

Mein eigener Comic

Comics sind eine bei Schülerinnen und Schülern beliebte Lektüre. Aber selbst einen Comic erstellen? Mit dem Computer? Das wirkt zunächst schwierig, ist aber ab Klasse 3 durchaus machbar. Mehr noch: Die Schülerinnen und Schüler – und nicht nur sie – sind begeistert von ihren eigenen Werken!

Comics zu lesen, begeistert Schülerinnen und Schüler jeder Generation. Ob „Asterix“ oder „Tim und Struppi“, die comicverwandten Bände „Gregs Tagebuch“ oder „Lucky Luke“ — diese Bücher sind in jeder Schülerbücherei ständig im Umlauf. In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Kinder in Partnerarbeit einen eigenen Comic: Sie entwerfen die Figuren und die Texte selbst, und anhand dieser Tätigkeiten wird ihnen die Bedeutung unterschiedlicher Gestaltungselemente des Comics bewusst. Alle in der Lerngruppe erstellten Comic-Figuren können – das Einverständnis der Kinder vorausgesetzt – in einem gemeinsamen Ordner am Computer gespeichert und den Mitschülerinnen und -schülern zur Nutzung überlassen werden. Hierbei wird die Möglichkeit deutlich, Arbeitsprodukte zu teilen und gleichzeitig von den Ergebnissen anderer zu profitieren.

Kompetenzen

Fachkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- ein Konzept für eine Story entwickeln
- den Wendepunkt als ein Merkmal erzählenswerter Geschichten nutzen
- eine Geschichte in Dialogen erzählen

Medienkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- eine Fantasiefigur mithilfe eines Zeichenprogramms am Computer entwerfen
- Objekte in ein Textdokument einfügen und zum Inhalt passend formatieren
- in einem Präsentationsprogramm (hier PowerPoint) Grafiken animieren können
- zusammengehörende Dateien sinnvoll abspeichern

Sozialkompetenz

Die Schülerinnen und Schüler sollen

- mit einer Partnerin oder einem Partner zusammenarbeiten
- eigene Arbeitsergebnisse mit der gesamten Klasse teilen
- Mitschülerinnen und Mitschüler als kompetente Ratgeber akzeptieren

Kurzinformationen

Thema	Mein eigener Comic
Anbieter	Internet-ABC
Fach	Deutsch, Kunst
Zielgruppe	Klasse 3 bis 4
Zeitraum	circa 8 Unterrichtsstunden
Technische Voraussetzungen	Computer mit Präsentations- und Grafikprogramm (hier PowerPoint und Paint für Windows 10) für Kleingruppen oder Computerraum, Beamer oder interaktives Whiteboard

Didaktisch-methodischer Kommentar

In dieser Unterrichtseinheit erstellen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit weitgehend selbstständig einen Comic mithilfe eines Präsentations- und eines Grafikprogramms. Die Erstellung der Comic-Seiten wechselt mit Erarbeitungs- und Reflexionsphasen ab. Arbeitsanleitungen für knifflige Arbeitsschritte am Computer werden – hier exemplarisch für Paint und PowerPoint in den Versionen für Windows 10 zur Verfügung gestellt. Aber auch mit anderen Präsentations- und Grafikprogrammen oder mit älteren Software-Versionen lässt sich die Unterrichtseinheit durchführen. In diesem Fall ist sie weniger als eine „Schritt-für-Schritt-Anleitung“ und mehr als grundlegende Anregung zu verstehen.

Sprechblasen erstellen und verändern

Sprechblasen als Gestaltungselement

Eines der zentralen Elemente des Comics sind die Sprech- und Denkblasen. Vorlagen dafür stehen bei Präsentationsprogrammen in verschiedenen Formen und Farben zur Verfügung (siehe **Arbeitsblatt 3**). Sie lassen sich leicht der zu vermittelnden Stimmung und dem Sprecher anpassen. Die Kinder entwickeln während der Arbeit verschiedene Strategien: Während die einen einer bestimmten Figur immer die gleiche Art von Sprechblase zuordnen, nutzen andere die möglichen Veränderungen, um den Inhalt der Geschichte hervorzuheben.

Bedeutungsunterschiede werden bewusst

Im Unterricht entwickelt sich ein regelrechter Wettbewerb, wie die eingefügten Sprechblasen verändert werden können. Gezackte Umrisslinien haben eine andere Bedeutung als runde Formen und auch Farben bringen unterschiedliche Bedeutungen ein. Durch eigenes Tun werden solche Bedeutungen von Umrisslinien, Umrissfarben, Schattierungen und Füllfarben den Kindern bewusst und von ihnen decodiert. Gleiches gilt auch für die eingesetzte Schriftfarbe, -größe und -art. Mithilfe der Vorlagen in Textverarbeitungsprogrammen können die Kinder hier Gestaltungselemente nutzen, die sie in dieser Perfektion selbst noch nicht herstellen können.

Google & Co. sind weniger gut geeignet

Eine Suche über eine der großen Suchmaschinen für Erwachsene ist weniger effektiv, da man hier auch über die Bildersuche viele Varianten der Cover findet, unter anderem auch selbst Gemaltes von anderen Internetnutzern, sodass Echtes von Nachgemachtem kaum unterschieden werden kann.

Die Figuren

Figuren wiederverwenden

Comics bestehen aus Bilderzeilen, auf einer Seite befinden sich meist drei bis vier Einzelbilder. Im Präsentationsprogramm können die Kinder die Bilderfolgen durch eine Seitenabfolge ersetzen, was die Erstellung bereits deutlich vereinfacht. Comicfiguren haben in jeder Abbildung annähernd das gleiche Aussehen. Eine einmal erstellte Figur kann also auf vielen neuen Bildern wiederverwendet werden. Wenn den Kindern die Änderung eines Details zur Verdeutlichung ihrer Comic-Handlung wichtig ist, kann dies leicht umgesetzt werden. Für die weitere Abfolge steht die ursprüngliche Figur dennoch weiter zur Verfügung.

Figuren animieren

Die Animationsmöglichkeiten der Präsentationsprogramme ermöglichen es, weitere zusätzliche Bedeutungen einzubauen. Eine Figur, die größer wird oder schrumpft, sich dreht, platzt oder völlig verschwindet, baut bereits Brücken zum Zeichentrickfilm.

Vorteile der Texterstellung am Computer

Besonders die Erstellung eines fehlerfreien Textes (keine Korrekturspuren zu sehen) und die variable Vergrößerung und Formatierung des Textes, zum Beispiel für ein Wandplakat, sind als Vorteile gegenüber handschriftlicher Arbeit hervorzuheben.

Einleitung

Hauptfigur entwickeln

Zur Einführung zeigt die Lehrkraft eine fertige Comicfigur. Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Partnerarbeit mithilfe des Zeichenprogramms eine mögliche Hauptfigur ihres Comics. Hier wird bewusst zunächst von der Figur ausgegangen, die die Kinder erstellen. Erfahrungsgemäß fällt es den Kindern leichter, den Inhalt der Geschichte an die Figur anzupassen als umgekehrt.

Grundlegende Arbeitsschritte dokumentieren

Zur Unterstützung der selbstständigen Arbeit kann die Arbeitsanleitung „Zeichnen mit Paint“ (**Arbeitsblatt 2**) aufgehängt oder verteilt werden. Es ist sinnvoll, grundlegende Arbeitsschritte, wie zum Beispiel Dateien im Netzwerk speichern, mit Word arbeiten, ein Zeichen- oder Präsentationsprogramm benutzen, in laminierten Anleitungen zu dokumentieren. Bei plötzlich auftretender Vergesslichkeit können sich die Kinder jederzeit daran orientieren. Das erspart ständige Wiederholungen und fördert Selbstständigkeit und Leseverständnis. Mehrere laminierte Exemplare, die mit an den Arbeitsplatz genommen werden können, verringern die Lauferei! Klassen, die noch Schwierigkeiten mit dem Speichern von Dateien haben, sollten durch die Lehrkraft dabei unterstützt werden, oder der Vorgang

wird gegebenenfalls ausführlich erklärt, sonst ist der Ärger zu Beginn der nächsten Stunde groß, wenn Ergebnisse nicht wiedergefunden werden.

Figuren teilen, falls gewünscht

Zum Abschluss der Stunde kann die Lehrkraft den Vorschlag machen, dass alle erstellten Figuren von jeder Mitschülerin und jedem Mitschüler genutzt werden dürfen. Die Kinder sollten darüber entscheiden, ob sie diesem Vorschlag folgen wollen oder nicht. Kinder, die ihre Figur nicht mit anderen teilen möchten, sollten die Möglichkeit erhalten, sie in einem separaten Ordner abzuspeichern.

Erste Erarbeitungsphase

Bedeutung von Sprechblasen

Zu Beginn der ersten Erarbeitungsphase erhalten die Schülerinnen und Schüler ein Arbeitsblatt mit Auszügen aus unterschiedlichsten Comics, in denen verschiedene Situationen und Gefühle anhand von Sprechblasen, Linien und weiteren Formen verdeutlicht oder hervorgehoben werden. (Aus urheberrechtlichen Gründen können wir Ihnen hierfür leider kein fertiges Arbeitsblatt zur Verfügung stellen. Eine Vorlage für die Erstellung eines eigenen Arbeitsblattes mit Comic-Auszügen liefert **Arbeitsblatt 1.**) Ziel ist es, zu erarbeiten, welche Bedeutungen die unterschiedlichen Darstellungsweisen von Sprechblasen haben. Die zumeist von Leserinnen und Lesern unbewusst wahrgenommenen und verarbeiteten Informationen, die allein durch Form und Farbe einer Sprechblase sowie durch Art, Größe und Farbe der Schrift vermittelt werden, sollen den Kindern bewusst werden, damit sie sie für ihren eigenen Comic nutzen können.

Methode „Ich – Du – Wir“

Hierfür bietet sich die Methode „Ich – Du – Wir“ an:

- Ich (Think): Die Kinder setzen sich eigenständig mit verschiedenen Comics auseinander (anhand von **Arbeitsblatt 1**)
- Du (Pair): In Partnerarbeit werden erste Ideen für den eigenen Comic ausgetauscht und Fragen gestellt (anhand von **Arbeitsblatt 1**)
- Wir (Share): Kommunikation im Klassenteam: Zu diesem Zeitpunkt werden Sprechblasen, die mit dem Präsentationprogramm erstellt wurden, als vertiefender Impuls gezeigt (**Arbeitsblatt 3**).

Eigene Sprechblasen entwerfen

Anschließend entwerfen die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit eigene Sprechblasen. Hilfestellungen finden sie in **Arbeitsblatt 4**.

Erste Produktionsphase

Der Comic nimmt Gestalt an

In der ersten Produktionsphase stellen die Kinder ihre Figuren fertig und fügen sie in das Präsentationsprogramm ein. Sie erstellen erste Sprechblasen und fügen Texte in die Sprechblasen ein (**Arbeitsblatt 5**). Dies nimmt viel Zeit in Anspruch, die den Kindern aber bewusst gelassen werden sollte.

Es formen sich erste Ideen, was im Comic geschehen könnte und welche Rolle eine Figur spielen soll. Bei Klassen, die sich dafür entschieden haben, die Figuren zu teilen, entsteht manchmal ein ganz eigenes Grundkonzept der Figuren, wenn ein Kind die Idee eines anderen aufnimmt und weiterverarbeitet. Die gemeinsame Nutzung der Figuren führt meistens nicht zu einfachen Kopien, sondern zu Weiterentwicklungen (vergleiche **Arbeitsblatt 7**).

Was macht eine gute Geschichte aus?

Je nach Verlauf der Stunde kann **Arbeitsblatt 6** „Zwei Geschichten“ an dieser Stelle bearbeitet werden, alternativ dient es zur Einführung in die nächste Stunde. Wichtig ist es, den Kindern noch einmal zu verdeutlichen, dass eine reine Aneinanderreihung von Alltagserlebnissen noch keine gute Geschichte ausmacht, sondern dass erst die überraschende Wendung die Story lesenswert macht.

Zweite Produktionsphase

Zeit für Kreativität

Die zweite Produktionsphase kann ein bis zwei Stunden in Anspruch nehmen. Wie intensiv die Kinder an ihren Comics arbeiten, Figuren verändern und überarbeiten sowie Sprechblasen formatieren, damit sie zum Ereignis passen, ist immer wieder überraschend.

Wichtig: Richtiges Abspeichern

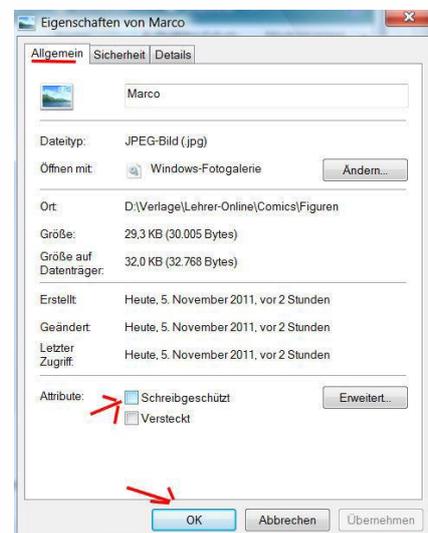
Wichtig ist, hier noch einmal anzusprechen, wie veränderte Dateien abgespeichert werden, wenn das Original erhalten bleiben soll. In Gruppen, bei denen die Gefahr besteht, dass sie die veränderten Varianten speichern und dabei das Original überschreiben, ist es empfehlenswert, dass die Lehrkraft einen Dateischutz einrichtet, der dies verhindert. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei > Eigenschaften und im sich dann öffnenden Kontextmenü auf Allgemein > Schreibgeschützt (siehe Abbildung rechts).

Zwischenreflexion

Die Arbeitspartner werden getauscht

In der Zwischenreflexion tauschen die Kinder ihren Arbeitspartner, um die bisher entstandenen Arbeitsergebnisse mit einer anderen Person zu reflektieren. Der distanziertere Blick eines „Außenstehenden“, aber gleichwohl Mitschülers, fördert die Kompetenz der Selbstkontrolle. Dazu gehören Rückfragen, ob das bisher Erarbeitete für Außenstehende verständlich und interessant ist, ebenso wie die Betrachtung der Seitenformatierung, die in den Comics ja nicht nur formalen, sondern auch sinngebenden Charakter hat.

Kritische Würdigung einzelner Projekte



Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Mit der bereits weiter oben dargestellten Methode „Ich – Du – Wir“ werden nun ausgewählte Einzelprojekte der Klasse vorgestellt und von den Mitschülerinnen und -schülern kritisch gewürdigt.

Zweite Erarbeitungsphase: Animationen

Ziel der zweiten Erarbeitungsphase ist es, die Möglichkeiten kennen zu lernen, die das Präsentationsprogramm bietet, um Inhalte des Comics durch Bewegung zu verstärken. Figuren oder Sprechblasen, die sich drohend vergrößern oder vor Angst schrumpfen, die freudig schaukeln oder sich eilig aus dem Staub machen, können mithilfe der benutzerdefinierten Animation realisiert werden. Dieser Teilbereich von PowerPoint ist so vielfältig, dass die Schülerinnen und Schüler nach einer Einführung die Zeit haben sollten, das Programm zu erproben, bevor sie benutzerdefinierte Animationen einsetzen. Auf eine ausführliche Anleitung wird hierbei aufgrund der Vielfältigkeit der Möglichkeiten bewusst verzichtet.

Abschluss: Endredaktion und Veröffentlichung

Die Partnergruppen nehmen letzte Korrekturen vor. Nach einer gemeinsam mit der Lehrkraft durchgeführten Endredaktion werden die Comics von allen Schülerinnen und Schülern mithilfe des Beamer oder am interaktiven Whiteboard Beamer angesehen.

Tabellarischer Verlaufsplan der Unterrichtseinheit

Phase/Baustein	Inhalt	Aktions-/Sozialform	Medien/Dateien
Einführung	- Vorstellung des Projekts - eigene Hauptfigur entwerfen	Lehrervortrag Partnerarbeit	Zeichenprogramm auf dem Rechner, Arbeitsblatt 2
	Wiederholung/Erarbeitung: Speichern im Netzwerk Gemeinsame Nutzung der erstellten Figuren beschließen respektive ausschließen	Lehrer-Schüler-Gespräch	
Erarbeitungsphase I	- unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten der Sprechblasen erkennen - Besprechung mit dem Partner	Stillarbeit (Think)	Einzelbilder aus diversen Comics (Arbeitsblatt 1)
	Welchen Eindruck hinterlässt diese Sprechblase bei dir?	Partnerarbeit (Pair) Klassengespräch (Share)	Arbeitsblatt 3 als Folie (Overhead) oder per Beamer/interaktivem Whiteboard
	eigene Sprechblasen entwerfen	Partnerarbeit	PowerPoint, Arbeitsblatt 4
Produktions-phase I	- Fertigstellung der Figuren - Einfügen der ersten Figuren in das Präsentationsprogramm	Partnerarbeit	Computer
	Das unerwartete Ereignis als Grundelement spannender Geschichten	Klassengespräch	Zwei Geschichten (Arbeitsblatt 6)
Produktions-phase II	- Arbeit an weiteren Figuren oder an der Veränderung der Ursprungsfigur - Erarbeitung sinnvoller Dateinamen für veränderte Dateien, wenn Ursprungsdatei behalten werden soll	Partnerarbeit	
	Erstellung und Zuordnung der Sprechblasen in sinnvoller Reihenfolge		Arbeitsblatt 4

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Zwischenreflexion	Besprechung der Arbeitsergebnisse	Neue Partnergruppen; Klassengespräch	Computer
Erarbeitungsphase II	Einführung in die Animation	Lehrerdemonstration	Computer mit Demonstrations-Software oder Beamer/interaktives Whiteboard
	Weiterarbeit am eigenen Comic	Partnerarbeit	Computer
Abschluss: Endredaktion und Veröffentlichung	- letzte Korrekturen durch das Autorenpaar - Endredaktion mit der Lehrkraft - Vorführung		

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Anhang

Arbeitsblätter

- (1) Die geheimen Zeichen der Comics
- (2) Zeichnen mit Paint
- (3) Verschiedene Sprechblasen
- (4) PowerPoint: Formen einfügen und formatieren
- (5) Wingdings
- (6) Zwei Geschichten
- (7) Schülerarbeiten Figuren

Zusatzinformationen für Lehrkräfte

<http://www.schattenblick.de/infopool/bildkult/comic/bcth0005.html>

Comiclesen will gelernt sein ... Hintergrundinformationen rund um Comics finden Sie auf dieser Webseite.

Arbeitsblatt 1

Die geheimen Zeichen der Comics

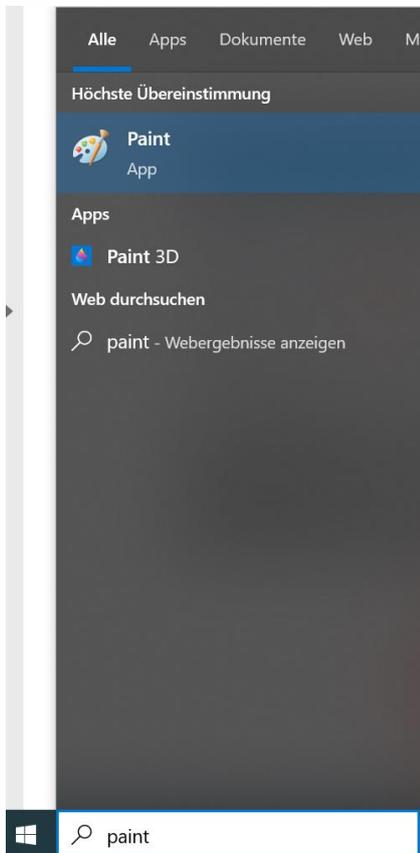
1. Betrachte die **Sprechblasen**! Entdeckst du Unterschiede? Was bedeuten Fragezeichen, Musiknoten, unterschiedliche Formen, „DAAAS“ mit drei a....? Wer denkt, wer spricht, wer schreit?
2. Achte auf die Linien in den Bildern! Woran erkennst du, dass jemandem schwindlig ist, dass er schnell läuft oder fährt, dass etwas riecht, dass jemand zittert, den Kopf schüttelt, strahlt vor Freude?

<i>Hier bitte Beispiele für Comic-Szenen einfügen.</i>		

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Arbeitsblatt 2

Zeichnen mit Paint (Windows 10)

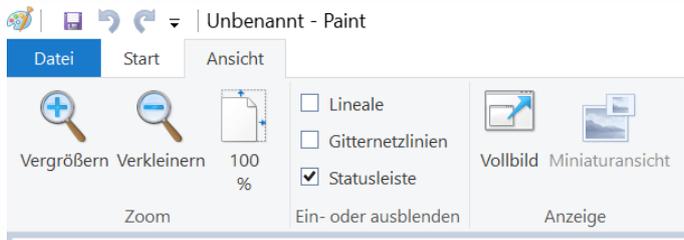


Klicke auf den Windows-Startknopf und gib „Paint“ in die Suchleiste ein.

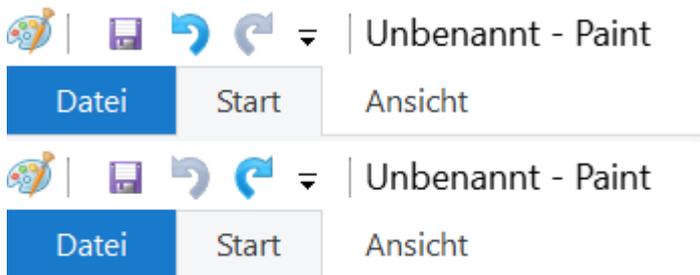


Oben findest du deine Werkzeuge und Farben. Die Symbole erklären sich meist von selbst!

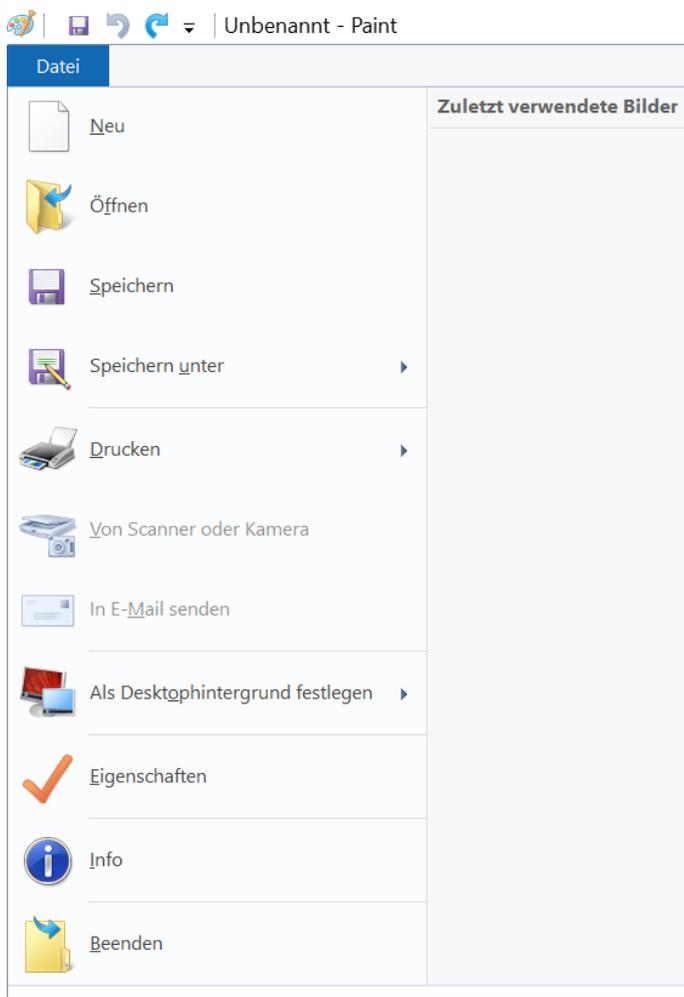
Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst



Unter „Ansicht“ kannst du die Ansicht vergrößert oder verkleinern, und dir Hilfsmittel, wie ein Lineal, einblenden. Über die Pfeile kannst du einen Schritt zurückgehen oder Wiederholen.



Das geht auch über die Tastenkombinationen STRG+Z und STRG+Y

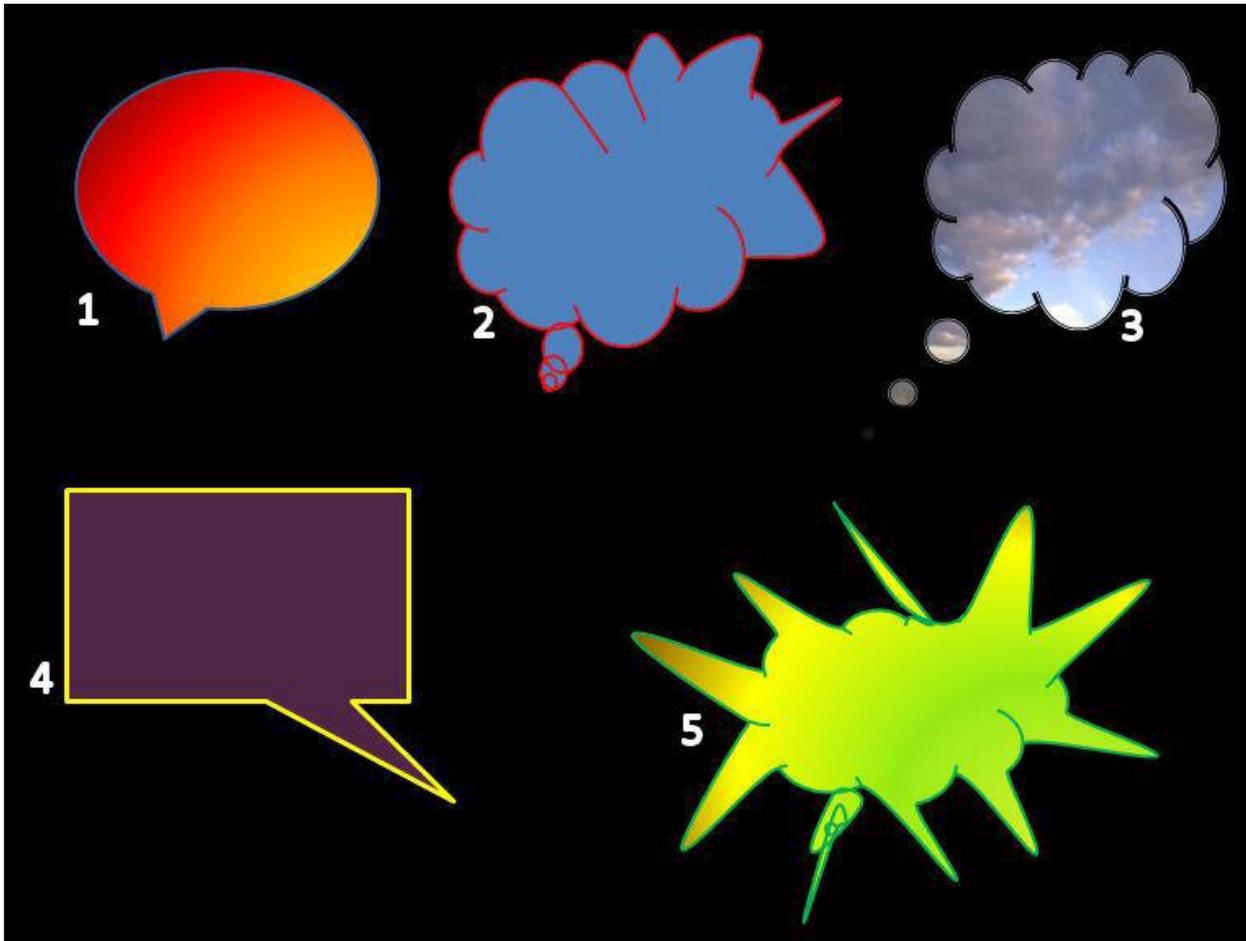


Unter „Datei“ kannst du ein neues Bild erstellen und Bilder öffnen, speichern oder drucken.

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Arbeitsblatt 3

Verschiedene Sprechblasen



Arbeitsblatt 4

PowerPoint (Windows 10): Formen einfügen und formatieren



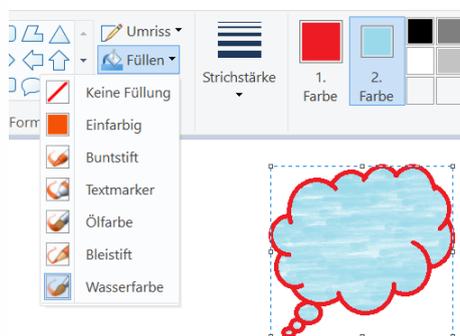
Klicke unter „Formen“ auf die gewünschte Form.

Die Maus zeigt sich nun als kleines Kreuz. Durch Ziehen der Maus bei gedrückter Maustaste kannst du die Form erstellen und die Größe verändern.



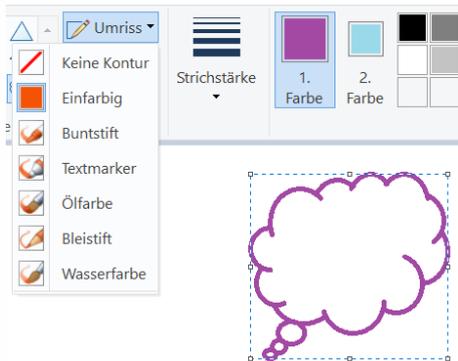
Wenn die eingefügte Form markiert ist (Rahmen um die Form!), kannst du mit der rechten Maustaste die Form verändern.

Probiere einfach ein bisschen herum, welche Möglichkeiten du findest!



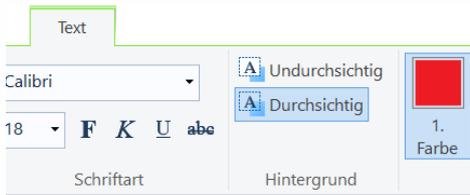
Mit einem Klick auf „Füllen“ im Menü, kannst du die Füllungsfarbe und -art ändern.

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst



Die Linienfarbe und -art ändern

Mit einem Klick auf das „A“ öffnet sich das Textmenü.



Nun kannst du den Text einfügen. Du kannst die Schriftart, die Schriftgröße und die Schriftfarbe ändern, wie du es von Word her kennst.



Mithilfe der Schriften Wingdings 1 bis 3 kannst du sogar Zeichen schreiben!

Arbeitsblatt 5

PowerPoint (Windows 10):

Calibri	Wingdings	Wingdings 2	Wingdings 3
1 !	 	 	 
2 „	 	 	 
3 §	 	 	 
4 \$	 	 	 
5 %	 	 	 
6 &	 	 	 
7 /	 	 	 
8 ( 	 	 
9)	 	 	 
0 =	 	 	 
ß ?	 	 	 
Q q	 	 	 
W w	 	 	 
E e	 	 	 
R r	 	 	 
T t	 	 	 
Z z	 	 	 
U u	 	 	 
I i	 	 	 
O o	 	 	 
P p	 	 	 
Ü ü	 	 	 

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Calibri	Wingdings	Wingdings 2	Wingdings 3
+			
A a			
S s			
D d			
F f			
G g			
H h			
J j			
K k			
L l			
Ö ö			
Ä ä			
, #			
Y y			
X x			
C c			
V v			
B b			
N n			
M m			
;,			
:.:			
-			

Arbeitsblatt 6

Geschichte 1

An einem sonnigen Nachmittag gingen Lea und ihr Bruder Finn zum Handballtraining. Unterwegs trafen sie ihre Freundinnen und Freunde, die auch dorthin wollten. In der Umkleidekabine der Halle hatten sie viel Spaß, sie kicherten und lachten.

Danach startete das Training, das anstrengend war wie immer! Sie waren völlig verschwitzt, als sie endlich das Spiel zum Abschluss jedes Trainings machen durften.

Auf dem Weg nach Hause freuten sich Lea und Finn schon darauf, dass sie bald etwas Leckeres zum Abendessen bekommen würden, und vor allen Dingen freuten sie sich auf einen Stuhl!

Geschichte 2

An einem sonnigen Nachmittag gingen Lea und ihr Bruder Finn zum Handballtraining. Unterwegs trafen sie ihre Freundinnen und Freunde, die auch dorthin wollten. In der Umkleidekabine der Halle hatten sie viel Spaß, sie kicherten und lachten.

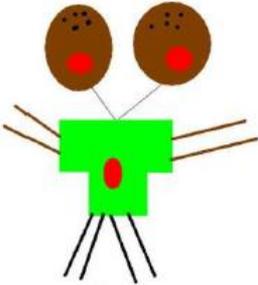
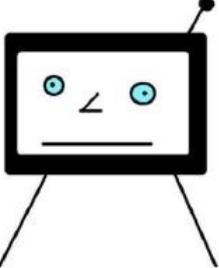
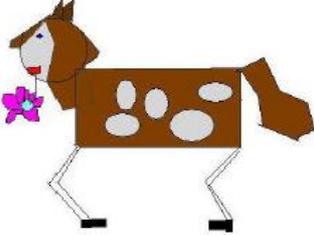
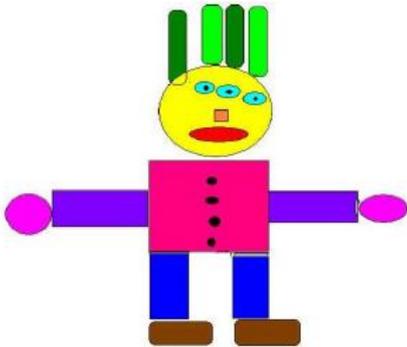
Danach startete das Training, aber heute stand statt Herr Beier, ein anderer Trainer, in der Halle. Das Kichern und Lachen verstummte und alle starteten gebannt auf den Mann, den keiner kannte.

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Arbeitsblatt 7

Figuren von Schülerinnen und Schülern

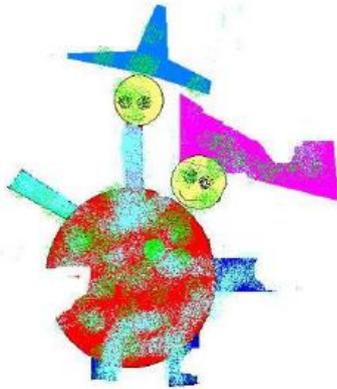
Klasse A

 <p>YO</p>	 <p>Tom</p>
 <p>Robot</p>	
 <p>Glotze</p>	 <p>Bella</p>
 <p>Marco</p>	 <p>Gilbert</p>

Unterrichtsmaterialien des Internet-ABC: Deutsch, Kunst

Figuren von Schülerinnen und Schülern

Klasse B



Wunderzweg



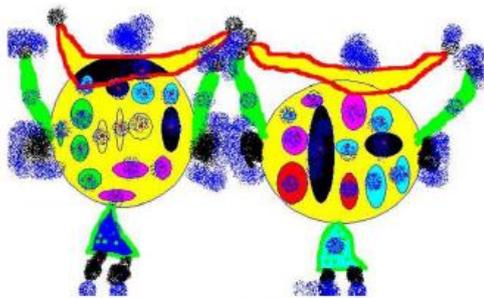
Tito



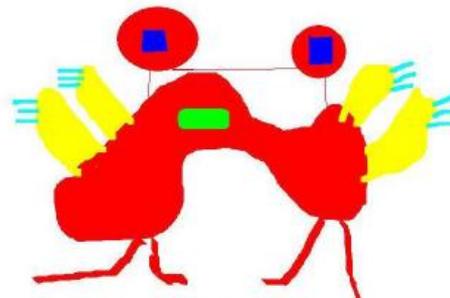
Der Coole



Fred Schnösel



Kalwin



Nico