alle mitkommen.

Ideal sind solche Medienprojekte, die analoge Aktivitäten mit digitalen verbinden. Dabei kann dann das souveräne Bewegen in beiden oft unverbundenen Welten gelernt werden – von Jugendlichen und von den MitarbeiterInnen.

Beispiele:

- Ein Computerquiz ist Teil einer Gelände-Spielaktion,
- Bei einer Rallye die Aufgaben und Antworten per SMS kommunizieren,
- Covers gestalten für eigene Musik-CDs,
- Einladungsplakate für die Kinder-Zirkusvorstellung entwerfen,
- Im Stadtteil „tolle Orte und blöde Orte“ erforschen und in einen Inter-Kinderstadtplan eintragen.



Für die MitarbeiterInnen spielt ihre gruppenpädagogische Begleitung des Medienprojekts eine besondere Rolle: Sie müssen den Kindern und Jugendlichen über technische Schwierigkeiten, Abstürze, Umwege und Fehlbedienungen hinweghelfen. Bei Gestaltungsprojekten muss in schwierigen Ideenfindungsphasen, bei Gruppenkonflikten und in Phasen, wo besonderer Arbeitsfleiß gefordert ist, motivierend unterstützt und beraten werden. Auch ist von den MitarbeiterInnen auf geschlechtsspezifische Benachteiligung und Dominanz einzelner „Technikfreaks“ zu achten. Also: Durchhalteenergie und Chancenausgleich am Computer fördern!

Bereits bei der Planung sollte die Produktpräsentation einkalkuliert werden. Wie könnte eine Aufführung aussehen, kann das Produkt weit verbreitet werden, wo ist ein Forum für die Präsentation in der Öffentlichkeit? Während der Projektarbeit stärkt die Aussicht auf eine Präsentation nicht nur die Motivation, sondern bewirkt auch, dass Kinder und Jugendliche bei der Gestaltung an eine Zielgruppe denken, sich in sie hineinversetzen müssen und damit empathisches Handeln lernen.



Insgesamt kann bei kreativen Medienprojekten viel gelernt werden. Natürlich können zunächst einmal Erfahrungen in all jenen sozialen Lernbereichen gemacht werden, die sich bei erfolgreicher Gruppen- und Projektarbeit ergeben: die Fähigkeit zur Kooperation und Kommunikation in Gruppen.

Aber kreative Medienprojekte besitzen darüber hinaus noch einige fachspezifische Bildungswirkungen:



- Ausdifferenzierung der Wahrnehmungsfähigkeiten und -gewohnheiten;
- Verbesserung der Gestaltungs-, Darstellungs- und Präsentationsfähigkeiten;
- Förderung von koordinierendem und strukturierendem Denken;
- natürlich der technisch sinnvolle Umgang mit Hard- und Software;
- und nicht zuletzt das Erlernen von Bewertungsmustern für eine kritische Beurteilung von medialen Formen und Inhalten.

Diese intensiven und nachhaltigen Bildungswirkungen stellen sich meiner Erfahrung nach vor allem dadurch ein, dass die vorgeschlagenen Projekte einen aktiven und kreativen, also selbst gestaltenden Umgang junger Menschen mit den Medien erfordern und fördern.

„Scanman“ und „Das digitale Forscherlabor“ Inszenierte Fotoprojekte als Impuls für Gestaltung und Interaktion

Sabine Kretschmer



Im Folgenden werde ich die Fotoprojekte „Scanman“ und „Das digitale Forscherlabor“ in Struktur und Aufbau beschreiben. Ausschlaggebend für beide Aktionen ist das Thema, welches unter bestimmten Maßgaben die Auswahl der Medien und den Inhalt der Produktionsphase bestimmt.

Für beide Angebote ist ein gestalteter „Experimentierraum“ von zentraler Bedeutung, da besonders die offenen Angebote in der Kinder- und Jugendarbeit einen hohen Aufforderungscharakter benötigen. Solch eine Umgebung muss von Beginn an die TeilnehmerInnen für das Thema sensibilisieren sowie die Teamarbeit und das Zusammentreffen von Alters- und Geschlechtergruppen (aber auch von entsprechend gemischten Gruppen) fördern. Die Kinder sollen sich in dieser Umgebung wohl fühlen, damit die Technik zu einem verbindenden Medium in einem vielschichtigen Interaktionsraum wird. Solch ein „Experimentierraum“

bietet ein Setting von kreativitäts- und kommunikationsfördernden Momenten an, in dem der Pädagoge den zeitlichen Rahmen des Angebots setzt und das passende Material zum Thema bereitstellt. Der reduzierte Einsatz von Technik soll eine Konzentration auf das Thema ermöglichen.

Zielsetzung von jedem dieser Angebote ist die Erstellung eines Produktes, sei es z. B. eine Collage oder eine Ausstellung. Entscheidend ist die Präsentation der Fotoprodukte. Sie unterstützt bei den TeilnehmerInnen das Gefühl der aktiven Beteiligung. Der „Experimentierraum“ ist außerdem Plattform für den Austausch von Erlebnissen, Eindrücken und Meinungen.

Inszenierte Fotoprojekte: Der Experimentierraum

Eine Tafel mit der Aufschrift „Scanman“ und „Das digitale Forscherlabor“ macht dieses Angebot nach außen weithin sichtbar. Farbflaschen an einer Schnur, Pinsel und Malerfolien auf den Tischen sollen den Charakter einer Malerwerkstatt unterstreichen. Auf einem Tisch ist ein Scanner sichtbar platziert, auf einem anderen der Drucker an einen Computer angeschlossen. Die dritte Station in dieser Malerwerkstatt wird durch eine Webcam als Fotostudio gekennzeichnet. In der Mitte befindet sich, gut sichtbar, das Netzwerk, um alle Rechner miteinander zu vernetzen und von jedem Rechner aus drucken



zu können. An weiteren Tischen liegen Arbeitsmaterialien wie Stifte, Papier, Scheren und Klebeband bereit.

Im Mittelpunkt des "Digitalen Forscherlabors" steht ein großes Forscherzelt, ausgestattet mit allen Materialien für eine „digitale“ Exkursion zu den angrenzenden Wiesen. Silberfolien am Eingang und an den Wänden des Zeltes verleihen dem digitalen Forscherlabor ein „spaciges“ Aussehen. Am Zelteingang weist eine Tafel mit der Aufschrift „Das digitale Forscherlabor“ auf das Angebot hin. Auf zwei langen Tischen werden, jeweils gegenüber stehend, zwei Computereinheiten aufgebaut und miteinander vernetzt. An einem zusätzlichen Tisch ist ein Drucker aufgebaut, der von allen Rechnern aus zu bedienen ist. Mittelpunkt des Forscherinstrumentariums stellen zwei digitale Mikroskope dar, die beim Betreten des Labors den jungen BesucherInnen sofort ins Auge fallen.

Naturdekorationen aus Sonnenblumen und Blattranken reichern den Charakter dieser Umgebung an. Die Workshopleiter erscheinen bei beiden Angeboten in thematisch passender Arbeitskleidung. Als digitale Malermeister treten sie in einem weißen Maleroutfit mit bunten Pinselstrichen auf. Als Forscher bewegen sie sich in grüner „Uniform“ im Labor.

Vom Angebotstext bis zum Produkt

Scanman und das digitale Forscherlabor - Zeigt her eure Hände und Füße! Deine Hand oder dein Fuß auf den Scanner und ab damit in den Computer. Wer Lust hat kann als Malermeister am Computer noch ein paar digitale Farbkleckse auf sein Hand- und Fußbild geben. Mit einer kleinen Webcam können auch Augen und Ohren fotografiert werden. Alle eure Bilder werden zu einer neuen Figur zusammengesetzt. Im digitalen Forscherlabor könnt ihr alles was ihr auf den Wiesen findet ganz genau unter die Lupe nehmen und mit einem digitalen Mikroskop fotografieren und filmen. Im Forscherlabor werden die Ergebnisse dann ausgestellt und anderen Forschern präsentiert.



In den Fotografien der Angebote „Scanman“ und „Das digitale Forscherlabor“ sollten unspektakuläre und alltägliche Dinge mit reduziertem Medieneinsatz variations- und sinnreich verbunden werden. Es geht nicht um die Herstellung irgendeines Objektes oder um das Einüben eines Computerprogramms sondern um das Entdecken, die Manipulation und die Interpretation. Dafür müssen sich die Kinder auf eine Aufgabe einlassen, bei der sie sich mit Interesse und hoher Aufmerksamkeit ihrem persönlichen Umfeld widmen.

Sie begegnen solchen Angeboten mit Spontaneität und Entdeckungslust und sind dabei aufgefordert, ohne Zwang und Gestaltungskriterien selbst zu experimentieren, Bekanntes in neue Formen zu verwandeln und in ungewöhnlicher Weise zu präsentieren. Beide Produktionsphasen sind von unmittelbaren Wahrnehmungserlebnissen geprägt. Das angefertigte Produkt bietet in beiden Fällen auch für außen stehende Betrachter ein Erlebnis. Durch die ungewöhnlichen Sinneseindrücke aus anderen Perspektiven, z. B. den Blick durch das Mikroskop, wird bei den beteiligten Kindern aktiv Wahrnehmung gefördert. Die hervorgerufenen Veränderungen durch Manipulation und Verwandlung haben einen ästhetischen Charakter und regen beim Betrachter Phantasie und neue Deutungsmuster an. Die witzigen Endprodukte der Fotografien sind für die Kinder ein zentrales Erlebnismoment dieser Inszenierungen.

Autoren



Ulrich Baer

Dipl.-Pädagoge, Spiele-Erfinder, Buch- und Software-Autor, Herausgeber der Zeitschrift "gruppe & spiel" und der Buchreihe "RAT"
Studienleiter und Stellvertretender Direktor der Akademie Remscheid.

baer@akademieremscheid.de



Sabine Kretschmer

Diplom Sozialpädagogin/Medienpädagogin, Projektleitung Sächsischer Kita-Bildungsserver, freie Dozentin für Kulturelle Kinder- und Jugendbildung und Medienbildung im Medienkulturzentrum Dresden e.V.

