

## Was ist ANI...PAINT?

Der Computer hat in der Schule Einzug gehalten. Es wird mit ihm gearbeitet (Rechnen, Texte schreiben, Üben usw.). Zu Hause werden verschiedene Spiele gespielt. Schnelles Denken, Reaktionsvermögen, Koordination und Feinmotorik sind verlangt. Die Aufgaben werden in vielen Variationen vorgegeben, die das Kind spielend lösen muss. Es werden Fantasiewelten gezeigt. Die Kinder bewegen sich in vorgegebenen Welten. Es bleibt kaum Raum, die eigene Phantasie, das Gestalten rein zubringen. Die Sprache tritt hier immer mehr in den Hintergrund.

ANI...PAINT ist ein neues Werkzeug sowohl für Kinder als auch für Jugendliche und Erwachsene. Es wird anders eingesetzt als die gängigen Computerspiele. Das Kind hat zu Beginn eine leere, schwarze Bildschirmfläche vor sich. Dazu einen „Pinzel“, verschiedene Farben und einen „Radiergummi“. Mit dieser Grundausrüstung kann es seine eigene Welt aufbauen und einfach korrigieren. ANI...PAINT ermöglicht es, die Entwicklung einer Zeichnung durch einen Klick als Film abzuspielen. Die Zeichnung bekommt Leben. Sie wird animiert (ANImated PAINTing). Zeichnungen werden mit ihrer Entstehungsgeschichte gespeichert. Es werden nicht nur Farben und Pinselstriche gespeichert, sondern auch die Art und Weise, wie diese entstanden sind.

Das Leben der Zeichnung wird damit sichtbar und erfahrbar. Das Kind sieht nicht nur die fertige Zeichnung, sondern kann immer wieder den Ablauf des Zeichnens und Malens anschauen. Durch ein Klicken des Startknopfes kann es den laufenden Prozess des eigenen Gestaltens wieder vorspielen. Ein dynamischer Prozess entsteht. Das Kind zeichnet etwas, schaut den Entstehungsprozess an und wird dadurch angeregt, weiter zu fahren. Im Dialog mit der Lehrperson oder einem Partner wird über die Entstehung der Zeichnung gesprochen. Der Wortschatz wird erweitert, Fragen werden formuliert, gestellt und beantwortet. Parallel zum Malen kann der Dialog aufgebaut werden. Damit wird die Sprache wieder mehr in den Vordergrund gestellt.

## **Erweiterte Funktionen**

Neben Pinsel und Farbe stellt das Programm weitere Funktionen zur Verfügung. Mit einem Klick können der Zeichnung folgende Elemente zugefügt werden:

- Text-Bilder-Video-Töne (Musik, Sprache, auch eigene Tonaufnahmen)
- Sprachsynthese (= computer-generated speech, text-to-speech)
- Schnitte (Übergänge von einem Bild zum andern, mit Effektmöglichkeiten)
- Warten auf einen Mausklick oder warten in Sekunden.

Mit der intuitiv anwendbaren Werkzeugpalette von ANI...PAINT eröffnen sich vielfältige Möglichkeiten:

- Kinder können Geschichten erzählen.
- Sie können detaillierte, differenzierte Bilder gestalten
- Sie können erlebten Unterricht dokumentieren
- In Projektarbeiten können sie Experimente in ihrem Ablauf darstellen
- Sie können Filmsequenzen in ANI...PAINT-Geschichten einbauen
- Lehrkräfte können ANI...PAINT für einfache Lernprogramme nutzen (Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge)
- Lesen und Schreiben können auf vielfältige Weise gefördert werden. Einsatz der Sprachsynthese, Kombination mit Buchstabenbildern usw.

Durch die Möglichkeit, direkt Tonsequenzen im System zu speichern, kann der Dialog während der Erarbeitung der Zeichnung aufgenommen und später wieder abgespielt werden.

Oft wird von Therapeuten darauf hingewiesen, dass Kinder, die sprachliche Schwierigkeiten haben und kaum in der Lage sind, Erlebnisse sinnvoll zu erzählen, dank dem linearen, roten Faden mit Hilfe von ANI...PAINT ins Gespräch kommen. Sie erzählen, was sie entwickeln, ordnen ihre Gedanken.

Eine wichtige Erfahrung, die mit dem Programm gemacht wurde, ist, dass sich die Gesprächs- und Erzählbereitschaft der Kinder erhöht hat. Deshalb ist es wichtig, dass die Kinder nicht alleine am Computer gestalten, sondern möglichst mit einem Partner.

In therapeutischen Situationen kann ANI...PAINT als Werkzeug, als Basis für Gespräche für das Umsetzen von Gedanken eingesetzt werden.

## Zielgruppen

Es wird bis jetzt vorwiegend bei drei Zielgruppen eingesetzt.

### 1. Vor- und Elementarschule

Schon Vierjährige können mit ANI...PAINT einfache Geschichten gestalten und erzählen. Die Werkzeugpalette kann den Anforderungen angepasst, d.h. reduziert werden. Wenn die Kinder älter werden, kann diese Reduktion aufgehoben und die Palette mit Tönen, Text, Bildern und Videosequenzen erweitert werden

### 2. Sonderschule

Das Programm kann an Schwächere angepasst werden. Die leuchtenden Farben und die einfache Handhabung ermöglichen angepasste Tätigkeiten und eröffnen einen Zugang zu den Informations- und Kommunikations-Technologien (ICT). In Kombination mit Eingabegeräten können auch körperbehinderte Kinder damit umgehen.

### 3. Jugendliche und Erwachsene

Sie können die vielfältigen Möglichkeiten des Programms ausreizen und eigene kreative Lösungen für die unterschiedlichsten Aufgaben suchen. So können Vorträge über ein Hobby, Berichte über eine Schulreise oder Naturbeobachtungsarbeiten mit ANI...PAINT dokumentiert werden. Da multimediale Werkzeuge angeboten werden (Scannen von Bildern, Einfügen von Musik, etc.), entstehen Möglichkeiten, Einsicht in Zusammenhänge zu gewinnen, die sonst nicht möglich wären.

Lehrerinnen und Lehrer sind mit ANI...PAINT in der Lage Unterrichtsinhalte auf besonders ansprechende Weise zu präsentieren.

Diese verschiedenen Möglichkeiten und die originelle Bewegungsdarstellung sprechen an und eignen sich gut dazu, auf attraktive Art Mitteilungen zu machen.

ANI...PAINT wurde im Tessin vom Centro Informatica Disabilità (CID) entwickelt. Das CID ist Teil der Stiftung "Fondazione Informatica Per la Promozione Della Persona Disabile" (FIPPD). Sie hat sich zum Ziel gesetzt, den behinderten Mitmenschen die vielfältigen Möglichkeiten der Informations- und Kommunikations-Technologie als Hilfsmittel und mögliche Lebensraum-Erweiterung zur Verfügung zu stellen. Menschen, die

eingeschränkte körperliche und geistige Fähigkeiten haben, bekommen die Möglichkeit, mit den einfachen Mitteln von ANI...PAINT eine eigene Welt zu kreieren. Ursprünglich in italienischer Sprache als Fingerprint in Zusammenarbeit mit Sonderschulen. Es wurde den individuellen Bedürfnissen von behinderten Kindern angepasst und im deutschen Sprachraum vertrieben. Das Programm ANI...PAINT erhielt im Jahr 2002 das Gütesiegel des Schulsoft-Zentrums in der Kategorie „Produzieren und Gestalten“.

### **Herausgeber**

lic. phil. Hugo Neuhaus-Gétaz

Heilpädagoge und Psychologe FSP

### **Verlag**

Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsgesellschaft mbH

Pappelweg 3

75417 Mühlacker

Tel.: 07041-83343

Fax.: 07041-860768

Mail: [info@medienwerkstatt.de](mailto:info@medienwerkstatt.de)

Web: [www.medienwerkstatt.de](http://www.medienwerkstatt.de)