

Daniela Reimann: Interaktive Bühne und szenisches Spiel mit digitalen Medien

Beitrag aus Heft »2008/05: Kreative Medienarbeit«

Die Schülerinnen und Schüler einer sechsten Hauptschulklasse haben eine interaktive Umgebung für ein szenisches Spiel sowie eine zugrundeliegende Geschichte konzipiert, entwickelt, programmiert und szenisch umgesetzt. Dabei wurden dem Ansatz von Mixed Reality-Lernräumen folgend (vgl. Reimann 2006) die Fächer Kunst, Darstellendes Spiel und Informatik im Rahmen eines multimedialen Storytelling-Szenarios integriert, das im Feld robotischer Systeme und interaktiver Ausführungen angesiedelt ist.

Literatur

Reimann, Daniela (2006). Ästhetisch-informatische Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen in Mixed Reality-Lernräumen. Oberhausen: Athena

Turkle, Sherry (1984). Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur. Reinbek: Rowohlt.

(merz 2008-05, S. 53-59)