Digitale Comic-Schreibwerkstatt

Digitale Medien + klassische Erzähltechniken kombinieren

Niedrigschwelliger Workshop für Kinder von 10 bis 14 Jahren

01.10.2022

Birgit Hedemann, Kinderbuchautorin und Workshopleiterin

Inhalt

Einleitung	3
Idee	4
Grundinformationen	4
Ziele	4
Konzeption	5
Voraussetzungen	8
Ablauf des Workshops	9
Kosten	10
Anhang: Biografie und Kontaktdaten der Verfasserin	11
O-Töne	12

Einleitung

Netflix, YouTube, Instagram und Co. – das sind wohl die beliebtesten Freizeit-Lückenfüller der Kinder und Jugendlichen von heute. Museen stehen da eher ganz hinten oder auch gar nicht auf der Liste. Museumsbesuche verbinden viele nur noch mit unfreiwilligen Exkursionen mit der Schule. Was können Museen anbieten oder verändern, damit junge Menschen kulturelle Einrichtungen wieder besuchen? Dieses kann gelingen, wenn Museen die Medien einsetzen, die junge Menschen nutzen und attraktiv finden.

Das Aufwachsen von Kindern findet zunehmend in einer von Digitalisierung geprägten Gesellschaft statt. Sie gehen völlig selbstverständlich und intuitiv mit Smartphone, Tablet, Notebook und Co. um. Digitale Medien bestimmen ihren Alltag und sie kommen immer früher damit in Kontakt. Dabei erleben die jungen Menschen die Präsenz von digitalen Medien nicht nur innerhalb ihrer Familie oder im Rahmen ihrer Freizeitaktivitäten, sondern auch in der Schule. Es ist heute wichtiger denn je, dass die Schüler mir digitalen Medien umgehen können und sie zum selbstständigen Lernen einsetzen können.

Elternhaus und Bildungseinrichtungen stehen dabei vor der Herausforderung, die Kinder durch geeignete Konzepte und Projekte zu einem kreativ-kritischen Umgang mit digitalen Medien anzuregen und sie vor Gefahren und Risiken zu schützen. Es gilt, die medienbezogenen Interessen der jungen Menschen aufzugreifen und das kreative Potenzial, das in den digitalen Medien steckt, für die pädagogische Arbeit zu nutzen. So können digitale Partizipations- und Erlebnismöglichkeiten geschaffen werden und Bildungsinhalte zeitgemäß vermittelt werden.

Eine Möglichkeit, den Spagat zwischen museumspädagogischer Vermittlung und Einsatz von digitalen Medien zu bewältigen, können digitale Comic-Schreibwerkstätten sein. In diesem Workshop werden Kinder angeleitet, sich mit einem Thema oder einem Ausstellungsstück des Museums auseinanderzusetzen, kreativ zu werden und eine eigene Comic-Geschichte am iPad zu entwickeln. Dabei sollen sie die erforderlichen Schritte von der Ideenfindung über Storytelling, Anfertigung und Bearbeitung der Bilder bis zur Präsentation eigenständig durchführen. Von Comics fühlen sich auch die Kinder aus bildungsfernen Familien – insbesondere auch die Jungen – angesprochen. Durch den relativ geringen Textanteil kann das Schreiben von Comics auch von Kindern bewältigt werden, die sich schriftlich nur schwer ausdrücken können oder die deutsche Sprache (noch) nicht so gut beherrschen. Ein weiterer Anreiz bietet das Arbeiten mit iPads und Apple Pencils.

Die Kinder bekommen so die Möglichkeit, ein Museum von innen kennenzulernen und selbst Teil davon zu werden. Sie beschäftigen sich intensiv mit einem Ausstellungsstück oder einer Thematik und lernen nebenbei die fünf Säulen der musealen Arbeit – Sammeln, Bewahren, Forschen, Ausstellen, Vermitteln – kennen.

Idee

In einem viertägigen Workshop entwickeln Kinder mithilfe von iPads, digitalen Stiften und Apps **eigene Comic-Geschichten**, die sie bei einer Abschlussveranstaltung präsentieren.

Grundinformationen

- Das Angebot richtet sich an **Kinder im Alter von 10-14 Jahren**.
- Die maximale **Teilnehmerzahl** beträgt **8 Kinder**.
- Die Dauer beträgt **vier Workshoptage** à 4 Stunden. Am vierten Workshoptag findet eine **Abschlusspräsentation** statt.
- Grundlage, um die Kinder mit dem Museum vertraut zu machen, ist ein **museums-pädagogisches Programm**, das in Absprache mit der Einrichtung **durch das Museum** durchgeführt wird.
- Für die **Betreuung** ist die **Workshopleiterin** zuständig. Während des Workshops ist es erforderlich, dass eine **weitere Person** aus dem Museum den Workshop begleitet.
- Jedes Kind bekommt für die Dauer des Workshops ein iPad und einen digitalen Stift zur Verfügung gestellt, sodass jedes Kind **seine eigene Geschichte** schreiben kann.
- Im Anschluss an den Workshop sollen die Comics als **Comic-Heft** gedruckt werden.

Ziele

- **Museum:** Museale Inhalte werden zeitgemäß vermittelt. Es wird eine digitale Partizipations- und Erlebnismöglichkeit geschaffen.
- **Kreativität:** Kreativität und die Freude am Geschichtenerzählen sollen gefördert werden. Innerhalb der Gruppe sollen die Kinder einander helfen und sich gegenseitig inspirieren und beflügeln.
- **Storytelling:** Den Kindern wird ein Grundwissen zum Geschichtenerzählen vermittelt.
- **Medienkompetenz:** Die Teilnehmer lernen altersgerecht den Umgang mit den iPads, digitalen Stiften und Apps zur Fotobearbeitung und zum Zeichnen auf dem iPad. Dabei erfahren sie, dass man diese Medien zwar spielerisch, aber durchaus sinnvoll und zielführend nutzen kann. Zusätzlich werden sie für den Umgang mit personenbezogenen Daten und Urheberrechten sensibilisiert.
- **Projektplanung:** Das Schreiben von Comic-Geschichten erfordert vorausschauendes Denken und Abstimmungsprozesse. Für die Planung und Durchführung der Abschlussveranstaltung werden unterschiedliche Fähigkeiten benötigt. Die Kinder lernen, wie Projekte geplant und durchgeführt werden.
- **Präsentation:** Die Kinder lernen, ihre fertigen Geschichten auf einer Bühne vor Publikum vorzutragen.
- **Persönlichkeitsentwicklung:** Im Workshop werden Selbstbewusstsein, Selbstreflexion, Ausdrucksfähigkeit, Kommunikation und Selbstwirksamkeit gefördert.

Konzeption

Museum erkunden

In Absprache mit dem Museum wird das Thema des Comic-Workshops festgelegt. Dies kann ein bestimmter Themenbereich, eine Sonderausstellung oder auch ein bestimmtes Ausstellungsstück, das eine Rolle im Comic spielen soll, sein. Damit die Kinder das Museum kennenlernen, nehmen sie an einem museumspädagogischen Programm teil, das vom Museum angeboten wird.
Während des Workshops bekommen die Kinder so die Möglichkeit, sich intensiv mit einem Objekt oder einer Thematik auseinanderzusetzen und erhalten so einen vertieften Zugang.

Geschichten erfinden

Wie in herkömmlichen Schreibwerkstätten wird auch in diesem Workshop den Teilnehmern ein Grundwissen zu Ideenfindung, Kreativitätstechniken und Storytelling vermittelt. Die Kinder werden angeregt, sich eine eigene Geschichte auszudenken. Dazu passend entwerfen sie eine Bilderfolge, die diese Geschichte erzählt. Dabei müssen sie sich auf eine bestimmte Anzahl von Bildern beschränken und den Prozess von der Entstehung des Bildes bis zum fertigen Comic planen.

Digitales Arbeiten

Mit dem **Apple iPad (2021) Wi-Fi 64 GB** bietet Apple ein Tablet in der günstigeren Preisklasse an, das mit dem **Apple Pencil der 1. Generation** kompatibel ist. Der Einsatz eines digitalen Stiftes ist zwingend notwendig, wenn mithilfe einer Zeichen-App auch auf dem Tablet gezeichnet werden soll. Mit diesem Pencil können nicht nur eigene Zeichnungen angefertigt, sondern auch Fotos bearbeitet werden. Mithilfe der Notizen-App **GoodNotes 5** können die Kinder den gesamten Comic auf dem Tablet planen. Dadurch können alle Arbeitsschritte von der Planung, über Anfertigung und Bearbeitung bis hin zum fertigen Comic von den Teilnehmern eigenständig und papierlos durchgeführt werden.

Vorbereitung der Bilder

Um Bilder für den Comic anzufertigen, werden Situationen mit Playmobil, Lego oder Schleichfiguren gestellt und fotografiert. Die Figuren bringen die Kinder von Zuhause mit oder sie suchen sich welche aus den zahlreichen Requisiten der Workshopleiterin aus. Die Kinder können ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Eine Anleitung ist in der Regel nicht erforderlich.

Fotos machen

Jedes iPad ist mit einer **Kamera-** und einer **Foto-App** ausgestattet. Diese beiden Apps reichen für die Fotobearbeitung aus. In der Regel brauchen die Kinder keine Anleitung.

Umwandlung in Comics

Für die Umwandlung der Bilder in Comics stehen verschiedene Comic-Apps zur Verfügung. Die App **Clip2Comic** verwandelt Fotos in Cartoons, Karikaturen oder Zeichnungen. Mit der App **Scan Thing** können Objekte gescannt, automatisch freigestellt und plastisch dargestellt werden. Mit der App **Procreate** lassen sich digitale Zeichnungen, Comics, Mangas und andere digitale Kunstwerke erstellen. Mit der App **Comic Captions Meme Maker** lassen sich schließlich alle fertigen Bilder in die Form einer typischen Comic-Seite einladen. Hier können dann auch Sprechblasen und Sticker hinzugefügt werden. Die Teilnehmer lernen alle Apps zu bedienen und deren Gestaltungsmöglichkeiten zu nutzen.

Arrangieren und Präsentieren

Die Notizen-App **GoodNotes 5** eignet sich gut dazu, Bilder zu arrangieren und bei der Abschlussveranstaltung zu präsentieren. Die Kinder erlernen den Umgang mit der App und gestalten damit ihre Präsentation.

Abschlusspräsentation

In der Abschlusspräsentation stellen die Kinder ihre Comic-Geschichten mittels der iPads und einem Beamer den anderen Teilnehmern und/ oder ihren Familien vor. Hierfür ist viel Vorarbeit notwendig. Die Technik muss funktionieren, die Comics bekommen den letzten Schliff und werden von allen Tippfehlern befreit, auch müssen die Kinder auf die Abschlussveranstaltung vorbereitet werden. Sie können das Lesen und Vortragen unter Anleitung der Workshopleiterin üben. Bei Der Abschlusspräsentation unterstützen sich die Teilnehmer gegenseitig und gestalten so ihre Veranstaltung möglichst selbständig. Die Moderation der Präsentation erfolgt durch die Workshopleiterin.

Umgang mit Daten

Da Bilder angefertigt werden, auf den u.U. Teilnehmer des Workshops zu sehen sind, ist ein sensibler Umgang mit diesen persönlichen Daten erforderlich. Das Thema wird in der Gruppe angesprochen. Dabei werden Urheberrechte ebenso thematisiert wie die Löschung der Daten von den iPads nach dem Workshop.

Druck eines Comic-Heftes

Für die Kinder ist es eine schöne Erinnerung, wenn nach dem Workshop alle Comics in einem gemeinsamen Comic-Heft gedruckt werden. Außerdem fördert das Drucken des eigenen Comics das Selbstbewusstsein und die Wertschätzung. Auch für die Museen ist es wertvoll, wenn sie mit den entstandenen Heften für ihre Arbeit werben können. Das Erstellen der Druckvorlage übernimmt die Workshopleiterin, nach Absprache ebenso die Beauftragung einer Druckerei.

Voraussetzungen

Geräte

Für jeden Teilnehmer werden ein iPad und ein Apple Pencil benötigt. Bei einer Workshopgröße von acht Kindern wären das somit acht iPads und acht Pencils. Die Geräte werden bei **Grover gemietet**. In dem Mietpreis ist eine Versicherung der Geräte enthalten. Zum Schutz der Geräte werden darüber hinaus Schutzglasfolien und Hüllen angeschafft. Die Pencils werden mit einer Schreibhilfe ausgestattet. Weiterhin ist ein Verbindungskabel zwischen iPads und Beamer erforderlich.
Die Geräte werden durch die Workshopleiterin angemietet, die sich auch um die tägliche Wartung und Desinfizierung kümmert und nach dem Workshop alle Daten von den Geräten löscht.

Internet

Requisiten

Als Requisiten sind z.B. Lego- oder Playmobilmännchen, Schleichfiguren und Stofftiere geeignet. Auch simple Verkleidungen können von Nutzen sein.

Material- und Sachausgaben

Die Workshopleiterin stellt für den Workshop diverse Comic-Hefte und Sachbücher zum Thema *Comics selber schreiben und zeichnen* zur Verfügung.

In der Einrichtung

Jeder Teilnehmer benötigt einen Arbeitsplatz, bestehend aus einem Tisch und einem Stuhl. Der Umgang mit den iPads und den Apps wird den Kindern mittels einer PowerPoint-Präsentation vermittelt. Hierfür und für die Abschlusspräsentation wird eine Leinwand benötigt. Den Beamer bringt die Workshopleiterin mit.
Während des gesamten Workshops sollten die Kinder jederzeit auf kalte Getränke zugreifen können.

Ablauf des Workshops

Tag 1

- Die Kinder lernen die Workshopleiterin und die anderen teilnehmenden Kinder kennen.
- Kennenlernen des iPads.
- Kennenlernen der verschiedenen Apps.
- Ein erstes Erkunden des Museums auf eigene Faust unter der Fragestellung: Was interessiert mich besonders? Springt mich schon eine Geschichte an?
- Schreiben eines Probe-Comics.

Tag 2

- Museumspädagogisches Programm.
- Anfertigen von Fotos im Museum für den Comic.
- Schreiben des Comics.

Tag 3

- Schreiben des Comics.

Tag 4

- Fertigstellen der Comics.
- Vorbereitung der Abschlusspräsentation.
- Üben der Abschlusspräsentation.
- Abschlusspräsentation.

Finanzplanung Comic-Werkstatt

Honorarkosten

4 Stunden Vorbereitung à 50€	200€
(Planung des Workshops und Unterstützung bei der Beantragung von Fördermitteln)	
16 Stunden Workshop an 4 Tagen à 50€	800€
1 Stunde Vorbereitung der Abschlussveranstaltung à 50€	50€
1 Stunde Abschlussveranstaltung à 50€	50€
10 Stunden Vor- und Nachbereitung à 50€	500€
(tägliches Warten der iPads, Daten sichern, iPads von Daten befreien)	
16 Stunden Comic-Heft erstellen à 50€	800€
(Comics korrigieren, Layout und Drucklegung)	
48 Stunden à 50€	2.400€

Sachkosten

Druckkosten Comic-Heft DIN A5, 50 Stück	???€*
Gerätemiete (8 iPads + 8 Apple Pencils, Beamer)	360,00€
(pro Gerät 10€/ Tag; iPad + Pencil zählen als 1 Gerät)	
Mobiles Internet	10,00€**
KSK	120,00€
Fahrtkosten je km 0,30€	???€
	€

* Die Druckkosten schwanken derzeit sehr stark, daher handelt es sich hier nur um eine geschätzte Summe. Es wird versucht, in Absprache mit der Einrichtung, ein möglichst günstiges Angebot zu finden. Ferner ist der Druckpreis stark abhängig von der Seitenzahl und der Auflagenhöhe.

** Die Comic-App benötigt eine stabile Internetverbindung, um reibungsloses Arbeiten zu ermöglichen. Ggfs. kann ich ein mobiles Internet zur Verfügung stellen.

Anhang: Biografie und Kontaktdaten der Verfasserin

Birgit Hedemann (Jahrgang 1964) wuchs auf dem Dorf in der Nähe von Oldenburg auf. Sie machte eine Ausbildung zur Verwaltungsfachangestellten, studierte anschließend Evangelische Theologie in Berlin, arbeitete in einem Kinderheim in Berlin und an der Uni Oldenburg. Heute schreibt sie hauptberuflich Kinderbücher. In ihren Texten geht es oft um Natur, Umwelt und Abenteuer. Mit ihrem Debüt „Almas geheimer Garten – Mit der Hammelmöhre in die Steinzeit“ gewann sie 2015 bei einem Schreibwettbewerb den ersten Preis. Ihr Sachbuch „Moore in Deutschland – Schatzkisten der Natur“ wurde 2021 von der Deutschen Akademie für Kinder- und Jugendliteratur als Klima-Buchtipp ausgezeichnet.

Die Kinderbuchautorin erzählt nicht nur gerne Geschichten, sie schreibt auch gerne zusammen mit Kindern Geschichten. Dies sind keine normalen Geschichten, sondern Comics, die am iPad entwickelt werden.

Die Autorin hat viele Jahre Kinder und Jugendliche angeleitet und hält leidenschaftlich gerne Lesungen. Sie ist in der Datenbank des Friedrich-Bödecker-Kreises Niedersachsen und bei kubipool in Oldenburg gelistet. Sie ist Mitglied beim Bundesverband Junger Autoren, sowie im Bundeskongress Kinder- und Jugendbuch, dem Zusammenschluss deutschsprachiger Kinder- und Jugendbuchautor*innen.

Birgit Hedemann hat drei erwachsene Kinder und lebt mit ihrem Mann in der Nähe von Oldenburg.

Kontaktdaten:
Birgit Hedemann
Kreyenstraße 83
26180 Rastede
Tel.: 0178 30 222 40
E-Mail: textkritik@ewetel.net
www.birgithedemann.de

O-TÖNE
Da ich nicht so gut zeichnen kann, war ich froh, dass ich auch mit Fotos arbeiten konnte.
Hannes
Mir hat es viel Spaß gemacht, dass ich mir eine eigene Geschichte ausdenken konnte.
Servete
Ich fand es toll, dass ich alles selber entscheiden konnte.
Amine
Mir hat das Zusammenstellen der Comics mit den Sprechblasen viel Spaß gemacht.
Liam
Es war alles fantastisch. Ich melde mich auf jeden Fall wieder an.
Jannik
Ich fand es toll, dass wir uns frei im Museum bewegen durften und dass wir alles mit dem iPad gemacht haben.
Tom

Mir hat das Zeichnen am iPad besonders viel Spaß gemacht und ich bin schon gespannt auf unser eigenes Comic-Heft.
Maila
Ich fand es toll, dass wir viel Freiraum hatten und alles selber entscheiden durften.
Mia
Die digitale Comic-Werkstatt war für das Museum als Veranstalter eine schöne neue Erfahrung. Durch die tolle Zusammenarbeit mit Birgit Hedemann und den Teilnehmer*innen konnten wir einige Anregungen für unsere zukünftige pädagogische Arbeit mitnehmen und freuen uns auf weitere gemeinsame Projekte!
Moor- und Fehnmuseum Elisabethfehn
Unser Sohn ist für den Workshop freiwillig früh aufgestanden.
Vater eines Teilnehmers
Die Kinder sind jeden Morgen mit neuen Ideen für ihren Comic ins Museum gekommen und haben so konzentriert daran gearbeitet, dass man im Raum eine Nadel hätte fallen hören können. In ihren Pausen haben sie sich begeistert das gesamte Museum erobert.
Windstärke 10 Wrack- und Fischereimuseum Cuxhaven
Ich fand das Museum toll und habe viele Sachen entdeckt, die ich vorher noch nicht kannte.
Bruna