

Im Interview

**Carl-Jacob-Burckhardt-Gymnasium
Martina Ide-Schöning**

Herausragendes und Spezielles

Welches sind die Besonderheiten Ihres Projektes?

Der Prozess zur Realisierung der interaktiven Videoinstallation *Man ist, was man isst* hat in besonderer Weise Unterrichtsinhalte mit gelebter Wirklichkeit verbunden. In der Verschränkung des Themas Ernährung und Verdauung mit medialen Prozessen kommt es zu einem besseren Verständnis abstrakter Informationen und vor allem zu einem nachhaltigen Bezug auf die eigene Existenz, die eigene Körperwahrnehmung und eigene Ernährungsmuster. Durch kreativ-künstlerisches Gestalten und Programmieren des digitalen Mediums, in Form einer durch Tangibles steuerbaren Videoinstallation, werden Selbstlernpotentiale initiiert und Sinnhorizonte für verantwortliches Verhalten aufgezeigt.

Ziele und Methoden

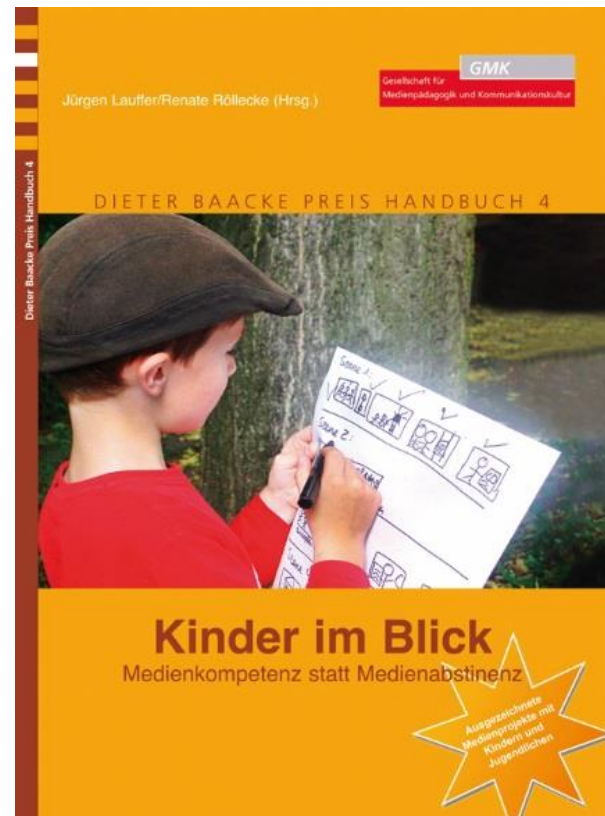
Welche medienpädagogischen Ziele wurden mit welchen Methoden verfolgt?

Kinder lernen, ein für ihre Gesundheit bedeutsames Thema mittels zeitgemäßer Medien zu reflektieren. Dabei liegt das Potenzial der hier verwendeten tangiblen Medien darin, den Sachgegenstand handelnd medial zu begreifen. Insbesondere das Selbstgestalten eines komplexen interaktiven Systems fördert die Antizipation der Möglichkeitsräume, die die digitale Technologie heute initiieren kann. Methoden aktueller Medienkunst, die an das sinnliche, mediale Erleben, und damit an interaktiv steuerbare Ereignisse gebunden bleiben, sind Vorbild in der hier geschilderten Auseinandersetzung mit Phänomenen und Problemen heutiger Lebenswelt.

Medienkompetenz und Medienbildung durch Praxisprojekte

Welche Vorkenntnisse hatten die Teilnehmer/-innen?

Die Schülerinnen und Schüler haben Erfahrungen mit Computerspielen, der einfachen textbasierten Form des Arbeitens und Chattens mit dem Computer, mit AV-Medien und SMS der Mobiltelefone.



Welche Bereiche der Medienkompetenz fördert das Projekt?

Tangible Media Interfaces zur Steuerung von Bild/Ton-Medien verbinden die physische und digitale Welt nahtlos miteinander. Durch das kreativ-künstlerische Gestalten und Programmieren des digitalen Mediums, in Form der Realisierung einer interaktiven, durch Tangibles steuerbaren Videoinstallation, ist es möglich, dass Schülerinnen und Schüler die digital durchsetzte Lebenswelt reflektieren. Dabei werden insbesondere die Nah- und Fernsinne sowie Änderungen im physischen Raum miteinbezogen. Die individuelle Handhabung der Phycons (physischer Icons) auf einer Box mit eingebautem Barcode-Scanner in einem begehbaren Zelt-Würfel konstituiert das Möglichkeitsfeld unterschiedlicher Perspektiven auf den Sachgegenstand in Form von vier gleichzeitig wahrnehmbaren Videosequenzen unterschiedlicher inhaltlicher Kategorien.

Welche Kenntnisse haben die Teilnehmenden erworben?

Das Projekt fokussiert Lernen als Erfindungsprozess zu verstehen. Das Potenzial für ein Neues Lernen mit Neuen Medien liegt in der kreativen, aktiven, selbstorganisierten und -gesteuerten, konstruktiven und kontextgebundenen Form der Nutzung der digitalen Medien. Schülerinnen und Schüler initiierten selbst, wie Programmabläufe vonstattengehen und gestalteten ein Interface, frei von alphanumerischen, linearen Codes, bei dem der herkömmliche Computer in Form einer Box mit Tastatur und Bildschirm verschwindet. Die Verbindung von Bewegung, Sinnlichkeit und Körpererfahrung mit fachlichem und überfachlichem Lernen förderte durch die Vielfalt der Zugänge zur Thematik das Prinzip des Denkens in vernetzten und nichtlinearen Strukturen. Im Rahmen der fächerverbindenden Arbeit (Kunst und Biologie) ist die Befragung der Kunst als Befragung von Lebenswirklichkeit zentral, sie ist stets an physische Ereignisse gebunden und führte gerade erst dadurch zur Entfaltung immer anderer Sinnbezüge.

Welche sozialen und kommunikativen Kompetenzen wurden durch das Projekt gefördert?

Man ist, was man isst förderte die Möglichkeit zur Entwicklung individueller Lernwege (forschen, experimentieren, Fragen an die Welt formulieren ...), Einsichten in die Wechselwirkung zwischen Körper, Ernährung und Wohlbefinden sowie die Fähigkeit, den Erkenntnissen in der Konzeption einer interaktiven Tangible-Media- Installation Ausdruck zu verleihen. Im Kontext von Spiel, Ausdruck und Gestaltung kam es zur Konstruktion und Co-Konstruktion von abstraktem Wissen und der Gewahrwerdung von Sinn.

Probleme und Grenzen

Gab es strukturelle oder pädagogische Grenzen und Stolpersteine bei der Vorbereitung oder Durchführung des Projekts? Wie wurden diese Probleme bewältigt?

Eine Herausforderung ist die bauliche Realisation eines begehbaren Video-Würfels, der den Anforderungen an Flexibilität und Leichtigkeit im Aufbau Rechnung tragen muss. Die Idee

der Zeltkonstruktion seitens der Lerngruppe ist optimal, da sie gleichzeitig kostengünstig und kinderleicht im Aufbau ist.

Technik

Welche technischen Voraussetzungen müssen für Projekte wie Ihres gegeben sein?

Für die Arbeit mit mehreren Projektionen benötigt man:

- Hardware: Laptops, digitale Camcorder, Beamer, MP3-Player, Barcodescanner
- Software: Videobearbeitungssoftware, Audibearbeitung (Software), KiMM-Barcode-Player (kostenlos downloadbar)

Tipps für die Praxis

Welche Ratschläge oder Empfehlungen können Sie Interessent/-innen geben, die ähnliche medienpädagogische Projekte durchführen möchten?

Das Lernen mit Mixed-Reality-Installationen zielt darauf ab, einen spezifischen pädagogischen Mehrwert durch den Einsatz digitaler, interaktiver Medien zu erzeugen. Dieser Mehrwert entsteht jedoch nicht durch die Medien alleine. Insbesondere das selber Erstellen und Lernen in Mixed-Reality- Lernumgebungen hilft, die zunehmend digital durchsetzte Welt adäquat zu begreifen, um in ihr zielgerichtet, mit komplexen und nichtlinearen Modellen, verantwortungsvoll handeln zu können.

Das digitale Medium soll nicht undurchschaubar bleiben (Black Box) und der klassische Computer sollte, wie in der tatsächlichen Lebenswelt zunehmend, in Alltagsobjekten verschwinden (Disappearing Computer). Es geht darum, dass Kinder und Jugendliche lernen Interaktion zwischen Mensch und der algorithmischen Maschine selber zu bestimmen (selber programmieren) und/oder interaktive und multimediale Modelle schaffen, die mit der physischen Welt eng verschränkt bleiben.

Motivation

Was hat den beteiligten Kindern, Jugendlichen und Pädagog/-innen besonders viel Spaß gemacht? Was fanden sie besonders motivierend?

- Arbeiten in wechselnden Teamstrukturen und mit unterschiedlichen digitalen Medien
- Das aktive und selbstverantwortliche Mitgestalten innerhalb der Arbeitsgruppen als sachkundige Regisseure, Gestalter und Akteure
- Das Lernen an außerschulischen Lernorten und mit Expertenteams: erforschen konkreter und abstrakter Vorgänge zum Thema
- Die prozessuale Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Produktionen: Prozesse langfristig und eigenverantwortlich planen, durchführen, verantworten und mit bildnerischen Mitteln kreativ darstellen

- Erarbeiten, programmieren und präsentieren der interaktiven Installation *Man ist, was man isst*
- Fächerübergreifend zu lernen

Nachhaltigkeit und Wirkung des Projektes

Welche Bereiche des Projekts haben bei der Zielgruppe nachhaltig gewirkt?

Man ist, was man isst ist der Versuch, ... Lebensrealität als eine durch die Sinne vermittelte Wirklichkeit erlebbar und bewusst zu machen. [Lehrplan, Sek I, S-H] Durch den Einsatz von nichtlinearen, interaktiven Multimedien wurde den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, sich gegenüber ihren bisherigen Ernährungsgewohnheiten (selbst)kritischer zu verhalten. Die im Rahmen der biologischen Prozesse erarbeiteten Erkenntnisse wurden in einem interaktiven Environment derart präsentiert, dass eine Interaktion zwischen Sender, Empfänger und Medium möglich ist. Dabei wurde durch die kreative Nutzung des Computers eine Mehrperspektivität des Sachgegenstandes initiiert. Insbesondere, dass die interaktive Installation als multisensuelles Ereignis realisiert wurde und die Schülerinnen und Schüler Videos über Ernährung sowie biologische Prozesse der Verdauung hinsichtlich ihrer konkreten und abstrakten Bedeutungsebene im und für den Körper erarbeiteten und vor allem mittels eines phyconischen (physisch-iconischen) Tangible User Interfaces (TUI) interaktiv erlebbar machten, führte zur nachhaltigen Reflexion ihres Körperbewusstseins.

Läuft das Projekt noch oder gibt es Anschlussprojekte?

Die Intention des Projektes spiegelt sich im Angebot der Cafeteria der Schule wider. Seit 2006 wurden weitere Unterrichtsprojekte zum Lernen mit digitalen interaktiven Medien in zeitgemäßen künstlerischen Prozessen erarbeitet: u.a. Zeitreise ins Mittelalter, Second Life vs. Real Life, Digital Fashion (www.kimm.uni-luebeck.de).

Themen

Welche Themen (Inhalte) waren im Projekt für Ihre Zielgruppe besonders spannend?

Es war interessant, Ernährung und Verdauung an der Schnittstelle zwischen physischer und digitaler Realität zu thematisieren: Essen und Trinken als sinnliches Erlebnis wahrnehmen und unsere Nahrungsmittel in ihren Bestandteilen und ihrer Bedeutung für Energiegewinnung, Aufbau und Funktion des Körpers zu begreifen. Gemeinsam wurden Konzepte erarbeitet, Storyboards geschrieben, Filmaufnahmen technisch realisiert und Video- und Tondateien erzeugt und bearbeitet.

Spannend war vor allem die Idee ein multisensuelles Ereignis zu gestalten: durch die Manipulation von physischen Objekten (Apfel, Nährwerttabelle, Turnschuh...) auf einer Box mittels eines Barcodescanners gleichzeitig vier Videos mit einer gemeinsamen Tonspur zu starten und auf vier Seitenwände eines begehbaren Würfels zu projizieren. Auch war es für die Lernenden spannend zu erleben, wie die Betrachter durch die individuelle Auswahl eines Phycon unterschiedliche inhaltliche Perspektiven auf den Sachgegenstand auslösten.

Welche Themen sind generell im Rahmen der Medienarbeit für Ihre Zielgruppe interessant?

Grundsätzlich sind Themen interessant, die an die Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen angebunden sind, Fragen der Identitätskonstruktion.

Trends und Interessen der Zielgruppe

Welche neuen Medientrends, medialen Interessen oder Aspekte der Medienkultur sind in ihrer Zielgruppe besonders aktuell?

Da Kinder und Jugendliche mittels digitaler Medien, die sie ständig an ihrem Körper mitführen, neuartige Strukturen zum Verständnis von Welt realisieren, haben Mobiltelefone ein hohes pädagogisches Potenzial, experimentell und kreativ in Lernprozessen verwendet zu werden.

Wie geht man in Ihrer Einrichtung/wie gehen Sie eventuell darauf ein?

Als Unesco-Projekte-Schule wird innovatives Lehren und Lernen mittels digitaler Technologie im Rahmen interkultureller, fächerverbindender Projekte unterstützt.

Perspektiven

Welche Chancen sehen Sie vor dem Hintergrund Ihres Erfolgs a) für die medienpädagogische Projektarbeit an Ihrer Einrichtung?

Der Fachbereich Kunst plant die Einrichtung einer medienpädagogischen Werkstatt an der Schule.

b) für medienpädagogische Projektarbeit generell?

Es entsteht eine Offenheit gegenüber einer fächerverbindenden Zusammenarbeit unter Einbezug zeitgemäßer Medien.

Struktur und Rahmen

Welche Rahmenbedingungen für Projektarbeit sind wünschenswert? Wie kann man diese schaffen?

Es ist zu beobachten, dass im Rahmen von Schule kaum oder gar keine finanziellen Mittel für eine zeitgemäße medienpädagogische Arbeit bereitgestellt werden.

Insbesondere für die Bildungsinstitution Schule wäre es wichtig, dass fördernde Institutionen, wie etwa Stiftungen, gezielt medienpädagogische Arbeit initiieren, begleiten und finanziell wertschätzen.

Interviewpartnerin

Martina Ide-Schöning, Studienleiterin am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holsteins und Kunstpädagogin am Carl-Jacob-Burckhardt-Gymnasium in Lübeck. Die Hauptarbeitsschwerpunkte sind Lernen mit digitalen Medien in zeitgemäßen künstlerischen Prozessen, Körper bezogene Gegenwartskunst, Erwachsenenpädagogik.