

Go animate

Nutzung von Comic- und Animationsapps im Englischunterricht

Herausfordernde und motivierende Sprechansätze in einem geschützten Rahmen sind für den Englischunterricht essenziell. Viele Apps bieten neben reinen Sprachaufnahmen zudem verschiedene Animationsmöglichkeiten. Der Vorteil ist, dass sowohl die Erstellung als auch die Präsentation der Lernprodukte einen motivationalen Ansporn für die Schülerinnen und Schüler darstellt und sie dabei ihre medialen Kompetenzen in verschiedenen Bereichen ausbauen können.

Vorüberlegungen zur Nutzung von Comic- und Animationsapps – Datenschutz

Nach dem Inkrafttreten der neuen Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) am 25.05.2018 (s. Abb. 1) besteht vielerorts Unsicherheit darüber, welche Daten unter welchen Bedingungen verarbeitet werden dürfen. Eine kritische Auseinandersetzung, vor allem bei der Nutzung digitaler Medien, ist daher immer geboten.

Bei Sprachaufnahmen handelt es sich um sogenannte personenbezogene Daten. Es geht also nicht um Daten, die direkt Aufschluss über eine bestimmte Person geben. Dennoch ließe sich über eine Sprachanalyse herausfinden, wessen Stimme das ist. Somit ist bei Sprachaufnahmen eine Genehmigung hierüber einzuholen. Bei minderjährigen Kindern müssen zunächst die Erziehungsberechtigten ihr Einverständnis erklären. Hierbei ist den Erziehungsberechtigten darzulegen, wie die Daten erhoben werden und was anschließend mit ihnen geschieht: Wo werden die Daten gespeichert? Wer hat Zugang zu den Daten? Werden die Daten weitergegeben und wenn ja: An wen in welcher Form? Neben den Erziehungsberechtigten sind grundsätzlich auch die Lernenden berechtigt, eine Sprachaufnahme zu verweigern. Bei der Aufnahme von Fotos ist zu beachten, dass, sollten Personen zu se-

hen sein, diese in jedem Fall genehmigungspflichtig sind. Die Lehrkraft muss selbstverständlich dafür Sorge tragen, dass solche Aufnahmen nicht in irgendeiner Form missbraucht werden (z. B. für entstellende Fotobearbeitungen). Daher sind Personenaufnahmen grundsätzlich nicht ratsam, zumal wenn sie an internetfähigen Geräten getätigt werden. Dieser Umstand bietet auch eine hervorragende Grundlage für Reflexionen zu Datenschutz und Urheberrecht im Unterricht.

Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

In diesem Beitrag werden zwei unterschiedliche Möglichkeiten der Animation vorgestellt. Mit Apps wie *chatterpix kids* (www.duckduck-moose.com, s. Abb. 2) können einzelne Bilder animiert werden. In die Fotos/Bilder wird ein Mund „geschnitten“ sowie eine Sprachaufnahme getätigt. Während der Sprachausgabe wird der vorher erstellte Mund mit dem Text bewegt. Eine solche basale App ist vor allem für jüngere Lernende gut umsetzbar, da der Funktionsumfang noch sehr gering und die App daher leicht zu bedienen ist. Beispielsweise können in den Jahrgängen 1 und 2 Gegenstände aus dem Schulranzen personifiziert und Farben oder Zahlen beschrieben werden, um motivierende Sprechansätze für Schülerinnen und Schüler zu bieten. In diesen *settings* wird hinsichtlich der

Fachkompetenzen vor allem das zusammenhängende Sprechen gefördert, sowie die Aussprache und Intonation.

Apps wie *puppet pals 2* (s. Abb. 3 und 4) bieten die Möglichkeit, ganze Geschichten zu erstellen und zu animieren. Hierbei kann zwischen unterschiedlichen Schauplätzen, Figuren, Fahrzeugen und Soundeffekten ausgewählt werden. Die Lernenden animieren eine *story*, bei der sich die Figuren bewegen und den von den Lernenden eingesprochenen Text wiedergeben. So umfangreich hier die Möglichkeiten sind, so aufwändig ist hier allerdings auch die Produktion. Eine gründliche Auseinandersetzung mit der App im Vorfeld ist daher essenziell. Jedoch sind auch die Lernmöglichkeiten sehr umfangreich: Die Lernenden überlegen sich eine *story* – sofern diese nicht vorgegeben ist – entwerfen ein Storyboard, entwickeln den zu sprechenden Text und sprechen diesen laut und deutlich ein. So findet auch eine Einführung in das Storytelling statt. Neben den gestalterischen Elementen muss der Wortschatz aktiviert und ggf. erweitert werden und die Aussprache wird geschult. Der Einsatz von solchen Apps erlaubt es binnendifferenziert zu unterrichten, da der Grad der Eigenverantwortlichkeit und der Selbststeuerung (Thema, *setting*, Wortschatz, Storyboard) vorstrukturiert werden kann. Insgesamt werden neben der Verfügbarkeit von sprachlichen Mitteln und der kommunikativen Kompetenz das Experimentieren mit und Reflektieren über Sprache sowie die Entwicklung von Lernstrategien und Arbeitstechniken geschult.

Animationsapps lassen sich, was den Einsatz im Unterricht angeht, besonders vielseitig einbinden, denn sie können sowohl zu verschiedenen Phasen im Unterricht z. B. zur Übung, Wiederholung, Vertiefung als auch für kreative, individuelle Lernsettings genutzt werden. Hierbei sind sie außerdem bei allen thematischen Erfahrungsfeldern im Englischunterricht einsetzbar.

Gegenüber den analogen Vortrags-/Präsentationsmöglichkeiten haben Animationsapps vor allem bei jüngeren Lernenden den Vorteil, dass sie in einem geschützten Übungsraum immer wieder neu an ihrer Sprachproduktion arbeiten können. Das heißt, die Angst vor Fehlern kann genommen und die Bereitschaft, die Fremdsprache zu nutzen, verstärkt werden. Darüber hinaus können die digitalen Lernprodukte über Beamer präsentiert werden ggf. sogar mithilfe eines Uploads in schuleigenen Cloud-Dienste gespeichert und mit Eltern geteilt werden (unter Berücksichtigung der Einverständniserklärungen laut DSGVO).



Infos

Appvorschläge

- chatterpix kids (iOS / Android)
- puppet pals 2 (iOS)
- FlipaClip (iOS / Android)
- toontastic 3D (iOS / Android)

Voraussetzungen

- Tablets, Smartphones
- keine Internetverbindung

Betriebssystem

- alle

Kosten

- Es gibt zahlreiche Apps, die kostenlos erhältlich sind. Die möglichen In-App-Käufe sind hierbei nicht zwingend erforderlich.

Anknüpfung an die Medienkompetenzen der KMK-Strategie

- Bedienen und Anwenden: Smartphones und Tablets nutzen, um Aufnahmen und Animationen zu erstellen, diese zu speichern und abzurufen.
- Informieren und Recherchieren: Wortfelder bzw. Vokabeln recherchieren und Storyboards mithilfe der gesammelten Informationen anfertigen.
- Zusammenarbeiten und Kommunizieren: Sofern kein BYOD (Bring Your Own Device)-Setting vorliegt, in Gruppen arbeiten und über ihre Ideen und Storyline kommunizieren.
- Produzieren und Präsentieren: technische Bearbeitungswerkzeuge nutzen, um Ergebnisse aufzunehmen und sie per Beamer vorzustellen.
- Analysieren und Reflektieren: rechtliche Vorgaben beachten und persönliche Daten schützen.



Abb. 1: Datenschutzgrundverordnung (DSGVO)



Abb. 2: chatterpix kids



Abb. 3 und Abb. 4: puppet pals 2