



TRICKFILM TO GO
LEITFADEN ZUR (TRICK-)FILMARBEIT
MIT MOBILER TECHNIK



IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

Landesanstalt für Medien
Nordrhein-Westfalen (LfM)
Zollhof 2
40221 Düsseldorf
www.lfm-nrw.de



KONZEPTION:

filmothek der jugend nrw e.V.
Emscherstr. 71
47137 Duisburg
fon: 0203 - 4105824
www.filmothek-nrw.de



Text: Henrike Becklas, Claudia Ferda, Bianca Herms, Lisa Hoffmann,
Medienkompetenzzentrum der LMS, Petra Raschke-Otto, Eik-Henning Tappe
Redaktion: Petra Raschke-Otto
Gestaltung: Nadine Hillebrand
Illustration: Nadine Hillebrand, Patrick Kowalatis
Auflage: 1.000 Exemplare

November 2016

GEFÖRDERT DURCH:

Ministerium für Familie, Kinder,
Jugend, Kultur und Sport
des Landes Nordrhein-Westfalen

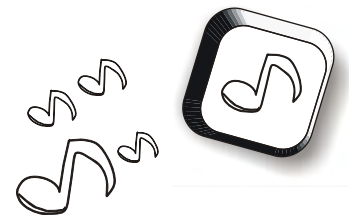


Hinweise: Zur Erleichterung des Leseflusses wurde in der gesamten Broschüre die männliche Form von Personengruppen verwendet. Damit sind die weiblichen Personengruppen eingeschlossen, auch wenn diese nicht gesondert benannt sind.

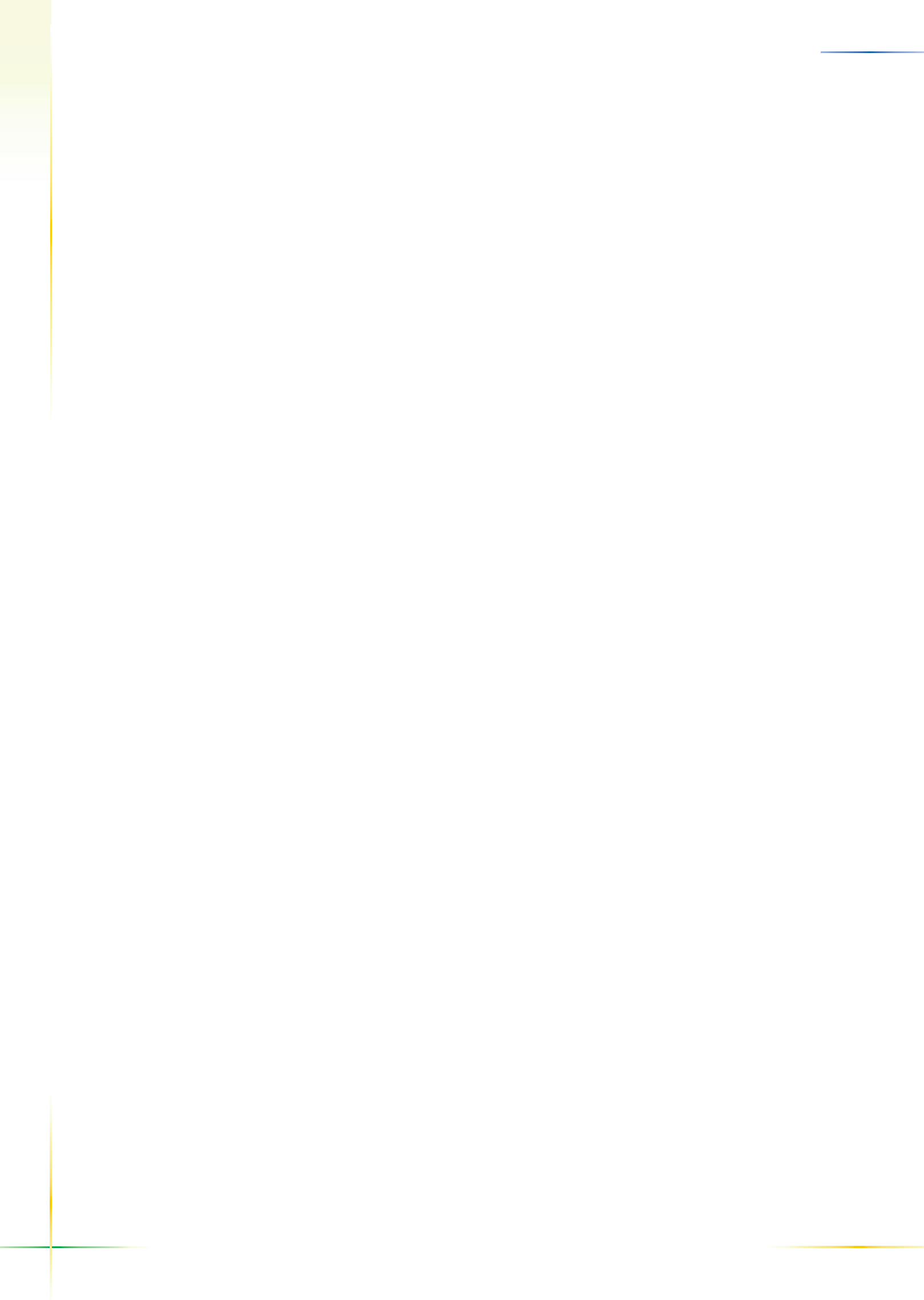
Alle Angaben in dieser Broschüre erfolgen trotz sorgfältiger Bearbeitung ohne Gewähr und eine Haftung der Herausgeber und Autoren ist ausgeschlossen. Die Inhalte der Internetlinks unterliegen der Verantwortung der jeweiligen Anbieter. Für eventuelle Forderungen und Schäden können Herausgeber und Autoren keine Haftung übernehmen.

Veröffentlichung erfolgt unter der Creative Commons Lizenz CC BY-NC-SA



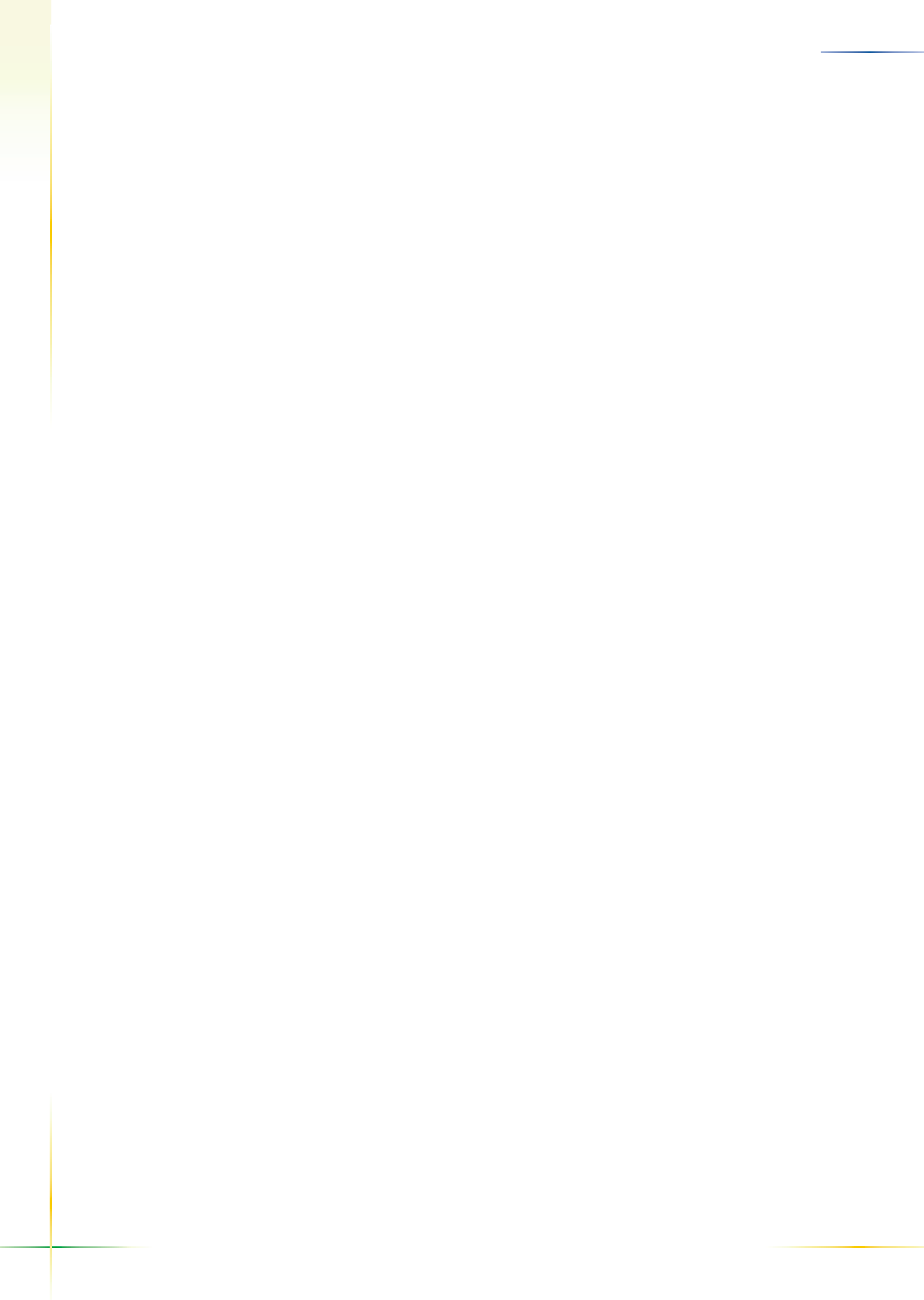


TRICKFILM TO GO
LEITFADEN ZUR (TRICK-)FILMARBEIT MIT MOBILER TECHNIK



INHALT

TRICKFILM TO GO	05
TEIL I: GRUNDLAGEN DER ARBEIT MIT MOBILER TECHNIK	07
1. CHANCEN DER ARBEIT MIT MOBILER TECHNIK	08
VORTEILE UND STÄRKEN	08
NACHTEILE UND SCHWÄCHEN	09
2. ANFORDERUNGEN AN DIE HARDWARE	10
STATIVE FÜR SMARTPHONES	10
STATIVE FÜR TABLETS	11
FERNAUSLÖSER	12
Headset	12
Remote-App	12
Fernbedienung	12
EINSATZ BEAMER/FLACHBILDSCHIRM	13
LICHT	13
SONSTIGES ZUBEHÖR	13
3. ANLEITUNG TRICKTISCH-BAU	14
4. ANFORDERUNGEN AN DIE SOFTWARE	15
TEIL II: PRAXISBEISPIELE UND PROJEKTBESCHREIBUNGEN	19
1. SCHULISCHE TRICKFILMARBEIT MIT DEM TABLET	20
IDEE & KONZEPTAUSARBEITUNG	20
MATERIALERSTELLUNG	21
AUFBAU TECHNIK	21
PRAKTISCHE UMSETZUNG	22
POSTPRODUKTION	22
PRÄSENTATION	23
2. KLASSENMASKOTTCHEN AUF UMWEGEN	25
3. DER TIERFILMER AUSSER RAND UND BAND	28
4. GRUSEL; ZAUBER; HEXEREI – TRICKFILM-AKTION ZU HALLOWEEN	31
5. DAS MINI-MOBIL-TRICKFILM-PROJEKT	35
TEIL III: MATERIALTIPPS	37
1. LINKS UND LITERATUR	38
2. BASTELVORLAGEN	41



TRICKFILM TO GO

VERÄNDERUNGEN DER MÖGLICHKEITEN MEDIENPÄDAGOGISCHER (TRICK-)FILMARBEIT DURCH MOBILE TECHNIK

Seit über 15 Jahren ist Trickfilmarbeit mit Kindern und Jugendlichen ein fester Bestandteil medienpädagogischer Arbeit. Die Trickboxx vom schwedischen Erfinder Erling Ericsson und die traditionelle Produktionstechnik (Laptop mit Animationssoftware und Kamera) sind in NRW und auch anderen Bundesländern an vielen Verleihstellen ausleihbar. Zahlreiche Einrichtungen haben sich eine eigene Box gebaut und nutzen diese für Projektarbeit. So wurden alleine zum Trickfilm-Festival NRW der filmothek der jugend in über 10 Jahren weit mehr als 700 Filme eingereicht.

Trickfilmprojekte bieten sowohl im schulischen als auch im außerschulischen Kontext umfassende Möglichkeiten, sich mit den Themengebieten Film und Medien auseinanderzusetzen. Es lassen sich einige Argumente für die klassische Trickfilmarbeit finden, beispielsweise

- werden verschiedene Kompetenzen gefördert (Kreativität, Sprache, Teamarbeit, eigenverantwortliches Arbeiten)
- gibt es zahlreiche Anbindungen an den Lehrplan (vgl. Medienpass NRW)
- können Kinder und Jugendliche von der Konsumenten- in die Produzentenrolle wechseln
- werden bei der Trickfilmarbeit keine Schauspieler benötigt und so können sich alle Beteiligten in jeder Rolle ausprobieren

Obwohl das notwendige Equipment für die Trickfilmarbeit an immer mehr Verleihstellen zu bekommen ist, bleibt die Organisation eines klassischen Projektes mit Trickboxx, Kamera und Laptop sehr aufwändig. Die Technik muss gebucht und transportiert werden, die Projektleitung muss sie im Vorfeld auf Funktionstüchtigkeit und Vollständigkeit überprüfen und oft reicht sie nicht aus, um beispielsweise eine ganze Schulklasse einzubinden.



An dieser Stelle bieten die aktuellen Entwicklungen im Bereich der mobilen Technik ungeahnte Möglichkeiten. Technik für (Trick-)Filmarbeit ist plötzlich klein, leicht, leistungsstark und fast überall verfügbar, (Trick-)Filmprojekte mit Smartphone und Tablet scheinen überall und spontan umsetzbar. Damit einher gehen auch veränderte didaktische Möglichkeiten:

- Der Umgang mit Smartphone und Tablet ist Kindern und Jugendlichen vertraut – eine Einführung in die Technik kann somit kurz gehalten werden oder ganz entfallen --> die Technik rückt in den Hintergrund.
- Man knüpft mit der Arbeit direkt an der Lebenswelt der jungen Menschen an und eröffnet ihnen das kreative Potential mobiler Technik.
- Mobile Technik bietet wegen der intuitiven Bedienung Möglichkeiten in der inklusiven Arbeit.
- Wenn Kinder und Jugendliche private Technik benutzen, können sie auch zu Hause weiter an den Projekten arbeiten.
- Mobile Technik vereint Audio-, Foto- und Videofunktionen – alle Arbeitsschritte können mit einem Gerät vollzogen werden.
- Tablets sind an vielen Schulen in Klassensätzen im Einsatz, so dass ganze Klassen in ein Projekt integriert werden können.
- Entsprechende Apps sind kostengünstig oder sogar kostenfrei.

Weitere Argumente werden in dieser Publikation erläutert und vertieft. Die Erfahrungen aus den Praxisprojekten zeigen, dass trotz einfach zu bedienender Technik auch die Arbeit mit Smartphone und Tablet Tücken aufweisen kann. Abhängig vom Betriebssystem der Geräte funktionieren manche Apps nicht fehlerfrei oder nach einem Update möglicherweise gar nicht mehr. Der Markt ist extrem dynamisch, sowohl Hard- als auch Software kommt und geht in immer schnelleren Zeiträumen. Ein besonderes Augenmerk muss auf die Stabilisierung und Fixierung der Geräte gelegt werden. Allerdings gibt es nicht das "eine ultimative Stativ" für jeden Einsatz. Des Weiteren kann man von einer kostengünstigen App nicht erwarten, dass sie den gleichen Funktionsumfang wie eine professionelle Animationssoftware (mit einem entsprechenden Kaufpreis) bietet. Da bei mobiler Technik die Datenübertragung auf WLAN und Datenspeicher im Internet ausgerichtet ist, muss man sich im Vorfeld Gedanken machen, wie und wo man Daten sammelt und zur Verfügung stellt.



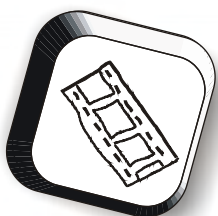
Ein wichtiger Grundsatz bleibt auch bei der Arbeit mit mobiler Technik erhalten: "Auf die Idee kommt es an" denn die Story entsteht nach wie vor in den Köpfen der Kinder und Jugendlichen und nicht im Gerät ...

Die Publikation "**Die Trickboxx – Ein Leitfaden für die Praxis**" (herausgegeben von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) und konzipiert von der filmothek der jugend nrw) beinhaltet umfassendes Material für die Umsetzung von Projekten mit traditioneller Technik und ist in den vergangenen zehn Jahren stark nachgefragt worden. Die vorliegende aktuelle Publikation "**Trickfilm to go**" knüpft daran an und beinhaltet Material, das sich sowohl an diejenigen richtet, die in der Trickfilmarbeit völlig neu sind und mit mobiler Technik in die Thematik einsteigen wollen, als auch an diejenigen, die bereits mit "klassischem" Equipment gearbeitet haben und nun den Umstieg testen wollen.

Im ersten Teil werden die **Grundlagen für die Arbeit mit mobiler Technik** beschrieben. Neben allgemeinen Hinweisen gibt es ein Kapitel zur benötigten Hardware und ein Kapitel zur Software. Da es sich hierbei um einen extrem dynamischen Markt handelt, wird in beiden Kapiteln weitestgehend darauf verzichtet, einzelne Produkte im Detail zu beschreiben. Wichtig ist für die Orientierung, dass am Thema Interessierte wissen, worauf sie bei der Zusammenstellung der Technik oder beim Auswählen der Software achten müssen. Wer genaue Bedienungsanleitungen benötigt, wird im Internet und auf YouTube mit entsprechenden Videotutorials fündig. Auch auf den Seiten der filmothek der jugend sind zum Thema (Trick-)Filmproduktion mit mobiler Technik aktuelle Tipps zu finden.

Im zweiten Teil geben **Berichte aus der Praxis** einen Einblick in schulische und außerschulische Projektarbeit mit mobilen Medien. Den Projekten ist gemeinsam, dass sie ein enges Zeitbudget zur Verfügung hatten und aus diesem Grund mit der traditionellen Technik kaum umsetzbar gewesen wären. Die Projektabläufe sind in den jeweiligen Kapiteln in übersichtlicher Form angehängt.

Im letzten Teil gibt es **Materialtipps** in Form von Links. Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, möchte aber Materialien präsentieren, die die Projektarbeit bereichern können.



**TEIL I:
GRUNDLAGEN DER ARBEIT
MIT MOBILER TECHNIK**



1. CHANCEN DER ARBEIT MIT MOBILER TECHNIK

Immer mehr Menschen sind in ihrem Alltag "mobil" unterwegs – ob jung oder alt – das Smartphone ist immer dabei und ein Tablet wird dem Laptop für bestimmte Anwendungen häufig vorgezogen. Laut JIM-Studie 2016 ist beispielsweise die Ausstattungs- und Benutzungsrate von Tablets bei Jugendlichen im Vergleich zu 2015 um 7% gestiegen (vgl. JIM-Studie 2016¹).

Dies bringt gerade im pädagogischen Kontext und in der medienkulturellen Bildungsarbeit viele Chancen und Herausforderungen mit sich. Smartphones und Tablets bergen wegen der vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten und "Features" ein großes Potenzial für die medienpädagogische Praxis. So wird mobile Technik auch in kulturellen Medienprojekten immer mehr zum Einsatz kommen.

VORTEILE UND STÄRKEN

Pädagogen, die derartige Projekte planen und durchführen, können den Kindern und Jugendlichen einen reflektierten Umgang mit der Technik vermitteln und dabei mit den Gruppen gleichzeitig die Chancen und Gefahren dieses Mediums bzw. der Veröffentlichung von Fotos und Filmen in sozialen Netzwerken und auf Internetplattformen (z.B. YouTube) erarbeiten.

Ziel der Trickfilm-Produktion mit mobiler Technik ist es, Kindern und Jugendlichen die verantwortliche Handhabung der multimedialen Möglichkeiten nahezubringen. Statt mit der Videofunktion des Smartphones oder Tablets einfach "draufzuhalten", können Kinder und Jugendliche mit der mobilen Technik sehr kreative Möglichkeiten zur Herstellung und Weiterbearbeitung von kurzen (Trick-)Filmen erfahren.

Die Produktion von kurzen und knackigen Clips ist möglich, des Weiteren kann ein solches Projekt ein Einstieg in die Filmarbeit sein und zu größer angelegten Videoprojekten führen. Da die kleine Kameratechnik fast überall und schnell einzusetzen oder zu befestigen ist, sind der Ästhetik und Phantasie kaum Grenzen gesetzt. Durch die einfache Bedienung der Technik lassen sich auch Nutzergruppen mit geringem technischen Interesse ansprechen und zum Mitmachen begeistern.

Ein weiterer Vorteil ist die mögliche Verknüpfung verschiedener Anwendungsbereiche und die Erstellung von Medienprodukten aus "einer Hand". Entsprechende Apps sind zudem kostengünstig zu erhalten.

Mobile Technik ...

- ... ist klein, handlich und leicht
- ... ist flexibel einsetzbar und bietet spontane Arbeitsmöglichkeiten
- ... besitzt eine hohe Affinität der Jugendlichen zu den Geräten (Vertrautheit)
- ... braucht kein besonderes Technikwissen (intuitive Bedienung)
- ... ermöglicht schnelle Ergebnisse, sodass mit geringem Aufwand ein eigenes Produkt hergestellt werden kann
- ... schafft ungewöhnliche Perspektiven
- ... fördert einen kreativen und künstlerischen Umgang

¹Die JIM Studie ist eine jährlich erscheinende Basisstudie zum Umgang von 12- bis 19-Jährigen mit Medien. Herausgeber: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

- ... bietet eine schnelle, interne Verarbeitung (auch in HD Qualität)
- ... hat eine niedrige Technikanforderung
- ... bietet durch die Verbindung von Ton, Bild und Film multimediale Möglichkeiten
- ... ermöglicht die Nachbearbeitung und den Schnitt über Apps mit dem Gerät selbst
- ... macht den Export und Upload direkt vom Gerät aus möglich

NACHTEILE UND SCHWÄCHEN

Neben den Chancen und Stärken sind in Projekten mit mobiler Technik im Kinder- und Jugendbereich aber auch die Nachteile und Schwächen im Blick zu behalten.

Wenn Jugendliche beispielsweise in Projekten mit ihrer eigenen mobilen Technik arbeiten, ist zu beachten, dass auf den Geräten zum Teil sensible private Daten oder Informationen, ähnlich denen in einem Tagebuch, gespeichert sind. Es ist möglich, dass beim Datentransfer z.B. Bilder kopiert werden, die nicht im Rahmen des Projektes entstanden und auch nicht für andere Teilnehmer gedacht sind. Diese Bilder sind selbstverständlich zu löschen und es ist auch darauf zu achten, dass Teilnehmer nicht ungefragt fremdes Material auf ihr Smartphone oder Tablet kopieren.

Mitgebrachte Technik kann zudem inkompatibel zu der weiteren Technik im Projekt sein, folgende Dinge sollten deshalb vorab geklärt werden:

- Worauf werden die Daten gespeichert (intern auf dem Gerät oder Speicherkarte)?
- Wie wird der fertige Film beispielsweise an andere Projektteilnehmer weitergegeben?
- Wird zur Übertragung der Daten WLAN im Projekt benötigt?
- Ist genügend Speicherplatz vorhanden?
- Dürfen zusätzliche Apps installiert werden (evtl. anfallende Kosten)?
- Ist das Mitbringen von Lade- und Verbindungskabeln nötig?

2. ANFORDERUNGEN AN DIE HARDWARE

Generelle Regel ist: Je älter die produzierenden Kinder und Jugendlichen sind, desto kleiner kann das Endgerät sein. Für Kitakinder und Grundschüler eignet sich die Arbeit mit dem Tablet am besten. Die Auslösebuttons in den Apps sind größer und einfacher zu bedienen. Da Jugendliche oftmals schon jahrelange Erfahrungen mit Smartphones haben, ist die Bedienung der entsprechenden Apps auf dem kleineren Bildschirm keine Hürde.

Für den Aufbau wird benötigt:

- Smartphone oder Tablet
- Stativ
- Tisch
- Animationsmaterialien

Optional können folgende Materialien hilfreich sein:

- Lampen
- Headset/Fernbedienung/Remote App zur Fernauslöse
- Beamer/Flachbildschirm zur Projektion
- Sonstiges Zubehör (externes Mikrofon, Kameralinse, Halterungen)

In Projekten ist festzustellen, dass Kinder und Jugendliche stark dazu tendieren, die mobile Technik in der Hand halten zu wollen, da dies ihren Nutzungsgewohnheiten entspricht. Bei gewünschten Effekten und bei klassischer Filmarbeit kann dies durchaus Sinn machen. Grundsätzlich sollte beim Animieren aber dafür gesorgt werden, dass die Geräte fest fixiert sind, da jedes Wackeln der Kamera oft zu ungewollten Ergebnissen führt. Die Notwendigkeit, ein Stativ zu benutzen, sollte deshalb mit den Kindern und Jugendlichen im Vorfeld des Projektes thematisiert werden.

Der Mechanismus des Stativs ist entscheidend für die erfolgreiche Ausführung bei der Erstellung des Films. Wichtig ist dabei vor allem die stabile Haltung des Geräts. Die Halterung sollte das Gerät so fest umschließen, dass bei Berührung kein "Wackeln" mehr möglich ist.



STATIVE FÜR SMARTPHONES

Stative für Smartphones gibt es in verschiedenen Varianten. Die Smartphones können dabei eingeklemmt oder eingesteckt werden. Die Halterungen sind in der Regel aus Hartplastik oder Metall und zum Schutz des Geräts mit Gummi überzogen. Durch verstellbare Schraubverschlüsse oder andere Regler wird die Halte-

rung an die Größe des Geräts angepasst. Durch Kugelgelenke kann das Smartphone in alle Richtungen gedreht und festgestellt werden. Stative sind im Elektrofachgeschäft bereits für ca. 10 Euro zu kaufen. Für die einfache Stabilisierung des Smartphones kann auch ein Selfie-Stick zum Smartphone-Halter umfunktioniert werden. Auf diese Weise sind mit einer ruhigen Handhaltung Kamerafahrten möglich.



EMPFEHLUNG: Für Smartphones eignen sich Stativ der Art "Gorilla Pod", die von verschiedenen Herstellern angeboten werden. Diese können durch die drei flexiblen Beine aufgestellt oder auch an anderen Gegenständen (z.B. Bäumen oder Tischbeinen) befestigt werden. Preislich liegen diese Stativ je nach Größe und Verarbeitung bei ca. 10 bis 30 Euro.

STATIVE FÜR TABLETS

Entscheidend ist, dass das Stativ das Gewicht des Tablets halten kann. Bei der Aufnahme selbst gilt: Je größer der Aufnahmeausschnitt, desto flexibler sollte der Halterungsarm sein, um die Kamera möglichst weit und nah positionieren zu können. Bei Tablets ist die Kamera i.d.R. sehr weitwinklig eingestellt, sodass das Stativ für die Aufnahme von z.B. kleinen Lego-Figuren sehr nah heranreichen muss. Durch Kugelgelenke können die Stativ in alle Richtungen gedreht werden um flexibel die Animationsfläche abbilden zu können.



Eigenschaften für ein gutes Stativ sind folgende:

- Die Halterung sollte möglichst für verschiedene Tablet-Modelle geeignet sein (die Tablets sind unterschiedlich groß und die Kamera ist an unterschiedlichen Stellen im jeweiligen Gerät angebracht).
- Bei Tischstativen sollte die Halterung für die Montage des Stativs am Tisch fest verschraubt werden können (sog. Klippverschlüsse aus Plastik sind weniger stabil).
- Ein höheres Gewicht des Stativs lässt auf eine höhere Stabilität schließen.
- Bei Stativen mit Spiralfedern sollte deren Rückstellung berücksichtigt werden (Federbewegung bei Berührung des Tablets), die Federn müssen extrem fest sein.
- Dreibein-Stativ (normalerweise für den Einsatz als Mikrofon-Ständer) vereinen Standfestigkeit und Flexibilität.

Kreative Möglichkeiten für die Konstruktion eines eigenen Stativs sind z.B. auf www.schule-ipad.de zu finden. Das dort vorgestellte "Flaschen-Stativ" bietet sich an, wenn ein Ankauf von Stativen zunächst nicht möglich sein sollte. Das Stativ besteht aus drei gefüllten Wasserflaschen, auf denen das Tablet aufgelegt wird. Die darunter liegende Fläche kann als Animationsfläche für Legetrick genutzt werden.

Die Flaschen sollten mindestens 1,5 Liter Volumen haben und wegen der Standfestigkeit gefüllt sein. Kleinere Flaschen bieten nicht genügend Abstand zwischen Kamera und Legefläche. Grundsätzlich gilt: Je höher die Flaschen, desto größer ist die nutzbare Legefläche. Auch sollten die Flaschen möglichst schmal sein, damit sie nicht von der Kamera erfasst werden. Sehr hilfreich sind selbstklebende Klettunkte, mit denen man das Tablet auf den Schraubverschlüssen der Flaschen fixiert.

Auch Tablet-Hüllen mit Standfunktion können als Stative für die dreidimensionale Trickfilmarbeit genutzt werden. Für Legetrick hingegen sind sie ungeeignet, da hierfür die Kamera von oben auf die Legefläche schauen muss, was damit nicht geht.



Eine weitere Möglichkeit für den Selbstbau einer Halterung zur Produktion eines Legetrickfilms wird im Kapitel "Anleitung Tricktisch-Bau" beschrieben.



EMPFEHLUNG: Für Tablets sind Halterungen, die an einem Mikrofon-Ständer angebracht werden, sehr gut geeignet. Der Mikrofon-Ständer ist durch die drei Standbeine stabil und mit dem Halterungsarm flexibel einzusetzen. Die Halterung sitzt sehr fest am Gerät und sorgt für ein "wackelfreies" Befestigen. Zudem können verschiedene Tablet-Modelle genutzt werden, da die Halterung in Höhe und Breite verstellbar ist. Die Firma König und Meyer bietet Halterungen (ca. 30-45 Euro) sowie Mikrofonständer (ca. 45 Euro) an, die für den Einsatz hervorragend geeignet sind.

FERNAUSLÖSER

Um die Kamera am Smartphone oder Tablet auszulösen, berührt man das Gerät in der Regel am Bildschirm. Damit verbunden ist die Gefahr, die Kamera ungewollt zu verschieben, sofern sie nicht mit einem sehr stabilen Stativ fixiert ist. Die häufig angebotene Sprachsteuerung der mobilen Technik ist aufgrund des vorhandenen Geräuschpegels bei Gruppenarbeit nicht zu empfehlen, da sie in der Regel nicht zuverlässig funktioniert.

Für die Fernauslöse der Kamera gibt es aber verschiedene andere Möglichkeiten:

- **Headset:** Z.B. bei Apple-Produkten und neueren Samsung Smartphones und Tablets ist das Headset in der Lage, auch die Kamerafunktion zu steuern. Dazu wird über die Lautstärkeregelung mit der Plus- oder Minustaste die Kamera ausgelöst. Ein Wackeln des Geräts bei Berührung wird verhindert, was sich besonders bei der Einzelaufnahme auszahlt.

Diese integrierte Funktion zur Fernauslöse kann vor Projektbeginn einfach in der Kamera-Anwendung auf dem Gerät getestet werden. Ob die zum Einsatz kommende Animations-App auch über das Headset zu steuern ist, muss zusätzlich in jedem Fall im Vorfeld getestet werden, da es hier keine einheitliche Regel gibt.

- **Remote-App:** Verschiedene Animations-Apps bieten eine dazugehörige so genannte Remote-App. Mit dieser ist es möglich, mit Hilfe eines Zweitgeräts (z.B. Smartphone) die Kamerafunktion eines Tablets zu steuern.
- **Fernbedienung:** Bluetooth-Fernbedienungen für die Steuerung sind für ca. 5 Euro im Handel erhältlich. Erfahrungen aus der Praxis zeigen, dass diese leider häufig nicht störungsfrei arbeiten. Oftmals wird das

Signal von der Fernbedienung zum Gerät unterbrochen, sodass eine Bedienung nicht möglich ist. Hilfreich kann es sein, alle im näheren Umkreis befindlichen Bluetooth-Signale zu deaktivieren, und auch die Kinder und Jugendlichen zu bitten, ihre Bluetooth-Funktion am Handy auszuschalten.

EINSATZ BEAMER/FLACHBILDSCHIRM

Bei Projekten, in denen viele Kinder an einer Filmproduktion beteiligt sind, eignet sich der begleitende Einsatz eines Beamers sehr gut. Durch die Verbindung vom Tablet zum Beamer (i.d.R. über Adapter oder auch "Apple-TV") haben Teilnehmer, die zwischenzeitlich keine aktive Rolle ausfüllen, die Möglichkeit den Prozess zu verfolgen. Auch für die Animatoren kann es von Vorteil sein, die Legefläche in Form eines projizierten Bildes zu betrachten.

LICHT

Wie bei traditionellen Trickfilm-Produktionen, z.B. mit der Trickboxx, ist es auch bei Produktionen mit mobiler Technik sehr wichtig, den Lichteinfall zu beachten. Auf freier Fläche oder in Räumen, die nicht zu verdunkeln sind, wird sich das wechselnde Tageslicht oder der von den Beteiligten geworfene Schatten auch im Film wieder spiegeln und unschöne Hell-Dunkel-Effekte hervorrufen. Deswegen ist es ratsam, im Vorfeld die Lichtverhältnisse zu klären. In verdunkelbaren Räumen mit einer Deckenbeleuchtung (z.B. Zimmerdeckenleuchte), sollten weitere Lichtquellen zur Beleuchtung der Requisiten in der Kulisse zum Einsatz kommen. Kleine LED-Lampen sind bereits für ca. 10 Euro im Baumarkt zu erhalten und haben zusätzlich den Vorteil, nicht heiß zu werden. Mit ihnen kann man beliebig Spotlight auf die Figuren setzen. Auch Tischlampen bzw. Stehlampen können für den Einsatz genutzt werden.

SONSTIGES ZUBEHÖR

Der Markt an weiterem Zubehör für die Produktion von (Trick-)Filmen mit Smartphone oder Tablet wächst beständig. Man bekommt sowohl externe Mikrofone als auch zusätzlich aufsetzbare Kameralinsen. Auch entsprechende Halterungen und Rahmen runden das Angebot ab. Dieses Zubehör ist in der Regel recht teuer und für kleinere medienpraktische Projekte nicht zwingend erforderlich. Ein externes Mikrofon kann sicherlich gute Dienste leisten, die Qualität der eingebauten Mikros reicht in der Regel aber aus. Wichtig für Audioaufnahmen ist ein Raum ohne störende Lärmquellen.



TIPP: Ein hilfreiches Zubehör kann eine WLAN-Festplatte sein, auf der die entstandenen Produkte und Filmclips gesammelt werden können. Hierfür ist kein WLAN Netz nötig, da die externe Festplatte dies zur Verfügung stellt. Die gesammelten Daten lassen sich von dort einfach auf einen PC übertragen und weiterverarbeiten.

3. ANLEITUNG TRICKTISCH-BAU

Autor: MedienKompetenzZentrum, Landesmedienanstalt Saarland



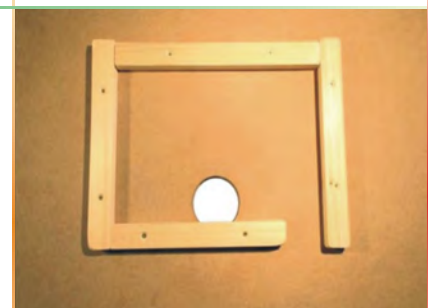
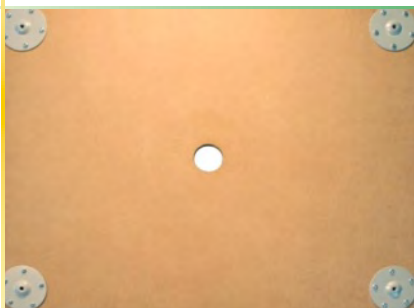
Sie benötigen:

- 1 Tischplatte 60 x 80 cm
- 4 Tischbeine, 60 cm Länge
- Kleine Holzleisten
- Eine Bohrmaschine mit Lochsägeaufsatz (Durchmesser > 5 cm)
- Falls möglich LED-Stripes

Damit die Tablet-Kamera durch die Tischplatte filmen kann, muss zuerst mit Hilfe einer Bohrmaschine und einem Lochsägeaufsatz eine runde Öffnung mittig in die Tischplatte gesägt werden.



TIPP: Bevor Sie das Loch bohren, müssen Sie zunächst ein einfaches Bohrloch genau in der Mitte bohren, damit der Lochsägeaufsatz eine Führung hat, Sie beim Bohren nicht abrutschen und sich eventuell verletzen.



Wichtig ist, dass das Loch exakt in der Mitte liegt, damit beim späteren Filmen kein Bildverschnitt entsteht, d.h. unnötige Ränder, die umständlich wieder entfernt werden müssen.

Wir benutzen in unserem Fall eine MDF-Platte, an die zunächst die Halterungen für die Tischbeine angeschraubt werden. Danach können die Tischbeine ebenfalls montiert werden. Es wird empfohlen, Tischbeine zu kaufen, die nicht länger als 60 cm sind. Sollten nur längere zur Verfügung stehen, muss die Legetrickfläche unter dem Tisch ggf. erhöht werden (z.B. durch eine Holzkiste/einen Getränkekasten/Bücher).

Auf dem Tisch werden im nächsten Schritt dünne Holzleisten befestigt, die das Tablet passgenau an seiner Position halten (siehe Bild). Legen Sie dazu das verwendete Tablet in korrekter Position (Kamera über dem ausgeschnittenen Loch) auf die Platte und markieren Sie die äußeren Ränder. Die Holzleisten nun entlang der Markierung anschrauben. Sie sollten eine Lücke im Rahmen belassen, damit das Tablet einfach aus dem Rahmen herausgehoben werden kann.

Um für eine gleichmäßige Beleuchtung bei der Aufnahme zu sorgen, sollte man ergänzende LED Lichtleisten unter dem Tisch befestigen. Zusätzlich sollte in einem verdunkelbaren Raum gearbeitet werden um zu verhindern, dass beispielsweise einfallendes Sonnenlicht zu ungewünschten Licht- und Schatteneffekten führt.

4. ANFORDERUNGEN AN DIE SOFTWARE

Das Angebot an Animations-Apps ist groß und entwickelt sich ständig weiter. Anders als bei Programmen für Computer ist es kaum möglich, allgemeingültige und dauerhafte Empfehlungen auszusprechen. Gleichzeitig sind die meisten Apps aber auch wegen ihrer intuitiven Bedienung schnell zu erforschen. Aufgrund des niedrigen Kostenfaktors bei der Anschaffung, kann man sich die Apps auf sein Gerät laden und sofort die wichtigsten Funktionen testen.

Erfahrungen aus den Projekten zeigen, dass es nicht "die eine ultimative App für jeden erdenklichen Einsatz" gibt. Jede der aktuell erhältlichen Anwendungen hat Vor- und Nachteile, die je nach Anspruch an das Projektvorhaben mehr oder weniger gewichtig sind.

Wenn die Projekte auf mitgebrachter Technik umgesetzt werden, kann es auf den Geräten aufgrund verschiedener Betriebssysteme zu Inkompatibilitäten mit der einen oder anderen App kommen. Deshalb ist es empfehlenswert, sich in zwei bis drei Apps auszukennen, um in solchen Fällen auf eine vertraute Alternative zurückzugreifen. Auch zeigt die Erfahrung, dass eine als gut erachtete App nach einem Update möglicherweise wichtige Funktionen nicht mehr beinhaltet, denn abhängig von Gerät und Betriebssystem unterliegen die Apps zahlreichen Veränderungen.

Folgende Features zeichnen eine gute Animations-App aus:

- geeignet für mehrere Betriebssysteme
- für Tablet und Smartphone einsetzbar
- intuitive Bedienung
- manuelle Einstellungsmöglichkeiten (Fokus, Weißabgleich)
- Onionskin Funktion
- mehr als eine Tonspur
- deutschsprachig
- Dateiausgabe wählbar
- Vollbildfunktion oder vergrößerbare Ansicht
- Einzelbildbearbeitung
- Gitterlinien
- Green Screen Funktion
- steuerbar über eine Remote-App
- keine In-App-Käufe
- Support und Updates auf einer dazugehörigen Website
- Bildrate pro Minute (fps) individuell wählbar

Folgende aktuell auf dem Markt erhältliche Apps (Stand März 2016) sind für den Einsatz in Trickfilmprojekten brauchbar und sollen exemplarisch anhand der Features beschrieben werden:

- Stop Motion Studio von cateater
- iMotion von Fingerlab
- Zu3D von Zu Logic Ltd.
- Viva Video von QuVideo Inc.
- iStopMotion von Boinx
- Lego Movie Maker von Lego Systems Inc.

(Stand März 2016)

	Stop Motion Studio/ Stop Motion Studio Pro www.cateater.com/stopmotionstudio/	iMotion/ iMotion Pro http://fingerlab.net/portfolio/imotion	Zu3D http://www.zu3d.com/	Viva Video http://www.vivavideo.tv/	iStopMotion http://boinx.com/istopmotion/	Lego Movie Maker
Geeignet für mehrere Betriebssysteme	IOS Android	IOS	IOS PC Mac	IOS Android PC	IOS	IOS
für Tablet und Smartphone einsetzbar	ja	ja	nur iPad	ja	ja	ja
intuitive Bedienung	befriedigend	gut	sehr gut	befriedigend	gut	befriedigend
manuelle Einstellungsmöglichkeiten (Fokus, Weißabgleich)	ja	in der Pro Version	ja	Fokus	ja	Fokus
Onionskin Funktion	ja	in der Pro Version	ja	nein	ja	ja
mehr als eine Tonspur	nein	nein	ja	ja	nein	nein
deutsch	ja	nein	nein	ja	nein	nein
Vollbildfunktion oder vergrößerbare Ansicht	ja	ja	ja	nein	ja	ja
Gitterfunktion	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Dateiausgabe wählbar	als mp4 in verschiedenen Bildauflösungen (digitale Ordner, soziale Netzwerke)	nein	Option S M L	als mp4 in Galerie und Sozialen Netzwerken	.gif und Film	nein
Einzelbildbearbeitung	ja	nein	ja	ja	nein	ja
Green Screen Funktion	ja	nein	ja	nein	nein	nein
steuerbar über eine Remote-App	ja	ja	nein	nein	ja	nein
keine In-App-Käufe	ja	ja	ja	nein	ja	ja

	Stop Motion Studio/ Stop Motion Studio Pro www.cateater.com/stopmotionstudio/	iMotion/ iMotion Pro http://fingerlab.net/portfolio/imotion	Zu3D http://www.zu3d.com/	Viva Video http://www.vivavideo.tv/	iStopMotion http://boinx.com/istopmotion/	Lego Movie Maker
Support und Updates auf einer dazugehörigen Website	ja	nein	ja	ja	ja	nein
Bildrate pro Minute (fps) individuell wählbar	ja	1 bis 30 fps	ja	nein, jedoch ¼ bis 4-fache Geschwindigkeit wählbar	ja	nein
Ergänzende Anmerkungen	bietet Themenkarten, Titeltafeln und Abspanntafeln	bietet Sprachsteuerung	bietet Titel- oder Abspanntafeln Es werden Sounds mitgeliefert Integriertes Erklärvideo	eher zum Videoschnitt und Musikunterlegung geeignet als zur Stop-Trick-Animation		

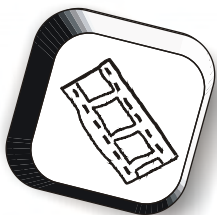
Sinnvoll ist es, neben den Animations-Apps auch eine App für den Videoschnitt parat zu haben. Grundsätzlich muss man beim Videoschnitt auf mobilen Geräten im Vergleich zum Schnitt am Laptop oder Computer allerdings Abstriche machen – die Möglichkeiten hinsichtlich frei wählbarer Übergänge oder bereit gestellter Effekte sind gering. Je nach Anspruch an das Projekt liegt der Reiz aber in der Fertigstellung des Films mit einem Gerät. Die Videoschnitt-Apps sind in der Regel intuitiv und schnell erlernbar, allerdings verringern einige Android-Apps beim Fertigstellen des Projektes beispielsweise die Auflösung des Materials ohne "nachzufragen".

Aktuelle Apps für den Videoschnitt sind iMovie für IOS und Viva Video für Android/IOS.

Im Internet findet man Vergleiche entsprechender Apps auf jeweils aktuellem Stand.



TEIL II: PRAXISBEISPIELE UND PROJEKTDESCHEIBUNGEN



1. SCHULISCHE TRICKFILMARBEIT MIT DEM TABLET

– Ein Kurzleitfaden mit Praxistipps –

Autor: Eik-Henning Tappe, Medienzentrum Hamm

Der Einsatz von Tablets in der Schule kann in vielerlei Hinsicht eine Erleichterung bei der Produktion von unterrichtsbezogenen Medieninhalten darstellen. Dies zeigt sich insbesondere bei der Trickfilmarbeit, bei der mit Hilfe von mobilen Medien einige der bisherigen Stolpersteine der Trickfilmproduktion umgangen werden können. Für die Planung von Unterrichtsstunden kann es hilfreich sein, sich die verschiedenen Arbeitsphasen der Trickfilmproduktion vor Augen zu halten (siehe Kasten). Diese Untergliederung ermöglicht bereits eine gewisse Vorstrukturierung, um die einzelnen Phasen auf verschiedene Unterrichts- oder Projektsituationen zu verteilen. Im Folgenden sollen diese Phasen kurz vorgestellt und beispielhaft auf verschiedene Einsatzmöglichkeiten des Tablets im Unterricht eingegangen werden.

ARBEITSPHASEN

1. IDEE & KONZEPTAUSARBEITUNG
2. MATERIALERSTELLUNG
3. AUFBAU TECHNIK
4. PRAKTISCHE UMSETZUNG
5. POSTPRODUKTION
6. PRÄSENTATION

IDEE & KONZEPTAUSARBEITUNG

Zu Beginn der Trickfilmarbeit stehen die Ideenfindung und die Erarbeitung eines Konzepts, welches den späteren Film skizziert. Im Unterricht lassen sich hier viele verschiedene Ansatzpunkte realisieren. So kann z.B. lediglich das Thema genannt werden und die Schülerinnen und Schüler (SuS) gestalten ganz frei ihr Konzept, es werden gezielt Sachinformationen zur Verfügung gestellt, anhand welcher der Trickfilm ausgearbeitet wird oder die SuS müssen einen bestehenden Film fortführen etc.

Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

Ideenrecherche: Ideen und Sachinformationen zur Ausgestaltung ihres Trickfilms können die SuS (ggf. ergänzend zu Arbeitsblättern) über die Tablets im Internet recherchieren. Handelt es sich bei den Themen um komplexe Sachinhalte, können zudem Bilder, animierte Modelle oder Videos beim Verständnis helfen.

Konzeptgestaltung: Die Konzeptskizze zur inhaltlichen Umsetzung kann bereits in der Struktur vorgefertigt (z.B. in Form einer beschrifteten Tabelle) auf alle Tablets verteilt werden. Hier bieten sich vor allem Office-Apps wie z.B. Word oder Pages an. Der Vorteil ist, dass die Ergebnisse leserlich festgehalten und leicht an andere Tablets weitergeschickt werden können.



No.	Inhalt (in Stichworten)	Off Text & Sound	Wahr & Geräusche	Was (ausser) wird (benutzt)
1	<ul style="list-style-type: none">Das Essen wird im Mund zerkaut.Speichel hilft beim Vorverdauen.	<ul style="list-style-type: none">Das ist Max. Max isst gerne ein Butterbrot. Während Max das Brot kaut, wird es in kleine Stücke zerteilt. Durch den Speichel im Mund, wird die Stärke im Brot vorverdaut.	<ul style="list-style-type: none">Lustige MusikSchmatzgeräusche	<ul style="list-style-type: none">ButterbrotZähneZungeSpeichelGeräusche
2	<ul style="list-style-type: none">Das Essen wird geschluckt.Es wandert die Speiseröhre herunter.			

Konzeptskizze mit der App "Pages"

Beispiel: Im Biologieunterricht erhalten die SuS die Aufgabe, den Weg der Nahrungsaufnahme beim Menschen in Form eines Trickfilms umzusetzen. Dazu erhalten sie ein Arbeitsblatt, das die wichtigsten Sachinformationen zusammenfasst sowie einen Link zu einem animierten Beispielfilm, der den Vorgang nochmal anschaulich darstellt und über das Tablet angeschaut werden kann. Mit Hilfe der Sachinformationen füllen die SuS nun in der App "Pages" eine vorgefertigte Konzeptskizze aus. Hier notieren sie auch, welche Materialien zur Umsetzung benötigt werden und welche Informationen sie im

Sprechertext geben wollen. Die Skizze kann anschließend an alle Tablets der Gruppe verteilt oder direkt für alle ausgedruckt werden.

MATERIALERSTELLUNG

Die Figuren, Gegenstände und Orte, mit denen die Geschichte dargestellt wird, bilden das Herzstück eines jeden Trickfilms. Egal, ob Spielfiguren, gebastelte Elemente oder echte Personen benutzt werden, es stehen hier die kreativen Ideen der SuS im Vordergrund.

Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

Materialpool: Im Internet lässt sich eine Fülle an Materialsammlungen zur Trickfilmarbeit entdecken. Diese reicht von Videotutorials zum Basteln von Figuren über Vorlagen zum Ausdrucken bis hin zu verschiedenen Sound- und Musikpools für die Vertonung von Trickfilmen. Die Materialien können dabei leicht zwischen den verschiedenen Tablets geteilt oder direkt von der Lehrkraft an die Schülergruppen geschickt werden.

Erstellen von Material mit dem Tablet: Tablets bieten eine große Auswahl an verschiedenen Apps, die zum Malen und Zeichnen benutzt werden können (z.B. SketchBookX). So können einige der Materialien auch direkt am Tablet hergestellt und dann (insofern vorhanden) über einen WLAN-Drucker ausgedruckt werden. Durch diesen Arbeitsweg ist es auch möglich, komplizierte Zeichnungen oder Fotografien aus dem Internet mit in den Trickfilm einzubinden, indem diese in eine Grafik-App geladen und entsprechend bearbeitet werden. Anschließend werden die ausgedruckten Materialien ausgeschnitten und im Trickfilm verwendet.

Beispiel: Die SuS haben im Internet eine Bastelvorlage zu den Verdauungsorganen des Menschen gefunden und schicken diese direkt vom Tablet aus an den Drucker. Was Ihnen noch fehlt, ist jedoch die Kontur eines menschlichen Körpers. Dazu nehmen sie mit der Kamerafunktion des Tablets die Körperumrisse eines Gruppenmitglieds als Foto auf und zeichnen die Konturen mit Hilfe der App "SketchBookX" nach. Die angefertigte Skizze wird dann ebenfalls über den Drucker ausgedruckt und anschließend ausgeschnitten. Zudem haben sich die SuS auf der Seite www.hoerspielbox.de verschiedene Schmatz, Schluck und "Blubber"geräusche für ihren Trickfilm heruntergeladen, um diese nachher bei der Postproduktion einzufügen.



Bastelvorlage "Verdauung beim Menschen" © SWR Planet Schule 2008

AUFBAU TECHNIK

Trickfilme lassen sich im Grunde mit geringem technischen Aufwand umsetzen. So wird lediglich ein Gerät benötigt, das Fotos machen kann. Je nach Art und Qualität des Trickfilms kann dann noch weiteres technisches Equipment notwendig sein (z.B. Lichtset, Spiegelreflexkamera, Trickbox etc.).

Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

All-In-One-Konzept: Der Vorteil von Tablets im Vergleich zu herkömmlicher Trickfilmausrüstung (z.B. Trickbox mit Kamera und Laptop) ist ohne Zweifel der geringe technische und zeitliche Aufwand beim Auf- und Abbau. Dadurch, dass die Kamera, das Mikrophon sowie die benötigte Software auf einem Gerät vorhanden sind, kann der Einsatz raum- und ressourcensparend erfolgen. Ferner können die in der Schule vorhandenen Geräte benutzt werden, ohne dass eine extra Ausleihe oder ein zusätzlicher Einkauf von Technik notwendig wären.

Equipment: Trickfilme können mit dem Tablet auch ohne weiteres Zubehör aufgenommen werden. Es bietet sich aber an, eine stabile Halterung für die Aufnahmen zu verwenden, da ansonsten die Gefahr groß ist, dass der Bildausschnitt verrutscht. Hier können z.B. die Haltefüße von Tablethüllen oder idealerweise Stative benutzt werden. (siehe Kapitel "Anforderungen an die Hardware")



Tablethalterung auf einem Mikrofonstativ

Beispiel: Die Arbeitsgruppen gehen nun an die praktische Umsetzung. Da nicht genügend Platz im Klassenraum zur Verfügung steht, verteilen sich die SuS auf zwei Arbeitsräume. Zur Verwendung kommen dabei Stativhalterungen mit Mikrofonständern aus dem Musikraum, die über der Tischarbeitsfläche ausgerichtet werden.

PRAKTISCHE UMSETZUNG

Nachdem die Vorbereitungen abgeschlossen sind, geht es an die Verwirklichung der Ideen. Hier wird die Geschichte Stück für Stück zusammengesetzt, indem die Objekte schrittweise bewegt und abfotografiert werden. Umso genauer man in dieser Phase arbeitet, desto flüssiger sieht nachher der fertige Trickfilm aus.

Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

Apps: Für die Trickfilmarbeit mit dem Tablet gibt es eine Bandbreite an Apps. Viele darunter eignen sich insbesondere für die Umsetzung in der Schule, da sie sehr intuitiv zu bedienen und im Vergleich zu PC-Software relativ preisgünstig sind. Darüber hinaus bieten Apps häufig ein automatisches Scharfstellen des Bildes, einen Weißabgleich, eine Greenscreen-Funktion, eingebaute Effekte und weitere Möglichkeiten der Gestaltung an. (siehe Kapitel "Anforderungen an die Software")



Trickfilmarbeit mit der App "Stop Motion Studio"

Beispiel: Die SuS nutzen die App "Stop Motion Studio", um ihren Trickfilm umzusetzen. Die App bietet ihnen verschiedene Gestaltungsmöglichkeiten sowie ein leichtes Bedienfeld zum Auslösen eines Fotos.

POSTPRODUKTION

In der Postproduktion wird der Trickfilm weiter gestaltet und ausgeschmückt. So kann z.B. noch Musik unter den Film gelegt, ein Sprechertext aufgenommen oder es können einzelne Szenen mit Bildeffekten belegt werden.

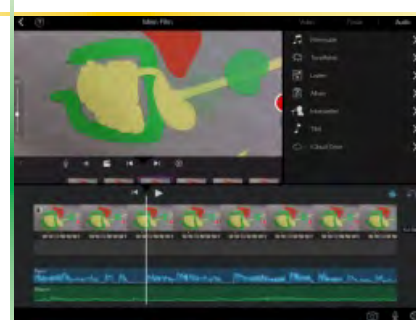
Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

Nachbearbeitung auf einem Gerät: Der Vorteil beim Einsatz von Tablets besteht vor allem darin, dass auch die Nachbearbeitung der Trickfilme direkt auf demselben Gerät geschehen kann. Nicht nur, dass entsprechende

Apps und Mediendateien zur Verfügung stehen, sondern durch das eingebaute Mikrofon kann auch eine direkte Nachvertonung erfolgen.

Flexible Zeitgestaltung: Die Nachbearbeitung der Trickfilme kann als Hausaufgabe außerhalb der Schulzeit verlagert werden. Auch hier spielt das Tablet wieder seine Vorteile aus: Entweder benutzen die SuS direkt ihre eigenen Geräte oder sie nehmen die schuleigenen Tablets mit nach Hause. Der Vorteil ist, dass sich das gesamte Material bereits auf dem Tablet befindet und direkt dort weiter bearbeitet werden kann.

Beispiel: Die Trickfilmaufnahmen wurden fertiggestellt und können nun vertont werden. Dazu nutzen die SuS die App "iMovie" und laden den Film aus ihrer Fotogalerie in ein neues Projekt. Jetzt werden die Aufnahmen an den entsprechenden Stellen vertont, indem der vorbereitete Sprechertext über das integrierte Mikrofon eingesprochen wird. Zusätzlich unterlegen die SuS einige Stellen noch mit Geräuschen und fügen passende Musik hinzu. Abschließend wird der fertige Trickfilm in der Fotogalerie gespeichert.



Vertonung und Schnitt mit der App "iMovie"

PRÄSENTATION

Den krönenden Abschluss einer Trickfilmproduktion stellt die Präsentation vor der Klasse dar.

Einsatzmöglichkeiten des Tablets:

Präsentieren mit dem Tablet: Innerhalb von Arbeitsgruppen können die Ergebnisse direkt auf dem Tablet betrachtet werden. Für eine Klassenvorführung bietet es sich an, das Tablet mit einem Beamer oder einem Fernseher zu verbinden. Hilfreich können dabei Adapter-Geräte (wie z.B. AppleTV oder Chromecast) sein, die über WLAN die Inhalte des Tablets kabellos an das Projektionsgerät übertragen können. Eine andere Möglichkeit ist das direkte Hochladen der Ergebnisse vom Tablet aus auf eine Videoplattform (wie z.B. YouTube), um die Ergebnisse zeit- und ortsunabhängig einem größeren Publikum zur Verfügung zu stellen.



Drahtlose Präsentation auf einem Fernseher

Sichern und Austauschen: Um die Trickfilme zu sichern und sie untereinander auszutauschen, kann zunächst der schuleigene Server genutzt werden. Dabei erhalten die Tablets über eine spezielle App (z.B. Documents) Zugriff auf bestimmte Speicherplätze auf dem Server. Alternativ dazu bieten sich WLAN-Festplatten an, die ein Abspeichern (auch ohne Internetverbindung) auf einem zentralen Gerät ermöglichen. Eine weitere Option stellen Filehoster (wie z.B. Dropbox) dar, die aber im Hinblick auf den schulischen Einsatz aus Sicht des Datenschutzes nicht gänzlich zu empfehlen sind. Ein Austausch zwischen den Tablets kann je nach Gerätetyp über Bluetooth (z.B. bei iPads über AirDrop) erfolgen.

Beispiel: Die Arbeitsgruppen wollen ihre Ergebnisse präsentieren und nutzen dazu dieselben Tablets, auf denen auch die Trickfilme produziert wurden. Vom Platz aus greifen sie dazu auf das an den Fernseher angeschlossene AppleTV zu und starten den Film auf dem Tablet. Anschließend laden die SuS ihre fertigen Filme in einen gemeinsamen Ordner auf den Schulserver. Nun kann jeder aus der Klasse die Filme abrufen und sich erneut anschauen.



FAZIT: Die geschilderten Beispiele sollten einen ersten Einblick in die Möglichkeiten der Trickfilmarbeit im Regelunterricht darstellen. Durch die Aufteilung der verschiedenen Arbeitsschritte auf unterschiedliche didaktische Arbeitsphasen (z.B. Informationsrecherche, Planung, Ausarbeitung etc.) können auch zeitlich aufwändigere Medienproduktionen in alltägliche Unterrichtssituationen integriert werden. Ferner erleben die SuS durch die aktive Medienarbeit eine andere, aktivere Art des Erwerbs von Sachinformationen.

PHASE	ZEIT	INHALT	EINSATZ DES TABLETS
1. Phase: Idee & Konzeptausarbeitung	45 Min. (1 Ustd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Im Vorfeld wurde das Thema inhaltlich schon erarbeitet, z.B. über Sachtexte, Arbeitsblätter, Medien (Film, Foto, Audio) • Einteilung in Arbeitsgruppen (3-5 SuS) • Planung des Trickfilms mit Hilfe einer Konzeptskizze / eines Storyboards 	<ul style="list-style-type: none"> • Video-, Foto- und Audiofunktion des Tablets für das Abspielen von Medien • Einsatz einer App für Textverarbeitung (z.B. "Pages") zur Planung der Konzeptskizze / des Storyboards
2. Phase: Materialsammlung & Materialerstellung	90 Min. (2 Ustd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen und Drucken der Bastelvorlagen für den Trickfilm • Basteln des Materials • Sammeln von passenden Geräuschen und geeigneter Musik 	<ul style="list-style-type: none"> • Browser-App (z.B. "Safari") zur Suche im Internet • Grafik-App (z.B. "Sketch-BookX") und Kamerafunktion zum Zeichnen und Erstellen von Materialien • Drucken von Bastelvorlagen über das Tablet www.hoerspielbox.de als • Geräuschefundus und www.jamendo.de als Musikfundus
3. & 4. Phase: Aufbau Technik & Praktische Umsetzung	90 Min. (2 Ustd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Stative und Halterungen • Platzieren der Materialien 	<ul style="list-style-type: none"> • Musikstativ und Tablet-Klemmhalterung
		<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der Ideen aus der Konzeptskizze 	<ul style="list-style-type: none"> • Trickfilm-App (z.B. "Stop Motion Studio") für die Trickfilmaufnahmen
5. Phase: Postproduktion	45 Min. (1 Ustd.) oder Hausaufgabe	<ul style="list-style-type: none"> • Nachbearbeitung und Vertonung der Trickfilme • Speichern der fertigen Filme 	<ul style="list-style-type: none"> • Schnitt-App (z.B. "iMovie") für die Nachbearbeitung des Trickfilms
6. Phase: Präsentation	45 Min. (1 Ustd.)	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation und Feedback • Nachbesprechung 	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung div. Funktionen des Tablets (z.B. "AppleTV" und "Airplay") als Präsentationshilfen

2. KLASSENMASKOTTCHEN AUF UMWEGEN

Ein Projekt der filmothek der jugend NRW e.V. in Kooperation mit Film+Schule NRW und der Russheideschule in Bielefeld

- Projektform: Grundschule, Klassenstufe 4
- Gruppengröße: 30 SuS
- Projektdauer: Schultag von 8.45 bis 13.45 Uhr, 5 Zeitstunden inkl. Pausen
- Ziel: Kennenlernen der Stop-Trick-Methode
- Eingesetzte Technik: iPads Mini, Tablet-Stative, Beamer
- Tricktechnik: Legetrick, 3D-Animation
- Materialeinsatz: Lego- bzw. Playmobil-Figuren, Naturmaterialien (Blätter, Hölzer, Gras), Vorlagen Daumenkino & Wunderscheibe
- App: Stop Motion Studio

VORBEREITUNG

Thematisch sollte das Klassen-Maskottchen in Form eines Spatzen die Hauptfigur darstellen und verschiedene Abenteuer erleben. Technisch wurde mit iPads Mini (inkl. Stative für die Befestigung am Tisch) bzw. einer Stop-Trick-App gearbeitet. Als Begleitung für die gesamte Schulklasse wurden vier Betreuer eingeplant, sodass jede der vier Kleingruppen bestehend aus sechs Kindern von einer Person angeleitet und unterstützt werden konnte.

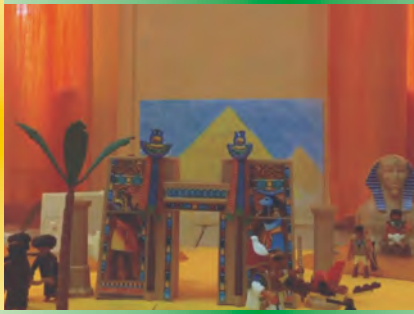
Bei der Planung des Projekts wurde bewusst der Einsatz mobiler Medien einbezogen. Kinder dieser Altersstufe verfügen bereits über ausreichend Kenntnisse, um damit in die Trickfilm-Erstellung einzusteigen. Insgesamt liegt den Kindern die Nutzung mobiler Medien deutlich näher als die Nutzung von Laptop und Co., was auch in Rücksprache mit der Klassenlehrerin zum Ausdruck kam. Den Kindern sollte die Gelegenheit geboten werden, erlernte Methoden auch zu Hause, mit eigenen Tablets umsetzen zu können. An dem Projekttag sollte nicht das schulische Lernen, sondern das freie Arbeiten und Gestalten im Vordergrund stehen.

WORKSHOP-TAG

Nach einer kurzen Vorstellungsrunde wurde den Kindern das Prinzip hinter der Stop-Trick-Animation (ca. 12 Einzelbilder pro Sekunde Film) sowie die Funktionsweise der App "Stop Motion Studio" erklärt. Anschließend erfolgte eine Vertiefung mit "[Konrads Knetfilm Tutorial](#)". Danach fand die Aufteilung der Klasse in vier Kleingruppen statt. Jede Kleingruppe wurde mit einem Tablet und einem dazugehörigen Stativ ausgestattet. Die Gruppen bauten ihre Kulissen auf, die aus Lego- und Playmobilfiguren sowie Naturmaterialien bestanden. Die Schule verfügt über einen Raum, der einen großen Bestand an Lego-Material bereithält. Alle Kulissen wurden auf Schultischen vor einer Klassenraumwand aufgebaut. Das Tablet wurde davor positioniert.

Die bereits im Vorfeld erarbeitete Grundidee der Filmclips (das Klassenmaskottchen "Spatz" erlebt verschiedene Abenteuer) wurde in der Kleingruppe nochmals besprochen und in einem Storyboard festgehalten. Somit wurde festgelegt, welcher Hintergrund dem nächsten folgt und wie die Reihenfolge der Szenen ist. Die Kleingruppen einigten sich darauf, welches Kind welche Rolle übernimmt. Neben den Animatoren zur Bewegung der Figuren, sollte auch ein Kamerakind zur Bedienung des Tablets und ein Kind als Regisseur für die Übersicht des Geschehens und der Story eingeteilt werden.





FAZIT

Während der Arbeit traten kleinere Schwierigkeiten auf. Z.B. konnten die Formatvorlagen der SuS in DIN A3 mit kleinen Figuren im Vordergrund von den iPads nicht richtig abgebildet werden. Besser geeignet wäre die Verwendung einer Vorlage in DIN A1 oder DIN A0, damit der Hintergrund das gesamte Kamerabild ausfüllt.

Die Kamera des Tablets filmt sehr weitwinklig, sodass das Stativ relativ nah an den Szenenaufbau heran reichen muss. Die genutzten Stative eigneten sich dafür nur bedingt, da die Einstellungsmöglichkeiten keine sehr großen Spielräume zuließen. Dies hätte im Vorfeld gründlicher ausgetestet und besprochen werden müssen, um ein noch besseres filmisches Ergebnis zu erreichen.

Die Unterstützung durch eine Lehrerin, die die SuS kennt, hat sich als sehr hilfreich für den reibungslosen Ablauf herausgestellt. So konnten sich die Betreuer auf die technische Arbeit mit den Kindern konzentrieren und die Pädagogin Störungen innerhalb der Gruppe beheben. Für ein erstes Herantasten an das Thema Trickfilm war die mobile Technik in der Kombination mit dem inhaltlichen und zeitlichen Rahmen sehr gut gewählt. Die Kinder meldeten zurück, Spaß am Projekttag erlebt und neue Erkenntnisse über die Trickfilm-Erstellung mit mobilen Medien gesammelt zu haben.

Tops:

- + bei großer Gruppe geringer Materialeinsatz durch die Verwendung von mobilen Medien
- + die Bedienung der Tablets fiel den SuS durch Vorerfahrungen leicht
- + großer Spaß für die Kinder, da Prinzip einfach zu erlernen
- + schnelles Ergebnis
- + Wertschätzung über Präsentation

Flops:

- für 3D-Stop-Trick ungeeignetes Tisch-Stativ (mit Federn)
- sehr große Gruppe, mehrere Räume, viele Betreuer nötig

ZEITLICHER ABLAUF

DAUER	INHALT
10 Min	Erläuterung zum Workshop
15 Min	Einführung in den Stop Trick, Präsentation von "Konrads Knetfilm Tutorials" (Teil 1 und 4)
5 Min	Erläuterung der Filmidee: Legofilm in vier Teilen, in denen der Spatz als Klassenmaskottchen Abenteuer erlebt
45 Min	Aufteilung in Kleingruppen, danach in den Kleingruppen: <ul style="list-style-type: none"> • Erläuterung der Funktionsweise des iPads Mini und des Stativs • Erläuterung zur Funktionsweise der App • Aufbau der Technik • Herstellung nicht vorhandener Materialien

DAUER	INHALT
20 Min	Pause
1 Stunde 40 Min	Filmdreh (ggf. Wechsel nach 30 Minuten in den Rollen Animation, Kamera, Regie)
45 Min	Vertonung: Erläuterung zur Funktionsweise der Effekte/Musik-Option der App
15 Min	Pause
30 Min	Filmschnitt durch Betreuer, SuS arbeiten währenddessen an Wunderscheibe, Daumenkino Aufräumen
15 Min	Präsentation Filme und Verabschiedung

3. DER TIERFILMER AUSSER RAND UND BAND

Ein Projekt der filmothek der jugend NRW e.V. in Kooperation mit der Heinz-Sielmann-Schule in Oerlinghausen

- Projektform: Sekundarschule, Inklusionsklasse, Klassenstufe 5
- Gruppengröße: 19 SuS
- Projektdauer: Schultag von 8.00 bis 14.30 Uhr
- Ziel: Bearbeitung des Themas einer Projektwoche mit filmischen Mitteln
- Eingesetzte Technik: Apple iPads Mini, Tablet-Stative, Beamer
- Tricktechnik: Legetrick, 3D-Animation
- Materialeinsatz: Lego- bzw. Playmobil-Figuren, Plüschtiere, Papiermasken
- App: Stop Motion Studio

VORBEREITUNG

Der Tag zum Thema Trickfilm war eingebettet in eine gesamte Projektwoche, in der die SuS sich mit dem Namensgeber der Schule, dem Tierfilmer Heinz Sielmann, auseinandergesetzt haben.

Im Vorfeld gab es Absprachen zwischen der Schule und der Workshopleiterin bezüglich der Räumlichkeiten für den Workshop, inhaltlichen Ideen sowie des zeitlichen Ablaufs. Außerdem wurde über den Betreuungsschlüssel gesprochen um zu gewährleisten, dass genügend Personen mit den Kindern arbeiten können. Zusätzlich waren neben zwei Klassenlehrern auch ein Lehramtsstudent im Referendariat sowie der Sozialarbeiter der Schule anwesend, die maßgeblich an der Planung und Organisation des Projekttages beteiligt waren. In der Vorbereitungsphase wurden durch die Klassenlehrer bereits Kleingruppen gebildet und Themen für die filmische Bearbeitung entwickelt.

Inhaltlich sollte es bei allen Clips aus den Kleingruppen um den Tierfilmer Heinz Sielmann gehen. Mit den Kindern wurde besprochen, auf welche technische Art sie sich am besten mit der Stop-Trick-Technik auseinandersetzen können. Da bei der Arbeit mit Tablets und einer einfach zu bedienenden Animations-App Kinder an der Filmherstellung aktiv teilhaben können, fiel die Wahl auf Tablets mit einer entsprechenden App.



ABLAUF

Am Projekttag wurden verschiedene Räumlichkeiten genutzt, zum einen zur Präsentation und Besprechung mit der gesamten Klasse, zum anderen für die Kleingruppenarbeit. Nach der Begrüßung erfolgte eine Erläuterung des Tagesablaufes für die Klasse. Außerdem wurde mithilfe von kurzen Einführungs-Videos die Funktionsweise der Stop-Trick-Animation erläutert. Über den Beamer

wurde der Klasse die App "Stop Motion Studio" vorgestellt und erklärt. Kinder die sich noch sehr unsicher in der Bedienung fühlten, konnten direkt unter Anleitung die Funktionsweise erproben. Dies war auch für die anderen anwesenden Kinder von Vorteil, da sie so die Scheu verloren und anhand ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler sahen, wie die App funktioniert. Anschließend stellten die Kinder ihre Geschichten und Materialien aus den Kleingruppen vor. Bereits zu diesem Zeitpunkt konnte verdeutlicht werden, wo die Möglichkeiten und Grenzen bei der Arbeit mit mobiler Technik lagen. Eine Gruppe wollte beispielsweise innerhalb der Stop-Trick-Arbeit auch Interviews mit Anwohnern über das Thema "Heinz Sielmann als Namensgeber der Schule" führen. In Anbetracht der geringen Zeit, die zur Verfügung stand und des Aufwands, der mit den Interviews in Verbindung steht, entschied man sich für eine andere Lösung der Umsetzung, die bei den Kindern auch für Vorfreude sorgte. Alternativ

führten die Kinder mit Heinz-Sielmann-Masken eine Art Wanderung durch die nähere Umgebung durch und imitierten dabei die Vorgehensweise des Tierfilmers bei seinen Expeditionen. Dem Wunsch, auch außerhalb vom Gebäude filmen zu können, wurde damit entsprochen.

Die einzelnen Betreuer wurden auf die vier Kleingruppen aufgeteilt. Alle Kleingruppen konnten einen eigenen Raum nutzen. Ausgestattet mit jeweils einem Tablet und Animationsmaterialien begaben sich die Gruppen an die Arbeit.

Lego-Figuren kamen ebenso zum Einsatz wie Stofftiere und Masken, die die Kinder vor dem Gesicht trugen, um den Namensgeber der Schule darstellen zu können. Die Kinder arbeiteten zunächst an der Erstellung der Hintergründe auf DIN A3 Pappkarton und gingen den Ablauf der einzelnen Szenen durch. In drei von vier Kleingruppen wurde mit verschiedenen Settings und Animationstechniken gearbeitet. Neben der Animation von Figuren wurden auch die SuS selbst animiert (Pixilation). Anschließend erfolgte die Nachvertonung der Clips. Die in der App bereitgestellten



Musikstücke wurden ausgewählt und unter die Szenen gelegt. Zudem nutzten einige Gruppen die Direktvertonung der App, bei dem eingesprochene Sätze aufgenommen und unter die gewünschte Stelle gesetzt wurden. Die Kinder konnten auch noch am Nachmittag konzentriert arbeiten und erstellten Textzeilen für die Aufnahme spontan.

Nach Abschluss der Dreharbeiten versammelten sich alle Kinder in einem großen Saal, der mit Leinwand und Beamer ausgestattet war. Die iPads wurden an den Beamer angeschlossen und die Clips wurden vorgestellt. Gemeinsam mit Betreuern und Kindern erfolgte eine kurze Reflexion vor der Verabschiedung. Die Rückmeldung der Kinder war durchweg positiv. Auch die betreuenden Lehrer, der Sozialarbeiter und der Student waren von der Methode angetan und verfolgten in der anschließenden Schulzeit das Projekt weiterhin. Der vergleichsweise "niedrigschwellige Ansatz" in der Bedienung der Technik, die den Kindern in der Regel schon vertraut ist, und die schnellen Ergebnisse mit den Tablets waren die Hauptargumente in der Befürwortung der Betreuer.

FAZIT

Für alle Kinder wurde der Projekttag mit viel neu Erlerntem abgeschlossen. Die Kinder hatten Spaß und konnten gemäß ihrer Neigungen und Fähigkeiten, Aufgaben übernehmen und die Clips mitgestalten.

Es herrschte zunächst in den Gruppen Uneinigkeit darüber, welches Kind die Kamera und damit das iPad bedienen durfte. Diese Position war bei den Kindern sehr beliebt. Durch das Beschwichtigen der Betreuer war es möglich, einen Rhythmus zu finden, in dem die Kinder gleichberechtigt mit dem iPad arbeiten konnten. Die Requisiten zur Gestaltung des Films wurden von den Kindern selbst ausgewählt und sorgten damit für einen persönlichen Bezug der SuS zu ihrem Clip. Rückblickend waren nicht alle Requisiten geeignet: z.B. waren die Stofftiere zu groß.

Tops:

- + mit den Tablets waren spontan sogar Außenaufnahmen möglich
- + die Technik ist den Kindern vertraut und bietet einen niedrigschwelligen Ansatz
- + Einsatz vieler verschiedener Requisiten war auch spontan möglich
- + Kinder brachten persönliche Gegenstände mit für die Gestaltung und erzeugten dadurch eine hohe Identifikation mit dem Projekt

Flops:

- Requisiten teilweise zu groß für die Filmerstellung

ZEITLICHER ABLAUF

DAUER	INHALT
30 Min	Organisatorisches und Erläuterung zum Workshop
40 Min	Erklärung der App und Bedienung des iPads, Präsentation von "Konrads Knetfilm Tutorials"
20 Min	Kleingruppen stellen Ideen zur Storyline sowie Materialien vor
30 Min	Aufteilung in Kleingruppen, danach in den Kleingruppen: <ul style="list-style-type: none">• Aufbau der Technik• Herstellung nicht vorhandener Materialien
10 Min	Pause
2 Stunden 10 Min	Filmdreh
30 Min	Pause
50 Min	Nachvertonung und ggf. Schnitt
20 Min	Präsentation der Clips und Verabschiedung

4. GRUSEL, ZAUBER, HEXEREI – TRICKFILM-AKTION ZU HALLOWEEN

Autorinnen: Bianca Herms, Medienzentrum Gelsenkirchen

Claudia Ferda, Medienbüro (Konzept im Auftrag der filmothek)

Ein Projekt der filmothek der jugend NRW e.V. in Kooperation mit dem Medienzentrum Gelsenkirchen

- Projektform: außerschulisch am Vor- bzw. Nachmittag
- Altersgruppe: eine Gruppe im Alter von 7/8 Jahren
die zweite Gruppe 10/11 Jahre
- Gruppengröße: 9 Kinder
- Projektdauer: 3,5 Std.
- Ziel: Erarbeitung und Umsetzung einer Konzeption, die die Vorteile der Arbeit mit Tablets für die Trickfilmarbeit erschließt
- eingesetzte Technik: iPads, Stative
- eingesetztes Material: ein Greenscreen, jede Menge grüner Tonkarton, Bastelbögen mit Geisterfiguren
- Apps: Stop Motion Studio, iMovie

Im Rahmen von zwei Einzelveranstaltungen im Medienzentrum Gelsenkirchen produzierten Kinder im Grundschulalter innerhalb von dreieinhalb Stunden Trickfilm-Clips zum Thema Halloween. Mit Hilfe der Greenscreen-Funktion der App "Stop Motion Studio" ließen sie Gespenster und Monster durch Räume des Bildungszentrums Gelsenkirchen geistern.

KENNENLERNEN UND AUSPROBIEREN DER GREENSCREEN-TECHNIK

Nach einer Kurzeinführung in die Trickfilmarbeit lernten die Kinder den Greenscreen kennen. Mit Hilfe der Greenscreen-Funktion der App konnten sie auf dem Tablet beobachten, wie alle grünen Teile und Kleidungsstücke durch ein Hintergrundbild (Ritterzimmer) ersetzt wurden. In der ersten Gruppe versteckten die Kinder sich hinter einem grünen Tuch und ließen nur die Köpfe herauschauen, so dass sie wie körperlose Geister aussahen. In der zweiten Gruppe erhielten die Kinder grüne Pappstreifen um den Hals, damit der Eindruck entstand, ihre Köpfe würden über dem Körper schweben.



Hierbei entstanden kurze Clips, der Einfachheit halber als Pixilation mit Stop Motion Studio.

In der zweiten Einheit teilten sich die Kinder auf: Während die eine Gruppe im Bildungszentrum mit dem Tablet gruselige Orte fotografierte, bastelte die andere die Trickfilmfiguren. Nach ca. einer Dreiviertelstunde wurde getauscht.

ERSTELLEN VON FOTOS MIT DEN TABLETS ALS HINTERGRÜNDE FÜR DIE TRICKFILME

Bewaffnet mit dem Tablet erkundeten die Kinder das Bildungszentrum und erhielten hierbei auch Zugang zu Orten, die der Öffentlichkeit normalerweise verschlossen bleiben. Sie wechselten sich beim Fotografieren ab und wählten die Orte und Ansichten, die sie spontan als besonders gruselig empfanden. Bei der Erstellung der Fotos war etwas Unterstützung notwendig, weil die Kinder die Tablets schräg hielten oder einfach im Gehen fotografierten.



ERSTELLEN DER TRICKFILMFIGUREN

Wegen des geringen Zeitbudgets erhielten die Kinder fertige Bastelbögen mit Gespensterfiguren auf einem grünen Hintergrund. Sie mussten diese Figuren nur großzügig ausschneiden, konnten sie anmalen und auf grünen Tonkarton aufkleben. Bei den Fledermäusen mussten außerdem die Flügel montiert werden.

PRODUKTION DER TRICKFILMCLIPS

Für die Produktion der Trickfilmclips wurde ebenfalls in zwei Gruppen an zwei Sets gearbeitet. Für den notwendigen grünen Hintergrund hatten wir grünen Tonkarton auf Umzugskartons aufgeklebt. Außerdem hatten wir große Buchstützen mit grünem Tonkarton bezogen. Damit die Figuren von den Kindern vor dem Greenscreen bewegt werden konnten und einen guten Stand hatten, wurden diese mit Krepp-Klebeband-Röllchen an den Buchstützen befestigt.

Um einen Geist z.B. hinter einem Regal hervorkommen zu lassen, mussten auch Teile des Vordergrundes mit grünem Karton abgedeckt werden. Auch hier halfen die Buchstützen enorm.



Tops:

- + Die gesamte Produktion der Filme vom Foto bis zum Filmschnitt war mit dem Tablet möglich.
- + Die App Stopp Motion Studio kostet in der Vollversion nur 4,99 Euro, ist also allgemein zugänglich.
- + Die Bedienung der App kann in wenigen Minuten erlernt werden.
- + Die App verfügt sogar über Effektgeräusche und Filmmusiken für die Vertonung.
- + Auf den Apple-Geräten lief die App äußerst stabil.
- + Der Export der Videoclips und die Fertigstellung mit Hilfe von iMovie war denkbar einfach.
- + Der Greenscreen-Modus funktionierte relativ gut trotz prekärer Beleuchtungsverhältnisse.
- + Geister konnten mit Hilfe des Greenscreen-Reglers durchsichtig werden oder verschwinden.
- + Die Einbeziehung der Räume des Bildungszentrums in den Trickfilm war ein toller Effekt.

- + Durch die Greenscreen-Technik war es unerheblich, ob das Tablet wackelte oder verrutschte.
- + Mit 2D-Figuren konnten 3D-Effekte erzielt werden.
- + Der Einsatz der mit grünem Papier bezogenen Buchstützen war Gold wert.

Flops:

- Die Befestigung der Tablets in der richtigen Höhe und im richtigen Abstand war schwierig.
- Die Fernbedienungen funktionierten nicht zuverlässig.
- Die Figuren waren zu groß bzw. die grünen Hintergründe zu klein.
- In der App steht nur eine Tonspur zur Verfügung.
- Die zur Verfügung stehende Zeit war sehr knapp bemessen.

PÄDAGOGISCHE ASPEKTE

Die Gruppe aus dem 4. Schuljahr verstand sofort, wie ein Animationsfilm produziert wird und hatte auch bzgl. der Greenscreen-Technik keinerlei Verständnisprobleme. Sie kannten diese teilweise schon aus dem Fernsehen und hatten sehr viel Spaß daran, die schwebenden Köpfe zu spielen.

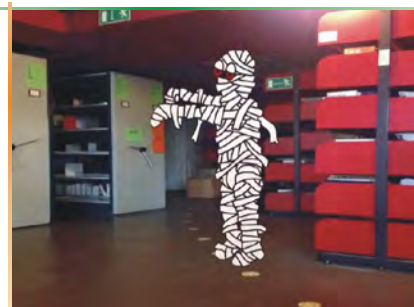
Obwohl sie schon einen langen Schultag hinter sich hatten, standen sie den Workshop erstaunlich gut durch. Am Ende der Veranstaltung stürmten mehrere der Kinder auf die Projektleiterin zu und umarmten sie stürmisch – so begeistert waren sie von dem Nachmittag.

Die Gruppe der Erst- und Zweitklässler dagegen waren von den beiden Lernschritten (Wie funktioniert Trickfilm? Wie funktioniert die Greenscreen-Technik?) überfordert. Auch bei der Produktion war die Arbeitsatmosphäre eher anstrengend. Die Kinder wollten das festmontierte Tablet immer wieder in die Hand nehmen und hingen teilweise zu dritt an dem Gerät. Sie konnten sich nicht daran gewöhnen, den Auslösebutton nur mit dem Zeigefinger zu betätigen. Eine funktionierende Fernbedienung hätte hier sehr geholfen.

FAZIT

Die Konzeption eignet sich nach unseren Erfahrungen gut für Kinder ab der 4. Grundschulklasse.

Die Kombination der Greenscreen-Technik mit der Halloween-Thematik funktionierte großartig. Dass aufgrund der schlechten Beleuchtung das Bild teilweise leicht flimmerte, passte glücklicherweise zur Geisterstunde. Großartig auch die Möglichkeit der Greenscreen-Technik, die Geister durchsichtig werden zu lassen.



In der Trickfilmarbeit auf so simple Weise mit Hilfe der mobilen Technik mit Fotos arbeiten zu können, erweitert zudem die kreativen Möglichkeiten. Auch ohne die Greenscreen-Technik eignet sich das Tablet wunderbar dafür, Animationen und reale Umgebungen zu kombinieren, weil es leicht überall hingetragen werden kann und eine lange Akkulaufzeit besitzt.

Die größte Schwierigkeit war die Befestigung des Tablets. Es gibt hierfür am Markt noch keine für die Trickfilmarbeit optimale Lösung. Eine weniger störanfällige Fernbedienung wäre ebenfalls hilfreich gewesen.



Ein einziges Arbeitsgerät für sämtliche Arbeitsschritte nutzen zu können, erleichtert die Arbeit enorm und baut viele Hürden ab. Dass man die Postproduktion nach dem Workshop entspannt auf dem Sofa zu Ende bringen kann, ist das Sahnehäubchen obendrauf.



EIN TIPP ZUM ABSCHLUSS: So viel grünen Tonkarton erwerben, wie das örtliche Bastelgeschäft vorrätig hat. Uns fehlte Grün an allen Ecken.

ZEITLICHER ABLAUF

DAUER	INHALT
30 Min	Einführung in die Trickfilmarbeit
30 Min	Kennenlernen und Ausprobieren der Greenscreen-Technik
45 Min	Erstellen von Fotos mit den Tablets als Hintergründe für die Trickfilme Parallel dazu: Erstellen der Trickfilmfiguren
1 Stunde 30 Min	Produktion von Trickfilmclips mit Geistern und Gespenstern
15 Min	Sichtung der entstandenen Filmclips



BASTELVORLAGEN: Einige Figuren zum Thema “Grusel, Zauber, Hexerei” sind im Kapitel III “Materialtipps” zu finden.

5. DAS MINI-MOBIL-TRICKFILM-PROJEKT

Ein Projekt der filmothek der jugend NRW e.V. in Kooperation mit der Stadtbibliothek Duisburg

- Projektform: außerschulisch am Nachmittag
- Altersgruppe: Kinder im Alter von 10-14 Jahren
- Gruppengröße: max. 10 Kinder
- Projektdauer: ca. 2,5 Std. (exkl. Vor- und Nachbereitung von ca. 30 Min)
- Ziel: Einblick in die mobile Stop-Trick-Technik & Erstellung eines Clips
- Eingesetzte Technik: Smartphones, Stative, Beamer
- Eingesetztes Material: Lego-/Playmobil-Figuren, Bastelmaterial (Pappe, Kleber, Schere)
- Apps: Stop Motion Studio, Viva Video

In Räumlichkeiten von Stadtteilbibliotheken wurden im Nachmittagsbereich fünf kurzweilige, ergebnisorientierte Workshops zum Thema "Trickfilm mit dem Smartphone" durchgeführt. Interessierte Kinder konnten sich zu diesem Angebot anmelden.

TRICKFILMPRODUKTION MIT SMARTPHONES

Nach einer kurzen gemeinsamen Einheit über die Bedienung der App Stop Motion Studio auf den Smartphones, teilten sich die Kinder in Kleingruppen auf, um gemeinsam eine zu verfilmende Geschichte zu entwickeln. Das Vorstellen von kleinen Beispiel-Clips (Vine-Clips) regte die Phantasie der Kinder an.

Dabei konnten Fragen geklärt und erste Ideen für eine Geschichte gesammelt werden.

Über ein grobes Storyboard beschrieben die Kleingruppen den Ablauf. Dieses wurde in der Runde vorgestellt und mit Hilfestellungen und Tipps von der Workshopleiterin ergänzt. Die Kleingruppen arbeiteten im Anschluss weitgehend selbstständig am Filmdreh und der Nachbearbeitung in Form von Vor- und Abspann-Erstellung sowie der Unterlegung der Clips mit Musik. Sprachaufnahmen bzw. das Erstellen von Dialogen war in Anbetracht der zur verfügbaren Zeit nicht möglich. Die Kinder kompensierten dies durch die Nutzung von auswählbaren Effekten und Geräuschen aus der App selbst. Dabei nutzten einige Gruppen auch die Möglichkeit, andere Apps wie "Viva-Video" mit ihren Vorkenntnissen auszuprobieren.

Eine Präsentation über den Beamer fand vor der Reflexion des Workshops gemeinsam mit allen Teilnehmern und der Workshopleiterin statt. Dabei bewerteten die Kinder die Vorteile und Nachteile der Apps (s. Tops und Flops) und führten stolz ihre eigenen Filmproduktionen vor.



Trickfilm Aufbau mit Smartphone

Tops:

- + schnelle Ergebnisse mit verhältnismäßig wenig Material
- + bereits 10-jährige Kids haben keine Schwierigkeiten beim Bedienen des Smartphones und der App

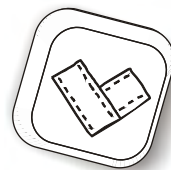
- + alltagsnahes Medium und damit hohe Identifikationsfläche für die Kinder
- + schnelle Erfolgserlebnisse für die Kinder

Flops:

- die Mitnahme der erstellten Clips funktionierte nicht wie erhofft über Bluetooth
- die kurze Projektdauer (ca. 2,5 Std.) kann Überspielen der Dateien auf Datenträger der Teilnehmer nicht beinhalten
- die Kinder neigen aus Gewohnheit dazu, die Smartphones bei der Filmerstellung in die Hand zu nehmen
- versehentliches Löschen von Bildern oder Sequenzen kann in der App nicht rückgängig gemacht werden

ZEITLICHER ABLAUF

DAUER	INHALT
30 Min	Vorbereitung: Materialien auslegen, Beamer, Smartphones einschalten, Stative aufbauen
30 Min	Begrüßung und Vorstellung des Ablaufs Erklärung des Stop-Trick-Verfahrens und der App Stop Motion Studio
30 Min	Aufteilung in Kleingruppen Erarbeitung der Story (Storyboard)
15 Min	Im Plenum Storyboards besprechen und ggf. Veränderungen vornehmen
60 Min	Filmdreh in Kleingruppen: Leiterin geht herum und gibt Hilfestellungen, Anleitungen zur Nachbearbeitung mit Musik etc.
15 Min	Präsentation der Clips Reflexion & Verabschiedung



TEIL III: MATERIALTIPPS



1. LINKS UND LITERATUR

Eine entsprechende Linkliste steht zum Download bereit unter www.filmothek-nrw.de, Rubrik Publikationen, Trickfilm to go

LINKS

Der 10-jährige Konrad erklärt in fünf Videotutorials, wie er mit Hilfe seines iPads und der App Stop Motion Studio Animationsfilme produziert:

<http://www.kinofenster.de/film-des-monats/archiv-film-des-monats/kf1503/kf1503-shaun-das-schaf-hg1-konrad-tutorial-art/>

Film+Schule NRW hat eine Liste mit nützlichen und hilfreichen Apps zur mobilen Filmbildung zusammengestellt
http://www.lwi.org/film-und-schule-download/Unterrichtsmaterial/Apps_Filmbildung.pdf

Midas Kempcke produziert Trickfilme mit Legofiguren. In einem Videotutorial hat er grundsätzliche Arbeitsschritte und nützliche Tipps zusammengefasst

<http://midas2000.de/videos>

Sandra Schön beschreibt in einem Artikel für Medienpädagogik-Praxis, wie Trickfilmarbeit mit dem Tablet aussehen kann.

<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2016/08/17/trickfilm-workshop-mit-smartphone-oder-tablet-handbuch-making-aktivitaeten/>

In zwei Videotutorials werden die Basis und Zusatzfunktionen von Stop Motion Studio erläutert:

<http://www.eduapps.at/wir-erstellen-einen-trickfilm/>

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg erläutert die Trickfilm-Produktion mit mobilen Medien und der App Stop Motion Studio:

<https://www.lmz-bw.de/landesmedienzentrum/medienzentren/stadtmedienzentrum-karlsruhe-am-lmz/the-menschwerpunkte/trickfilm-stop-motion-studio.html>

Auf der Seite des Trickfilm-Festival NRW der filmothek gibt es im Bereich Werkstatt umfassende Tipps und Materialien zu den verschiedenen Animationstechniken:

<http://www.trickfilm-festival.de/index.php?id=14>

Wie ein Stativ aus Wasserflaschen genutzt wird, erfährt man hier:

www.schule-ipad.de

Zahlreiche Ideen für (teilweise selbstgebaute) Halterungen für Smartphone und Tablet findet man hier:

<http://www.trickfilmwoche.ch/stativ.html>

Mit Zubehör (externes Mikrofon, Halterungen, Aufsatzlinse, etc.) lässt sich das iPad in eine professionelle Kamera umfunktionieren:

<http://padcaster.com/>

Hier findet man eine Zusammenfassung verschiedener, aktueller Apps, mit denen Videoschnitt am Tablet und Smartphone möglich ist:

<http://www.computerbild.de/artikel/cb-Tests-App-Check-Alles-fit-im-Schnitt-Videoschnitt-Apps-im-Test-11454540.html>

Zahlreiche Tipps für die Produktion von Videos mit Tablet und Smartphone findet man hier:

<http://www.wildcard-gruppe.de/handy-videos-tipps-fuer-die-videoproduktion-mit-smartphone-und-tablet/>
<http://karrierebibel.de/mobile-video/>

Weitere Ideen für den kreativen Umgang mit dem Smartphone findet man beim Handysektor:
<https://www.handysektor.de/smartphone-kreativ>

LITERATUR:

Stiftung Warentest (Hrsg.): Digitale Welt für Einsteiger: Videos mit iPhone und iPad, Berlin 2016.
ISBN: 978-3-86851-229-8

David Pagano und David Picket: LEGO®-Filme selbst drehen: Stop-Motion-Technik lernen und gekonnt einsetzen, dpunkt.verlag GmbH, 2016

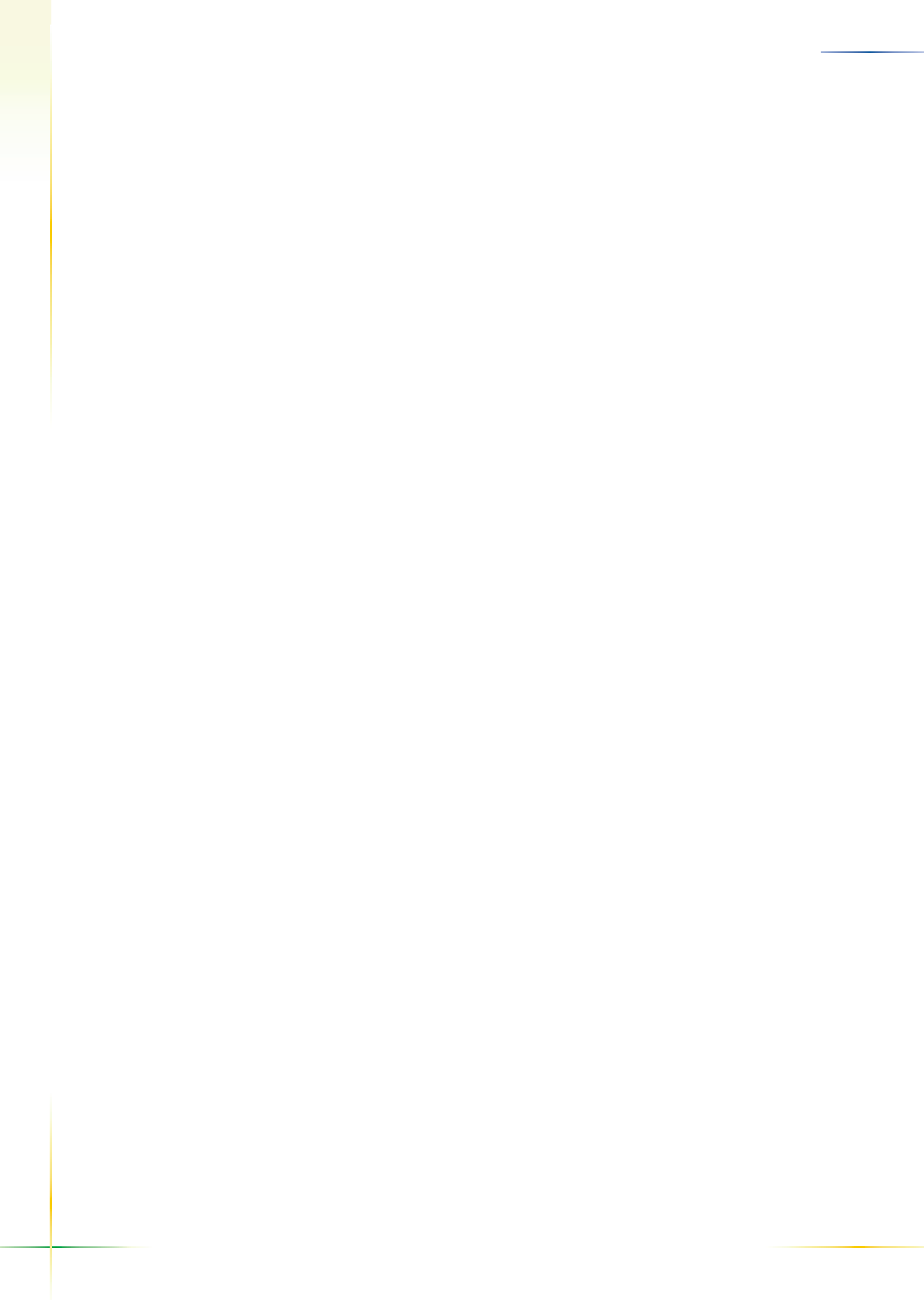
André Kussmaul: Dreh deinen Film: Trickfilm, Ravensburger Buchverlag, 2015

Landesanstalt für Medien NRW (Hrsg.): Die Trickboxx – Ein Leitfaden für die Praxis, Konzeption: filmothek der jugend nrw e.V., 2009

- zu beziehen unter www.filmothek-nrw.de, Publikationen

filmothek der jugend nrw e.V. (Hrsg.): Filmtricks im Unterricht, 2009

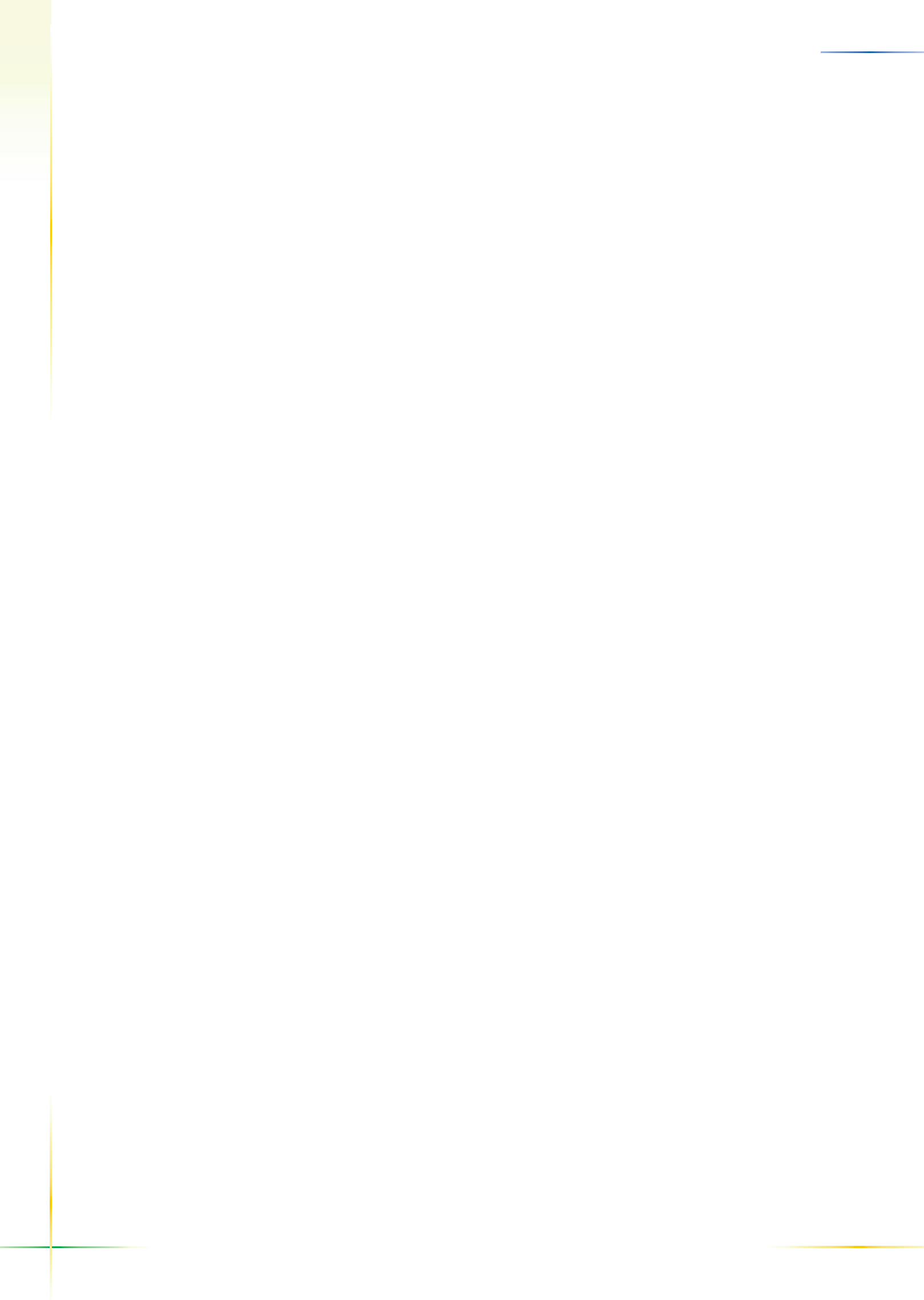
- Download unter www.filmothek-nrw.de, Publikationen



2. BASTELVORLAGEN

Um beim Ausdrucken der Vorlagen Tinte zu sparen, wurde nicht der gesamte Hintergrund grün eingefärbt. Die Figuren sollen innerhalb des breiten grünen Randes grob ausgeschnitten werden, so dass kein weißer Rand sichtbar ist.

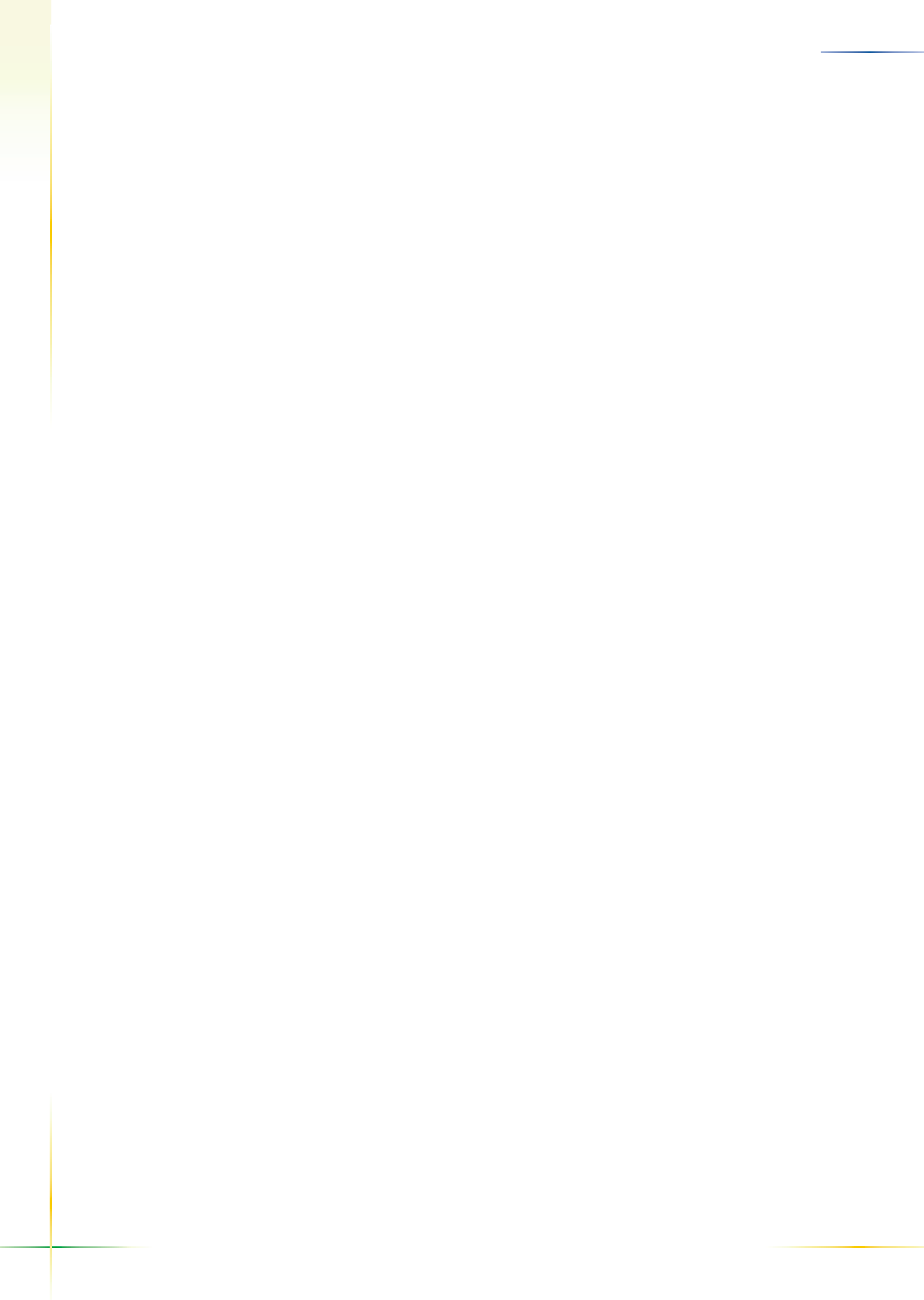


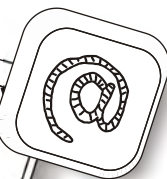
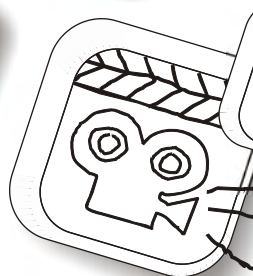
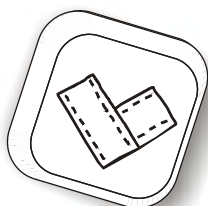


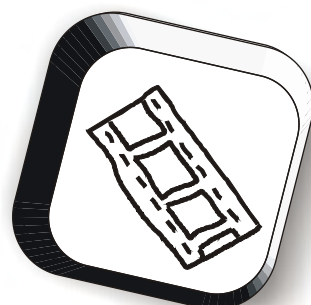


Weitere Bastelvorlagen sowie Tipps und aktuelle Links unter www.filmothek-nrw.de, Rubrik Publikationen, Trickfilm to go









filmothek der jugend NRW

Emscherstraße 71
47137 Duisburg

fon 0 203-410 58 25
fax 0 203-410 51 27

info@filmothek-nrw.de

www.filmothek-nrw.de