



Konzept: Das Kreativ-Programm

Eine Kooperation von Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg und Apple



Das Konzept des Kreativ-Programms

In ungeahnter Weise haben Personal Computer neue Gestaltungsmöglichkeiten geschaffen und kreatives Arbeiten demokratisiert. Die längst schon nicht mehr neuen Entwicklungen sind digitale Bildbearbeitung, digitaler Videoschnitt und die private Webseite für (fast) jedeN. Gleichzeitig sind die Ansprüche an Originalität und Perfektion von Layout gestiegen, denn am Rechner lassen sich die Produkte beliebig oft verändern, verbessern und sichern. Schülerinnen und Schüler sind von diesen Möglichkeiten fasziniert und nutzen sie in ihrer Freizeit zum Teil intensiv. Diese Interessen und wachsenden Kompetenzen, aber auch diese neuen Qualitätsansprüche müssen in der Schule unbedingt aufgegriffen werden. In einer Zeit, in der gut erarbeitete Inhalte allein nicht mehr ausreichen, sondern zunehmend auch auf attraktive, kreative und originelle Aufbereitung Wert gelegt wird, gilt es in den Schulen, die gestalterische und ästhetische Kompetenz der Schülerinnen und Schüler am Computer zu fördern und weiter zu entwickeln. Erst recht muss dies für die Fortbildung der Lehrenden gelten.

Schwerpunkte des Ausbildungskonzeptes

Bei unserem neuen Fortbildungskonzept für Lehrerinnen und Lehrer, dem Kreativ-Programm, legen wir daher den eindeutigen Schwerpunkt auf die kreative Gestaltung und langfristige Wirksamkeit. Indem wir in der Fortbildung selbst gestalterisch und produktorientiert arbeiten, lassen wir uns auf keine Trennung von Theorie und Praxis und auf kein lehrgangsartiges "Lernen auf Vorrat" ein. Trotz umfassender Programme wird nur das Wissen vermittelt, was wir unmittelbar für die Erarbeitung unserer kleinen und einfachen Produkte brauchen. In den Präsenzs Schulungen üben wir, was wir für den nächsten Arbeitsschritt benötigen, orientieren unsere Produkte am Bedarf unserer eigenen unmittelbaren Praxis und arbeiten wie später im Unterricht individualisiert und in Projektgruppen zusammen. Die erforderlichen

Software-Kenntnisse eignen wir uns in vorbereitender Hausarbeit mit Hilfe von kleinschrittigen Arbeitspapieren und kleinen Übungen an.

Unsere methodischen Ziele sind:

- alle Übungen sind unmittelbar nützlich und anwendbar
- alle Beispiele sind der aktuellen unterrichtlichen Praxis entnommen
- die Aufgabenstellung lässt Raum für eigene Ideen und schulische Bedürfnisse
- unsere Produkte sind in der Praxis einsetzbar
- gestalterische Fragen stehen im Mittelpunkt
- kreative Ansätze werden betont

Kreative Gestaltung durch produktorientierte Arbeit

Wir erarbeiten und gestalten sechs Produkte, welche die verschiedenen Mediengattungen Diashow/Präsentation, Kurzfilm, Plakatgestaltung, Webseite, Zeitschriften-Layout und Zeichentrick abdecken und damit für die neue Medienentwicklung repräsentativ sind. Entdeckendes Lernen soll in einer teamorientierten Arbeitsatmosphäre möglich werden. Um dies in nur zehn Sitzungen von je vier Stunden angemessen verwirklichen zu können, haben wir in unserer Planung Folgendes vorgesehen:

- zu jeder Gestaltungsaufgabe wird ein angemessenes Werkzeug zur Verfügung gestellt (z.B. Ragtime für einfaches und schnelles Zeitschriftenlayout)
- zu jeder Gestaltungsaufgabe gibt es Beispiele oder Tipps (z.B. Layout wie in Stern oder Spiegel, Filmdialoge in Schuss-Gegenschuss)
- die Ergebnisse werden in der Gruppe unter Gestaltungsaspekten, Originalität und Kreativität präsentiert und verglichen
- die Ergebnisse werden hinsichtlich der geplanten Verwendung und der Zielgruppe reflektiert
- jede/r Teilnehmende nimmt am Ende alle Ergebnisse als Medium mit und besitzt somit eine Dokumentation des Gestaltungsprozesses



Langfristige Wirksamkeit durch ein produktorientiertes didaktisches Konzept

Das zweite wichtige Ziel, das in dieser Fortbildung zusammen mit der kreativen Gestaltung angestrebt wird, ist die langfristige und nachhaltige Wirksamkeit. Wir glauben, dass die Arbeit an unmittelbar einsetzbaren Produkten und die begleitende Reflexion unter praktischen wie ästhetischen Gesichtspunkten Lernspaß und andauernden Lernerfolg sichern helfen. Aber bei der knappen zur Verfügung stehenden Zeit bedarf es unserer Meinung nach zusätzlich einer besonderen den Lernprozess unterstützenden Struktur.



Die Fortbildung besteht aus einer Reihe aufeinander aufbauender, schrittweiser Arbeitsprozesse, an deren Ende jeweils ein Produkt steht. Ein solcher Prozess beginnt und endet mit der Diskussion und Reflexion der Gestaltung des soeben vollendeten Produktes mit der ganzen Gruppe. Beim Erarbeiten und Gestalten des nächsten Produktes mit Hilfe der kleinschrittigen Arbeitspapiere sollen die gesammelten Erfahrungen mit dem vorherigen Produkt thematisiert und inhaltlich im folgenden Produkt verarbeitet werden. Ein Beispiel: In der vorigen Präsenzschiung haben wir mit iMovie einen Kurzfilm geschnitten. Wir haben uns die Filme präsentiert und gemeinsam in der Gruppe besprochen. In der aktuellen Präsenzschiung geht es nun darum, mit Photoshop ein Plakat herzustellen, das inhaltlich den Kurzfilm aufgreift. Es könnte beispielsweise ein Filmplakat entstehen, ein Plakat für einen Filmschnitt-Workshop oder eines mit den fünf wichtigsten Grundregeln des Kurzfilms. Dieses Produkt stellt schließlich gleichzeitig, nach gemeinsamer Ergänzung und Korrektur, eine Dokumentation des Gelernten dar, auf die der Lernende zu einem späteren Zeitpunkt zurückgreifen kann.

Durch die Kombination und Abfolge von Lernen, Anwenden, Präsentieren und Dokumentieren beabsichtigen wir den Lernprozess zu vertiefen. Das dauerhafte und anwendbare Produkt dient zuerst einmal den Teilnehmenden zur Sicherung



des Erlernten. Wenn es in der Schule oder in der Fortbildung der zweiten Phase erprobt und verwendet wird, findet eine weitere Vertiefung und durch neue Zusammenhänge auch eine Erweiterung der Kenntnisse und Fähigkeiten statt.

Darüber hinaus versuchen wir die langfristige Wirksamkeit zu verstärken durch

- Konzentration auf die sechs genannten Produkte
- Betonung des entdeckenden Lernens
- unmittelbare Umsetzung des Gelernten in den Präsenzschiungen und im Unterricht
- Vorstellung und Diskussion von Umsetzungsbeispielen

Verwendung von Apple Computern wegen der Einfachheit und Stabilität

Für diese Fortbildung haben wir uns ganz bewusst für den Einsatz von Apple Computern mit dem neuen Betriebssystem MacOS X entschieden, da technisches Wissen eine absolut untergeordnete Rolle spielen soll und der Schwerpunkt auf dem kreativen Lern- und Schaffensprozess liegt. Unsere Erfahrungen aus früheren Fortbildungen und dem privaten und schulischem Einsatz haben gezeigt, dass MacOS X durch seine einfache, klare Struktur sowie seine enorme Stabilität das Lernen erleichtert und Ablenkungen durch Probleme mit dem Betriebssystem oder durch technisches Expertentum vermieden werden können.



Organisationsstruktur für Effizienz und Lernerfolg

Unser Anspruch, Kreativität und Projektarbeit in den Schulen zu fördern, muss sich in der Fortbildung selbst auch in der Organisationsstruktur widerspiegeln. Diese muss erlauben, dass Kreativität lustvoll freigesetzt werden kann. Lehrgangsartiges Lernen auf Vorrat wollen wir vermeiden. So wird es aussehen:

- ein Handout enthält alle Basisinformationen, die für die unmittelbare Arbeit in der nächsten Präsenzschtung notwendig sind
- in der Praxis hat es sich bewährt, eine halbe Stunde vor dem Fortbildungstermin Zeit zur Lösung von möglichen technischen Schwierigkeiten der Teilnehmenden anzubieten, damit sie während der Fortbildung ungehindert der Aufgabe nachgehen können
- der verbale Input der DozentInnen zu Beginn der Fortbildung ist jeweils kurz
- die Projektarbeit an den Produkten erfolgt meist in Kleingruppen, die von den DozentInnen betreut werden
- jederzeit können Erfahrungen, Beobachtungen, gefundene Tricks eingebracht werden
- in der Auswertung werden regelmäßig die Arbeitsergebnisse gewürdigt
- eigenständige, originelle oder Zeit sparende Wege bzw. Lösungen werden vorgestellt
- darüber hinaus gibt es bis zu drei optionale Treffen mit Supervisionscharakter für offen gebliebene oder weiterführende Fragen und ungelöste technische Schwierigkeiten, die im Lauf einer Fortbildung zwangsläufig aufkommen
- ebenso sollen unterrichtliche Beispiele bei diesen Supervisionstreffen präsentiert und ausgetauscht werden um gegenseitig von Ideen und Erfahrungen zu profitieren
- es ist empfehlenswert, das Kreativ-Programm mit zwei DozentInnen durchzuführen, da Fortbildungen nur zufrieden stellend durchgeführt werden können, wenn es eine organisatorische Leitung, eine soziale Leitung, einE TechnikexpertIn und einE GestaltungsexpertIn gibt
- etliche DozentInnen vereinigen mehrere dieser Eigenschaften in sich, die wenigsten jedoch alle, daher hat es sich in der Praxis bewährt, zwei DozentInnen als Kursleitung zu haben, die sich gegenseitig ergänzen

Zeitlicher Rahmen für die Fortführung des Kreativprogramms

Das Fortbildungskonzept ist auf zwei Jahre angelegt und vier halbjährige Phasen aufgeteilt.

Während der *ersten Phase* findet die Ausbildung der *Kreativ-Multiplikatorinnen* und *Multiplikatoren (KM)* im Rahmen einer vierzigstündigen Fortbildung mit optionalen Zusatzangeboten statt.

In der *zweiten Phase* gilt es für die KM, das Gelernte im Unterricht anzuwenden. Für die Schul-

erprobung dieses Konzepts werden drei Supervisionstermine und bei Bedarf Sprechstunden, Unterstützung im Unterricht, sowie vertiefende Fortbildungen angeboten. Darüber hinaus bieten die KM paarweise eine eigene Fortbildung mit einem Baustein aus dem Kreativ-Programm an, wodurch sie automatisch ihre Kenntnisse über dieses Produkt vertiefen und Fortbildungserfahrung für die dritte Phase sammeln.



Die *dritte Phase* ist der Zeitraum, in dem die in der ersten Phase ausgebildeten KM selbst als Dozenten und Dozentinnen Lehrer und Lehrerinnen fortbilden werden. Diese Fortbildungen können auf zwei Arten, auch nebeneinander, angeboten werden: zum einen als terminiertes Fortbildungsangebot am festgelegten Schulungsort, in der Regel das Landesmedienzentrum, zum anderen als offenes Fortbildungsangebot auf Abruf in den Schulen. JedeR KM bietet mindestens eine Fortbildung an, die auf Bausteinen aus dem Kreativ-Programm und seiner/ihrer unterrichtlichen Anwendungserfahrung basiert. Die KM werden weiterhin mit drei Supervisionsterminen betreut.

Die *vierte Phase* dient wiederum der Anwendung der Produkte im Unterricht durch die in der dritten Phase neu ausgebildete Lehrerinnen und Lehrer, für die die Supervisionstreffen geöffnet werden.

Für den gesamten Zeitraum der Fortbildung wurde ein iBook samt Software zur Verfügung gestellt. Es ist für die Durchführung dieses Konzepts eine notwendige Voraussetzung, dass die Teilnehmenden ein iBook haben, an dem sie auch zu Hause arbeiten, ausprobieren und gegebenenfalls sich mit Übungen auf die nächste Fortbildungseinheit vorbereiten können.

Die iBooks stellte Apple zur Verfügung. Die Fortbildung wurde außerdem unterstützt von den Software-Herstellern Adobe, Macromedia, Microsoft, RagTime, Roxio.

Die Kursleitung: Hannes Beecken (Gymnasium Kaiser-Friedrich-Ufer), Peter Cornelius-d'Hargues (Gymnasium Uhlenhorst-Barmbek), Ulrike Gay (Landesinstitut Hamburg), Michael Kamphausen (Fortbilder mit Erfahrungen an GUB, IfL & VHS)

Kontakt: Ulrike Gay, ulrike.gay@li-hamburg.de

Übersicht und Zeitplan des Kreativ-Programms

1. Phase: Ausbildung der Kreativ-Multiplikatorinnen und -Multiplikatoren

Termin	Produkt	Arbeitsschritt	Gestaltung	Werkzeug	Hausaufgabe
1. Termin	Visitenkarten der ganzen Gruppe	Begrüßung, kennenlernen, Einrichten der iBooks, Einführung in Mac OS X, Visitenkarten erstellen und per E-Mail austauschen	Noch nicht	MacOS X, Adressbuch und Mail	Installation weiterer Programme, Diashow-Kapitel lesen und Musik-CDs mitbringen
2. Termin	Diashow	Fotos machen und Musik importieren, Foto-Album zusammenstellen, Export als Film, Präsentation	multimediale Diashow erstellen	iPhoto, iTunes, QuickTime	Kurzfilm-Kapitel lesen
1. Supervision	Präsentation, Diskussion und Antworten	Offene Fragen und aufgetretene Probleme klären, insbesondere zum noch neuen iBook			
3. Termin	Kurzfilm	Storyboard schreiben, Kamera kennenlernen, filmen, Film importieren & ggf. schon bearbeiten, Zwischenergebnis präsentieren und diskutieren	Filme planen, Kriterien der Filmgestaltung und Filmästhetik (Bildausschnitte, Bildkompositionen, Einstellungen, ...)	iMovie	Bearbeitung des Filmmaterials
4. Termin	Kurzfilm	Filmmaterial schneiden und mit Musik unterlegen, exportieren und präsentieren	Filmschnitte bewusst und wirkungsvoll einsetzen	iMovie	Plakat-Kapitel lesen, Vorübung „Ebenen“
5. Termin	Plakat	Plakat als Skizze entwerfen, Fotos bearbeiten & einfügen, Grafiken und Texte gestalten und zum Plakat arrangieren, Druck, Präsentation und Diskussion der Ergebnisse	Kriterien der Visualisierung, Komposition, Blicklenkung, an Zielgruppen und der Aussage orientiert	Photoshop	Zeitschriften-Layout-Kapitel lesen, mit dem RagTime-Tutorial üben
2. Supervision	Präsentation, Diskussion und Antworten	ggf. überarbeitete Produkte präsentieren und diskutieren, Anwendungschancen im Unterricht austauschen, Zwischenbilanz, Feedback-Runde, offene Fragen und technische Probleme klären	kritische Betrachtung unter medienästhetischen Gesichtspunkten		

1. Phase: Ausbildung der Kreativ-Multiplikatorinnen und -Multiplikatoren (Fortsetzung)

Termin	Produkt	Arbeitsschritt	Gestaltung	Werkzeug	Hausaufgabe
6. Termin	Z e i t- schriften- Layout	Spiegel-Layout analysieren und mit vorhandenem Material nachbauen, anschließend drucken, präsentieren und besprechen	Auseinandersetzung mit Layout-Grundregeln an Hand des Spiegels	RagTime	Text für eigenen Artikel verfassen, Foto- und Grafikmaterial mitbringen
7. Termin	Z e i t- schriften- Layout	Layout als Skizze entwerfen, Text und Fotos in Ragtime importieren und layouts, ausdrucken, Präsentation und Diskussion der Layouts	eine Doppelseite themata- und zielgruppenorientiert frei gestalten	RagTime	Photoshop-Arbeitspapier aus dem Webseiten-Kapitel lesen
8. Termin	Webseite	Skizze von Design und Struktur der Webseite, Zeichnen des Designs samt Buttons in Photoshop, layouts, Export als Webseite, Präsentation und Diskussion des Designs	Probleme der Farbgestaltung, des individuellen Designs und der Benutzerführung lösen lernen	Photoshop	Dreamweaver-Arbeitspapier aus dem Webseiten-Kapitel lesen, Fotos und Texte als Inhalte für die Webseite mitbringen
9. Termin	Webseite	Links setzen, Aufteilung von Text / Fotos auf die einzelnen Seiten planen, in Dreamweaver Tabellen anlegen, Fotos und Texte einfügen, ausrichten, veröffentlichen, Präsentation	Raumnutzung von Text, Bildern und Navigation, Layouten für das Internet	D r e a m- w e a v e r , Photoshop	Zeichentricks-Kapitel lesen
10. Termin	Zeichentrick	Kurzes Storyboard (eine Einstellung), Charaktere und Hintergrund zeichnen, mit Ebenen arbeiten, Charaktere animieren, Export als Film, Präsentation und Diskussion des Zeichentricks	Parallelen zum Kurzfilm (Bildauschnitt, Komposition, ...), Farbgestaltung, glaubwürdig und spannungsreich animieren	Flash	Brennen aller Produkte auf CD
3. Supervision	Präsentation, Diskussion und Antworten	Präsentation aller (zum Teil überarbeiteten) Arbeitsergebnisse, Abgabe & Austausch der CDs, Präsentation erster Schülerarbeiten, Diskussion, Abschlussbilanz und feedback-Runde, offene Fragen und technische Probleme klären	kritische Betrachtung unter medienästhetischen Gesichtspunkten		

2. Phase: Unterrichtliche Umsetzung und erste Seminarangebote der KM

- Umsetzung und Erprobung der je nach Schultyp und Alter angepassten Bausteine des Kreativ-Programms im Unterricht durch die Kreativ-Multiplikatorinnen und -Multiplikatoren (KM)
- Erfahrungsaustausch und Präsentation der Ergebnisse bei jedem der drei Supervisionstermine
- jedeR KM bietet als Zweier-Team eine öffentliche Fortbildung zu einem in der Aufgabenstellung abgewandelten Bausteine des Kreativ-Programms an, wodurch sich ihre Kenntnisse auf diesem Gebiet vertiefen und sie darin Erfahrungen in Lehrerfortbildungen sammeln
- Erfahrungsaustausch und Präsentation der entstandenen Produkte dieser Fortbildungen findet ebenfalls bei den Supervisionsterminen statt
- die Dozentinnen und Dozenten der 1. Phase bieten ebenfalls öffentliche, in erster Linie jedoch für die KM gedachte Fortbildungen als vertiefende und ergänzende Angebote zu den Bausteinen des Kreativ-Programms an



3. Phase: Fortbildung durch die KM

- jedeR KM bietet eigenverantwortlich an: entweder Fortbildungen mit ausgeschriebenem Termin und Ort oder ein offenes Fortbildungsangebot auf Abruf zur Durchführung an den Schulen, die dieses Angebot anfordern
- Inhalt der Fortbildungen sind Bausteine aus dem Kreativ-Programm, die je nach Schultyp, Altersstufe und Unterrichtserfahrungen des KM abgewandelt sind
- weiterhin finden drei Supervisionstermine statt, in der Präsentation, Besprechung und Erfahrungsaustausch von Unterrichts- und Fortbildungsergebnissen Raum gegeben wird und Hilfe bei Fragen und technischen Schwierigkeiten geleistet wird
- weiterhin werden auch vertiefende und ergänzende Fortbildungen zu den Bausteinen des Kreativ-Programms angeboten



4. Phase: Unterrichtliche Umsetzung

- von den Teilnehmenden der Fortbildungen der KM wird nun ebenfalls eine Umsetzung der vermittelten Bausteine des Kreativ-Programms erwartet, beziehungsweise angestrebt
- zu diesem Zweck findet eine Öffnung der drei Supervisionstermine für die regelmäßigen BesucherInnen des Fortbildungsangebotes statt, bei denen sie ihre Erfahrungen austauschen und von denen der KM profitieren können
- darüber hinaus soll der Präsentation und Besprechung von Unterrichtsprojekten und Fortbildungen Raum gegeben werden
- weiterhin gibt jedeR KM ein fest terminiertes oder offenes Fortbildungsangebot auf Abruf
- auch werden vertiefende und ergänzende Fortbildungen zum Kreativ-Programm angeboten

Anleitung für den Ordner des Kreativ-Programms

Im Mittelpunkt des Kreativ-Programms steht die Erarbeitung von sechs unterschiedlichen Medientypen. In den nachfolgenden Kapiteln finden wir kurze, übersichtliche Handouts und Übungen, die uns Schritt für Schritt bei der Erarbeitung der Produkte unterstützen und uns mit den dafür elementar notwendigen Funktionen der jeweils verwendeten Software vertraut machen. Darüber hinaus erhalten wir Gestaltungskriterien und Tipps zur Vertiefung mit weiterführender Literatur.



Die einzeln oder in Kleingruppen erstellten Produkte können meist sofort im Unterricht (oder auch mal privat) genutzt werden, ebenso dürfen und sollen die Arbeitspapiere gleich im Unterricht ausprobiert werden. Beispiele für die jeweiligen Produkte befinden sich auf der beiliegenden DVD.

- **Konzept**

Im Vorfeld erfahren alle Interessierten, welche Ziele das Kreativ-Programm verfolgt, mit welchen Ansätzen es Probleme von Lehrerfortbildungen aufbricht und wie das Kreativ-Programm in einem vierzigstündigen Kurs mit einer Gruppe von Kreativ-MultiplikatorInnen durchgeführt werden kann.

- **Einführung**

Bevor wir uns in die kreative Arbeit stürzen, erhalten wir eine Einführung in die Bedienung und Besonderheiten des Betriebssystems Mac OS X. Mit diesen Grundlagen gerüstet, werden wir uns nun an die kreative Gestaltung der sechs Produkte, die Bausteine des Kreativ-Programms, wagen:

- **Diashow**

Wir haben Bilder und Melodien im Kopf und gestalten mit iPhoto und iTunes eine Diashow. Es könnte sich beispielsweise um die Nachbereitung einer Klassenreise, eines Schulfestes oder eines Projektes handeln. Wir nehmen unsere Diashow als Film auf CD mit.

- **Kurzfilm**

Wir drehen einen mitreißenden Kurzfilm und bedienen uns der genialen, weil simplen und kostenfreien Software iMovie. Wir lernen unseren Film auf VHS, VCD und DVD zu verbreiten.

- **Plakat**

Wir möchten über die typischen Schul-Wandzeitungen hinauskommen und machen uns an die Gestaltung eines großen Plakats zu unse-

rem Kurzfilm. Dabei trauen wir uns an Photoshop heran.

- **Zeitschriftenlayout**

Am Beispiel des Spiegels bauen wir ein professionelles Layout nach, um uns mit Grundregeln des Layouts vertraut zu machen und die Möglichkeiten von RagTime dafür nutzen lernen, bevor wir selbst einen spannenden Artikel zum Beispiel über Plakatgestaltung verfassen, ihn mit Bildern und Grafiken versehen und lernen, frei zu layouten.

- **Webseite**

Nun wollen wir uns an die Weltöffentlichkeit wenden! Wir wagen den Schritt von den Print- zu den Onlinemedien und machen uns die schnell wandelnden Prinzipien des Webdesign in Photoshop zu Eigen. Die Inhalte unserer Seite erarbeiten wir im Webeditor Dreamweaver.

- **Zeichentrick**

Wir zeichnen Figuren, hauchen ihnen spielerisch durch Animationen Leben ein und erzählen eine kurze Geschichte. Dafür wagen wir uns an Flash, das Animationsprogramm fürs Web und erhalten eine kurze Zeichentrick-Sequenz, sei es für eine Webseite oder als Film.

- **Präsentation**

Unsere Ergebnisse wollen wir endlich auch gelungen und anschaulich präsentieren! Dazu gestalten wir in Keynote eine begeisternde Präsentation mit multimedialen Mitteln, die noch lange im Gedächtnis bleibt.

- **„Schatzkiste“**

Beim Öffnen entdecken wir darin eine Vielzahl weiterer Produkte und Variationen der bisher genannten Bausteine mit Beispielen aus Seminaren und der unterrichtlichen Praxis, sowie Arbeitspapiere zur Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Erarbeitung eben dieser Produkte.