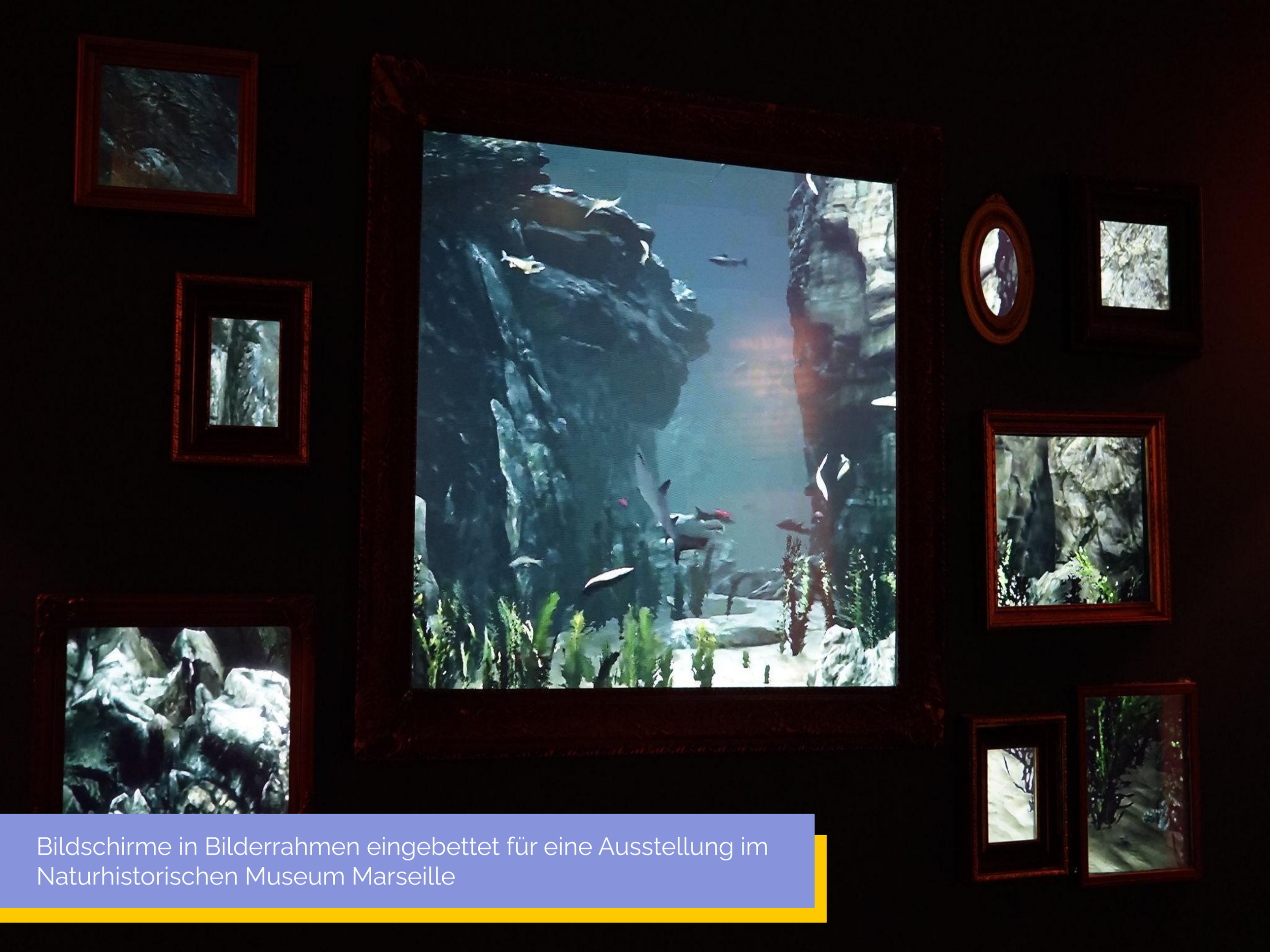
Wie können digitale Inhalte dargestellt werden?

Bildschirme verstecken!

La Fabulerie hat sich zur Aufgabe gemacht, junge Menschen bei der Entwicklung von Medienkompetenz und sozialen Kompetenzen wie Neugier, kritisches Denken, Zusammenarbeit, Autonomie usw. zu unterstützen. Deshalb arbeiten wir mit digitalen Werkzeugen und fördern einen Ansatz, der auf Gefühl und Sensibilität basiert. Digitale Geräte sind nicht von vornherein poetisch oder ansprechend. In unserer Arbeit versuchen wir, das Digitale poetischer zu machen, denn Technologie kann schön sein. Der Beweis dafür sind die folgenden Bilder.



Bildschirme in Bilderrahmen eingebettet für eine Ausstellung im Naturhistorischen Museum Marseille

Digitales ansprechend machen!

Um das digitale Objekt ansprechender und spielerischer zu gestalten, orientieren wir uns an zwei Leitlinien:

Das Erzählen von Geschichten:

Sobald wir in eine Geschichte eintauchen, verschwindet das Werkzeug, mit dem wir sie erzählen. Wichtig sind die Fragen, die Figuren, die Handlung usw. Deshalb betten wir unsere Ateliers in eine Geschichte ein. Aufgaben werden von Charakteren gestellt und das Lösen von Fragen schaltet versteckte Inhalte frei. Dabei nutzen wir Belohnungssysteme, die im Videospielbereich entwickelt wurden. Es können auch überraschende Ereignisse auftreten, um die Geschichte zu verändern und Kinder dazu anregen, konkrete Probleme zu lösen.

Einfache kreative Ideen nutzen :

Wir glauben, dass das Digitale ausgeblendet wird, wenn wir es auf poetische Weise darstellen und die Menschen in die Geschichte eintauchen können. Auf den folgenden Folien haben wir viele dieser kreativen Ideen aufgelistet und in allgemeine Tipps und technische Tricks unterteilt.

- Die Dinge überall platzieren: an den Wänden, an der Decke, auf dem Boden ... In seiner "exposition ideale" nennt Hervé Tullet einige der Prinzipien, die wir in unseren Ausstellungen anwenden.

Eine „exposition ideale" nach Hervé Tullet
https://lexpoideale.com/fr/

- Jede Menge Farben und Kontraste.
- Das Publikum zur aktiven Teilnahme ermutigen mit Spielen, Interaktionen, Rundgängen oder Aufgaben, z.B. einen Schrank öffnen, Licht einschalten, einen Hebel umlegen, usw.
- Alle fünf Sinne ansprechen: Dinge zum Anfassen, Hören und Riechen.

Interaktive Karte im "Fabulous museum"

- Mit der Beleuchtung arbeiten. Transparentpapier am Fenster kann einen Raum in eine bestimmte Farbe tauchen. Ein Scheinwerfer in der Mitte eines dunklen Raumes zieht die Aufmerksamkeit auf sich.
- Jede*r hinterlässt eine Spur. Eine kleine Zeichnung, ein Wort, eine Spur auf dem Boden ... Es hilft, das Publikum einzubeziehen und Feedback zu sammeln.
- Jede*r kann sich an ein greifbares Ereignis erinnern.

Mit dem "Cartomaton" ein Bild von sich selbst machen, das in eine Zeichnung eingebettet ist. Dank des Projekts "Keep In Touch" haben 80 Vorschulkinder dieses Angebot kennengelernt und Fotos von sich selbst gemacht..

Neben diesen Grundprinzipien versuchen wir, die digitalen Geräte in unseren Ausstellungen so gut wie möglich zu verbergen. Nachfolgend ein paar Ideen, um Geräte zu verstecken und etwas Magie zu erschaffen:

- Bildschirm einrahmen: Fernseher oder Tablet in einen Bilderrahmen einbetten, um ihn in ein animiertes Porträt zu verwandeln. Der Bau des Rahmens kann eine eigene Aktivität sein.

Hier eine Anleitung, wie ein interaktiver Rahmen eingesetzt werden kann:

Je veux mettre en scène un conte dans un tableau animé !

Die Stop-Motion-Filme wurden in Bilderrahmen eingebettet, um sie ansprechend zu präsentieren

Tele-Stein von Paloma Rouiller

- Für Tablets eigene Boxen bauen, um sie in interaktive Bücher, Anzeigetafel usw. zu verwandeln. Boxen können im Kindergarten z. B. mit Pappmaché gestaltet werden.

- Rahmen auf einer Leinwand mit Schablonen erzeugen, die aufgeklebt werden (z. B. bei einem Projektor).

Projektion eines VFX-Films von Jugendlichen. Der Film ist in einen Riss in der Wand eingebettet, damit es realistischer aussieht.

- Lautsprecher verbergen und Tasten verwenden, um Töne abzuspielen. Dies kann mit barrierefreien Geräten (Touchboards), aber mit einer verkleideten Tastatur oder Maus geschehen.

Interaktive Ausstellung: Metallknopf berühren und Töne abzuspielen.

Das interaktive Museum von La Fabulerie

- Alltagsgegenstände oder Recyclingmaterial (Upcycling) für die Inszenierung nutzen.

PARTNERS

Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

méd:a
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für Medienpädagogik

LA FABULERIE
Tiers lieu culturel & fabrique numérique

Agrupamento de Escolas de Santo António, Barreiro – Portugal

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

The contents of this publication are the sole responsibility of the author and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission.