

Anfang . Demmler . Lutz . Struckmeyer (Hrsg.)

wischen klicken knipsen

Medienarbeit mit Kindern

ISBN 978-3-86736-166-8

Druck Kessler Druck+Medien, Bobingen

Layout Elisabeth Jäcklein-Kreis

Titelfoto Max Kratzer | www.derkratzer.de

© kopaed 2015
Pfälzer-Wald-Str. 64, 81539 München
Fon 089.68890098 Fax: 089.6891912
E-mail info@kopaed.de
www.kopaed.de

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Günther Anfang . Kathrin Demmler .
Klaus Lutz . Kati Struckmeyer (Hrsg.)

wischen klicken knipsen

Medienarbeit mit Kindern

kopaed

Inhalt

Vorwort	9
Praxiskonzepte	
Foto	
Kati Struckmeyer Was ist denn hier los? Umgebung und Orte entdecken und erkunden – mit dem Fotoapparat	15
Michael Bloech Mit Bildern erzählen Modularer Fotografie Kurs mit Kindern	19
Ulrich Tausend Malen mit Licht Mit Lightpainting Fotografie die Kamera kennenlernen	25
Daniela Riediger . Tamara Winter Safer Selfie Erschaffe ein anonymes Selbstporträt	29
Audio	
Simone Kellner Geräuschesammler Kinder sammeln Geräusche mit dem Aufnahmegerät	35
Sabine Reichel Hörspielproduktionen mit Grundschulern	41
Anna Hielscher Kinderradio	47

Elke Michaelis Kinderreporter	51
Elke Michaelis Kopfhörergeschichten und Stadtteilcheck Audioguide mit Kindern	55
Eva Claudia Dechant Soundcollagen Basteln mit Sounds	59
Anna Hielscher Mein erstes Hörspiel Audioprojekte mit sehbeeinträchtigten Kindern	65
 Video	
Susanne Heindl Trickfilm-Produktion mit dem Tablet	71
Günther Anfang Filmarbeit mit Kindern	75
Michael Dietrich Reportagen mit Kamera und Mikrofon	81
 Digitale Spiele	
Nicola Klemenz . Alexander Hundenborn Crazy Machines Videospiele-Umsetzung digital zu analog	89
Ulrich Tausend Spielend lernen mit Minecraft	93
Sonja Breitwieser Mein eigenes Computerspiel mit <i>Kodu</i>	97

Multimedia

Sophia Paucke Medien-AG Kinder werden Medien-Scouts – Blog mit Medienprodukten	107
Sabine Eder . Susanne Roboom Kleckse, Klicks & Tricks Projektbausteine zu kreativen Gestaltungstechniken & Kunst im Kindergarten	111
Klaus Lutz Bildergeschichten digital	121
Günther Anfang . Kathrin Demmler Auf den Spuren von Händels Wassermusik Eine interaktive Tonbildschau	125
Maren Risch Comics am Tablet erstellen Eigene Bilder werden Geschichten	129

Rezeptive Medienarbeit

Jo Graue Kinder kriechen durch die Röhre Projekt zur Medienerziehung im Kindergarten und in der Grundschule	135
Henrike Becklas Daumenkino und Wunderscheibe	139
Sophia Paucke Kinderfilmreporter Filme rezensieren und produzieren	147
Mina Mittertrainer Kinderappredaktion Apps selbst testen und bewerten	151
Torben Kohring . Markus Sindermann Die Spieletester Digitale Spiele testen und beurteilen	155

Grundlagen der Medienproduktion

Michael Bloech Alles, was man für ein gutes Foto braucht Grundlagen der Fotopraxis	161
Fabian Fiedler Vom Interview bis zum gebauten Beitrag Grundlagen der Radioarbeit	173
Günther Anfang Vom Plot zur Premiere Grundlagen der Filmarbeit	185

Theoretische Grundlagen

Stefan Aufenanger Wie die neuen Medien Kindheit verändern Kommunikative, soziale und kognitive Einflüsse der Mediennutzung	205
Roland Bader Medienarbeit als Spiel Entwicklungspsychologische Voraussetzungen für die aktive Medienarbeit mit Kindern	211
Kathrin Demmler . Kati Struckmeyer Medien entdecken, erproben und in den Alltag integrieren Null- bis Zwölfjährige in der Medienpädagogik	223
Eva Reichert-Garschhammer Kompetenzorientierte, inklusive Bildung von Anfang an (Medien-) Kompetenzstärkung im Bildungsverlauf	233
Marion Weise Finding, checking and connecting Ansatzpunkte für Medienbildung in pädagogischen Ansätzen der Elementarpädagogik	251
Günther Anfang Von der Medienerziehung zur aktiven Medienarbeit	263
Klaus Lutz Sehnsuchtsort Natur oder das Verschwinden der sinnlichen Wahrnehmung	267

Vorwort

Die erste Auflage von *Mit Kamera, Maus und Mikro* erschien 2004. Der aktive Gebrauch von Medien durch die 0- bis 5-Jährigen wurde noch abgelehnt, der Computer wurde als Schlüssel zu einer modernen Vermittlung von Bildung bezeichnet und von Tablets, Smartphones und interaktiven Internetangeboten bestand höchstens eine Ahnung. Welten scheinen dazwischen zu liegen, wenn man die heutige Medienlandschaft und den Umgang der Kinder damit betrachtet. Doch auch, wenn Vieles sich verändert hat – einige grundlegende Fragestellungen und Herausforderungen beschäftigen Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen nach wie vor. Etwa „Spielen im Wald vs. Spielen am Computer/ Tablet/ Smartphone“ oder „Schonraum ohne mediale Einflüsse vs. aktive Auseinandersetzung damit“. Die dritte Auflage, mit dem neuen Titel *wischen klicken knipsen*, will Anregungen und Ideen sowie Wissen und Hintergründe rund um das Thema Kinder von zwei bis zwölf und ihren Umgang mit Medien liefern. Der Ansatz ist dabei der gleiche wie in der letzten Auflage vor elf Jahren – es geht darum, Kinder in ihrem Medienumgang zu stärken und sie auf dem Weg zu einer selbstbewussten, kompetenten und kreativen Mediennutzung zu unterstützen und zu begleiten. Als Königsweg sehen wir es nach wie vor, den Kindern Angebote zur aktiven Mediennutzung zu machen, ein Prozess, der heute schon in der Krippe mit zweieinhalb bis drei Jahren beginnen kann.

Die Neuauflage greift also die aktuellen Medienentwicklungen auf und stellt Konzepte aus allen Medienbereichen und mit unterschiedlichen Altersgruppen vor. Sie als Leserin bzw. Leser können sich aussuchen, ob sie die Projektanregungen nach Medien, Zielgruppen oder Projektaufwand filtern – oder einfach draufloslesen und sich inspirieren lassen von der Vielfalt, die die Konzepte mit sich bringen. Wer tiefer in die Medienarbeit mit Foto, Audio oder Video einsteigen will, dem sei das Kapitel *Grundlagen der Medienproduktion* empfohlen, in dem nicht nur Blendenzahlen, Isowerte und Kameraeinstellungen erklärt, sondern auch ästhetische Grundlagen ausführlich dargelegt werden. Abschließend gibt es einen vertiefenden Theorieteil, der die Grundlagen für die Umsetzung der Konzepte bereithält. Wer möchte, kann die Lektüre natürlich auch hier beginnen und sich erst einmal Argumente für die Medienarbeit mit Kindern holen und die entwicklungspsychologischen und pädagogischen Grundlagen aneignen.

Wir hoffen, damit allen, die sich dem Thema Kinder und Medien nähern wollen, sowohl das Hintergrundwissen, als auch die Ideen für eigene Projekte liefern zu können – und sind gespannt, welche Entwicklungen und Medienprodukte in absehbarer Zukunft zur vierten Auflage führen werden.

Die Herausgeber, April 2015

Praxiskonzepte.

Foto.

Seit der Einführung der Digitalfotografie und der fast überall verbreiteten Kamerafunktion auf Smartphones und Tablets erfährt die Fotografie eine Renaissance: Die Bilder lassen sich ebenso schnell löschen, wie sie gemacht sind, das einzelne Bild kostet, solange es nur auf dem Chip gespeichert ist, keinen einzigen Cent. „Alte“, vor allem ästhetische Regeln der Fotografie, geraten dabei leider oft in Vergessenheit. Und dennoch, einen Moment mit dem Fotoapparat festzuhalten, das Bild dann weiterzubearbeiten und schließlich ausgedruckt in den Händen zu halten bzw. Freundinnen und Freunden und Bekannten zu zeigen, kann Kinder fesseln und begeistern. Da der Fotoapparat darüber hinaus ein Medium ist, mit dem bereits Kinder ab drei Jahren umgehen können, eignet sich die Fotografie auch hervorragend für den Einstieg in die Medienarbeit mit Kindern. Außerdem bieten Fotoprojekte unzählige Möglichkeiten, die Wirklichkeit mit Hilfe des Fotoapparates zu erkunden und die mediale Darstellung der Wirklichkeit erfahrbar zu machen. Aber auch, wenn digitale Fotoapparate und Fotohandys heute weit verbreitet sind, bleibt das analoge Fotografieren und vor allem das selbständige Entwickeln der Bilder eine einzigartige Erfahrung für Kinder. Wenn sich aus dem Weiß des Fotopapiers das Bild herausschält, dann grenzt dies an ein Wunder oder zumindest an einen komplizierten Zaubertrick. Aber egal, ob man sich für das digitale oder analoge Fotografieren entscheidet, sollte man sich mit einigen wesentlichen Grundregeln der Fotografie auseinandersetzen. Auch ein digitales Foto kann nur das wiedergeben, was die Fotografin oder der Fotograf aufgenommen hat. Mit Bildbearbeitungssoftware können viele erstaunliche Effekte erzielt werden, nie aber wird man aus einem schlechten Bild ein gutes machen können.

Die Vielfalt der nachstehend aufgeführten Projektkonzepte zeigt, dass sich mit dem Medium Fotografie nicht nur unterschiedliche Themen bearbeiten lassen, sondern auch ganz verschiedene Zielgruppen erreicht werden können. Vom klassischen Fotografie-Kurs über das Malen mit Licht und dokumentarisches Fotografieren bis hin zur Erstellung eines eigenen Comics mit selbstgemachten Fotos ist vieles möglich.

Kati Struckmeyer

Was ist denn hier los?

Umgebung und Orte entdecken und erkunden –
mit dem Fotoapparat

Foto

Audio

Video

digitale Spiele

Multimedia

rezeptive Medienarbeit

Zielgruppe

- Kleinkinder (2 bis 3 Jahre)
- Kita-Kinder (3 bis 5 Jahre)
- Vorschulkinder (5 bis 6 Jahre)
- Grundschul Kinder (6 bis 9 Jahre)
- Kinder von 10 bis 12 Jahren

Eingesetzte Medien

- Foto

Aspekte der Medienkompetenz

- Gestaltung eigener Medienprodukte
- Soziale Kompetenz
- Sprachkompetenz

Checkliste

Räumliche und zeitliche Rahmenbedingungen Eine Umgebungserkundung durch die Fotolinse kann überall stattfinden, die Kinder sollten in jedem Fall in die Auswahl der Orte einbezogen werden Minimum sind zwei Vor- oder Nachmittage, einer für den Ausflug und einer zum Betrachten und Auswerten der Fotos

Gruppengröße Je nach den individuellen Bedürfnissen der Kinder sollte der Betreuungsschlüssel angepasst werden. Bei Fotoprojekten ist dieser zwar nicht so intensiv wie bei Film-, Audio- oder Multimediaprojekten, aber wenn die Zielgruppe es erfordert (siehe Alternativen: Umgebungserkundung mit Flüchtlingskindern), sollte eine intensive Betreuung gewährlei-

stet werden, z.B. mit je einem Pädagogen bzw. einer Pädagogin für zwei Kinder.

Nötige Vorkenntnisse und Anforderungen an die Projektdurchführenden Jede und jeder, die bzw. der schon einmal selbst fotografiert hat, kann ohne große Vorbereitung mit dieser einfachen Methode den Einstieg in die praktische Medienarbeit wagen. Wer sich genauer vorbereiten möchte, sollte sich die technischen und ästhetischen Grundlagen der Fotografie aneignen (siehe Grundlagentext).

Benötigte Hard- und Software und weitere obligatorische oder nützliche Materialien Im optimalen Fall hat jedes Kind eine Fotokamera (alternativ Tablet oder Smartphone mit Fotofunktion) zur Verfügung. Ist dies nicht möglich, können sich auch bis zu drei Kinder eine Fotokamera teilen, ohne dass die Wartezeiten, bis jedes Kinder wieder mit Fotografieren „dran ist“, zu lang werden. Falls nicht so viele Geräte in der Einrichtung vorhanden sind, kann man sie auch bei städtischen Medienzentren ausleihen oder die Eltern der Kinder um Unterstützung durch deren Geräte bitten. Zum Betrachten der Bilder werden ein Laptop und bei größeren Gruppen auch ein Beamer benötigt. Zum Ausdrucken der Bilder eignen sich kleine Fotodrucker. Alternativ können die Fotos natürlich auch beim nächsten Drogeriemarkt ausgedruckt werden. Das sollte dann zwischen dem ersten und dem zweiten Projekttermin passieren.



Unbedingt einzuholen ist das Einverständnis der Eltern, dass die Fotos der Kinder (und die, auf denen sie zu sehen sind), veröffentlicht werden dürfen. Mehr Informationen hierzu finden sich auf www.webhelm.de

Ablauf

Egal ob für Kinder einer Krippen- oder Kindergartengruppe, einer Schulklasse, einer AG, für Kinder in einer Flüchtlingsunterkunft oder einer sozialpädagogischen Tagesgruppe – Fotografieren macht allen Kindern Spaß und neue Orte gibt es überall zu entdecken und zu erkunden. Ausgestattet mit einem Fotoapparat kann jedes Kind seine ganz individuelle Perspektive auf den Ort zeigen – sei es eine Kirche, ein Park, ein Schloss, ein Bauernhof, ein großer Platz im Zentrum der Stadt oder eine Aussichtsplattform wie

ein Fernseh- oder Kirchturm. Es gilt, Neues zu entdecken und mit der Fotokamera festzuhalten. Dabei kann es nützlich sein, den Ausflug unter ein Motto wie z.B. „Was ist denn hier los?“ oder „Ich sehe was, was du nicht siehst!“ zu stellen, um die Kinder bei der Ideenfindung zu unterstützen. Bei Kleinkindern oder Kindern, die die deutsche Sprache gerade lernen, erschwert ein solches Motto die Umsetzung allerdings eher. Letztlich sprudeln die Ideen aber meist aus den Kindern heraus und es gilt eher, die Anzahl der Fotos etwas einzuschränken, damit die Kinder beim Betrachten später nicht einer wahren „Fotoflut“ ausgesetzt sind. Fünf Fotos pro Kind sind eine gute Richtlinie. So müssen sie sich auch genau überlegen, was ihnen wirklich wichtig ist. Natürlich können sie auch mehr fotografieren, müssen dann aber am Ende des Ausflugs ihre Auswahl treffen. Beim Fotografieren mit Kleinkindern stellt das Mitzählen bis fünf

sicher eine Hürde dar, hier ist eine intensive Begleitung erforderlich.

Bei der zweiten Projekteinheit werden die Fotos dann – je nach Gruppengröße – auf dem Laptop oder über den Beamer angeschaut. Dabei sollten die Betreuenden den roten Faden durch die Bildbetrachtung führen, z.B. mit Fragen wie „Erkennt ihr den Ort wieder, habt ihr ihn beim Ausflug auch gesehen?“, „Was ist das Besondere an dem Bild?“, „Wie wirkt das Bild auf euch?“. Auch das Finden eines Titels für die Fotos kann gemeinsam in der Gruppe geschehen – zusammen inspiriert man sich oft zu außergewöhnlicheren Ideen. Hier ist es wichtig, die Bedeutung des Titels zu erklären – er verbindet das Bild mit einer zusätzlichen Aussage, die die Betrachtenden auch in ganz andere Richtungen lenken oder ihnen Hinweise geben kann.

Abschließend bekommen die Kinder dann noch die Möglichkeit, ihr Foto zu

gestalten – aufgeklebt auf großes Tonpapier, evtl. auch versehen mit kleinen Mitbringseln vom Ausflug wie Kieselsteinen, Federn oder Ästen, in jedem Fall aber bezeichnet mit dem ausgewählten Titel. Wenn zusätzlich der (Vor-)name des Kindes genannt wird, bedeutet das eine weitere Wertschätzung.

Der Abschluss dieses Projekts sollte eine Ausstellung sein, ob in einem ganz kleinen Rahmen im Gruppenraum oder vielleicht sogar an einem öffentlichen Ort wie dem Landratsamt, der Bank oder der Musikschule. Möglicherweise eignen sich auch andere Einrichtungen als Ausstellungsorte (z.B. die Gemeinde, die Bibliothek, ...). Eine Vernissage, zu der andere Kinder der Einrichtung, Eltern oder auch ganz öffentlich eingeladen wird, rundet das Projekt ab.



Varianten

Für Kinder aus Flüchtlingsfamilien, die noch nicht lange in Deutschland sind, eignet sich dieses Projekt besonders. Es bietet sehr viele Sprechansätze, ohne dass es dabei auf ein „richtig“ oder „falsch“ ankommt. Die Kinder lernen ihre neue Umgebung kennen und können zeigen, was ihnen besonders gefällt oder auch nicht, bzw. was sie vielleicht nicht verstehen. In einer abschließenden Ausstellung ist es für die Betrachtenden wiederum sehr interessant, welche Perspektive die Kinder auf unser Land haben, das im wahrsten Sinne „Neuland“ für sie ist.

Tipps & Tricks

Wie ausführlich eine Einführung in die Fotografie am Anfang des Projekts durchgeführt wird, hängt von den individuellen Bedürfnissen der Gruppe ab. In einem Grundschulprojekt ist es sinnvoll, auch auf Perspektiven, Einstellungsgrößen und Linien im Bild einzugehen (siehe dazu den Grundlagenartikel und das Arbeitsblatt). Arbeitet man mit Flüchtlingskindern, die gerade erst die deutsche Sprache lernen, oder mit Kleinkindern, ist es besser, einfach loszuziehen und technische oder ästhetische Anregungen eher situativ während des Projekts zu geben.

Links & Material

Anregungen zu Fotoprojekten mit Kindern in verschiedenen Altersgruppen findet man auf:

- www.kinderfotopreis.de
- www.jugendfotopreis.de
- www.knipsclub.de

Steckbrief

Kati Struckmeyer

- JFF – Institut für Medienpädagogik
- kati.struckmeyer@jff.de
- www.jff.de

Das *JFF – Institut für Medienpädagogik* in Forschung und Praxis wurde 1949 gegründet und befasst sich seither in Forschung und pädagogischer Praxis mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation.

Kati Struckmeyer (Jahrgang 1980), Dipl.-Kulturpädagogin. Studium der Diplom-Kultur- und Medienpädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik an der Hochschule Merseburg, Diplom 2003. Danach Tätigkeit als freiberufliche Medienpädagogin und Volontariat im kopaed-Verlag, München. Seit 2007 medienpädagogische Referentin am *JFF – Institut für Medienpädagogik* mit dem Schwerpunkt Kinder und Medien.

Michael Bloech

Mit Bildern erzählen

Modularer Fotografie-Kurs mit Kindern

Foto

Audio

Video

digitale Spiele

Multimedia

rezeptive Medienarbeit

Zielgruppe

- Vorschulkinder (5 bis 6 Jahre)
- Grundschul Kinder (6 bis 9 Jahre)
- Kinder von 10 bis 12 Jahren

Eingesetzte Medien

- Foto
- Tablet/Smartphone/Computer/Laptop

Aspekte der Medienkompetenz

- Gestaltung eigener Medienprodukte
- Kreative Mediennutzung außerhalb vorgegebener Wege

Checkliste

Generell

- Ein Gruppenraum und ein Raum, der verdunkelt werden kann
- Module jeweils zum Beispiel drei Tage zu drei Stunden mit Pausen
- Ideal: 5-6 Kinder, größere Gruppen aber auch möglich
- Die Gruppenleitung sollte Lust an Fotografie und Basteln mitbringen

Fotogramm

Drei Schalen für Fotopapier, ein Waschbecken, Papierentwickler, Stoppbad, Fixierflüssigkeit, Geschirrspülmittel, eine helle Taschenlampe, die rotes und weißes Licht produziert oder zwei Schreibtischlampen mit jeweils einer weißen und einer roten Glühbirne und Fotopapier

Klopapierfotoapparat

Leere Klopapierrollen, schwarze Plaka-Farbe, Pinsel, etwas Pappe, Papierklebstoff, traditionelles Butterbrotpapier (keine Frischhaltefolie), Bleistifte, sehr feine Stecknadeln und Scheren

Kaffeedosenkamera

Kaffeedosen rund und mit dunklem Deckel, eine Bohrmaschine mit sehr feinen Bohrern, schwarze Plaka-Farbe, Pinsel, etwas Pappe

Fotoausstellung/Fotostory

Entweder analog: Fotoapparat, Fotokartons, Filzstifte, Buntpapier, Schere, Klebstoff, Pinnwand oder Ähnliches

Oder digital: Fotoapparat, Computer, Farbdrucker, Fotopapier, entsprechende Software (Textverarbeitungs- oder Layoutprogramm, Grafikprogramm zur Bildbearbeitung und Software für das Fotostory-Layout)

Ablauf

Mit Bildern erzählen –

Fotografie-Kurs mit Kindern

Der zentrale Punkt bei diesem Fotokurs mit Kindern ist der spielerische Umgang mit dem Medium Fotografie. Bei dem folgenden Projektablauf wird daher nicht auf trockenes Faktenwissen gesetzt, wie beispielsweise auf die Vermittlung optischer Gesetze oder bildästhetischer Grundlagen.



Vielmehr wird hier Kindern das Wissen um Bildgestaltung in sinnlichen und spielerischen Einheiten vermittelt. Die kleinen Fotografinnen und Fotografen lernen hier, welchen Spaß es macht, ihre Umwelt abzubilden. Dabei entwickeln sie ganz nebenbei eine eigene bildästhetische Sprache. Im zweiten didaktischen Schritt erfahren die Kinder, dass hinter ihren selbstproduzierten Bildern jeweils Geschehnisse stecken, d.h. dass jedes ihrer Bilder seine eigene Geschichte erzählt. Die letzte Projekteinheit knüpft an die erzählerische Fantasie der Kinder an und befasst sich mit den komplexeren Aufgaben der thematischen Fotografie und der Fotostory.

Der gesamte Fotokurs für Kinder ist modular aufgebaut. Die Realisierung der einzelnen Bestandteile ist natürlich auch durch räumliche und finanzielle Möglichkeiten beschränkt. Zur Verwirklichung der einzelnen Module müssen jedoch einige Voraussetzungen geschaffen werden: Ein dunkler Raum, der mit blickdichtem schwarzem

Stoff, z.B. Mollton und schwarzer Pappe zur Dunkelkammer umfunktioniert wird, ein Zimmer, in dem gebastelt werden kann und eine leere Zimmerwand, die sich für eine Fotoausstellung eignet, sollten vorhanden sein. Die technischen Voraussetzungen sind im Text und bei den Links jeweils beschrieben.

Das Licht und das Bild – Fotogramme

Gestartet wird in der Dunkelkammer: Im Zeitalter von digitaler Bildbearbeitung mag es antiquiert anmuten, wenn ein Fotoprojekt klassisch in der Dunkelkammer beginnt. Dennoch ist gerade dieser Anfang empfehlenswert, denn die Arbeit in der Dunkelkammer ermöglicht eine gute Sensibilisierung für den Bildaufbau und die Bildkomposition. Auch erleben Kinder hier sinnlich die Wirkung des Lichts. Außerdem bereitet es den Kindern enorm viel Spaß, mit Licht und den Fotochemikalien in dem dunklen Raum zu experimentieren. Konkret beginnt das Projekt mit der Herstellung sogenannter „Schwarz-Weiss Fo-

togramme“. Die Kinder bringen kleine Dinge wie Münzen, Ringe, kleines Spielzeug oder Blätter, Blumenblüten, Kräuter aus ihrem alltäglichen Umfeld mit. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Bei Rotlicht werden die Gegenstände von den Kindern auf dem Fotopapier, mit der Schichtseite nach oben, arrangiert und dann mit weißem Licht rund 20 Sekunden lang belichtet. Wiederum bei Rotlicht wird dann das belichtete Papier mit der Schichtseite nach unten in die Entwicklerschale rund eine Minute lang eingetaucht und dabei immer wieder umgedreht, bis sich langsam immer mehr das Bild zeigt. Anschließend wird das Fotopapier im Stoppbad 30 Sekunden bewegt und im Fixierbad für zwei Minuten gebadet. Danach wird es im Waschbecken mit Wasser und einem Tropfen Geschirrspülmittel für fünf Minuten endgültig für die Trocknung vorbereitet.

Nach den ersten Ergebnissen entwickeln die Kinder sehr rasch ein Gespür für die richtige Belichtungszeit und für das, was wesentlich entscheidender ist: Ein Gefühl für eine attraktive Anordnung der Elemente. Sehr schöne Resultate ergeben vor allem Objekte, die teilweise lichtdurchlässig sind. Wird ein fertiges, trockenes Bild oben auf ein unbelichtetes Fotopapier „Schicht auf Schicht“ gelegt und dieses „Sandwich“ lange belichtet, entsteht im Endergebnis ein „Negativ“, eine Umkehrung des ersten Bildes.

Aus den verschiedenen Fotogrammen kann schließlich eine kleine Ausstellung gebastelt werden. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, mit den Kindern ein Ratespiel zu veranstalten, wobei die abgebildeten Gegenstände erraten werden müssen.

Die Wirklichkeit abbilden –
Die Camera obscura

In Fortführung des ersten Workshopteils zum Thema Licht, wird mit den Kindern nun ein einfacher „Fotoapparat“, genauer

gesagt eine Lochkamera oder „Camera obscura“ gebastelt. Zunächst wird das Innere einer Klopapierrolle schwarz eingefärbt und ein kreisrundes Stück Pappe im Durchmesser der Rolle ausgeschnitten, das ebenfalls auf einer Seite geschwärzt wird. Wenn alles trocken ist, wird der Pappdeckel mit der schwarzen Seite nach innen auf das eine Rollenende mit kleinen Pappstreifen geklebt. Wenn nun in das offene Rollenende geblickt wird, darf kein Licht von außen in der von innen nun völlig schwarzen Rolle durchscheinen. In die Mitte des kreisrunden Pappdeckels wird von außen mit einer Stecknadel ein ganz winziges Loch gepiekt, je kleiner und runder desto besser. Zum Abschluss wird auf der immer noch offenen Seite der Papprolle das darüber gespannte Butterbrotpapier geklebt. Wenn alles richtig zusammengesetzt wurde, ergibt sich auf dem Butterbrotpapier eine auf dem Kopf stehende Abbildung des Bildes, das mit dem kleinen Loch auf der Vorderseite des „Fotoapparates“ anvisiert wurde.

Wer sich und den Kindern mehr zutraut, kann sich an die Herstellung einer echten „Camera obscura“, z.B. einer Röhrenkamera aus einer runden, wiederverschließbaren Kaffeedose wagen. Wie schon bei dem vorigen Modell der Klopapierkamera werden das Innere der Kaffeedose und die feste Deckelinnenseite schwarz ausgemalt oder mit schwarzen Fotokarton ausgeklebt. Anschließend wird dann in die Seitenwand ein sehr kleines Loch gebohrt. Vor diesem Loch wird eine Vorrichtung angebracht, die dieses Loch bei Bedarf vollständig abschließt, damit kein Licht mehr in die Dose einfallen kann. Der Vorteil dabei ist, dass diese leicht zu bastelnde Kamera in der Dunkelkammer jetzt via Dosendeckel mit Fotopapier bestückt werden kann. Anschließend gehen die Kinder mit ihren gefüllten Dosenkameras zu den Orten, an denen das Fotopapier etwa zehn Minuten durch Öff-

nen des kleinen Bohrlochs belichtet werden soll. Als Fotografie-Objekte eignen sich besonders Bauwerke, Bäume oder andere unbewegte Gegenstände. Natürlich darf die Dose dabei keinesfalls bewegt werden, sondern sollte stabil auf einer festen Unterlage stehen. Vorher empfiehlt es sich allerdings dringend, Probeaufnahmen zu machen, denn die exakte Länge der Belichtungszeit hängt stark von der Größe des Lochs ab: Je kleiner das Loch ist, desto länger muss belichtet werden, aber desto überzeugender ist auch später das Bild. Nachdem das Foto aufgenommen wurde, entstehen dann in der bereits oben beschriebenen Dunkelkammer sehr originelle Fotos. Da das Fotopapier in der Dosenkamera durch deren Rundung stark gebogen wird, wirken die Bilder auf dem Fotopapier ebenfalls lustig verzerrt. Soll dieser Effekt jedoch vermieden werden, kann anstatt der Kaffeedose zum Beispiel ein Schuhkarton oder ähnliches Verwendung finden. In diesem Fall kann das Fotopapier jetzt flach eingelegt werden, das Bild ist dann natürlich unverzerrt.

Kinder lernen, dass sich Gegenstände durch eine Blende auf einer lichtempfindlichen Schicht abbilden lassen. Ein weiterer entscheidender Punkt in dieser Phase ist, dass sie sich mit ihren selbstgebastelten Kameras auch einmal an ihre „Fotoobjekte“ nah heranwagen, um Details zu fotografieren. Oder aber sie entfernen sich, um den Überblick über das Geschehen zu bekommen. Spielerisch werden dabei die Weichen gestellt für die Sensibilität bei der Wahl des Bildausschnitts und der Perspektive.

Das Bild, das Thema und die Story
Im dritten Workshop-Teil geht es darum, mit den Kindern konkret zu einem Thema zu fotografieren. Gemeinsam wird ein Thema entwickelt, zu dem dann in der Gruppe fotografiert wird. Beispiele hierfür könnten sein: Die gerade aktuelle Jahreszeit, Natur

in der Stadt, unser Spielplatz oder Ähnliches. Wichtig ist dabei, dass es um Inhalte geht, mit denen Kinder ganz konkret etwas anfangen können, also Themen, die sie spontan verstehen und quasi als Reporterteams umsetzen. Dabei kommen am besten digitale Kompaktkameras zum Einsatz. Später können die Fotos per Laptop und Fotodrucker oder beim Drogeriemarkt um die Ecke geprintet werden. Wichtig ist, dass die Kinder lernen, dass jedes ihrer Bilder eine ganz eigene Geschichte, in Bezug zu dem vorher gewählten Inhalt, erzählt. Absolut hilfreich ist die Erstellung einer Ausstellung, bei der das Thema aufscheinen sollte und bei der zu jedem Bild ein Kommentar bzw. Titel von den Kindern vermerkt ist.

Schließlich gelangt man in dem dritten Teil des Workshops zur Fotostory: Kinder haben viel Spaß daran, selbst erdachte Geschichten zu erzählen, sich zu Verkleiden und dabei in neue Rollen zu schlüpfen. Darüber hinaus sind Kinder von ihren eigenen, selbst geschossenen Fotos fasziniert. Eine Fotostory verbindet harmonisch die Faszination für ein technisches Medium mit der erzählerischen Fantasie und der Lust am Rollenspiel. Anders jedoch als beim Videofilmen müssen keine Texte gelernt werden, die Dramaturgie ist leichter zu bewältigen und technische Pannen sind auf ein Minimum reduziert. Sehr hilfreich ist es dabei, digitale Fotoapparate zu verwenden. Zum einen können die Kinder die geschossenen Bilder sofort am Display der Kamera begutachten und gegebenenfalls noch einmal fotografieren, zum anderen ist die Montage der fertigen Fotostory am Computer einfach und komfortabel. Das Endresultat sieht dementsprechend professionell aus. Die notwendige Digitaltechnik für die Bildbearbeitung ist nicht kompliziert, bei den digitalen Fotoapparaten ist eine entsprechende Software für die Bildbearbeitung fast immer dabei. Die Montage kann dann entweder mit profes-

sioneller Bildbearbeitungssoftware und einem Satzprogramm erfolgen oder aber mit gängiger Textverarbeitung oder Präsentationsprogrammen. Natürlich kann das ganze Projekt durchaus auch analog mit herkömmlicher Fototechnik, Klebstoff und Filzstiften realisiert werden.

Zunächst wird die Story im Rahmen eines Brainstormings entwickelt. Danach wird das von den Kindern entwickelte Storyboard schriftlich fixiert und beim nächsten Treffen mit den Kindern nochmals besprochen, wobei vor allem auf die Verständlichkeit der Geschichte geachtet werden sollte. Anschließend beginnen die Fotoarbeiten, wobei der Kurs genau an der letzten didaktischen Einheit ansetzt. Kinder haben inzwischen ein Gespür für die Bildkomposition, für den Bildaufbau entwickelt, und sie haben erlebt wie sie mit ihren Bildern eine „Geschichte“ erzählen können. Schließlich bearbeiten die Kinder die Fotos am Computer, wählen den Bildausschnitt, verfremden eventuell die Fotos, oder basteln Fotomontagen – je nach Vorgabe ihrer Story. Ein wichtiger Punkt dabei ist, wie schon beim Fotografieren, Kinder zu ermutigen, nahe an die fotografierte Situation heran zu gehen, die Distanz zu überwinden und sich ganz auf den Inhalt ihrer Geschichte zu konzentrieren. Auch sollten Kinder wagen, ungewohnte Perspektiven einzunehmen und die Wirkung der Bilder mit anderen zu diskutieren. Danach erstellen die Kinder die Texte und montieren alle Teile mit einem Text- oder Layoutprogramm zusammen, bis schließlich der Drucker die fertige Fotostory printet. Das Ganze kann dann entweder ins Netz gestellt oder ausgedruckt und als Wandzeitung ausgestellt werden. Schön für die Kinder ist es natürlich, wenn sie das Ergebnis ihrer Fotoaktionen ausgedruckt quasi als „Zeitung“ mitnehmen können.

Tipps & Tricks

Generell kann gesagt werden, dass die vorgestellten Module in nahezu jeder Altersstufe gut funktionieren und den Kindern enormen Spaß bereiten. Vor allem die Bastelaktionen und das Experimentieren mit den Flüssigkeiten in der geheimnisvollen Dunkelkammer sind für alle Kinder faszinierend. Diese positiven Effekte können gut genutzt werden, um Kinder an das bewusste Wahrnehmen ihrer Umwelt und die Bildgestaltung heranzuführen. Jüngeren Kindern gefällt eher das thematische Fotografieren, ältere Kinder, die mehr Erfahrungen im Umgang mit Texten haben, sind hingegen oft von den Möglichkeiten der Fotostory begeistert.

Einerseits gibt es natürlich immer wieder Probleme, wenn bspw. etwas schon in der Vorbereitungsphase schief läuft oder wenn generell zu ungenau gearbeitet wird. So sollte z.B. die Dunkelkammer wirklich vollständig dunkel sein, die Lochkamera tatsächlich dicht schließen, das Loch in der Camera obscura für die Belichtung sehr klein und perfekt verschließbar sein. Außerdem ist es empfehlenswert, Belichtungstests mit dem später verwendeten Fotopapier und den Chemikalien zu machen, damit die Kinder beeindruckende Ergebnisse bekommen, auf die sie zu Recht stolz sein können.

Für die Kinder ist es natürlich ein großes Erlebnis, wenn sie ihren Eltern und Freundinnen und Freunden die fertigen Ergebnisse in Form einer Ausstellung oder über einen Beamer präsentieren können. Hierfür gilt es, den richtigen Rahmen und ein kleines Event für die Präsentation zu schaffen. Die beschriebenen Module lassen sich natürlich noch mit vielen anderen Elementen der Fotopädagogik, wie der Lomografie oder dem Digital Painting, beliebig kombinieren. Ein wichtiger Punkt betrifft den Themenkreis rund um Persönlichkeitsrechte, Da-

tenschutz und Urheberrecht. Generell sollte nicht nur vor Beginn des Projekts das Einverständnis der Eltern eingeholt werden, sondern z.B. auch darauf geachtet werden, dass keine Bilder beteiligter Personen ohne ihr Einverständnis ins Internet gestellt werden. Wer hier generelle Informationen sucht, wird bei der Internetseite *Webhelm* fündig.

Links & Material

Viele Tablets und PCs bieten inzwischen sehr gute Möglichkeiten Fotostorys zu gestalten. Der Softwareklassiker ist dafür zwar immer noch *Comic Life*, aber inzwischen gibt es viele kostenlose Programme, wie zum Beispiel *Comicstripit* für Android, die Ähnliches bieten. Wenn ein herkömmlicher Computer oder ein Windows-Tablet zum Einsatz kommen sollen, ist *Incscape* vielleicht interessant. Auch mit dem Programmpaket von Open Office kann natürlich experimentiert werden. Grenzenloses, professionelles Layouten bietet das etwas anspruchsvolle *Scribus*. Sollen einfache Animationen erstellt und Musik unterlegt werden, d.h. wird eher eine animierte Bilderschau angestrebt, dann ist das etwas in die Jahre gekommene *Windows Photostory 3* eventuell genau das Richtige. Aber eins haben all diese Programme gemeinsam, sie erfordern natürlich Einarbeitung und nicht zuletzt gute Bilder. Daher gibt es für die Bildbearbeitung das kostenlose und bewährte Programm *Gimp*, mit dem die aufgenommenen Bilder im professionellen Stil nachbearbeitet werden können. Wem dieses Programm zu mächtig ist, der kommt vielleicht mit den etwas eingeschränkteren Möglichkeiten von *Photoscape* besser zurecht. Welches Programm konkret zum Einsatz kommt, entscheiden schließlich die zur Verfügung stehende Technik und letztlich der persönliche Geschmack.

- . Camera obscura www.die-lochkamera.de
- . Webhelm www.webhelm.de
- . Comic Life www.plasq.com/downloads/comic-life-desktop
- . Comicstripit www.comicstripit.com
- . Inscape www.inkscape.org/de
- . Scribus www.scribus.net/canvas/Scribus
- . Windows Photostory 3 www.microsoft.com/de
- . Gimp www.gimp.org
- . Photoscape www.photoscape.org
- . Wettbewerbe www.kinderfotopreis.de
www.kamerakinder.de
www.jugendfotopreis.de
- . Fotocommunity für Kinder www.knipsclub.de

Steckbrief

Michael Bloech

- . JFF – Institut für Medienpädagogik in
Forschung und Praxis
- . m.bloech@jff.de
- . www.medienzentrum-muc.de

Das JFF wurde 1949 gegründet und befasst sich mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Ein Spezifikum ist die Verknüpfung von Forschung und Praxis: Die Ergebnisse der Forschung sind Grundlage für pädagogische Modelle in der Erziehungs-, Bildungs- und Kulturarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Aus der pädagogischen Praxis erhält der wissenschaftliche Bereich wichtige Impulse.

Michael Bloech arbeitete nach seinem Studium der Soziologie bis 2013 als Medienpädagoge am JFF. Bis heute betreut er Fotoprojekte, Kurzfilme, Hörspiele und Radio-Beiträge von Kindern und Jugendlichen und veröffentlicht Artikel in medienpädagogischen Fachzeitschriften und Fachbüchern.

Ulrich Tausend

Malen mit Licht

Mit Lightpainting-Fotografie die Kamera kennenlernen

Foto

Audio

Video

digitale Spiele

Multimedia

rezeptive Medienarbeit

Zielgruppe

- Kita-Kinder (3 bis 5 Jahre)
- Vorschulkinder (5 bis 6 Jahre)
- Grundschul Kinder (6 bis 9 Jahre)
- Kinder von 10 bis 12 Jahren

Eingesetzte Medien

- Foto

Aspekte der Medienkompetenz

- Gestaltung eigener Medienprodukte
- Kreative Mediennutzung außerhalb vorgegebener Wege

Checkliste

Räumliche und zeitliche Rahmenbedingungen Ein großer, abdunkelbarer Raum, der Bewegungsfreiheit ermöglicht oder ein Außenbereich bei Dunkelheit; mindestens 45 Minuten Zeit

Gruppengröße hängt stark von der Art des Lightpaintings ab. Soll in Kleingruppen intensiv gearbeitet werden: Kita oder Vorschulkinder: vier Kinder pro Betreuungsperson; Grundschul Kinder: sechs Kinder pro Betreuungsperson, Kinder von zehn bis zwölf Jahren: acht Kinder pro Betreuungsperson. Lightpainting kann auch mit einer ganzen Klasse ausprobiert werden, dann ist aber keine intensive Betreuung möglich. Für ein Publikums-Lightpainting auf einer größeren Veranstaltung begrenzt nur der Raum die maximale Teilnehmeranzahl.

Nötige Vorkenntnisse und Anforderungen an die Projektdurchführenden Die Workshopleitenden müssen mit den manuellen Einstellungen der verwendeten Kamera (Blende/Iso/Belichtungszeit) vertraut sein (siehe dazu auch Grundlagenartikel Fotografie).

Sie sollten Lightpainting bereits einmal selbst ausprobiert haben.

benötigte Hard- und Software und weitere obligatorische oder nützliche Materialien Eine Kamera, bei der man die Belichtungszeit einstellen kann. Das ist bei allen Spiegelreflexkameras und Bridgekameras, aber auch bei vielen kleineren Kameras der Fall.

Ein Stativ oder eine Auflage, so dass die Kamera während des Fotos nicht wackelt. Lichtquellen jeglicher Form und Farbe. Geeignet sind z.B. Taschenlampen, Fahrradlichter, Smartphones, Wunderkerzen, Fackeln usw., Knicklichter sind meist zu schwach.

Eine Örtlichkeit, die möglichst dunkel ist. Je dunkler, desto leichter ist es, nicht verwackelte Bilder zu bekommen.

Ein Beamer oder Bildschirm sowie Laptop um die Bilder anzuzeigen. Einige Kameras verfügen auch über einen AV- oder HDMI-Out, den man direkt an den Beamer anschließen kann.

Ablauf

Energiebälle schießen, Hörner wachsen lassen... Mit der Foto-Technik „Lightpainting“ kann man ungewöhnliche Bilder machen und lernt nebenbei, wie Kameras funktionieren. Beim Lightpainting macht man in dunkler Umgebung ein Foto mit langer Belichtungszeit (10+ Sek.). Währenddessen kann man mit Lichtern wie mit einem Pinsel malen.

Probiert man Lightpainting mit Neulingen aus, so sollte man verschiedene, schwerer werdende Aufgaben stellen, die unterschiedliche Aspekte des Lightpaintings und der Kameratechnik erfahrbar machen. In einem abgedunkelten Raum stellt man die Kamera in einen manuellen Modus und wählt zum Start Einstellungen wie eine Belichtungszeit von zehn Sekunden, eine Blende von F8 und einen Iso Wert von 100. Die Startwerte sollte man unbedingt vorher ausprobieren und gegebenenfalls anpassen.

Nun postieren sich die Kinder mit Lichtern vor der Kamera und das Bild wird ausgelöst. Das entstandene Bild schaut man sich gemeinsam auf der Kamera, oder bei großen Gruppen auf einem Beamer oder Bildschirm an. Dann analysiert man das Ergebnis. Was ist zu sehen (typischerweise die Lichter) und was nicht (die Personen)? Ist das Bild zu hell oder dunkel (Optionen um das Foto heller zu machen: Blende verringern, z.B. von 8 auf 5, Iso erhöhen (z.B. von 100 auf 800), Belichtungszeit verlängern)? Durch das wiederholte und gemeinsame Anpassen der Einstellungen lernt man nach und nach, wie Kameras funktionieren.

Haben die Kinder verstanden, wie ihre Bewegungen mit den Lichtstrichen auf dem Bild zusammenhängen, so kann man weitere, schwerer werdende Aufgaben

stellen und die Ergebnisse wieder gemeinsam besprechen:

1. Einfache Gruppenbilder, bei denen jeder für sich etwas zeichnet, z.B. eine Blumenwiese.
2. Aufwändigere Gruppenbilder, die weitere Aspekte einbringen und mehr Koordination erfordern: Beispielsweise ein Dschungel, in dem Tiere wohnen und der eine Ausdehnung nach oben hat.
3. Das Schreiben von Text (Lightwriting): Hier muss spiegelverkehrt geschrieben, oder nachher das Bild gespiegelt werden. Um Wörter zu schreiben, kann entweder eine Person mehrere Buchstaben schreiben, oder mehrere Personen schreiben je einen gemeinsam, was Zusammenarbeit erfordert und diese auch fördert.
4. Portraitfotos: Eine weitere Herausforderung ist das Malen (Anleuchten) von Personen, da sich diese während der Aufnahme möglichst nicht bewegen sollten. Hier sollte man zumindest in Zweiergruppen (Malende und Models) arbeiten. Dabei kann man ausprobieren, welche Effekte es erzeugt, wenn man die Personen eher von vorne oder hinten bemalt, oder sich Personen während der Aufnahme wegbewegen (Geist) oder mehrmals angeleuchtet werden.
5. Inszenierte Szenen: Die Krönung bildet das Inszenieren von Szenen. Z.B.: Ein Kind hält einen Energieball in der Hand oder hat gemalte Flügel oder zwei „Magier“ beschießen sich mit Lichtstrahlen.

Abschließen kann man das Projekt mit einem gemeinsamen Gruppenfoto, bei dem unterschiedliche Aspekte kombiniert werden.



Varianten

Je nach Betreuungsschlüssel und Alter der Kinder können diese in Kleingruppen selbstständig mit jeweils einer eigenen Kamera arbeiten, oder die Kamera wird von einer Person für alle gemeinsam bedient. Mit Lightpainting kann man gut anonyme Fotos machen, indem Kinder bei einem Portraitfoto leicht ihre Köpfe bewegen. Die Gesichter sind dann verschwommen. Spannend ist das Erzählen von Geschichten über eine Bilderstrecke hinweg. Mittels der Stopmotion-Technik kann man Bilderserien auch zu Filmen kombinieren. Längere Lightpainting-Trickfilme sind aber sehr aufwändig, da man sechs bis zwölf Fotos pro Sekunde benötigt und man die Szene zwischen jedem Foto schrittweise weiterentwickeln muss.

Tipps & Tricks

Beim Lightpainting bekommt man garantiert ungewöhnliche Bilder, die dazu motivieren, sich mehr mit deren Entstehungsweise zu beschäftigen. Auf spielerische Art lernen Kinder so Fotografie kennen und lernen außerdem, sich und andere zu inszenieren. Je nach gestellter Aufgabe kann man sich individuell kreativ ausleben oder muss sich mit anderen absprechen und koordinieren. Dabei ergeben sich spannende und lehrreiche gruppendedynamische Prozesse.

Schwierigkeiten

Damit man gut Lightpainten kann, sollte es dunkel sein. Das kann gerade jüngere Kinder herausfordern, die noch Angst im Dunkeln haben.

Nicht jede Einrichtung hat genügend manuell einstellbare Kameras. Ähnliche Effekte kann man aber auch mit der Computersoftware *Light Paint Live* und einer Webcam erzeugen. Oder man nutzt Smartphones oder Tablets mit Langzeitbelichtungs-Apps wie *Slow Shutter* und *Photobomber* (iOS) bzw. *Camera FV-5* (Android). Die resultierenden Bilder sind aber weniger schön und man lernt nicht die manuellen Einstellungen von Kameras kennen.

Feedback

„Wie geht denn das?“ „Das ist ohne Computer gemacht?“ „Ich will auch so ein Foto!“ sind typische Reaktionen auf Lightpainting-Bilder. Verfügt man über die passende Technik, kann man beim Lightpainting live zusehen, wie sich das Bild nach und nach aufbaut. Dies erleichtert das Verstehen ungemein. Hierfür benötigt man bestimmte Olympus Kameras mit Live Bulb oder Live Composit Funktionen (z.B. EPL7, OMD E1/5/10) oder Sony Kameras mit der Light Trails App (z.B. Alpha7s). Mittels speziell für das Lightpainting entwickelten programmierbaren Lichtern

(z.B. Pixelstick) kann man Grafiken zeichnen, was einen Einstieg in die Arbeit mit Grafikprogrammen wie *Gimp* oder *Photoshop* ermöglicht. So erreicht man schnell faszinierende Ergebnisse.

Links & Material

- Ein gutes Einführungsvideo ist die Lightpainting-Episode der *Sendung mit der Maus*: www.ardmediathek.de/tv/Die-Sendung-mit-der-Maus/Lichteinfant/Das-Erste/Video?documentId=26635322&bcastId=1458
- Für größere Veranstaltungen eignen sich Publikums-Lightpaintings. Diese werden im Video über den Weltrekord beim Kinderfotopreis in München 2014 veranschaulicht: www.youtube.com/watch?v=wgoGQOK1MkM#t=46
- Beispielbilder zur Inspiration kann man leicht über die Bildersuche der Suchmaschinen oder auf Bilderseiten wie *Flickr* finden, wenn man nach „Lightpainting“ sucht.

Steckbrief

Ulrich Tausend

- JFF – Institut für Medienpädagogik
- ulrich.tausend@jff.de
- www.jff.de, www.1000lights.de
(Private Lightpainting-Fotografie Seite)

Das JFF wurde 1949 gegründet und befasst sich mit dem Medienumgang der heranwachsenden Generation. Ein Spezifikum ist die Verknüpfung von Forschung und Praxis: Die Ergebnisse der Forschung sind Grundlage für pädagogische Modelle in der Erziehungs-, Bildungs- und Kulturarbeit mit Kindern und Jugendlichen. Aus der pädagogischen Praxis erhält der wissenschaftliche Bereich wichtige Impulse.

Der Soziologe Ulrich Tausend entwickelt seit 2000 Computerspiele. Seit 2010 ist er medienpädagogisch tätig und beschäftigt sich dort insbesondere mit der kreativen Nutzung von mobilen Medien und Computerspielen. Der Autor dankt Julia Riechers und Lichtfaktor, die beim Entstehen dieses Artikels beteiligt waren.

