i-Theatre

Die Erzählung wird multimedial



brochure_de - 2014.indd 1 13/03/14 15:59

Ein für die Erzählung gezieltes Gerät. Wieso?

Erzählen, die eigene innere Welt zum Ausdruck bringen , die eigene Erfahrung mit anderen teilen: das sind Bedürfnisse , die der Menschheit angeboren sind. Sowohl heute in der Ära der Digitaltechnologie, als auch in uralten Zeiten, als sich die Menschen rund um dem Feuer gegenseitig Geschichten erzählten und die von diesen Geschichten erweckten Bilder auf Höhlenwände malten. Dank der heutzutage immer verbreiteteren Medien gewinnt man den falschen Eindruck, stets in Verbindung mit der äußeren Welt zu sein. In Wirklichkeit verliert man langsam aber kontinuierlich die Fähigkeit, dem Leben einen tiefen Sinn durch Geschichten und Symbole zu geben. Wie Bruno Tognolini in der italienischen Jugendenzyklopädie Treccani fasst: „ Der Fluss der erzählenden Stimme fließt durch die Geschichte. Er schafft die Welt, schlägt den Takt des Herzens, zieht die Kinder mit Märchen, , verbreitet sich auf Plätzen, , überliefert die Kultur eines Volkes, lebt und gleichzeitig kämpft mit der schriftlichen Form, zweigt in die Theaterwelt ab, mischt sich mit den heutigen Medien wie Radio, TV und Computer… bis wohin wird er sich erstrechen?“. Also wird i-Theatre in einer Welt realisiert, in der die Erzählungen im Zusammenhang mit Bildern einen wichtigen Bestandteil der Kultur bilden. Seinen Ursprung und seine Lebenskraft findet i-Theatre im Marionettentheater sowie in den verschiedenen wunderbaren Arten von Bilderbüchern und Zeichentrickfilmen. Das davon entstandene Gerät schenkt den Kindern die Möglichkeit, mit Erzählungen auf eine immer neue Art und Weise zu spielen. Indem sie spielen, verwandeln sich die Kinder in moderne Marionettenspieler und multimediale Erzähler.



Über i-Theatre

I-Theatre ist ein neues Interaktionssystem für die Erfindung von Erzählungen narratorischen aber gleichzeitig multimedialen Charakters, das für Kinder im Alter von 4 bis 10 Jahren gedacht ist .
Das Design erinnert offenbar an die Gestalt des Leierkastenmannes und man entdeckt sofort, dass es sich hier um ein für die Erzählung bestimmtes Gerät handelt. Von der Technik her ist es tragbar und kann unterschiedlich ausgerüstet sein. Der Hauptbestandteil ist hauptsächlich aus in warmen und gemütlichen Farben lackiertem Birkenholz. Das Gerät besteht aber auch aus verschiedenen Gegenständen, die man anfassen und handhaben kann. Aus der Vereinigung von Natur und Technologie ergibt sich i-Theatre: nicht nur ein praktisches Gerät, sondern auch ein Lernspiel.
I-Theatre ist in jeder Phase des erzählerischen Prozesses dabei: vom Anfang, wenn das Kind Gestalten und einen Hintergrund auf ein Blatt zeichnet, bis zuletzt, wenn die Erzählung zum Digitalformat verarbeitet und in der Form eines Zeichentrickfilms vorgestellt und mit anderen geteilt wird.
I-Theatre unterscheidet sich von der anderen heutigen technologischen Systemen dank der Möglichkeit, das ganze Material handzuhaben und auszuarbeiten. Genau diese Phase ist notwendig, um die Raum- und Sinneswahrnehmung zu erregen, die dann den schöpferischen Prozess startet.
Die Bestandteile der Erzählung, d.h. Gestalten und Hintergrund, werden zuerst konkret entworfen und erst danach dank den Wundern der Digitaltechnologie verarbeitet. Im Vergleich mit den sehr komplizierten Softwares, die heutzutage verbreitet sind, findet das „Animation Making“ hier also auf einer ganz einfachen und verständlichen Art und Weise statt. Und noch dazu: der ganze Prozess erfolgt mit einem einzigen Gerät.
I-Theatre wurde nach einer innovativen Vorstellung entwickelt: Lernen in einer kooperativen Umgebung. In dieser Umgebung wird man angeregt, eigene Kennt-



nisse mit anderen zu teilen und sie miteinander zu verarbeiten. Somit ist die Technologie nicht mehr als Mittel, um sich von der Gesellschaft und von der Realität zu isolieren. Das Interaktion-Verhältnis ist nicht mehr Mensch-Gerät (oder Mensch-Gerät-virtuelle Darstellung), wie es oft passiert, sondern Mensch-Mensch in einer Umgebung, wo mehrere physisch anwesende Benutzer gemeinsam und gleichzeitig die Technologie benützen können.

Wie funktioniert‘s?

Man kann es praktisch überall hintragen, wo eine erzieherische und kreative Tätigkeit stattfindet.
Es genügt, drei Bretter von einem dafür gedachten Schubkasten herauszuziehen und sie an die Struktur zu befestigen und der Handwagen verwandelt sich in ein Amphitheater. Rund um ihm nehmen die Kinder mit einem/r Lehrer/-in oder einem/r Betreuer/-in Platz. Die Kinder, alleine oder in Gruppen, zeichnen die verschiedenen Gestalten und Hintergründe der Erzählung und arbeiten je nach ihrer Fähigkeit ein Storyboard aus. Dann können sie die Zeichnungen durch die dafür bestimmten Schublade und Druckknopf scannen und sie damit ins Digitalformat übertragen.
Absichtlich haben wir eine Art von Interaktion mit Digitaltechnologie (d.h. Touchscreen-Bildschirm) entwickelt, die für die Kinder sehr verständlich ist. Sie können am Bildschirm die von ihnen entworfenen Gestalten mit einfachen Hinweisen (Verschieben, Drehen, Zoomen) bearbeiten. Der Hintergrund bleibt inzwischen fest.
Wenn die Kinder glauben, dass die Szene fertig ist, starten sie durch das Drucken entsprechenden Taste die Aufnahme. Ihre Stimme spricht die Erzählung aus, ihre Hand bewegt die Gestalten am Bildschirm.
Im Allgemeinen wirkt die Interaktion so einfach und intuitiv, dass die Aufnahme des Zeichentrickfilms problemlos erfolgt. Das passiert dank der Verwendung von einer klaren graphischen Sprache und eines auf konkreten Gegenständen basiertem Interface. Beide passen sich der Sinneswahrnehmung der Kinder gut an.
Das Interface besteht sowohl aus Gegenständen die für einem gemeinsamen Verbrauch gedacht sind, als auch aus persönlichen Gegenständen , die jedem einzelnen Kind gehören. Unter den gemeinsamen Objekten findet man bunte Kasten für die Montage des Zeichentrickfilms oder Karten für die Verwendung weiterer Funktionen (z.B. Digital-Ausschneiden). Jedes Kind verfügt über ein persönliches Archiv: ein Gegenstand aus Holz, der ermöglicht, alle Daten im Digitalformat (Gestalten, Hintergründe und Zeichentrickfilme) zu speichern.
Wenn die Montage des Zeichentrickfilms zu Ende ist, kann es am Touchscreen-Bildschirm oder sogar mit einem Projektor an einer Wand vorgeführt werden, als ob die Kinder im Kino wären. Man kann es auf sehr einfache Weise im eigenen Archiv für weitere zukünftige Vorführungen speichern. Durch den dazu bestimmten USB-Stecker funktioniert die Wiedergabe des Zeichentrickfilms auf alldem sonstige elektronischen Gerät. Für die Kinder ist es jetzt möglich, eigene Erzählungen mit Schulfreunden zu teilen oder sie den Eltern und Großeltern zu schenken.

Für wen?

I-Theatre wendet sich an Schul- und besonders an Vorschulkinder. Es wird jeder Einrichtung, die im Bereich Erziehung tätig ist, empfohlen: man kann es im Kindergarten oder in der Grundschule verwenden, in einer Bibliothek oder Spieliothek, in einem Museum oder Kulturhaus didaktischen Charakters sowie , in Rehabilitationszentren für Behinderte (Psychotherapie, Musiktherapie usw.). Grundsätzlich kann es in jeder Tätigkeit , die sich „Lernen und Spielen“ zum Ziel hat, verwendet werden. I-Theatre trägt wirklich viel dazu bei, dass die Kinder ihre Erzählfähigkeit entwickeln. Sie werden gefördert, ihr Ausdrucksvermögen zu verbessern und über den schöpferischen und erzählerischen Prozess nachzudenken. Absichtlich bieten wir ein vielseitig anwendbares Gerät an: auf diese Weise können sich die Kinder sich Schritt für Schritt der Welt der Erzählung annähern und über mehrere Interaktionsstufen und Kreationsmöglichkeiten verfügen. Es besteht nämlich die Möglichkeit, nur eine Gestalt in Bewegung zu setzen sowie einen komplexeren Zeichentrickfilm, in dem, zusammenzustellen mehrere Gestalten ins Spiel kommen. Man kann eine einzige Szene entwerfen oder die Montage des ganzen Zechentrickfilms zustande bringen. Es ermöglicht die Zusammenarbeit von mehreren Kindern an einer komplexen Erzählung (mit Regie, Schauspielern, Musik…) sowie dass ein einziges Kind seine eigene innere Welt zum Ausdruck bringt . Es handelt sich um ein vollständiges Gerät, da man unterschiedlich damit arbeiten kann: es reicht von der Erfindungsphase durch die Verwendung konventioneller Materialien und Maltechniken (wie Zeichnungen, Bilder, Ausschnitte usw.) bis zur Ausdruckphase



durch die Montage des Zeichentrickfilms, von der Überlegung des Storyboards bis zur späteren Überarbeitung der Erzählung: diese verschiedenen Wege der Interaktion beweisen, wie gelungen i-Theatre ist. Das digitale Archiv hält außerdem den Betreuer oder den Therapeut über die Fortschritte jedes Kindes immer auf den Laufenden. Durch der Eingliederung von i-Theatre in didaktische Tätigkeiten können Kinder auf angenehme Weise ihre Phantasie verwenden und sich gleichzeitig geistig weiterentwickeln. Die Kinder werden gefördert, über die Erfahrung des erzählerischen Prozesses nachzudenken sowie die verschiedenen Phasen und Merkmale der Erzählung stufenweise zu erkennen. Das ist das Wunder der multimedialen Sprache!



brochure_de - 2014.indd 6 13/03/14 15:59



www.i-theatre.org



EDUTECH
Technology Talent and Tolerance

C/O Polo Tecnologico
Via Solteri, 38 38121 Trento
tel. 39 0461 1865865

Credits

I-Theatre wurde in Trient (Italien) von EduTech Srl entwickelt.
Das Projekt stammt aus dem Jahr 2009. Es ist das Ergebnis der Zusammenarbeit von Experten aus mehreren Bereichen: Forscher, Kinderbetreuer, Techniker und Designer haben ihren Beitrag zur Weiterentwicklung dieses Projektes geleistet.

Edutech Srl (www.edutech.it) ist eine vor ziemlich kurzer Zeit gegründete Gesellschaft. Wir entwickeln multimediale Interaktionssysteme und bieten sie in Schulen, Hochschulen, Firmen oder öffentlichen Einrichtungen an: also überall, wo didaktische Tätigkeiten stattfinden.
Die Experten, die unsere „Research&Development“ Abteilung bilden, verfügen natürlich über die notwendigen Kenntnisse in den Bereichen Pädagogik und moderne Technologie.
Wir arbeiten gleichzeitig an Projekten in mehreren Bereichen: multimediale Muster für E-Learning, Training über neue Technologien, Interaktive Ferndidaktik, Herstellung innovativer Geräte für die Entwicklung der erzählerischen Fähigkeit.

QUALITY SYSTEM CERTIFICATION ISO 9001 DNV

CE

FINALIST BETT Awards 2012