

Story Starter

Ein Projektbericht von Jutta Häuselmann



Wir alle haben eine Geschichte zu erzählen...

Schreibst du gerne Geschichten? Hier kannst du Charaktere und Geschichten erfinden und deiner Kreativität freien Lauf lassen. Mit Hilfe von Legosteinen baust du Szenarien aus deiner Geschichte nach, bringst sie in eine logische Reihenfolge, fotografierst sie, fügst sie in eine Software ein und kannst sie anschließend präsentieren. Wenn du gerne Geschichten schreibst und gerne mit Lego umgehst, dann bist du hier genau richtig! (Kursausschreibung Hector- Kinderakademie Lauffen, Fasching 2018)

Geschichten aufbauen,...

... überlegen, in die richtige Reihenfolge bringen, erweitern, Ideen finden,...

fotografieren,...

... mit der Digitalkamera, dem Smartphone oder der Webcam,...

... schreiben, bearbeiten, Bilder einfügen, verbessern,...

... endlich fertig- und ausdrucken!

1

LEGO STORY STARTER

Vorstellen des Projekts;
Kursausschreibung;
Lehrplan und Ziele des
Projektes

2

DAS PROGRAMM

Im Detail, Einsatz im
Unterricht, Tipps und
Tricks

3

AKTIVITÄTEN

Kurs „Story Starter“

LEGOeducation

STORY STARTER

Das LEGOeducation STORY STARTER Basis- Set:

Das StoryStarter Basis-Set enthält 1.144 sorgfältig ausgewählte LEGO Elemente, darunter Figuren (Köpfe, Oberkörper, Beine, Frisuren oder Hüte), Tiere (Hunde, Katzen, Schlangen, Frosch oder Mäuse), Zubehörteile (Speisen, Werkzeuge, Feuer, Wasser, Kristalle oder Radteile), Boxen, Sonderteile (Pflanzen, Kristalle, Boxen, Fahnen, Ketten oder Bäume), Grundbausteine und Bauplatten für den Aufbau von Geschichten mit bis zu fünf Szenen. Eine weitere Bauplatte ist für den Zusammenbau des StoryStarter-Drehzeigers vorgesehen. Mithilfe des Drehzeigers und vier Drehzeigerkarten (zwei beidseitig illustrierte Karten) können die Schüler/innen durch Einführung der Figuren, des Handlungsorts und der Handlung eine Geschichte aufbauen. Der Drehzeiger fungiert als spielerisches Element. Er bringt den Zufallsfaktor und Kreativität in den Entstehungsprozess, motiviert die Schüler und erhöht dadurch den Spaßfaktor.



„Jetzt beginnt der Zirkus. Jetzt passiert etwas unglaubliches“

Das LEGOeducation STORY STARTER Komplettpaket für fünf Schüler kostet insgesamt 1416,09 €. Es beinhaltet fünf Basis Bausätze, die StoryVisualizer Software, Unterrichtsmaterial sowie die Ergänzungssets Märchen, Weltraum und Gemeinschaft (jeweils fünf Kisten). Für den Einsatz im Unterricht werden für jedes Kind ein Laptop oder Tablet, ein guter Fotoapparat oder Smartphone, USB- Stick und einen Farbdrucker benötigt.

DER DREHZEIGER

Mit Drehzeigerkarte wird der Handlungsort bestimmt: Grün steht für Park, Wald, Garten, Stadt oder im Haus, Gelb für Strand, Wüste, Insel, heiße oder exotische Regionen, Blau für drinnen, draußen, Meer oder Fluss oder Hellblau für Stadt, Dorf oder in einem anderen Land. Mit der Stimmungs-Drehzeigerkarte wird die Stimmung der Figuren und der Geschichte im Allgemeinen festgelegt: traurig, vergnügt, romantisch, ärgerlich oder zornig. Die Schüler können auch eigene Drehzeigerkarten anfertigen, um ihre speziellen Vorstellungen zu realisieren.

Die LEGOeducation STORY STARTER Ergänzungssets:

Gemeinschaft, Weltraum, Märchen



Das STORY STARTER- Ergänzungsset: „Gemeinschaft“

Das StoryStarter-Erweiterungsset „Gemeinschaft“ erweitert das StoryStarter-Basisset und dessen Anwendungsmöglichkeiten mit zusätzlichen Elementen aus dem Themenbereich Gemeinde und Gemeinwesen. Mit diesen einzigartigen Elementen (beispielsweise Figuren, Tiere, Zäune, Fenster) können die Schüler Situationen und Geschichten aus dem Alltag in ihrer Stadt oder Gemeinde mit LEGO Bausteinen kreativ umsetzen.

Das STORY STARTER- Ergänzungsset: „Weltraum“

... Das StoryStarter-Erweiterungsset „Weltraum“ erweitert das Set mit zusätzlichen Elementen (beispielsweise Robotik und Figuren) aus dem Themenbereich Weltraum und Science-Fiction. Mit diesen einzigartigen Elementen können die Schüler Situationen und Geschichten aus der Raumfahrt und der Erforschung des Weltalls mit LEGO Bausteinen kreativ umsetzen.



Das STORY STARTER- Ergänzungsset: „Märchen“

Das StoryStarter-Basisset und erweitert das Basisset mit zusätzlichen märchenspezifischen Elementen (beispielsweise Figuren, Tiere und Glittersteinen). Mit weiteren Elementen können die Schüler ihre Märchen mit LEGO Bausteinen umsetzen und setzen sich die Schüler mit typischen Merkmalen von Märchen, berühmten Schriftstellern, Charaktereigenschaften sowie kulturellen Einflüssen auseinander.



Hector-Kinderakademie

Hochbegabtenförderung an Grundschulen:

Im Rahmen der Zielsetzung, begabte Menschen zu fördern, beabsichtigt die Hector Stiftung II, unter der Trägerschaft des Kultusministeriums Hector-Kinderakademien in Baden-Württemberg flächendeckend ins Leben zu rufen und deren Existenz finanziell nachhaltig zu sichern. Bei Hector-Kinderakademien handelt es sich um ein freiwilliges, zusätzliches Angebot neben Kindergärten und Schulen zur Hochbegabtenförderung für Grundschul Kinder mit dem Ziel einer ganzheitlichen Förderung. Dies geschieht durch einen Einstieg in neue und die Vertiefung bereits vorhandener Wissensgebiete sowie durch die Entdeckung und den Ausbau persönlicher Begabungsschwerpunkte. Darüber hinaus sollen die Schüler zu selbstständigem und entdeckendem Arbeiten angeregt und ihre Sozialkompetenz gefördert werden. Die Hector-Kinderakademien wollen soziale und intellektuelle Herausforderungen schaffen, begabte Kinder und Jugendliche miteinander in Kontakt bringen und deren Interessen und Kenntnisse erweitern. In Baden-Württemberg bestehen derzeit 58 Hector-Kinderakademien mit unterschiedlichen Förderungsmaßnahmen und Bildungsangeboten. Bisher wurden seitens des Kultusministeriums bei Vorliegen einer entsprechenden pädagogischen Konzeption lediglich eine geringe Anschubfinanzierung und zusätzlich zwei Anrechnungstunden für eine geschäftsführende Lehrkraft für die Dauer von zwei Schuljahren zur Verfügung gestellt. Die Kommunen stellen Klassenräume zur Verfügung und finanzieren einzelne Projekte mit. Darüber hinaus erhalten manche dieser Akademien finanzielle Unterstützung von Sponsoren, sodass



die Voraussetzungen sehr unterschiedlich sind. Neben der Förderung der bestehenden sind noch sieben weitere Standorte vorgesehen, also eine Erhöhung auf insgesamt 65 Hector-Kinderakademien. Geht man von zwei bis drei Prozent hochbegabten Kindern aus, so handelt es sich in Baden-Württemberg um eine Zielgruppe von 8.000 bis 12.000 Kindern. Erweitert man die Zielgruppe um die gut begabten Kinder, so ist von einem Prozentsatz von rund zehn Prozent der Kinder eines Jahrgangs auszugehen. In Baden-Württemberg gibt es somit insgesamt rund 40.000 Grundschul Kinder, die erreicht und gefördert werden sollen. Gemeinsam mit dem Kultusministerium wird momentan mit wissenschaftlicher Unterstützung eine Konzeption zur Umsetzung des Vorhabens erarbeitet, wofür auch eine Evaluierung der bestehenden Einrichtungen erforderlich ist. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt hat man sich bereits auf Eckpunkte dieser Konzeption verständigt, die neben der flächendeckenden Ausweitung des Angebots die Schaffung qualitativ vergleichbarer Standards an allen Hector-Kinderakademien vorsieht. Zielgruppe dieser Förderung sind Kindergarten- sowie Grundschul Kinder. Neben der Information von Eltern und Lehrern ist die Einrichtung eines dauerhaften Fortbildungsangebots für die beteiligten Lehrkräfte ein wichtiger Bestandteil.

Zielsetzung:

Ziel der Hector-Kinderakademie ist es, eine ganzheitliche Förderung bei den Kindern zu erreichen. Diese soll durch einen Einstieg in neue Gebiete und die Vertiefung bereits vorhandener Wissensgebiete sowie die Entdeckung und den Ausbau persönlicher Begabungsschwerpunkte erreicht werden. Außerdem sollen die Kinder zu selbstständigem und entdeckendem Arbeiten angeregt und ihre Sozialkompetenz gefördert werden. Die Hector-Kinderakademie weitet in ihrem Einzugsbereich die Begabtenförderung für Grundschul Kinder und mittelfristig auch für Kindergarten Kinder aus. Dazu bietet sie, vorwiegend im halbjährlichen Rhythmus, (nach einer einjährigen Versuchsphase) ab dem zweiten Jahr mindestens 20 Kurse und Workshops an, die von internen sowie externen Lehrkräften (Lehrbeauftragte, die nicht im Grund- und Hauptschuldienst sind) gehalten werden. Weitere Ziele sind es, soziale und intellektuelle Herausforderungen zu schaffen, begabte Kinder miteinander in Kontakt zu bringen, sowie deren Interessen und Kenntnisse zu vertiefen. Es soll dabei auf Kontinuität bezüglich Kursangebot und Kursteilnehmer geachtet werden. Die Angebote der Hector-Kinderakademie richten sich deshalb an alle besonders befähigten, interessierten, motivierten und kreativen Grundschul Kinder im Einzugsbereich [des zuständigen Schulamts]. Damit strebt die Hector-Kinderakademie im Sinne der Chancengerechtigkeit an, Enrichment- Angebote für bis zu 10 Prozent der Kinder eines Jahrgangs zu ermöglichen. Bis auf die jeweils anfallenden Materialkosten ist die Teilnahme kostenlos.

Kursangebote:

Die Hector-Kinderakademie deckt mit ihren Kursangeboten und Workshops ein breites und vielfältiges Spektrum ab, um den unterschiedlichen Begabungen der Kinder gerecht werden zu können. Die Angebote finden [nachmittags oder an Wochenenden, also] außerhalb der regulären Schulzeit beziehungsweise der Kindergartenzeiten, statt. Die Kurse und Workshops aus den verschiedensten Bereichen (wie zum Beispiel Technik, Musik, Naturwissenschaft, Sprachen, Geschichte und Informatik) gehen inhaltlich und vom Anspruch weit über den normalen Unterrichtsstoff hinaus. Diese Kurse werden von Lehrer/innen im Rahmen ihres Deputates [interne Lehrkräfte], aber auch von Eltern, Dozenten und Studenten usw. [externe Lehrkräfte] angeboten. Pro Kurs nehmen in der Regel sechs bis zehn Kinder teil, die aus den Grundschulen und mittelfristig aus den Kindergärten der Region kommen. Eine Kooperation mit regionalen Anbietern [Musikschule, Volkshochschule, Jugendkunstschule, Theater, Museen] wird angestrebt.



Anmeldung:

Die Grundschul Kinder werden von ihren Klassenlehrer/innen und mittelfristig auch die Kindergarten Kinder von den Erzieher/innen - nicht von den Eltern -, aber mit der Zustimmung der Eltern angemeldet. Die Anmeldung der Grundschul Kinder erfolgt in der Regel über die Homepage des zuständigen Schulamtes. Zur Evaluation der Effektivität der Hector-Kinderakademien kann in Absprache mit der wissenschaftlichen Begleitung zudem in ausgewählten Einzugsbereichen auch ein alternatives Verfahren gewählt werden. Eine dem Anmeldeformular beiliegende Liste mit den wichtigsten Merkmalen besonders begabter beziehungsweise motivierter Kinder wird als Hilfe bei der Auswahl der Kinder beigefügt. Ein Begabungstest ist in der Regel nicht erforderlich. Ein Anspruch auf Aufnahme in die Hector-Kinderakademie besteht nicht. Mit der Anmeldung des Kindes an den Hector-Kinderakademien erklären die Eltern gleichzeitig auch ihre Bereitschaft, die wissenschaftliche Begleitung zu unterstützen.

Evaluation:

Die Hector-Kinderakademie wird jährlich bis zum 30.11. eines jeden Jahres evaluiert. Art und Umfang der Evaluation wird von der wissenschaftliche Begleitung festgelegt.

"Auszug aus den Vergaberichtlinien für eine Hector-Kinderakademie"



Lehrplan LEGO Story Starter:

Erste Kurseinheit: Thema: „Toller Zirkus“ (Szenische Einführung; Die Geschichte aufbauen; Nachdenken; Präsentieren; ggf. erweitern).

Zweite Kurseinheit: Thema: „Vorsicht- bunt und klebrig“ (Szenische Einführung; Die Geschichte aufbauen; Nachdenken; Präsentieren; ggf. erweitern).

Dritte Kurseinheit: Thema: „Roboter Emilia sucht einen Freund“ (Szenische Einführung; Die Geschichte aufbauen; Nachdenken; Präsentieren; ggf. erweitern).

Vierte Kurseinheit: Thema: „Simon, der schüchterne Skater“ (Szenische Einführung; Die Geschichte aufbauen; Nachdenken; Präsentieren; ggf. erweitern).

Fünfte Kurseinheit: Thema: „Erwählt mich, holde Prinzessin!“ (Szenische Einführung; Die Geschichte aufbauen; Nachdenken; Präsentieren; ggf. erweitern).

Sechste Kurseinheit: Freies Schreiben, ggf. Fertigstellen der Werke.

(Eine Kurseinheit jeweils 2,25 Stunden)

STORY STARTER Aktivitäten

Erste Schritte:

Die Schüler/innen wurden mit dem Material, den verfügbaren Elementen und der Arbeitsweise vertraut gemacht.

Alltägliches Erzählen:

Unter dieser Vorgabe lies ich die Schüler über wichtige Ereignisse oder Erfahrungen berichten, zum Beispiel über eine Geburtstagsfeier, einen Ausflug, eine Fernsehdokumentationen, Gemeindeveranstaltung oder einer Buchbesprechung. Unter dem Motto „Die Szene aufbauen“ wurden die einzelnen Situationen beschrieben, zu denen die Schüler eine Einzelszene aufbauten.



Bauen und Geschichten erzählen:

In diesem Abschnitt des Lernprogramms lernen die Schüler die Grundbausteine einer Geschichte kennen. Die grundlegende Struktur einer Geschichte besteht aus mehreren Teilen (hier: Szenen). Jede Szene repräsentiert einen in sich geschlossenen Teil der Geschichte. Je nach Jahrgangsstufe und Fertigkeiten der Schüler können die Geschichten aus drei Szenen – Einleitung (Anfang), Hauptteil (Handlung) und Schluss (Lösung) – oder aus fünf Szenen mit

Einleitung, Aufbau, Höhepunkt, Lösung und Schluss bestehen.

Geschichten nacherzählen und analysieren:

Das Nacherzählen und Analysieren von bekannten Geschichten bietet den Schülern ihren Voraussetzungen entsprechend eine Grundlage für Analysen und das Arbeiten mit unterschiedlichen Genres. Hierbei lese ich eine Geschichte vor, und lasse diese von den Schülern nachbauen und nacherzählen. Diese Aktivität nutze ich, um Genremerkmale herauszuarbeiten und Figuren zu analysieren. Darüber hinaus können die Schüler eigene Handlungsabläufe und ein mögliches Story-Ende erfinden. Auch der Beginn einer bekannten Geschichte kann umgeschrieben, die Gefühle und Stimmungen der Figuren sowie der

Hintergrund der Geschichte verändert werden. Die Schüler können erkunden, welche Folgen die Veränderungen für die Handlung und den Ablauf der Geschichte haben.

Abfolge der Aktivitäten:

Alle beschriebenen Aktivitäten sind als Angebote, als „Ressourcen-Bibliothek“ zu verstehen und können je nach Lehrplaninhalt, meiner Präferenzen und der Jahrgangsstufe frei ausgewählt werden. Meine Erfahrungen haben

gezeigt, mit dem Kapitel „Erste Schritte“ zu beginnen, und danach mit dem „Alltäglichen Erzählen“ sowie „Bauen und Geschichten erzählen“ fortzufahren. Mit dieser Abfolge



erziele ich eine natürliche Entwicklung der Kompetenzen, die zum Verfassen von Geschichten nötig sind. Die Aktivitäten des Abschnitts „Geschichten nacherzählen und analysieren“ können jederzeit eingeflochten werden.

Ablauf der Aktivitäten:

Jeder einzelne Abschnitt wurde so strukturiert, dass eine natürliche Lernprogression und eine erfolgreiche Lernerfahrung gewährleistet war.

Szenische Einführung:

Die szenische Einführung fungierte als Ausgangspunkt der Geschichte, also als „StoryStarter“, indem eine Problemsituation mit offenem Ausgang vorgestellt wurde. Dies geschah durch Vorlesen als auch durch einfaches Nacherzählen mit unterstützender Wirkung durch die StoryStarter-Abbildungen. Diese suggerierten bewusst keine konkrete Lösung. Ziel war vielmehr, die Diskussion zu fördern und die Schüler den Verlauf der Handlung selbst bestimmen zu lassen. Gewöhnlich wurde im Text oder im Bild (sofern vorhanden) eine

Frage, ein Problem, eine Herausforderung oder eine Chance beschrieben. Der Umgang damit blieb offen.

Die Geschichte aufbauen:

Der Aufbau eines Modells mit Legosteinen war ein organischer, fließender Prozess. Die Schüler konnten Pläne auf Papier zeichnen, ein Szenenbuch entwerfen oder sich einfach etwas ausdenken. Die Pläne wurden während des Aufbaus auf natürliche Weise erweitert, weil sich immer wieder neue Optionen ergaben.

Sobald die Schüler/innen begannen, ihre Modelle aufzubauen, legten sie die Figuren, den Handlungsort, die Requisiten und den weiteren Verlauf der Geschichte sowie die geplante Anzahl der Szenen sukzessive fest.

Nachdenken:

In der Phase des Nachdenkens konnten Überarbeitungen und Änderungen erfolgen, die Modelle hinterfragt, angepasst und ergänzt werden. Die Kinder waren gefordert, überzeugende und ansprechende Szenarien zum Anfassen zu schaffen, in denen interessante und verschiedenartige Figuren einen Handlungsablauf gestalten konnten. Während dieser Phase des Bauens und Überlegens lernten die Schüler sich auszudrücken sowie



miteinander zu kommunizieren und entwickelten so ihre sprachlichen Fähigkeiten weiter. Im Laufe dieser Phase kamen die Schüler immer wieder auf ungeahnte Möglichkeiten und Ideen für ihre Geschichte, die in ihren ursprünglichen Szenenentwürfen noch nicht vorgesehen waren. Um sie integrieren zu können, hielten die Schüler/innen nicht strikt an einem einmal festgelegten Plan fest. So konnte sich die Geschichte während des Bauvorgangs allmählich immer weiterentwickeln.

„Weil sie nicht allein sein wollte, flog sie mit ihrem Raumschiff zu anderen Planeten um Freunde zu suchen.“

Beim Nachdenken half ich mit Fragen den Kindern immer wieder auf die Kernaufgabe zurückzukommen, beispielsweise:

- Kannst du die Geschichte kurz beschreiben?
- Welche der von dir entworfenen Szenen findest du am besten, und warum?
- Welche Gefühle haben deine Figuren in den unterschiedlichen Szenen?
- Wie willst du diese Gefühle in deiner Geschichte zum Ausdruck bringen?
- Wie baust du im Handlungsverlauf Spannung auf?
- Verrätst du uns schon einmal, worüber sich deine Figuren unterhalten und wie sie

reden? (Konkrete Beispiele für Adjektive, beschreibende Wörter und Pronomen)

- Welche ist deine Lieblingsfigur in der Geschichte, und warum?

Präsentieren und dokumentieren:

In dieser Phase präsentierten die Schüler ihre Geschichte den Mitschülern. Ich erinnerte die Kinder daran, dass jede Geschichte einzigartig ist und an sich nicht „falsch“ sein kann.

Ziele des Projektes:

StoryStarter ist ein einzigartiges Lernsystem, das Schüler auf spielerische Weise dazu anregt, eigene Geschichten zu erfinden und ihnen ein Gefühl für erzählerisches Gestalten vermittelt. Fähigkeiten wie Kommunizieren, Zuhören, Lesen und Schreiben werden dadurch erheblich verbessert. Mit der StoryStarter-Lernmethode sind die Schüler/innen von Anfang an aktiv am Entstehungsprozess einer Geschichte beteiligt und werden dadurch motiviert, ihre Fantasie und Kreativität zu nutzen, um Figuren und Handlungen zu entwickeln und ganze Erzählungen selbstständig zu kreieren. Das Erzählen und Erfinden von Geschichten innerhalb einer förderlichen Rahmenstruktur stellt eine wirkungsvolle Methode dar, Schreib- und Lesefähigkeit der Schüler zu verbessern und



sie zu animieren, Geschichten und Erlebnisse des alltäglichen Lebens selbstbewusst zu kommunizieren. Das Wiedergeben von Ereignissen in der chronologisch und logisch richtigen Reihenfolge fördert zudem das Textverständnis, es regt die Vorstellungskraft an und ermutigt die Schüler/innen, selbst innovative Ideen zu entwickeln. Mit StoryStarter arbeiten die Schüler/innen direkt an Szenenbüchern, für die sie eigene Charaktere entwickeln und – teilweise nach vorgegebenen Ausgangssituationen oder zeitlich festgelegten Abläufen – spannende Handlungen erfinden und konkrete Szenen und Dialoge erarbeiten, die sie mit diversen Zusatzobjekten und Lebewesen detailreich ausmalen können. Dieser kreative Schaffensprozess vermittelt den Schülern sprachliche Kompetenz, fördert ihre Kreativität, ihr kritisches Denkvermögen und ihren Teamgeist. Die Lernszenarien, die dem jeweiligen Entwicklungsstand der Schüler angepasst werden können, lassen Raum für die vielfältigsten Möglichkeiten.

Das Programm StoryVisualizer

Einsatz der Software im Unterricht:

Die Schüler/innen lernen, reale und fiktionale Erlebnisse und Ereignisse schriftlich zu beschreiben, ihre Meinung auszudrücken und zu begründen sowie ihr Verständnis des Erlernten nachzuweisen. Sie lernen zu schätzen, dass einer der Hauptzwecke des Schreiben ist, mit anderen in einer einfachen und verständlichen Sprache zu kommunizieren. Sukzessive erwerben sie dabei die Fähigkeit, Inhalt und Stil des geschriebenen Textes an dessen Aufgabe und Ziel anzupassen. Daneben entwickeln die sie Kompetenz, Wissen durch Nachforschung zu

erwerben und mit literarischen und fachlichen Quellen analytisch umzugehen. Um sich diese Fähigkeiten anzueignen, müssen die Kinder dem Schreiben und Schreibübungen viel Zeit und Mühe widmen. Manche Schüler sind beispielsweise gute Leser, stoßen jedoch beim Schreiben auf Schwierigkeiten. Sie haben durchaus Ideen, aber nicht die schriftliche Kompetenz, um den Anfang einer Geschichte zu erfinden, einer Kette von Ideen zu folgen und ihren Text zu einem logischen Abschluss zu bringen. Diese Schüler malen gerne, um das Geschriebene zu verdeutlichen oder zu illustrieren und so ihre Ideen schließlich doch zu vermitteln. Im StoryVisualizer können die Kinder Wörter und Bilder kombinieren, um Defiziten im Geschichtschreiben zu begegnen, die sie mit Worten allein nicht überwinden könnten. Lehrkräfte können diesen Lernprozess mit helfender und konstruktiver Unterstützung fördern. Das Programm bietet mehrere Layout-Vorlagen an, die den Schülern als Arbeitsplattformen dienen und unterschiedliche Bildungsstufen ansprechen. Die Vorlage „Comic Strip“ etwa erlaubt dem Schüler/der Schülerin eine Folge von Bildern zu erstellen, die mit textlichen Ergänzungen eine Geschichte ergeben.

Auf diesem Weg lernen die Schüler auch, bestimmte Elemente direkt in reine Textdokumente zu transferieren, so kann beispielsweise die Aussage in einer Sprechblase auch in einer direkten Rede verwendet werden. Die Vorlagen lassen sich nach den Vorstellungen oder Fähigkeiten ihrer Benutzer anpassen. Das Programm StoryVisualizer gibt den Schülern ein neues Publikationsmedium an die Hand. Die Software erleichtert nicht nur das Schreiben, Drucken, Veröffentlichen und die Weitergabe von Geschichten an Mitschüler. Mit ihr ist es auch möglich, die Dokumente per E-Mail an die Eltern zu senden oder auf Webseiten zu stellen. Das Programm bietet zahlreiche Funktionen zur

Ausschmückung von Geschichten: Die Schüler/innen können Bilder importieren, Bilder per Webcam einfangen, Hintergrundbilder und Clipart-Grafiken auswählen und mit einem einfachen Textwerkzeug schreiben. Die Software lässt viel Raum für Kreativität und hilft den Schülern, ihre Schreibideen und -fähigkeiten umzusetzen.

Systemanforderungen

Windows:

- x86-kompatibler Prozessor mit mindestens 2,33 GHz
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher
- Microsoft Windows XP (32 Bit), Windows Vista (32 Bit), Windows 7 (32- und 64 Bit) oder Windows 8 (Desktop-Modus, Metro Style wird nicht unterstützt)
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

Mac OS:

- Prozessor Intel Core Duo 1,33 GHz oder schneller
- 512 MB verfügbarer RAM-Speicher
- 128 MB Grafikspeicher

- Mac OS X, Version 10.7 oder 10.8
- Breitband-Internetverbindung (für das Herunterladen der Software)
- Minimale Bildschirmauflösung: 1024 x 768 Pixel

Das Programm im Detail:

Die StoryVisualizer- Software gliedert sich in folgende Funktionsbereiche:

1. Obere Menüleiste – enthält Menüs für auszuführende Aufgaben.
2. Seitenorganisation – Schnellzugriff auf eine bestimmte StoryVisualizer- Seite. Hier können die Seiten auch umsortiert werden.
3. Bibliotheksbereich – bietet diverse StoryVisualizer- Elemente an, beispielsweise Sprechblasen, Bilder, Webcam-Aufnahmen, Hintergrundbilder und Textwerkzeuge.
4. Arbeitsbereich – enthält verschiedene Layout-Vorlagen zur Erstellung von Geschichten.
5. Bereich Eigenschaften – zur Änderung von Eigenschaften wie Schriftfarbe, -größe etc.

Layout:

Zunächst wird die Seitenausrichtung (Hoch- oder Querformat) und dann ein Layout ausgewählt, indem auf eine der angebotenen Standard-Layout-Vorlagen geklickt wird. Wahlweise können eine dieser Standardvorlagen benutzt oder durch Anpassung eine eigene Vorlage erstellt werden.

Texte einfügen:

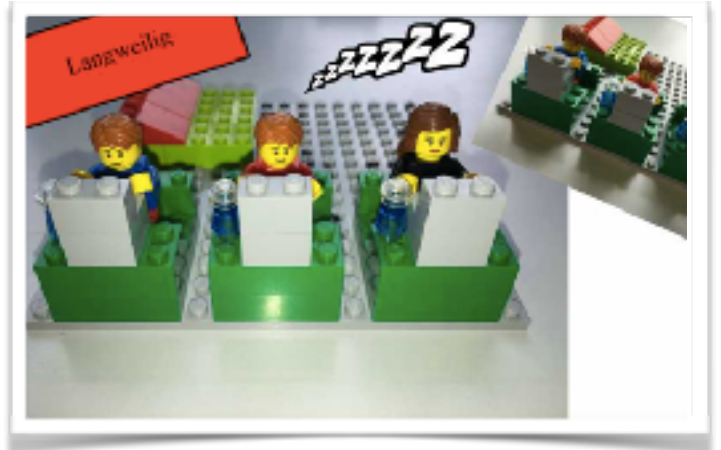
Texte können eingefügt werden, indem im Bibliotheksbereich auf das Textregister geklickt wird. Eine Sprechblase, Denkblasen oder ein Textfeld erscheint im Arbeitsbereich. Innerhalb des Felds erscheint der Text „Text eintragen“. Mit einem Doppelklick auf den Text, können die Kinder mit dem Schreiben beginnen. Die Größe der Sprechblase/des Textfelds wird für ihren Text automatisch angepasst. Sprechblasen und Textfelder können im Arbeitsbereich frei verschoben werden. Der Sprechblasenzeiger kann umpositioniert werden.



Mit Bildern arbeiten:

Um ein Bild in ein Projekt einzubinden, müssen dieses zunächst in die Bildbibliothek importiert

werden. Mit dem Klick auf die obere Menüleiste „Bild importieren“, können die Festplatte nach gespeicherten Bildern durchsucht werden. Die StoryVisualizer- Software filtert die Bilder und



zeigt nur unterstützte Bilddateiformate an. Unterstützt werden JPEG- und PNG-Dateien. Anschließend können das Bild aus der Bildbibliothek in den Arbeitsbereich gezogen werden. Innerhalb des Vorlagenrahmens können die Bilder verschoben werden. Um ein importiertes Bild zu löschen, wird auf das Kontrollkästchen geklickt und anschließend auf die Schaltfläche „Löschen“. Durch die Schaltfläche „Effekte“ können die Bilddarstellung verändert werden. Verschiedene Darstellungsstile stehen zur Auswahl. Hintergründe können durch ein klicken auf das Register „Hintergrundbilder“ ausgewählt werden.

Mit Bildmasken arbeiten:

Mit dieser Funktion kann ein Hintergrund aus einem Bild entfernt werden.

Mit aufgenommen Bildern arbeiten:

Mit dieser Funktion können Bilder direkt mit einer externen oder integrierten Webcam festgehalten werden.

Clipart- Grafiken verwenden:

Im Bibliotheksbereich „Clipart“ und können eine Clipart-Grafik in den Arbeitsbereich gezogen werden. Anschließend kann mit der Clipart-Grafik genauso gearbeitet werden, wie mit importierten JPEG- oder PNG-Bildern.

Speichern und publizieren:

In StoryVisualizer können die Projekte in zwei verschiedenen Formaten, StoryVisualizer-Projektdatei (.LSP) oder als PDF-Datei, gespeichert werden. Die Dateien werden auf der Festplatte gespeichert.

Tipps und Tricks

Konstruktopenia:

Ich empfehle, den Schülern zu Beginn der StoryStarter-Aktivitäten ein paar einfache und praktische Anregungen für den Aufbau von Geschichten und Szenen an die Hand zu geben. Im Abschnitt Konstruktopenia sind Abbildungen einfacher Modelle zu finden. So können die Schüler zu Ideen und Erfindungen inspiriert werden. Der Abschnitt ist übersichtlich in sieben Kategorien gegliedert, um den Aufbau von Geschichten zu erleichtern:

- Tiere
- Figuren
- Gebäude
- Fahrzeuge

- Drinnen
- Draußen
- Natur

Tipps zum Fotografieren:

Nach einer Präsentation werden einige Schüler/innen ihre Geschichte oder ihre Szenenaufbauten noch verändern wollen. Es kann dann nützlich sein, den aktuellen Stand der Szenenaufbauten zu fotografieren, bevor die Änderungen erfolgen. Eine Webcam eignet sich hierfür am besten, doch auch jede andere Digitalkamera erfüllt den Zweck. Oft ist es von Vorteil, jede Szene einzeln zu fotografieren, und manchmal sollten auch Details großformatig aufgenommen werden.

Mit den Kindern habe ich fotografische Techniken besprochen: Nahaufnahmen, Bildeffekte, Winkelpositionen etc. Zum Beispiel:

- Nachteffekt (einen Szenenaufbau wird in einem teilweise abgedunkelten Raum, vor einem dunklen Hintergrund oder einem Stück schwarzes Kartonpapier fotografiert).
- Froschperspektive (den Szenenaufbau in geeigneter Höhe positionieren und eine Aufnahme von unten machen).
- Porträtaufnahme (Nahaufnahmen von Figuren, besonderen Situationen oder hervorstechenden Details)