

Comics selber machen Mit Comic Book in Grundschulen arbeiten

Name der App: ComicBook! • **Anbieter:** 3DTP0 Inc. • **Erforderliches Betriebssystem:** iOS 5.1 oder neuer
Alternative Apps für andere Betriebssysteme: Eine weitere App mit dem Namen „Comic-Kamera“ (Comic Book, Camera free) von GOAPPS ist ebenfalls auf iTunes zu finden. Sie ist keine echte Alternative, ermöglicht jedoch die Bearbeitung eines schwarz-weißen Bildes im Stil eines Comics. • **Kosten:** 1,79 € für iPad, 1,49 € für Android



Medienart:

- Foto
- Video/DVD/Film
- Text

Kurzbeschreibung:

„Comic Book!“ ist eine englischsprachige App, mit der bereits Grundschul Kinder Comics erstellen. Trotz der englischen Betriebssystemsprache ist die App leicht verständlich und intuitiv zu bedienen. Die erste Comicseite ist zunächst schwarz-grau und Schüler/innen können diese Seite mit eigenen Inhalten füllen. Über den Reiter „Create“ lassen sich die einzelnen Menüpunkte ansteuern.

In Leserichtung können sie die einzelnen Schritte der Comicerstellung durchlaufen. Zunächst sucht die/der Nutzer/in ein Raster der Bildanordnung aus. Dabei lassen sich für eine Seite bis zu sieben Bilderkästchen wählen, in vertikaler wie auch in horizontaler Ausrichtung. Anschließend füllt das Autorenteam oder die/der einzelne Schüler/in die Kästchen mit Bildern aus. Dazu können sie die Fotos aus dem Archiv nutzen oder frische Bilder aufnehmen. Die Bilder können sie anschließend noch mit diversen Effekten verändern.

Um aus der Bildergeschichte einen echten Comic werden zu lassen können die Kinder Sprech- und Denkblasen einfügen. Die Bilder lassen sich anschließend noch mit verschiedenen Effekten verändern.

Als besonderes Attribut liefert die App sogenannte „Stickers“, darunter befinden sich beispielsweise Monsteraugen, Superheldenmasken oder farbige Perücken. Nicht alle Sticker sind kostenfrei. Jedoch lassen sich mit den kostenfreien Stickern die Comics schon sehr vielfältig verändern.

Der fertige Comic lässt sich als PDF, Foto oder Ausdruck sichern.

Angaben zum Einsatz:

- dokumentieren / strukturieren
- produzieren / publizieren
- reflektieren / kommunizieren
- Mediengestaltung
- Mediennutzung

Zielgruppe:

- ab 8 Jahren
- Anmerkung:** Da Lese- und Schreibfähigkeiten erforderlich sind, empfiehlt sich diese App ab dem Grundschulalter. Der Hersteller empfiehlt die App ab 9 Jahren, da selten bis schwach ausgeprägt Zeichentrick- oder Fantasy-Gewalt vorkommt.

Kurzbeschreibung des Szenarios:

Im Sachkundeunterricht können Pädagogen/innen mit Comic Book den Bezug zum Lernfeld „Ernährung“ in einem Szenario herstellen (siehe Rahmenplan für Grundschulen in Rheinland-Pfalz).

Hierfür gestalten die Schülerinnen und Schüler zum Thema „Fitmacher und Dickmacher“ eigene Comic Books. Bei einer Klassengröße von 20 Kindern empfiehlt sich eine Kleingruppenarbeit (5 Gruppen à 4 Schüler/innen). Dabei steht jeder Arbeitsgruppe ein Tablet zur Verfügung. Ziel soll sein, mit einem forschenden Blick zunächst Lebensmittel unter die Lupe zu nehmen und auf ihre Nährwerte hin zu prüfen (z. B. Packungsangaben vergleichen). Die Teams tragen ihre Forschungsergebnisse in einem Comic Book – als Alternative zu einer Wandzeitung – zusammen. Die Gruppen können dabei sehr individuelle Ergebnisse liefern. Beispielsweise kann nachgestellt werden, wie gesunde Lebensmittel zu einem aktiven und fitten Lebensgefühl verhelfen. Andererseits können die Lebensmittel im Wettkampf gegeneinander inszeniert werden, bei dem die gesunden Lebensmittel die zucker- und fetthaltigen Nahrungsmittel besiegen. Die Übertragung der gesammelten Ergebnisse in einen

Comic erfordert eine gewisse Transferleistung, die bei Kindern im Grundschulalter geübt werden kann.

Um den Arbeitsprozess zu optimieren, können Kinder oder Pädagogen/innen in einer Vorbereitungsphase die zu verwendenden Fotos vorab erstellen.

Weitere Vorbereitung:

Die Schüler/innen sollten vorab mit den besonderen ästhetischen Eigenschaften von Comics vertraut sein. Aus welchen Elementen setzen sich Comics zusammen? Es gibt Bilder, Sprechblasen, Textfelder und Überschriften. Zudem spielen insbesondere in amerikanischen Comics die Superkräfte der Helden/innen eine besondere Rolle. Welche Attribute haben diese Superhelden/innen und wie kann ich diese in mein Thema integrieren? Wie unterscheidet sich die Comicsprache von Schrift- und Sprechsprache in unserem Alltag?

Sobald diese Aspekte geklärt sind, können die Kleingruppen loslegen und ihre Comics erstellen. Da die App auf Englisch ist, muss darauf geachtet werden, dass die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern bei Verständnisschwierigkeiten weiterhilft. Dazu können Kinder Begriffe und deren Übersetzungen an der Tafel, am interaktiven Whiteboard oder einem Plakat für alle sichtbar notieren. Am Ende des Arbeitsprozesses hat jede Kleingruppe einen individuellen Comic erschaffen.

Zusätzliches Material:

- Schreibmaterial
- verschiedene Lebensmittel

Ziele:

- Kennenlernen und Verstehen der Eigenschaften eines Comics
- Förderung der Kreativität
- Sensibilität für Bildsprache
- Verknüpfung von handlungsorientiertem Lernen und praktischem Tun

Leitziel:

- Medienpädagogische Ziele
- Mediennutzung (Wie kann ich ein/e Tablet/App bedienen, welche Möglichkeiten gibt es?)
 - Mediengestaltung
 - Kreativer Umgang mit dem Tablet
 - Produktion eines eigenen medialen Produktes
 - Verantwortungsvoller Umgang mit Medien

fach-/themenbezogen: Die App „ComicBook!“ ist eine App, die Lehrkräfte insbesondere im Deutschunterricht und Kunstunterricht einsetzen können. Grundsätzlich unterstützt sie die kreative Arbeit mit dem Medium Bild und die Auseinandersetzung mit dem Medium Comic.

sozial: Die Schüler/innen sollten wenn möglich in Kleingruppen gemeinsam einen Comic erstellen. Dabei lernen alle die einzelnen Produktionsschritte kennen. Die gemachten Erfahrungen lassen sich wiederum auf die Realität transferieren. Bei der Produktion einer Fotogeschichte sind mehrere Berufe beteiligt: die Models, die Texter, die Gestalter, die Fotografen, etc.

individuell: Jede/r Schüler/in bekommt in diesem Szenario die Möglichkeit, ihre/seine eigenen Wünsche zu äußern und einzubringen. Die Lehrkraft begleitet den Lernprozess und unterstützt bei Schwächen.

technisch: Die App ist kindergerecht und intuitiv zu bedienen. Da das Projekt über mehrere Abschnitte hinweg laufen kann, verfestigt sich das Wissen im Umgang mit der App.

Didaktische Eckpunkte des mobilen Lernens

- Episoden situierten Lernens schaffen
- Kommunikationsbrücken und Kommunikationsketten schaffen

Diemut Kreschel

Tipps zur Zielüberprüfung:

Im Anschluss an die Arbeitsphase stellen die Kleingruppen sich gegenseitig ihre produzierten Comics vor. Der Comic ermöglicht ihnen, auf eine spielerische Art und Weise die Kultur des Anderen zu verstehen. Die Mitschüler/innen geben ihre persönliche Rückmeldungen zum Comic Book ab, und umgekehrt. In der Anschlusskommunikation haben sie des Weiteren die Möglichkeit mitzuteilen, welche persönlichen Lernerfahrungen sie gemacht haben und wie ihnen die Arbeit mit den Tablets und der Comic-Book App gefallen hat.