

Autor/in: Birgid Dinges, Maren Risch

info@mec-rlp.de



## Medienpädagogische Methode / Praxisprojekt

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> mit Materialien aus der mec-Medienbox  | <input type="checkbox"/> ohne Materialien aus der mec-Medienbox                                 |
| <input type="checkbox"/> Erlebniswelt Medien – Tipps u. Materialien für den kreativen Medieneinsatz in der Kita (mec-Ordner) | <input type="checkbox"/> Klopf an! Frühes Fördern am PC (Kinder-Software)                       |
| <input type="checkbox"/> Die Trickboxx. Ein Leitfaden für die Praxis (Broschüre)   | <input type="checkbox"/> Fünf freche Mäuse machen Musik (Medienkombination: Bilderbuch mit DVD) |
| <input type="checkbox"/> Computerarbeit in Kindertageseinrichtungen (Ordner)   | <input type="checkbox"/> Die neugierige kleine Hexe (Medienkombination: Bilderbuch mit DVD)     |
| <input type="checkbox"/> Da stimmt doch was nicht! Vernährt und zugeflixt! (Kinder-Software)                                 | <input type="checkbox"/> Der Biber von Anderswo (Medienkombination: Bilderbuch mit Hörflux)     |
| <input checked="" type="checkbox"/> ComicLife (Software zur Gestaltung von Comics)   | <input type="checkbox"/> König sein, das wär fein (Medienkombination: Bilderbuch mit Hörbuch)   |
| <input type="checkbox"/> Tomte Tummetott und der Fuchs (Film-DVD)  | <input type="checkbox"/> Ein Hund für Emma und andere Bilderbuchgeschichten (Vorlesebuch)       |
| <input type="checkbox"/> Anna-Geschichten (Hörbuch)  | <input type="checkbox"/> Emma, das Schaf (Bilderbuch)   |

- andere verwendete Materialien  
Siehe „Benötigtes Material“ auf Seite 3.

## Kurzbeschreibung der Methode / des Praxisprojekts

Schon Vorschulkinder können mit dem Programm „ComicLife“ aus digitalen Fotos lustige Comics gestalten: authentisch wirkende Sprechblasen, viele lustige Schriften und Fotoeffekte lassen die digitalen Bilder wie Comics von Profis aussehen. Dazu stehen zahlreiche Vorlagen zur Verfügung, die jede/r per „drag & drop“ einfügen kann. Der fertige Comic kann direkt ausgedruckt, als JPG-Bild gespeichert oder per E-Mail verschickt werden.

## Medienart

- |  |  |  |
|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> Video               | <input checked="" type="checkbox"/> Internet | <input type="checkbox"/> Crossmedia (z. B. Bilderbuchverfilmung) |
| <input type="checkbox"/> Audio               | <input type="checkbox"/> Buch                | <input type="checkbox"/> Animation                               |
| <input type="checkbox"/> Radio               | <input type="checkbox"/> Hörbuch             | <input checked="" type="checkbox"/> Sonstige:                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Foto     | <input type="checkbox"/> Film                | <input type="text" value="Drucker"/>                             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Computer | <input type="checkbox"/> Zeitschrift         |  |

## Methodenform

- Projekt   
  Angeleitetes Angebot   
  Freies Angebot  
 Sonstige:

## Teilnehmenden-Anzahl

- Minimal:     Maximal:   
 Keine Einschränkung

## Zeitdauer

Ein Comic in A4 kann in kurzer Zeit (z. B. 45 Minuten) entstehen. Thematische Projektarbeiten oder Storyboards können in individuellen Zeitrahmen angepasst werden.

## Mediale Lernziele

Geförderte Aspekte von Lese-, Sprach- und Medienkompetenz:

- |   |  |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> informieren/recherchieren/selektieren  | <input checked="" type="checkbox"/> Medien kreativ nutzen                              |
| <input checked="" type="checkbox"/> dokumentieren/strukturieren | <input checked="" type="checkbox"/> Medien bedienen                                    |
| <input checked="" type="checkbox"/> produzieren/publizieren     | <input checked="" type="checkbox"/> Medien im Alltag entdecken                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> reflektieren/kommunizieren  | <input checked="" type="checkbox"/> Medienbezogene Emotionen ausdrücken und erarbeiten |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sprechen                    | <input checked="" type="checkbox"/> Medien als vom Mensch gemacht erkennen             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lesen                       | <input checked="" type="checkbox"/> Absichten von Medien erkennen                      |
| <input type="checkbox"/> Wahrnehmen                             | <input type="checkbox"/> Über Medien kommunizieren                                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Hören                       | <input checked="" type="checkbox"/> Mit Medien kommunizieren                           |
| <input checked="" type="checkbox"/> Lernen                      | <input checked="" type="checkbox"/> Spaß haben   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gestalten                   | <input type="checkbox"/> Elternbildung   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Experimentieren             | <input checked="" type="checkbox"/> Software-Kenntnisse                                |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sozial/kooperativ           | <input checked="" type="checkbox"/> Hardware-Kenntnisse                                |

Andere:

## Zielgruppe

Elementarbereich:

- 2 - 4 Jahre   
  4 - 5 Jahre   
  Vorschulkinder

Primärbereich/Hort:

1. - 2. Klasse   
  3. - 4. Klasse  
 Erzieher/innen   
  Lehrer/innen   
  Auszubildende   
  Eltern

Andere:

## Benötigtes Material



Computer, Internetzugang (einmalig zur Freischaltung der Software bei Installation), „ComicLife“-Software (Download 30-Tage-Testversion unter [www.plasq.com](http://www.plasq.com), dort auch Online-Kauf der Vollversion. Zwei Lizenzen der Vollversion sind Bestandteil der mec-Medienbox2), eigene digitale Bilder oder Fotokamera (Akkuladegerät, Speicherkarte) zum Erstellen der Fotos.

## Beschreibung



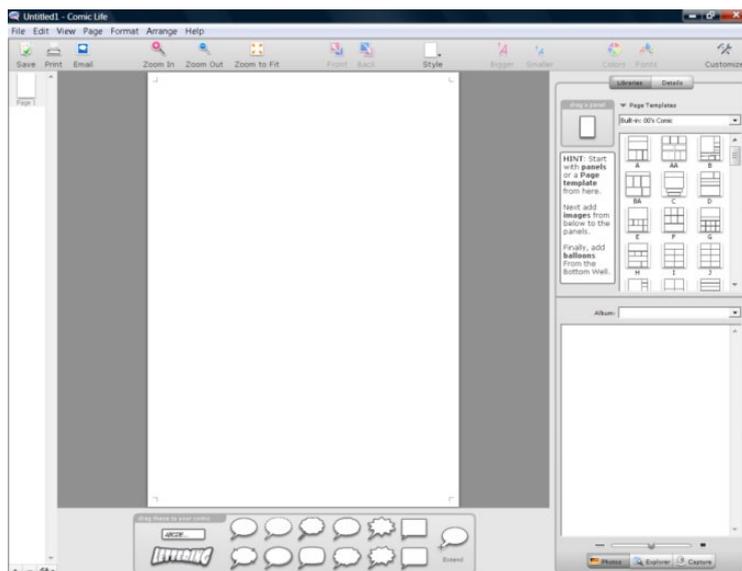
### Vorbereitung:

Das Programm „ComicLife“ auf dem Computer installieren.

Eigene Fotos bzw. Bilder, die in dem Comic verarbeitet werden sollen, sollten schon auf dem Computer vorhanden sein. (Achtung: Urheberrechte beachten!, siehe dazu z. B. mec-Ordner „Erlebniswelt Medien“, Kapitel 2.5: Alles was Recht ist..., S. 93-95 oder: [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de)). Alternativ erstellen die beteiligten Gruppenmitglieder Fotos mit der digitalen Fotokamera und gestalten mit der Software ihre Geschichte. Als Einstieg kann ein „Mini-Storyboard“ hilfreich sein bzw. Fragen zu Einstieg, Handlung und Abschluss der Geschichte oder eine Ich-Seite für ein Portfolio.

### Durchführung:

Das Programm „ComicLife“ auf dem Computer öffnen (Start → Programme → plasq → ComicLife)  
Wenn das Programm geöffnet ist, sieht es so aus:



### Was ist darauf zu erkennen?

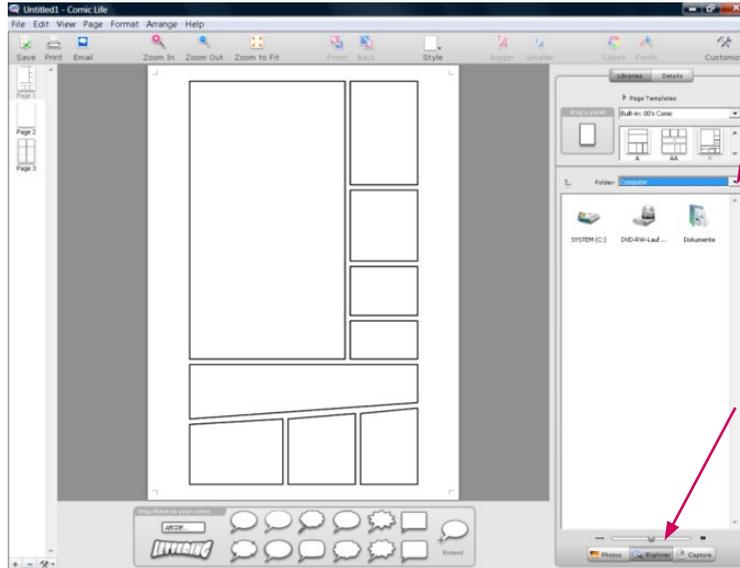
Oben in der Taskleiste befinden sich verschiedene Instrumente. Unten ist ein Arbeitsfeld mit Sprechblasen und Schriftzügen. Rechts ist das Menü mit verschiedenen Layout-Vorlagen und der Möglichkeit, Bilder mit der Maus in den eigenen Comic zu ziehen, zu sehen. In der linken Spalte werden die Seiten angezeigt, die bereits erstellt sind.

### Wie beginnen?

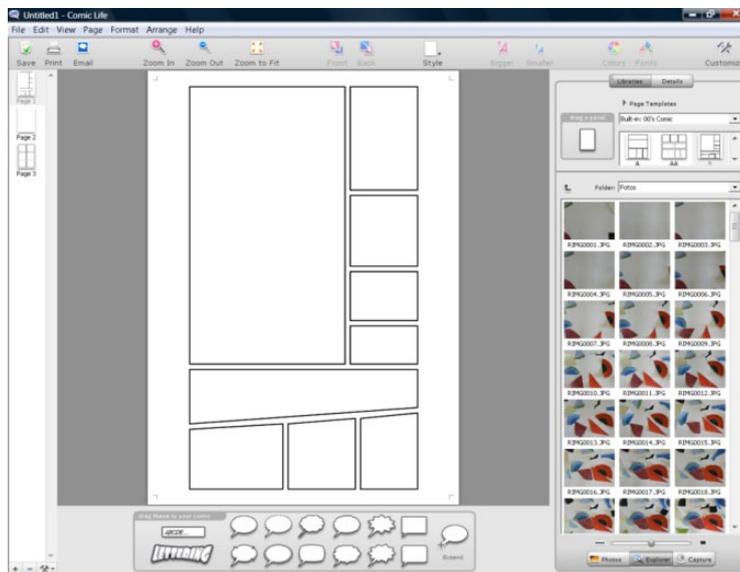
Zunächst wird über ein Layout entschieden. Dabei ist zu überlegen, wie viele Bilder in dem Comic verwendet werden sollen. Hier ist anzumerken, dass während der Bearbeitung die Möglichkeit besteht, weitere Bilder einzufügen oder wieder zu entfernen.



In diesem Beispiel wurde ein Layout mit einem großen und acht kleinen Bildern gewählt.



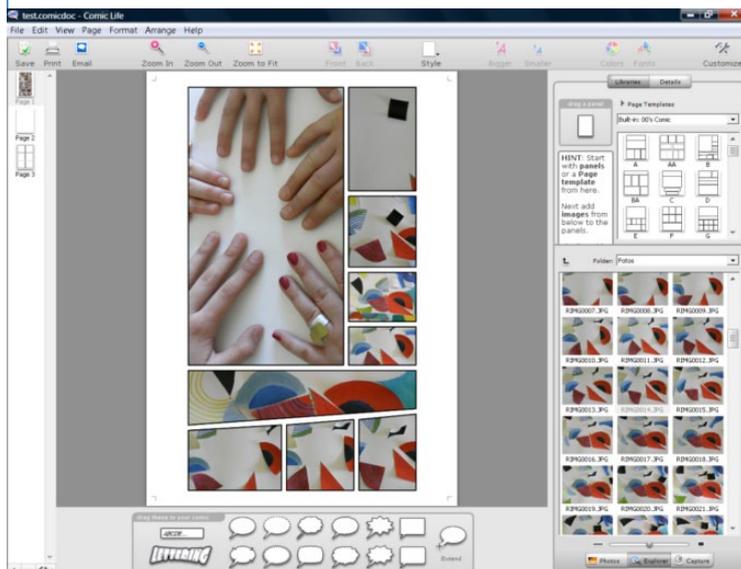
Bilder importieren: im rechten Arbeitsfeld auf den Button „Explorer“ klicken, nun den Ordner suchen, in dem die Bilder auf dem Computer gespeichert wurden. In demselben Arbeitsfeld ist im oberen Drittel ein Feld, das als „Folder“ (Ordner) bezeichnet ist. Rechts davon lässt sich mit Hilfe der Pfeiltaste der gewünschte Bereich auswählen. Beispielsweise den Desktop, alle Dateien und Ordner, die auf dem Desktop gespeichert sind, werden dann im unteren Feld angezeigt. Durch anklicken des gewünschten Ordners werden die Dateien im selben Feld angezeigt. Dies sieht dann so aus:



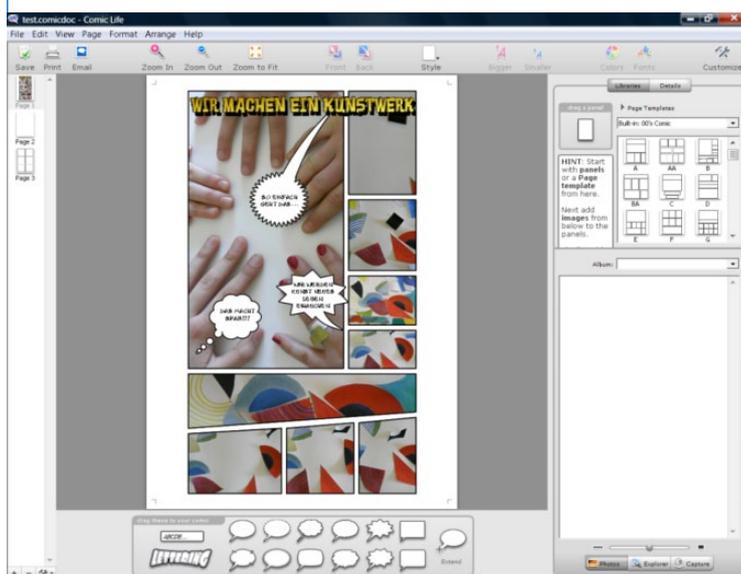
Um die Bilder in den Comic zu ziehen, mit der Maus über das gewünschte Bild fahren, dort die linke Maustaste drücken und gedrückt halten! Auf den gewünschten Rahmen links ziehen und die Maustaste loslassen (drag & drop). Auf diese Weise lässt sich der Comic mit den gewünschten Bildern füllen.



Hier eine Beispielseite:



Mit Hilfe der Sprechblasen und Schriftzüge wird der Comic individueller gestaltet. Dazu wird wie beim Einfügen der Bildern vorgegangen: mit der Maus über die gewünschte Sprechblase in der unteren Leiste fahren und an den gewünschten Ort ziehen (drag & drop). Um einen eigenen Text einzufügen wird auf die entsprechende Sprechblase geklickt und der Text eingegeben.



Wenn alle Bilder und Texte (siehe Beispiel) eingefügt wurden, gibt es drei Möglichkeiten fortzufahren: 1. Texte und Sprechblasen bearbeiten bzw. verändern, 2. die Rahmen der Bilder festlegen und 3. den Style der Bilder verändern.

### 1. Texte und Sprechblasen verändern

Die Texte und Sprechblasen lassen sich zunächst in ihrer Größe verändern. Indem auf die gewünschte Sprechblase geklickt wird, erscheint ein Rahmen um die Sprechblase. Wenn die Maus über eine Seite dieses Rahmens gezogen und dabei die linke Maustaste gedrückt wird, lässt sich der Rahmen der Sprechblase oder des Textes größer oder kleiner ziehen.



Die Texte und Sprechblasen lassen sich auch in ihrem Style einfach ändern. Dazu wieder die gewünschte Sprechblase anklicken, dann oben in der Mitte auf den Button „style“ klicken. Ein Drop-Down-Menü öffnet sich und zeigt viele Style-Vorlagen. Durch anklicken einer solchen Vorlage verändert sich die Sprechblase oder der Text sofort in das gewünschte Layout.

Texte und Sprechblasen lassen sich auch mit Hilfe des rechten Arbeitsfeldes verändern: Die jeweilige Sprechblase oder den Schriftzug anklicken und anschließend im rechten Arbeitsfeld den Button „Details“ auswählen. Das erste Feld heißt „kind“ (Art), dort sind alle Formen nochmals dargestellt. Auf diese Weise lässt sich die Art der Sprechblase leicht wechseln. In dem Bereich „style attributes“ ist aus den Style-Vorlagen der gewünschte Style für die Sprechblase auswählbar. Darunter ist der Button „fill“ (Füllung) zum Füllen der Sprechblase mit einer beliebigen Farbe: anklicken und Farbe auswählen. Neben dem Button „fill“ ist der Bereich „gradient“ (Farbverlauf). Durch Klicken auf das linke Kästchen wird ein Farbverlauf aktiviert. Die Füllung geht so von einer Farbe in eine andere Farbe über (Verlauf). Mit einem Klick auf den Button „frame“ (Rahmen) lässt sich die Rahmenfarbe der Sprechblase verändern: anklicken und Farbe auswählen. Durch Klicken auf das Häkchen links von „frame“ wird der Rahmen der Sprechblase entfernt. Rechts davon lässt sich mit einem Mausklick „straight tail“ („gerades Ende“) aktivieren oder deaktivieren, das Ende der Sprechblase wird damit gerade oder gebogen. Die beiden letzten Bereiche sind „shadow“ (Schatten) und „font“ (Schrift). Links von „shadow“ ist ein kleines Feld, damit wird ein Schatten aktiviert oder deaktiviert. Die Farbe des Schattens kann durch Anklicken des Feldes ausgesucht werden. Im Bereich „font“ (Schrift) lässt sich die Farbe für die Schrift aussuchen. Außerdem kann unter „choose“ (auswählen) die Schriftart, die Schriftgröße und der Schriftschnitt festgelegt werden.

Die Größe der Schrift lässt sich auch, unabhängig vom rechten Arbeitsbereich, mit den Buttons „bigger“ (größer) und „smaller“ (kleiner) in der oberen Leiste verändern.

## **2. Rahmen der Bilder bearbeiten**

Zunächst den Style des Rahmens wählen. Dazu einen Doppelklick auf das gewünschte Bild geben, mit der Maus über den Button „style“ in der Mitte des oberen Bereiches ziehen. Dort gibt es einige Style-Vorlagen, die sich durch anklicken auswählen lassen.

Der Rahmen kann mit Hilfe des rechten Arbeitsbereiches bearbeitet werden. Dazu mit der linken Maustaste wieder auf das Bild klicken und anschließend wieder auf den „Details“-Button im rechten Arbeitsfeld gehen. Der obere Bereich heißt „panel attributes“, das sind die Merkmale des Einzelbildes im Comic. Wird der Button neben „irregular“ (ungleichmäßig) aktiviert, lässt sich bei „sides“ (Seiten) die Zahl verändern. (Die Zahl gibt die Anzahl der Eckpunkte an, die das Bild haben soll, man kann hier zwischen 3 und 8 Ecken wählen). Wird nun der Button „lock“ (Sperre) aktiviert, lässt sich die Form nicht mehr verändern, bis er wieder deaktiviert wird.

Der untere Bereich heißt „style attributes“. Dort wird die Farbe für die Rahmenfüllung (wird nur benötigt, wenn das Bild nicht den kompletten Rahmen bedeckt) mit dem Button „fill“ (Füllung) verändern und rechts davon wieder den Farbverlauf mit dem Button „gradient“. Unterhalb davon lässt sich die Farbe des Rahmens mit dem Button „frame“ (Rahmen) verändern. Rechts davon steht „type“, also die Art des Rahmens. Es stehen zur Auswahl: „square“ (viereckig), „oval“, „rounded“ (abgerundet), „beveled“ (angeschrägt), „inset rounded“, „inset square“, „skewed“ (verzerrt), „twisted“ (verdreht) und „scroll“ (rollen). Unter dem „frame“ lässt sich nun noch die Breite („width“) bestimmen. Im untersten Bereich kann, wie schon oben beschrieben, ein „shadow“ (Schatten) aktiviert und die Farbe dazu bestimmt werden.

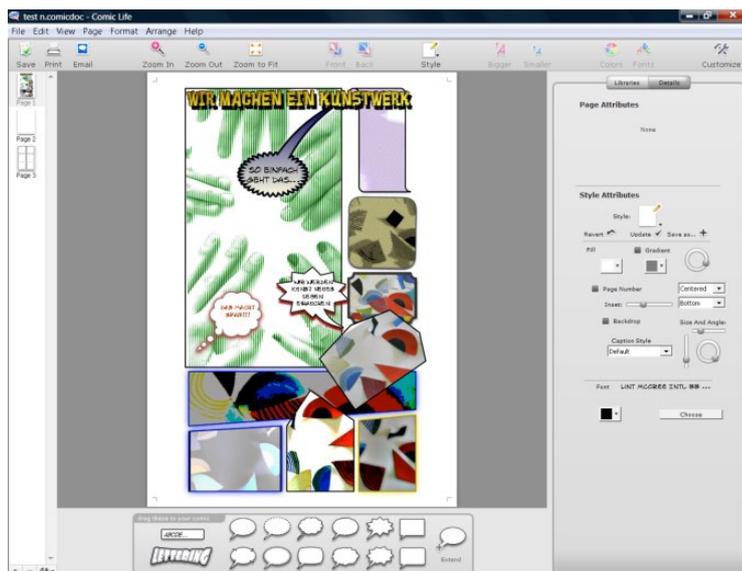


### 3. Style der Bilder festlegen

Um den Style der Bilder festzulegen, muss mit einem Doppelklick das gewünschte Bild ausgewählt werden. Der „style“-Button in der oberen Leiste verändert nun das Aussehen. Mit Hilfe des Drop-Down-Menüs den gewünschten Style heraussuchen.

Auch hier lässt sich mit Hilfe des rechten Arbeitsbereiches der „style“, der Rahmen „frame“ und der Schatten „shadow“, wie weiter oben beschrieben, verändern. Auch besteht die Möglichkeit, in dem Bereich „flip“ (Wenden) das Bild „horizontal“ (waagrecht) oder „vertical“ (senkrecht) umzudrehen.

Am Ende sieht der fertige Comic folgendermaßen aus:



Wenn der Comic fertig gestaltet ist, wird er gespeichert. Hier stehen zwei Möglichkeiten zur Auswahl:

Soll an dem Comic später weiter gearbeitet werden können, wird wie folgt verfahren: Speichern durch Klick auf „file“ (Datei) links oben in der Taskleiste, dann entweder auf „save“ (speichern) oder auf „save as“ (speichern unter) klicken. Nun werden Speicherort und Dateinamen festgelegt, unter dem der Comic abgelegt werden soll.

Der Comic lässt sich auch als Bild-Datei, Video-Datei oder als HTML-Datei speichern. Dazu wieder auf „file“ (Datei) gehen, dann auf „export“ (exportieren) und dann entweder auf „export to html“, „to image“ (Bild) oder „to movie“ (Film). Nun den gewünschten Speichernamen und Speicherort festlegen. Der Comic kann später nicht mehr verändert werden.

### Reflexion/Auswertung:

Durch Kreativität und mit viel Spaß lassen sich mit wenig Aufwand überraschende Ergebnisse erzielen.

## Tipp: So kann es gut gelingen – Erfahrungen



„ComicLife“ eignet sich sehr gut, um z. B. mit Kindern eine Fotostory zu erstellen, aber auch um Regeln oder Anleitungen zu verdeutlichen (z. B. Regeln zur Nutzung des Computers, zum Aufräumen der Spielecke, zum Sortieren von Spielmaterialien etc.). Auch jüngere Kinder können mit dem Programm erste Schreib- und Leseerfahrungen sammeln. Der Einsatz von „ComicLife“ ist besonders gut für Portfolioarbeit, Dokumentationen und das Erstellen von Storyboards geeignet.

## Varianten (Kann die Übung abgewandelt werden? Wenn ja, kurze Erläuterung)



Wurden mehrere Comicstrips in einer Datei angelegt, so lässt sich daraus einen Film machen, welcher später mit Hilfe des Programms „Windows Movie Maker“ auch mit Musik hinterlegt werden kann (siehe [www.mec-rlp.de](http://www.mec-rlp.de), auf der Seite „Materialien“).

## Was ich noch sagen möchte



Um den Comic auszudrucken, wird mit einem Klick auf die „Print“-Taste (Druck)-Taste links direkt unter der Taskleiste der Druck ausgeführt. Vorher dort aus der Liste den installierten oder gewünschten Drucker auswählen.