

## Alles Trick! Animationsfilme mit dem Tablet erstellen

**Name der App:** StickDraw – Animation Maker • **Anbieter:** Bingzer • **Erforderliches Betriebssystem:** Minimum Android 2.6 (Gingerbread) Getestet mit Android 4.1.1 (Jelly Bean) • **Alternative Apps für andere Betriebssysteme:** Für Android: Flip Book Free • **Kosten:** Kostenlos oder kostenpflichtige Variante „StickDraw Pro“ für 1,53 €



### Medienart:

- Video

### Kurzbeschreibung:

Mit der App „StickDraw – Animation Maker“ können Kinder einfache, selbst gemalte Animationsfilme produzieren. Die App bietet die Möglichkeit, Farben und Pinselgröße zu wechseln und entweder mit dem Finger

oder Stift (sofern ein entsprechendes Tablet vorhanden ist) zu zeichnen oder zu schreiben. Kinder erstellen so recht schnell und einfach eigene, kreative Mini-Animationen.

Ein Vorteil: Die App unterstützt das sogenannte „onion-skinning“ (Zwiebel- oder Geistereffekt), d.h. das vorherige Bild bleibt beim Weiterblättern erhalten und ermöglicht so ein recht präzises Weiterarbeiten.

Die Handhabung der App ist nach einer ersten Testphase intuitiv, lediglich die Zwischenschritte in der Produktion benötigen etwas Übung. Leider verfügt die App nur über eine Rückgängig-Funktion und nicht über eine Art Radiergummi. Das schränkt das Arbeiten ein klein wenig ein, da die einzelnen Zeichenschritte nur nacheinander rückgängig gemacht werden können und nicht frei Hand etwas wegradiert werden kann.

Ein weiterer Nachteil ist, dass die App nur in englischer Sprache verfügbar ist. Sie lässt sich aber dennoch intuitiv bedienen und ist überwiegend werbefrei. Die Produzenten können die fertigen Dateien als „gif“ oder „mp4“ speichern und auf dem Tablet im Ordner „Eigene Dateien“ ablegen, was auch einen Zugriff außerhalb der App, beispielsweise über einen PC möglich macht.

### Angaben zum Einsatz:

- Mediengestaltung
- produzieren / publizieren
- Mediennutzung
- Software-Kenntnisse

### Zielgruppe:

- ab 8 Jahren

### Kurzbeschreibung des Szenarios:

Die App kommt bei Kindern gut als Einführung im Rahmen eines Trickfilm-Workshops an. Sie veranschaulicht schnell und einfach die Prinzipien einer Animation und liefert schnelle Ergebnisse, was die Motivation und das Interesse an der Herstellung eigener Inhalte anregt. Sie stellt sozusagen die digitale Erweiterung des klassischen Daumenkinos dar. Zur Veranschaulichung und Einführung in das Trickfilmprinzip sollte der zeitliche Rahmen bei ca. 90 – 120 Minuten (optimal zwei Doppelstunden) liegen. Zeigen die Teilnehmer/innen Spaß, die nötige Geduld und Durchhaltevermögen, so kann die App selbstverständlich auch zur Produktion von längeren und aufwändigeren digitalen

Zeichentrickfilmen dienen. Es ist nicht zwingend notwendig, dass jede/r einzelne Teilnehmer/in ein eigenes Tablet zum Arbeiten zur Verfügung steht. Die Produktion gelingt gut zu zweit, evtl. auch zu dritt mit nur einem Gerät.

### Zusätzliches Material:

- Stifte

Zur Entwicklung der Geschichte oder des Bewegungsablaufs kann es hilfreich sein, mit Papier und Stiften kleine Zeichnungen als Mini-Storyboard zu malen, bevor es an das Zeichnen in der App geht. Die ist vor allem bei Produktionen aufwändigerer Zeichentrickfilme von Vorteil. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass alle Teammitglieder die grundlegende Idee verstehen und besser mitarbeiten können.

### Leitziel:

- Kennenlernen des Prinzips von Animationsfilmen
- Produktion eigener, digitaler Zeichentrickfilme
- Kennenlernen kreativer Einsatzmöglichkeiten des Tablets

**fach-/themenbezogen:** Die Kinder entwickeln die Ideen zu ihren Animationen selbst. Sie erfahren anhand eigener, digitaler Zeichnungen, wie ein Trick-/Animationsfilm aufgebaut ist und auf was es dabei ankommt.

**sozial:** Kinder, die bereits Erfahrung im Umgang mit dem Tablet haben, geben ihr Wissen an andere Kinder weiter. Arbeiten die Kinder in Kleingruppen an einem Tablet, müssen sie Kompromisse hinsicht-

lich der umzusetzenden Idee sowie der Bedienung des Tablets schließen. Team-, Kommunikations- und Kritikfähigkeit werden ausgebaut.

**individuell:** Die Teilnehmer/innen lernen den kreativen Umgang mit dem Tablet kennen und bauen evtl. bestehende Kenntnisse aus. Die App fördert und steigert die Kreativität der Schüler/innen. Die leichte Handhabung liefert schnell Erfolgserlebnisse und fördert darüber hinaus Geduld, Konzentration und genaues Arbeiten, was zur Produktion von Animationen unabdingbar ist.

**technisch:** Die Teilnehmer/innen lernen die Bedienung und Möglichkeiten eines Tablets kennen. Sie setzen sich kritisch mit der Nutzerfreundlichkeit und Bedienung der App auseinander.

### Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierter Lernens schaffen
- Expert/innen des Alltags individuell aktiv werden lassen
- Sensible Entwicklungs- und Lernkontexte schaffen

### Didaktische Varianten:

Der Einsatz der App ist auch im Rahmen einer Binnendifferenzierung möglich. Kinder, die ihre Aufgaben schnell erledigt oder die Ziele des Wochenplans besonders gut und schnell erreicht haben, können mit der Produktion einer Animation ein Lernthema auf neue Art umsetzen.

Katja Mayer

### Tipps zur Zielüberprüfung:

Eine Präsentation der Ergebnisse motiviert alle für die Fertigstellung. Die Vorstellung können die Kinder als „Marktplatz“ (alle gehen von Stand zu Stand) umsetzen oder als „Kino“ über den Beamer. Die Schüler/innen können berichten, was ihnen gut gelungen ist, was schwierig war oder wo technische/individuelle Probleme lagen.