

## **Ideenkiste Ani..Paint**

### Hinweis zum Gebrauch von Ani...Paint im Unterricht:

Mit Ani...Paint ist es ein Leichtes, fächerübergreifend zu arbeiten. Spielend lassen sich schreiben, vorlesen, bildnerisch Gestalten, recherchieren, fotografieren, aneignen von Medienkompetenzen, .... miteinander verbinden.

Mit grösster Wahrscheinlichkeit ist Ani...Paint zudem das Multimediaprogramm, welches am Schnellsten zu erlernen ist.

Die Arbeiten mit der Software sind sehr oft Partner -oder Gruppenprojekte. Dies unterstützt die Entwicklungen in Sozial- und Selbstkompetenz.

Natürlich werden Kindergärtler/innen oder Unterstufenschüler/innen sich noch nicht an grosse Projekte wagen. Ein sinnvoller Aufbau der Grundkenntnisse im Ani…paint könnte wie folgt aussehen:

## 1.) Einstieg ins Programm: (Zeichnen und Schnitt mit Farbe)

Kurzeinführung der LP. Programm kennenlernen mit einfachen Geschichten, welche direkt am PC fortlaufend erfunden werden. Einstellungen im Ani...Paint auf Kindermodus / nur letzter Schritt kann gelöscht werden.

Partnerarbeit: Kinder gestalten gemeinsam themenbezogene Geschichte oder Fantasiegeschichte und führen sie anschliessend der Klasse vor. Gruppenarbeit: Jemand der Gruppe beginnt mit einem Geschichtsteil, ohne Erklärung wird die Maus an das nächste Kind übergeben, welches die Geschichte nach seiner Idee weiterführt.

## 2.) Weitere Werkzeuge einführen (Zeichnen, Text, Rede, Navigation)

LP bildet "Spezialisten" im Formatieren von Text und im Verwenden der Rede aus. Diese führen Ihre Gruppe in die jeweiligen Funktionen ein.

Die Gruppe entwirft skizzenartig eine einfache Geschichte und setzt diese mit Hilfe von Text und Reden um.

Wichtig: Möglichst früh Teile der Geschichte vorführen, um die Wirkung zu diskutieren.

Zudem erlernen die Kinder das Vorgehen des Übermalens von Bildern.

# 3.) Restliche Werkzeuge einführen (Ton, Schnitt mit Bild, Warten, Mausklick, Navigationsfenster)

Klassenprojekt: Multimediale Geschichte!

Einführung durch LP. Besonderes Augenmerk auf den Speicherort.

Themenbereich wählen – Brainstorming zum Bereich – Gruppen bilden – Gedanken in GA bündeln und Grobverlauf der Geschichte abmachen.

Auf Blatt "Storyboard" die einzelnen Szenen vorzeichnen (z.B Vorgabe 8 – 12 Szenen)

Geschichte mit LP besprechen und überarbeiten.

Geschichte verschriftlichen in Form von Szenenabschnitten. (Wo braucht es Verständnisstützen in Form von geschriebenem Text? Was wiederholt sich unnötigerweise? Welche Figuren spielen mit? Welche Fotos muss ich aufnehmen?....) Jede Szene wird detailliert auf einem Szenenblatt geplant.

#### Diverse Arbeiten:

Hintergründe werden gezeichnet oder fotografiert, aufeinander abgestimmt und ausgearbeitet.

Hintergrundzeichnungen werden abfotografiert (oder gescannt) und im entsprechenden Ani...Paint Ordner abgelegt.

Sprechtexte werden trainiert, bis sie fehlerfrei gelesen werden können und anschliessend rollenverteilt aufgenommen. Am Besten alle Töne der Geschichte auf einmal in einem ruhigen Raum, so verhindert man Nebengeräusche. (klare Namen geben!!)

Titelbild wird im Ani...Paint generiert.

Geräusche werden aufgenommen (evt mp3 Recorder) oder im Internet gesucht. (siehe Blatt "Audiodownload im Internet)

Geschichte wird gemeinsam umgesetzt. Bei jeder Szene wird die Maus gewechselt. Regelmässige Gegenbetrachtung durch "neutrale" Person . (Projektblindheit)

=> Als Abschluss Vernissage organisieren für andere Klassen, Elternanlass, .....

#### Weiterführende Ideen:

- **Fotostory 1=>** eine Geschichte wird nur mit Fotos erzählt (geschriebene Texte oder gesprochene Texte)
- **Fotostory 2**=> eine Geschichte wird mit Fotos und Ergänzungstexten erzählt (geschriebene Texte oder gesprochene Texte)
- Klassenlager: Jede Gruppe bereitet einen Tag des Klassenlagers auf
- Fotordokumentation im Fach M&U zu Thema gestalten
- mein Dorf: meine Lieblingsplätze, gefährliche Plätze auf der Strasse, ...
- ich stelle mich vor
- Berufe in unserer Gemeinde
- Kantone der Schweiz
- Die Stadt Luzern mit meinen Augen

Im Rahmen des Themas Stadt Luzern geht die Klasse auf einen Lehrausgang. In der Vorbereitung zum Lehrausgang haben die Kinder Informationen über markante Gebäude der Stadt gesammelt.

Im Verlaufe des Tages haben die Schüler/innen Zeit, sich via Stadtplan zu den Gebäuden zu begeben und Fotos zu machen.

Nach dem Lehrausgang werden mit Ani...Paint die Informationen mit den Bildern verknüpft. (Auch Einbau von Video ab Digitalkamera möglich)

- Einbinden von gedrehten Kurzvideos (Digitalkamera), ...