

# Animationsfilmwerkstatt

## Für Kinder

Möglichkeit und Potenzial

Elina Rosa Ekaterini Gkekas

Matrikelnummer: 010569

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF

Bachelor Animation

Betreuerin: Prof. Christina Schindler, Bao Bilgeri

2023

# Annotation

Diese Arbeit behandelt folgende Themengebiete:

Animationsfilmworkshops für Kinder im Alter von drei bis zwölf Jahren  
im Rahmen von  
Medienbildung, Entwicklungspsychologie,  
Förderung von Kreativität, Identität,  
künstlerisch-ästhetischen, sozialen und technischen Fähigkeiten  
Workshopgestaltung

# Selbstständigkeitserklärung

Ich versichere durch meine eigene Unterschrift, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen Quellen und Hilfsmittel als die angegebenen verwendet habe. Diese Arbeit hat in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde vorgelegen.

Potsdam, am 21. August 2023

Elina Rosa Ekaterini Gkekas

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	1
2. Theoretischer Rahmen:	2
2.1 Was ist Medienbildung?	2
2.2 Bedeutung von Animation in der Medienbildung	5
2.3 Entwicklungspsychologie & Medienverständnis im Alter von 0-12 Jahren	7
2.4 Kritik - Berührung digitaler Medien in kindlicher Entwicklungsstufe	14
3. Potentiale von Animationswerkstätten für Kinder:	19
3.1 Einleitung	19
3.2 Förderung von Kreativität & Identität	19
3.3 Künstlerisch - Ästhetische Ausdrucksfähigkeit	23
3.4 Stärkung von Teamarbeit & Sozialkompetenz	25
3.5 Trickfilm als Lernmethode für inhaltliche Themen	27
3.6 Technische Kompetenzen	28
3.7 Motivation & Eigeninitiative	30
4. Workshopgestaltung:	31
4.1 Einleitung	31
4.2 Zielgruppe	32
4.3 Teilnehmerzahl	34
4.4 Workshopdauer	35
4.5 Intention, Ziel & Thematik	37
5. Fazit	39
6. Literaturverzeichnis	41
8. Anhang	48

# 1. Einleitung

Diese Bachelorarbeit behandelt das Thema Animationsfilmwerkstatt - Möglichkeit und Potenzial für Kinder im Alter von drei bis zwölf Jahren. Da ich bereits zahlreiche Animationsworkshops geleitet und mit gestaltet habe und dabei sehr positive Erfahrungen sammeln durfte, liegt mir dieses Thema am Herzen. Besonders gefreut hat mich das aktive, selbstständige und motivierte Arbeiten der Kinder, beim Kreieren ihrer eigenen Projekte. Als Schöpferin eigener Animationsfilme bin ich mit der Wirkung dieses Schaffensprozesses vertraut: Vom Prozess des Organisierens, Imaginierens, Reflektierens, Experimentierens, geduldigen Produzierens bis hin zum Fertigstellen eines einzigartigen Animationsfilmes werden die vielfältigsten Fähigkeiten aktiviert. Besonders in Zeiten, in denen der Hauptbildungsort für Kinder die Schule ist, in der die intellektuellen, schriftbasierten, passiven Lernprozesse im Fokus liegen, sehe ich Animationsfilmworkshops als einen möglichen Ausgleich. Die gestalterische Verantwortung für so einen Workshop liegt im Aufgabenbereich des Projektleiters oder der Projektleiterin. In einer Forschung zum Thema Führung und Gestaltung innovativer Projekte wurde die Wichtigkeit eines tiefen Verständnisses und einer bewussten zukunftsorientierten Absicht für das Gestalten von Projekten betont. Somit ist die Zielsetzung meiner Arbeit einen Überblick und ein Verständnis für die Möglichkeiten und Potenziale von Animationsfilmworkshops zu schaffen um dadurch bei der Gestaltung der Workshops zu unterstützen. Infolgedessen kann ein inhaltlich wertvoller Workshop entstehen, von dem die Kinder profitieren.

Diese Arbeit ist in drei große Themenbereiche unterteilt: Der erste Teil behandelt den Rahmen, die Anknüpfungspunkte von Animationsfilmworkshops in der Bildung von Kindern. Animationsfilmworkshops haben viel mit Medienbildung zu tun. Daher wird in diesem Teil der Begriff Medienbildung genauer beleuchtet und die Rolle des Animationsfilmes darin spezifisch verortet. Ebenfalls behandelt dieser Themenbereich die psychologische Entwicklung von Kindern bis zwölf Jahren. Es wird aufgeführt in welcher Altersspanne sie welche Fähigkeiten entwickeln und welches Verständnis sie im Bezug auf Medien durchlaufen. Weiterhin greife ich auf, welchen medialen, künstlerischen und dramaturgischen Anspruch man nach dem Schulkolloquium an Kindern hat, um ein besseres Verständnis zu entwickeln. Im Zuge dessen wird herausgestellt, welche Anforderungen an welche Altersklasse gestellt werden kann. Zum Schluss gehe ich darauf ein, welche Kritik es im Bezug auf digitalen Medien in der Kindheit gibt. Im zweiten Teil spreche ich an, welche Potentiale Animationsfilmworkshops haben und warum diese vermehrt durchgeführt werden. Im dritten Teil möchte ich anhand von recherchierten Beispielen eine Übersicht geben, wie Animationsfilmworkshops gestaltet werden im Bezug auf die Altersklasse, Teilnehmerzahl, Dauer des Workshops, Ziel, Erwartung und Aufgabenstellung.

## 2. Theoretischer Rahmen:

### 2.1 Was ist Medienbildung?

Animationsfilme sowie generell bewegtes Bild sind Medien, die immer mehr Einfluss und Raum in der digitalen Kommunikation bekommen. Nach Ines Müller, Schulleiterin und wichtige Stimme der Medienbildung, war das Bild die erste Art zu kommunizieren (Höhlenbilder in einer Grotte Süd Frankreichs 30.000 v. u. Z.). Nach den ersten Alphabetbildern vor 7000 Jahren als Vorstufe der ersten Schriftfunde, dem Buchdruck als Meilenstein für das geschriebene Wort (1440), brachte die Fotografie (1826) und der Film (1895) das Bild als Kommunikationsform wieder mehr in den Vordergrund: <sup>1</sup>

*„Und es war vor allem der Film, der die Wahrnehmungsprozesse der Menschen veränderte: Fremde Welten wurden sichtbar, Horizonte erweiterten sich, Informationen wurden in einer nie gekannten Weise transportiert und Traumwelten entstanden.“<sup>2</sup>*

Mit der digitalen Revolution sind Bewegtbilder allgegenwärtig geworden. Optimistische Stimmen sprechen von den großen Chancen der Neuen Medien, den Wissens- und Fähigkeitsvorsprung, den die Jugend gegenüber den Alten genießen kann. Auf der anderen Seite befürchten pessimistische Stimmen, dass die Mediatisierung die *Verdummung der Jugend* durch das totale Entertainment und dem rapiden Verfall der menschlichen Urteilskraft hervorbringt. Bewegte Bilder erobern nicht nur die Welt, sondern sie bestimmen auch das Weltbild der Menschen. Medienpädagogen und -pädagoginnen betonen, dass die Aneignung von Medienkompetenz den Jugendlichen helfen könnte, die medialen Herausforderungen zu meistern. Wie diese Medienkompetenz umgesetzt werden kann, ist die wichtigste Fragestellung der Medienbildung. <sup>3</sup>

*„Medienbildung und Medienkompetenz sind fest aneinander geknüpft. Medienkompetenz ist Kulturtechnik geworden, die Medienwissen, Medienbewerten und Medienhandeln umfasst. Nach Baake [Erziehungswissenschaftler und Entwickler des Begriffes der Medienkompetenz] kann*

---

<sup>1</sup> Vgl. **Ines Müller:** Filmbildung in der Schule. Ein filmdidaktisches Konzept für den Unterricht und die Lehrbildung. München: Kopaed. 2012. S. 13.

<sup>2</sup> **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 13.

<sup>3</sup> **Ebd.,** S. 9.

*man Medienkompetenz auch in die vier Bereiche Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und -gestaltung aufteilen.“<sup>4</sup>*

In der Forschung wird unter diesen Punkten folgendes verstanden:

**Medienkritik:** Hiermit ist die Unterscheidungsfähigkeit gemeint die Qualität unterschiedlicher Medienbeiträge zu analysieren sowie auch die Kenntnis darüber wie unterschiedliche Medien eingesetzt werden können.

**Medienkunde:** Darunter wird das Wissen verstanden, mit Medien umzugehen, auch in Bezug auf die technischen Eigenschaften und Funktionsweisen.

**Mediennutzung:** Eine bewusste Entscheidung zu treffen welche Medien für welche Zwecke aktiv genutzt werden können ist damit gemeint.

**Mediengestaltung:** Hier ist die Kreativität sehr wichtig. Medienkompetente Menschen sollen Mediensysteme weiterentwickeln sowie kreativ nutzen und verändern können.<sup>5</sup>

Die Förderung von Medienkompetenz liegt mitten im Wirkungsfeld von Animationsfilmworkshops oder -werkstätten für Kinder. Insbesondere Schulen, die sehr schrift- und intellektorientiert arbeiten, gilt es mit künstlerisch bildorientierten Medien ein Gleichgewicht zu schaffen. Müller meint, dass durch die Reproduzierbarkeit und Verbreitung von (bewegten) Bildern eine Bilderflut einhergeht, der wir nicht entkommen können und der wir nicht gewachsen seien. Werkzeuge zur Interpretation und Analyse von Bildern seien an den Schulen zwar vorhanden, allerdings nur in der Kunst anhand von Kunstwerken, sonst fehlen diese für die Aufbereitung der Interpretation und Analyse von (bewegten) Bildern. Gerade das bewegte Bild, also Filmbild ist mit seiner enormen Wirkungskraft jedoch besonders wichtig. Es kann stark emotionalisieren und gleichzeitig einen objektiven und beobachtenden Blickwinkel geben. Damit wird dem Film nicht nur als Kunstform zu wenig Wertschätzung gegeben, auch als Bild-Kommunikation und Bild-Medium scheint der Film auf Skepsis zu treffen. Grundlage für Bildung ist immer noch das geschriebene und gesprochene Wort.<sup>6</sup> Müller beruft sich auf die Worte von Doelker:

---

<sup>4</sup> **Marina Grütze:** Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops in der Sekundarstufe I. Eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an allgemeinbildenden Schulen. (pdf-Datei, 2014). Internet: [https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina\\_Kulturelle\\_Bildung\\_am\\_Beispiel\\_eines\\_Trickfilm-Workshops.pdf](https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina_Kulturelle_Bildung_am_Beispiel_eines_Trickfilm-Workshops.pdf) (GruetzeMarina\_Kulturelle\_Bildung\_am\_Beispiel\_eines\_Trickfilm-Workshops.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 11:51 MEZ) S.4.

<sup>5</sup> **Dieter Baacke:** Über Medienkompetenz. <https://vimeo.com/242935944> (Zugriff am 11.08.2013, 21:53 MEZ).

<sup>6</sup> **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 14.

*„Denn wenn die Schule einseitig nur zum Lesen von gedruckten Texten befähigt, werden die zukünftigen Bürgerinnen und Bürger, die sich ausschließlich aus den elektronischen Medien informieren, nicht für deren adäquate Nutzung qualifiziert sein.“<sup>7</sup>*

Müller warnt vor der einseitigen Nutzung von Medien, welche die Fähigkeit, ein Urteil zu bilden, infrage stellt. Da das Ziel der Schule sei, mündige Bürger mit entsprechenden Handlungskompetenzen auszubilden, liege eine Integration aller Medien nahe.<sup>8</sup>

*„Film ist die Sprache der Zukunft, wenn wir unsere Kinder mit der Fähigkeit ausstatten, Bilder zu dechiffrieren und selber bewußt Bilder zu produzieren, Bildfolgen zu lesen und analysieren zu können, dann geben wir ihnen damit gleichzeitig die Möglichkeit, zu verstehen, was diese von Bildern dominierte Welt mit ihnen anstellt, und wie sie das verarbeiten und darauf reagieren können.“<sup>9</sup>*

Somit gibt Müller besonders den filmischen Medien einen hohen Stellenwert in der Medienkompetenz. Für die Gestaltung eines Workshops ist es besonders wichtig die Bedeutung und Verantwortung zu kennen, die damit einhergeht Kinder mit Filmbildung (Animationsfilmworkshops) vertraut zu machen.<sup>10</sup> Ganz konkret kann durch aktive Mediengestaltung das selbstständige Lernen, das eigene Denken und der Selbsta Ausdruck gefördert werden.<sup>11</sup> Jedes Medienprodukt verlangt die intensive Auseinandersetzung mit einem Thema und muss auf das Wesentliche reduziert werden für die Umsetzung im Film. Es werden filmische Erzählformen und Techniken sowie ein Verständnis für Symbole und tiefer Bildsprache erlernt. Ebenfalls entwickelt sich ein qualitativ feinerer Sinn für Medien dieser Art. Das Mediengestalten hilft, ein Bewusstsein für die Intention des Filmemachers oder Filmemacherin zu entwickeln. Aus dem Blickwinkel der Interessen des Produzenten bzw. der Produzentin zu sehen und zu erkennen, welche Wirkungen dadurch erzeugt werden können. Dies ist von großer Bedeutung für die Medienkompetenz. Zu guter Letzt führt die Veröffentlichung des Produktes wiederum zu einer Positionierung der eigenen Meinung, Reflexion und Diskussion.<sup>12</sup> All diese Aspekte schaffen im Großen und Ganzen Medienkompetenz und fördern Kinder und Jugendliche, mit den Herausforderungen umzugehen.

---

<sup>7</sup> **Christian Doelker:** Sehen ist mehr als sehen. Eine Grammatik des Bilder Lesens. In: Doelker, Ch. / Geschwendtner-Wölfl, R. / Kürzer, K. (Hrsg.): Sehen ist lernbar. Beiträge zur visuellen Alphabetisierung. Oberentfelden / Aarau: Sauerländer. 2003. S.12.

<sup>8</sup> **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 14.

<sup>9</sup> **W. Wenders:** O.T. Nicht veröffentlichter Vortrag der Gemischten Kommission der Kultusministerkonferenz am 4. Mai 2010. S. 7.

<sup>10</sup> Vgl. **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 14.

<sup>11</sup> **Horst Niesyto:** Handlungsorientierte Medienarbeit. (pdf-Datei, Preprint-Version 2010). Internet: [https://horst-niesyto.de/wp-content/uploads/2020/09/2010\\_Niesyto\\_Handlungsorientierte\\_Medienarbeit.pdf](https://horst-niesyto.de/wp-content/uploads/2020/09/2010_Niesyto_Handlungsorientierte_Medienarbeit.pdf) (2010\_Niesyto\_Handlungsorientierte\_Medienarbeit (Zugriff: 20.06.2023, 20:15 MEZ) S.1.

<sup>12</sup> **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 19.



*„Medienkompetenz gilt inzwischen als eine der wesentlichen Kulturtechniken, die für die Erschließung der Welt und Herausbildung der eigenen Identität ebenso von Bedeutung ist wie die Steigerung der Wahrnehmungs- und Erkenntnisfähigkeit in Bezug auf die sinnliche Welt.“<sup>13</sup>*

Was Animationsfilm nun genau für ein Alleinstellungsmerkmal in der Medienbildung hat, möchte ich im folgenden Kapitel vertiefen.

## 2.2 Bedeutung von Animation in der Medienbildung

Was genau hat der Animationsfilm für eine Bedeutung in der Medienkompetenz und wie grenzt sie sich vom Realfilm ab? In meiner Recherche dazu haben sich vier grobe Aussagen herauskristallisiert. Zum einen ist der Animationsfilm ein großer Teil kindlichen Alltags. Laut der KIM-Studie ist Fernsehen immer noch die häufigste Freizeitbeschäftigung der Kinder. 70 Prozent sehen fast jeden Tag fern. Sechs von zehn fernsehenden Kindern haben einen Lieblingsfernsehsender- hier steht der Kinderkanal (KiKA) auf dem ersten Platz.<sup>14</sup> Die Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg gibt an, dass über die Hälfte aller Sendungen bei KIKa und Super-RTL animiert sind oder zumindest teilweise Animationen enthalten.<sup>15</sup> Kinder lieben die Figuren und die Art und Weise, wie sie zum Leben erweckt werden. Trickfilm in die Medienbildung von Kindern einfließen zu lassen liegt dementsprechend nahe. Auch die Stuttgarter Kinderfilmtage meinen ähnliches:

*„Animation ist im Alltag von Kindern dauerpräsent: Trickfilme und -serien bestimmen einen Großteil des Kinderfernsehens. Der Anteil von Animationsfilmen im Kinoprogramm nimmt beständig zu. Die Werbung arbeitet vielseitig mit den Mitteln des Trickfilms und Computerspiele basieren auf Animationstechnik. Charaktere aus Trickfilmen und -serien wandern crossmedial in Kindermagazine, Kinder- und Bilderbücher, PC-Spiele und allerlei kinderrelevante Merchandising-Produkte von Ansteckern bis Zahnbürstenbechern. (...) Trickfilme und -serien stellen einen wichtigen Faktor bei der*

---

<sup>13</sup> **Ebd.**, S.19.

<sup>14</sup> Vgl. **Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:** KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. (pdf-Datei, 2022). Internet: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022\\_web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_web_final.pdf) (KIM-Studie2022\_website\_final.pdf (Zugriff: 06.07.2023, 15:51 MEZ) S. 87.

<sup>15</sup> Vgl. **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere\\_Trick\\_Seminar2015.pdf](https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere_Trick_Seminar2015.pdf) (Broschuere\_Trick\_Seminar2015.pdf (Zugriff: 02.07.2023, 20:16 MEZ) S.10.

*Mediensozialisation von Kindern dar und eignen sich daher zur medienpädagogischen Thematisierung besonders gut.“<sup>16</sup>*

Des Weiteren haben Animationsfilme Eigenschaften und Alleinstellungsmerkmale gegenüber dem Realfilm und anderen Medien: Allgemein bekannt ist, dass Animationsfilme mehr als nur die Realität darstellen können. Sie können Vorstellungen, Gefühle und Gedanken visualisieren und damit ist das Medium sehr dafür geeignet, die Fantasie der Kinder lebendig werden zu lassen.

*„Trickfilme entsprechen dem magischen „alles-ist-möglich“-Weltbild von Kindern. Sie können durch ihre technischen und künstlerischen Möglichkeiten besonders gut märchenhafte und fantastische Geschichten erzählen. Aufgrund ihrer offensichtlichen Künstlichkeit werden sie von Kindern schneller als fiktiver Raum zum Geschichtenerzählen akzeptiert und von der realen Umwelt getrennt erlebt.“<sup>17</sup>*

Auch bildet Trickfilm eine Brücke zwischen der analogen, künstlerischen Ebene und der technischen- und digitalen: Julia Kernbach, die Medienbildung an den Waldorfschulen lehrt, stellt heraus, dass Medienkompetenz als Prozess auf dem Weg zur Reife betrachtet werden sollte. Dieser Prozess muss mit analogen Medien wie Text, Bildern und Symbolen sowie anderen künstlerischen Medien beginnen. Die ersten Schritte zu Medienkompetenz werden weitgehend in medienfreiem Umfeld gelernt. Hierbei sind zunächst physische und taktile Erfahrungen der Schwerpunkt. Die Stop-Motion Filmtechnik umfasst sowohl analoge als auch digitale Medienausbildung, sodass diese Technik besonders für den Übergang von der analogen zur digitalen Medienarbeit geeignet ist. Dies kann kein anderes Medium so gut. Animationsfilme zu produzieren kann man mit jüngeren Kindern (ab der sechsten Klasse) aber auch mit Jugendlichen (ab der achten Klasse) machen. Die Themen, die Komplexität der Geschichte, die Materialien und Techniken können dafür einfach angepasst werden.<sup>18</sup>

*„Außerdem bietet die Arbeit mit Trickfilmen neben der theoretischen Ebene auch die Integration von praktischen Elementen. In Form von Bastelaktivitäten, wie z.B. Daumenkinos, können Kinder Bilder selbst in Bewegung setzen und einfache Animationsprinzipien kennenlernen und erleben. So können ihnen technische Kompetenzen spielerisch vermittelt und eine Auseinandersetzung mit ihren Medienwelten ermöglicht werden. Diese Eigenschaften machen den Trickfilm zu einem interessanten*

---

<sup>16</sup> **Stuttgarter Kinderfilmtage:** Medienpädagogisches Arbeitsblatt zum Film „Eleanors Geheimnis“. (pdf-Datei, 2023). Internet: [https://www.stuttgarter-kinderfilmtage.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E\\_kinderfilmtage\\_stu/Begleitmaterial\\_Unterricht/ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf](https://www.stuttgarter-kinderfilmtage.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E_kinderfilmtage_stu/Begleitmaterial_Unterricht/ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf) (ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf (Zugriff: 27.07.2023, 17:42 MEZ) S. 1.

<sup>17</sup> **Ebd.**, S. 1.

<sup>18</sup> Vgl. **Julia Kernbach:** Aktive Medienbildung im Unterricht am Beispiel der Stop-Motion Animationsfilmtechnik.(www-Seite, Stand: 2019). Internet:<https://www.waldorf-resources.org/de/unterricht-detail/aktive-medienbildung-im-unterricht-am-beispiel-der-stop-motion-animationsfilmtechnik> (Zugriff am 27.07.2023).

*Analyseobjekt für eine aktive Filmbildung, durch die junge Menschen zu bewussten und kompetenten Mediennutzern ausgebildet werden sollen.“<sup>19</sup>*

Hinzuzufügen ist, dass sich die Arbeit mit Animationsfilm auch mit einfachen Mitteln umsetzen lässt: Beispielsweise lassen sich Wunderscheiben als auch Daumenkinos mit relativ einfachen Mitteln herstellen.

*„Um mit einer sehr praktischen Anmerkung zu schließen: Ein Stop-Motion-Animationsfilm erfordert kein Medienlabor - dies kann in jedem Klassenzimmer erfolgen.“<sup>20</sup>*

## 2.3 Entwicklungspsychologie & Medienverständnis im Alter von 0-12 Jahren

Für die Entwicklung eines Animationsworkshops ist es wichtig zu verstehen, welches Medienverständnis Kinder in den jeweiligen Altersabschnitten haben. Anhand dieses Wissens könnte man altersgerechte Strategien, Aufgaben und Ziele ableiten und ein besseres Verständnis für die Kinder entwickeln. Wegener definiert Kindheit als Phase von Geburt bis Pubertät (zwölf Jahre). Dies ist ein großer Lebensabschnitt mit rasch aufeinander folgenden Entwicklungsstufen. Dabei kann die Kindheit anhand der motorischen, kognitiven und emotionalen Entwicklung weiter unterteilt werden. Zu berücksichtigen ist, dass dies nur ein grobes Schema aufzeigt. Jedes Kind ist einzigartig und die individuelle Entwicklung kann natürlich abweichen.<sup>21</sup> Wie Kinder Medien verstehen und gebrauchen, lässt sich nicht pauschalisieren, jedoch gibt es ein paar Parameter, anhand derer eine grobe Orientierung geschaffen werden kann: Charakteristische Entwicklungsstufen, Themen, die Kinder in Medien suchen und die vorherige Erfahrung mit Medien durch ihr Umfeld.

Das bekannteste Modell zur geistigen Entwicklung hat der Psychologe Jean Piaget zu Beginn des 20. Jahrhunderts vorgelegt. Es ist anzunehmen, dass sich die Altersstufen in der Zwischenzeit etwas verschoben haben, da Kinder in ihrer Entwicklung heute wesentlich schneller voranschreiten. Auch wird kritisiert, dass Piaget die sozialen und kulturellen Rahmenbedingungen nicht miteingeschlossen hat und damit die Umwelteinflüsse unterschätzt. Jedoch legen seine Forschungsarbeiten einen fundamentalen Grundstein für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der kognitiven Entwicklung des Kindes. Piaget formulierte vier Stufen der Intelligenzentwicklung:

---

<sup>19</sup> **Stuttgarter Kinderfilmtage:** Medienpädagogisches Arbeitsblatt zum Film „Eleanors Geheimnis“. S. 1.

<sup>20</sup> **Kernbach:** Aktive Medienbildung im Unterricht am Beispiel der Stop-Motion Animationsfilmtechnik. (Zugriff am 27.07.2023).

<sup>21</sup> Vgl. **Claudia Wegener:** Aufwachsen mit Medien. Wiesbaden: Springer Fachmedien. 2016. S. 51-54.

Die Entwicklung zwischen **null und zwei Jahren** kann als *sensomotorische Phase* bezeichnet werden, in der Kinder die eigenen Sinne kennenlernen, erste Bewegungen machen (hauptsächlich Reflexe wie Saugen, Schlucken und Greifen). Sie lernen, dass ihre Tätigkeit eine Auswirkung hat. Dies nennt er auch Ursache - Wirkung - Prinzipien.

Von **zwei bis sieben Jahren** wird die *prä-operationale Phase* genannt, der kindliche Egozentrismus. Das Kind kann sich nun gezielt bewegen. Es muss Dinge nicht mehr ausprobieren, um zu wissen, welches Ergebnis dadurch erreicht wird, jedoch projiziert es die eigene Perspektive auf alles in der Umgebung. Es kann nicht zwischen eigener und fremder Wahrnehmung unterscheiden. Dementsprechend gibt das Kind jedem Ding eine Seele. Alles ist belebt. Dies findet sich auch in der Medienwelt wieder: *Timmy, das U-Boot, Rudi, der sprechende Koffer oder Spongebob Schwammkopf*. Auch werden Assoziationen genutzt, um Kindern etwas beizubringen (z. B. so mögen sich Wasser und Öl einfach nicht, weil sie sich nicht mischen). Das Verständnis wird dadurch erleichtert.

Im Alter von **sieben bis zwölf Jahren** findet die *konkret-operationale Phase* statt, in der das in erster Linie Kind lernt, die Perspektive Dritter einzunehmen und versteht, dass Mitmenschen auch anders fühlen und handeln können als es selbst. Es lernt logisch zu denken, kann Gegenstände in Kategorien teilen und über Dinge sprechen, die es nicht sieht. Jedoch kommen die Gedanken aus dem erfahrenden, Realen und es kann noch nicht abstrahieren und hypothetisch logisch Denken.

**Ab dem zwölften Lebensjahr** entwickelt sich die *formale-operationale Phase*. Das Kind kann sich vom eigenen Denken abgrenzen und Hypothesen von Ereignissen formulieren. Dementsprechend kann es nun abstrakt denken. Es hat alles gelernt, um die Umwelt bewusst wahrzunehmen. Hier nimmt auch die Entwicklung der eigenen Identität stark zu.<sup>22</sup>

Claudia Wegener verweist nun auf den Erziehungswissenschaftler Dieter Spanhel, welcher sich mit der Bedeutung der Medien für die Kindheitsphasen beschäftigt hat und dessen Forschung an die Erkenntnisse von Piaget anknüpft.

**Von Null bis sechs** Monaten haben Medien keine Bedeutung für Babys - sie reagieren aber auf Medien im Außen. Sie nehmen Licht und Geräusche wahr. Es spielt für sie aber keine große Rolle, woher etwas kommt und was das ist. Ab 6 Monaten nehmen Kinder Medien eher als interaktive Dinge wahr, versuchen jedoch abgefilmte Objekte mit ihren Fingern herauszuholen.

**Ab einem Jahr** deuten Kinder auf die Objekte wie auf Bilder, sie verstehen, dass dies ein Abbild ist. Das Kind lernt auch, welche Handlung zu welcher Reaktion führt (z. B. Butterbrotstückchen auf den Boden werfen führt dazu, dass Eltern diese wieder aufsammeln).

---

<sup>22</sup> **Wegener:** Aufwachsen mit Medien. S. 55, S. 64.

Es gibt auch medienorientierte Spielzeuge für Kinder wie von der Firma Ravensburger *Mein erstes Smart-Fon* für Babies ab neun Monaten. VTech entwickelte in Anlehnung an ein Tablet/PC ein *BAby pet* für Kinder ab neun Monaten. *Fisher-Price Lernspaß Fernbedienung* ab sechs Monaten spielt auf Knopfdruck Töne, Lieder und Worte. Es geht in erster Linie um Ursache-Wirkungs-Spiele, jedoch werden die Kinder ein Stück weit in den Medienalltag eingeweiht, durch diese symbolische Nachahmung.

Um Medieninhalte wirklich zu verstehen, also eine repräsentative Einsicht zu entwickeln, müssen Kinder lernen, dass Medien Dinge aus der Realität repräsentieren. Zum Medienverstehen ist es sehr wichtig die digitale virtuelle Welt von der Realität auseinanderhalten zu können. Sie besitzen noch keine repräsentative Einsicht wenn man ein Spielzeug vor einer Fensterscheibe versteckt und Kinder ebenfalls nach dem Spielzeug suchen, wenn jemand das Spielzeug in einem Video versteckt. In der realen Welt zu interagieren schließt viel besser an ihren Bildungsstand an. Wie sinnvoll es ist, Kinder unter zwei Jahren durch Medien bilden zu wollen, ist umstritten und die Autorin lässt dies offen.

**Ab ein bis zwei Jahren** entwickelt das Kind Mitgefühl und Abgrenzungsvermögen, um sich in Medien Figuren hineinzusetzen und sie gleichzeitig als von sich distanzierte Geschichten wahrzunehmen. Weiterhin bevorzugen jüngere Kinder gradlinigere Charaktere, die bereits gut oder böse aussehen. Ebenfalls ist hier das Kindchenschema stark vertreten: großer Kopf, ausgeprägte Stirn, große Augen, Stupsnase, ohne viel Detail.

Zwischen **Vier bis Fünfzehn Jahren** entwickeln die Kinder aus der egozentrischen Wahrnehmung eine differenzierte Fähigkeit, die Perspektive Dritter einzunehmen. Z. B. schauen ältere Kinder somit gerne Detektivgeschichten wie die Drei Fragezeichen mit unklaren Antagonisten und vielen Repräsentanten unterschiedlicher Emotionen. Auch die filmische Gestaltung (z. B. Einstellungsgrößen, Schnitt, Licht und Farbgebung) wird besser verstanden: Parallelmontagen verstehen Kinder von vier Jahren nicht, Kinder von zehn Jahren schon. Rückblenden verstehen sechsjährige Kinder nicht so gut wie zehnjährige. Kinder ab vier Jahren sind für gradlinig chronologische Filme zu haben (eindimensionale Erzählweise).<sup>23</sup>

Wegener verweist nun auf Ben Bachmair, Michael Charlton und Klaus Neumann-Braun, deren Ansatz sich auf die Lebensthemen der Kinder bezieht und die Wirkung dieser auf den Medienkonsum. Dies lässt sich erkennen basierend auf ihren Handlungen z. B. Was sie Spielen, welche Geschichten sie erzählen, welche Bilder sie malen.

**Kleinkindalter** - Die Verlustangst und die Ablösung von den Eltern wird zur Herausforderung. In dieser Zeit haben Kinder große Sympathie zu Helden und Heldinnen,

---

<sup>23</sup> **Ebd.**, S. 56-64.

die stark und unabhängig sind. Oder Heldenreisen, in denen der Protagonist oder die Protagonistin auf eine Abenteuerreise geht, um danach erfahrener wieder herausfindet.

**Jugendliche** - Die Themen Freundschaft, familiär unabhängige Bindungen sowie Konfliktlösungen werden interessant. Die Geschlechterrolle, partnerschaftliche und erste erotische Beziehungen werden aufgegriffen und verarbeitet. Das Fantasieren nach einer bestimmten berühmten Persönlichkeit und die Vorstellung von intimer Verbindung zu der Person nennt man auch parasoziale Beziehungen.<sup>24</sup>

Ivette Widmann Professorin für künstlerische Praxis mit dem Schwerpunkt Malerei und Grafik hat ein Konzept speziell für Animationsfilme in der Jahrgangsstufe fünf bis sechs kreiert und sich dabei speziell auf das Basiscurriculum der Medienbildung bezogen. Dies ist ebenfalls eine gute Quelle, um zur Entwicklung von Kindern im Alter von sechs bis ca. sechzehn einen Überblick zu erhalten.<sup>25</sup> Da Animationsfilm nicht nur Fähigkeiten der Medienkompetenz anspricht, sondern auch die der Kunst und Dramaturgie, fasse ich in den folgenden Abschnitten das Basiscurriculum zur Medienerziehung sowie die Lehrpläne aus Brandenburg und Berlin im Fach Kunst und Deutsch zusammen. Zuerst gebe ich hier einen Überblick über die Ziele der Medienerziehung in der Grundschule und weiterführenden Schule anhand der Lehrpläne für Sachsen. Da dies eins der wenigen Bundesländer ist, welches verbindliche Curricula zur Medienbildung veröffentlicht und durchgesetzt hat. Weitere Bundesländer sind Sachsen-Anhalt, Thüringen und Mecklenburg-Vorpommern.<sup>26</sup> Diese Dokumente wurden alle im Jahr 2004 vom sächsischen Staatsministerium für Kultus herausgegeben.

Die Medienerziehung wird hier in vier Teile geteilt. Medien auswählen und nutzen, Medien gestalten und verbreiten, Mediengestaltung verstehen und bewerten und Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten.

---

<sup>24</sup> **Ebd.**, S. 69-71.

<sup>25</sup> **Ivette Widmann:** STOP-MOTION-FILME IM KUNSTUNTERRICHT IN DER GRUNDSCHULE. (pdf-Datei, 2021). Internet:[https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil\\_B/Medienbildung/Materialien/Medienbildung/Bausteine/Kunst\\_GS\\_Stop\\_Motion\\_Widmann.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil_B/Medienbildung/Materialien/Medienbildung/Bausteine/Kunst_GS_Stop_Motion_Widmann.pdf) (Kunst\_GS\_Stop\_Motion\_Widmann.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 17:30 MEZ) S. 1.

<sup>26</sup> **Dr. Frank Wetterich; Martin Burghart; Norbert Rave:** Medienbildung an deutschen Schulen Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft. (pdf-Datei, 2014). Internet:([https://initiated21.de/uploads/03\\_Studien-Publikationen/Medienbildung-an-deutschen-Schulen/d21-medienbildung-DE.pdf](https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/Medienbildung-an-deutschen-Schulen/d21-medienbildung-DE.pdf)) (d21-medienbildung-DE.pdf (Zugriff: 24.07.2023, 18:53 MEZ) S.59.

<b>Fach</b>	<b>Themen</b>	<b>Grundschule 6-10 Jahre</b>	<b>Weiterführende Schule 11-16</b>
<b>Curriculare Medienbildung (Sachsen)</b>	<b>Medien auswählen und nutzen</b>	<i>Handlungsmöglichkeiten von Medienangeboten und nicht medialer Angebote zu kennen und diese für die eigenen Bedürfnisse wie erwerben von Fähigkeiten zu nutzen.</i>	<i>Die Besonderheiten der verschiedenen Medien noch tiefer zu verstehen und die Wirkung dieser Funktionen auch zu deuten. Den Unterschied zu lernen zwischen medialen und nicht-medialen Handlungsmöglichkeiten.</i>
	<b>Medien gestalten und verbreiten</b>	<i>Erste Erfahrungen mit Mediengestaltung besonders im Bezug auf das Gestalten und Präsentieren von Medienbeiträgen, Foto - Hör und Informationsbeiträge sowie erste Druck-Erzeugnisse sammeln.</i>	<i>Die Möglichkeiten werden erweitert, sich medial auszudrücken im Hinblick auf die traditionellen Medien Bilder,/Fotografien, Druck, Hör- und Videobeiträge. Einführung in computerbasierter Medienbeiträge, wie eine Webseite erstellen (Hypertext lernen). Analyse von Medienbeiträgen und das Bewusste anwenden dieser Gestaltungsmerkmale.</i>
	<b>Mediengestaltung verstehen und bewerten</b>	<i>Durch das Gestalten der Medien werden Kenntnisse zu Gestaltungsmittel von Schrift, Bild und Ton angeeignet. Ein Einblick und Erkundung von Darstellungsmöglichkeiten und Gestaltungstechniken wird ermöglicht.</i>	<i>Vertiefung dieser Kenntnisse zu Mediengestaltungsmitteln von Schrift, Bild und Ton sowie Grafik, Film, Zeichentrick, Animation, Kamertechnik und Filmmontage. Kinder lernen ebenfalls über Gestaltungsabsichten wie Information, Aufklärung, Propaganda und Werbung</i>
	<b>Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten</b>	<i>Medieneinflüsse auf Gefühle, Vorstellungen und Verhaltensweisen verstehen. Das Aussprechen von medienbeeinflussten Vorstellungen und Gefühlen und das Aneignen von Fähigkeiten, Realität und Fiktion zu unterscheiden.</i>	<i>Kenntnisse zu Wertorientierung, Moralvorstellungen und Lebensgewohnheiten und welche Einflüsse die Medien darauf haben. Zudem differenziert sich das Erkennen und Beurteilen auf ökonomische, rechtliche und personelle sowie politische und institutionelle Bedingungen der Medienproduktion und Verbreitung</i>

**Tabelle 1.** - Basiscurriculum zur Medienerziehung: Vgl. Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus (Hrsg): Reform der sächsischen Lehrpläne: Eckwerte zur Medienerziehung. Dresden: 2004, S. 3.

Da im Produzieren von Animationsfilmen ebenfalls künstlerische und dramaturgische Fähigkeiten wichtig sind, kann es hilfreich sein zu wissen, welches Niveau von Kindern in der Schule im den jeweiligen Fähigkeiten erwartet wird. Hiermit gebe ich eine kleine Übersicht über das Niveau in Berlin und Brandenburg zu den Fächern Kunst und Deutsch. Das Fach Kunst wird hier in drei Teile geteilt: Wahrnehmen, Gestalten und Reflektieren. Es geht hier um einen groben Überblick von Grundschule und weiterführender Schule. Ich orientiere mich an dem Niveau der Gymnasien, um das gesamte Spektrum aufzuzeigen.

<b>Fach</b>	<b>Themen</b>	<b>Grundschule 6-10 Jahre</b>	<b>Weiterführende Schule 11-16</b>
<b>Lehrplan Kunst (Berlin, Brandenburg)</b>	<b>Wahrnehmen</b>	<i>Sinnliches Erkunden, Beschreiben und Unterscheiden von Materialien, Techniken und Werkzeuge. Diese ebenfalls für das eigene Vorhaben auswählen zu können. Die eigenen Empfindungen gegenüber Kunstwerken äußern können.</i>	<i>Tieferes, analytisches Verständnis für Materialien, Techniken und Werkzeuge. Diese selbstständig zu recherchieren und zu nutzen. Kunstwerke als Impuls verwenden, Materialien zu kombinieren, um neue Denkmöglichkeiten zu schaffen. Kunstwerke und ästhetische Phänomene als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen lernen.</i>
	<b>Gestalten</b>	<i>Das Erproben und absichtsvolles Umsetzen von Gestaltungsprozesse mit Materialien, Techniken und Werkzeuge. Diese Techniken erweitern durch das Verfremden und neu zu inszenieren. Die selbstständige Umsetzung in einem Team und auch zu Hause.</i>	<i>Die zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten werden gezielt erweitert. Das Organisieren, Planen, Anwenden bis zum Präsentieren wird beherrscht. Den Gestaltungsprozess von der Idee bis zur Umsetzung darzustellen, zu dokumentieren und zu vermitteln, wird verlangt.</i>
	<b>Reflektieren</b>	<i>Die ästhetischen Wahrnehmungen mitteilen und kommentieren. Die Ergebnisse zeigen, vorstellen in einer Präsentationsform. Eigene künstlerische Entscheidungsschritte mit anderen vergleichen.</i>	<i>Jeden Schritt von Recherche sowie Materialauswahl und weitere gestalterische Entscheidungen werden beurteilt und begründet. Die eigene ästhetische Sicht auf Kunstwerke und Phänomene darzustellen und künstlerische Werke zu diskutieren, zu deuten und kriteriengeleitet zu beurteilen, wird erwartet.</i>

**Tabelle 2.** - Lehrplan Fach Kunst: Vgl. **Bildungsserver Berlin Brandenburg:** Teil C Kunst. Jahrgangsstufen 1 – 10. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_C\\_Kunst\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Kunst_2015_11_10_WEB.pdf) (Teil\_C\_Kunst\_2015\_11\_10\_WEB.pdf (Zugriff: 22.07.2023, 18:05 MEZ) S. 13-17.

Im Bezug auf den Lehrplan für das Fach Deutsch werde ich die Entwicklungsstufen und Erwartungen nur grob beschreiben und meinen Schwerpunkt auf die Kompetenzen beziehen, die auch in Animationsworkshops genutzt werden und zwar das literarische Verständnis.



Fach	Themen	Grundschule 6-10 Jahre	Weiterführende Schule 11-16
Lehrplan Deutsch (Berlin, Brandenburg)	<b>Lesen, Schreiben &amp; Sprechen</b>	<i>Lesen, Schreiben und sich mündlich artikulieren lernen.</i>	<i>Die Anwendung der gesamten Grammatik und flüssiges Schreiben. Lesestrategien und Textverständnis, Sprachbewusstheit und sprachbewusst handeln.</i>
	<b>Literarisches/ Dramaturgisches Verständnis</b>	<i>Figuren und Orte literarischer Texte zu benennen und zu beschreiben wird erwartet. Am Ende auch Empathie für die Figur zu entwickeln, ihr Handeln, Stimmung und Wesensmerkmale zu beschreiben und Beziehungen zwischen den Figuren zu veranschaulichen. Darunter den Text mit eigenen Erfahrungen zu vergleichen.</i>	<i>Vertiefte Perspektiven von Figuren einzunehmen, Figurenkonstellationen zu analysieren und zwischen Erzählperspektiven zu unterscheiden, wird erwartet. Die Wirkung von Gestaltungsmitteln zu verstehen, handlungsbasierte Konflikt- und Figuren Entwicklungen zu beschreiben, wird gelernt. Das Ziel ist, den Text in Zusammenhang der Entstehungszeit der historisch, politisch und kulturellen Situation und des Lebens des Autors/Autorin zu sehen.</i>

**Tabelle 3.** Lehrplan Fach Deutsch: Vgl. **Bildungsserver Berlin Brandenburg:** Teil C Deutsch. Jahrgangsstufen 1 – 10. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_C\\_Deutsch\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Deutsch_2015_11_10_WEB.pdf) (Teil\_C\_Deutsch\_2015\_11\_10\_WEB.pdf (Zugriff: 22.07.2023, 18:05 MEZ) S. 17-21.

**Fazit:** Wenn ich das gesammelte Wissen nun auf Kinderworkshops beziehe, könnten folgende Tendenzen daraus hervorgehen: Kinder unter drei Jahren sollten meiner Meinung nach ihre Erfahrungen in der analogen Realität machen. Nach Wegeners Interpretation des Medienverständnisses von Dieter Spanhel sehen Kinder digitale Medien noch nicht als Repräsentation der Realität. Jedoch könnte man ihre sensomotorischen Fähigkeiten fördern, da diese nach Piaget Mittelpunkt ihrer Entwicklungsphase sind, z. B. beim Malen von Bildern, basteln oder kneten. Auch könnten sie ihre eigene Fantasie erkunden und durch den Animismus, (jedes Objekt lebt), gebastelten, gemalten, existierenden Gegenständen durch das Spiel Leben einhauchen.

Kinderworkshops von **vier bis sieben Jahren:** Die Erläuterungen von Wegener haben gezeigt, dass ab dem vierten Lebensjahr der Übergang zu den digitalen Medien sanft beginnen darf, Da Kinder nun langsam anfangen, zwischen Realität und repräsentativen Medien zu differenzieren. Hier könnte man die digitalen Medien mithilfe analoger Mittel veranschaulichen z.B. durch Wunderscheiben und Daumenkinos. Zudem kann auch eine selbstgebastelte Figur in einem kleinen Set durch einen kleinen Trickfilm spielerisch bewegt werden.

Kinderworkshops von **sieben bis zwölf Jahren:** In diesem Lebensabschnitt können sich Kinder langsam an den Animationsfilm herantasten, da sie bereits die Perspektive Dritter

einnehmen können und Empathie entwickelt haben. Teamarbeit kann in dieser Entwicklungsphase erwartet werden. Auch das selbstständige Arbeiten ist möglich, denn Kinder haben gelernt, logisch zu denken und aus den eigenen Erfahrungen heraus zu agieren und Geschichten kreieren zu können. Zu den einzelnen Materialien und Techniken ist es sinnvoll besonders viele Beispiele zu geben, da die Kinder nach Tabelle 2. noch nicht so viele Erfahrungen mit Materialien und ihrer Wirkung haben. Zwar haben Kinder im Alter von zehn Jahren schon ein Verständnis für komplexere filmische Erzählweisen, jedoch kann ich aus eigener Erfahrung sagen, dass diese Komplexität aus eigener Kraft zu gestalten noch mal etwas anderes ist als diese nur als passiver Zuschauer oder Zuschauerin zu verstehen. Infolgedessen könnte es sinnvoll sein die Kinder eher lineare Geschichten kreieren zu lassen oder sie einfach mit verschiedenen Materialien experimentieren zu lassen. Wenn man ein Thema vorgeben mag, könnte man nach Bachmair, Charlton und Neumann-Braunwarum das jeweilige Lebensthema Verlustangst und Ablösung von den Eltern aufgreifen.

**Kinderworkshops ab zwölf Jahren:** Nach Tabelle 2. ist es sinnvoll den Kindern in der Gestaltung des Workshops mehr Freiheiten zukommen lassen, da sie bereits einige künstlerische Techniken und Materialien an der Hand haben und dazu eigene Entscheidungen treffen und diese auch begründen können. Das Modell von Piaget und Tabelle 3. zeigt, dass Kinder in sich in komplexeren Gruppenstrukturen organisieren können, da sie sich klar artikulieren und ein hypothetisches logisches Denken entwickelt haben. Somit fällt es ihnen leichter produktiv zusammenzuarbeiten und größere Animationsfilmprojekte zu produzieren. Man kann ihnen Anregung zu komplexeren Erzähltechniken geben. Die Geschichte kann schon klar dramaturgisch aufgebaut sein und ausgearbeitete Figuren beinhalten, da die Jugendlichen nach Spanhel die Fähigkeit haben, komplexere Figurenkonstellationen zu verstehen. Wenn man ein Thema vorgeben mag, kann man sich auf ihr Lebensthema berufen: Freundschaft, familiär unabhängige Bildungen und Konfliktlösungen. Das eigene Lebensthema als Film aufzugreifen kann beispielsweise eine spannende Wirkung haben. Im fortgeschrittenen Alter könnte man zudem darüber nachdenken, einen krischen Film zu gestalten. Den Kindern differenzierter zu helfen, ihre eigenen Gedanken in einem Film aufzugreifen, da sich die Identität in dieser Zeit stark entwickelt. Außerdem kann ihnen die Möglichkeit gegeben werden durch aktives Gestalten und Reflektieren die Wirkung von Manipulation und Beeinflussung von Filmen zu verstehen.

## 2.4 Kritik - Berührung digitaler Medien in kindlicher Entwicklungsstufe

Die Recherche zur kindlichen Entwicklung deckte nicht nur Positives im Bezug auf digitale Medien auf. Es ist wichtig, an diesem Punkt auch die negativen Punkte zu beachten. Besondere Kritik gab es in den Grundsätzen der Waldorfpädagogik. Sie legt die höchste

Priorität in der Persönlichkeitsstärkung des Kindes und sieht in digitalen Medien nicht nur eine Chance, sondern auch die Risiken. Beide Seiten zu berücksichtigen und z. B. Medien(sucht) -Prävention (genauer: Gesundheitsförderung im Sinne einer Vorbeugung gegen die Folgen problematischer Bildschirmmediennutzung) als eines der Ziele anzugehen sei wichtig. Jedoch herrsche viel Uneinigkeit in der Forschung, Politik und Praxis über vielversprechende Wege der Prävention von Risiken. Medienkompetenzförderung ist auch für die Waldorfpädagogik sehr wichtig, um den Kindern ein tiefes technisches und soziales Verständnis digitaler Medien gegenüber zu vermitteln, damit sie medienmündig werden und verantwortungsvoll handeln können. Hier steht folgender Kritikpunkt im Vordergrund: <sup>27</sup>

*„Schon seit einigen Jahren wird daneben insbesondere die Medienmündigkeit der Kinder und Jugendlichen betont, die auch von Psychologen und Neurowissenschaftlern wie Manfred Spitzer oder Gerald Hüther angemahnt wird. So wurde von Seiten der Waldorfpädagogik (Boettger et al., 2019, 2021) herausgearbeitet, dass ein vertieftes Verständnis von digitalen Medien nicht von der Benutzung abhängt.“* <sup>28</sup>

Des Weiteren sieht die Waldorfpädagogik in Kindergärten ein bildschirmfreies Umfeld als sinnvoll für die Entwicklung. Sie erachtet die Stärkung der Welterfahrung im realen Leben mit allen Sinnen bereits als Medienbildung, da die Kinder dadurch befähigt werden, spätere Herausforderungen der digitalen Welt zu meistern. Es geht grundsätzlich um die Entfaltung der Individualität des Kindes. Dies darf laut Waldorfpädagogik von innen heraus dem Interesse folgend entstehen, damit das Kind gesund und selbstbestimmt leben kann.

*„Endlich ein Bildschirm in jeder Gruppe – das wird als Fortschritt deklariert. Als Waldorfpädagog:innen setzen wir auf die gegenteilige Methode: Wenigstens in der Einrichtung und der dort verbrachten Zeit soll es nur reales Leben geben. Den ewig gleichen Vorträgen aus Wirtschaft und Politik über die angeblich hohe Bedeutung digitaler Endgeräte bereits in Kitas und Grundschulen stellen Pädagog:innen – nicht nur in der Waldorfpädagogik – die Entwicklungsbedürfnisse der Kinder entgegen. (...) Nicht, indem die Welt klug erklärt oder mit vorgefertigten Ideen oder Modellen eingepreßt wird, sondern indem die fragenden Kinder erlebbare oder zum Selbst-Wahrnehmen anregende Antworten erhalten und in aller Ruhe erproben dürfen, bis sich Gewissheit oder Sättigung eingestellt hat und sie zu etwas Neuem streben. Wir sind selbstbewusst und erleben das weniger an Vorgefertigtem (...), für das es sich mit der Bildungspolitik weltweit einzusetzen gilt.“* <sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Vgl. **P. Bleckmann; E. Denzl; J. Kernbach; B. Pemberger; B. Streit:** MünDig-Studie Waldorf: Mündigkeit und Digitalisierung an KiTas und Schulen. (pdf-Datei, 2022). Internet:<https://muendig-studie.de/wp-content/uploads/2022/07/Ergebnisbericht-Waldorf.pdf> (Ergebnisbericht-Waldorf.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 15:30 MEZ) S. 3.

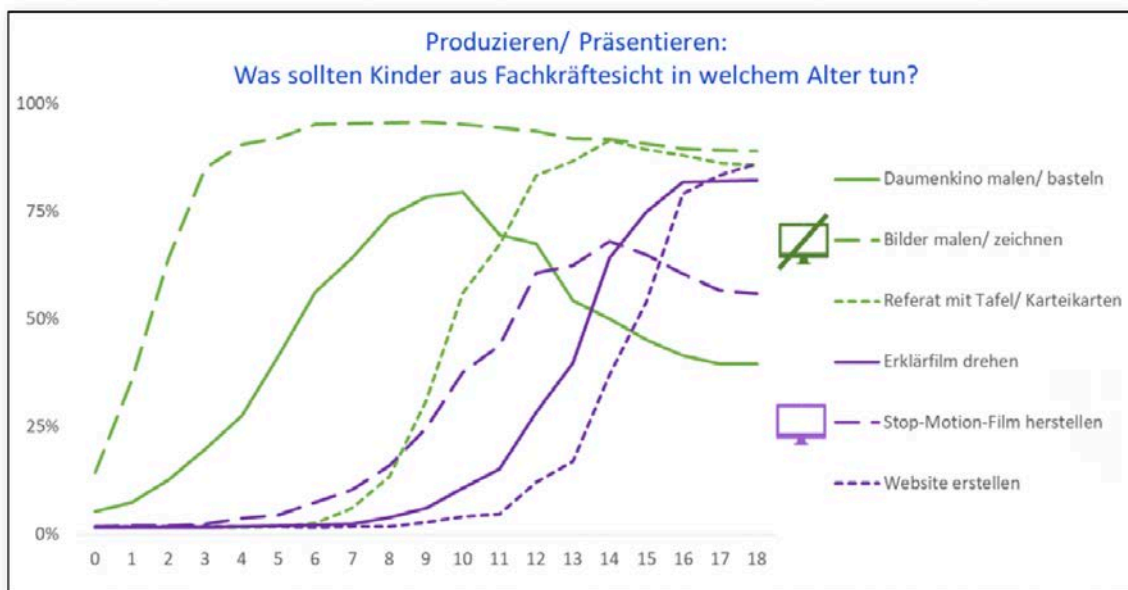
<sup>28</sup> **Bleckmann; Denzl; Kernbach; Pemberger; Streit:** MünDig-Studie Waldorf: S. 3.

<sup>29</sup> **Ebd.**, S. 4-5.

Doch wo liegt nun der Übergang zur digitalen Medien und wie geht die Waldorfpädagogik vor? In der vorliegenden MünDig-Studie Waldorf in Bezug auf Mündigkeit und Digitalisierung an Kitas und Schulen sind sich befragte Fachkräfte, Eltern und Schüler bzw. Schülerinnen einig:

„(...) eine gesunde Kindheit startet im echten Leben, danach sind die analogen Medien dran, und im Anschluss erst die digitalen Bildschirmmedien. Das ist sehr gut kompatibel mit den aktuellen Ergebnissen der Medienwirkungsforschung, der handlungsorientierten Medienpädagogik und der Informatik-Didaktik.“<sup>30</sup>

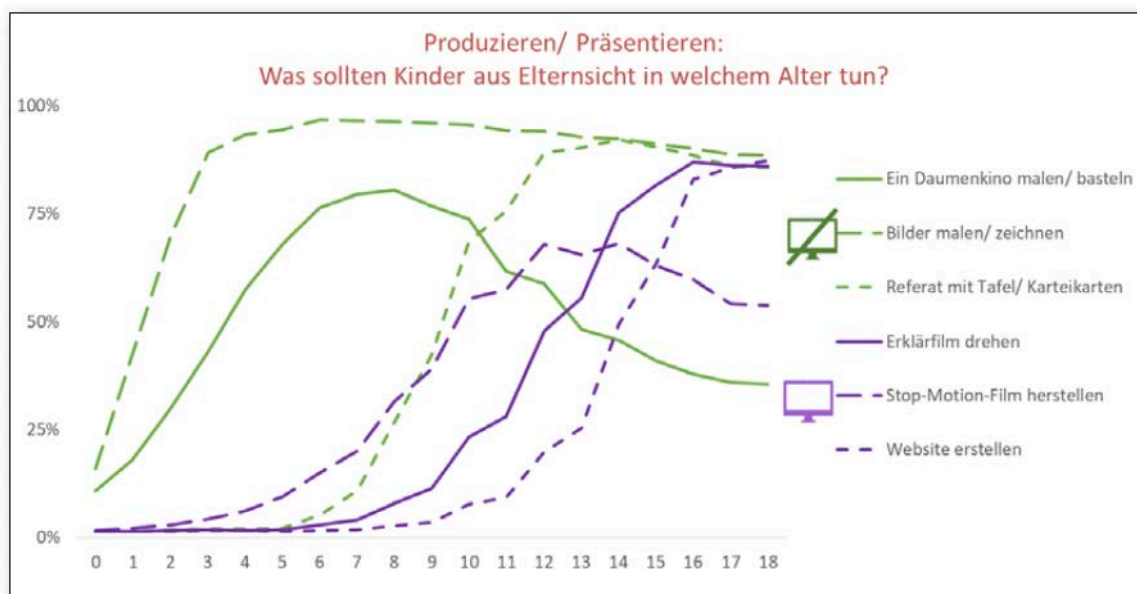
In der Studie ist die Aktivität *Stop-Motion-Filme herstellen* das einzige Medium mit Bildschirm, welches auch für die Unterstufen und jüngeren Altersgruppen Zustimmung erhält. Hierzu hat die MünDig-Studie Waldorf eine Befragung veröffentlicht, in der Fachkräfte, Eltern und Kinder einschätzen durften, ab welchem Alter Daumenkinos gebastelt, Bilder gemalt, ein Referat gehalten, ein Erklärfilm gedreht, ein Stop-Motion-Film produziert und eine Webseite erstellt werden sollte. Ich beziehe mich in den Grafiken nur auf die animationsfilmrelevanten Aktivitäten.



**Abbildung 1.** Was sollen Kinder aus Waldorf-Fachkräftesicht in welchem Alter tun? **Bleckmann, P.; Denzl, E.; Kernbach, J.; Pemberger, B.; Streit, B:** MünDig-Studie Waldorf: Mündigkeit und Digitalisierung an Kitas und Schulen. (pdf-Datei, 2022). Internet: <https://muendig-studie.de/wp-content/uploads/2022/07/Ergebnisbericht-Waldorf.pdf> (Ergebnisbericht-Waldorf.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 15:30 MEZ). S.78.

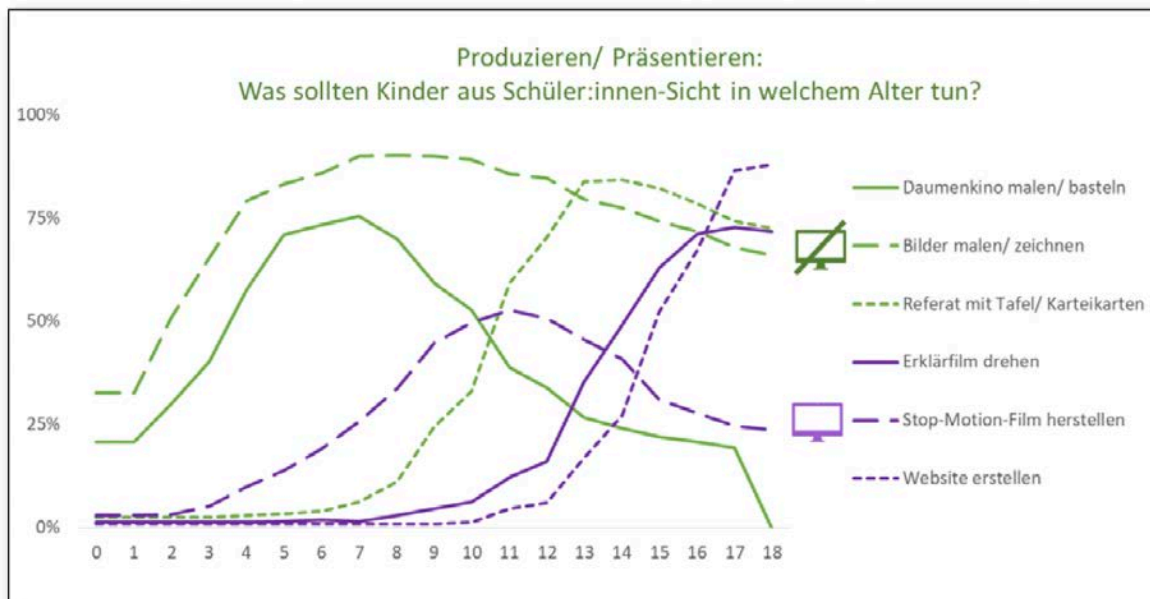
<sup>30</sup> Ebd., S. 3.

Nach Waldorf-Fachkräftesicht werden die bildschirmfreien Aktivitäten *Bilder malen* und *Daumenkino malen/basteln* schon sehr früh als sinnvoll erachtet. Dass Kinder Bilder malen, wird von 65 % der Befragten ab einem Alter von zwei Jahren als sinnvoll befürwortet. Fast alle (90 %) der Befragten glauben, dass dies tendenziell auch im Erwachsenenalter so bleiben wird. Hingegen wird die Aktivität, ein Daumenkino selbst zu erstellen, für 58 % der Befragten im Alter von ca. sechs Jahren als sinnvoll erachtet. 82–83 % der Fachkräfte geben an, dass die sinnvollste Altersspanne dafür zwischen neun und zehn Jahren liege. Das Praxisbeispiel *Stop-Motion-Film herstellen* ist in dieser Abfrage das einzige Medium mit Bildschirm, das für jüngere Altersgruppen eine Zustimmung erhält. 52 % der Befragten halten dies für Elfjährige eine zu befürwortende Tätigkeit, die höchste Zustimmung mit 81 % wird für ein Alter von vierzehn Jahren angegeben. Die Befürwortung, einen Stop-Motion-Film schon in der Unterstufe herzustellen, überrascht kaum, da dieses Praxisbeispiel überwiegend kreative und analoge Anteile enthält und erst in der finalen Produktionsphase Bildschirmmedien zum Einsatz kommen.



**Abbildung 2.** Was sollen Kinder aus Elternsicht in welchem Alter tun? **Bleckmann, P.; Denzl, E.; Kernbach, J.; Pemberger, B.; Streit, B:** MünDig-Studie Waldorf: Mündigkeit und Digitalisierung an Kitas und Schulen. (pdf-Datei, 2022). Internet: <https://muendig-studie.de/wp-content/uploads/2022/07/Ergebnisbericht-Waldorf.pdf> (Ergebnisbericht-Waldorf.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 15:30 MEZ). S.79.

Aus Elternsicht können Kinder ab zwei Jahren mit einer hohen Zustimmung malen und zeichnen. Ein Daumenkino zu basteln für Kinder im Alter von vier Jahren sehen 57 % der Eltern diese Tätigkeit als sinnvoll an, der Peak wird mit 80 % für Kinder in einem Alter von acht Jahren angegeben. Bei den lila Kurven, die die Ergebnisse der Medien mit Bildschirm repräsentieren, wird für die abgefragte Aktivität *Stop-Motion-Film herstellen* die höchste Zustimmung ist mit 68 % im Alter von vierzehn Jahren verzeichnet.



**Abbildung 3.** Was sollen Kinder aus Schüler:innen-Sicht in welchem Alter tun? **Bleckmann, P.; Denzl, E.; Kernbach, J.; Pemberger, B.; Streit, B:** MünDig-Studie Waldorf: Mündigkeit und Digitalisierung an Kitas und Schulen. (pdf-Datei, 2022). Internet: <https://muendig-studie.de/wp-content/uploads/2022/07/Ergebnisbericht-Waldorf.pdf> (Ergebnisbericht-Waldorf.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 15:30 MEZ). S.83.

Die Schüler im Mindestalter von sechzehn Jahren sehen mit einer Zustimmung von 30 % die ideale Zeit zum Bilder malen ab einem Alter von zwei Jahren. Die Kurve steigt deutlich langsamer als die aus Abbildung 1. und 2. (Zum Vergleich: Bei den Eltern sind dies 70 %). Schüler und Schülerinnen trauen Kindern Aktivitäten ohne Bildschirm demnach weniger früh zu als die befragten Fachkräfte und Eltern. Die meiste Zustimmung für Bilder malen und gibt es ab dem Alter von sieben Jahren. Die Kurve nimmt dann wieder um das elfte Lebensjahr ab. Daumenkinos basteln, trauen sie Kindern ab dem Alter von vier Jahren schon sehr früh zu mit 58 % Zustimmung. Stop-Motion-Filme herstellen würden sie mit einer 14 % Zustimmung schon einen Fünfjährigen zutrauen. Im Alter von neun bis fünfzehn liegt die größte Zustimmung. Die meisten Kurven der Medien mit Bildschirm in Abbildung 3. steigen hingegen deutlich später an als die Ergebnis-Kurven von Aktivitäten ohne Bildschirmmedien, was anzeigt, dass die befragten Schüler und Schülerinnen diese Aktivitäten für kleinere Kinder noch nicht als sinnvoll ansehen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass digitale Medien mit Bildschirm von den Waldorf Fachkräften am spätesten zum Einsatz kommen sollten mit einer 58 % Zustimmung im Alter von elf mit einem Höhepunkt im Alter von vierzehn Jahren. Bei Eltern mit einer 20 % Zustimmung im Alter von sieben Jahren mit einem Höhepunkt im Alter von vierzehn Jahren. Die Kinder mit einer Zustimmung von 14 % sehen die Aktivität im frühen Alter von fünf Jahren als sinnvoll an mit einem Höhepunkt im Alter von elf Jahren mit 53 %. Die Unterschiede sind jedoch sehr fein man könnte hier sagen, dass die Aktivitäten mit Einsatz von Bildschirmgeräten für alle Befragten eher für ältere Kinder und Jugendliche am sinnvollsten sind.<sup>31</sup>

<sup>31</sup> **Ebd.**, S. 3-4, 8, 78-83.

## 3. Potentiale von Animationswerkstätten für Kinder:

### 3.1 Einleitung

Simon Sinek britisch-US-amerikanischer Autor und Unternehmensberater, meint, dass das *warum* (die Wirkung) hinter einem Projekt oder Produkt die Leidenschaft und Zielstrebigkeit verstärkt. „*We believe that before you talk about WHAT you do, you need to know WHY you’re doing it.*“<sup>32</sup> Das *warum* bzw. die Wirkung von Animationsfilmworkshops zu verstehen kann somit nicht nur eine bewusste Workshopgestaltung unterstützen, sondern auch die Motivation schaffen, diese zu geben. Im Kapitel 2.2 und 2.3 habe ich schon einige positive Effekte von Animationsfilmworkshops angesprochen. Doch neben der Medienkompetenz gibt es einige weitere wichtige Potenziale der Animationsfilmproduktion. In der Recherche wurde besonders die Kreativität, Teamarbeit und die künstlerisch-ästhetische Entwicklung als Potenzial erwähnt. Trickfilm als Lernmethode für inhaltliche und technische Fähigkeiten sowie Motivation und Eigeninitiative wurden ebenfalls häufiger genannt. Neben diesen gibt es natürlich noch viel mehr Potenziale, jedoch beziehe ich mich hier auf die Wichtigsten.

### 3.2 Förderung von Kreativität & Identität

In fast allen Schriften, über die Potenziale von Trickfilmen, steht die Kreativität, als einer der wichtigsten Fähigkeiten, die entwickelt werden, ganz vorne. Was genau Kreativität ist, wie sich diese in der Kindheit zeigt und welche Bedeutung und Wirkung sie auf uns hat, werde ich hier aufgreifen. Ebenfalls werde ich mich darauf beziehen wo die Schnittpunkte zu Animationsfilmworkshops liegen. Der Begriff der Kreativität lässt sich nur schwer fassen, da er in verschiedenen Kulturen, Religionen und Persönlichkeiten andersartig ausgelegt und erlebt wird. Ich werde mich hier auf eine Annäherung von Prof. Dr. Rainer M. Holm-Hadulla, deutscher Psychiater, Psychotherapeut und Psychoanalytiker beziehen, der den Begriff erforscht hat, mit Rücksichtnahme auf den kulturellen, religiösen und historischen Kontext rund um die Welt:

Der Begriff Kreativität leitet sich von dem lateinischen Wort *creare* ab, das *schaffen, erzeugen, gestalten* bedeutet. Es ist verwandt mit *crescere*, das wir als *werden, gedeihen, wachsen lassen* übersetzen. In dem ursprünglichen Bewusstsein von *creare* und *crescere* klingen zwei Aspekte der Kreativität an. Das bewusste Schaffen des Neuen und das Wachstum von unbewussten Potenzialen. Im Hinduismus existiert der Glaube an eine natürliche Kreativität, in die der

---

<sup>32</sup> **Simon Sinek:** The Optimism Company from Simon Sinek. (www-Seite). Internet: <https://simonsinek.com/> (Zugriff: 22.08.2023, 19:15 MEZ).

Mensch sich demütig fügen muss. Gewalttätigkeit ist ein Prinzip der Schöpfungsvorstellungen im alten Griechenland. In China wird die Kreativität traditionell weniger als Schöpfung des Neuen, anstelle als Verwandlung vom Bestehendem aufgefasst. Sie wird als ein Prozess verstanden, der sich über lange Zeiten hinzieht und an dem viele Individuen beteiligt sind. Trotz der erheblichen Unterschiede in den einzelnen Domänen lassen sich laut Holm-Hadulla auch gemeinsame Grundlagen der Kreativität finden: Leidenschaft, spielerische Versenkung und Frustrationstoleranz.<sup>33</sup>

Nach Holm-Hadulla beginnt die kreative Strukturbildung in der frühesten Kindheit: „Vielleicht dürfen wir sagen: Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt schafft ...“.<sup>34</sup> Fast alle Kinder haben die Fähigkeit, ein totes Objekt mit Leben zu füllen, sie verfügen über eine primäre Kreativität. Holm-Hadulla meint, dass das Kind mit allem spielt, dem Bettzipfel, seinen Lauten, mit dem Mond, in dem es ein Gesicht sieht. Das Spielen der Kinder setzt sich im Erwachsenenleben fort: Wissenschaft, Kunst und Religion entwickelt sich aus der spielerischen Selbstverständigung des Kindes in seiner Umwelt.<sup>35</sup> Das kindliche Spiel steht nicht im Gegensatz zur Realität, es stellt einen unverzichtbaren Bestandteil ihrer Bewältigung dar. Kreatives Spielen mit Ideen, Bildern, musikalischen Eindrücken verleiht chaotischen, menschlichen Emotionen Struktur und Kohärenz. Hans Georg Gadamer resümiert zweitausend Jahre philosophisches Denken, wenn er das spielende Verhalten als eine Basis gelungenen Verstehens und schließlich gelungener Lebensführung ansieht. Spielen erfüllt eine sinnstiftende und heilsame Funktion:

*„Im spielenden Verhalten sind alle Zweckbezüge, die das tätige und sorgende Dasein bestimmen, nicht einfach verschwunden, sondern werden auf eigentümliche Weise gestaltet. Das Spielen geschieht nicht nur, um der Erholung willen, sondern dient auch der Heilung von ungunstigen Regungen und Gemütszuständen.“<sup>36</sup>*

Die Fähigkeit, Realität mit spielerischer Distanz zu sehen, wie z. B. im Humor, ist für eine gelungene Lebensführung unerlässlich. Diese Fähigkeit entwickelt auch die Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsbildung. Der aktive Gestaltungsprozess ist als selbst gesteuerte, sinnlich fundierte Art und Weise der Wirklichkeitsaneignung und Welterkenntnis zu verstehen und besitzt damit eine besondere Nähe zur innerpsychischen Verfasstheit und Entwicklung der Person.<sup>37</sup> Im Produzieren eigener Werke entsteht ein Kompetenzgefühl,

---

<sup>33</sup> Vgl. **Prof. Dr. Holm-Hadulla:** Kreativität – Ein Lebensthema. Vortrag am 26. April 2003 im Rahmen der 53. Lindauer Psychotherapiewochen S. 2-3.

<sup>34</sup> **Sigmund Freud:** (1908). Der Dichter und das Phantasieren. Ges. Werke, Frankfurt: Fischer. S.213.

<sup>35</sup> Vgl. **Holm-Hadulla:** Kreativität – Ein Lebensthema. S. 10.

<sup>36</sup> **H. G. Gadamer:** Wahrheit und Methode. Tübingen: Mohr. 1960. S.107.

<sup>37</sup> **Constanze Kirchner:** Welchen Beitrag leistet die Kunstpädagogik zur Persönlichkeitsentwicklung? In Billmeyer, Franz (Hrsg.), Was die Kunstpädagogik leisten kann. München: Kopaed. 2008. S.100.



wenn dieser etwas hervorgebracht, etwas kreiert hat, weiterhin wird etwas Persönliches mit eingewebt, wie ein Motiv, ein Gefühl, eine Leidenschaft oder ein Interesse.<sup>38</sup>

*„Insbesondere das ästhetisch-praktische Tun stellt eine Brücke zwischen dem Inneren – der inneren Vorstellungs-, Fantasie- und Traumwelt – und dem Außen her. In diesem Prozess, etwas von Innen nach Außen zu bringen und ihm in ästhetischer Form Gestalt zu verleihen, wird geordnet, strukturiert und gegliedert, um zu seiner Form zu finden. Und innerhalb dieses Formfindungsprozesses wird das Erlebte verarbeitet - in der Auseinandersetzung mit dem Selbst und dem Anderen. (...) Im Produktionsprozess beobachten wir oftmals Versunkenheit und Konzentration, weil der ganze Mensch einbezogen ist und die volle Aufmerksamkeit im ästhetischen Tun gebunden ist.“<sup>39</sup>*

Dieses Phänomen habe ich in meiner eigenen Erfahrung bei einigen Kindern beobachtet. Es wirkt für mich fast so wie ein tiefes Bedürfnis und Drang, fokussiert und selbstständig zu schaffen, versunken im Prozess. Es wird immer wieder erwähnt, dass durch das kreative Schaffen die Persönlichkeit entwickelt wird. Doch inwieweit sind diese zwei Potenziale miteinander verwoben? Constanze Kirchner, Inhaberin des Lehrstuhls für Kunstpädagogik an der Universität Augsburg, schreibt, dass besonders im Zeitalter divergenter Lebensentwürfe und Umbrüche es kaum mehr an traditionellen Leitbildern orientierte Identitätsfindung gibt. Es wird immer mehr notwendig eigene Lebensentwürfe zu kreieren. Da dann die Normen und Werte selbst erarbeitet werden müssen und Fragen aufkommen wie: *Wie sehen andere Lebensentwürfe aus? Wer bin ich im Verhältnis zu den Anderen, zum Freunden, zum Neuen?*<sup>40</sup>

*„Der Umgang mit Kunst und anderen kulturelle Produkten trägt dazu bei, sich in der Lebenswelt zurechtzufinden und unterschiedliche Wirklichkeitsmodelle und Identitäts-konstrukte auszubilden. (...) Denn: Identität basiert auf inneren Bildern und entwickelt sich auch durch die Auseinandersetzung mit äußeren Erscheinungen (...). Kreativität hilft, sich in heterogenen Welten zu positionieren, denn mit ihr wird Wirklichkeit aktiv gestaltet, sie ist die Kraft – zusammen mit der Fantasie –, sich aktiv ein Bild von der Welt zu machen, eine eigene Welt zu entwerfen und das Leben selbst zu gestalten.“<sup>41</sup>*

Constanze Kirchner meint, da ein maßgeblicher Anteil der Sinneswahrnehmung, der Erfahrung und dem Denken in Bildern an der Konstitution des Selbst und somit der Ich-Identität zukommt, befördert die ästhetische Bildung die Identitätsentwicklung in besondere

---

<sup>38</sup> **Ebd.**, S. 94-95.

<sup>39</sup> **Ebd.**, S. 95.

<sup>40</sup> **Ebd.**, S. 99.

<sup>41</sup> Vgl. **Kirchner:** Welchen Beitrag leistet die Kunstpädagogik zur Persönlichkeitsentwicklung? S. 98-99.

Maße – weit mehr als alternative Bildungsformen dies tun.<sup>42</sup> Auch Aristoteles spricht von ästhetischer Erziehung als ein Phänomen mit reinigender und kathartischer Wirkung. Er meint, dass ihr die Kraft zugeschrieben werden kann, Emotionen zu wecken und innere Erstarrungen aufzubrechen. Rolf Laven, Bildhauer, Kunstpädagoge und Hochschullehrer, sieht das ähnlich: Er meint, dass Emotionalität und ästhetisches Erleben untrennbar sind. Das Gefühle durch gestalterische Aktivitäten hervorgerufen werden, liegt im Wesen der Kunst. Dies ist der Prozess der Gefühlswelt einen Ausdruck zu verleihen, diese zu reflektieren und ein tieferes Verständnis für sich und sein Umfeld zu entwickeln.<sup>43</sup>

*„(...)nicht die existente Wirklichkeit wird illustriert, sondern symbolisch werden auch Verhältnisse und die individuelle Interpretation derselben abgebildet. Dieses Gefühlserleben kann erfolgreich genutzt werden, um Lernprozesse zu vertiefen. Die Verknüpfung von Emotion und Kognition stellt den zentralen Lernzusammenhang dar.“<sup>44</sup>*

Neben der reflektiven Verarbeitung durch das kreative Schaffen spricht Holm-Hadulla auch von Kreativität als problemlösenden Prozess und Entwicklung neuer Wege:<sup>45</sup> In der Kreativität liegt eine Residenz, ein Durchhaltevermögen, welches neue Lösungsansätze hervorbringt. Dies trifft auch auf Trickfilmworkshops zu: Im Leitfaden der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg wird es so formuliert:

*„Trickfilmproduktion ermöglicht darüber hinaus Problemlösung nicht als hinderliches Schicksal, sondern als gestalterische Möglichkeit zu begreifen. Bei der Realisation eines eigenen Trickfilms treten möglicherweise Probleme auf, für die es keine vorgefertigten Lösungen gibt. Es müssen außerdem Animationstechniken und Figuren selbst entwickelt und umgesetzt werden. Das Lösen dieser Situationen bietet den Teilnehmern viele Möglichkeiten zu kreativem Denken und zur Erprobung eigener Ideen. (...) Dadurch entsteht eine starke Gruppendynamik.“<sup>46</sup>*

Auch aus eigener Erfahrung kann ich sagen, dass es verschiedenen Ebenen gibt, in denen Problemlösungen im Animationsfilm wichtig werden. Der Prozess des Filmemachens ist wie oben erwähnt, einer dieser Ebenen. Die Pappe für den Himmel kann nicht an die

---

<sup>42</sup> **Ebd.**, S. 98-100.

<sup>43</sup> Vgl. **Rolf Laven:** Mit Selbsta Ausdruck gegen Selbstentfremdung. (pdf-Datei, 2013). Internet:[https://www.researchgate.net/publication/283346550\\_Mit\\_SelbstaAusdruck\\_gegen\\_Selbstentfremdung](https://www.researchgate.net/publication/283346550_Mit_SelbstaAusdruck_gegen_Selbstentfremdung) (MitSelbstaAusdruckgegenentfremdung.pdf (Zugriff: 02.08.2023, 17:34 MEZ) S. 6-7.

<sup>44</sup> **Laven:** Mit Selbsta Ausdruck gegen Selbstentfremdung. S. 6-7.

<sup>45</sup> Vgl. **Holm-Hadulla:** Kreativität – Ein Lebensthema. S. 1.

<sup>46</sup> **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere\\_Trick\\_Seminar2015.pdf](https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere_Trick_Seminar2015.pdf) (Broschuere\_Trick\_Seminar2015.pdf (Zugriff: 02.07.2023, 20:16 MEZ) S. 32.

Wand geklebt werden, also müssen die Kinder ein improvisatorisches Stativ bauen. Es gibt nicht mehr genug blaues Papier, die Knetfigur fällt auseinander, der Fußball kann nicht in der Luft stehen bleiben etc. Es ist ein sehr wertvoller Prozess für die Kinder, diese Problematik anzugehen. Weiterhin liegt in der klassischen Kunst des Geschichtenerzählers bereits eine Struktur, die Problemlösungen formuliert. Es geht um einen Konflikt, eine Hauptfigur, die intrinsische/extrinsische Probleme lösen muss. Ed Hooks, der seit drei Jahrzehnten in der Unterhaltungsbranche tätig war, in mehr als 100 Fernsehprogrammen und Filmen mitgewirkt hat und einer der angesehensten Schauspiellehrer in den Vereinigten Staaten ist, hat gesagt, dass das Lösen von Problemen oder Konflikten in einer Geschichte der Grund sei, warum diese überhaupt von Generation zu Generation weitergegeben wurden.<sup>47</sup> Es ginge darum, Überlebensstrategien zu vermitteln, eine Lösung weiterzugeben, das Leben zu meistern.<sup>48</sup> Meiner Meinung nach hat das Medium des Animationsfilmes absolut das Potenzial kreative, fantasievolle Lösungen zu Lebensthemen zu geben. Zusammengefasst fördern die Animationsfilmworkshops- und Werkstätten die Kreativität, das Schöpfen aus der inneren Vorstellungskraft heraus. Sie helfen erfahrenes zu verarbeiten zu reflektieren und zu visionieren und somit die Identität zu stärken und Probleme zu lösen. Neben der Kreativität, und der geistigen Freiheit im Animationsfilmproduzieren, gibt es natürlich auch eine künstlerisch- handwerkliche Komponente.

### 3.3 Künstlerisch - Ästhetische Ausdrucksfähigkeit

Welche Potenziale hinter dem Aspekt des Zeichnens, Bastelns, Modellierens, dem künstlerischen Prozess stecken werde ich in diesem Abschnitt ansprechen. Das Wort hat seinen Ursprung im griechischen und bedeutet *sinnlich, durch die Sinne erfahren*. Der kindliche Zugang zu Welt ist besonders ästhetisch, da er den Zugang über sie Sinne versteht - *mit allen Sinnen Lernen*. Was ist jedoch mit allen Sinnen gemeint. Zum einen gibt es sinnliche Anteile durch die Wahrnehmung nach außen. Z. B. Farben, Töne oder Gerüche. Zum anderen sind sinnliche Anteile nach innen gerichtet. Z. B. Gefühle, Lust oder Unlust. Zusammen wird die Welt im Außen wahrgenommen und im Innen individuell beurteilt. Spricht man von ästhetischer Erziehung, ist nicht die Schönheit, das Stilvolle oder Formvollendete gemeint, sondern eine gegenstandsbezogene Wahrnehmung, die durch das subjektive Empfinden ästhetisch wird. Dieses Zusammenspiel schafft auf der einen Seite Betroffenheit und Nähe und auf der anderen eine Distanz zum Nachdenken und Abwägen. Wie bereits gesagt wird in unserer Kultur eine ästhetische Bildsprache immer präsenter. Ästhetische Bildung unterstützt das Entwickeln und Beschäftigen mit der Bildsprache und schafft dadurch neue Wahrnehmungsweisen. Die Bezeichnung *bildnerisch-ästhetische Praxis* benennt das, was Kinder

---

<sup>47</sup> Vgl. **Ed Hooks:** Craft Notes for Animators. A Perspektive on a 21st century career. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group. 2017. S. 108.

<sup>48</sup> **Ed Hooks:** Acting for Animators. Masterclass auf dem ITFS Festival in Stuttgart, 26.04.2018.

im Spiel mit Materialien durch Schmieren, Malen, Modellieren, Zeichnen, Bauen, Drucken, Sammeln, Fotografieren oder Filmen machen meist mit dem Ergebnis bildnerischer Produkte, die man betrachten kann. Die bildnerisch ästhetische Erfahrung erfasst die Wahrnehmung und Empfindung sowie (spätestens ab dem vierten Lebensjahr) die Reflexion begleitet vom nachdenken über sich selbst und sein Tun in der konkreten Situation. <sup>49</sup> Rudolph Steiner sieht das künstlerische Potential ebenfalls in den begrenzten Mitteln der Materialien:

*„Und eine Kunst wird nur dann eine wirklich lebensvolle sein können, wenn sie sich dazu durchringt, dasjenige, was erreicht werden soll, einzig und allein durch die betreffenden Kunstmittel, die ihr zur Verfügung stehen, zu erreichen.“* <sup>50</sup>

Er meint, dass wenn wir ein behaartes Tier darstellen wollen, in Marmor oder in Bronze oder in Holz, ob gezeichnet mit Bleistift oder gemalt, müssen wir jedes Material anders behandeln, damit es die Erscheinung des Tieres annimmt. Diese Technik zu beherrschen, die Begrenzungen zu verstehen und die Wesenheit des Tieres darzustellen, sei Aufgabe der Künste. Rudolph Steiner geht sogar noch etwas weiter, es ginge nicht nur darum, ein behaartes Tier in Gips abzuformen und es ganz physisch realistisch einzufangen. Es ginge darum, auch die Seele des Tieres einzufangen. Somit sieht er ebenfalls das Potenzial der Künste in der Verfeinerung der Wahrnehmung. <sup>51</sup>

*„Zeichnen, Malen und plastisches Gestalten sowie Sammeln, Kleben, Collagieren oder Konstruieren sind für nahe zu alle Kinder eine sehr wichtige Tätigkeit, mit denen sie Erfahrungen machen, die Welt erkunden und verstehen sowie lernen sich auszudrücken.“* <sup>52</sup>

Neben diesen werden durch das zeichnen, basteln, bauen und das Darstellen aus der Vorstellungskraft heraus, die visuelle Aufmerksamkeit und das bildnerische Gedächtnis gefördert sowie feinmotorische Fähigkeiten entwickelt. Insgesamt fördert die bildnerisch-ästhetische Kunst die Welt durch seinen eigenen Filter wahrzunehmen und zu reflektieren, in Bildern zu kommunizieren durch symbolisches und abstraktes Denken. Besonders auch das aktive künstlerische Arbeiten, das geistig und emotional wache Wahrnehmen haben eine bildende Wirkung im Gegensatz zu den sehr passiven Lernformen. Dies lässt sich mit empirisch guten Gründen behaupten. Künstlerische bzw. ästhetische Bildung sei nach der

---

<sup>49</sup> **Georg Peez:** Kinder zeichnen, malen und gestalten. Kunst und bildnerisch-ästhetische Praxis in der KiTa. Stuttgart:Kohlhammer. 2015. S. 15-22.

<sup>50</sup> **Rudolf Steiner:** ÜBER DIE EURYTHMISCHE KUNST (pdf-Datei, 1922). Internet: <http://anthroposophie.byu.edu/vortraege/279b.pdf> (279b.pdf (Zugriff: 05.08.2023, 13:45 MEZ) S. 1.

<sup>51</sup> Vgl. **Rudolf:** ÜBER DIE EURYTHMISCHE KUNST. S. 1.

<sup>52</sup> **Peez:** Kinder zeichnen, malen und gestalten. S. 11.

neurologischen und psychologischen Forschung ein essenzieller Teil der Entwicklung der Kinder und Ausbildung von emotionalen und moralisch-sozialen Fähigkeiten.<sup>53</sup>

### 3.4 Stärkung von Teamarbeit & Sozialkompetenz

Animationsfilmworkshops fördern zwischenmenschliche Kompetenzen und somit die soziale Entwicklung der Kinder. Die Landesanstalt für Kommunikation Baden Württemberg setzt sich seit 2017/18 mehr dafür ein, Sozialkompetenzen bei Kindern zu fördern. Dazu wurde das Schulgesetz dort überarbeitet. Sie sind der Meinung, dass sich gerade medienbezogene Projektarbeit dafür besonders gut anbieten. In ihr werden soziale Kompetenzen durch Gruppenarbeit gefördert. So kann man die Hoffnung darauf äußern, dass kultur- und auch medienpädagogische Angebote zukünftig einen immer größeren Platz im Bildungsgeschehen an allgemeinbildenden Schulen einnehmen werden.<sup>54</sup> Filmemachen ist ein Gruppenprozess: Die Auseinandersetzung mit anderen Kindern fördert die Sozialkompetenz und führt zu einer Reflexion über eigene Werte und Ideen.<sup>55</sup> Dies stärkt nach George Herbert Mead, ein US-amerikanischer Philosoph, Soziologe und Psychologe, ebenfalls die Identität. Die Identität entwickelt sich besonders im Bezug auf die Identitäten der anderen Mitglieder der Gruppe.<sup>56</sup> Da ein Team sich mit den Fähigkeiten ergänzt und an einem gemeinsamen Ziel arbeitet und sich durch Aufgabenteilung gegenseitig zur Verantwortung ziehen, entwickelt sich in dem Gruppenprozess auch die Selbstverantwortlichkeit.<sup>57</sup> Die Lehrerin Stefanie Merdian, die an der PH Karlsruhe mit einer dritten Klasse ein Trickfilmprojekt durchführte und beim LFK-Trickfilm-Wettbewerb einen Preis gewann, meint folgendes:

*„Am eindrucksvollsten im Laufe des gesamten Projekts waren für mich der Klassenzusammenhalt und die sozialen Beziehungen unter den Mitschülern. Gegenseitige Absprachen und ständige*

---

<sup>53</sup> Vgl. **Christian Rittelmeyer:** Warum und wozu ästhetische Bildung? Über Transferwirkungen künstlerischer Tätigkeiten. Ein Forschungsüberblick. Obershausen: ATHENA-Verlag. 2011. S. 9.

<sup>54</sup> Vgl. **Marina Grütze:** Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops in der Sekundarstufe I. Eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an allgemeinbildenden Schulen. (pdf-Datei, 2014 ). Internet: [https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina\\_Kulturelle\\_Bildung\\_am\\_Beispiel\\_eines\\_Trickfilm-Workshops.pdf](https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina_Kulturelle_Bildung_am_Beispiel_eines_Trickfilm-Workshops.pdf) (GruetzeMarina\_Kulturelle\_Bildung\_am\_Beispiel\_eines\_Trickfilm-Workshops.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 11:51 MEZ) S. 61.

<sup>55</sup> **Vision Kino, Netzwerk für Film und Medienkompetenz:** Praktische FILMARBEIT. Filmemachen mit Kindern und Jugendlichen – Methoden, Tipps und Informationen. (pdf-Datei, Auflage 1, 2022). Internet: [https://www.visionkino.de/fileadmin/user\\_upload/publikationen/leitfaeden/Leitfaden\\_Praktische\\_Filmarbeit\\_Auflage\\_1.pdf](https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/publikationen/leitfaeden/Leitfaden_Praktische_Filmarbeit_Auflage_1.pdf) (Leitfaden\_Praktische\_Filmarbeit\_Auflage\_1 (Zugriff: 02.08.2023, 16:08 MEZ) S. 6.

<sup>56</sup> Vgl. **George Herbert Mead:** Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus, Frankfurt a. M.: Suhrkamp 1998, S. 184-185.

<sup>57</sup> Vgl. **Katzenbach & Smith** 1993, S70 zitiert von **Fred Bernitzke:** Handbuch Teamarbeit. Grundlagen für erfolgreiches Arbeiten in Kita und Kindergarten. Freiburg im Breisgau. Verlag Herder. 2014. S.1.

*Kompromissbereitschaft machten das Projekt fast zu einem Selbstläufer, sodass ich als Lehrkraft lediglich im Hintergrund beratend und unterstützend tätig war.“<sup>58</sup>*

In dem gemeinsamen Arbeiten wird auch die Fähigkeit des Managements geschult: Ein Film muss trotz der Spontanität Schritt für Schritt geplant werden. Entscheidungen müssen getroffen und die Zeit nicht aus den Augen verloren werden. Dies sind auch wertvolle Fähigkeiten, die sich in der Teamarbeit entwickeln und die Ines Müller bereits in der Medienbildung angesprochen hat.<sup>59</sup> Rolf Laven, Bildhauer, Kunstpädagoge und Hochschullehrer, bringt einen letzten wichtigen Punkt hervor. Er spricht von der Integration verschiedener Kulturen durch die universellen Bildformen und Symbolen in der künstlerischen Gestaltung:

*„Sie [künstlerische Gestaltung] kann auch über Sprachbarrieren hinweg die Heterogenität bereichern und gesellschaftliche Unterschiede durch gemeinsames Arbeiten an einem Werk fördern.“<sup>60</sup>*

Da die Trickfilmproduktion kein Alterslimit hat, unabhängig von Kultur und Sprache praktiziert werden kann, ist Animationsfilm auch für eine sehr diverse Zielgruppe von Bedeutung. Die Schulleiterin Frau Magister aus der Grundschule in Nehesdorf sagte mir in einem der Workshops, wie sie beobachtet hat, dass die schriftlich schwachen Kinder aufgeblüht sind und mit einer positiven Erfahrung und viel Ermutigung aus dem Workshop gekommen sind.<sup>61</sup> Auch für Kinder mit körperlich oder geistigen Einschränkungen kann die Mediengestaltung ein Potenzial sein: Die Thüringer Landesmedienanstalt sagt dazu folgendes:

*„Die Erfahrungen, die wir in diesem Bereich sammeln konnten, zeigen, dass die Medienarbeit gerade für Menschen mit Behinderungen enorme Entwicklungschancen bietet. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass die Projekte sich konsequent an den Fähigkeiten, Bedürfnissen und Interessen der Teilnehmer orientieren und ihren jeweiligen Entwicklungsstand sowie bestehende Einschränkungen berücksichtigen. (...) So können beispielsweise Probleme in der Artikulation in einem Medienprojekt durch die Nutzung anderer Ausdrucksmöglichkeiten (Mimik, Gestik, Bilder oder Töne) ausgeglichen werden. Dies eröffnet*

---

<sup>58</sup> **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. S. 33.

<sup>59</sup> Vgl. **Müller:** Filmbildung in der Schule. S. 19.

<sup>60</sup> **Rolf Laven:** Mit Selbstaussdruck gegen Selbstentfremdung. (pdf-Datei, 2013). Internet: [https://www.researchgate.net/publication/283346550\\_Mit\\_Selbstaussdruck\\_gegen\\_Selbstentfremdung](https://www.researchgate.net/publication/283346550_Mit_Selbstaussdruck_gegen_Selbstentfremdung) (MitSelbstaussdruckgegenentfremdung.pdf (Zugriff: 02.08.2023, 17:34 MEZ) S.9.

<sup>61</sup> Einige Erfahrung in einem Animationsfilmworkshop im September 2022 an der Grundschule Nehesdorf. Worte der Schulleiterin Frau Magister.

*den Teilnehmern die Chance, sich selbst und ihre Fähigkeiten einmal ganz anders als in der Beschränkung durch die Hürden und Grenzen des Alltags zu erleben.“<sup>62</sup>*

### 3.5 Trickfilm als Lernmethode für inhaltliche Themen

Animationsfilm kann auch Kinder ein inhaltliches Thema nahe bringen. Maria Riakotaki, eine Deutschlehrerin im Gymnasium Athen, hat folgendes herausgefunden:

*„Die Lernpsychologie hat nachgewiesen, dass wir  
10% dessen behalten, was wir lesen,  
20% dessen behalten, was wir hören,  
30% dessen behalten, was wir sehen,  
50% dessen behalten, was wir hören und sehen,  
70% dessen behalten, was wir sprechen und  
90% dessen behalten, was wir selbst ausprobieren und ausführen.“<sup>63</sup>*

Maria Riakotaki nennt dies handlungsorientierten Unterricht. Indem Kinder selbst ausprobieren und ausführen dürfen.

*„Denn Lernen ist ein aktiver Vorgang und die Leistung unseres Gehirns ist höher, wenn mehr Sinnesorgane beim Lernen eingesetzt werden. Durch Selbsttun, Selbsthandeln und Selbsterfahrung lernt man besser als durch rein passives Aufnehmen. Genau das ist unter dem Begriff „Handlungsorientiertes Lernen“ zu verstehen.“<sup>64</sup>*

Einer der wichtigen Vorteile, den sie in der Mediengestaltung sieht, ist, dass ein Stück Welt der Kinder mit ins Klassenzimmer gewoben wird. Maria Riakotaki sieht auch im Animationsfilm das Potenzial, dass Kinder für andere Kinder diese Filme produzieren, sodass ebenfalls andere Klassen davon profitieren.<sup>65</sup>

---

<sup>62</sup> **Thüringer Landesmedienanstalt:** KAMERA LÄUFT! TON AB! Fünf Jahre mobile Medienarbeit in Thüringen. (pdf-Datei, 2005). Internet: [https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm\\_band\\_19.pdf](https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm_band_19.pdf) (tlm\_band\_19.pdf (Zugriff: 04.08.2023, 15:56 MEZ) S. 129.

<sup>63</sup> **Maria Riakotaki:** Handlungsorientierter Unterricht und neue Medien in der öffentlichen Schule. (pdf-Datei, 2011). Internet: [https://www.ea.gr/daf/2011/ppt/Riakotaki\\_Handlungsorientierter\\_Unterricht.pdf](https://www.ea.gr/daf/2011/ppt/Riakotaki_Handlungsorientierter_Unterricht.pdf) (Riakotaki\_Handlungsorientierter\_Unterricht.pdf (Zugriff: 21.07.2023, 15:45 MEZ) S. 1-2.

<sup>64</sup> **Ebd.**, S.1-2.

<sup>65</sup> Vgl. **Maria Riakotaki:** Handlungsorientierter Unterricht und neue Medien in der öffentlichen Schule. S. 2.

*„Die Schüler können Gelerntes auf eine angenehme Weise aktivieren aber auch ihre Mitschüler durch ihre Trickfilme unterrichten, d.h. sie können Lehrmaterial für andere Klassen erstellen. Die Erstellung einer Animation macht den Kindern Spaß, und gehört zu einem handlungsorientierten Unterricht.“<sup>66</sup>*

Es gibt sehr viele Anwendungsbereiche, in denen Animationsfilmproduktion unterstützend wirken kann. Allein im schulischen Kontext kann ein Trickfilmworkshop in jedem Fach ausgeführt werden. Üblich finden sie eher im Kunst oder Deutschunterricht statt, jedoch habe ich auch einen Bericht von einem Religionslehrer gelesen, der von der Animationsfilmarbeit absolut überzeugt war.<sup>67</sup> Im außerschulischen Kontext können Filme über Kultur, Lebensthemen jeglicher Art, z. B. Fluchthintergrund usw. handeln. Es gab auch einen Workshop, wo Kinder Menschen im Rollstuhl durch einen Animationsfilm vermittelt haben, wo es barrierefreie Wege gibt oder nicht.<sup>68</sup> Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.

*„Ein Trickfilm kann mit verschiedenen Gegenständen und Materialien, wie z.B. Blüten und Blättern, Steinen, Schrauben, Büroklammern oder auch gesammeltem Müll in Form von Plastikbechern oder Aluminiumdeckeln interessant gestaltet werden. So werden alltägliche Gegenstände in den Film eingebunden und genauer betrachtet. Themen wie der Wasserkreislauf oder Jahreszeiten lassen sich also sehr gut in einem Trickfilmprojekt bearbeiten und das erworbene Wissen bildlich und sprachlich darstellen.“<sup>69</sup>*

### 3.6 Technische Kompetenzen

Die meisten Animationsfilmworkshops werden mit „*Stop Motion Studio*“<sup>70</sup> produziert. Dies ist eine App, welche auf Handys oder Tablets heruntergeladen werden kann. Sie funktioniert auf IOS und Android Geräten. Die Kinder können damit Einzelbilder fotografieren, die man dann live abspielen kann, um die Animation direkt zu sehen. Sie kann einzelne Frames verlängern, verschieben, wodurch man sich den Schnitt in einem anderen Programm spart und sie kann live Ton und Musik aufnehmen und diese direkt in den Film einbetten. Stop Motion, Legetrick, Sachtrick und analogen Zeichentrick lassen sich damit animieren. Die App lässt sich sehr intuitiv nutzen und Kinder haben die Funktionsweisen

---

<sup>66</sup> **Maria Riakotaki:** Handlungsorientierter Unterricht und neue Medien in der öffentlichen Schule. S. 10.

<sup>67</sup> **Patrick Grasser:** Trickfilmstudio RU. Trickfilme im Religionsunterricht gestaltet und präsentieren. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. 2011.

<sup>68</sup> **WannseeFORUM:** Jugendbildung. (www-Seite). Internet: <https://wannseeforum.de/jugendbildung#seminarformate> (Zugriff: 10.07.2023, 10:12 MEZ).

<sup>69</sup> **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. S. 12.

<sup>70</sup> **Google Play:** Stop Motion Studio. (www-Seite, Stand 01.06.2023). Internet: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=de&gl=US> (Zugriff: 22.08.2023, 13:05 MEZ).



nach meinen Erfahrungen sehr schnell verstanden und nutzen können. Sie ist kostenfrei und kann von Kindern auch zu Hause genutzt werden. Andere Programme habe ich noch nicht in Workshops ausprobiert. Zu beachten ist, dass das Programm oder die App kostenfrei und einfach herunterzuladen ist, damit Kinder auch zu Hause Animationsfilme produzieren können. Ein kostenfreies digitales Zeichenprogramm ist „*OpenToonz*“<sup>71</sup>. Es ist sehr einfach aufgebaut, hat den Lichttisch Effekt, um den Frame davor durchleuchten zu sehen und verschiedene Pinsel und Werkzeuge. Das Programm nicht so komplex und kann vermutlich gut von Kindern genutzt werden. Toonz wurde auch vom japanischen Studio Ghibli verwendet. Wenn keine Technik zur Verfügung steht, gibt es noch die „*Trickboxen*“. Diese sind bereits wie ein vollständiges Studio mit Arbeitsfläche, Licht, Kamera oder Tablet und können wie eine Box ausgefaltet und aufgebaut werden. Früher hat KIKA diese an verschiedene Einrichtungen verliehen. Heute gibt es noch Verleihstationen. Ich habe hier einige recherchiert:

<https://kmz.kreis-tuebingen.de/Startseite/Medientechnik/Trickboxx.html>

<https://www.medienzentrum-harburg.de/trickboxen-tablets-im-verleih/>

<https://mauszentrum.de/trickboxen-fuer-stopmotion-technik/>

<https://medienzentrum-gross-gerau.de/verleih/>

Es gibt auch Anleitungen Trickboxen selbst zu bauen:

<https://janinawiegand.de/trickfilmbox-selber-machen/>

Egal mit welchem Programm oder Technik am Ende des Workshops haben Kinder sich auch in die Nutzung eines Animationsprogrammes eingearbeitet und diese Fähigkeit ermutigt sie, außerhalb des Workshops zu forschen. Sie nehmen somit eine anwendbare Technik mit nach Hause.

„*Animation ist wandelbar und kann sich leicht an neue Medien und Technologien anpassen.*“<sup>72</sup> Valentina Romero, Co-Festivalleitung der Schweizer Jugendfilmtage meint, dass Animation längst nicht mehr nur auf das filmische Medium beschränkt ist, sondern sich in alle elektronischen Medien einfinden kann. Animierte GIFs sind beispielsweise auf jeglichen Geräten und Bildschirmen zu sehen. Sie können in Clubs, Museen, Theater oder in anderen öffentlichen Räumen präsentiert werden. Die enorme Spannbreite bezeichnet Gabriela Christen – Direktorin der Hochschule Luzern, Design & Kunst – im Vorwort zur Publikation

---

<sup>71</sup> **OpenToonz:** Open-source Animation Production Software -to Develop and Create All Together. (www-Seite) Internet: <https://opentoonz.github.io/e/> (Zugriff: 22.08.2023, 13:01 MEZ).

<sup>72</sup> **Valentina Romero:** Animation — zwischen Film und bildender Kunst. (pdf-Datei, 2018). Internet:[https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/165495/1/Valentina\\_ZORA\\_2018\\_kubu\\_5.pdf](https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/165495/1/Valentina_ZORA_2018_kubu_5.pdf) (Valentina\_ZORA\_2018\_kubu\_5.pdf (Zugriff: 05.08.2023, 16:48 MEZ) S. 42.

<animation.ch> nicht als Widerspruch, sondern als eine Möglichkeit, unterschiedliche Kunstgattungen zu verbinden: <sup>73</sup>

*„Das sind inspirierende Kontraste, aber keine Widersprüche – in der Welt der Animation vermischen sich Kunst, Design und Werbung auf natürliche und dynamische Weise.(...).“* <sup>74</sup>

An diesem Punkt möchte ich die Möglichkeit eröffnen, mit Kindern auch andere Technologien im Animationsfilm auszuprobieren. Dies ist einer der Vorteile, Animationsfilm studiert zu haben und nun als Projektleiter oder Projektleiterin von Workshops tätig zu sein. Ausgebildet als Animationsfilmkünstler oder Künstlerin hilft neue Technologien mit den Kindern zu testen. Z. B. Habe ich ein Motion Capture Workshop für Kinder angeboten. Diese Technologie hat spannende Möglichkeiten für Kinder offen. In einem dieser Workshops habe ich ein Bild einer bekannten Künstlerin ausgewählt und es mit dem Programm „Character Animator“<sup>75</sup> zum Leben erweckt. Die Kinder konnten nun vor der Kamera ihre Mimik und Gestik in die Figur einsprechen. Sie haben sich wilde Geschichten zur Figur ausgedacht und diese dann live mit ihrer eigenen Körpersprache auf das Bild übertragen. In Zukunft würde ich gerne noch einen Schritt weiter gehen und zwar den Kindern helfen, ihre eigenen Figuren in Motion Capture einzuarbeiten und diesen eine Stimme zu geben. Jedoch gibt es noch viele weitere Möglichkeiten, wie eine Performance, eine Installation in einem Workshop zu gestalten über die Grenzen des klassischen Stop Motion Filmes hinaus.

### 3.7 Motivation & Eigeninitiative

*„Desinteressierte, demotivierte, destruktive SchülerInnen sind Schreckensszenarien jeder Lehrperson; gegenwärtig sind sie gleichwohl kaum mehr Einzelfälle, sondern eher die Regel.“* <sup>76</sup>

Rolf Laven, der im Bereich der Motivationsforschung tätig ist, hat sich die Frage gestellt, wie gestalterisches Tun die Motivation und gesunde Neugierde und Entwicklung des Kindes stärken kann. Einer der Punkte ist laut Laven die Sicherheit, innerhalb der die Kinder lernen. Besonders von schulischer Seite wird das Fehlermachen als etwas negatives ausgelegt. Groß ist die Angst der Lernenden, es werden zunehmend weniger Fragen gestellt, der Unterricht wird zunehmend passiv und das natürliche Lernen und Wachstum wird stark gehemmt. Die künstlerische Arbeit wirkt dem entgegen und kann das Kind zurück in die

---

<sup>73</sup> Vgl. **Romero:** Animation — zwischen Film und bildender Kunst. S. 42.

<sup>74</sup> **Romero:** Animation — zwischen Film und bildender Kunst. S. 47.

<sup>75</sup> **Adobe:** Character Animator. Animation in Echtzeit. (www-Seite, Stand 2023). Internet:<https://www.adobe.com/de/products/character-animato.html> (Zugriff am 22.08.2023, 12:56 MEZ).

<sup>76</sup> **Laven:** Mit Selbsta Ausdruck gegen Selbstentfremdung. S. 2.

natürliche Neugierde und Eigeninitiative bringen. Rolf Laven spricht von den Freiräumen, welche die künstlerischen Fächer schaffen und die vielfältigen Arbeitsformen, die innerhalb dieser geschult werden. Dieses ganzheitliche Arbeiten aktiviert die Kinder und bringt sie zurück in die Eigeninitiative.<sup>77</sup> In meiner Recherche habe ich überwiegend positive Erfahrungsberichte gefunden. Darunter die leuchtenden Augen der Kinder, wenn sie das erste mal leblose Knetfiguren zum Leben erwecken und auch Kinder, die sich selbst für vollkommen un kreativ halten, entwickelten plötzlich Geschichten und Ideen.<sup>78</sup>

*„Von Beginn an war die Motivation der Schüler immens und diese ist auch im Laufe der Durchführung nicht abgesunken. Denn wann hat man schon einmal die Möglichkeit in der Schule einen Trickfilm selbst zu machen?! Hohe Motivation während der Unterrichtseinheit und als Resultat einen nachhaltigen Lernzuwachs – das ist doch genau das, was man im Unterricht erzielen will.“<sup>79</sup>*

Eins ist klar, Kinder an die Animationsfilmgestaltung heranzuführen ist lohnenswert. Da wir nun einen Überblick haben, welche Potenziale Animationsfilmworkshops wecken und wie dadurch die Entwicklung der Kinder beeinflusst wird, bleibt noch die Frage offen, wie solche Workshops konkret gestaltet werden.

## 4. Workshopgestaltung:

### 4.1 Einleitung

In diesem Kapitel möchte ich eine Übersicht von verschiedenen Animationsfilmworkshop-Angeboten aufzeigen, um einen Einblick zu erhalten, wie unterschiedlich diese gestaltet werden können. Ich untersuche diese Angebote im Rahmen von Altersspanne, Teilnehmerzahl, Dauer, Intention, Ziel und Thematik. Bevor ich die Animationsfilmworkshops im Rahmen der genannten Aspekte analysiere, gebe ich hier noch eine kleine Übersicht an Orten, wo diese angeboten werden. Neben den Schulen und Kitas zentraler Bildungsort für Kinder, gibt es nämlich noch viele weitere Orte und Möglichkeiten, solche Workshops anzubieten:

- Vom Kultusministerium geförderte Programme, Medienwerkstätten, Medienzentren
- Kindertagesstätten
- (Film)Museen, Kunsthäuser, Galerien

---

<sup>77</sup> Vgl. **Laven**: Mit Selbsta Ausdruck gegen Selbstentfremdung. S. 3-9.

<sup>78</sup> Vgl. **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg**: Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. S. 32.

<sup>79</sup> **Landesanstalt für Kommunikation**: Seminarleitfaden. S. 33.

- Bibliotheken
- Kirchengemeinden
- Ferienlager
- Institute & Stiftungen für soziale, kulturelle, politische Kinder und Jugendarbeit
- gemeinnützige Vereine
- (Europaweite) Programme gefördert von Medienanstalten, wie Kinos
- Das freie Fernsehen - Fernsehsender
- Filmfestivals
- Hochschulen
- Filmstudios

Einige Workshops werden von Lehrern und Lehrerinnen selbst gegeben, die eine Zusatzeinweisung erhalten oder einen Leitfaden gelesen haben. Manche Pädagogen und Pädagoginnen werden auch schon im Studium vermehrt in den Trickfilm eingewiesen. Aus meiner Recherche ist hervorgegangen, dass Animationsfilmkünstler- und Künstlerinnen neue Techniken in die Workshops mit einbringen. Ebenfalls können sie spontaner durch den Erfahrungswert, auf Probleme zu reagieren oder die Inhalte auch spontan planen oder verändern <sup>80</sup> sowie den eigenen Erfahrungswert aus der Praxis vermitteln. Wenn die Projektleiter- und Leiterinnen von außerhalb der Schule kommen, können sie den Kindern einen neuen Raum schenken, sich selbst zu erfahren und unbefangen zu arbeiten.

## 4.2 Zielgruppe

Wie bereits im Kapitel 2.3-2.4 erwähnt, haben Kinder in der jeweiligen Entwicklungsstufe ein anderes Gefühl für Medien, die Welt und den eigenen Fähigkeiten gegenüber. Somit darf die Workshopgestaltung auf die Zielgruppe angepasst werden. In meiner Recherche habe ich verschiedene Workshopformate zu den jeweiligen Altersklassen gefunden und hier einige aufgelistet.

---

<sup>80</sup> **Sören Wendt:** Mail vom 22.07.2023.

Ab 3 Jahre	Ab 6 Jahre	Ab 12 Jahre
<p><b>Projekt Cineminis:</b> Durch Filmscreenings, analoge Aktivitäten zum Thema Charaktere, Storytelling und Installationen, Stationen lernen Kinder etwas über Film. Ein spielerisches, zielloses Erforschen ohne konkrete Ergebnisse. Dabei werden analoge sowie digitale Techniken eingeführt.</p>	<p><b>KIKA-Studio Workshop</b> Durch einen Blick hinter den Kulissen eines Fernsehsenders und einem Trickfilmworkshop an einer Trickbox (kleines Animationsstudio) entsteht ein kleiner Film. Der Workshop geht 2,5 Stunden.</p>	<p><b>FS1-Science Clips</b> Das freie Fernsehen Salzburg bietet einen drei-Tages-Workshop für Kinder an, die aus einem beliebigen Themenfeld einen Erklärfilm erstellen. Abstrakte Prozesse werden durch Animation in einfache und verständliche Clips übersetzt.</p>
	<p><b>KINDERKUNSTHAUS - Ferienworkshop</b> Erst wird eine spannende Geschichte ausgedacht. Dann wird aus Knete und Papier ein Set und Figuren gebaut. Diese werden dann animiert und am Ende auf einem YouTube-Channel veröffentlicht. <a href="https://www.youtube.com/@Kinderkunsthaus">https://www.youtube.com/@Kinderkunsthaus</a></p>	<p><b>Welche Richtung? Ein Flüchtlingsprojekt</b> In einem Intensivworkshop setzten Jugendliche in einer Woche ihre eigenen Erfahrungen in einen Animationsfilm um. Es ist ein mehrsprachiges Projekt, wo sie lernen, ihre eigene Stimme zu finden und sich miteinander zu vernetzen. Am Ende gab es ein öffentliches Screening.</p>
<p><b>Medienzentrum München des JFF:</b> Durch ein Screening im Kino (Raupe Nimmersatt), eine Hör räzelstation - Geräusche erraten, eine Fotostation - sich gegenseitig Fotografieren, einer Knet- und Malstation in der Raupen gemalt und Hintergründe gezeichnet werden und einer Trickfilmstation, wo die Raupe durch das Bild animiert wird, entsteht ein kleiner Film. Dies alles wird in 2 Stunden Arbeit mit vielen Pausen durchgeführt.</p>	<p><b>Trickfilm-Workshop in MIO</b> In diesem einwöchigen Workshop wurden mit Green Screen Stop Motion Filme samt Titel, Abspann und Vertonung produziert. Kinoplakate und Kinotickets wurden gebastelt und die Kinder durften sich auf dem roten Teppich interviewen. Am Ende gab es eine Kinovorführung.</p>	<p><b>Projekt Schulfächer: Ein Zeichentrickfilm, der Gedanken sichtbar macht</b> Ein Schulprojekt, in der eine 8 Klasse einen Zeichentrickfilm produzierte. Das Thema war Gedanken, Ängste und Wünsche auszudrücken. Erst wurde sich mit der Theorie des Zeichentricks beschäftigt. Alle 21 Kinder arbeiten an einem Film und wurden in jeweils kleine Arbeitsgruppen unterteilt. Es wurde ein Film mit Abspann und Titel produziert.</p>

**Tabelle 4.** Workshop Altersspanne: 1 Spalte: **Projekt Cineminis:** Home. (www-Seite. Stand: 2012). Internet:<https://cinemini-europe.eu/> (Zugriff: 10.07.2023, 17:13 MEZ); **Medienzentrum München des JFF:** Praxisprojekte.(www-Seite). Internet:<https://www.medienpaedagogik-praxis.de/2012/12/16/trickfilm-mit-krippenkindern/>(Zugriff: 10.07.2023, 19:24 MEZ).

2 Spalte: **Kika:** Der Trickfilm-Tag (www-Seite. Stand: 06.04.2023, 10:54 Uhr). Internet:<https://www.kika.de/eltern/besuchsangebote/trickfilm100.html> (Zugriff: 11.07.2023, 12:33 MEZ); **Kinder Kunst Haus:** Veranstaltungen (www-Seite). Internet:<https://www.kinderkunsthaus.de/event/presenz-workshop-stop-motion-trickfilm-fuer-7-bis-10-jaehrige/> (Zugriff: 10.07.2023, 14:22 MEZ); **MIO:**Trickfilm-Workshop in MIO (www-Seite. Stand: 2022). Internet:<https://www.iska-nuernberg.de/mio/trickfilmworkshop.html> (Zugriff: 12.07.2023, 10:45 MEZ).

3 Spalte: **FS1 - Freie Fernsehen Salzburg:** Schulworkshops (www-Seite. Stand:2023). Internet:<https://fs1.tv/workshops/animationsfilm-erklavideos-science-clips/> (Zugriff: 12.07.2023, 10:55 MEZ); **Deutscher Bibliotheksverband e.V. (Hrsg.):** Projekte - Trickfilmworkshop (www-Seite). Internet:<https://www.lesen-und->

Ich habe einige wenige Workshops für Kinder ab drei Jahren gefunden. Diese zeichneten sich durch die verspielten, klar vorgegeben und kleinen einzelnen Aktivitäten aus mit Pausen dazwischen. Wenn digitale Medien verwendet wurden, dann wurden meist keine Geschichten erzählt, sondern nur Figuren durch das Bild bewegt. Vermutlich liegt das auch daran, dass die Aufmerksamkeitsspanne von Kindern ab drei Jahren noch recht kurz ist. Die Meinungen gehen auseinander, inwieweit Kinder ab drei Jahren mit digitalen Medien in Kontakt treten sollten. Ich finde, das ist eine wichtige Frage, zu der sich jeder Projektleiter oder Projektleiterin früher oder später positionieren darf. Meiner Meinung nach steht die digitale Technik im Alter von drei Jahren nicht im Vordergrund. Ich orientiere mich da an die Forschung von Maria Montessori. Sie sagt, dass Kinder einen natürlichen Drang haben zu lernen und sich zu entwickeln und das dieser Drang in einem sicheren Rahmen unterstützt werden darf.<sup>81</sup> Ich habe noch kein Kind im Alter von drei Jahren erlebt, welches gerne die Technik von Trickfilmen verstehen und erlernen wollte, weswegen es für mich keinen Sinn macht, einen Workshop zu geben mit dem Ziel, dreijährige Kinder an die Technik heranzuführen. Wie ich es erlebt habe, sind Kinder mit drei noch sehr im Moment und im Spiel, da sie in ihrer Entwicklung mit allen Sinnen ihr Umfeld entdecken und noch nicht über das Zusammenspiel aus inneren und äußeren Erfahrungen reflektieren. Somit würde ich den Schwerpunkt des Workshops auf diese Qualitäten legen und für die sinnliche Entdeckung braucht es keine digitalen Medien. Meinen eigenen ersten Trickfilm habe ich aus mir selbst heraus mit zwölf Jahren produziert. Die meisten Workshops, die ich gefunden habe, fanden im Alter von sechs bis zwölf Jahren statt. Hier wurden bereits vollständig produzierte Filme erwartet mit einer kleinen Geschichte, Sound, Musik und einem Screening am Ende. Für die Kinder und Jugendliche ab dem Alter von elf Jahren wurden zudem komplexere, abstrakte und reflexive Themen aufgegriffen. Ebenfalls waren hier die Workshops tendenziell zeitintensiver.

### 4.3 Teilnehmerzahl

In meiner Recherche zu Animationsfilmworkshops waren zwischen fünf bis 120 Kindern alles dabei. Sowohl bei fünf als auch bei 120 kamen schöne Trickfilme heraus. Die meisten Workshops lagen zwischen zehn und fünfzehn Kindern. Das Alter spielt auch eine Rolle, wie der Workshop strukturiert wird. Frau Magister, Schulleiterin der Grundschule Nehesdorf meint, dass Kinder in der fünften Klasse noch mehr Betreuung brauchen und dementsprechend auf zwei Kinder immer eine betreuende Person gedacht wird. Die Kinder in der sechsten Klasse sind schon selbstständiger, dort setzt sie auf vier Kindern eine

---

<sup>81</sup> **Paul. Schulz Oswald – Günter Benesch:** Maria Montessori. Das Kreative Kind. Der absorbierende Geist. Freiburg. 1972. S. 181.

betreuende Person an.<sup>82</sup> Der Workshop für Krippenkinder ab drei Jahren im Medienzentrum München hatte für zwölf Kinder vier betreuende Personen. Diese Anzahl an helfenden Kräften hat aber ihr Limit, wenn es sich um 120 Kinder und Jugendlichen handelt. Sören Wendt, Filmmacher und Projektleiter, hat mir erklärt, wie dieser Workshop aufgebaut war:

*„Die 120 Kinder waren ein 8. Jahrgang eines Gymnasiums und wurden durch die Nutzung einer Webseite unterstützt, auf der diverse Erklärfilme abgelegt waren, die sich die Jugendlichen bei Fragen anschauen konnten. Außerdem waren 8 LehrerInnen begleitend dabei, die ich vorher in einer kurzen Einführung geschult hatte. Die Schule hat sich 28 Trickfilmboxen aus Umzugskartons mit Beleuchtung angeschafft, die wir während der Projektwoche zusammengebaut haben. Ab da haben die Teams selbständig mit den Trickboxen und Erklärvideos gearbeitet. Und zu meinem Erstaunen kamen tatsächlich viele, viele schöne Kurzfilme zusammen.“<sup>83</sup>*

Die Mail vom 22.07.2023 an Sören Wendt und seine Antworten dazu sind noch mal im Anhang 5. zu finden.

## 4.4 Workshopdauer

Von zwei Stunden bis zu einem halben Jahr lassen sich Animationsfilmworkshopformate finden. Eine Wunderscheibe bauen oder ein kleines Daumenkino basteln lassen sich sicher innerhalb von ein bis zwei Stunden umsetzen. Aus eigener Erfahrung heraus können auch Trickfilme in zwei Stunden entstehen. Diese haben dann keine runde Storyline, aber es können kleine szenische Clips erstellt werden oder nur frei experimentiert werden, ohne Sound und Musik. Dieses Format eignet sich besonders gut für Kinder, die davor noch nie mit Animationsfilm gearbeitet haben. Auch für Kinder im Alter von fünf bis zehn Jahren eignet sich dieses Format, da sie vermutlich eine eher geringe Aufmerksamkeitsspanne haben und nach ihrer Entwicklungsstufe her aus Kapitel 2.3 eher lineare einfache Szenen produzieren können. Workshops ab einem/mehreren Tagen eignen sich aus meiner Erfahrung gut, einen ganzen runden Trickfilm zu produzieren mit ein bis zwei Figuren und einem kleinen Konflikt. Dabei kann der Theorieanteil auch etwas größer sein. Es könnten Beispielfilme gezeigt werden oder verschiedene Animationsfilmtechniken vorgeführt werden, bevor die Praxis beginnt. Auch gäbe es die Möglichkeit, den Kindern die Zeit zu geben, intensiver an einer Geschichte zu arbeiten. Eigene Geräusche können am Ende auch aufgenommen werden und manchmal sogar mit eigener Musik. In meiner Recherche war diese Anforderung in dieser Zeit das übliche Ziel. Die App Stop Motion Studio eignet sich

---

<sup>82</sup> Eigene Erfahrung aus einem Meeting mit der Schulleiterin Frau Magister der Grundschule Nehesdorf zu einem Animationsfilmworkshop im September 2023.

<sup>83</sup> **Sören Wendt:** Mail vom 22.07.2023.

hierfür am besten, da es keinen separaten Schnitt bedarf und es auch kein separates Mikrofon braucht. Alles wird direkt in der App produziert und übereinander gelegt, sodass Schnitt und Montage nicht mehr separat nötig sind. Erfahrungen mit anderen Programmen habe ich noch nicht gemacht, jedoch würde ich empfehlen, diese Programme erst mal zu testen, um die Zeit besser einschätzen zu können. Workshops, die über eine Woche gehen, geben den Kindern die Möglichkeit, sich besser kennenzulernen und zusammenzuwachsen. Wie bei dem Projekt *Sein Name war Pezzettino*, haben die Kinder einen starken Klassenverband entwickelt durch den Trickfilm, der über ein halbes Jahr hinweg produziert wurde. Ebenfalls haben sie die Zeit gehabt, im Musikunterricht die Filmmusik selbst zu komponieren und jeden einzelnen Schritt der Produktion ausführlich kennenzulernen.

Ab 2 Stunden	Ab 1 Tag	Ab 1 Woche
<p><b>Aargauer Kunsthaus</b> Die Kinder besuchen eine (thematisch passende) Ausstellung von Rebetezs fantasievollen Wesen zum Thema Figuren, Stimmungen und inszenierte Räume. Danach dürfen sie eigene Schattenfiguren basteln und charakterisieren. Dann erproben sie die Figuren durch einen kleinen Trickfilm in einem zweistündigen Workshop.</p>	<p><b>ITFS Festival in Stuttgart:</b> In diesem Animationsfilmfestival haben Kinder die Möglichkeit, 5 Tage an separaten Terminen mit professionellen Animationsfilmkünstler oder Künstlerinnen einen Stop Motion Film produzieren. Hier wird von der Entwicklung einer Geschichte und ihrer Figuren über das Sounddesign bis zur fertigen Animation alles gemeinsam kreiert.</p>	<p><b>WannseeFORUM: Animationsfilm zum Thema Barrierefreiheit</b> In dem einwöchigen Workshop kreieren Jugendliche einen informativen Animationsfilm zum Thema Barrierefreiheit: der Prozess ist in einer Recherche phase, Ideenfindung für die Umsetzung der Gestaltung vom Set und Figuren, Videomaterial, Produktion und Aufnahme von Ton unterteilt.</p>
<p><b>Deutsches Filminstitut Filmmuseum in Frankfurt</b> In dem 1,5-Stunden-Workshop wird eine kurze Einführung in Stop Motion gegeben. Danach wird vielfältiges Material zur Verfügung gestellt wie Muscheln, Steine oder Knöpfe und die Kinder können frei experimentieren oder kurze szenische Clips produzieren. <a href="https://www.youtube.com/channel/UCaiN6pia6rWiIoD25QzGCbA/videos">https://www.youtube.com/channel/UCaiN6pia6rWiIoD25QzGCbA/videos</a></p>	<p><b>Trickfilm an der evangelischen Kirchengemeinde Steinheim/Main</b> In 2 Tagen erstellen die Kinder einen kleinen Trickfilm in den folgenden Projektschritten: Umsetzung der Texte, Malen und Basteln der Figuren, Fotografieren der einzelnen Szenen, Vertonung etc. Diese werden auf deren Webseite veröffentlicht: <a href="https://www.youtube.com/channel/UC1IRNjbHezjV9VNts1E-o1A">https://www.youtube.com/channel/UC1IRNjbHezjV9VNts1E-o1A</a></p>	<p><b>Zappeln: Digitale Workshop-Reihe für Kinder</b> In diesem 8-wöchigen Workshop immer mittwochs 1,5 Stunden lang kreieren Kinder in einer kleinen Runde einen Trickfilm. Der Film wird am Ende ebenfalls vertont und zusammengeschnitten.</p>



Ab 2 Stunden	Ab 1 Tag	Ab 1 Woche
	<p><b>KINDERKUNSTHAUS - Ferienworkshop</b></p> <p>In dem 1-Tages-Workshop (6 Stunden) wird eine spannende Geschichte ausgedacht. Dann wird aus Knete und Papier ein Set und Figuren gebaut. Diese werden dann animiert (ohne Ton und Musik) und am Ende auf einem YouTube-Channel veröffentlicht.</p>	<p><b>Sein Name war Pezzettino Kinderworkshop der Schule »Am Wall« in Kassel</b></p> <p>Ein halbes Jahr, in dem die Kinder geplant, geschrieben, mit der Kamera gearbeitet, expressives Sprechen geübt und Musik komponiert haben. Die Kinder definierten sich selbst innerhalb der Schule, als die <i>Pezzettino-Klasse</i>.</p>

**Tabelle 5.** Workshopdauer: 1 Spalte: **Aargauer Kunsthaus:** Veranstaltungen (www-Seite). Internet:<https://www.aargauerkunsthaus.ch/vermittlung/schulen/kunst-workshop-zu-augustin-rebetez-vitamin> (Zugriff: 10.07.2023, 18:05 MEZ); **Deutsches Filminstitut Filmmuseum:** Workshop Animationsfilm (www-Seite). Internet:<https://www.dff.film/workshop/animationsfilm/> (Zugriff: 12.07.2023, 14:45 MEZ).

2 Spalte: **ITFS:** Start-News-Tricks for Kids: Kinder-Trickfilmakademi (www-Seite, Stand: 2014). Internet:<https://www.itfs.de/news/tricks-for-kids-kinder-trickfilmakademie/> (Zugriff: 11.07.2023, 12:55 MEZ); **Evangelische Kirchengemeinde:** Angebote - Kinder - Trickfilmworkshop (www-Seite). Internet:<https://www.evang-steinheim.de/startseite/angebote/kinder/trickfilm-workshop.html> (Zugriff: 12.07.2023, 13:31 MEZ); **Kinder Kunst Haus:** Veranstaltungen (www-Seite). Internet:<https://www.kinderkunsthaus.de/event/praesenz-workshop-stop-motion-trickfilm-fuer-7-bis-10-jaehrige/> (Zugriff: 10.07.2023, 14:22 MEZ).

3 Spalte: **WannseeFORUM:** Jugendbildung. (www-Seite). Internet:<https://wannseeforum.de/jugendbildung#seminarformate> (Zugriff: 10.07.2023, 10:12 MEZ); **Delmenhorst verbindet:** Aktuelles - Pressemitteilungen (www-Seite, Stand: 2020). Internet:<https://www.delmenhorst.de/aktuelles/pressemittelungen-2020/200727-zappeln-digitale-workshop-reihe-kinder-galerie.php> (Zugriff: 10.07.2023, 10:23 MEZ); **Jeschonneck, Birgit:** "Sein Name war Pezzettino". Kinder drehen einen Trickfilm mit eigener Musik. (pdf-Datei, S. 297-305, 2008). Internet:[https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17652/pdf/GSV\\_2008\\_Jeschonneck\\_Sein\\_Name\\_war\\_Pezzettino\\_Kinder\\_drehen\\_einen\\_Trickfilm\\_mit\\_eigener\\_Musik.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17652/pdf/GSV_2008_Jeschonneck_Sein_Name_war_Pezzettino_Kinder_drehen_einen_Trickfilm_mit_eigener_Musik.pdf) (GSV\_2008\_Jeschonneck\_Sein\_Name\_war\_Pezzettino.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 13:45 MEZ).

## 4.5 Intention, Ziel & Thematik

Spannend finde ich, welche Zielsetzungen in den jeweiligen Workshops aufgegriffen werden. Sören Wendt, der seit 1998 als freiberuflicher Filmemacher und Workshopleiter von Kinder- und Jugendworkshops arbeitet, meint, dass 98 % der Workshops medienpädagogischer Natur seien, in denen es kaum um Fragen der Animation, also der spezifischen Bewegungsabläufe in Einzelbildern geht. Das Aneignen von Medienkompetenz ist somit das primäre Ziel. In meiner Recherche lag das Thema Medienbildung über allen Workshops, jedoch gab es verschiedene Schwerpunkte, die andere Ziele und Intentionen eingebracht haben: Im FS1 - Workshop vom Freien Fernsehen Salzburg lag der Schwerpunkt eher auf das Aneignen von wissenschaftlichen Themen durch einen Animationserklärfilm. Im Aargauer Kunsthaus lag der Schwerpunkt auf der Entwicklung der Fantasie und künstlerischer Fähigkeiten. Im Flüchtlingsprojekt aus Frankfurt am Main *Welche Richtung?*, lag der

Schwerpunkt auf die psychologische und soziale Komponente, durch die Vernetzung der Jugendlichen, das Verarbeiten von Lebenserfahrungen und dem Gefühl seiner eigenen Stimme einen Ausdruck zu schenken. Der geförderte Workshop in der Kindertagesstätte MIO vom Institut für soziale und kulturelle Arbeit Nürnberg hatte den Schwerpunkt mehr auf das Heranführen in die filmische Arbeit durch die spezifischen Techniken wie Green Screen, einem exklusiven Interview der Kinder auf dem roten Teppich und einem aufwendigen Screening mit Eintrittskarten und Plakate im Kino. Hier lag sogar eine wage Hoffnung darin, dass zudem zukünftige Filmemacher und Filmemacherinnen aus MIO hervorgehen. Tatsächlich habe ich in meiner Recherche keinen Workshop gefunden, der den Schwerpunkt auf Animationsfilm selbst gelegt hatte. Jedoch ist Animationsfilm ein vielfältiges Medium mit unterschiedlichsten Wirkungskräften, wie in Kapitel drei ausgeführt, die sich in den Zielsetzungen der Workshops widerspiegeln. Neben den jeweiligen Zielsetzungen und Schwerpunkten der Workshops gibt es auch die Gestaltung der Aufgaben und Thematiken. Hier gab es Workshops, die den Kindern absolute Freiheit gegeben haben, eigene Themen, Figuren und Geschichten zu entwickeln. Andere Workshops hatten sehr klar vorgegebene Themen und Umsetzungsvorstellungen. Im deutschen Filminstitut Filmmuseum in Frankfurt gab es gar keine Vorgaben. Es durfte frei mit unterschiedlichen Materialien gearbeitet und experimentiert werden. Die meisten Workshops haben den Anspruch, durch Trickfilm eine kleine Geschichte zu erzählen und diese additional mit Ton oder Titel zu verstehen. Hier ist der Anspruch etwas klarer, jedoch das Thema ist frei wählbar. Im Flüchtlingsprojekt *Welche Richtung?* war das Thema vorgegeben, aus eigener Flucht-Erfahrung heraus einen Film zu produzieren, jedoch hatten die Kinder und Jugendlichen die Freiheit, ihre persönliche Geschichte und Meinung zu erzählen. Im WannseeFORUM: Animationsfilm zum Thema Barrierefreiheit sowie im FS1 - Science Clips gab es am wenigsten Freiheit. Hier war das Thema vorgegeben sowie die Informationen, die kommuniziert werden sollten. Die Freiheit lag in diesem Fall rein in der Gestaltung und Umsetzung der Informationen. Bei der Gestaltung eines Workshops gibt es zusammengefasst eine Intention, welchen Schwerpunkt der Workshop hat und welche Fähigkeiten damit gefördert werden. Des Weiteren gibt es einen Anspruch an das Ergebnis des Workshops, den ich an die jeweilige Arbeitszeit und am Alter anpassen würde. Zum Schluss gibt es noch die Thematik, die Geschichte und den Freiheitsgrad, der hierbei gestaltet werden darf. Klaus Weller, deutscher Filmemacher, Kameramann, Dramaturg, Dozent und Gründer des gemeinnützigen Vereins Jugendfilm e.V., produzierte mit Kindern und Jugendlichen über 300 Kurzfilme. Er meint zu diesem Thema folgendes:

**Vorteile für eine Einschränkung im Bezug auf die Geschichte:**

- Zeitsparend im Vergleich zur *freien* Ideenentwicklung.
- Im Team das Ausloten von Spielräumen innerhalb eines gedanklichen Korsetts trainieren, also Lernprozesse für das spätere Leben.
- Das kreative Potenzial Ihres Filmteams stimulieren.

- Die Einschränkungen können auch von Filmfestivals kommen. Klaus Weller empfiehlt spezifisch den Film für ein Festivalthema zu produzieren.

#### **Vorteile für das eigene Finden eines Themas ohne Einschränkungen:**

- Eine Idee der Kinder als Vorlage zu nehmen, gibt ihnen das Gefühl, Gestalter oder Gestalterin und nicht nur Ausführende zu sein.
- Das Team fühlt sich ernstgenommen und wird das würdigen.
- Die Ideenwelt der Kinder ist grundsätzlich anders. Sich darauf einzulassen, führt näher an die Kinder heran und es können originelle Welten entstehen.<sup>84</sup>

Ich denke, es gibt kein falsch oder richtig, sondern einfach die Frage, mit welcher Erfahrung und Anregung die Kinder aus dem Workshop gehen dürfen. Hier liegt die Möglichkeit, mit den verschiedenen Aspekten der Zeit, Alter, Teilnehmerzahl, Intention & Schwerpunkt, Aufgabenstellung und Thema zu spielen und diese miteinander zu kombinieren und selbst zu testen, welche Kombination welche Wirkung haben. So könnte ein Workshop entstehen, der gar keinen zielorientierten Anspruch an einen ganzen Animationsfilm hat, jedoch z. B. ein klares Thema vorgibt, zu dem frei assoziativ entwickelt werden darf. Diese Workshopgestaltung hätte den Schwerpunkt auf den Prozess, die Erforschung des Themas und Technik, wie das Thema frei ausgedrückt werden könnte, ohne Rücksicht auf dramaturgische Struktur oder ein spezielles Ergebnis zu setzen. Am Ende könnte dann ein experimenteller Zusammenschritt entstehen aus den jeweiligen Ergebnissen. Die Entscheidung, am Ende ein zeigbares Ergebnis zu haben oder nicht, ist ebenfalls Teil der Workshopgestaltung. Klaus Weller ist der Meinung, dass ein Ergebnis wichtig ist und er sieht in der Aufgabe des Projektleiters bzw. der Projektleiterin, das Ergebnis im Blick zu behalten und den Kindern die Rahmenbedingungen zu schaffen und nötigen Möglichkeiten.<sup>85</sup> Ich denke, dass es eine bedeutsame Erfahrung für Kinder ist, ein Ziel zu erreichen und dieses wertzuschätzen. Somit stimme ich Klaus Weller in diesem Punkt zu. Für die konkrete Ausformulierung und Gestaltung eines Animationsfilmworkshops braucht es im nächsten Schritt ein Workshopkonzept. Wie so ein Konzept aussieht und welche Rahmenbedingungen für die weitere Vorbereitung nötig sind habe ich im **Anhang 1. und 2.** ausformuliert.

## 5. Fazit

Meine Schlussfolgerung aus der Recherche und Forschung heraus ist, dass Animationsfilmworkshops sehr viele Entwicklungsthemen bei Kindern berühren und Potenziale anregen können. Welche Potenziale mich besonders inspiriert haben, waren, dass Animationsfilmworkshops eine Brücke bilden zwischen der realen Welt und der Welt der

---

<sup>84</sup> Vgl. **Klaus, Weller:** Filmschool. Filme machen mit Kindern und Jugendlichen. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH. 2015 S. 15-18.

<sup>85</sup> **Ebd.**, S. 18.

digitalen Medien, was ein absolutes Alleinstellungsmerkmal in der Medienbildung ist. Auch hat mich beeindruckt, dass die Animationsfilmproduktion die Wahrnehmung, Reflexion und Verarbeitung der eigenen Erfahrung unterstützt. Doch am wertvollsten fand ich die Aussicht, dass Animationsfilmworkshops dazu beitragen, Visionen anzuregen und diese in einem Film real werden zu lassen. Sodass es dann nur noch ein kleiner Schritt ist seine Visionen auch im eigenen Leben mehr zu gestalten. Eins ist gewiss: Kinder entwickeln im Schaffen ihre eigene schöpferische Kompetenz und das ist für mich ein besonderer Grund, Workshops zu geben, denn die Welt braucht kreative Köpfe und schöpferisches Potenzial. Die Forschung in dieser Arbeit hat meine Wahrnehmung erweitert, mir neue Ideen und Möglichkeiten gegeben, Workshops zu gestalten. Ich denke, da Animationsfilm sich der modernen Entwicklung der Zeit anpasst und verschiedenste Technologien miteinbeziehen kann, dass auch Animationsfilmworkshops immer weiterentwickelt werden können. Auf der anderen Seite ist es wichtig, Animationsfilm als digitales Medium zu sehen, welches auch als solches behandelt werden darf. Ich stimme der Waldorfpädagogik zu, dass ein Erklärvideo nicht durch vorgefertigten Ideen oder Modellen die Welterfahrung ersetzen kann und das die natürliche Entwicklung des Kindes oberste Priorität hat und nicht durch leistungsorientierte Ideen ersetzt werden darf. Das reine Medium der Animation hat ebenfalls Grenzen. Wie bereits erwähnt, kann dieses Medium nicht nur bei der kindlichen Entwicklung an Grenzen stoßen, es ist auch mit eines der zeitaufwendigsten Medien, die gestaltet werden können. Es ist nicht möglich, mit Kindern ein high-end Animationsfilm zu produzieren. Da man alles selber bauen, bewegen, gestalten muss im Gegensatz zum Realfilm, sind hier nach meiner Erfahrung im Bezug auf die Anforderungen früh Grenzen erreicht. Das ist jedoch auch nicht weiter schlimm, schließlich geht es hauptsächlich um die Förderung der Medienkompetenz. Was ich durch die Recherche auch gelernt habe, ist, besser einschätzen zu können, wo die Grenzen in dem Workshopformat liegen im Bezug auf das Alter, die Dauer des Workshops, und die Inhalte. Weitestgehend habe ich nur sehr wenig Kritik und Grenzen in meiner Recherche gefunden, was doch für Animationsfilmworkshops spricht.

## 6. Literaturverzeichnis

### Literatur:

**Arnheim, Rudolf:** Zur Psychologie der Kunst. Ungekürzte Ausg. – Frankfurt/M, Berlin, Wien: Ullstein. 1980.

**Bernitzke, Fred:** Handbuch Teamarbeit. Grundlagen für erfolgreiches Arbeiten in Kita und Kindergarten. Freiburg im Breisgau. Verlag Herder. 2014.

**Comenius Institut; Sächsisches Staatsministerium für Kultus:** Reform der sächsischen Lehrpläne: Eckwerte zur Medienerziehung. Dresden: 2004.

**Doelker, Christian:** Sehen ist mehr als sehen. Eine Grammatik des Bilder Lesens. In: Doelker, Ch. / Geschwendtner-Wölfle, R. / Lürzer, K. (Hrsg.): Sehen ist lernbar. Beiträge zur visuellen Alphabetisierung. Oberentfelden / Aarau: Sauerländer. 2003.

**Drewes, Jana; Kunz Julia; Vetter, Aline:** Ästhetische Bildung als Beitrag zur Identitätsentwicklung. In Göhlich, Michael; Liebau, Eckart (Hrsg.): Erlanger Beiträge zur Pädagogik. Gestalten und Erkennen. Ästhetische Bildung und Kompetenz. Band 13. Münster, New York: Waxmann. 2014.

**Ehrenzweig, Anton:** Die drei Phasen der Kreativität. In Kraft Hartmut (Hrsg.), Psychoanalyse, Kunst und Kreativität heute. Die Entwicklung der analytischen Kunstpsychologie seit Freud. 1984.

**Freud, S:** Der Dichter und das Phantasieren. Ges. Werke, Frankfurt: Fischer. 1908.

**Gadamer, H. G:** Wahrheit und Methode. Tübingen: Mohr. 1960.

**Grasser, Patrick:** Trickfilmstudio RU. Trickfilme im Religionsunterricht gestaltet und präsentieren. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht. 2011.

**Goswami, Usha:** So denken Kinder. Einführung in die Psychologie der kognitiven Entwicklung. 1 Aufl. Bern, Göttingen, Toronto, Seattle: Verl. Hans Huber. 2001.

**Hooks, Ed:** Craft Notes for Animators. A Perspektive on a 21st century career. London and New York: Routledge Taylor & Francis Group. 2017.

**Kirchner, Constanze:** Welchen Beitrag leistet die Kunstpädagogik zur Persönlichkeitsentwicklung? In Billmayer, Franz (Hrsg.): Was die Kunstpädagogik leisten kann. München: Kopaed. 2008.

- Lermen, Birgit; Loewen, Matthias:** Der Trickfilm als didaktische Aufgabe I. Sekundarstufe I. Zugänge, exemplarische Analysen und didaktisch-methodische Aspekte. Hollfeld: Bange Verl. 1983.
- Mead, George Herbert:** Geist, Identität und Gesellschaft. Aus der Sicht des Sozialbehaviorismus, Frankfurt a. M.: Suhrkamp. 1998.
- Müller, Ines:** Filmbildung in der Schule. Ein filmdidaktisches Konzept für den Unterricht und die Lehrbildung. München: Kopaed. 2012.
- Oswald, Paul. Schulz – Benesch, Günter:** Maria Montessori. Das Kreative Kind. Der absorbierende Geist. Freiburg. 1972.
- Peez, Georg:** Kinder zeichnen, malen und gestalten. Kunst und bildnerisch-ästhetische Praxis in der KiTa. Stuttgart:Kohlhammer. 2015.
- Rittelmeyer, Christian:** Warum und wozu ästhetische Bildung? Über Transferwirkungen künstlerischer Tätigkeiten. Ein Forschungsüberblick. Obershausen: ATHENA-Verlag. 2011.
- Spolin, Viola:** Improvisationstechniken. Für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn: Junfermann Verl. 4. Auflage 1993.
- Wegener, Claudia:** Aufwachsen mit Medien. Wiesbaden: Springer Fachmedien. 2016.
- Weller, Klaus:** Filmschool. Filme machen mit Kindern und Jugendlichen. Konstanz und München: UVK Verlagsgesellschaft mbH. 2015.
- Winnicott, Donald W.:** Kreativität und ihre Wurzeln - Das Konzept der Kreativität. In Kraft Hartmut (Hrsg.), Psychoanalyse, Kunst und Kreativität heute. Die Entwicklung der analytischen Kunstpsychologie seit Freud. 1984.
- Schill, Wolfgang:** Medienpädagogisches Handeln in der Schule. Wiesbaden: Springer Fachmedien. 1992.

#### **Internetquellen:**

- Adobe:** Character Animator. Animation in Echtzeit. (www-Seite, Stand 2023).  
Internet:<https://www.adobe.com/de/products/character-animator.html> (Zugriff am 22.08.2023, 12:56 MEZ).
- Berweger Konzelmann, Kathrin:** Faktoren und Bedingungen, welche die Entwicklung der künstlerischen und gestalterischen Begabung beeinflussen. (pdf-Datei, 2007). Internet:

<https://artcoaching-berweger.ch/images/pdf/portrait/Masterarbeit-2007.pdf> (Masterarbeit-2007.pdf (Zugriff: 23.06.2023, 14:40 MEZ).

**Bildungsserver Berlin Brandenburg:** Teil C Kunst. Jahrgangsstufen 1 – 10. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_C\\_Kunst\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Kunst_2015_11_10_WEB.pdf) (Teil\_C\_Kunst\_2015\_11\_10\_WEB.pdf (Zugriff: 22.07.2023, 18:05 MEZ).

**Bildungsserver Berlin Brandenburg:** Teil C Deutsch. Jahrgangsstufen 1 – 10. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche\\_Fassung/Teil\\_C\\_Deutsch\\_2015\\_11\\_10\\_WEB.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Deutsch_2015_11_10_WEB.pdf) (Teil\_C\_Deutsch\_2015\_11\_10\_WEB.pdf (Zugriff: 22.07.2023, 18:05 MEZ).

**Bleckmann, P.; Denzl, E.; Kernbach, J.; Pemberger, B.; Streit, B:** MünDig-Studie Waldorf: Mündigkeit und Digitalisierung an Kitas und Schulen. (pdf-Datei, 2022). Internet: <https://muendig-studie.de/wp-content/uploads/2022/07/Ergebnisbericht-Waldorf.pdf> (Ergebnisbericht-Waldorf.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 15:30 MEZ).

**Dr. Wetterich, Frank; Burghart, Martin; Rave, Norbert:** Medienbildung an deutschen Schulen Handlungsempfehlungen für die digitale Gesellschaft (pdf-Datei, 2014). Internet: ([https://initiated21.de/uploads/03\\_Studien-Publikationen/Medienbildung-an-deutschen-Schulen/d21-medienbildung-DE.pdf](https://initiated21.de/uploads/03_Studien-Publikationen/Medienbildung-an-deutschen-Schulen/d21-medienbildung-DE.pdf)) (d21-medienbildung-DE.pdf (Zugriff: 24.07.2023, 18:53 MEZ).

**Eickelmann, Birgit:** Konzepte und Entwicklungsperspektiven. Kompetenzen in der digitalen Welt. (pdf-Datei, 2017). Internet: <https://library.fes.de/pdf-files/studienfoerderung/13644.pdf> (Kompetenzen in der digitalen Welt Birgit Eickelmann.pdf (Zugriff: 02.07.2023, 20:06 MEZ).

**Grütze, Marina:** Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops in der Sekundarstufe I. Eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an allgemeinbildenden Schulen. (pdf-Datei, 2014 ). Internet: [https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina\\_Kulturelle\\_Bildung\\_am\\_Beispiel\\_eines\\_Trickfilm-Workshops.pdf](https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina_Kulturelle_Bildung_am_Beispiel_eines_Trickfilm-Workshops.pdf) (GruetzeMarina\_Kulturelle\_Bildung\_am\_Beispiel\_eines\_Trickfilm-Workshops.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 11:51 MEZ).

**Hessisches Kultusministerium:** Kerncurriculum Hessen. Bildungsstandards und Inhaltsfelder. Sekundarstufe I – Gymnasium. Kunst. (pdf-Datei, 2023). Internet: [https://kultur.bildung.hessen.de/kunst/unterricht/kerncurricula/sekundarstufe\\_i\\_gymnasium.pdf](https://kultur.bildung.hessen.de/kunst/unterricht/kerncurricula/sekundarstufe_i_gymnasium.pdf) (kerncurriculum\_kunst\_gymnasium.pdf (Zugriff: 29.06.2023, 13:50 MEZ).

**Hessisches Kultusministerium:** Leitfaden. Maßgebliche Orientierungstexte zum Kerncurriculum. Sekundarstufe I. Kunst. (pdf-Datei, erste Auflage 2011). Internet: [https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/leitfaden\\_kunst\\_sekundarstufe\\_i.pdf](https://kultusministerium.hessen.de/sites/kultusministerium.hessen.de/files/2021-07/leitfaden_kunst_sekundarstufe_i.pdf) (leitfaden\_kunst\_sekundarstufe\_i.pdf (Zugriff: 29.06.2023, 13:45 MEZ).

**Hochschule der Medien; Medienanstalt für Baden-Württemberg:** Trickfilm praktisch. Eine Handreichung für Schulen & außerschulische Einrichtungen. (pdf-Datei, 2022). Internet: <https://www.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/trickfilm-praktisch-2022.pdf> (Trickfilm praktisch.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 17:27 MEZ).

**Holzer, Verena:** Die abstrakte Darstellung von Emotionen und inneren Zuständen in der expressiven bildenden Kunst und Animation. (pdf-Datei, 2016). Internet: <https://theses.fh-hagenberg.at/system/files/pdf/Holzer16.pdf> (Holzer16.pdf (Zugriff: 28.06.2023, 17:10 MEZ).

**Jeschonneck, Birgit:** "Sein Name war Pezzettino". Kinder drehen einen Trickfilm mit eigener Musik. (pdf-Datei, S. 297-305, 2008). Internet: [https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17652/pdf/GSV\\_2008\\_Jeschonneck\\_Sein\\_Name\\_war\\_Pezzettino\\_Kinder\\_drehen\\_einen\\_Trickfilm\\_mit\\_eigener\\_Musik.pdf](https://www.pedocs.de/volltexte/2019/17652/pdf/GSV_2008_Jeschonneck_Sein_Name_war_Pezzettino_Kinder_drehen_einen_Trickfilm_mit_eigener_Musik.pdf) (GSV\_2008\_Jeschonneck\_Sein\_Name\_war\_Pezzettino.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 13:45 MEZ).

**Kernbach, Julia:** Aktive Medienbildung im Unterricht am Beispiel der Stop-Motion Animationsfilmtechnik. (www-Seite, Stand: 2019). Internet: <https://www.waldorf-resources.org/de/unterricht-detail/aktive-medienbildung-im-unterricht-am-beispiel-der-stop-motion-animationsfilmtechnik> (Zugriff am 27.07.2023, 11:15 MEZ).

**Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Koffer-Trick. Das Trickfilm-Projekt in Baden-Württemberg. Eine Informationsbroschüre zum Wettbewerb für Grundschulen. (pdf-Datei, 2010). Internet: <https://www.lfk.de/fileadmin/PDFs/Publikationen/Materialien/LFK/koffer-trick-broschuere-2010.pdf> (koffer-trick-broschuere-2010.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 17:19 MEZ).

**Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Für Dozentinnen und Dozenten an Hochschulen und den Praxiseinsatz in der Schule. (pdf-Datei, 2015). Internet: [https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere\\_Trick\\_Seminar2015.pdf](https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Broschuere_Trick_Seminar2015.pdf) (Broschuere\_Trick\_Seminar2015.pdf (Zugriff: 02.07.2023, 20:16 MEZ).



**Laven, Rolf:** Mit Selbsta Ausdruck gegen Selbstentfremdung. (pdf-Datei, 2013). Internet: [https://www.researchgate.net/publication/283346550\\_Mit\\_Selbsta Ausdruck\\_gegen\\_Selbstentfremdung](https://www.researchgate.net/publication/283346550_Mit_Selbsta Ausdruck_gegen_Selbstentfremdung) (MitSelbsta Ausdruckgegen-entfremdung.pdf (Zugriff: 02.08.2023, 17:34 MEZ).

**Lermen, Birgit/ Loewen, Matthias:** Der Trickfilm als didaktische Aufgabe I. Sekundarstufe I. Zugänge, exemplarische Analysen und didaktisch- methodische Aspekte. (pdf-Datei, Seite 228-229, 1984). Internet: [https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/12579/MEDREZ\\_1984\\_2\\_228\\_Lube\\_.pdf?sequence=4](https://mediarep.org/bitstream/handle/doc/12579/MEDREZ_1984_2_228_Lube_.pdf?sequence=4) (MEDREZ\_1984\_2\_228\_Lube.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 16:37 MEZ).

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:** KIM-Studie 2020. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. (pdf-Datei, 2020). Internet: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020\\_WEB\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf) (KIM-Studie2020\_WEB\_final.pdf (Zugriff: 02.07.2023, 20:15 MEZ).

**Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest:** KIM-Studie 2022. Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger. (pdf-Datei, 2022). Internet: [https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022\\_web\\_final.pdf](https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2022/KIM-Studie2022_web_final.pdf) (KIM-Studie2022\_website\_final.pdf (Zugriff: 06.07.2023, 15:51 MEZ).

**Niesyto, Horst:** Handlungsorientierte Medienarbeit. (pdf-Datei, Preprint-Version 2010). Internet: [https://horst-niesyto.de/wp-content/uploads/2020/09/2010\\_Niesyto\\_Handlungsorientierte\\_Medienarbeit.pdf](https://horst-niesyto.de/wp-content/uploads/2020/09/2010_Niesyto_Handlungsorientierte_Medienarbeit.pdf) (2010\_Niesyto\_Handlungsorientierte\_Medienarbeit (Zugriff: 20.06.2023, 20:15 MEZ).

**OpenToonz:** Open-source Animation Production Software -to Develop and Create All Together. (www-Seite) Internet: <https://opentoonz.github.io/e/> (Zugriff: 22.08.2023, 13:01 MEZ).

**Prof. Dr. Holm-Hadulla, Rainer M.:** Kreativität – Ein Lebensthema. Vortrag am 26. April 2003 im Rahmen der 53. Lindauer Psychotherapiewochen (pdf-Datei, 2003). Internet: <https://www.lptw.de/archiv/vortrag/2003/holmhadulla-kreativitaet-lindauer-psychotherapiewochen2003.pdf> (holmhadulla-kreativitaet-lindauer-psychotherapiewochen2003.pdf (Zugriff: 31.07.2023, 18:02 MEZ).

**Riakotaki, Maria:** Handlungsorientierter Unterricht und neue Medien in der öffentlichen Schule. (pdf-Datei, 2011). Internet: [https://www.ea.gr/daf/2011/ppt/Riakotaki\\_Handlungsorientierter\\_Unterricht.pdf](https://www.ea.gr/daf/2011/ppt/Riakotaki_Handlungsorientierter_Unterricht.pdf) (Riakotaki\_Handlungsorientierter\_Unterricht.pdf (Zugriff: 21.07.2023, 15:45 MEZ).

**Romero, Valentina:** Animation — zwischen Film und bildender Kunst. (pdf-Datei, 2018).

Internet: <https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/>

[165495/1%20Valentina\\_ZORA\\_2018\\_kubu\\_5.pdf%20\(Valetina\\_ZORA\\_2018\\_kubu\\_5.pdf](https://www.zora.uzh.ch/id/eprint/165495/1%20Valentina_ZORA_2018_kubu_5.pdf%20(Valetina_ZORA_2018_kubu_5.pdf)

(Zugriff: 05.08.2023, 16:48 MEZ).

**Rora, Constanze:** Vom Sinn der Improvisation als Spiel. In Kurt, Ronald (Hrsg.):

Menschliches Handeln als Improvisation. Sozial- und musikwissenschaftliche Perspektiven.

(pdf-Datei, 1. Aufl. 2008. Internet: [https://www.degruyter.com/document/doi/](https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783839407547-008/html?lang=de)

[10.1515/9783839407547-008/html?lang=de](https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9783839407547-008/html?lang=de) (1768-Artikeltext-1376-1-10-20190502.pdf

(Zugriff: 14.07.2023, 16:33 MEZ).

**Sinek, Simon:** The Optimism Company from Simon Sinek. (www-Seite). Internet: <https://simonsinek.com/> (Zugriff: 22.08.2023, 19:15 MEZ).

**Steiner, Rudolf:** ÜBER DIE EURYTHMISCHE KUNST (pdf-Datei, 1922). Internet:

<http://anthroposophie.byu.edu/vortraege/279b.pdf> (279b.pdf (Zugriff: 05.08.2023, 13:45 MEZ).

**Google Play:** Stop Motion Studio. (www-Seite, Stand 01.06.2023). Internet: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=de&gl=US> (Zugriff: 22.08.2023, 13:05 MEZ).

**Stuttgarter Kinderfilmtage:** Medienpädagogisches Arbeitsblatt zum Film „Eleanors

Geheimnis“. (pdf-Datei, 2023). Internet: <https://www.stuttgarter-kinderfilmtage.de/fileadmin/>

[mediapool/gemeinden/E\\_kinderfilmtage\\_stu/Begleitmaterial\\_Unterricht/ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf](https://www.stuttgarter-kinderfilmtage.de/fileadmin/mediapool/gemeinden/E_kinderfilmtage_stu/Begleitmaterial_Unterricht/ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf)

(ELEANORS-GEHEIMNIS.pdf (Zugriff: 27.07.2023, 17:42 MEZ).

**Thüringer Landesmedienanstalt:** KAMERA LÄUFT! TON AB! Fünf Jahre mobile

Medienarbeit in Thüringen. (pdf-Datei, 2005). Internet: [https://www.tlm.de/assets/uploads/](https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm_band_19.pdf)

[general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm\\_band\\_19.pdf](https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm_band_19.pdf) (tlm\_band\_19.pdf (Zugriff:

04.08.2023, 15:56 MEZ).

**Trickfilmnetzwerk Baden-Württemberg:** TRICK 17 – Pimp your Trickfilm Tipps und Techniken für bessere Ergebnisse in der medienpädagogischen Arbeit. (pdf-Datei, 2023).

Internet: <https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/>

[Trickfilmnetzwerk\\_Trick17.pdf](https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Trickfilmnetzwerk_Trick17.pdf) (TRICK 17 – Pimp your Trickfilm.pdf (Zugriff: 30.06.2023,

17:25 MEZ).

**Vision Kino, Netzwerk für Film und Medienkompetenz:** Praktische FILMARBEIT.

Filmemachen mit Kindern und Jugendlichen – Methoden, Tipps und Informationen. (pdf-

Datei, Auflage 1, 2022). Internet: [https://www.visionkino.de/fileadmin/user\\_upload/publikationen/](https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/publikationen/)

[leitfaeden/Leitfaden\\_Praktische\\_Filmarbeit\\_Auflage\\_1.pdf](https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/publikationen/leitfaeden/Leitfaden_Praktische_Filmarbeit_Auflage_1.pdf)

(Leitfaden\_Praktische\_Filmarbeit\_Auflage\_1 (Zugriff: 02.08.2023, 16:08 MEZ).

**Weisheitinger-Herrmann, Markus; Stenitzer, Carla:** Prozessorientierte Videoarbeit mit jungen Menschen und Erwachsenen. (pdf-Datei, Jg. 55, Nr. 4, 2017). Internet: <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/download/mi1154/1291> (9783839407547-008.pdf (Zugriff: 28.06.2023, 17:04 MEZ).

**Widmann, Ivette:** STOP-MOTION-FILME IM KUNSTUNTERRICHT IN DER GRUNDSCHULE. (pdf-Datei, 2021). Internet: [https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil\\_B/Medienbildung/Materialien/Medienbildung/Bausteine/Kunst\\_GS\\_Stop\\_Motion\\_Widmann.pdf](https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/rlp-online/Teil_B/Medienbildung/Materialien/Medienbildung/Bausteine/Kunst_GS_Stop_Motion_Widmann.pdf) (kKunst\_GS\_Stop\_Motion\_Widmann.pdf (Zugriff: 30.06.2023, 17:30 MEZ).

**Seminar:**

**Hooks, Ed:**(2018): Acting for Animators. Masterclass auf dem ITFS Festival in Stuttgart, 26.04.2018.

**Video:**

**Baacke, Dieter:** Über Medienkompetenz. <https://vimeo.com/242935944> (Zugriff am 11.08.2013, 21:53 MEZ).

## 8. Anhang

### Anhang 1. - Rahmenbedingungen

Um einen Animationsworkshop aktiv zu gestalten, bedarf es eines Workshopkonzeptes. Den Workshop konkret auszuformulieren, andere betreuende Personen in deinen Plan einzuweihen und auch während des Workshops den Überblick nicht zu verlieren sind Vorteile eines Konzeptes. Wie so ein Konzept aussieht, werde ich anhand eines Beispiels aus meiner Erfahrung erklären. Das Beispielkonzept dazu liegt im Anhang 2. Ich möchte hier keinen detaillierten Leitfaden abbilden, der genau eingehalten werden kann, sondern nur nützliche Informationen und Erfahrungen teilen. Egal welche Technik, Dauer, Zielsetzung und Schwerpunkt, dieses Konzept ist eine grobe Vorlage, die sich anpassen lässt. Zuerst macht es Sinn, die Rahmenbedingungen aufzuschreiben: Wann der Workshop stattfindet und wo Teilnehmerzahl, Alter und Dauer.

**Rechte:** Zur Planung und Vorbereitung eines Workshops würde ich von Anfang an die Rechte klären. Wenn der Animationsfilm veröffentlicht werden soll oder für dokumentarische Zwecke der Workshop und die Kinder fotografiert werden, muss die Einverständniserklärung der Eltern eingeholt werden. Hier habe ich zwei Vorlagen für die Rechte erstellt: Anhang 3. Einverständniserklärung und Anhang 4. Foto- und Aufführungserlaubnis. Diese Vorlagen habe ich an Marina Grützes Abschlussarbeit über Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops orientiert.<sup>86</sup> Wenn ihr in einem Workshop existierende Geschichten als Vorlage nutzen wollt, das Bild eines Künstlers bzw. Künstlerin oder Musik und Sound von außerhalb verwendet, müssen natürlich die Rechte geklärt werden und das am besten vor der Produktion. Für einen tieferen Einblick in die Rechtslage gibt es von der Medienanstalt Berlin-Brandenburg eine PDF *Alles geklärt? Medienproduktion und Recht*, die man im Internet einsehen kann.

**Begrüßung und Aufwärmspiele:** Ich plane in jedem meiner Workshops ein Begrüßungsteil mit ein, indem ich mit den Kindern Spiele spiele, sie zum Stehen und aktiven Bewegen motivieren, ihre Spontanität wecken, um locker aus dem Moment heraus zu agieren.

---

<sup>86</sup> **Grütze, Marina:** Kulturelle Bildung am Beispiel eines Trickfilmworkshops in der Sekundarstufe I. Eine Anleitung für medienpädagogische Projekte an allgemeinbildenden Schulen. (pdf-Datei, 2014). Internet: [https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina\\_Kulturelle\\_Bildung\\_am\\_Beispiel\\_eines\\_Trickfilm-Workshops.pdf](https://www.opendata.uni-halle.de/bitstream/1981185920/13089/1/GruetzeMarina_Kulturelle_Bildung_am_Beispiel_eines_Trickfilm-Workshops.pdf) (GruetzeMarina\_Kulturelle\_Bildung\_am\_Beispiel\_eines\_Trickfilm-Workshops.pdf (Zugriff: 03.07.2023, 11:51 MEZ)).

*„Intuition kann nur unmittelbar reagieren – hier und jetzt. Ihre Gaben zeigen sich nur spontan, in dem Moment, in dem wir frei sind, uns auf etwas zu beziehen und zu handeln und in die sich wandelnde Welt um uns herum einzutauchen. Durch Spontanität werden wir wieder in uns selbst verwandelt.“<sup>87</sup>*

*Name und Bewegung:* Die Kinder stehen in einem Kreis, jedes Kind spricht den eigenen Namen aus und macht dazu eine spontane passende Bewegung, die anderen im Kreis müssen den Namen nachsagen und die Bewegung wiederholen.

*Bilderstellen:* Ein Kind fängt an, stellt sich in die Mitte, sagt z. B. *Ich bin ein Baum* und stellt sich wie ein Baum hin. Nun dürfen die anderen Kinder zu der Idee des ersten weitere passende Aspekte verkörpern: *Ich bin der Apfel, Ich bin der Regen., Ich bin der Baumfäller., Und ich bin der Bär, der den Baum schützt.* Am Ende ist jedes Kind Teil des Bildes/ der Geschichte und das Spiel ist vorbei. Ich wiederhole dieses Spiel meistens so 3-4 Mal, damit die Kinder erst mal warm werden und sich dann austoben können. Dasselbe Spiel gibt es auch mit dem Thema *Fabrik*. Ein Kind fängt wieder an und spielt ein Teil einer Fabrik. Z. B. Packt ein Päckchen oder backt Brot oder Stempelt Etiketten oder lötet Eisen. Die anderen Kinder stellen sich dazu und führen die Produktion fort. Bis am Ende ein Endprodukt herauskommt.

*Weitere Spiele:* Es gibt natürlich viele weitere Spiele. Je nach Schwerpunkt könnte man andere einbauen, um den Kindern einen bewussten Start ins Produzieren zu ermöglichen. Z. B. Fragerunden zu einem speziellen Thema oder eine Traumreise anleiten, damit die Kinder ihre inneren Welten visualisieren können. Oder ein weiteres dramaturgisches Spiel, indem sich alle Kinder wieder in einem Kreis aufstellen und der Reihe nach ein Wort oder einen Satz erfinden, die zusammenhängend dann eine Geschichte ergeben. Insgesamt plane ich so fünfzehn Minuten für die Spiele ein.

**Animation Einführung:** Es ist schon wichtig, den Kindern zu zeigen, wie die Animationsfilmtechnik funktioniert. Z. B. Nicht die Kamera zu bewegen oder mit den Stativen zu spielen und zu zeigen wie das Programm benutzt wird. Auch ist es wichtig, eine kleine Einführung zu geben in das Timing und Spacing von Animation. Den Kindern zu zeigen, was passiert, wenn man viele Frames aufnimmt oder nur wenige und nicht zu vergessen Pausen zu machen innerhalb der Szene. Jedoch ist es sinnvoll, diesen Teil so einfach und kurz wie möglich zu halten. Sören Wendt empfiehlt einen Theorieteil von fünfzehn Minuten.

*„Damals hat auch noch nichts an meinem Timing gestimmt, niemand hat mir erklärt wie groß die Abstände beim Animieren sein sollten oder welche Kameraeinstellungen besonders gut funktionieren. Aber ich hatte natürlich sofort erkannt, dass es Unterschiede zu den professionellen Trickfilmen gab, die ich damals im Fernsehen oder Kino gesehen hatte. Und es motivierte mich dazu, genauer hinzuschauen und es noch einmal zu probieren.“<sup>88</sup>*

---

<sup>87</sup> **Viola Spolin:** Improvisationstechniken. Für Pädagogik, Therapie und Theater. Paderborn: Junfermann Verl. 4. Auflage 1993. Ursprünglich aus 1983. S. 18.

<sup>88</sup> **Sören Wendt:** Mail vom 22.07.2023.

Je weniger Zeit für technische Erklärungen oder für den Workflow verwendet werden, desto mehr Zeit bleibt für die eigentliche Produktion. Da die Kinder wie im Kapitel 3.5 erwähnt am meisten lernen, wenn sie mit allen Sinnen aktiv probieren dürfen, ist die eigentliche Produktion der wichtigste Teil.

**Gruppeneinteilung:** Ich habe die Erfahrung gemacht, dass ein Team mit zwei bis vier Kindern gut funktioniert. So hat jedes Kind noch genug Bewegungsspielraum um den Arbeitsplatz herum, die Aufgaben können gut verteilt werden und alle kommen mal zum Zug.

**Geschichte Entwickeln & Produktion:** Hier kann je nach Animationstechnik die Struktur anders gestaltet werden, egal ob Legetrick, Scherenschnitt, Sachtrick, Zeichentrick, Stop Motion oder Lichtmalerei. Ich ermutige hier auszuprobieren, so habe ich mich auch an Motion Capture in Kinderworkshops herangewagt oder andere Techniken getestet. Da ich diese Arbeit an Animationsfilmkünstler und Künstlerinnen adressiere, werde ich nicht auf die einzelnen Animationstechniken, Produktionsschritte und deren Dauer eingehen. Jedoch möchte ich zum Thema Betreuung meine Erfahrungen teilen: Oftmals habe ich erfahren, dass Kinder ganz in der Arbeit versunken sind und gar keine Hilfe von Außen wollen. Besonders ab dem Alter von zwölf Jahren bin ich sehr vorsichtig mit meinem Feedback und Hilfestellungen. Wenn die Parameter Zeit, Qualität, Inhalt, Teamdynamik in beide Richtungen aus den Fugen geraten, versuche ich Anregungen zu geben oder einen Impuls zu senden. Z. B Wenn ich merke, wenn zu schnell und ungeduldig gearbeitet wird und das Ergebnis darunter leidet oder wenn Kinder zu langsam sind und in der vorgegeben Zeit nicht fertig werden würden. Auch ist es wichtig, Pausen zu planen. In meinem Beispiel habe ich eine Schulpause mit drin, welche eingehalten werden sollte. Falls es dazu kein klares Konzept gibt, würde ich (an der gesamten Workshopdauer orientiert) nach jedem größeren Arbeitsschritt eine Pause einlegen von 10, 20 oder 30 Minuten.

**Sound und Musik:** Bis jetzt habe ich den Ton mit den Kindern vor Ort aufgenommen, was sich immer als kreativer und spaßiger Prozess herausgestellt hat. Ich würde dies immer empfehlen, da das Thema mit den Rechten viel Zeit in Anspruch nehmen kann. Wenn jedoch Sound und Musik extern genutzt werden muss, gehe sicher, dass diese Produkte rechtsfrei sind. Dies ist der Fall, wenn der Urheber oder Urheberin bereits seit 70 Jahren verstorben ist oder suche nach Musik und Sounds mit einer Creative Commons (CC) Lizenz: In dieser Lizenz gibt es verschiedene *Freiheitsgrade*, die hier nachrecherchiert werden können <https://de.creativecommons.net/was-ist-cc/>. Grundsätzlich gilt, dass der Name des Autors und am besten noch die Quelle am Ende des Filmes genannt werden sollte. Ich habe dazu eine Liste zusammengestellt:

Geräuschesammler: [www.geraeuschesammler.de](http://www.geraeuschesammler.de)

Incompetech: [www.incompetech.com](http://www.incompetech.com)

Audiyou: [www.audiyou.de](http://www.audiyou.de)

Soundbible: <https://soundbible.com/>

Soundjay: <https://www.soundjay.com/>

Freesound: <https://freesound.org/>

**Vorführung und Feedback:** Neben der Präsentation ist auch eine Feedbackrunde von Bedeutung. Hierbei kann es sehr schön sein, die Kinder zu fragen, wie der jeweilige Film bei ihnen gewirkt hat oder wie der Prozess in der Gruppenarbeit war. Nach einer gemeinsamen intensiven Zeit zu reflektieren und in einen Dialog zu treten kann einen sehr runden Abschluss schaffen. Ich habe die Erfahrung gemacht, dass es wertvoll ist, dafür etwas Zeit einzuplanen. *„Für jeden Film sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, um die Arbeit entsprechend würdigen zu können.“*<sup>89</sup>

Den produzierten Animationsfilm auf Festivals einzureichen, kann eine weitere besondere Erfahrung für Kinder sein. Eine Liste an aktuellen Kurzfilmen national, die nicht auf ein Bundesland festgelegt sind habe ich hier zusammengestellt:

- Mint4elements: (10 - 16 Jahre) Wissenschaft im Film: <https://www.mint4elements.de/kinder-und-jugendliche/filmwettbewerb>
- Deutscher Jugendfilmpreis: (bis 25 Jahre) [https://www.deutscher-jugendfilmpreis.de/wettbewerb\\_mitmachen.html](https://www.deutscher-jugendfilmpreis.de/wettbewerb_mitmachen.html)
- Deutscher Generationenfilmpreis: (Jung und Alt, alle Altersklassen sind erwünscht) <https://www.deutscher-generationenfilmpreis.de/home.html>
- Mo & Friese KinderKurzFilmFestival: (bis 13 Jahre) Gib Mir 5! !-Nachwuchs-Filmwettbewerb <https://moundfriese.shortfilm.com/>
- Jugend Creativ, Jugendfilmpreis der Volks- und Raiffeisenbanken:
  - (Kategorien 1-4 Klasse, 5-9 Klasse, 10-13 Klasse) <https://www.jugendcreativ.de/Mitmachen>
- ECHT KUH! Schülerwettbewerb: (3 Klasse bis 10 Klasse) <https://www.echtkuh-l.de/mitmachen/was-ist-erlaubt>
- Drei goldene Dinos: (bis 18 Jahre) <https://filmhaus-bielefeld.de/ausschreibung-drei-goldene-dinos-2023/>
- Klappeauf: (8 bis 18 Jahre): <https://klappeauf.org/ausschreibung/>
- IM KASTEN: (ab 12 Jahren) <https://imkastenfestival.com/>
- FiSH: Filmfestival im Stadt Hafen Rostock (bis 26 Jahre) <https://fish-festival.de/>

---

<sup>89</sup> **Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg:** Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. S 25.

- Schulterblick Kinder und Jugendfestival Berlin: (7-21 Jahre) <https://zille54.de/schulterblick-filmfestival-2022/>  
Schulfilmfestival Aufblende: (für Schulkinder) <https://aufblende.org/>
- Up-and-Coming: (bis 27 Jahre) in den Kategorien Der Deutsche Nachwuchsfilmpreis, Der International Young Film Makers Award und Der BundesSchülerfilmPreis [https://www.up-and-coming.de/das\\_ist\\_up-and-coming.890.0.0.html](https://www.up-and-coming.de/das_ist_up-and-coming.890.0.0.html)

**Tiefere Einblicke in Leitfäden für Workshops und die Ausgestaltung dieser bis ins Detail findet ihr hier:**

Move it. ANIMATION UND TRICKFILM IM PROJEKTUNTERRICHT von Grabner Josef, Stöglehner Birgit, Thumser Luzia: <http://www.edulearn.at/animation/sites/default/files/documents/Animation.pdf>

Seminarleitfaden. Ein praktisches Trickfilmseminar (nicht nur) für die Lehramtsausbildung. Von Landesanstalt für Kommunikation (LFK) Baden-Württemberg: <https://www.lfk.de/fileadmin/PDFs/Publikationen/Materialien/LFK/trick-seminar-broschuere-2022.pdf>

Koffer-Trick. Das Trickfilm-Projekt in Baden-Württemberg. Eine Informationsbroschüre zum Wettbewerb für Grundschulen: <https://www.lfk.de/fileadmin/PDFs/Publikationen/Materialien/LFK/koffer-trick-broschuere-2010.pdf>

Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis. Von der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen: <https://www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/trickboxx2007.pdf>

KAMERA LÄUFT! TON AB! Fünf Jahre mobile Medienarbeit in Thüringen. Von Thüringer Landesmedienanstalt: [https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm\\_band\\_19.pdf](https://www.tlm.de/assets/uploads/general/Aktuelles/Publikationen/Schriftenreihen/TLM/tlm_band_19.pdf)

TRICK 17 – Pimp your Trickfilm Tipps und Techniken für bessere Ergebnisse in der medienpädagogischen Arbeit. Von der Trickfilmnetzwerk Baden-Württemberg: [https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Trickfilmnetzwerk\\_Trick17.pdf](https://trickfilmnetzwerk.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/Trickfilmnetzwerk_Trick17.pdf)

Trickfilm praktisch. Eine Handreichung für Schulen & außerschulische Einrichtungen. Von der Hochschule der Medien; Medienanstalt für Baden-Württemberg: <https://www.kindermedienland-bw.de/fileadmin/redaktion/kml/publikationen/trickfilm-praktisch-2022.pdf>



## Anhang 2. Beispiel Workshopkonzept

### **Animationsworkshop - Projekttag**

01. Juni 10:00-14:00 Uhr

Workshop Konzept

*Teilnehmerzahl:* 20 Kinder

*Alter:* 9-12 Jahre

*Zeit:* 4 Stunden Workshop

————— **8:30 Uhr Einladen an der Uni** —————

————— **9:00 Uhr an der Schule sein (wenn möglich)** —————

Alles aufbauen

————— **10:00 Hallo und Willkommen** (15 Min) —————

Kleines Einführungsspiel: Name & Bewegung (5 Min), Bilderstellen (5 Min),  
Assoziatives Spiel (5 Min)

————— **10:15 Animation Einführung** (15 Min) —————

Beispiel, wie geht Animation, was gibt es für Möglichkeiten?

————— **10:30 Geschichte entwickeln + Charakter & Hintergrund** (1 Std)

(Arbeitsblätter austeilen) Eine Figur, einen Ort, eine Aktion  
Titel, Vorname, Nachname von jedem Team aufschreiben

————— **11:30 - 12:30 Mittagspause** (1 Std) —————

————— **12:30 - 13:20 Produktion der Filme** (50 min) —————

————— **13:20 - 13:40 Audio** (20 min) —————

————— **13:40 - 14:00 Filmvorführung** (15 Min) —————

————— **14:00-15:00 Abbau** (1 Std) —————

————— **15:00-16:00 Abladen an der Filmuni** (1 Std) —————

## Anhang 3. - Einverständniserklärung

Mein Kind

\_\_\_\_\_ (Name, Vorname)

darf am Projekt

\_\_\_\_\_ (Name des Projektes)

teilnehmen.

Unterschrift der Eltern

## Anhang 4. Foto- und Aufführungserlaubnis

Mein Kind

\_\_\_\_\_ (Name, Vorname)

darf im Rahmen des Projektes

\_\_\_\_\_ (Name des Projektes)

zu verschiedenen Zwecken fotografiert werden. Einerseits kann es in den Animationen als Darstellerin oder Darsteller und andererseits auch während des Projektzeitraums von den Durchführenden zu dokumentarischen Zwecken fotografiert werden. Ich erteile die Erlaubnis, dass diese erstellten Bilder der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden dürfen. Ich erteile außerdem die Erlaubnis, dass die entstandenen Trickfilme nach Absprache mit den Teilnehmenden öffentlich vorgeführt werden dürfen.

Ort, Datum

Unterschrift der Eltern

## Anhang 5. - Ausschnitte: Mail von Sören Wendt

Kann man so was wie Animationspädagogik definieren,/abgrenzen von der Medienpädagogik an sich und der Arbeit mit Realfilm?

*„Alle Workshops sind zu 98 % Medienpädagogischer Natur, in denen es kaum um Fragen der Animation, also der spezifischen Bewegungsabläufe in Einzelbildern geht. Ich beschränke mich bei der Einführung meistens auf die grundlegenden Dinge, wie Bilder/Sekunde oder wenige Fotos = schnelle Bewegung und nicht vergessen Pausen zu setzen. Von Animationspädagogik kann bei Unterrichtseinheiten für Animations-Studenten gesprochen werden, aber in meinen Workshops gehe ich darauf aus Zeitgründen kaum ein. Ein Input von 15 Minuten mit anschließender Praxis hat sich gut bewährt.“*

Worin siehst Du die Aufgaben von Animationsfilmkünstler im Rahmen von Kinderfilmworkshops (etwas, was vielleicht die Arbeit der Medienpädagogik ergänzt)?

*„Tatsächlich liegt die Hauptaufgabe darin, die technischen Erklärungen auf ein Minimum zu reduzieren, sich zurückzunehmen und Räume für die TeilnehmerInnen zu öffnen. Und es geht mir darum, den Workshop mit einem guten Gefühl für alle Beteiligten zu beenden. Es geht mir nicht darum, eine Ausbildung zum Animator oder zum Filmemacher zu liefern. Daher habe ich auch nie einen pädagogischen Leitfaden für meine Arbeit definiert. Ich schaue mir die TeilnehmerInnen an und entscheide erst dann, welchen „Input“ ich vortrage und wie ein erreichbares Ziel für den Workshop lauten kann. Dabei hilft mir meine Praxis als Animator, Regisseur und Produzent. Und das unterscheidet vielleicht meine Methodik von der einer studierten Medienpädagogin. Ich erinnere mich auch gerne an meine Anfänge als junger Filmemacher im Alter von etwa 14 Jahren, mit welcher Begeisterung ich mir die ersten eigenen Animationen auf dem Super-8 Projektor angeschaut habe. Damals hat auch noch nichts an meinem Timing gestimmt, niemand hat mir erklärt, wie groß die Abstände beim Animieren sein sollten oder welche Kameraeinstellungen besonders gut funktionieren. Aber ich hatte natürlich sofort erkannt, dass es Unterschiede zu den professionellen Trickfilmen gab, die ich damals im Fernsehen oder Kino gesehen hatte. Und es motivierte mich dazu, genauer hinzuschauen und es noch einmal zu probieren. Hier liegt meiner Meinung nach ein Problem, denn statt Kino und Fernsehfilmen werden auch vielfach die Produktionen aus Workshops oder von Hobbyfilmern im Internet veröffentlicht und natürlich an angesehen. Dadurch ändern sich die Sehgewohnheiten und die Animationen aus Hobbyfilmen werden als neuer Standard definiert. In der Folge wird ein „falsches“ Timing als das „richtige“ Timing angesehen, wodurch die Motivation enorm sinkt, eine Szene noch einmal neu zu drehen. Darin liegt für mich eine große Herausforderung und ich sehe es als meine Aufgabe, auf gelungene Animationsfilme und die Unterschiede zu weniger gelungenen Filmen hinzuweisen. Und in der Folge darum zu streiten, ob es ein „Richtig“ und „Falsch“ in der Animation geben sollte bzw. überhaupt geben darf.“*

Welche Teilnehmeranzahl pro Workshop nimmst Du auf? Hattest Du schon Erfahrungen mit zu vielen oder zu wenigen Kindern?

*„Zwischen 2 und 120 (Projektwoche Klasse 8 mit Unterstützung der Lehrkräfte) Je weniger Kinder, desto intensiver die Begleitung.“*

Hast Du trotz der vielen [120] Kinder diese verteilt auf einzelnen Stationen und Animation probieren lassen?

*„Die 120 Kinder waren ein 8. Jahrgang eines Gymnasiums und wurden durch die Nutzung einer Webseite unterstützt, auf der diverse Erklärfilme abgelegt waren, die sich die Jugendlichen bei Fragen anschauen konnten. Außerdem waren 8 LehrerInnen begleitend dabei, die ich vorher in einer kurzen Einführung geschult hatte. Die Schule hat sich 28 Trickfilmboxen aus Umzugskartons mit Beleuchtung angeschafft, die wir während der Projektwoche zusammengebaut haben. Ab da haben die Teams selbstständig mit den Trickboxen und Erklärvideos gearbeitet. Und zu meinem Erstaunen kamen tatsächlich viele, viele schöne Kurzfilme zusammen.“*

Wie viele Betreuer auf wie viele Kinder rechnest Du?

*„1 auf 10 Kinder.“*

Wie viele Kinder nimmst Du in einem Team für einen Trickfilm?

*„3-5 Kinder.“*

Wie viele Stunden/Tage gehen die Workshops und was sind die jeweiligen Ziele und möglichen Ergebnisse?

*„2h - eine Grundschulklasse besucht die Bücherei in Hamburg und kann an 10 Trickboxen erste Szenen ohne Vertonung drehen. Am Ende schauen wir uns die Szenen gemeinsam an.*

*14 Tage - in einer Jugendakademie - Ergebnis ist ein Kurzfilm oder Erklärfilm mit allen Elementen, die dazu gehören wie Titel, Abspann und Vertonung.“<sup>90</sup>*

---

<sup>90</sup> **Sören Wendt:** Mail vom 22.07.2023.