

## Comic-Geschichten mit Bitstrips

Bitstrip ist ein geniales Webtool, mit dem individuelle Comicszenen oder komplexe Geschichten erstellt werden können – egal ob zu schulischen, lebensweltorientierten, politischen oder fachlichen Themen oder als frei erfundene Geschichten.

Die einfache schnelle Erstellung von Charakteren und Szenen ermöglicht eine inhaltliche Fokussierung auf das Erzählen von Geschichten oder die Darstellungen von Inhalten und Themen.

Eine kostenpflichtige Schulversion beinhaltet neben weiteren Funktionen zudem das Arbeiten an gemeinsamen Geschichten.

### Übersicht

<i>Dauer</i>	<b>3 Tage</b>
<i>Komplexität</i>	<b>niederschwellig</b>
<i>Medieneinsatz</i>	<b>Online-Tools</b>
<i>Verwendbarkeit</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Je nach Inhalt zu Informations- oder Unterhaltungszwecken</li> <li>➤ Auseinandersetzung mit einem Thema (zum Beispiel Diskussionsanregung)</li> </ul>
<i>Präsentationsmöglichkeiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Veröffentlichte Comicgeschichten (als Bilddatei)</li> <li>➤ Printprodukt (Ausdruck, Buch)</li> <li>➤ Präsentation im Netz oder auf einer Veranstaltung über einen Beamer</li> </ul>
<i>Erweiterte Möglichkeiten</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Weiterverarbeitung der Comicgeschichten als vertonte Diashow (Musik, Text)</li> <li>➤ Interaktive Vertonung der Comics mit PowerPoint</li> <li>➤ Einbettung in anderen Kontexten (Weblog, Webseite etc.) möglich</li> </ul>
<i>Anspruch</i>	Keine besonderen Ansprüche
<i>Raum</i>	Keine besonderen Ansprüche
<i>Gruppengröße</i>	6 bis 15 Personen
<i>Technik</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Mehrere Computer (je Kleingruppe einen Rechner)</li> <li>➤ Internetzugang</li> <li>➤ Aktueller Webbrowser</li> <li>➤ Flashplayer</li> <li>➤ Beamer</li> </ul>
<i>Software / Webdienst</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bitstrips oder Bitstrips for School: Online-Tools zum Erstellen von Comics</li> </ul>
<i>Beispielprojekt</i>	<p>Im Projekt ‚Identitäten im Netz‘ setzten sich Jugendliche mit den Themen Identitätsmanagement, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte und Privatsphäre auseinander. Ein Bestandteil des Projekts war auch die Arbeit mit Bitstrips:</p> <p><a href="http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/identitaeten-im-netz/">http://www.medienkompetenz-ausbildung.de/identitaeten-im-netz/</a></p>

### *Schritt 1: Projektvorbereitung*

Bitstrips ist ein Tool, das relativ intuitiv genutzt werden kann. Vielfältige Tutorials helfen zudem bei der ersten Nutzung, zum Beispiel das bitstrips für school webinar. Dennoch müssen vor dem Projekt einige technische Vorbereitungen getroffen werden.

Die kostenpflichtige Schulversion ermöglicht unter anderem das gemeinsame Arbeiten an komplexeren Geschichten. Die entsprechende Klassenlizenz sollte im Vorfeld erworben werden. Darüber hinaus können innerhalb dieser Lizenz ein Lehreraccount sowie dazugehörige Schüleraccounts angelegt werden. Auf allen Projekt-Rechnern müssen aktuelle Versionen des Flashplayers (Adobe Flash Browser Plug in) installiert sein. Auch der Browser sollte unbedingt im Vorfeld upgedatet werden.

### *Schritt 2: Projektvorstellung und thematischer Einstieg*

Das Projektvorhaben sollte den Teilnehmenden zu Beginn kurz erläutert werden. Je nach Zielsetzung und Themenschwerpunkt sollte die thematische Auseinandersetzung methodisch-didaktisch sinnvoll aufbereitet sein. Thematische Inputs oder Diskussionen, ein persönlicher Erfahrungsaustausch oder ein erstes Brainstorming sollten folglich in dieser Phase stattfinden.

### *Schritt 3: Entwicklung eines Gesamtkonzepts für eine Geschichte*

Gemeinsam wird nun eine Geschichte entwickelt. Die Struktur eines Drehbuchs für Spielfilme kann hierbei Orientierung bieten.

Folgende Fragen sollten gemeinsam bearbeitet werden:

- ➊ Einführung der Personen: Um wen geht es?
- ➋ Setup: Was ist die Ausgangssituation?
- ➌ Plot 1: Was passiert?
- ➍ Konfrontation: Wie gehen die Personen mit dem Ereignis um?
- ➎ Plot 2: Was passiert, das zum Ende der Geschichte führt?
- ➏ Ende: Wie endet die Geschichte?

### *Schritt 4: Erstellen der Charaktere*

Im nächsten Schritt werden Kleingruppen gebildet. Alle Charaktere werden nun arbeitsteilig von den verschiedenen Teams gestaltet. Diese werden anschließend vor der Gesamtgruppe präsentiert, evtl. diskutiert. Es wird abgestimmt, ob und welche Veränderungen vorgenommen werden müssen.

### *Schritt 5: Umsetzung der Comicgeschichte*

Die entwickelten Szenen werden zur konkreten Umsetzung auf die Kleingruppen verteilt. Da verschiedene Szenen unterschiedlich komplex ausfallen können, sollte sich jede Gruppe nur jeweils eine Szene vornehmen. Besteht das ganze Team aus fünf Gruppen, werden also die ersten fünf Szenen verteilt. Gruppen, die ihre Szene fertiggestellt haben, stellen diese den anderen Gruppen vor. So kann sichergestellt werden, dass die Ergebnisse für eine gemeinsame Geschichte aufeinander abgestimmt sind. Anschließend beginnen Sie mit der Umsetzung einer neuen Szene.

**TIPP:** Eine Einführung in Bildgestaltung kann in dieser Phase hilfreich sein, um bei der Umsetzung der Comics verschiedene Perspektiven und Einstellungsgrößen (sieh Tool ‚Einstellungsgrößen‘) aufzugreifen. Damit die einzelnen Comicszenen später gut zusammengefügt werden können, sollten zudem Vorgaben für Höhe und Anzahl der Comicstreifen gemacht werden.

### Schritt 6: Zusammenfügen des Comics

Die fertigen Szenen können nun

- unkompliziert auf der Online-Fotocommunity Flickr in Form eines Webalbums hochgeladen werden.
- in einem Diashow-Tool auf YouTube mit Musik zusammengefügt werden.
- mit Hilfe einer Fotobuchsoftware in eine Buchvorlage eingefügt und in Druckauftrag gegeben werden.
- zum Selbstaussdrucken in einem Office Programm (online oder offline) zusammengefügt werden.

### Schritt 7: Präsentation

Die fertigen Comicgeschichten werden auf großer Leinwand präsentiert und evtl. im Internet veröffentlicht. Besonderen Spaß macht die Präsentation, wenn die Charaktere von verschiedenen Personen gelesen werden.

## weitere Informationen

---

### Übungsaufgabe

Zum Testen von ‚bitstrips for schools‘

- Registrieren Sie einen 30-tägigen Test-Account und loggen Sie sich auf <http://www.bitstripsforschools.com> ein.
- Erstellen Sie einen Klassenraum und ein oder zwei Nutzende (Students).
- Loggen Sie sich aus und als einer der ‚Students‘ wieder ein.
- Denken Sie sich ein Thema bzw. eine kleine Geschichte aus.
- Erstellen Sie die Charaktere ihrer Geschichte.
- Schauen Sie sich an, welche Möglichkeiten der Comic-Creator bietet. Hintergründe, Objekte, Effekte, Formen, verschiedene Outfits, eigenes Foto- und Bildmaterial.
- Erstellen Sie eine Comicseite und erzählen Sie Ihre Geschichte (Gestaltungstipp: Wechseln Sie Nahaufnahmen und Totalen ab)
- Speichern Sie Ihren Comic als Bilddatei ab.

### Weiterführende Links

- YouTube Kanal von bitstrips mit Tutorials (englisch) <https://www.youtube.com/user/BitstripsForSchools>
- Hilfestellung zum Aufbau eines Comics <http://www.kunstkurs-online.de/Seiten/manga-tutorial/manga-seite-planen.php>
- Präsentation zur Bildgestaltung (Fotografie) <http://fotogestaltung.parabol.de>
- Präsentation der fertigen Comics auf flickr.com  
Hilfestellung zur Präsentation <https://de.hilfe.yahoo.com/kb/flickr>
- Umfangreiche Anleitungen zum analogen und digitalen Zeichnen <http://www.kunstkurs-online.de>
- Handreichung mit umfangreichen Links zum Thema Comics im Unterricht [www.goethe.de/ins/hr/pro/aus/Handreichung%20zu%20Comics.pdf](http://www.goethe.de/ins/hr/pro/aus/Handreichung%20zu%20Comics.pdf)

*Stärken der Methode hinsichtlich:  
Wissensvermittlung*

- Visuell-lebendige und kreative Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswelt
- Die Gestaltung von Comics für eigene Interessen/Themen einsetzen und nutzen können
- Einblick in den Aufbau von Geschichten
- Gezielter Einsatz von Bildgestaltung

*Kreativität*

- Freiheit in Darstellung, Dramaturgie, szenischer Gestaltung und Sprache
- Kreative Entwicklung einer Geschichte und Umsetzung/ Gestaltung des Comics.

*Persönlichkeitsentwicklung*

- Sozialkompetenzen (zum Beispiel Teamarbeit, Kooperationsfähigkeit)
- Selbstkompetenzen ( zum Beispiel Selbststeuerungsfähigkeit beim eigenständigen Arbeiten in der Gruppe)
- Teamfähigkeit (zum Beispiel Aushandlung von Inhalt, Umsetzung und Rollenbesetzung)

*Barrierefreiheit &  
besonderer Förderbedarf*

Dieses Modul ist für die Sprachkompetenzförderung ausgesprochen gut geeignet.

---

**META** ist ein Projekt des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis und des Medienzentrum Parabol. Dieses Vorhaben wird aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung aus dem Europäischen Sozialfonds der Europäischen Union gefördert.

