

## Ausführliche Projektbeschreibung:

Heinz Mohn

Das Projekt setzt sich aus Teil A und B zusammen:

**A:** Animationen rund um den Fußball

Ein Ball wird um die Welt gespielt

**B:** Animations-Workshop

Mit Flash zum Cartoon und Computer-Ballerspiel

Als Medienprodukte entstanden:

- verschiedene Flash-Videos (Tierfabel-Cartoon; Computerspiel; Cartoon "Hellwach"; weitere Flash-Animationen)
- Flash-Elemente zur Mitgestaltung der schulischen Onlinezeitung
- Grafiken sowie verschiedene Wettbewerbsbeiträge (A: Zeitungsartikel für FIFA, B: Flash-Animation für FIFA)

### Projektziele:

**Teil A:** Die Gruppen sollen kreative Ideen entwickeln für einen Medienbeitrag rund um die Fußball-WM-2006 mit Deutschland als Gastgeber:

**Gruppe A-1:** Mit Stift und Zeichenblock sollen Trikots, Fußballschuhe usw. entstehen. Mit einem Grafikprogramm werden damit Fußballfiguren völlig umgestaltet und mit den eigenen Köpfen der Projektteilnehmer versehen. Diese idealisierten Fußballhelden werden zu Handlungsakteuren für einen kleinen Flashfilm. Dort wird ein Fußballspiel rund um den Globus simuliert. Die Schüler sollen sich in Teamarbeit üben, kreativ arbeiten und im Umgang mit dem Grafikprogramm und mit der anspruchsvollen Software Flash ihre Medienkompetenz erweitern.

**Gruppe A-2:** Hier geht es um kreative Schreibideen rund um Sport und Fußball. Die Schülerinnen und Schüler suchen in englischsprachigen Zeitungen nach interessanten Beiträgen und arbeiten mit Laptop und elektronischem Wörterbuch. Als Ergebnis ihrer Recherchen stellen sie eine Textsammlung/Zeitung/einen Wettbewerbsbeitrag zusammen. Die Schüler sollen so in praktischer Anwendung ihre Fremdsprachenkenntnisse erweitern, im Team arbeiten und lernen, mit modernen Medien umzugehen.

## **Teil B:**

Im Teil A des Projekts hat sich gezeigt, dass die Arbeit mit dem anspruchsvollen Profiprogramm Flash zur Webgestaltung auch medienpädagogisch sinnvoll sein kann. Nun sollen weitere Animationen mit der Software Flash mit den Schülern erarbeitet werden, angefangen von kleinen Effekten mit „Formtween“ und „Bewegungstween“ hin zu einem kleinen Computerspiel und einem selbstgestalteten Cartoon. Auch hier sollen die Schüler lernen, kreative Ideen zu entwickeln, im Team gemeinsame Ergebnisse zu erarbeiten und sie sollen einen Einblick in eine professionelle Computersoftware bekommen.

## **Projektverlauf:**

August 2005 bis Juli 2006

### **Juli / August 2005:**

– Suche nach Projektideen und nach einem Kooperationspartner

### **August:**

- Werbung und Vorstellung des Projekts an der Schule (Plakat)
- zwei erste Treffen im Computerraum der Schule; Planung, Vorbesprechung des Bustransfers
- regelmäßige wöchentliche Treffs im Multimedienraum der E.tage/des Stadtjugendrings
- Entwürfe für die idealen Fußballfiguren mit Stift und Papier

### **September/Oktober:**

- regelmäßige wöchentliche Treffen in den Computerräumen des Stadtjugendrings
- Arbeit an den PCs mit dem Grafikprogramm Adobe Photoshop Elements: Umsetzung der Entwürfe; Umgestaltung der Figuren
- Arbeit mit der digitalen Kamera: die eigenen Köpfe werden für die neu entworfenen "Traumfußballer" verwendet

### **November/Dezember:**

- Arbeit mit Flash (Macromedia)
- Einführung; Bewegung wird erzeugt; unsere vorher entstandenen Traumfußballer werden in das kleine Fußballspiel mit Flash eingefügt
- Gerade noch rechtzeitig gehen beide Wettbewerbsbeiträge für den FIFA-Wettbewerb ab
- Leitthema Animationen: Wie schaffen wir einen eigenen Cartoon?

- Beschäftigung mit dem Computerspiel "Simms", der Software "Animator" und Nachfrage bei den Schülern zu möglichen Computerspielen bei der Computerraumaufsicht (z.B. Simms). Testen auf einem MM-PC im Nebenraum
- Suche nach geeigneter Software für Screenshots im Internet
- Die Idee mit den Screenshots von Computerspielen wird fallen gelassen. Der Kooperationspartner hält die Möglichkeiten für zu begrenzt. Außerdem sind die Copyright-Probleme ungelöst
- Parallel zur Gruppe 1 arbeitet die Gruppe 2 an den Textbeiträgen aus englischsprachigen Zeitungen rund ums Thema Fussball.

### **Ab Januar 06:**

Teil B:

- Fortsetzung des Projekts in den Computerräumen der Schule.
- Einführung in das dort vorhandene Grafikprogramm Picture Publisher-9 von Micrografx. Es entstehen Grafiken mit dynamischen Farbverläufen und Schattierungen.

### **Februar 2006:**

- Leitthema: Animationen
- Wie erstellen wir einen eigenen Cartoon?
- Schüler präsentieren dazu das Computerspiel "Simms"
- Die Idee mit Screenshots von Computerspielen wird fallen gelassen. Die Copyright-Probleme sind ungelöst.
- Die Software "Anim8or" erweist sich als eher zu schwierig für die Gruppe
- Mehrere Schüler sind begeistert von dem "RPG Maker" zum Erzeugen von eigenen Rollenspielen: [http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG\\_XP/eng/index.html](http://www.enterbrain.co.jp/tkool/RPG_XP/eng/index.html)
- Aber die Recherche ergibt, dass das japanische Originalprogramm inzwischen kostenpflichtig ist und dass ansonsten lizenzrechtliche Probleme bestehen.
- Die Software "Flash" ist zwar nicht einfach, aber dafür sehr vielseitig. Wir haben dazu ältere Lizenzen. Und es gibt kostenlose Testprogramme zu den verschiedenen Versionen.
- Wir stoßen auf eine riesige Anzahl von Flash-Cartoons und Flash-Tutorials im Web.

### **März/April 2006:**

- Erarbeitung einfacher Bewegungs-Beispiele mit Flash
- Lustige Spiele mit Formen, die sich verändern (Formtween)
- Bewegung kommt ins Spiel (Bewegungstween)

### **Mai/Juni/Juli 2006:**

- Vorstufe für unser Computerspiel: Der Ball soll sich kreuz und quer bewegen (Bewegungstween mit Pfad); unser Computer-Ballerspiel entsteht: Ein Fußballer muss möglichst oft den Ball treffen und kriegt dafür Punkte.
- Praktische dynamische Elemente für unsere schulische Webzeitung werden mit Flash kreiert:
  - dynamische Überschriften (Morphing):
  - die Größe des Weltalls wird illustriert (Formtween)
- Kurzkrimi interaktiv: zum Schlussteil kommt man nur mit Minitest (Passworteingabe mit Flash gestaltet)
- Ein Flash-Cartoon (Tierfabel) entsteht. Dazu verwenden wir Bild- und Tonelemente eines früheren Kurses. Aber die Grafiken werden nun - viel einfacher - mit Flash bewegt. Die Tonaufnahmen werden mit einem Minidisikrekorder aufgenommen und mit dem kostenlosen Programm "Audacity" bearbeitet und in das mp3-Format umgewandelt.
- Ein weiterer Flash Cartoon entsteht: "Hellwach - mit ausreichend Schlaf!" Dabei wird ein von Schülern in der Film-AG erstellter Filmclip mit dem Gestaltungsmedium Flash neu bearbeitet. ("Monstergesicht" und Radfahrer werden animiert.) Weitere Soundelemente werden mit der kostenlosen Software "Audacity" erzeugt. Diese kreative Geräuscherzeugung ist für die Schüler besonders motivierend.

### **Medienpädagogische Anmerkungen:**

Es war von Anfang an klar, dass mit Projektschülern aus den Klassen 5 und 6 Grenzen gesetzt sind, was die Arbeit mit einem Profiprogramm wie Flash angeht. So wurde die ursprüngliche Idee fallen gelassen, sich monatelang vollständig auf die Erstellung eines einzigen Rollenspiels/Caroons zu konzentrieren. Aber auch die traditionelle Herstellung eines Caroons mit Trickkiste und Knetfiguren dürfte hohe Anforderungen an die Geduld jüngerer Schüler stellen. Den Schülern kam entgegen, immer wieder kleine, für sie überschaubare Arbeitseinheiten zu haben, die dann gut vorstrukturiert sein mussten. Wichtig sind auch schnell erkennbare Effekte - möglichst ohne lange grundlegende Einführung. So kann auch die Arbeit an größeren Arbeitseinheiten (Cartoon) ggf. in kleinere Teilaspekte aufgelöst werden. Es erwies sich als durchaus sinnvoll, bei der Erstellung des Tier-Caroons und des Caroons "Hellwach" auf Vorarbeiten einer früheren Projektgruppe zurück zu greifen (Grafiken, Text). So konnten wir uns stärker auf den eigentlichen Animationsaspekt konzentrieren.

### **Erfahrungen mit der Projektgruppe:**

Die Arbeitsblätter der Webseite <http://www.flashtuts.de> erwiesen sich auch für jüngere Schüler als brauchbar. Allerdings war dabei trotzdem ständig Hilfe nötig. Es ist wichtig,

dass sich die Arbeitsanweisungen genau auf die benutzte Softwareversion beziehen, da die Versionen oft recht unterschiedlich sind. Sonst muss man manchmal lange nach den entsprechenden Tasten im Programm suchen. Die Teilnahme am FIFA-Wettbewerb (Teil A1 und A2) hat die Schüler ganz deutlich zusätzlich motiviert (z.B. mit FIFA-Flaggen in den beiden Arbeitsräumen). Vorteil des Projektteils B allerdings war eine viel größere Flexibilität, was die einzelnen Teilziele anbetraf.

### **Weitere Tipps und Anregungen:**

Im Internet gibt es eine riesengroße Anzahl von Flash-Cartoons und auch eine ganze Reihe von Flash-Tutorials, um Figuren zu animieren (character animation), z.B. unter <http://www.flashplayer.com/animation/herandmine1001wishes.html>

Einen guten Ausgangspunkt für selbst erstellte Mini-Cartoons könnte man auch bei den Online-Grußkarten finden:

<http://freaky-flash.de/cards/index.htm>

Mit etwas älteren Schülern - oder als weiteres Modul eines Fortsetzungsprojekts - könnte man dort gute Anregungen finden.

Für die neueste Flash-Software gibt es ein spezielles Paketangebot für Schulen. Bei MMedia Support gibt es zur Zeit eine Schullizenz für Flash MX-2004 zu 200 €. Es gibt aber auch kostenlose Demoversionen (30 Tage).