

„Die Rettung des Wals um Mitternacht“

..... oder die überraschenden Möglichkeiten zur Lesemotivation während einer multimedialen Lesenacht

„Ruhe bitte!“ Aufgeregt postieren sich Marie, Lucas und Noah vor der großen blauen Leinwand. Konzentration ist angesagt! Da kommt das Kommando: „Drei, zwei, eins undAction!“ Gleichzeitig drückt ihr Mitschüler Sebastian auf den Aufnahmebutton der Videokamera. Plötzlich ist die Nervosität wie verfliegen, denn die drei haben ihre Rollen aus dem Buch „Sams Wal“ in den letzten Tagen gut eingeübt.

Ein Blick auf die Uhr verrät: Es ist genau 22 Uhr! Nichts Ungewöhnliches für die Kinder der Klasse 4 an diesem Abend in der Grundschule Sankt Johannes in Erpel. Die Schülerinnen und Schüler verbringen heute eine „multimediale Lesenacht“ in ihrer Schule. Im Mittelpunkt dieser Aktion steht das Kinderbuch „Sams Wal“ von Katherine Scholes. Die Tatsache, dass die Kinder an diesem Abend mit Laptop, Headset, Digital- und Videokamera, Trickboxx und dem Interaktiven Whiteboard hantieren dürfen, zeigt, dass sich klassische und sog. neue Medien nicht ausschließen müssen, sondern vielmehr eine sinnvolle Ergänzung zueinander darstellen.

Standortwechsel mit der „BlueBox“

Marie, Lucas und Noah spielen die spannendste Szene des Buches in der „BlueBox“. Im Vorfeld der



Lesenacht haben sie sich intensiv mit der Schlüsselszene des Buches auseinandergesetzt, eigene Texte in einem Drehbuch verfasst, ihre Rollen fleißig einstudiert und die notwendigen Requisiten besorgt. Sogar einen aufblasbaren Wal aus Plastik haben sie aufgetrieben. „Da die Geschichte von einem gestrandeten Wal, den

der Junge Sam zurück ins Meer bringt, am Strand spielt, hatten wir bei der Videostation ein kleines Problem“, erzählt Jens Heinroth, Lehrer und Mitinitiator der multimedialen Lesenacht. „Da kam uns die Idee mit dem BlueBox-Effekt!“

Die Kinder spielen die entscheidende Szene vor einer blauen Wand und anschließend wird der Meereshintergrund am Computer dahintergeschnitten. Klingt plausibel – und erweist sich als spannend! Vor zwei Jahren haben wir eine alte Abstellkammer in der Schule in unsere BlueBox umgewandelt“, ergänzt der Lehrer. „Es hat sich herausgestellt, dass wir diesen Effekt doch häufiger gebrauchen, z.B., wenn die Kinder eigene Gedichte präsentieren. So viel Arbeit war das gar nicht. Nach der Entrümpelung haben wir einfach eine Wand blau gestrichen und die Kinder haben dabei

geholfen. Fertig war unser kleines BlueBox-Studio“, erklärt er und wendet sich wieder den Kindern zu.

Digitales Bilderbuch herstellen

In der Schülerbücherei nebenan erstellen Sven, Tobias und Mara zur gleichen Zeit am Laptop ihr eigenes digitales Bilderbuch zu „Sams Wal“. Dazu haben sie an den Tagen zuvor farbenfrohe Bilder zur Geschichte gemalt. „Diese müssen wir erst abfotografieren“, erklärt Sven, bringt die Digitalkamera in Position und versucht, mit Blick auf das Display den richtigen Abstand für die perfekte Aufnahme herauszufinden. Ein schneller Klick und das Bild ist „im Kasten“. Ein kurzer Blick genügt und es wird deutlich, dass die Kinder nicht zum ersten Mal mit diesen Medien arbeiten. Mara nimmt die Speicherkarte aus der Fotokamera, schiebt sie in den Laptop und überspielt die Aufnahme in den soeben angelegten Ordner auf dem Desktop.

Für die Erstellung des digitalen Bilderbuchs nutzen die Kinder das Freeware-Programm „LibreOffice“, das ähnlich wie kostspielige Markenprogramme funktioniert und auch ein Präsentationsprogramm bereithält. Mit zwei Mausklicks ist Svens Foto in die Folie eingefügt. „Jetzt fehlt noch der Ton“, ruft Tobias und setzt sich das Headset auf den Kopf. „Um unsere Geschichten auf den Computer zu sprechen, brauchen wir das Programm Audacity“ (ebenfalls Freeware), ergänzt er, bittet um Ruhe und spricht seinen selbstgeschriebenen Text in das Mikrofon. Anschließend hören sich die Kinder das Ergebnis gemeinsam an. „An dieser Stelle hättest du besser betonen können“, meint Sven und Tobias nickt zustimmend. Mit einem Mausklick ist die betreffende Stelle in Sekundenschnelle neu gesprochen – im digitalen Zeitalter kein Problem. Anschließend wird der Ton in die Folie mit dem Foto eingefügt. Zufrieden lehnen sich die Kinder zurück, begutachten ihr Gruppenergebnis und rufen ihre MitschülerInnen für das nächste Kapitel in die Bibliothek.

Arbeit mit dem Interaktiven Board

Auch im Klassenraum der 4.Klasse geht es lebhaft zu. Die Kinder arbeiten hier mit dem Smartboard,



einer interaktiven Tafel und haben die Aufgabe, die verschiedenen Walarten richtig zuzuordnen. „Schau dir doch schon mal im Großen Buch der Meertestiere, ich hab hier einen interessanten Link im Internet gefunden“, fordert Kaja Moritz auf und klickt auf den virtuellen Wal, um die Internetseite zu öffnen.

„Wenn man die Kinder so selbstständig am Board arbeiten sieht, ist es kaum vorstellbar, dass es erst seit drei Monaten in der Klasse installiert ist“, freut sich Heinroth. „Es hat sich schnell gezeigt, dass die Schüler motiviert deutlich unbefangener mit der neuen Technik umgehen, als wir Erwachsene“, ergänzt er und deutet auf Kaja, die sich gerade aufmerksam Walstimmen anhört.

Lernwerkstatt, Antolin, Trickboxx

Auf dem Flur treffen wir Daniel, der im Schlafanzug auf dem Weg in den Computerraum ist. „Da alle Stationen gerade besetzt sind, arbeite ich jetzt mit dem Programm „Lernwerkstatt“, meint er, startet das Programm und logged sich unter seinem Namen ein. „Die Lehrer haben ein Buchquiz zu `Sams Wal` vorbereitet und ich möchte möglichst viele Sterne sammeln!“ Am Nachbarcomputer arbeitet Artur mit dem Internetprogramm „Antolin“ und beantwortet Fragen zu den Inhalten der Geschichte.



In einer Nische im Flur ist die Trickboxx aufgebaut. Über der hell ausgeleuchteten, bunt bemalten Holzkiste ist eine Digitalkamera auf einem Stativ aufgebaut. Die Kinder machen die praktische Erfahrung, wie ein animierter Film entsteht. Auch hier kann die spannende Szene am Meer Wirklichkeit werden: Sam sieht sich – allein auf sich gestellt – den verfeindeten Higgs-Brüdern ausgesetzt, die seinen Wal töten wollen! „In *meiner* Geschichte werden Sam und die Fischer Freunde und retten den Wal gemeinsam“, meint Patrick und platziert seine zu animierenden Figuren vorsichtig auf der Filmfläche. „Dafür habe ich die einzelnen Personen gemalt und ausgeschnitten, das war ganz schön viel Arbeit.“



Auf sein zustimmendes Nicken löst Ahmad die Kamera aus: „Die einzelnen Fotoaufnahmen schneiden wir hintereinander, dann haben wir unseren eigenen Trickfilm. Wie ein Daumenkino, nur halt moderner“, erklärt er und ist direkt wieder in seine Arbeit vertieft. Schließlich soll sich das Ergebnis nachher sehen lassen!

Spannung bis zum Schluss

Nach einem gemeinsamen Snack im Lehrerzimmer wird es kurz vor Mitternacht noch einmal lebhaft im Klassenraum. Es herrscht eine bemerkenswerte Mischung aus Unterrichts- und Schullandheimatmosphäre. Schülertische und Stühle werden in dieser Nacht nicht gebraucht. Die Kinder haben sie beiseite geschoben, um Platz für ihr Nachtlager zu schaffen. Schnell hat man es sich auf Luftmatratzen und in Schlafsäcken bequem gemacht, denn jetzt erfolgt die Präsentation der Schülerergebnisse. Die große Projektionsfläche des Interaktiven Boards sorgt für die passende Kinostimmung.

Gespannt und aufmerksam verfolgen die Kinder die Präsentation ihres digitalen Bilderbuches. Lautes Gelächter ertönt, als die in der BlueBox gedrehte Strandszene über die Leinwand flimmert. „Das sieht ja wirklich so aus, als würde ich mit den Füßen im Wasser stehen, ruft Marie und schüttelt ungläubig den Kopf.

Die Trickboxx-Ergebnisse laufen und langsam wird es ruhiger im Klassenzimmer, denn konzentriertes Arbeiten macht müde, vor allem, wenn auch noch die Rettung eines Wals damit verknüpft ist! Kinder die mögen, können noch etwas in ihrer Lektüre schmökern und die entscheidenden Stellen noch einmal nachlesen, aber nach und nach fallen ihnen dann doch die Augen zu und Ruhe kehrt ein.

Abschluss und Reflektion

Die Lehrer sind zufrieden. „Es sieht nur auf den ersten Blick nach einer multimedialen Lesenacht aus“, meint Jens Heinroth „aber in Wirklichkeit geht es um das Lesen einer spannenden Klassenlektüre und um die selbst verfassten Texte der Kinder!

Es geht nicht darum, das klassische Medium Buch zu verdrängen, sondern durch eine Verzahnung von neuen und klassischen Medien, die Kinder zu motivieren, sich mit einer Geschichte oder einem Buch mit möglichst vielen Sinnen, eben ganzheitlich auseinanderzusetzen.

Wir haben in den letzten Jahren die Erfahrung gemacht, dass kritisch-reflektierter Medieneinsatz auch für Grundschulkinder, in ihrer heutigen Lebenswelt, unverzichtbar geworden ist, sie unglaublich motiviert und dieser Einsatz unseren Unterricht vielfältig und differenzierend ergänzt. Die Vermittlung von Medienkompetenz geschieht quasi „en passant“ ohne erhobenen Zeigefinger und ist eindeutig auf die Kinder ausgerichtet.“

Sie haben Fragen zu unserem Konzept der Multimedialen Lesenacht? Gerne beantworten wir sie unter grundschule.erpel@web.de!