

Jasmin Mazal

Studierende an der PH Niederösterreich, Campus Baden

Lass die Würfel los!

Mit Würfeln Geschichten erzählen...

Um dem Anthropozän auch künstlerisch-ästhetisch zu begegnen, werden von den Lernenden Comics erstellt, welche durch Impulse, die von „Storycubes“ ausgehen, inspiriert werden. Dazu wird zu Beginn das Medium Comic vorgestellt und anhand von Beispielen kennengelernt. Im Anschluss erstellen die Kinder in Gruppenarbeit eigene Comics mit Hilfe der gewürfelten Symbole. Zum Abschluss werden die Comics in der Klasse präsentiert und in einer Ausstellung einem größeren Publikum gezeigt.

Anthropozän, Comic, Storycubes

Thema: Comic mit Storycube-Impulsen

Das Thema „Anthropozän“ ist weit verbreitet und beschreibt unser gegenwärtiges Zeitalter, das maßgeblich von menschlichen Aktivitäten geprägt wird. Es umfasst die drängenden Herausforderungen unserer Zeit, wie den Umgang mit der Klimakrise und den Schutz unseres Planeten „Erde“.

Dieses Thema soll in Form von Comics erarbeitet bzw. bearbeitet werden. Dazu muss vorangehend das Medium „Comic“ eingehend vorgestellt und besprochen werden. Dies ist relevant, da die Kinder einen eigenen Comic in Gruppenarbeit erstellen sollen. Dazu werden „Storycubes“ verwendet, um Impulse für die Erzählung und Gestaltung der Comics zu geben. „Storycubes“ sind Würfel, auf deren Flächen unterschiedliche Symbole abgebildet sind, welche gewürfelt bestimmte Impulse für das Erzählen von Geschichten bieten können. Sie können gekauft, aber auch, wie in diesem Lernszenarium, selbst gestaltet werden.

Um WAS geht es?

Es geht zum einen darum, den Kindern das Medium „Comic“ näherzubringen und zum anderen darum, anhand von „Storycubes“ Geschichten zu erzählen, welche das Thema „Anthropozän“ beinhalten bzw. bearbeiten. Dazu müssen verschiedene Beispiele von Comic-Büchern vorgestellt werden, wichtige Merkmale von Comics besprochen und darüber hinaus müssen „Storycubes“ kennengelernt werden.

Didaktik

In diesem Lernszenarium geht es darum, den Kindern anhand von Comics, welche unterstützt durch Impulse mit „Storycubes“ erstellt werden, das Anthropozän näherzubringen.

WER ist die Zielgruppe?

Dieses Lernszenarium wird für die vierte Schulstufe der Primarstufe oder auch für die ersten beiden Schulstufen der Sekundarstufe empfohlen. Sollte eine Klasse bereits ausreichend Erfahrungen mit Gruppenarbeiten und dem bildnerischen Erzählen von Geschichten gemacht haben, kann das Projekt auch bereits in der dritten Schulstufe angedacht werden.

WARUM ist dieses Thema relevant für *CultureNature Literacy*? WOHIN geht es?

Die Kinder (oder Jugendlichen) setzen sich kreativ mit dem Thema auseinander, entwickeln lösungsorientierte Ansätze und fördern so ihr ökologisches Bewusstsein. Dies unterstützt die Entwicklung von kritischem, kreativem und lösungsorientiertem Denken (vgl. CNL & Kinder- und Jugendliteratur).

Folgende Lernziele, orientiert am *GreenComp*, werden geschult:

- Die Kinder entwickeln ein fundiertes Verständnis für die Wechselwirkungen zwischen Kultur (Mensch) und Natur.
- Die Lernenden entwickeln die Fähigkeit, verschiedene Wissensbereiche miteinander zu verknüpfen, indem sie kulturelle, naturwissenschaftliche und soziale Perspektiven auf Umweltthemen integrieren.
- Die Lernenden sind in der Lage, verschiedene Ansätze zur Lösung von Umweltproblemen zu finden und zu analysieren, ohne einen katastrophalen Ausgang zu fokussieren.
- Die Kinder entwickeln die Fähigkeit, über Umweltthemen zu kommunizieren.

WANN, in welchem Zeitraum findet das statt?

Dieses Lernszenarium stellt ein Projekt dar, welches sich als Wochen- oder Monatsprojekt eignet. Es beinhaltet die Fächer Deutsch, Künstlerisches Gestalten und ebenso Sachunterricht. Weiters finden sich Elemente aus der Umweltbildung sowie der Medienbildung und noch einiges mehr wieder. Das Projekt eignet sich als Klassenprojekt, kann aber auch klassenübergreifend innerhalb eines Jahrgangs durchgeführt werden.

WIE ist vorzugehen?

Im folgenden Abschnitt wird eine mögliche Vorgehensweise Schritt für Schritt erklärt.

Schritt 1: Zu Beginn wird ein Comic vorgetragen. Dies kann digital über ein Smartboard geschehen oder analog als Comic(-buch). Ein Beispiel kann der Comic „Fleisch als Klimakiller?“

(OroVerde – die Tropenwaldstiftung, 2017) sein. Der Comic muss inhaltlich gemeinsam besprochen werden, aber auch das Erscheinungsbild soll bereits analysiert werden. Dabei wird das Thema „Umwelt“ eingeführt und Comic als Medium präsentiert.

Schritt 2: Hierfür müssen einige Comics mit verschiedenen Inhalten und visuellen Gestaltungsmöglichkeiten besorgt werden. Diese werden dann gemeinsam angesehen, besprochen und analysiert. Anhand dieser Analyse werden Kriterien zum Erstellen eines Comics erarbeitet. Dabei kann auch ein Buch, welches sich mit der Erstellung von Comic(-büchern) beschäftigt, genutzt werden.

Schritt 3: Nach der Analyse von Comics wird der Comic über den Wolf (Abb. 1) präsentiert. Außerdem werden den Kindern das Prinzip von Storycubes und die erstellten Storycubes vorgestellt.

Schritt 4: Die Kinder werden in Gruppen von vier bis fünf Personen eingeteilt. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass die Gruppen möglichst heterogen zusammengesetzt sind.

Schritt 5: Jede Gruppe bekommt den vierten Würfel (Abb. 5) und versucht damit den „Wolf-Comic“ fortzusetzen. Dabei üben die Kinder den Umgang mit den Storycubes.

Schritt 6: Im Anschluss dürfen die Kinder in den Gruppen mit den Storycubes (Abb. 2, 3, 4) würfeln und aus den gewürfelten Bildern einen eigenen Comic erstellen. Dabei soll die Lehrperson unterstützend tätig sein. Dem Prozess vorangehend sollte eine Vorgangsweise mit den Kindern besprochen werden:

- Geschichte überlegen/planen
- Darstellung überlegen/planen
- Skizzen bzw. Entwürfe anfertigen
- Comic zeichnen bzw. herstellen

Schritt 7: Nachdem die Gruppen ein Produkt in Form eines Comics erstellt haben, präsentieren sie ihre Ergebnisse vor der Klasse. Die Art der Präsentation ist zunächst zweitrangig; entscheidend ist, dass die anderen Gruppen die Ergebnisse miteinander teilen können. Danach dürfen sie einander Feedback geben. Dabei können folgende Fragestellungen hilfreich sein:

- Welche Besonderheiten/besonderen Merkmale hat der Comic der Gruppe?
- Was gefällt dir an diesem Comic besonders gut?
- Welche Details würdest du verändern oder präzisieren?
- Was möchtest du zu diesem Comic noch sagen?

Schritt 8: Nach dem Feedbackprozess bekommen die Kinder Zeit, die Comics in den Gruppen zu überarbeiten. Sie entscheiden dabei selbst, was und wie viel sie verändern bzw. überarbeiten wollen.

Schritt 9: Eine Präsentation in Form einer Ausstellung für die gesamte Schule (oder für ein größeres Publikum) wird vorbereitet. Dabei überlegen die Kinder sich in den Gruppen eine geeignete Form der Präsentation ihres Comics. Dazu werden auch digitale Geräte zur Verfügung gestellt, um beispielsweise Comics zu vergrößern. Weiters werden Einladungen für

Lehrpersonen und Schüler*innen gestaltet und verteilt. Die Art und Weise der Einladungen wird in der Klasse besprochen.

Schritt 10: Die Comics werden ausgestellt und können von anderen Kindern oder Lehrpersonen angesehen werden.

WOMIT wird gearbeitet?

Für dieses Lernszenarium benötigt man verschiedene Comics bzw. Comic-Bücher. Außerdem werden Würfel benötigt, an welche man selbst ausgedruckte Bilder anbringen kann, sowie die vorbereiteten Symbole. Weiters muss Material für die Herstellung der Comics zur Verfügung gestellt werden, wobei es sich um Papier und Stifte handelt. Für die Ausstellung der fertiggestellten Comics werden ein Raum oder zumindest einige Wände benötigt.

WO findet das Lernszenarium statt?

Das Projekt kann gänzlich im Klassenraum oder einem anderen Raum in der Schule durchgeführt werden. Darüber hinaus bietet es sich an, eine Bibliothek zu besuchen, um Comic-Bücher betrachten zu können.

Abbildungen

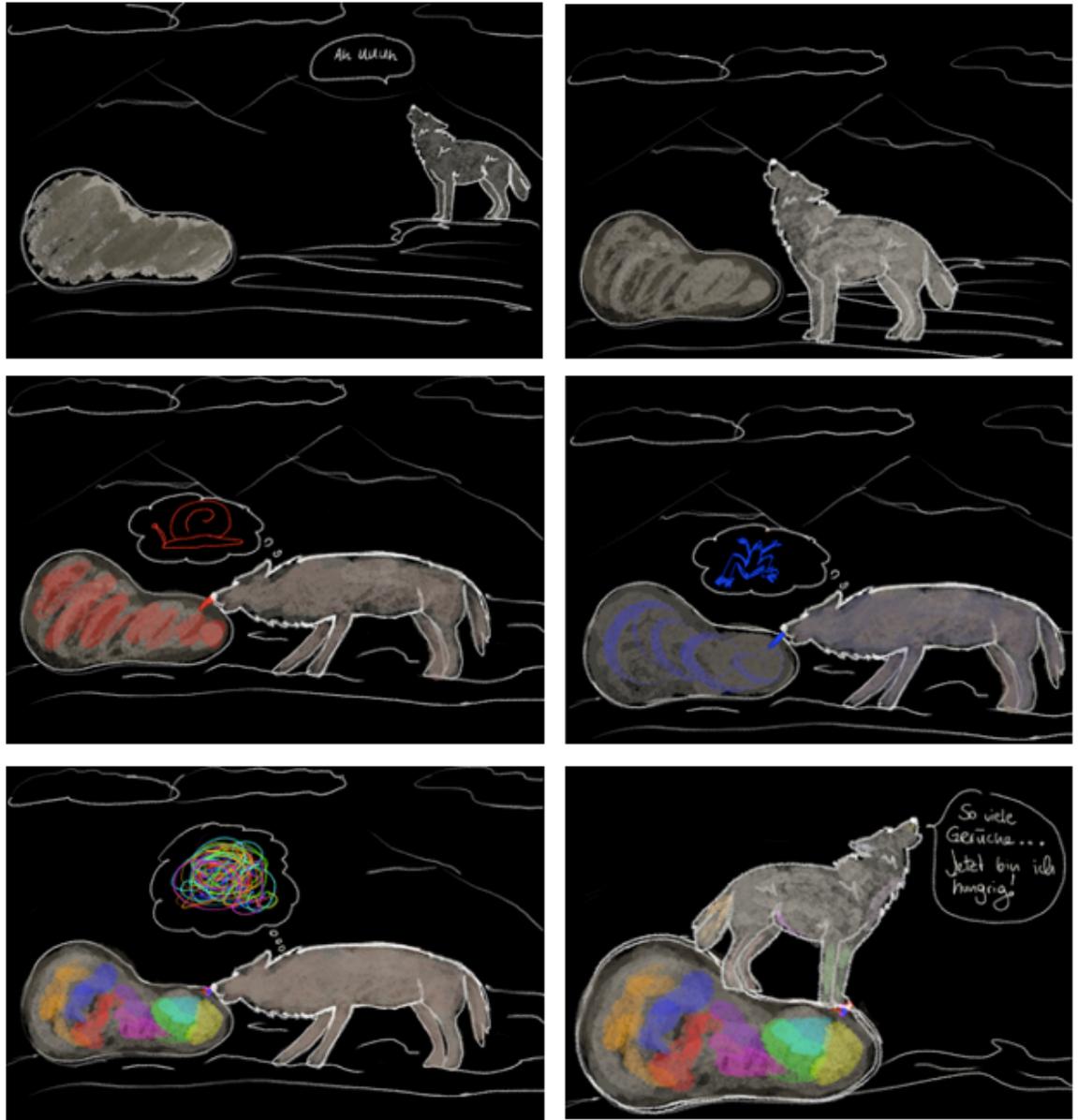


Abbildung 1: Wolf-Comic (Copyright: Jasmin Mazal)

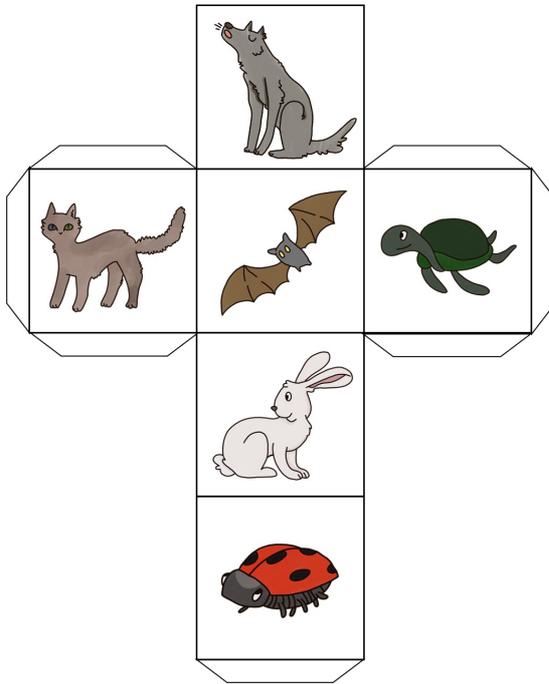


Abbildung 2: Storycube 1 - Tiere (Copyright: Jasmin Mazal)

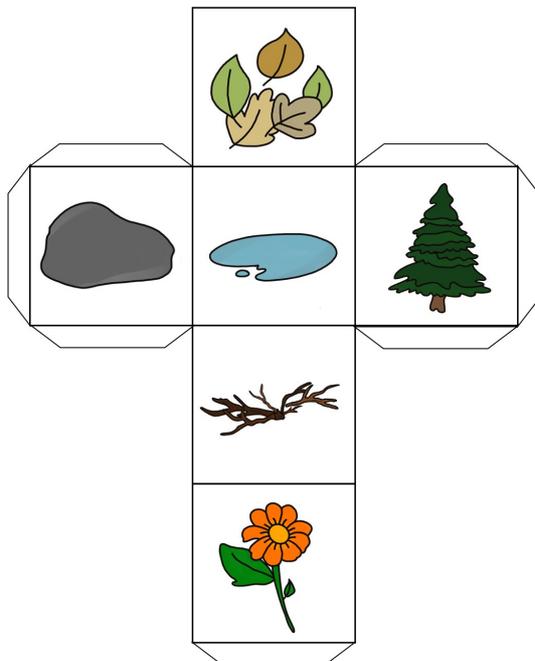


Abbildung 3: Storycube 2 – Lebensraum/Umwelt (Copyright: Jasmin Mazal)

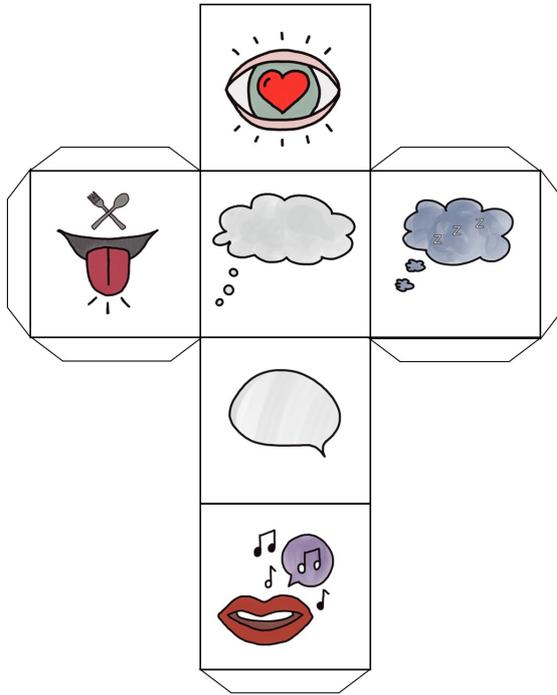


Abbildung 4: Storycube 3 – Tätigkeiten/Sinne (Copyright: Jasmin Mazal)

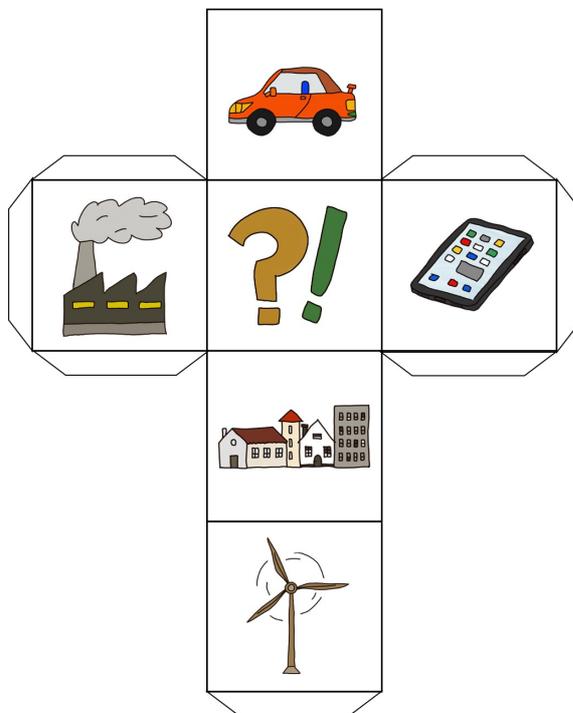


Abbildung 5: Storycube 4 – Menschliche Einflüsse (Copyright: Jasmin Mazal)

Literatur

Sippl, Carmen & Wanning, Berbeli (Hrsg./Eds.) (2023): CultureNature Literacy (CNL). Schlüsselkompetenzen für Zukunftsgestaltung im Anthropozän. Ein Handbuch für den Theorie-Praxis-Transfer in Schule und Hochschule. / Key competences for shaping the future in the Anthropocene. A manual for theory-practice transfer in schools and universities. Baden: Pädagogische Hochschule Niederösterreich/University College of Teacher Education Lower Austria. DOI: <https://doi.org/10.53349/oa.2023.a1.210>

Christina Leuschner & Andreas Knoke (Hrsg.) (2015): Selbst entdecken ist die Kunst. Ästhetische Forschung in der Schule

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2023): Lehrplan der Volksschule (Allgemeiner Teil).

Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (2023): Kompetenzraster: „Kunst und Gestaltung“ (1.- 4. Schulstufe)

ORO-Verde. Die Tropenwaldstiftung (2017). Fleisch als Klimakiller? - Ein Comic zum Zusammenhang von Fleischkonsum und Klimawandel. Verfügbar unter: https://www.regenwald-schuetzen.org/fileadmin/user_upload/pdf/Projekt/Huhn-frisst/Comic/umweltbildungsprojekt-fleisch-klima-comic.pdf (04.12.2024)

Gütekriterien | SDGs

Nachhaltigkeit: Den Kindern wird das Thema Nachhaltigkeit durch kreative Art nähergebracht und die Würfel können immer wieder verwendet werden.

Inklusion: Durch die Gruppenarbeit können die Kinder verschiedene Aufgaben übernehmen und sich gegenseitig unterstützen.

Digitalität: Digitale Geräte werden verwendet, um Comics vorzustellen, zu erstellen und zu präsentieren.

Zielgruppenentsprechung: Comics sind ein Medium, welches Kinder und Jugendliche gerne sehen und lesen und die Storycubes bringen die spielerische Seite in den Prozess ein.

SDG: Es kommt ganz darauf an, welche Symbole auf den Storycubes gewürfelt werden, weshalb von „Leben an Land“ bis zu „Nachhaltiger Konsum und Produktion“ einige Möglichkeiten bestehen.

Autorin

Jasmin Mazal,

Seit 2021 Studentin für Lehramt Primarstufe, davor Assistentin und Grafikerin

Kontakt: jasmin.mazal@stud.ph-noe.ac.at

Zitervorschlag für diesen Beitrag:

Mazal, Jasmin (2024): Lass die Würfel los! Mit Würfeln Geschichten erzählen.... In:
CultureNature Literacy für den Unterricht. Next-Practice-Beispiele für Schule und Hochschule.
<https://cni.ph-noe.ac.at/projektvorhaben/lernszenarien>

Das Projekt *CultureNature Literacy* wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung tragen allein die Verfasser*innen; die Kommission haftet nicht für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben. | Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

www.ph-noe.ac.at | <https://cni.ph-noe.ac.at/>