

unterrichtspraxis

Beilage zu „bildung und wissenschaft“
der Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Baden-Württemberg

APPS IM UNTERRICHT

Stop Motion Studio

Die Anwendung von Apps im Unterricht kann für alle Beteiligten sinnvoll sein: Lehrkräfte haben die Möglichkeit, den Unterricht zu öffnen und neues auszuprobieren – und Schüler*innen können ihre Interessen im Kontext des Umgangs mit digitalen Medien in den Unterricht miteinbringen. Der Autor zeigt an einer App, wie das gelingen kann.

Einführung

Das Prinzip ist wie beim Daumenkino: Schnell aufeinander folgende, jeweils leicht veränderte Bilder nutzen die Trägheit des Auges so aus, dass der Eindruck einer Bewegung entsteht. Mit dieser App lassen sich Fotos aufnehmen, mit denen – aneinander gereiht und schnell abgespielt – wieder eben jene Bewegung simuliert werden kann. Am besten funktioniert die App, wenn sie auf einem Tablet installiert wurde. Mit der Kamera des Tablets können hochwertige Fotos geschossen und dann in der App bearbeitet werden.

Auf YouTube finden sich unzählige Beispielfilmchen, bei denen häufig auch mit Lego-Figuren gearbeitet wurde. Sie wurden anfangs häufig verwendet, weil sie leicht aufzubauen waren und weil sich mit ihnen eine kleinschrittige Abfolge bewerkstelligen ließ.

Auch zahlreiche Tutorials lassen sich hier finden, die einen guten Einblick in die Handhabung der App gewähren. Der Schwerpunkt in diesem Beitrag liegt eher auf möglichen Tipps aus der Praxis für den Unterricht.



Abbildung 1: Tablet-Ständer



Auszug aus einem Unterrichtsprojekt

Stop Motion Studio im Unterricht Anfänger*innen

Wurde noch keine Erfahrung mit der Stop-Motion-Technik gemacht, empfehle ich zum Einstieg die folgende Übung: Ein Gegenstand (Schere, Radiergummi, Stift, Ball) bewegt sich von links nach rechts gegen den Rand und prallt im Anschluss nach links zurück. In diesem Beispiel soll ein Ball entsprechend rollen.

- Wenn zu Beginn das Prinzip der Trägheit beim menschlichen Auge veranschaulicht werden soll, kann es etwas Zeit in ein (analoges) Daumenkino investiert werden. Dazu sollten kleine Blöcke oder festes Tabakpapier im Block besorgt werden. Mit ihnen können die SuS einfache Bewegungsabfolgen darstellen, z. B. ein Ball springt von einer Ecke in die andere. Wenn dieses Prinzip klar geworden ist, kann die Arbeit mit dem digitalen Daumenkino, also mit besagter App, beginnen.
- Hilfreich ist ein Tablet-Ständer, auf dem das Tablet ruhig positioniert werden kann (siehe Abbildung 1).
- Ist das Tablet angebracht, wird ein A3-Blatt unter die Kamera des Tablets so gelegt, dass nur das Papier zu sehen ist, also kein Tischrand o. ä. Das Papier kann gern einen hellen Pastellton haben.
- Dann zeichnen die Kinder aus Papier

einen Ball und schneiden ihn aus. Idealerweise hat der Ball ein zweifarbiges einfaches Muster, z. B. Punkte oder Linien. (Der Ball kann auch aus Knete sein.)

- Die SuS sollen nun den Ball von links nach rechts durchs Bild rollen lassen und dabei immer wieder eine Fotoaufnahme mit der App machen. Der Ball sollte sich dabei drehen. Wichtig ist, dass die Schüler*innen sehr kleinschrittig vorgehen. Je kleinschrittiger die Bewegungsabfolge ist, desto flüssiger ist später die Bewegung im Film. Um diesen sehr wichtigen Aspekt zu verdeutlichen, kann gern auch einmal ein „misslungenes“ Filmchen gezeigt werden, bei dem der Ball zu schnell bewegt wurde. Die Filmchen können also recht einfach in ca. 20 Minuten erstellt werden. Ein erstes Staunen – über das gelungene Produkt, aber auch über die einfache Handhabung – kann dann bei der anschließenden Präsentation vor den Mitschülerinnen und Mitschülern erreicht werden.
- Am besten immer wieder und beharrlich die Kleinschrittigkeit beim Bewegen der Figuren einfordern und die SuS dabei um Geduld und sorgfältiges Arbeiten bitten.
- Die Aufnahmen im Team laufen idealerweise so ab: Ein Kind bewegt schrittweise die Figuren. Ist es fertig, verschränkt es die Arme hinter dem Rücken und sagt „Capture“. Dann macht das andere Kind die Fotoaufnahme. So wird z. B. verhindert, dass noch eine Hand im Bild aufgenommen wird (was immer wieder mal vorkommen kann).
- In diesem Fall kann die misslungene oder fehlerhafte Aufnahme leicht am Tablet gelöscht werden, weil immer alle Aufnahmen in chronologischer Reihenfolge angezeigt werden oder aufgesucht werden können.

Fortgeschrittene

Für ein erstes größeres Projekt in der Klasse oder in einer AG empfehle ich, sich einem bekannten Inhalt zu widmen, da mit der Form (die Handhabung mit der App) evtl. noch zu wenig Erfahrungen gemacht wurden. Der Klassiker wäre also für ein Einstiegsprojekt, ein bekanntes (Bilder-)Buch zu

Foto: depositphotos.com / Gorodenkoff

verfilmen. Sind alle Beteiligten später an die Technik und ihre Handhabung gewöhnt, kann sich der Schwerpunkt eines Projekts auf den Inhalt verlagern und z. B. eine eigene Geschichte mit selbst ausgedachtem Handlungsstrang entwickelt werden.

Generell bietet sich die Arbeit in 2D oder in 3D an. Dabei rate ich zu folgender Vorgehensweise:

Zu Beginn wird im Klassenverband ein Dashboard erstellt: Damit wird gemeinsam mit den SuS eine Übersicht über die einzelnen Szenen vereinbart, und es wird ausgemacht, welche SuS für die jeweiligen Szenen verantwortlich sind.

In 2D

- Ein kleines Team gestaltet die jeweiligen Hauptfiguren, nach einem ersten Entwurf am besten auf 110g-Papier. Grundsätzlich sollten alle Gegenstände und Figuren, die später bewegt werden, aus etwas robusterem 90 g- oder 110g-Papier hergestellt werden.
- Pro Szene sollten 2–3 Kinder zuständig sein. Dabei wird im Team ein A3-Blatt mit der jeweiligen Szene als Hintergrundbild gestaltet.

In 3D

- Es können vorhandene Figuren (Lego, Playmobil, Figuren aus einer Puppenstube, Knetfiguren etc.) verwendet werden.
- Damit kann das Hauptaugenmerk auf die Gestaltung der Landschaft bzw. des Hintergrunds gelegt werden. Hier kann mit Tüchern gearbeitet werden, ebenso mit fertigen oder aus Karton o. ä. selbst gebastelten Objekten.

Je nachdem, über wie viele Tablets (und Halterungen) verfügt wird, kann dann mit den eigentlichen Dreharbeiten in den Teams begonnen werden. Später können die einzelnen Szenen in der App hintereinander gefügt werden.

Tipps und Tricks für die Arbeit mit SuS

Je mehr Tablets und -Ständer verfügbar sind, desto besser, da somit viele Teams gleichzeitig arbeiten können. Für eine Lehrkraft kann es dabei auch schnell unübersichtlich werden. Also entweder Verstärkung dazu holen, falls



Die Kamera in Arbeit

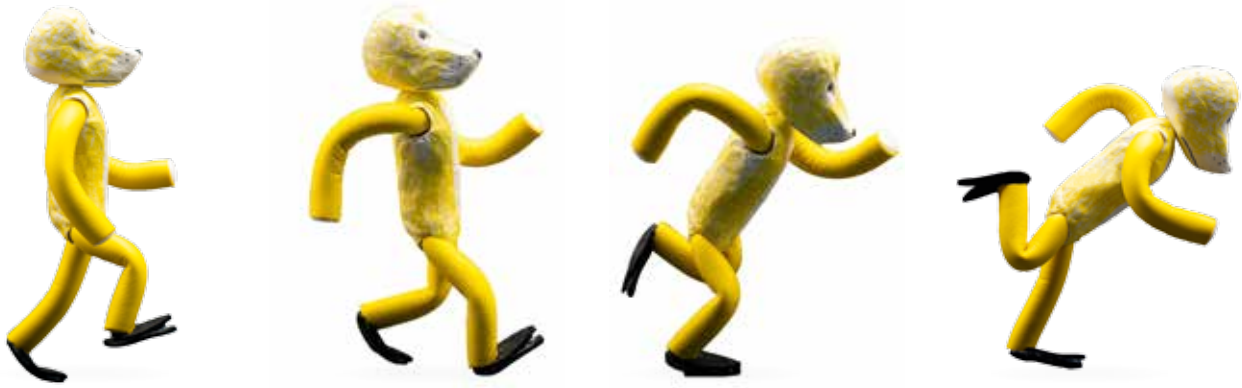


Geschwindigkeitseinstellungen

das im Schulalltag möglich ist. Wenn nicht, und das wird die Regel sein, dann mit max. zwei SuS-Teams gleichzeitig die Aufnahmen machen, während der Rest der Klasse anders beschäftigt wird. Zu Beginn der Aufnahmen empfiehlt es sich, bei allen Tablets die Drehsperre zu aktivieren und unbedingt darauf zu achten, dass auf allen benutzten Endgeräten die App gleich eingestellt ist. Das betrifft vor allem das gleiche Seitenverhältnis und die gleiche Geschwindigkeit. Als Geschwindigkeit empfehle ich anfangs 5 Bilder pro Sekunde. Ab 20 Bilder pro Sekunde empfindet das menschliche Auge die Bewegung als flüssig. 5 Bilder sind noch etwas ruckelig, aber für 1 Minute Film müssen in diesem Modus immerhin 300 Aufnahmen gemacht werden. Von daher ist das eine geeignete Einstellung für den

Anfang.

Es sollte auf eine möglichst gleichmäßige Beleuchtung geachtet werden. Das bedeutet, dass das Klassenzimmer verdunkelt und die Deckenbeleuchtung eingeschaltet werden sollte. So wird eine mehrtägige Arbeit unter gleichen Lichtbedingungen gewährleistet. Auch der Einsatz von Scheinwerfern bietet sich hier an. Die Arbeit in 3D ist evtl. zu Beginn einfacher, weil die Figuren schon vorhanden sind. Ein Film in 2D trägt eher die Handschrift der SuS, weil alles selbst hergestellt wird – er ist dafür in der Produktion aufwändiger. In der Regel beanspruchen Stop-Motion-Filme viel Zeit und die Produktion kann sich über Tage (und Wochen) hinziehen. Idealerweise sollten die SuS eine Szene am selben Tag fertigstellen. Sollte das nicht gelingen,



können die SuS die Arbeit am nächsten Tag leicht fortsetzen. Hier ist das „Zwiebelschalen-Prinzip“ der App sehr hilfreich. Sie ermöglicht die genaue Positionierung der beweglichen Teile an der vorherigen Stelle, um dann die nächste Aufnahme wieder machen zu können. Damit wird eine flüssige Darstellung ohne sichtbare Unterbrechung gewährleistet.

Fertige Filmsequenzen können mit einer Audiospur versehen werden. Dazu wählt man das passende Bild aus, bei dem gestartet werden soll, und wählt dann das Mikrofon-Symbol. Sobald der Film startet, kann er nun besprochen werden.

Die Arbeit mit selbst gemalten Figuren

- Die Figuren sollten beidseitig bemalt (und dann erst ausgeschnitten) werden, da sie sich so auch in 2 Richtungen bewegen können, also von links nach rechts und – dann gewendet – von rechts nach links.
- Am besten wird von Anfang an klar gestellt, wie groß die Figuren sein sollen. Denn das wird später das Maß für die Hintergrundbilder sein. Auch hier gilt: Je kleiner bzw. jünger die Kinder, desto größer die Figuren. Für die Grundschule empfehle ich eine Figurengröße in DIN A6.
- Figuren mit beweglichen Gliedmaßen sind technisch deutlich anspruchsvoller, sowohl in der Herstellung als auch beim späteren Bewegen. Hier bietet sich die Verwendung von kleinen (!) Musterbeutelklammern an.

Am Ende der Produktion steht die mögliche Ergänzung des Filmmaterials

mit Geräuschen, Audio-Aufnahmen oder Musik an. Im Gegensatz zu früheren Versionen der App ist das Implementieren von Musik oder Film- und Toneffekten nur in der kostenpflichtigen Premiumversion „Stop Motion Studio Pro“ möglich.

Als Alternative können die Filmsequenzen in der App generiert und exportiert werden, um dann mit einer anderen Schnittsoftware final bearbeitet zu werden.

Beispiele und Eindrücke:



• **Bilderbuch:**
„Der dicke fette Pfannkuchen“ (2D)



• **Kinderroman:**
„Anton taucht ab“ (2D und 3D):

Bei der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) gibt es hilfreiche Broschüren mit wertvollen Tipps als pdf zu Trickfilmen allgemein.



Burkhard Fries
Lehrer an der
Pfungstbergschule
E-Mail: up@gew-bw.de

SCHULE UND GESELLSCHAFT

Die Bundestagswahl am 23.02.2025 im Unterricht

Die überraschend beschlossenen Bundestagswahlen werfen ihren Schatten voraus: Schüler*innen werden im Vorfeld der Wahlen mit entsprechender Wahlwerbung konfrontiert, erleben Themensetzungen und Diskussionen. Der Beitrag zeigt Möglichkeiten auf, wie Lehrkräfte das thematisieren können.



Foto: depositphotos.com / Angela Rohde

Hintergrund

Mit dem Bruch der Ampel-Koalition am 07. November 2024 zeichnet sich nicht nur im politischen Berlin Bewegung ab, sondern auch in den Klassenzimmern und dem Gemeinschaftskundeunterricht. Um auf aktuelles miteinzugehen und die Schüler*innen in ihrer politischen Teilhabe zu unterstützen, bietet es sich an, das Ampel-Aus, die Vertrauensfrage und die anstehenden Neuwahlen im Unterricht zu thematisieren.

Die Bundestagswahl 2021 führte zur ersten Ampel-Koalition auf Bundesebene mit Olaf Scholz als Kanzler. Die Koalition stand vor der Herausforderung, drei sehr unterschiedliche Parteien und Grundhaltungen zusammenzubringen. Insbesondere die wirtschaftliche Situation und die Diskussion um die Aussetzung der Schuldenbremse führten schlussendlich zum Bruch.

Nachdem Krisengespräche des Koalitionsausschusses keine politische Lösung versprachen, verkündete der Bundeskanzler, dass er Bundespräsident Steinmeier um die Entlassung von Bundesfinanzminister Lindner gebeten habe. Im Folgenden führten SPD und Grüne die Bundesregierung als Minderheitsregierung weiter. Am 16. Dezember dann stellte der Bundeskanzler im Bundestag die Vertrauensfrage und verlor diese. Am 27. Dezember verkündete der Bundespräsident die Auflösung des Bundestages und den Neuwahltermin für den 23.02.2025.

Im Folgenden wird ein Ausschnitt einer Unterrichtsreihe zur Bundestagswahl 2025 dargestellt. Sie beinhaltet eine Unterrichtsstunde zu den Verfassungsprinzipien, eine Projektidee der Juniorwahl und die Thematisierung der Parteiprogramme mithilfe des „Wahl-O-Mats“.

Parteiprogramme und „Wahl-O-Mat“

Die folgenden Unterrichtsideen zielen politikdidaktisch darauf, die politische und soziale Mündigkeit der Schüler*innen zu fördern. Im Kontext der bevorstehenden Bundestagswahl können die Schüler*innen die erlernten Inhalte und angestrebten Kompetenzen auf konkrete Entscheidungen und den Wahlprozess anwenden, ein Gegenwartsbezug wird hergestellt. Ebenso wird in dieser Thematik die Zukunftsbedeutung, nicht nur für die nächste Legislaturperiode und demnach für die Politik in Deutschland, sondern für die Zukunft unserer Schüler*innen deutlich. Weiter können die Materialien dazu führen, das Interesse der Schüler*innen an Politik zu wecken, sie zur politischen Beteiligung zu ermutigen und sich mit demokratischen Werten zu identifizieren, die Grundlage einer menschenwürdigen Gesellschaft

sind. Die Schüler*innen beschäftigen sich in Gruppenarbeit mit den Parteiprogrammen. Hierfür kann die bpb-Seite „Wer steht zur Wahl?“ helfen, erste Einblicke in die Parteigründung und ihre Schwerpunkte zu geben. Die Gruppenarbeit hat das Lernziel, dass die Schüler*innen sich exemplarisch mit einer Partei auseinandersetzen und die Standpunkte zu ausgewählten Themen herausarbeiten. Für die kommende Bundestagswahl bieten sich beispielhaft Wirtschafts- und Finanzpolitik, Migrations- und Asylpolitik sowie Klimapolitik an. Dies resultiert aus den Meinungsumfragen zu relevanten Themen für die Bürger*innen. Die Schüler*innen bekommen neben vorgefertigtem Material auch Tablets, um sich mithilfe von QR-Codes und dem Internet weitergehend zu informieren. Als Sicherung tragen die Gruppen ihre Informationen mit einem Plakat vor. Hierbei kann sich an einem Steckbrief orientiert werden. Es kann ein Plakat (teilweise) vorgegeben werden oder die Schüler*innen gestalten es selbstständig. Nach den Vorträgen folgt die Vertiefung der Parteiprogramme und der Wahlkampfthemen mit dem Wahl-O-Mat. Dieser kann ab 06. Februar online durchgeführt werden. Die Schüler*innen vertiefen ihr Wissen zu ihrer erarbeiteten Partei oder einer neuen, indem sie den Wahl-O-Mat aus Sicht einer Partei durchlaufen und eine möglichst hohe Übereinstimmung erzielen. Als freiwillige Hausaufgabe kann der selbstständige Durchlauf des Wahl-O-Mats gegeben werden, so wird das Neutralitätsgebot sowie die Wahlgrundsätze beachtet.

Juniorwahl Projekt

Neben den Hintergrundinformationen von Wahlprogrammen, Parteien, Wahlsystem, Verfassungsprinzipien und Organe des politischen Systems bietet es sich an, den Unterricht handlungsorientiert zu gestalten. Ein interessantes Projekt zur gelebten Politik ist die Juniorwahl. Die Schüler*innen haben dabei die Möglichkeit, infolge von Simulationswahlen die Wahl miterleben und ihre Stimme abzugeben. Als Vorbereitung kann es hilfreich sein, die oben angesprochenen Themen sowie Grundlagen zur Wahl zu

behandeln, damit die Schüler*innen eine informierte Entscheidung treffen können. Hierbei sind die Unterrichtsmaterialien des Juniorwahlprojekts hilfreich. Die Wahl wird so vorbereitet, dass Wahlhelfer*innen aus Lehrkräften und Schüler*innen organisiert werden und die Stimmzettel in den Klassen besprochen werden.

In der Woche vom 17.02.–21.02.2025 wird dann gewählt. Hier können Zeitblöcke schulintern für verschiedene Klassen und Klassenstufen vereinbart werden.

Im Nachgang dazu werden alle Stimmen unter Mithilfe der Wahlhelfer*innen ausgezählt und übermittelt. Das Gesamtergebnis wird auf der Internetseite der Juniorwahl veröffentlicht, das interne Schulergebnis sowie das Wahlergebnis der Bundestagswahl kann im Unterricht anschließend analysiert werden.

Die Juniorwahl hat als Projekt die Vorteile, dass die Schüler*innen handlungsorientiert die Wahlen und die Demokratie hautnah erleben. Sie fördert die Mündigkeit der Schüler*innen und das Interesse an Politik.

Darüber hinaus wird ebenfalls die Aktualität angesprochen, die Schüler*innen behandelt simulativ die aktuelle Politik. Die Schüler*innen nehmen in einem geschützten Umfeld an der Wahl teil, dadurch wird die Motivation erhöht und die Barrieren verringert, sodass junge Menschen wählen gehen. Die Demokratie wird aktiv wahrgenommen und gestärkt.

Neuwahl Ablauf und Verfassungsprinzipien

Für eine informative Grundlage und Einführung in das Thema Wahlen und Bundestagswahl können die Verfassungsprinzipien der BRD thematisiert werden. Die Prinzipien der Demokratie, der Republik, der Rechtsstaatlichkeit, der Sozialstaatlichkeit, der Bundesstaatlichkeit und der Gewaltenteilung werden sowohl mit dem Grundgesetz (Art. 20 GG) als auch mit Texten bearbeitet. Die Schüler*innen bekommen die Aufgabe, sich in Partnerarbeit mit einem Verfassungsprinzip näher auseinanderzusetzen. Dabei soll aus einem Text die geschichtliche Begründung und die Umsetzung

in Deutschland erarbeitet werden. Anschließend werden diese im Plenum gemeinsam besprochen, um eine gemeinsame Grundlage für den Austausch in Gruppen zu bieten.

Danach werden in Gruppenarbeit von fünf Personen die Prinzipien zusammengetragen. Die Schüler*innen haben die Aufgabe, sich über ihre erarbeiteten Prinzipien auszutauschen sowie Beispiele aus ihrem Alltag zu finden. Hiermit wird eine schüler*innenorientierte Durchführung geplant, welche dazu führt, dass die Schüler*innen die Relevanz der Verfassungsprinzipien nicht nur für das politische System in Deutschland, sondern auch für sich erkennen.

Politikwissenschaftlich wird die institutionelle Dimension durch das Grundgesetz und die Prinzipien der deutschen Verfassung behandelt. Es wird exemplarisch an der Lebensrealität der Schüler*innen gearbeitet. Die sehr komplex wirkenden Prinzipien der Verfassung und der Gesetzestext werden auf die eigene Umwelt angewendet. Die Thematik behandelt die Wissenschaftsorientierung des Politikunterrichts, insbesondere die rechtswissenschaftliche Arbeit mit dem Grundgesetz.

Literatur

- **Bundeszentrale für politische Bildung (2024a). Wahl-O-Mat.**
www.bpb.de/themen/wahl-o-mat/
- **Bundeszentrale für politische Bildung (2024b). Wer steht zur Wahl?.**
www.bpb.de/themen/parteien/wer-steht-zur-wahl/
- **Juniorwahl (2024). Die Juniorwahl zur Bundestagswahl 2025.**
www.juniorwahl.de/bundestagswahl



Frieda Reif

Studentin Lehramt Sek 1
Pädagogische
Hochschule Heidelberg
E-Mail: up@gew-bw.de

UNTERRICHTSMATERIAL



PARTEIEN & PARTEIPROGRAMME

1. Lest euch euren Text durch und schaut die Internetseiten hinter den QR-Codes an.

2. Lernt eure Partei kennen und beschreibt sie.

- a) Wie lautet der vollständige Name und die Abkürzung der Partei?
- b) Wie sieht das Logo der Partei aus?
- c) Wie heißen die Vorsitzenden der Partei?
- d) Gibt es weitere wichtige Personen
(z. B. Vorsitzende der Bundestagsfraktion, Minister*innen, Kanzlerkandidat*innen)
- e) Wann wurde die Partei gegründet?
- f) Wie viele Mitglieder hat die Partei?
- g) Wie heißt die Jugendorganisation der Partei?
- h) Mit wie viel Prozentpunkten ist die Partei aktuell im Bundestag vertreten?

**3. Nun analysiert ihr das Parteiprogramm und die Standpunkte der Partei.
Hierbei betrachten wir drei verschiedene Politikbereiche genauer.**

- a) Was sind zwei wichtige Ziele der Partei?
- b) Wie sieht die Asylpolitik / Migrationspolitik der Partei aus?
Welche Positionen hat die Partei zum Themenfeld (1. Wirtschaft / 2. Migration / 3. ...)
- c) Wie sieht die Wirtschaftspolitik (v. a. finanziell) aus?
- d) Wie sieht die Klimapolitik der Partei aus?

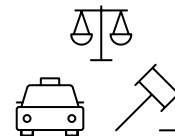
4. Erstellt ein Plakat für eure Partei. Erstellt zuerst einen Entwurf mit Bleistift.





VERFASSUNGSPRINZIPIEN

1. Arbeitet die wichtigsten Stichpunkte zur geschichtlichen Begründung und zur Umsetzung in Deutschland heraus (PA).
2. Stellt zusammen in der Gruppe Beispiele aus eurem Alltag dar, in denen für euch die Prinzipien sichtbar werden (GA).



	Demokratie & Republik	Rechtsstaatsprinzip	Sozialstaatsprinzip	Bundesstaatsprinzip	Gewaltenteilung
Geschichtliche Begründung					
Umsetzung in Deutschland					
Beispiele aus unserem Alltag					



unterrichtspraxis online
 Diese und weitere Ausgaben sowie die Unterrichtsmaterialien stehen zum Download zur Verfügung.

Impressum

unterrichtspraxis – Beilage zu „bildung und wissenschaft“, Zeitschrift der Gewerkschaft Erziehung und Wissenschaft Baden-Württemberg, erscheint unter eigener Redaktion achtmal jährlich.

Redaktion: Thomas Strehle und Miriam Hannig
 E-Mail: up@gew-bw.de

Gestaltung: Virginia Scaldavilla

Zur Mitarbeit sind alle Kolleg*innen herzlich eingeladen.
 Manuskripte bitte per E-Mail an die verantwortliche Redaktion senden.