

Thema:
Generationsübergreifende Medienarbeit
 (Multimedia)

Zielgruppe: Grundschüler und Senioren

Zielsetzung: Schon heute macht sich der demographische Wandel in Deutschland bemerkbar. Mit einer immer höheren Lebenserwartung wächst die Gruppe der über 60-Jährigen stark an, während die Geburtenrate stetig fällt. Mit dem Ausbleiben von Kindern einher geht auch das Ausbleiben von gemeinsamen Begegnungsstätten für Jung und Alt. Die Mehrgenerationenfamilie ist für viele Kinder und Jugendliche bereits zum Fremdwort geworden. Dieser Workshop stellt sich das Ziel, Kindern und Senioren ein Angebot der medialen Begegnung zu schaffen. Anknüpfend an den medialen Erlebniswelten sollen der Dialog zwischen den Generationen und das gegenseitige Verständnis im Vordergrund stehen. Als Mittler dienen verschiedene Medien, mit deren Hilfe sich die Teilnehmer in der gemeinsamen Arbeit erproben können. Ferner werden im Rahmen des Workshops Kompetenzen in den Bereichen Mediennutzung und Mediengestaltung gefördert. Zudem trägt der Workshop dazu bei (im Sinne einer längerfristigen generellen Zielsetzung handlungsorientierter Medienpädagogik), soziale, kommunikative und Lernkompetenzen zu fördern. Im Verlauf des Projektes erarbeiten Grundschüler und Senioren ein gemeinsames Klangbild beziehungsweise eine Klanggeschichte.

Anmerkung: Der Workshop ist ausgelegt für zehn bis zwölf Teilnehmer. Das Verhältnis zwischen Kindern und Senioren sollte dabei ausgeglichen sein. Der Zeitrahmen für die einzelnen Projektstage kann abhängig vom Engagement der Teilnehmer individuell gesetzt werden. Die maximale Zeitspanne pro Tag sollte aus Rücksichtnahme auf die jüngeren Teilnehmer eine Dauer von 3,5 Stunden nicht überschreiten.

1. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wer ist wer? Welche Medienangebote sind für die Teilnehmer wichtig? Welche nutzen sie?	Vorstellungsrunde (ohne Technik): Der Medienpädagoge stellt sich und die TLM vor. Die Teilnehmer kommen über Medien ins Gespräch. Im Anschluss wird das Kennlernspiel „Ich liebe meinen Luftballon“ gespielt, um die Namen der Teilnehmer zu festigen und Zweier-Teams zu bilden (Luftballons in zwei Farben für Kinder und Senioren). Dabei wird darauf geachtet, dass jedes Paar aus einem Kind und einem älteren Teilnehmer besteht.	45 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie funktioniert eine (Digital-)Kamera? Was gehört zu einer Kamera?	Technikeinführung: Gemeinsam erarbeiten sich die Teilnehmer die wichtigsten Bestandteile sowie die Funktionsweise einer Foto-Kamera (Sucher, Auslöser, Speicherung).	15 min
Aufwärm- und Kennlernphase. Welche Motive werden gewählt? Was macht ein gutes Foto aus?	Das Wandern ist des Fotos Lust: Je ein Zweier-Team aus Jung und Alt bekommt eine Digitalkamera. Während eines gemeinsamen Spaziergangs (Institutionsgelände, Park, Zoo, Wiese, Stadt) sollen die Teams gemeinsam Fotos erstellen. Es kann hilfreich sein, eine Thematik zu wählen (z. B. Tiere, Menschen, Pflanzen, Gebäude etc.).	90 min
Welche Möglichkeiten bieten Digitalkamera und Computer?	Bildübertragung: Mit Laptop, Kamera und Beamer wird veranschaulicht, wie sich die Bilder von der Digitalkamera auf den Laptop übertragen lassen. Dabei tragen die Teilnehmer ihre Kenntnisse zusammen, die gegebenenfalls ergänzt werden. Gemeinsam schauen sie sich die Fotos über den Beamer an und werten diese aus.	45 min
Was hat gefallen und was weniger? Was erwartet die Teilnehmer am nächsten Tag?	Abschlussrunde: Die Teilnehmer sollen berichten, wie ihnen der Tag gefallen hat und was sie für den nächsten Tag erwarten.	15 min

2. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Aufwärmphase. Wer ist wer?	Namenspiel „ Tückische Länge “: Der Medienpädagoge reicht eine Rolle Toilettenpapier herum. Jeder Teilnehmer darf sich so viel Papier nehmen, wie er möchte. Im Anschluss muss jeder von sich und seiner Person erzählen. Die Tücke dabei ist, wer viel Toilettenpapier hat, muss auch viel erzählen und andersherum.	30 min
Was wurde gestern gemacht bzw. gelernt? Wie kann es weitergehen?	Nachtrag: Die Teilnehmer erzählen abwechselnd, was am vergangenen Projekttag gemacht und gelernt wurde und was sich heute anschließen könnte.	15 min
Wie können Bilder von der Digitalkamera auf den Laptop übertragen werden?	Eines der Teams versucht nochmals zu erklären, wie sich die Bilder auf den PC übertragen lassen. Im Anschluss übertragen alle Teams ihre Bilder vom Vortag auf den Laptop (kann auch am 1. Tag geschehen).	30 min
Welche Emotionen oder Stimmungen können Bilder transportieren? Gibt es gute und schlechte Bilder?	Mittels Laptop und Beamer können die Team-bilder nochmals betrachtet und diskutiert werden. Die Teilnehmer sprechen darüber, warum ein Motiv gewählt wurde, ob ein Bild schlecht oder gut ist und was mit Bildern verbunden	30 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie wirken Schwarz-Weiß-Bilder? Gibt es schon immer Farbbilder?	werden kann. Bilder können am Computer auch in Graustufen angezeigt werden und auf ihre Wirksamkeit untersucht werden. Die Senioren können über ihre Erfahrungen im Umgang und Entwicklung von Fotos berichten.	
Warum entstehen beim Hören von Stimmen, Geräuschen oder Filmmusik Bilder im Kopf? Welche Bilder sind das? Sind es bei jedem die gleichen? Welche Gefühle weckt z. B. Filmmusik in uns und warum?	Innere Bilder: Verschiedene Ausschnitte aus Filmen werden vorgespielt. Dabei entstehen Bilder im Kopf der Zuhörer. Diese werden beschrieben, gezeichnet oder einfach erzählt, ausgetauscht und diskutiert. (Hausaufgabe möglich: Die Teilnehmer sollen sich überlegen, ob es auch möglich ist, eines ihrer Fotos zu vertonen und wenn ja, wie.)	30 min
Auflockerungsübung. Wie funktioniert ein OHP? Was sind Schattenspiele? Was brauche ich zum Konstruieren einer Geschichte?	Schattenspiele: Auf den Polylux werden verschiedene Alltagsgegenstände oder Scherenschnittfiguren aufgelegt. Die Teilnehmer sollen erraten, um welche Gegenstände bzw. Figuren es sich handelt. Es kann auch eine kleine Geschichte konstruiert werden (Schattentheater).	45 min
Was hat gefallen und was weniger?	Abschlussrunde: Die Teilnehmer sollen berichten, wie ihnen der Tag gefallen hat.	15 min

3. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Wie funktioniert ein Audio-Aufnahme-Set? Warum klingt die eigene Stimme so komisch?	Technikeinführung: Gemeinsam erarbeiten sich die Teilnehmer die Funktionsweise eines Audio-Aufnahme-Sets (Anschluss von Mikrofon und Kopfhörer, Aufnahme, Tonauspegelung, Wiedergabe). Dazu sprechen sie erste Sätze ein, hören sich diese an und überlegen, warum die eigene Stimme so fremd klingt.	20 min
Was wurde gestern gemacht bzw. gelernt? Was ist beim Aufnehmen zu beachten (z. B. Mikrofon)?	Interviewspiel: Die Teilnehmer interviewen sich mit einem Audio-Aufnahme-Set gegenseitig. Sie können entweder darüber berichten, was am vergangenen Projekttag gemacht und gelernt wurde oder sie berichten über ein Thema ihrer Wahl (z. B. Urlaub oder Medienhelden). Die Aufnahmen können im Anschluss angehört und ausgewertet werden.	30 min
Welche Geräusche können durch Bilder erkannt werden? Welche Rolle spielen Geräusche? Wie wirken Situationen ohne Hintergrundgeräusche?	Geräuschebilder: Bilder von Orten, wie z. B. einem Marktplatz oder einem Camp im Wald, werden gezeigt. Die Kinder sollen mit Hilfe der Senioren aufzählen, welche Geräusche diesen Bildern zugeordnet werden können. Sie können auch versuchen, diese nachzumachen.	20 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Gibt es unterschiedliche Wahrnehmungsmöglichkeiten? Können Geräusche unterschiedlich interpretiert werden und wovon hängt dies ab?	Geräuschestatt (in zwei Gruppen): Mit Hilfe verschiedener Utensilien aus dem Alltag (Zellophanpapier, getrocknete Erbsen, Puddingpulverpäckchen) produzieren die Teilnehmer Geräusche, die sie aufnehmen und mit den Originalgeräuschen vergleichen sowie der anderen Gruppe als Rätsel vorspielen können. Die Teilnehmer erfahren, dass Geräusche und Töne auch künstlich hergestellt werden können.	45 min
Welche Bilder eignen sich zur Vertonung? Welche Geräusche und Musik können diesen Bildern zugeordnet werden?	Die Bilder vom Vortag werden von den Teams nach einem Vorschlag zur Vertonung durchgesehen. Im Anschluss überlegen die Teilnehmer, wie die Vertonung umgesetzt werden könnte.	20 min
Was hat gefallen und was weniger?	Abschlussrunde: Die Teilnehmer sollen berichten, wie ihnen der Tag gefallen hat.	15 min

4. TAG:

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
Was kann ich hören, wenn ich genau hinhöre? Wird das Gehör durch geschlossene Augen sensibler oder empfindsamer? Hören manche mehr als andere?	Schatz bewachen: Ein Teilnehmer sitzt in der Mitte des Kreises und bewacht den „Schatz“, z. B. einen Schlüsselbund. Ein anderer Teilnehmer schleicht sich heran und versucht den Schatz zu stehlen. Der Bewacher orientiert sich anhand von Geräuschen und zeigt in die Richtung des vermeintlichen Diebes. Ist die Richtung richtig, wird das Spiel fortgesetzt, wird der Schlüssel gestohlen, werden die Rollen getauscht. Die Kinder und Senioren sollen sich mit der eigenen Wahrnehmung auseinandersetzen. Sie sollen bewusst und gezielt hören.	20 min
Was wurde gestern gemacht bzw. gelernt?	Nachtrag: Die Teilnehmer erzählen abwechselnd, was am vergangenen Projekttag gemacht und gelernt wurde und was sich heute anschließen könnte.	10 min
Wie kann ein Bild vertont werden? Wie lassen sich Musik und Geräusche selber herstellen? Wie wirken Bilder mit Geräuschen, Musik und evtl. Duft? Welche Sinne werden angesprochen und welche gibt es überhaupt?	Klangbilder: Die Teilnehmer vertonen ihr ausgewähltes Bild mit Geräuschen und Musik. Geräusche können entweder einzeln aufgenommen und dann zusammengeschnitten werden oder in gleichzeitig durch die Teilnehmer nachgemacht und aufgenommen werden (Schnitt entfällt dann). Ferner können auch Jahreszeitenbilder oder Bildergeschichten mit dem OHP vertont werden. Musik kann auch mittels Percussionsinstrumenten selbst gemacht werden (z. B. mit Klangschalen, Regenmacher, Trommeln etc.). Auch Duftkerzen, Räucherstäbchen	120 min

Inhalte/Fragen	Methoden	Zeitaufwand
	oder Meersalze können zur Verstärkung eingesetzt werden.	
Wie kann Bild und Ton am PC verknüpft werden? Wie funktioniert eine Kamera? Wie wirkt das Klangbild live und wie wirkt es am Computer (z. B. ohne Gerüche)? Wie wichtig sind unsere Sinne?	Klangbild aufnehmen und Präsentation: Foto und Geräuschaufnahmen können am Computer zusammengefügt werden. Ferner kann das Klangbild auch mit der Kamera aufgenommen werden (Abspann mittels Foto und Bildunterschrift oder Video).	30 min
Was haben die Teilnehmer im Projekt (auch voneinander) gelernt? Was hat ihnen gut und was nicht so gut gefallen?	Reflexion: Zum Abschluss wiederholen die Teilnehmer, was sie in dieser Woche erlebt und gelernt haben. Sie überlegen, was ihnen gut und was ihnen nicht so gut gefallen hat und was voneinander gelernt wurde. Dazu können sie Ampelkärtchen benutzen.	20 min