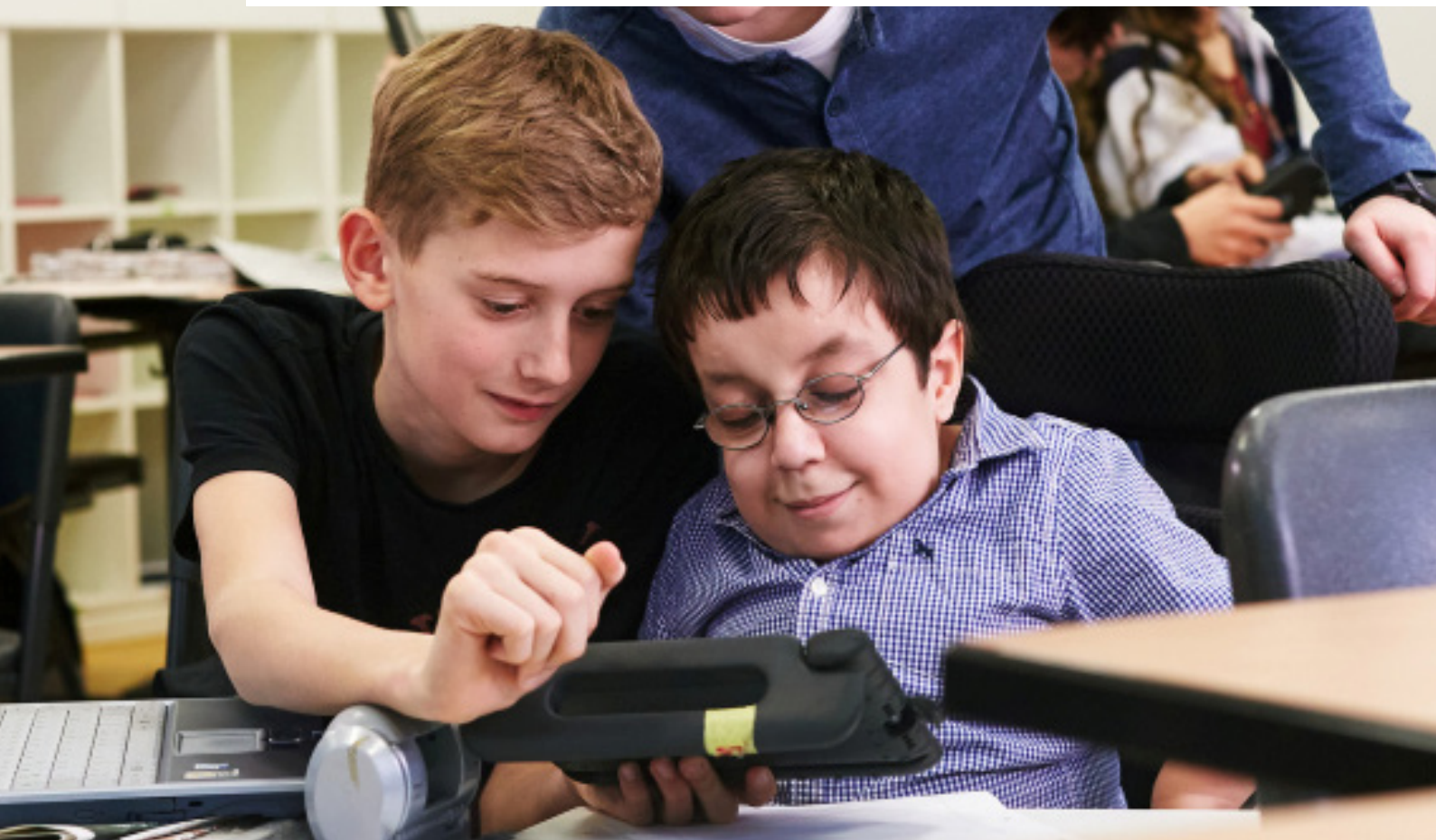


Inklusive Medienwerkstatt – Einstieg leicht gemacht

Arbeitsmaterialien für Lehrer*innen und Pädagog*innen zur inklusiven Medienbildung mit Kindern und Jugendlichen.

DAS WIR GEWINNT

**AKTION
MENSCH**



Inhaltsverzeichnis



Vorwort

- Medienkompetenz und Inklusion 4



Hintergrundinfos

- Lern- und Kompetenzziele 6
- Medienarbeit mit heterogenen Gruppen 9
- Medieneinsatz zur Bearbeitung eines Themas 13
- Medienprojekt: Die Vorbereitung 15
- Medienprojekt: Die Durchführung 17
- Medienprojekt: Präsentation und Ergebnissicherung 19
- Smartphones einbeziehen 21
- Rechtliches – Bilder, Musik, Datenschutz 23
- Barrierefreiheit in der Einrichtung 25



Module für den Bereich Foto

- Fotoprojekte – Medienauswahl 26
- Porträtfotografie aus 2 Perspektiven (*)¹ 27
- Collagen – Foto- und Bildbearbeitung (*)¹ 29
- Greenscreen – Urlaubspostkarten (*)¹ 31
- Szenische Fotografie (**) ² 33
- Actionshots – Momentaufnahmen (*)¹ 35

¹ (*) = leichte Übung

² (**) = etwas anspruchsvollere Übung

Inhaltsverzeichnis

Module für den Bereich Video

- Videoprojekte: Medienauswahl 38
- 5-Schuss-Sequenz – Filmübung (*)¹ 40
- Interview mit einer Person (**)² 43
- Kurzfilm mit Impressionen (**)² 45
- Filmtrick: Kistenzauber (**)² 47
- Videoschnitt einfach (**)² 49

Anleitungen, Apps und Kopiervorlagen

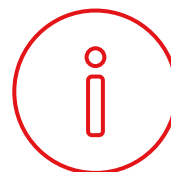
- Kamera: Bedienung und Tipps 50
- Videoschnitt mit Windows-App „Fotos“ 51
- Tablet – Bedienung und Tipps 55
- PhotoGrid – App-Anleitung 56
- Greenscreen – App-Anleitung 57
- Spark Video – Einfache Videoerstellung 58
- iMovie Grundlagen – Videoschnitt 61
- Kopiervorlage Storyboard 64
- Kopiervorlage Interview 65
- Kopiervorlage Interview in Einfacher Sprache 67
- Kopiervorlage Perspektive 71
- Kopiervorlage Einstellungsgrößen 72

Impressum 74

¹ (*) = leichte Übung

² (**) = etwas anspruchsvollere Übung

Medienkompetenz und Inklusion



Die fortschreitende Digitalisierung aller Lebensbereiche stellt eine zentrale strukturelle Herausforderung für unsere Gesellschaft dar. Junge Menschen müssen umfassend auf diese Entwicklung vorbereitet werden. Mit dem DigitalPakt Schule – um nur ein Beispiel zu nennen – haben die Bundesregierung und die Regierungen der Länder der Bundesrepublik Deutschland einschließlich der Kommunen einen wichtigen Unterstützungsimpuls für Bildung in der digitalen Welt und eine nachhaltige innovative Entwicklung gesetzt.

Über das notwendige politische Agenda Setting und eine finanzielle Unterstützung hinaus muss Medienbildung integraler Bestandteil von Bildungsprozessen sein, damit unterschiedliche junge Zielgruppen Zugang zu digitalen Medien haben und eine Medienkompetenz entwickeln, die die Fähigkeit zur kritischen Analyse einschließt. Im Rahmen der **inklusiven Medienbildung** geht es nicht nur um eine bessere Bewältigung von Aufgaben im Alltag, sondern darüber hinaus um einen gleichberechtigten Zugang zu Informations- und Kommunikationstechnologien sowie zu digitalen Dienstleistungen. Im Sinne einer inklusiven Gesellschaft stärkt Medienbildung den Ansatz einer selbstbestimmten Teilhabe für alle Menschen – egal ob mit oder ohne Behinderung. Technischer Fortschritt und die Entwicklung medialer Infrastrukturen gewährleisten Barrierefreiheit in vielen Fällen überhaupt erst und ermöglichen somit Teilhabe von Menschen mit Behinderung am gesellschaftlichen Leben.

Zentrale Felder der medialen Teilhabe sind:

- Teilhabe in Medien (Diversität als Spiegel der Gesellschaft in Medienproduktionen)
- Teilhabe an Medien (Barrierefreiheit als Voraussetzung für umfängliche Zugänglichkeit (Accessibility))
- Teilhabe durch Medien in Form von Rezeption und eigener Produktion. Daraus folgen mehr Partizipation und eine gleichberechtigte Teilnahme am öffentlichen Diskurs.¹

Inklusive Medienarbeit mit Jugendlichen ermöglicht einen kreativen Umgang mit zielgruppenrelevanten Themen und bietet einen großen individuellen Gestaltungsspielraum. Sie trägt zur Persönlichkeitsentwicklung, Selbstreflexion und mehr Sensibilität im Umgang mit Vielfalt bei. Durch Gruppendynamiken werden soziale und inklusive Aspekte gefördert; positive Gruppenerlebnisse stärken den Zusammenhalt und die gegenseitige Akzeptanz.

¹ Vgl. Positionspapier zum Inklusionsverständnis der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK)

Für einen leichten und spielerischen Einstieg in die inklusive Medienarbeit hat die Aktion Mensch in Zusammenarbeit mit erfahrenen Medienpädagog*innen und inklusiven Jugendgruppen eine Sammlung von Arbeitsideen für Lehrkräfte der schulischen und außerschulischen Kinder- und Jugendarbeit entwickelt.

Die Arbeitsmaterialien beinhalten wichtige Hintergrundinformationen zur Gestaltung eines inklusiven Medienprojekts, Übungsmodulare für den Bereich Foto und den Bereich Film, die Vorstellung und Erklärung hilfreicher Apps sowie Kopiervorlagen und praktische Hinweise.

Die Handreichung wurde für Lehrkräfte mit und ohne Inklusionserfahrung konzipiert. Sie lädt durch einen niedrigschwelligen Ansatz dazu ein, Berührungspunkte im Umgang mit inklusiven Gruppen abzubauen. Die vorgestellten Übungen richten sich an Kinder und Jugendliche, können aber durch die Wahl des jeweiligen Themas auf unterschiedliche Altersgruppen angepasst werden. Die Aktion Mensch verfolgt mit dieser Handreichung das Ziel, dass im Rahmen eines inklusiven Settings möglichst viele Beteiligte mit ihren individuellen Fähigkeiten an den Aufgaben teilnehmen können.

Die wichtigsten Potenziale und Mehrwerte auf einen Blick:

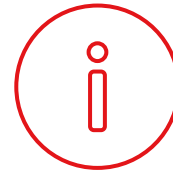
- Modulare Projektbausteine für einen leichten Einstieg in die inklusive Medienarbeit
- Pädagogische Zielformulierungen
- Medienpädagogische Übungen zu unterschiedlichen Themen
- Praktische Arbeitsblätter und Materialien
- Tipps und Hinweise für die Arbeit mit inklusiven jugendlichen Gruppen

In den vorliegenden Materialien werden überwiegend neutrale Formulierungen bei Bezeichnungen von Personen verwendet. Für darüber hinaus gehende Einzelfälle sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass sich die Angaben immer auch auf das jeweils andere Geschlecht beziehungsweise andere Geschlechter beziehen.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei Ihrer inklusiven Medienarbeit mit jungen Menschen!

Aktion Mensch

Lern- und Kompetenzziele



Bereich Foto

- **Porträtfotografie: Gemeinsam anders (*)**

Ziele: Die Teilnehmenden lernen sich auf kreative Art und Weise kennen. Es werden Sprachanlässe geschaffen, die die soziale Kompetenz schulen. Die Teilnehmer*innen erproben, wie sie etwas beschreiben können, damit eine andere Person sie versteht. Über die entstandenen Fotos setzen sich die Teilnehmenden mit dem Thema Selbst- und Fremdwahrnehmung auseinander. Darüber hinaus werden folgende Inhalte vermittelt: Aspekte der Porträtfotografie und der Anwendung unterschiedlicher Perspektiven. Was sagt ein Foto über mich aus? (Bildgestaltung und Bildbetrachtung)

- **Collagen (*)**

Ziele: Das Erstellen einer Collage fördert die Auseinandersetzung mit einem konkreten Thema, das bildnerische Umsetzen von Inhalten, grundlegende gestalterische (Bildaufteilung, Hintergrund, Schärfe, Gegenlicht und weitere) sowie technische Kompetenzen am Tablet, das Erforschen der gestalterischen Möglichkeiten einer App sowie das Arbeiten in Kleingruppen.

- **Greenscreen – Urlaubspostkarten (*)**

Ziele: Vermittlung von Medienkompetenz auf technischer Ebene, Vergleich mit dem und Bezugnahme auf das Medium Fernsehen. Wie funktioniert ein Greenscreen und wie kann ich diese Technik kreativ-gestalterisch nutzen? Arbeiten in Gruppen, Wissensvermittlung zu dem jeweiligen Thema einer Collage, wie zum Beispiel die Vorstellung eines Urlaubslandes.

- **Szenische Fotografie (**)**

Ziele: In diesem Projekt beschäftigen sich die Teilnehmenden mit den Grundlagen der szenischen Darstellung und der sich daraus ergebenden Wirkung. Es werden folgende Fähigkeiten vermittelt: Komprimieren einer Situation auf ein aussagekräftiges Bild, Organisation und Herrichten des „Sets“, Wirkung von Mimik und Gestik vor der Kamera, Diskussion in der Gruppe. Die Jugendlichen treffen Entscheidungen gemeinsam und setzen sie auch zusammen um.

- **Actionshots (*)**

Ziele: Die Teilnehmenden befassen sich intensiv mit der Wirkung und Nutzung unterschiedlicher Perspektiven, sie erproben den Zusammenhang von Bewegung und Medieneinsatz sowie die Möglichkeiten der Selbstdarstellung und Auseinandersetzung mit sich selbst. Diese Übungseinheit ermöglicht wertvolle Selbstwirksamkeitserfahrung und einen Wissenstransfer im Hinblick auf das Verstehen von ähnlich angefertigten Werbefotos.

Bereich Video

- **5-Schuss-Sequenz (*)**

Ziele: Die 5-Schuss-Sequenz-Übung sensibilisiert für die Anwendung verschiedener Einstellungen und Perspektiven. Sie fördert die grundlegende Auseinandersetzung mit Videotechnik sowie filmischen Gestaltungsmitteln, wie Einstellungsgrößen, die Anwendung von Schnitttechniken. Die Teilnehmenden bekommen ein Gefühl dafür, dass eine Videoproduktion sehr zeitintensiv sein kann; sie lernen, sich im Team abzustimmen und gleichzeitige Handlungen zusammen abgestimmt auszuführen.

- **Interview mit einer Person (**)**

Ziele: Förderung von Sprache und Ausdrucksfähigkeit (Formulierung und Beantwortung von Fragen im Hinblick auf die Bedürfnisse von Zuschauenden / Zuhörenden), Abbau von Berührungängsten, Übernahme unterschiedlicher Rollen vor und hinter der Kamera. Die medienpädagogische Übung schult die Auseinandersetzung mit einem konkreten Thema oder einer bestimmten Person.

- **Kurzfilm mit Impressionen (**)**

Ziele: Umgang mit den Möglichkeiten der Videoaufnahme sowie unterstützender Apps, Darstellung eines bestimmten Sachverhalts, Diskussion und Arbeit im Team (Welche Information nehmen wir auf, welche lassen wir weg?), Auseinandersetzung mit dem Thema „Zielgruppe“.

- **Filmtrick: Kistenzauber (**)**

Ziele: Mit der Übung Filmtrick: Kistenzauber können Berührungängste im Umgang mit Technik abgebaut und Freude an deren Nutzung aufgebaut werden. Sie ist ein spielerischer Umgang mit den Möglichkeiten der Filmproduktion und vermittelt ein Verständnis für einfache filmische Tricks sowie Anwendungskompetenz im Bereich Videoaufnahme und Schnitt.

- **Videoschnitt einfach (**)**

Ziele: Diese Medieneinheit dient der Einführung in die Postproduktion (Schnitt). Die Teilnehmenden lernen das Zusammenstellen des produzierten Materials, sie müssen eine Auswahl der besten Aufnahmen treffen (Reduktion auf das Wesentliche). Dies fördert das Filmverständnis, die Arbeit in der Gruppe sowie kommunikativ-soziale Kompetenzen (Diskussionsverhalten).

Anleitungen

Alle Anleitungen dienen der Erklärung der benutzten Technik und der leichteren Anwendung/Vermittlung von Software und Internetanwendungen.

- Foto- und Videokamera beziehungsweise App
- Anleitung Videoschnittprogramm (PC)
- Tablet – Bedienung und Tipps
- App 1 – PhotoGrid
- App 2 – Greenscreen
- App 3 – Spark Video
- App 4 – iMovie

Texte und Kopiervorlagen

Die beigefügten Texte dienen der Einführung in das Thema Filmbildung. Sie veranschaulichen konkrete Einzelthemen und sind Hilfsmittel für die praktische Arbeit mit inklusiven Gruppen. Die Kopiervorlagen können als nützliche Ergänzung zum Einsatz kommen, um die Erarbeitung der Themen im Projektverlauf lebendiger zu gestalten.

- Perspektive – Untersicht, Aufsicht
- Einstellungsgrößen – von Totale bis Detail
- Kopiervorlage Storyboard
- Kopiervorlage Interviewfragen (BESSER/KESSER)

Medienarbeit mit heterogenen Gruppen



Medien als Bindeglied

Medien machen Spaß und sind aus unserer Lebenswelt nicht mehr wegzudenken. Kinder und Jugendliche bedienen die Geräte meist sicher und haben keine Hemmungen, etwas Neues auszuprobieren. Aus diesem Grund eignet sich der Einsatz von Medien besonders für die Arbeit mit heterogenen Gruppen – auch weil Kompetenzen aus dem Schulkontext wie zum Beispiel Lesen, Schreiben oder sportliche Fähigkeiten eher in den Hintergrund treten.

Mit Medien lassen sich beeindruckende Ergebnisse erzeugen. Die Teilnehmenden bekommen ein geschultes Auge für ein schönes Bild, erkennen unter anderem die Möglichkeiten von Bild- und Filmgestaltung und werden in die Lage versetzt, eigene Themen medial umzusetzen. Die vorliegenden Arbeitsmaterialien fördern Medienkompetenz auch im Sinne einer kritischen Auseinandersetzung mit Medien. Darüber hinaus dienen Medienprojekte der Entwicklung von sozialen Kompetenzen und bieten wichtige Selbstwirksamkeitserfahrungen. Oft wählen Jugendliche von sich aus Methoden, die alle mit einbeziehen. Kann etwa jemand nicht gut lesen, werden die Szenen auf einem Storyboard gemalt.



In Medienprojekten wachsen Kinder und Jugendliche oft über sich hinaus und erleben sich selbst als kompetent und mutig. Die Nutzung von Medien ermöglicht ein (größtenteils) selbstorganisiertes, aktives Lernen. Häufig ist jedes Gruppenmitglied (für einen bestimmten Zeitraum) sehr konzentriert bei der Sache und entwickelt Verantwortungsbewusstsein für das Ergebnis. Auch die Jugendlichen, die bei anderen Gruppenaktivitäten eher zurückhaltend oder unsicher agieren, können durch die Vielseitigkeit von Medienprojekten so gefördert werden, dass sie wertvolle Erfolgserlebnisse haben.

Aufgabenvielfalt und Prozessorientierung

Bei Medienprojekten fallen viele verschiedene Aufgaben an: Aufbau und Bedienung von Technik, Recherche von geeigneten Drehorten, die Erstellung von Untertiteln und Audio-Deskription sowie die Bearbeitung und Fertigstellung des Produkts.

In einer Gruppe sollten die Teilnehmenden die Möglichkeit erhalten, auf freiwilliger Basis alle Arbeitsschritte auszuprobieren. Zeigen sich klare (Des-)Interessen für einzelne Bereiche, können die Aufgaben entsprechend verteilt werden.

Besondere Talente oder Themen einzelner Gruppenmitglieder können spontan in die gemeinsame Arbeit eingebunden werden (zum Beispiel kann eine Teilnehmerin, die als Hobby Parcours macht, ihre Sprünge als Kommissarin im Comic einarbeiten oder das Thema „Erster Schnee im Jahr“ wird in der 5-Shot-Sequenz verarbeitet).



Durch die unterschiedlichen Aufgaben bei der Medienarbeit werden alle in den Prozess mit einbezogen, das Basteln von Requisiten ist ebenso wichtig wie die Bedienung der Kamera. Die Teilnehmenden stehen mit ihren individuellen Bedürfnissen und Herangehensweisen im Mittelpunkt. Dadurch erfahren sie Wertschätzung und erkennen, dass jede und jeder Einzelne für das Gelingen des Gesamtprojekts benötigt wird.

Info

Die Nutzung verschiedener Apps befähigt die Teilnehmenden dazu, gelernte Inhalte auch in ihr Privatleben zu übertragen und so zum Beispiel das Smartphone nicht nur zum Spielen zu benutzen.

Bei Medienprojekten gibt es an vielen Stellen kein klassisches Richtig oder Falsch. Den einzelnen Bedürfnissen der Teilnehmenden entsprechend sollte stets der Prozess im Vordergrund stehen. Ideen werden gemeinsam besprochen und Entscheidungen gemeinsam getroffen. Methoden zum Brainstorming können Kindern und Jugendlichen helfen, sich auf diese Freiheiten einzulassen und kreativ zu werden. An vielen Stellen stehen die Pädagogen bei der Medienarbeit eher helfend und unterstützend im Hintergrund, um die Teilnehmenden dazu zu befähigen, ihre eigenen Ideen möglichst selbstständig zu realisieren.

Besonderheiten der inklusiven Gruppenarbeit

Medienprojekte erfordern andere Kompetenzen von Kindern und Jugendlichen, als diese es im Kontext der außerschulischen Jugendarbeit gewohnt sind. Bei der Audioarbeit muss es möglichst still sein, beim Videodreh agieren mehrere Protagonistinnen und Protagonisten zusammen, bei Fotoprojekten müssen etwa der richtige Winkel, die passende Perspektive und die für die Bildaussage passende Einstellungsgröße gefunden werden.

Abläufe und Inhalte können in vielen Fällen individuell an die Bedarfe und Entwicklungen in der Gruppe angepasst werden. Dauert ein Arbeitsschritt länger als geplant, lässt sich ein anderer kürzen.

Zusätzlich arbeiten die Teilnehmenden bei der Realisierung von Medienprojekten meist gemeinsam in der Gruppe, sie müssen ebenso ihren eigenen Standpunkt vorstellen und vertreten wie in der Gruppe getroffene Entscheidungen akzeptieren.



Wenn sich die Gruppenmitglieder untereinander nicht kennen, sollte immer genug Zeit für Gespräche eingeplant werden. Entsteht in einer der Pausen etwa ein intensiver Austausch zwischen den Jugendlichen über ihren Alltag und besondere Interessen, sollte diesem Kennenlernen besonderer Raum gegeben werden. Auf diese Weise fördern inklusive Projekte ein gegenseitiges Verständnis und ein selbstverständliches Miteinander.

Während der Planungs- oder Produktionsphase konzentrieren sich die Jugendlichen oft mehr als gewohnt und benötigen deshalb großzügige Pausen. Diese sollten möglichst flexibel gewählt werden können und sich an den einzelnen Produktionsetappen des Projekts orientieren. Es ist sinnvoll, Aufgaben für diejenigen bereitzuhalten, die weniger lange Pausen benötigen und mit dem Projekt weitermachen wollen. Das kann das Erstellen einer weiteren „Making-of-Collage“ sein oder das Heraussuchen eines eigenen Hintergrundes für Greenscreen-Fotos.

Hinweis

Es ist wichtig, den Teilnehmenden zu vermitteln, dass niemand etwas machen muss, was er oder sie nicht möchte. Das gilt besonders für die Arbeit vor der Kamera. (vergleiche Kapitel „Rechtliches“, Seite 23)

Ergebnissicherung

In vielen Kreativprojekten nehmen die Teilnehmenden ein haptisches Produkt, das „Ergebnis der Arbeit“, mit nach Hause. Bei Medienprojekten obliegt die Ergebnissicherung meist dem pädagogischen Team. Je nach Produkt wird auf USB-Stick gespeichert, eine CD gebrannt oder das Ergebnis ausgedruckt.

Wichtig: Sichern Sie die Daten in regelmäßigen Abständen und planen Sie von vornherein eine wertschätzende Präsentation der Ergebnisse mit allen Teilnehmenden. Laden Sie wenn möglich Familienmitglieder, Freundinnen und Freunde dazu ein. (vergleiche im Folgenden das Kapitel „Die Präsentation des Medienprojekts, Seite 19)

Technik und Kosten

In der Regel müssen technische Geräte nur einmal angeschafft werden, Folgekosten wie zum Beispiel Farbausdrucke sind gering. Für neue Projektideen bedarf es meist lediglich der Anschaffung einer neuen App (gute Apps kosten durchschnittlich 3 Euro). Durch die Verbreitung von Smartphones kann auch mit den Geräten der Jugendlichen gearbeitet werden. (vergleiche Kapitel „Smartphones einbeziehen“, Seite 21) Die Bedienung eines Tablets ist ebenfalls schnell erklärt und leicht verständlich.

Einige Jugendliche nutzen ihr Tablet ohnehin bei allem, was sie täglich tun, weil ihnen einzelne Anwendungen barrierefreie Teilhabe am Alltagsleben ermöglichen. So ist beispielsweise ein Talker (Sprachausgabefunktion) auf dem Gerät installiert.

Ein Talker ist eine Kommunikationshilfe für Menschen, die sich nicht oder nur unzureichend lautsprachlich ausdrücken können. Über Lautsprach- oder Schriftsprachausgabe können Menschen mit Behinderung auf sich aufmerksam machen und mitsprechen.



Medieneinsatz zur Bearbeitung eines Themas



Aufgrund ihrer Attraktivität und der Vielzahl an Möglichkeiten sind Medien sowohl fächerübergreifend in der Schule als auch im außerschulischen Bereich ein gutes Werkzeug, Kindern und Jugendlichen auch komplexere Inhalte nahezubringen. Durch eigenes Gestalten und die Interaktion mit anderen beschäftigen sie sich intensiver mit einer Thematik, als wenn sie beispielsweise nur darüber lesen, reden oder einen Vortrag hören. Die Teilnehmenden von

Medienprojekten spüren eine besondere Eigenverantwortung, wenn sie wissen, dass die entstandenen Produkte zu einem späteren Zeitpunkt in der Klasse oder einer Gruppe im Jugendtreff präsentiert werden.

Beispiel

Das Thema „Eigene Finanzen“ kann für eine 8. Klasse mit den Methoden der Medienarbeit spannend werden, wenn die Klasse zum Beispiel die Aufgabe bekommt, das Thema als chaotische Comicstory darzustellen. Die Gruppe muss die Inhalte und Fakten zum gestellten Thema sorgfältig recherchieren: Wie viel Geld braucht man zum Leben? Was kosten eine Wohnung und Lebensmittel monatlich? Was bedeuten die Abkürzungen NK oder HK bei der Wohnungssuche? Wie lange bekomme ich Kindergeld? In der Gestaltung und Dramaturgie des Comics haben sie Gestaltungsfreiheit.

Weitere Themenbeispiele für kreative Umsetzung

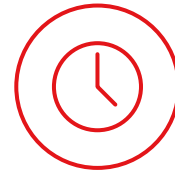
- „Eure Wünsche für unseren Außenbereich“
- „So sieht's in der OT aus – Bilder für unsere Homepage“
- „Der Dreck muss weg – zu viel Müll in unserem Viertel“
- „Experimente mit Licht“
- „Zukunft – Ich in 30 Jahren“
- „Wie schaue ich einen Film mit einer Hör- oder Sehbehinderung?“

Medien sinnvoll nutzen

Medien sollten nur dann zum Einsatz kommen, wenn es sinnvoll ist. So kann zum Beispiel das Thema „Australien“ mithilfe einer Greenscreen-Übung sorgfältig erarbeitet werden. Handyaufnahmen auf dem Schulhof eignen sich nicht für die Gestaltung einer Postkarte, die aus Australien kommen soll. Der Greenscreen bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten. Bilder für den Greenscreen sowie Textelemente der Postkarte müssen die Teilnehmenden im Netz recherchieren und glaubhaft aufbereiten.

Ein Thema muss nicht immer rein medial erarbeitet und umgesetzt werden. Ergänzend können Sport- / Bewegungsangebote sowie kreative Techniken (Malen, Zeichnen, Schreiben, Musizieren, Tanzen) zum Einsatz kommen.

Medienprojekt: Die Vorbereitung



Technik

Vor Beginn eines Medienprojekts sollten Sie sich als Projektleitung grundlegend mit der zur Auswahl stehenden Technik vertraut gemacht haben. Wollen Sie eine App benutzen, sollten Sie diese immer kurz testen, um sicherzugehen, dass sie so funktioniert wie erwartet.

Achten Sie darauf, dass alle technischen Geräte vor Beginn des Angebots vollständig geladen sind. Um Verwirrung und Ablenkung zu vermeiden, sollten Dateien und Inhalte, die mit dem aktuellen Medienprojekt nichts zu tun haben, von Speicherkarten, Tablets oder anderen Datenträgern gelöscht worden sein.



Wie eingangs im Kapitel „Medienarbeit mit heterogenen Gruppen“ (Seite 9) beschrieben, muss die Projektleitung über die unterschiedlichen Fähigkeiten und Bedürfnisse der teilnehmenden Jugendlichen informiert sein. Ein sehbehindertes Kind braucht mehr Unterstützung bei der Anwendung der Technik als eines mit einer Hörbehinderung. Bedenken Sie aber auch, dass beispielsweise bei einer Sprachbehinderung mithilfe einer entsprechenden

Software über ein Tablet kommuniziert werden kann. Hier ergeben sich spielerische Möglichkeiten, die von allen Kindern kreativ genutzt werden können.

Arbeitsmaterial

Bei Medienprojekten ist der sichtbare Teil der Materialien oft zunächst begrenzt. Meist liegen zu Beginn eines Angebots einige Tablets oder (Handy-)Kameras auf dem Gruppentisch. Die Gruppe kann (noch) nicht genau einschätzen, was produziert werden soll, worum es geht. Das sollte bei der Begrüßung und den einführenden Worten bedacht werden.

Manchmal ist es hilfreich, ein bereits fertiges Produkt als Beispiel mitzubringen. Oftmals aber schränkt dies die Kinder in ihrer Kreativität und Begeisterungsfähigkeit ein. Wählen wir etwa die Erstellung einer Collage: Hier ist ein fertiges Produkt wenig hilfreich. Es empfiehlt sich, die Methode im Vorfeld gemeinsam zu besprechen und zu sammeln, was die Teilnehmenden darüber wissen.

Hinweis

Es kann vorkommen, dass durch Updates eine gewünschte Funktion einer App nicht mehr vorhanden ist. Dies sollten Sie wissen, um gegebenenfalls umplanen zu können.

Räume

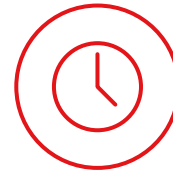
Da Medienarbeit oft konzentriert abläuft, ist ein eigener Raum für das Angebot meist unerlässlich. So stört bei einer Filmszene niemand im Hintergrund oder lenkt die Teilnehmenden während der technischen Nachbearbeitung ab. Im Optimalfall befindet sich der Raum innerhalb der Einrichtung, sodass spontan Requisiten oder Bastelmaterialien besorgt werden können.

Organisatorische Hinweise

Zu Ihrer eigenen Entlastung empfehlen wir wenn möglich eher mehr als weniger Personal – insbesondere bei der Arbeit mit heterogenen Gruppen. Ebenso hilfreich ist eine klare Rollenaufteilung: So kann eine Person primär für die Anwendung der Technik, eine weitere primär für die Erklärung der Aufgaben und eine dritte für besondere Assistenzbedarfe und zusätzliche Unterstützung da sein.

Soll den Teilnehmenden das fertige Produkt abschließend auf einem USB-Stick zur Verfügung gestellt werden, sollte darauf im Vorfeld sowohl bei der Ausschreibung als auch in Form einer schriftlichen Information an die Eltern hingewiesen werden. Rechtlich sind vor allem bei der Veröffentlichung von Produkten, in denen die Teilnehmenden zu sehen oder zu hören sind, einige Dinge im Vorfeld zu beachten. (vergleiche Hintergrundinfos – Rechtliches, Seite 23)

Medienprojekt: Die Durchführung



Planungsphase

Während der Planung der umzusetzenden Aufgabe sind die Gruppenmitglieder von Anfang an mit gefordert. Nachdem die Aufgabe grundsätzlich erklärt wurde, beginnt nun die inhaltliche Planung der Umsetzung. Für die Teilnehmenden ist es manchmal zunächst ungewohnt, eigenständig zu planen und Entscheidungen zu treffen. Hier brauchen sie Ermutigung. Regen Sie die Jugendlichen an, offene Fragen zu stellen. Dies kann der Gruppe helfen, sich eine Geschichte in Eigenregie zu erarbeiten.

- Hast du auf der Straße schon mal eine lustige Situation beobachtet?
- Soll in eurer Geschichte eine böse Person vorkommen?
- Was könnte diese getan haben? Wie wird sie gefasst?

Ein wichtiger Bestandteil der Projektplanung ist die Auswahl der Ideen. Hier muss das pädagogische Team einerseits auf die Vorschläge der Gruppe eingehen. Andererseits muss gleichzeitig schon sortiert und ausgewählt werden – je nach Umfang und Rahmen des entsprechenden Angebots.

Hinweis

Stellen Sie sicher, dass alle Beteiligten in den Planungsprozess mit einbezogen werden. Teilnehmende mit einer starken kognitiven Beeinträchtigung benötigen eine entsprechende Vereinfachung der Planungsinhalte oder etwa eine besondere Visualisierung. Fragen Sie, welche Rolle die Person bei der Umsetzung des Projekts einnehmen möchte, machen Sie sinnvolle Vorschläge, um Frustrationserlebnisse zu vermeiden.

Visuelle Fixierung

Halten Sie die in der Gruppe geplanten Inhalte und Arbeitsschritte immer auch visuell fest (Text oder Bilder). So finden Sie leicht heraus, ob wirklich alle die Geschichte verstanden haben. Die Visualisierung dient der Orientierung aller Teilnehmenden: Was haben wir schon geschafft? Was sind weitere Arbeitsschritte?

Produktionsphase

Während der Umsetzung bekommen die Kinder und Jugendlichen größtmöglichen eigenständigen Handlungsspielraum. In der Planungsphase sollte klar geworden sein, wer welche Rolle bei der Produktion hat. Die Betreuenden stehen eher begleitend und unterstützend zur Seite. Sie beraten bei Problemen, geben Tipps zur besseren Bildgestaltung (vielleicht die Nutzung einer anderen Perspektive) oder besorgen beispielsweise eine Requisite, die eine Gruppe benötigt.

Bedenken Sie bei der Umsetzungsphase die unterschiedlichen Aktivierungsgrade. Bei einem Filmdreh sind beispielsweise viele Beteiligte vor und hinter der Kamera im Einsatz. In der Postproduktion dagegen kann nur eine Person das Gerät bedienen. Achten Sie darauf, dass trotzdem immer mehrere bei der Entscheidungsfindung involviert sind. Ermutigen Sie eher introvertierte Jugendliche, sich entsprechend in den Prozess mit einzubringen.

Halten Sie zusätzliche Aufgaben bereit. Je nach Gruppenzusammensetzung kommt es zu unterschiedlichen Arbeitsgeschwindigkeiten.

Vorschläge für Überbrückungsaufgaben:

- Vorbereiten eines Stuhlkreises für die Abschlussrunde
- Making-of-Collage
- Gestaltung eines Fotocovers für eine DVD
- Aufräumarbeiten
- Vorbereitung der Gruppenpräsentation
- Im Falle von Filmaufnahmen: Basteln von „Kinokarten“, wenn eine Filmvorführung mit Eltern, Freundinnen und Freunden geplant ist.
- Assistenzaufgaben

Anders als im schulischen Kontext ist es im Freizeitbereich durchaus möglich, dass eine Gruppe schon Pause macht, während die andere noch arbeitet.

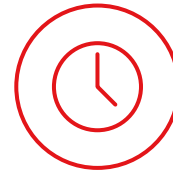
Beobachten Sie ein besonderes Interesse der Teilnehmenden für einzelne Teilbereiche einer Produktion, gehen Sie darauf ein – auch wenn sich der Gesamtablauf dadurch ändert. Weitere geplante Einheiten können gegebenenfalls gekürzt oder verschoben werden. Behalten Sie aber immer auch die Geschwindigkeit der einzelnen Gruppen im Bezug zur Gesamtzeit im Blick. Ist eine Gruppe deutlich langsamer, muss sie entsprechend unterstützt werden, um am Ende ein ähnliches Ergebnis präsentieren zu können.



Pausen

Planen Sie von vornherein Pausen ein – auch visualisiert für die Gruppe. Häufig ist aus Sicht der Jugendlichen keine Pause nötig; sie wollen lieber weiterarbeiten. Dies kann zum Ende einer Einheit jedoch zu Unzufriedenheit und Konzentrationsschwäche führen. Pausen dienen auch der Verdeutlichung einzelner Arbeitsschritte, setzen Anfangs- und Endpunkte. Achten Sie darauf, dass die Pausen wirklich frei von Projektaufgaben gestaltet werden.

Medienprojekt: Präsentation und Ergebnissicherung



Bei der Medienarbeit sind die Präsentation und die Würdigung des entstandenen eigenen Produkts der **wichtigste** Teil des Projekts für die Kinder und Jugendlichen. Anders als beispielsweise bei einem Sportangebot, wo keine Präsentation nötig ist und die körperliche Betätigung im Vordergrund steht, oder bei einem Kreativangebot, bei dem sie etwas Gebasteltes mit nach Hause nehmen können, „verschwindet“ ein Medienprodukt aus Sicht der Teilnehmenden in Tablet oder Kamera.

Dass das Ergebnis des Medienprojekts am Schluss nicht „konkret greifbar“ ist, kann zu Frustration führen. Würdigen Sie daher die Arbeitsergebnisse mit einer entsprechenden Präsentation.

Hinweis

Bei mehrtägigen Projekten (wie zum Beispiel bei der Gestaltung eines Comics) sollten Sie am Ende jedes Termins das vorhandene Material gemeinsam sichten und kurz besprechen, was die Gruppe alles schon geschafft hat.

Präsentation in der Gruppe

„Kleinere“ Ergebnisse, wie zum Beispiel eine Collage, werden direkt nach der Fertigstellung innerhalb der Gruppe gesichtet und besprochen. Sie als Projektleitung oder die Teilnehmenden können die entstandenen Produkte auf einem Gerät sammeln und über einen Beamer oder Fernseher allen Beteiligten präsentieren. Haben die Gruppen mit Tablets gearbeitet, können die Ergebnisse darauf geöffnet werden, die Teilnehmenden gehen dann von Tablet zu Tablet und betrachten die Werke der anderen. Eine kleine Evaluationsrunde dient dazu, die Produkte zu besprechen. Hier darf auch gefachsimpelt werden, wie ein bestimmter Effekt erzielt wurde oder wo eine Einstellung besonders gut gelungen ist. Fangen Sie abschließend auch ein Stimmungsbild ein: Was hat den Kindern und Jugendlichen Spaß gemacht? Was ist ihnen schwergefallen?

Präsentation mit Externen

Wurden verschiedene Medienprodukte über einen längeren Zeitraum angefertigt oder wurde ein längerer Film produziert, sollten Sie einen besonderen Präsentationsrahmen einplanen. Dies kann beispielsweise die Vorführung auf dem Sommerfest oder während eines Elternnachmittags sein. Ein Comic lässt sich einfach über einen Beamer präsentieren, alternativ kann zum Beispiel eine Comicgeschichte von den Macherinnen und Machern mit verteilten Rollen vorgelesen werden. Verleihen Sie einer Filmvorführung mit Popcorn und Getränken eine besondere Atmosphäre.

Lassen Sie die Jugendlichen, die am Medienprojekt beteiligt waren, kurz aus ihrer Sicht über die gemeinsame Zusammenarbeit berichten. Dabei hilft es, wenn ein Moderator oder eine Moderatorin entsprechende Fragen stellt:

- Warum hast du dich zu diesem Medienangebot angemeldet?
- Was hast du gelernt?
- Worauf achtest du jetzt, wenn du ein Foto/Video siehst, das jemand anderes produziert hat?
- Findest du, dass Medienarbeit anstrengend ist? – Warum?
- Ist euch etwas Lustiges passiert?
- Was war der schönste Moment bei euren Produktionsarbeiten?
- Was hat dir nicht gefallen?
- Worauf soll das Publikum beim Betrachten besonders achten?

Die Verleihung von (Teilnahme-)Urkunden vor Publikum oder die Überreichung des Produkts auf einem Datenträger rundet jedes Medienprojekt gebührend ab und macht die jungen Medienproduzentinnen und -produzenten zu Recht besonders stolz.

Möglichkeiten der Ergebnissicherung

- Ausdruck von Fotos / Comics in unterschiedlichen Größen in der Einrichtung oder in einer (Online-)Druckerei
- Mehrseitige Ergebnisse können geheftet oder gebunden werden
- Ein gemeinsamer Ausflug zum Ausdrucken in die Drogerie mit anschließendem Eisessen, bei dem alle Ergebnisse noch einmal gemeinsam betrachtet werden
- Digitale Ergebnissicherung: USB-Stick, DVD, Speicherkarte, Filehosting-Dienst

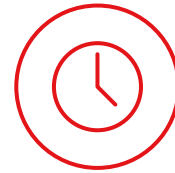
Eine DVD bietet zusätzlich die kreative Möglichkeit, individuelle Cover zu gestalten. Auf der anderen Seite ist dieses Medium schon fast veraltet: Viele Laptops haben heute schon kein DVD-Laufwerk mehr.

Bei der Arbeit mit Jugendlichen ist ein Angebot der Ergebnisse über einen Filehosting-Dienst sehr zielgruppengerecht. Über einen Link können sie sich die fertigen Medienprodukte direkt auf ihr Smartphone laden und ansehen.

Hinweis

Beim Zur-Verfügung-Stellen aller Produkte sollte immer auf die rechtliche Lage hingewiesen werden (keine Veröffentlichung ohne Einverständnis aller und gegebenenfalls deren Eltern; vergleiche Kapitel „Rechtliches“, Seite 23).

Smartphones einbeziehen



Nicht immer können Einrichtungen neue technische Anschaffungen für Medienprojekte tätigen. Trotzdem muss auf die Arbeit mit Medien nicht verzichtet werden. Fast alle Kinder und Jugendlichen haben eigene mobile Endgeräte. Mit einem Smartphone lassen sich beispielsweise qualitativ gute Fotos und Videos erstellen. Eine große Auswahl an Apps ermöglicht die kreative Bearbeitung und Fertigstellung des Produkts.

Bei der Arbeit mit Privatgeräten beachten Sie bitte folgende Hinweise:

Vorbereitung

Die Teilnehmenden sollten im Vorfeld darüber informiert werden, dass ein Medienprojekt geplant ist, bei dem sie die eigenen Geräte nutzen dürfen. Hier sollten Sie abfragen, ob sie generell damit einverstanden sind und ihre Geräte für die gemeinsame Arbeit zur Verfügung stellen würden.

Akku

Bitten Sie die Gruppenmitglieder, mit vollständig geladenen Smartphones in die Einrichtung zu kommen. Es ist ärgerlich, wenn ein fast fertiges Produkt nicht finalisiert werden kann, weil ein Akku leer ist. Halten Sie Ladegeräte mit unterschiedlichen Adaptern bereit. Momentan decken 3 verschiedene Adapter nahezu alle Smartphones ab (Lightning (Apple), Micro USB alt und das neue verdrehsichere Micro USB (Android)).

Apps

Werden bestimmte Apps für das Angebot benötigt, ist darauf zu achten, dass diese kostenlos sind. Im Optimalfall gibt es in der Einrichtung WLAN, damit die Apps nicht über das begrenzte mobile Datenvolumen heruntergeladen werden müssen. Alternativ dazu können Sie die Teilnehmenden aber auch bitten, die ausgewählten Apps im Vorfeld herunterzuladen. Darauf sollten Sie sich aber nicht immer verlassen.

Speicherkapazitäten

Medienarbeit ist oft mit größeren Datenmengen verbunden. Auf den Endgeräten sollte also genügend freier Speicher zur Verfügung stehen. Halten Sie zur Sicherheit einige leere Micro-SD-Speicherkarten bereit.

Hinweis

Eine Erweiterung des Speichers durch SD-Karten ist bei vielen Android-, aber nicht bei Apple-Geräten möglich.

Testen Sie im Vorfeld mit den Jugendlichen, ob das Smartphone so eingestellt ist, dass aufgenommene Daten wirklich auf der Karte (und nicht im internen Speicher) landen. Hierfür reicht eine kurze Testaufnahme. Nehmen Sie die Karte aus dem Aufnahmegerät und lesen Sie sie an einem PC oder in einem anderen Smartphone ein.

Datentransfer

Vor Beginn des Angebots sollte geklärt werden, wie die fertigen Produkte von den Geräten der Teilnehmenden an einem gemeinsamen Ort (zum Beispiel einem Computer) gespeichert werden können. Auch der Datentransfer sollte im Vorfeld getestet werden.

Hierfür gibt es verschiedene Möglichkeiten:

1. Die Teilnehmenden senden die fertigen Ergebnisse beispielsweise per WhatsApp oder Telegram an den Pädagogen, der dann sein Smartphone mit dem PC verbindet und alles speichert. Hierfür sollte, vor allem wenn es um Videoprodukte geht, WLAN vorhanden sein, um nicht das Datenvolumen der Jugendlichen zu nutzen.
2. Bluetooth-Übertragung bei Android-Geräten oder AirDrop-Übertragung bei Apple-Geräten (siehe Kapitel „Tablet – Bedienung und Tipps“, Seite 55)
3. Die Speicherkarten werden eingesammelt und über ein zentrales Kartenlesegerät oder ein SD-Steckfach am PC eingelesen.
4. Verbinden Sie die Smartphones über die jeweiligen Ladekabel mit einem zentralen PC, um die Dateien manuell zu kopieren. Hierfür sollten Sie auf jeden Fall ausreichend Zeit einplanen, da der Kopiervorgang etwas Zeit in Anspruch nehmen kann. Dieser Weg eignet sich besonders, wenn die Gruppen mit neuen, also leeren Speicherkarten gearbeitet haben.

Wurden die Produkte im internen Speicher der Jugendlichen gesichert, muss unter Umständen deren private Bildsammlung durchsucht werden, um die gewünschten Dateien zu finden. Dieser Einblick in die Privatsphäre kann für Teilnehmende sehr unangenehm sein. Lässt sich dieser Weg nicht vermeiden, achten Sie darauf, dass der PC nicht einsehbar und auf keinen Fall mit einem Beamer verbunden ist.

Datenschutz

Wenn sich Produkte, auf denen mehrere Teilnehmende zu sehen sind, auf einzelnen Geräten befinden, muss gezielt auf den Datenschutz und das Recht am eigenen Bild hingewiesen werden (siehe Kapitel „Rechtliches“, Seite 23). Möchten Sie sichergehen, dass keine Rechte verletzt werden, können Sie die Jugendlichen bitten, nach der Sicherung auf einem PC alle gemachten Aufnahmen zu löschen. Dieses sollte anschließend kontrolliert werden.

Hinweis

Bei WhatsApp wird Video- und Bildmaterial komprimiert, was zu Qualitätsverlust führt.

Rechtliches

Bilder, Musik, Datenschutz



Ein sehr wichtiger Aspekt bei der Medienarbeit ist die Beachtung verschiedener rechtlicher Gegebenheiten beziehungsweise die Sensibilisierung der Jugendlichen für das Thema Urheber- und Persönlichkeitsrechte.

Recht am eigenen Bild, an eigenen Foto- und Videoaufnahmen

Jeder Mensch hat das Recht am eigenen Bild und somit das Recht, zu entscheiden, ob etwas veröffentlicht werden darf oder nicht. Für die Veröffentlichung eines Medienprodukts sollten schriftliche Einverständniserklärungen der dargestellten Personen eingeholt werden. Wichtig ist hierbei, dass nicht nur die Erziehungs- oder Personensorgeberechtigten, sondern auch die Kinder oder Jugendlichen selbst einer Veröffentlichung zustimmen. Es kann vorkommen, dass die Einverständniserklärung der Eltern vorliegt, Kinder aber nicht aufgenommen oder gezeigt werden wollen. Achten Sie darauf, dass niemand zu einer Aufnahme oder einem Foto gezwungen wird. Bereits im Kindergartenalter können Kinder klar äußern, dass sie nicht auf einer Aufnahme zu sehen sein wollen. Respektieren Sie diese Haltung – auch um nachhaltig für das Thema Persönlichkeitsrechte zu sensibilisieren.

Audioaufnahmen

Für die Veröffentlichung von Audioaufnahmen (zum Beispiel einem Hörspiel oder einem Interview) gelten die gleichen Regeln und Gesetze wie für die Veröffentlichung von Tonaufnahmen. Es wird auch hier eine Einverständniserklärung benötigt.

Musiknutzung

Kinder und Jugendliche, die ein Video produziert haben, möchten dieses oft mit Musik unterlegen. Leider ist die Musik, die sie aus den Charts kennen, nie lizenzfrei. Die Kosten für die einfache Nutzung eines Songs können leicht in die Tausende gehen. Auch wenn die Gruppe den Song nachsingt, muss eine Genehmigung bei der GEMA eingeholt werden. Die Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte (GEMA) ist weltweit eine der größten Autorengesellschaften für Werke der Musik. Eine Alternative zu teuren Lizenzen bietet GEMA-freie Musik. Eine gute Auflistung von Seiten, auf denen diese zu finden ist, gibt es unter:

www.medienpaedagogik-praxis.de/kostenlose-medien/freie-musik/

Hinweis

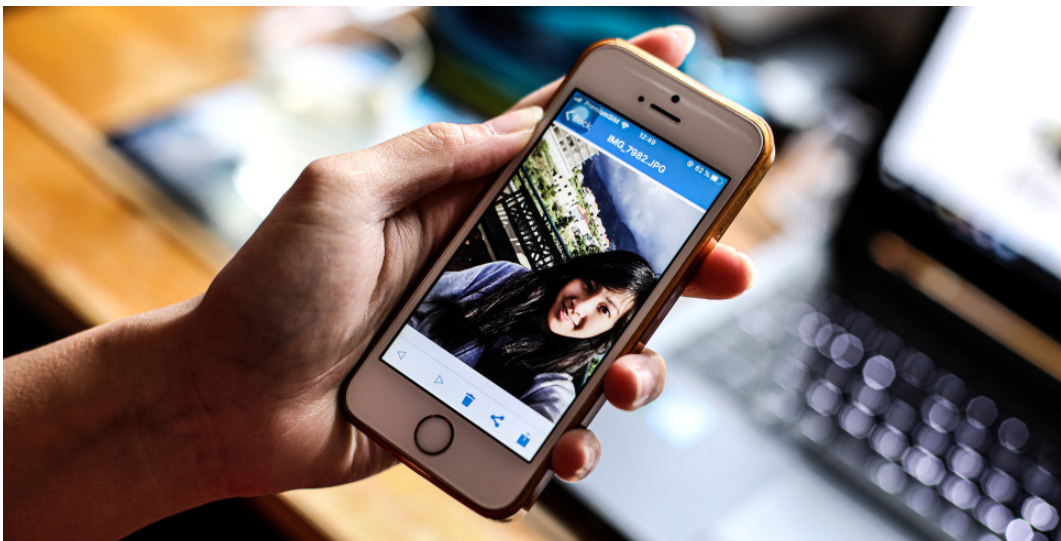
Auch bei der Nutzung von GEMA-freier Musik muss manchmal im Abspann die Band erwähnt werden, das Kleingedruckte ist hier unbedingt zu lesen.

Wird ein Produkt mit einer App erstellt (zum Beispiel iMovie), kann die in der App vorhandene Musik ohne Bedenken benutzt und auch veröffentlicht werden.

Musikalisch interessierte Teilnehmende können mit der App „Music Maker JAM“ (kostenlos für iOS und Android) auch auf ihren Smartphones Musik produzieren und diese im Film oder im Hörspiel einsetzen.

Datenschutz

Neben der Veröffentlichung von Produkten bei Ausstellungen, Sommerfesten oder im Internet gilt auch die Weiterleitung über Social Media als Veröffentlichung. Den Teilnehmenden muss bewusst gemacht werden, dass sie Bilder und Videos, auf denen andere Menschen zu sehen sind, ohne deren Genehmigung nicht über WhatsApp weiterleiten oder auf Facebook veröffentlichen dürfen. Die Person, die veröffentlicht, trägt die Verantwortung. Liegt eine Genehmigung der dargestellten Personen für die Verbreitung über soziale Medien vor, können die Gruppenteilnehmenden ihre Ergebnisse (auf die sie in der Regel sehr stolz sind) bedenkenlos über ihre favorisierten Kanäle teilen.



Barrierefreiheit in der Einrichtung



Wer ein inklusives Projekt anbietet, sollte sich im Vorfeld Gedanken über (bauliche) Bedarfe einzelner Teilnehmer und Teilnehmerinnen machen.

Diese Bedarfe können sein:

- eine rollstuhlgerechte Architektur
- Gebärden- oder Schriftdolmetscher
- Materialien in Leichter Sprache
- Materialien in Brailleschrift
- Induktionsschleifen
- Rückzugsräume
- generelle Assistenz

Sind nicht alle der oben genannten Maßnahmen zur Barrierefreiheit verfügbar, kann bei der Werbung für das Projekt darum gebeten werden, den individuellen Bedarf bei der Anmeldung zu nennen. Die Leitung kann sich so besser auf die Gruppe vorbereiten und Inhalte bedarfsgerecht anpassen (sind Teilnehmende im Rollstuhl dabei, werden zum Beispiel Laufspiele zum Kennenlernen durch Spiele im Sitzen ersetzt).

Wer noch keine Erfahrung mit einzelnen Beeinträchtigungen (zum Beispiel Jugendliche mit Glasknochen) hat, sollte sich nicht scheuen, Teilnehmende direkt anzusprechen und zu erfragen, worauf während des Projektzeitraums speziell zu achten ist.

Werden neben den projektdurchführenden Pädagogen weitere Betreuerinnen oder Betreuer für einzelne Teilnehmende benötigt, können Vereine vor Ort (wie zum Beispiel die Lebenshilfe) angesprochen werden. Oft sind Kooperationen möglich, bei denen Mitarbeitende der Lebenshilfe das Projekt durch Fachkräfte unterstützen.

Hinweis

Weitere Informationen rund um die Themen Barrierefreiheit, Vielfalt und Inklusion finden Sie unter:

www.aktion-mensch.de/tipps-barrierefreie-videos

www.aktion-mensch.de/barrierefreier-videoplayer

www.aktion-mensch.de/bildungsservice

www.inklusion.de

Fotoprojekte

Medienauswahl



Tablet

Tablets bieten viele Möglichkeiten für Medienprojekte und sind daher für Video- oder Audioprojekte gut geeignet. Die Bedienung eines Tablets ist intuitiv und meist auf das Wesentliche beschränkt. Die Gruppenteilnehmenden können über das große Display die fertigen Bilder direkt ansehen und kontrollieren. Fehlerhafte Aufnahmen lassen sich auf diese Weise problemlos wiederholen. Die gemeinsame Arbeit am Tablet ist in Kleingruppen gut möglich.

Es gibt viele spannende Apps, die die Möglichkeiten der Fotografie kreativ erweitern. Wer mit dem Tablet fotografiert, kann die entstandenen Bilder direkt auf dem Gerät mit unterschiedlichen Programmen bearbeiten und von dort auch drucken.

Smartphone

Das Smartphone hat – gegenüber dem Tablet – den Nachteil, dass das Display deutlich kleiner ist. Als Anschaffung für ein Medienprojekt ist es deshalb eher nicht zu empfehlen. Wenn die Geräte der Teilnehmenden genutzt werden, bietet das die Möglichkeit, dass alle ihre Fotos direkt mit nach Hause nehmen können.

Digitalkameras

Kleine Digitalkameras sind für die Fotoarbeit gut geeignet. Sie sind für etwa 70 Euro zu erwerben und etwas robuster als Spiegelreflexkameras. Über das Display können die Aufnahmen kontrolliert werden. Die Speicherkarten von Digitalkameras werden in der Drogerie am Automaten erkannt, sodass Ausdrücke problemlos möglich sind.

Zur Bearbeitung von Fotos werden allerdings noch ein PC und die entsprechende Software benötigt. Das sollte bei der Planung von Fotoprojekten bedacht werden.

Spiegelreflexkamera

Wer an gute Fotos denkt, ist oft der Meinung, dass hierfür eine Spiegelreflexkamera nötig ist. Das ist beim Einstieg in die inklusive Medienarbeit jedoch nicht der Fall und – bis auf wenige Ausnahmen – auch nicht zu empfehlen. Eine Spiegelreflexkamera ist nicht nur sehr teuer, sondern auch schwer, empfindlich und nicht leicht zu bedienen.

Hinweis

Ein Tablet sollte nie ohne Schutzhülle benutzt werden. Eine Hülle sollte fest sitzen und aus robustem Schaumstoff oder dicken Gummi bestehen.

Tablets können gut mit Tastern bedient werden. Dies hilft etwa Teilnehmenden mit motorischen Beeinträchtigungen, eigene Fotos zu machen.

Tipp

Achten Sie beim Kauf einer Digitalkamera darauf, ob die Blende manuell eingestellt werden kann. Dies ist unter anderem für ein späteres Lichtmalerei-Projekt relevant.

Porträtfotografie aus 2 Perspektiven



Dieses Angebot eignet sich besonders gut als mediale Kennenlernaktion. Die Übung antwortet sowohl auf die Frage „Wie sehe ich mich selbst?“ als auch auf die Frage „Wie sieht mich mein Gegenüber?“. Alle Teilnehmenden sind vor und hinter der Kamera aktiv.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert etwa eine halbe Stunde und ist für Kinder und Jugendliche ab 6 Jahren geeignet. Auch Ältere haben Spaß an den Aufnahmen, sind aber mit ihren Fotos in der Regel kritischer, eventuell benötigen sie mehr Zeit.

Material

- Fotokamera oder Smartphone der Teilnehmenden
- Wenn möglich: PC, Beamer oder Fernseher, um die gemachten Bilder anzusehen

Ablauf

Fragen Sie zu Beginn, ob die Jugendlichen wissen, was ein Porträtfoto ist und was man darauf normalerweise sieht. Danach folgt die Vorstellung der Übung „Gemeinsam anders“: Es sollen ganz besondere Porträtfotos entstehen, die beim Betrachten die abgebildete Person aus 2 Perspektiven vorstellen und etwas über ihre Hobbys verraten.



Die Teilnehmenden bilden 2er-Gruppen und erzählen sich gegenseitig von ihren Hobbys und Vorlieben. Anschließend überlegt jede Person für sich, wie sie gerne auf einem kreativen Porträt aussehen möchte (welche Einstellung, wie soll der Hintergrund aussehen? Welche Requisiten möchte ich verwenden? Aus welchem Winkel soll fotografiert werden?). Dann überlegt sie, wie sie die andere Person (durch Einbeziehen des besprochenen Hobbys) darstellen

würde. Nachdem die Teilnehmenden eventuell nötige Requisiten (zum Beispiel Fußball, Kochtopf ...) besorgt haben, wird Person A einmal so fotografiert, wie sie es möchte, und einmal so, wie Person B sich das Porträt vorstellt. Die beiden dürfen sich während der Arbeit nicht in die Anweisungen des oder der anderen einmischen. Am Ende analysieren die Paare ihre Aufnahmen, überschüssige Aufnahmen werden gelöscht.

Von jeder Person sind am Ende der Einheit 2 verschiedene Fotos vorhanden. Alle Teilnehmenden kommen wieder zusammen, präsentieren die Fotos und tauschen sich mit den anderen Paaren darüber aus.

Falls die Teilnehmenden regelmäßig in die Einrichtung kommen und sie damit einverstanden sind, können die Fotos im Flur als Vorstellung des Medienteams aufgehängt werden. Durch die jeweils 2 Fotos wirken die Bilder abwechslungsreich und spannend.

Hinweise

Es kann vorkommen, dass Teilnehmende nicht frontal abgelichtet werden möchten. Beispielsweise Menschen mit einer Autismusspektrumsstörung möchten zwar mitmachen, aber nur von hinten fotografiert werden. Akzeptieren Sie dieses Bedürfnis. Unterstützen Sie die Gruppe dabei, das Hobby der Person auch aus dieser Perspektive deutlich darzustellen.

Weiterführende Ideen

Diese Übung ist erweiterbar, indem die Teilnehmenden nicht nur von ihren Hobbys, sondern auch über ihre Eigenschaften berichten. Sie stellen dann zusätzlich Situationen nach, in denen diese Eigenschaften sichtbar werden.

Collagen

Foto und Bildbearbeitung



Diese Einheit kann gut als Einstieg in die Fotoarbeit genutzt werden und ist thematisch vielfältig gestaltbar.

Die Collagenapp „PhotoGrid“ ist kostenlos, sodass die Jugendlichen ihre mobilen Endgeräte nutzen können.

Wer nicht die Möglichkeit hat, mit dem Tablet oder Smartphone zu arbeiten, erreicht mit Fotokameras und einem PC mit dem Programm „Fotor“ ein ähnliches Ergebnis.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot kann flexibel angepasst werden und dauert etwa 1 bis 2 Stunden. Durch das offene Thema ist dieses Angebot für Zielgruppen von 5 bis 18 Jahren geeignet.

Material

- Themenkarten oder Oberthema
- Tablets oder Smartphone
- App „PhotoGrid“ (kostenlos)

Alternativ: Fotokameras und das kostenlose Programm „Fotor“ auf dem PC/Mac

Ablauf

In der Gruppe wird überlegt, worauf man beim Fotografieren achten sollte, damit ein gutes Bild entsteht. Hierbei können die Bereiche Hintergrund, Schärfe, Bildaufteilung und Gegenlicht angesprochen werden.

Anschließend werden die Teilnehmenden in Gruppen von maximal 3 aufgeteilt und mit einem Tablet/Smartphone oder einer Fotokamera ausgestattet. Sie erhalten eine Liste der zu fotografierenden Inhalte (Themenkarten) oder ein Oberthema und die Aufgabe, dazu 6 Fotos zu erstellen. Können die Teilnehmenden nicht lesen, werden die Aufgaben beziehungsweise das Oberthema skizziert.

Achten Sie darauf, dass fehlerhafte Fotos direkt gelöscht werden. So lernen die Jugendlichen, ein Motiv bewusst zu gestalten und dann erst zu fotografieren. Eine weitere technische Erklärung ist in der Regel nicht nötig.



FotoGrid

Hinweis

Als Übung kann jede/-r ein Foto machen, bei dem bewusst eine Sache falsch gemacht wurde, die anderen müssen dann den Fehler finden und das Foto besser machen.

Während die Gruppen die entsprechenden Fotos erstellen, gehen die Pädagogen von Gruppe zu Gruppe und bieten ihre Hilfe an, wenn nötig.

Sind einzelne Gruppen bereits früher als andere mit dem Fotografieren fertig, können sie ermutigt werden, ihre Bilder auf Fehler hin zu überprüfen und eventuell neu zu machen.

Sind alle mit dem Fotografieren fertig, kann je nach Bedarf eine kleine Pause gemacht oder direkt mit der Bearbeitung begonnen werden. (Anleitung PhotoGrid, Seite 56) Hierbei erstellen die Teilnehmenden nacheinander ihre Collagen an den Tablets. Sind mehr als 3 Personen in einer Gruppe, sollte es ein Alternativangebot für diejenigen geben, die gerade nicht am Tablet arbeiten können (Pause, Bewegung, Basteln oder Ähnliches).

Achten Sie darauf, dass die Teilnehmenden sich mit allen Funktionen der App vertraut machen, um die Möglichkeiten (Schriftarten, Effekte, Sticker) kreativ nutzen zu können. Manchmal ist es wichtig zu betonen, dass es nicht um Schnelligkeit, sondern um die Produktion einer schönen, kreativen Collage geht.

Wenn alle Collagen gespeichert sind, öffnen die Teilnehmenden die Collagen in der Fotogalerie, legen die Tablets auf den Tisch und gehen herum, um die Collagen der anderen zu betrachten. Anschließend können sie sich über einzelne Effekte austauschen, die Werke der anderen loben oder Einzelheiten hinterfragen.

Alternativ können die Collagen auch alle an ein Tablet geschickt und gemeinsam auf einem Fernseher oder Beamer betrachtet und besprochen werden.

Wenn möglich, werden die Collagen anschließend während einer Pause ausgedruckt oder auf USB-Sticks der Jugendlichen gespeichert.

Hinweise

Sind Personen mit Autismusspektrum in der Gruppe, ist es möglich, dass diese nicht frontal in eine Kamera schauen oder nicht direkt abgelichtet werden möchten. Darauf sollten Sie bei der Aufgabenstellung eingehen und gegebenenfalls eine Alternative bereithalten. Sind die Gruppen erst mal mit der App bekannt, kann PhotoGrid regelmäßig zum Einsatz kommen, wenn zum Beispiel Ausflüge dokumentiert oder weitere Themen behandelt werden. Die App eignet sich auch, um etwa für die Eltern eine Collage mit Fotos von sich zu machen und diese zu verschenken.

Greenscreen

Urlaubspostkarten



Bei dieser Einheit lernen die Gruppen, wie in professionellen Filmen oder Nachrichtensstudios mit einem Greenscreen gearbeitet wird. Darüber hinaus kann die Übung beispielsweise sehr gut zur Auseinandersetzung mit einem Land genutzt werden.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert etwa eine Stunde. Durch die faszinierenden Effekte des Greenscreens ist dieses Angebot für Zielgruppen von 5 bis 14 Jahren geeignet.

Material

- Greenscreen (grünes Tuch) mit Befestigungsmöglichkeit
- Tablet oder Smartphone mit einer dem Betriebssystem entsprechenden Greenscreen-App (zum Beispiel „Greenscreen“ von Do Ink (Anleitung, Seite 57) für iOS oder Chromavid für Android)
- Hintergrundfotos (gespeichert auf dem Tablet)
- Wenn möglich: Monitor und Adapterkabel, um die Bilder live zu betrachten
- Weiteres grünes Tuch, um im Bild zu verschwinden
- WLAN-Zugang auf dem Tablet, um selbst Hintergrundbilder herunterzuladen
- Möglichkeit, die Bilder direkt auszudrucken

Alternativ: Fotokamera und Greenscreen-Software auf dem PC / Mac

Ablauf

Im Optimalfall hängt der Greenscreen bereits im Raum. Klären Sie innerhalb der Gruppe, ob jemand vielleicht schon weiß, was das grüne Tuch zu bedeuten hat. Manchen Kindern wird der Greenscreen aus Making-off-Videos ihrer Lieblingsfilme bekannt sein. Anschließend werden die Kinder ermutigt, den Greenscreen auszuprobieren. Sie stellen sich davor und die Pädagogin tauscht das Grün gegen ein anderes Hintergrundbild aus. Mithilfe des Extratuchs können die Kinder nur ihre Köpfe im Bild erscheinen lassen oder ganz verschwinden. Die Gruppe sollte hier ausreichend Zeit zum Ausprobieren und Experimentieren haben. Grüne Gegenstände aus den Räumlichkeiten können auch vor dem Greenscreen ausprobiert werden.

Sind die Teilnehmenden mit der App vertraut, können sie die Hintergründe eigenständig austauschen, die Person im Bild verschieben und sie größer oder kleiner machen.

Hinweis

Die Arbeit mit dem Greenscreen ist auch für Ältere noch spannend, allerdings sollte dann eine Alternative zum Postkartenschreiben gefunden werden.

Danach erhalten die Jugendlichen die Aufgabe, sich zu überlegen, wohin sie schon immer einmal reisen wollten (Italien, Amerika, Weltraum ...). Wenn möglich, suchen sie dann im Internet nach kostenfrei nutzbaren Bildern und speichern sie ab, um sie später als eigenen Hintergrund einsetzen zu können. Achten Sie bei der Auswahl der Hintergrundbilder darauf, dass diese eine ausreichende Auflösung haben und zur freien Nutzung gekennzeichnet sind.

Alternativ kann die Gruppenleitung Hintergrundbilder vorbereiten und mitbringen. Auch ist es möglich, Hintergründe malen und abfotografieren zu lassen.

Während der Fotoaufnahmen (Anleitung App „Greenscreen“, Seite 57) haben die Kinder und Jugendlichen, die jeweils nicht direkt vor oder hinter der Kamera sind, Zeit für eine Pause.

Wenn die Teilnehmenden alle Fotos bearbeitet haben, werden diese direkt ausgedruckt. Falls das nicht möglich ist, kann man gemeinsam zu einer Drogerie spazieren und die Bilder dort drucken oder der Pädagoge bringt die Bilder zum nächsten Treffen ausgedruckt mit.

Abschließend erhalten alle ihr eigenes Urlaubsfoto als Postkarte. Auf der Rückseite kann ein Urlaubsgruß aus dem betreffenden Land verfasst oder etwas gemalt werden. Hier ist es sinnvoll, die Rückseiten der Fotos mit weißem Papier zu bekleben, damit man darauf besser schreiben kann.

Für die Präsentation bietet sich an, eine lange Schnur mit allen Karten und Grüßen im Gruppenraum aufzuhängen.

Idee

Lassen Sie die Kinder rätseln, warum der Greenscreen ausgerechnet grün ist. Die Antwort: Weil Grün am wenigsten im menschlichen Körper vorhanden ist. Diese These können die Teilnehmenden auch überprüfen. Wenn die „Sensitivity“ am Farbrad der App etwas hochgedreht wird, lassen sich über die Farbpalette auch andere Farben aus dem Bild filtern. Hiermit sollten die Kinder eine Weile experimentieren können.

Szenische Fotografie



In diesem Projekt beschäftigen sich die Teilnehmenden mit den Grundlagen der szenischen Darstellung und der sich daraus ergebenden Wirkung.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert etwa eine Stunde. Die Teilnehmenden sollten die Fähigkeit haben, eine Situation auf ein aussagekräftiges Bild herunterzubrechen. Aus diesem Grund ist dieses Projekt gut für Jugendliche geeignet. Das Medienprojekt „Szenische Fotografie“ kann durchaus mit größeren Gruppen (bis circa 20 Teilnehmende) durchgeführt werden, da mit den Smartphones der Einzelnen gearbeitet werden kann.

Material

- Fotokamera oder Smartphone der Teilnehmenden
- Wenn möglich: PC, Beamer oder Fernseher, um die gemachten Bilder anzusehen
- Wenn möglich: Drucker, um die Fotos direkt auszudrucken

Ablauf

Fragen Sie die Gruppe, ob jemandem schon einmal etwas Lustiges oder Interessantes passiert ist, was man, wenn es fotografiert worden wäre, mit einem Blick auf das Bild sofort verstehen würde. Beschreiben Sie eigene Beispiele für den Fall, dass den Teilnehmenden nichts einfällt. Die Jugendlichen sollen dann dazu eine Geschichte erzählen (Beispiele: Jemand steht auf einem Supermarktparkplatz und ein Eierkarton liegt nebst Eiern kaputt auf dem Boden; einer Frau weht der Schirm weg; eine Person beobachtet eine andere).

Anschließend wird die Gruppe in Kleingruppen (4 – 6 Personen) aufgeteilt. Jede Kleingruppe erhält den Arbeitsauftrag, sich eine Situation zu überlegen, die sie (ohne schriftliche Erklärung, wie zum Beispiel eine Bildüberschrift) verständlich mit nur einem Foto darstellen kann. Sensibilisieren Sie die Gruppenmitglieder bei ihrer Vorbereitung des Fotos dafür, auf den Hintergrund zu achten, störende Objekte aus dem Bild zu entfernen oder etwa hilfreiche Requisiten aus der Einrichtung zu nutzen. Die Teams teilen nach der Planung untereinander auf, wer von ihnen das Foto macht und wer welche Rolle darstellt. Es sollte darauf geachtet werden, dass immer mindestens 3 Personen vor der Kamera sind, um den szenischen Effekt zu verstärken. Hierbei können einzelne Personen auch Unbeteiligte darstellen, die die Situation bemerken. An deren Haltung sollte deutlich werden, was diese im Bezug auf die Situation fühlen (belustigt, erschrocken, begeistert, verängstigt).

Wenn die Gruppe mehrere Fotos gemacht hat, muss nachfolgend das beste Bild ausgewählt werden. Wurden die Hinweise des Pädagogen beachtet? Ist das nicht der Fall oder ist an der Haltung von Einzelnen etwas zu verbessern, kann die Gruppe das Foto erneut anfertigen.

Fällt es jemandem schwer, eine bestimmte Emotion darzustellen, kann mit Vergleichen gearbeitet werden: „Stell dir vor, jemand hat sich vor dir auf der Straße erbrochen. Wie guckst du dann?“

Sind alle Fotos gemacht, werden diese auf einem PC gesichert und gemeinsam betrachtet. Schöner ist es, die Ergebnisse auszudrucken, während die Gruppe eine kurze Pause bekommt. Die Fotos der szenischen Fotografie wirken besonders gut, wenn sie ein etwas größeres Format als normale Bilder haben.

Tipps

- Diesem Projekt können zum Beispiel auch theaterpädagogische Übungen vorausgehen, um die Teilnehmenden in Gestik und Mimik zu schulen.
- Falls die Jugendlichen zu Beginn Schwierigkeiten haben, sich eigene Szenen zu überlegen, lässt sich das Projekt erweitern, indem man verschiedene bekannte Personen des öffentlichen Lebens mit einbezieht. Notieren Sie die bekannten Namen (der Papst, Jogi Löw, Bushido, Angela Merkel) auf Zetteln und lassen Sie jede Gruppe 3 Zettel ziehen. Die Gruppe muss dann die genannten Personen in einem szenischen Foto darstellen und eine Szene dazu erfinden.

Actionshots

Momentaufnahmen



Bei dieser Aufgabe können innerhalb kurzer Zeit sehr spannende Schnappschüsse entstehen. Die Projektteilnehmenden befassen sich mit der Wirkung und Nutzung unterschiedlicher Perspektiven.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert etwa eine Stunde und ist für Kinder ab circa 5 Jahren und Jugendliche geeignet. Auch Ältere haben Spaß an den Aufnahmen.

Material

- Fotokamera oder Smartphone der Teilnehmenden
- Handout „Perspektive“
- Wenn möglich: PC, Beamer oder Fernseher, um die gemachten Bilder anzusehen
- Wenn möglich: Drucker, um die Fotos direkt auszudrucken
- Falls vorhanden: Selfie-Stick

Ablauf

Zu Beginn erkundigt sich der Pädagoge, ob jemandem schon einmal ein Schnappschuss von etwas gelungen ist, das sich schnell bewegt. Die Kinder und Jugendlichen können berichten oder auch ermutigt werden, Bilder auf ihren Smartphones zu zeigen. Anschließend überlegt die Gruppe gemeinsam, welche schnellen Vorgänge es gibt, bei denen man beim Fotografieren genau den richtigen Moment erwischen muss (Ball fangen, ein Sprung, der Schuss eines Fußballes, bestimmte Bewegung bei einer Hip-Hop-Aufführung). Weisen Sie darauf hin, dass man beim Anfertigen von Actionshots neben dem Auslösen im richtigen Moment besonders auf die entsprechende Perspektive und den Hintergrund achten muss.

Mit der Kopiervorlage „Perspektive“ (Seite 71) können die Teilnehmenden einige Beispielfotos anfertigen und unterschiedliche Perspektiven bei einem gleichbleibenden Motiv (zum Beispiel: Eine Person sitzt auf einem Stuhl) vergleichen. Können die Teilnehmenden nicht lesen, ist es möglich, die Perspektiven nur zu fotografieren, sie gemeinsam am Beamer zu vergleichen und die Wirkung der Fotos zu besprechen. Sie werden bemerken, dass Personen, die von unten, also aus der Froschperspektive fotografiert wurden, stärker und cooler wirken als Personen, die in der Vogelperspektive fotografiert wurden.

Hinweis

Sie können hier darauf aufmerksam machen, dass Musikerinnen und Musiker zum Beispiel im Hip-Hop häufig aus der Froschperspektive fotografiert werden, um cooler zu wirken. Die Jugendlichen können hierzu im Internet Fotos ihrer Topstars recherchieren und die Perspektiven der Bilder vergleichen.

Die Teilnehmenden werden in 2er- bis 4ergruppen geteilt. In den Gruppen sollen sie sich einen schnellen Vorgang (wie zum Beispiel der Sprung von einer Mauer, Wasser ausspucken, einen Ball fangen) überlegen. Anschließend fotografieren sie das Szenario. Falls vorhanden, kann hier auch der Selfie-Stick zum Einsatz kommen, um noch ungewöhnlichere Perspektiven zu erreichen. Sie lernen, dass sie je nach Kameratyp kurz vor dem eigentlichen Moment abdrücken müssen, damit das Motiv wie gewünscht eingefangen werden kann.

Um besonders tolle Sprungfotos zu erstellen, ist es lohnend, sich in eine starke Froschperspektive zu begeben oder sich ganz auf den Boden zu legen und das Foto von dort aus zu machen.

Wenn sich die Teilnehmenden mit den Tricks der Momentaufnahme vertraut gemacht haben, werden sehr imposante Actionbilder entstehen. Planen Sie ausreichend Zeit ein, damit die besten Fotos in der Gruppe immer wieder gezeigt werden können. Wichtig ist auch, beispielsweise nicht nur die springende Person für ein gelungenes Foto zu loben, sondern hervorzuheben, dass sehr gut fotografiert wurde.

Am Ende der Einheit können alle Bilder gemeinsam betrachtet und – wenn möglich – ausgedruckt werden.

Hinweise

- Bei dieser Übung sollte es hell sein, da Digitalkameras bei Dunkelheit oft Schwierigkeiten haben, das Bild korrekt zu beleuchten und dementsprechend schnell auszulösen.
- Sind Teilnehmende im Rollstuhl oder mit Gehbeeinträchtigungen in der Gruppe, wird bei der Auswahl der Actionshots darauf geachtet, dass auch Alternativen, bei denen man nicht springen muss, möglich sind. Zum Beispiel können sie im Sommer eine Wasserbombe werfen und eine Person damit nass machen.

Weiterführende Ideen

Bei manchen mobilen Endgeräten lassen sich Videoaufnahmen in Slow Motion aufnehmen. Hier kann mit der Kamera ein Sprung gefilmt und anschließend die beste Stelle des Videos als Screenshot exportiert werden.

Wenn es in der Einrichtung ein Trampolin gibt, kann dieses für die Actionshots gut zum Einsatz kommen. Hier sollte jedoch auf die Sicherheit aller Beteiligten geachtet werden. Machen Sie deutlich, dass die Person, die fotografiert, nicht mit auf das Trampolin geht.

Diese Einheit kann auch als Rallye durch den Stadtteil durchgeführt werden. So kann jede teilnehmende Person vor einem anderen Hintergrund „ihren“ Actionshot machen. Im Nachhinein lässt sich der Weg anhand der Fotos rekonstruieren. Es ist auch denkbar, dass die Fotos am Ende der Rallye direkt in der Drogerie ausgedruckt werden. Hierfür werden dann die entsprechenden Kabel („USB“ auf „Ladeanschluss des jeweiligen Smartphones“) benötigt.



Videoprojekte

Medienauswahl



Tablet

Tablets können in HD-Qualität aufnehmen und machen bei geeigneten Lichtverhältnissen gute Videoaufnahmen. Bei der Arbeit mit dem Tablet können Sie die entstandenen Aufnahmen direkt in verschiedene Apps (Schneideprogramm, Effektprogramm) laden, um damit weiterzuarbeiten. Im Normalfall treten keine Kompatibilitätsprobleme auf. Durch das verhältnismäßig große Display können Aufnahmen während der Dreharbeiten immer wieder von der Gruppe gemeinsam kontrolliert werden. Direktes Feedback ist möglich, besonders gelungene Aufnahmen können mehrfach angeschaut werden und motivieren, weiterzumachen.

Tablets lassen sich auch mit einem Talker (Sprachcomputer) oder einzelnen großen Buttons (separat erhältlich) steuern, sodass wirklich alle an den Filmaufnahmen beteiligt sein können.

Videokamera / SD-Camcorder

Ist in der Einrichtung eine Videokamera vorhanden, kann diese für die Produktion von Filmen zum Einsatz kommen. Je nach Fähigkeit der Teilnehmenden besteht die Wahl zwischen Automatik- oder manuellem Modus. Zur Bearbeitung der Aufnahmen werden im Anschluss noch ein Computer und die entsprechende Software benötigt.

Manche Videokameras bieten sogar rudimentäre Schnittfunktionen. Wenn die Teilnehmenden damit experimentieren, sollten sie das gefilmte Material jedoch erst auf einem Computer sichern.

Im Lieferumfang einer Videokamera ist meist ein Kabel inbegriffen, mit dem das Gerät direkt an Fernseher oder Beamer angeschlossen werden kann.

Smartphone

Videos können die Jugendlichen auch mit ihrem eigenen Smartphone aufnehmen. Hier ist es wichtig, darauf zu achten, dass für die Aufnahmen genügend Speicherplatz vorhanden ist. Je nach Format (MP4, MOV), in dem das Smartphone die Videos speichert, müssen diese vor der weiteren Bearbeitung oder für die Bereitstellung auf USB-Stick/DVD konvertiert werden. Testen Sie im Vorfeld unbedingt, ob die Dateiformate übertragen und problemlos weiterverwendet werden können. Eine Bearbeitung von Videosequenzen mit einer Schneideapp auf dem Smartphone ist aufgrund des kleinen Displays etwas mühsam, aber möglich.

Hinweis

Bei Videoarbeiten sollte immer auch ein Stativ zur Verfügung stehen. Günstige Stativ sind ab 25 Euro erhältlich. Für Tablets gibt es spezielle Halterungen, um sie auf einem Stativ zu befestigen.

Digitalkameras

Kleine Digitalkameras können in der Regel qualitativ ausreichende Videos aufnehmen. Wie bei der Nutzung von Smartphones sollte hier im Vorfeld getestet werden, in welchem Format sie aufnehmen und ob die Dateien weiterverwendet werden können.

Spiegelreflexkamera

Es ist möglich, Videos auch mit einer Spiegelreflexkamera aufzuzeichnen. Das ist jedoch von der Bedienung her sehr kompliziert und in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen nicht zu empfehlen.

Hinweis

Alle Aufzeichnungsgeräte sollten vor Beginn der Dreharbeiten vollständig aufgeladen beziehungsweise mit reichlich geladenen Batterien ausgestattet sein. Halten Sie bei der Arbeit Ladegeräte und Ersatzbatterien bereit.

Stellen Sie sicher, dass genügend Speicherkarten vorhanden sind oder auf den Endgeräten, mit denen gearbeitet wird, ausreichend Speicherkapazität zur Verfügung steht. HD-Aufnahmen benötigen viel Platz; lässt jemand aus Versehen 15 Minuten die Kamera laufen, ist schnell ein Gigabyte des Speicherplatzes verbraucht.

5-Schuss-Sequenz

Filmübung



Die 5-Schuss-Sequenz ist eine einfache Filmeinheit mit großer Wirkung. Sie sensibilisiert für die Anwendung verschiedener Einstellungen und Perspektiven. Sie kann separat stehen oder als einführende Übung vor einem größeren Videodreh genutzt werden.

Material

Videokamera/Tablet (möglichst mit Stativ)

Storyboard-Vordrucke (optional, je nach Gruppe)

Fernseher oder Beamer zum Sichten (optional), sonst kann die Betrachtung fertiger Aufnahmen auch über Kameradisplay oder Tablet erfolgen

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert gut 2 Stunden, wenn die Gruppe die Sequenzen eigenständig entwickelt und plant, und kann auf 2 Einheiten aufgeteilt werden. Wird die Einleitung gekürzt oder weggelassen, dauert das Angebot etwa eine Stunde.

Ablauf

Als Einleitung eignet sich ein Filmgespräch, verbunden mit der Frage, ob den Teilnehmenden schon einmal beim Fernsehen aufgefallen ist, dass nicht alle Aufnahmen gleich nah gefilmt werden. Manchmal sieht man viele Dinge in einem Bild (aufzählen, was man auf einer Totale von einem Bauernhof sehen kann) und manchmal nur eine Sache, ein bestimmtes Detail, zum Beispiel einen Ring. Die Gruppe soll gemeinsam überlegen, warum das so ist, der Pädagoge oder die Pädagogin löst anschließend auf: Die Totale dient der Orientierung, Nah- und Detailaufnahmen geben Aufschluss über die Gefühle der handelnden Personen im Film oder verweisen auf ein Geschehen, das für das Gesamtverständnis der Handlung wichtig ist.

Je nach Konzentrationsfähigkeit der Gruppe kann das einführende Gespräch gekürzt und durch eine Übung ersetzt werden. Bei der „Bildersuche“ bilden die Teilnehmenden mit ihren Händen einen Rahmen und suchen nach schönen Motiven. Durch Bewegen der Hände zum Objekt entsteht eine „Nahaufnahme“, bewegen sie den Hand-Rahmen näher ans Auge, entsteht eine „Totale“.



Nun werden den Teilnehmenden – wenn nötig – die Grundfunktionen (Aufnahme, Stopp, Ansehen, Löschen) der Kamera erklärt. Sie sollen sich eine schöne Einstellung überlegen und diese 5 Sekunden lang filmen. Achten Sie bei der Übung darauf, dass immer im Querformat „gefilmt“ wird. Filmen sie aus Versehen mehrere Bilder, müssen die überflüssigen gelöscht werden. Das direkte Aussortieren bewirkt, dass die Jugendlichen vor einer Aufnahme genau überlegen, was sie filmen wollen, und nicht immer wieder einfach drauflosfilmen.

Zeigen Sie die Ergebnisse anschließend in der Gruppe ohne Ton, um den Fokus auf die Bildsprache zu lenken. Besprechen Sie gemeinsam, was noch verbessert werden kann.

Achten Sie dabei auf folgende Punkte:

- Ist das Bild verwackelt? Sollte die Gruppe besser ein Stativ benutzen?
- Zoom und Schwenks: Bei der Kürze der Aufnahme sollte auf Schwenken und Zoomen verzichtet werden.
- Gegenlicht: Stellen Sie sicher, dass sich die Lichtquelle im Rücken der Filmenden befindet.
- Gibt es störende / ablenkende Objekte im Hintergrund? Sorgen Sie für eine ruhige Hintergrundgestaltung.

Auch wenn diese ersten Aufnahmen nur eine Übung waren, ist es möglich, dass einzelne Gruppenmitglieder nach der Besprechung noch einmal eine neue Version anfertigen möchten. Machen Sie dies möglich.

Hinweis

Unter

filmothek-nrw.de

(Publikationen – klicken! gestalten! entdecken! – weiterführendes Material – Foto) gibt es die Kopiervorlage „Wie arbeite ich mit der Kamera richtig“, die im Gruppenraum aufgehängt werden kann und die Filmregeln verdeutlicht.

Im zweiten Teil dieses Medienprojekts planen die Teilnehmenden ihre eigene, selbst gestaltete Sequenz in 2er- oder 3er-Gruppen. Hierfür überlegen sie sich, in welcher Situation sie sich präsentieren wollen, etwa beim Jonglieren, Fußballspielen, Musizieren, Tanzen oder Videospiele. Zur Planung der „5 Schüsse“ können die Storyboard-Vordrucke (Anleitungen, Seite 64) genutzt werden.

Es sollen nun folgende 5 Aufnahmen (jeweils 5 Sekunden lang) erstellt werden:

- Nahaufnahme der Hände oder Füße (je nachdem, wo Aktion stattfindet)
- Nahaufnahme des Gesichts
- Aufnahme, in der man die Umgebung sieht
- Aufnahme über die Schulter der Person auf das, was sie gerade macht
- Freie Aufnahme nach Wunsch. Hier kann eine besondere Perspektive zum Einsatz kommen oder ein weiteres spannendes Detail gezeigt werden.

Nach Abschluss der Dreharbeiten führen die Gruppenleiter alle Aufnahmen auf einem Gerät zusammen und es ist Zeit für eine Pause. Das Material kann danach gemeinsam gesichtet und besprochen werden. Sind die Aufnahmen präzise und knapp, muss hier nicht mehr geschnitten werden. Sind im Film noch Längen vorhanden, können die einzelnen Clips leicht gekürzt werden (Anleitungen zum Schnitt siehe Seite 61 folgend).

Gehen Sie noch einmal gemeinsam auf alle Arbeitsschritte ein:

- Worauf muss besonders geachtet werden?
- Welche Effekte werden mit welcher Einstellung erreicht?
- Was hat Spaß gemacht?
- Was war schwierig?

Hinweis

Die Aufnahmen sollen nur 5 Sekunden lang sein, da es sonst bei der Betrachtung der Aufnahmen langweilig wird. Bei einer professionellen Produktion, in der eine Situation wie in unserem Fall gezeigt wird, dauern Einstellungen zwischen 1 und 3 Sekunden.

Interview mit einer Person



Eine Person zu einem Thema zu interviewen, stellt für die Teilnehmenden eine besondere Aufgabe dar. Sie bereiten sich auf das Thema vor und schlüpfen in die Rolle von Kameraleuten und denjenigen, die das Interview führen.

Material

- Videokamera / Tablet (möglichst mit Stativ)
- Interviewfragen Kopiervorlage (Seite 65 und 66)
- Tipps für Interviewende
- Fernseher oder Beamer zum Sichten (optional), die Betrachtung fertiger Aufnahmen kann auch über Kameradisplay oder Tablet erfolgen

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert eine Stunde und ist für Teilnehmende ab 6 Jahren geeignet. Je nach Auswahl der zu interviewenden Person kann diese Einheit auch für ältere Jugendliche sehr interessant sein.

Hinweis

Gibt es eine Person mit einer Behinderung in der Gruppe, kann beispielsweise deren Alltag zum Gegenstand des Interviews gemacht werden. Diese Kinder und Jugendlichen als Expertinnen und Experten in eigener Sache können in inklusiven Settings auf ganz natürliche Weise für das Thema sensibilisieren.

Ablauf

Als Einleitung in das Thema überlegen die Gruppenmitglieder gemeinsam, wo sie schon einmal ein Interview gesehen haben und um welches Thema es dort ging. Erläutern Sie, dass es in der Regel 2 Personen im Interview gibt, eine, die die Fragen stellt, und eine weitere, die eine gewisse Expertise zu einem Thema hat und die Fragen beantwortet. Außerdem steht natürlich mindestens eine Person hinter der Kamera und filmt.

Die Formulierung von Fragen folgt einer Hauptregel: Die Fragen müssen offen sein, also nicht nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden können.

Wenn klar ist, wer zu welchem Thema interviewt wird, entwickelt die Gruppe gemeinsam Fragen. Hierzu kann sie die beiden Kopiervorlagen „BESSER“ und „KESSER“ (Seite 65 und 66) nutzen. Es müssen nicht alle Felder ausgefüllt werden, einzelne Abschnitte können problemlos übersprungen werden. Unterstützen Sie die Jugendlichen bei der Entwicklung der Fragen, da dies oft eine Herausforderung darstellen kann.

Auch wenn die Fragen nicht schriftlich mit den Kopiervorlagen formuliert werden, bieten diese gute Anhaltspunkte für mögliche Frageformen.

Ist die Gruppe besonders interessiert und motiviert, kann die pädagogische Fachkraft zusätzliche „Tipps für Interviewende“ mit ihnen besprechen. Diese Ergänzung eignet sich für Jugendliche ab 12 Jahren. Für jüngere Kinder ist diese Zusatzübung oft zu komplex, weil es schwierig für sie ist, auf mehrere Dinge gleichzeitig zu achten.

Hinweis

Gerade mit Älteren kann auch ein Quatschinterview geprobt werden. Hier agieren die Jugendlichen selbst vor der Kamera als Expertinnen und Experten (zum Beispiel haben sie ein fliegendes Surfbrett erfunden).

Wer sich nicht für die Formulierung der Fragen interessiert, kann das „Studio“ aufbauen. Dieses ist im Optimalfall ein stiller Raum mit möglichst gutem Licht. Die Jugendlichen können den Hintergrund passend zum Thema dekorieren.

Sind die Fragen notiert, kann es einen Testlauf mit der Gruppenleitung geben. Gemeinsam wird dann der Testlauf gesichtet und besprochen. Erarbeiten Sie, was besonders gut funktioniert hat, um das Interview interessant zu machen.

Nach einer Pause findet das eigentliche Interview mit der ausgewählten Person statt. Hierbei sollten alle Beteiligten eine klare Aufgabe bekommen und sich möglichst still verhalten. Achten Sie darauf, dass niemand durchs Bild läuft oder aus Versehen beginnt, sich während der Aufnahme zu unterhalten. Mögliche Aufgaben sind: interviewende Person (es kann auch 2 Personen geben, die sich abwechseln), Kameraführung, Tonkontrolle, Türaufsicht, Publikum, Maske.

Ist das Interview „im Kasten“, darf sich das ganze Team die Aufnahme ansehen. Bei mehreren Gruppen, die ein Interview aufnehmen, ist es sinnvoll, erst alle Interviews zu filmen und sie abschließend – vielleicht auch bei Popcorn und Kakao – gemeinsam zu sichten.

Tipp

Manchmal ist die interviewende Person etwas nervös und vergisst, das Publikum freundlich zu begrüßen oder den Gast zu verabschieden. Das kann im Nachgang in einer Nahaufnahme (also ohne Gast) gedreht und vor beziehungsweise hinter das eigentliche Interview geschnitten werden.

Kurzfilm mit Impressionen



Thematische Beispiele für einen Impressionsfilm:

- Vorstellung der Einrichtung
- Werbung für einzelne Aktionen (zum Beispiel Kochworkshop, Breakdance-AG)
- Rezepte oder Anleitungen
- Berichte über Aktivitäten (Ausflug, Ferienfreizeit, Sommerfest)

Material

- Tablet (mit der kostenlosen App Adobe Spark Video)
- Anstelle des Tablets können Sie auch mit einem PC mit (internem) Mikrofon, Internetzugang und Fotokamera arbeiten.
- Storyboard-Vorlage (Anleitung, Seite 58)
- Fernseher oder Beamer zum Sichten (optional), sonst kann die Betrachtung fertiger Aufnahmen auch über Kameradisplay oder Tablet erfolgen

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert eine gute Stunde und ist für Teilnehmende ab 8 Jahren geeignet. Die Kinder und Jugendlichen sollten die Einrichtung gut kennen, es kann mit bis zu 4 Kleingruppen von 2 bis 4 Personen gearbeitet werden, je nachdem wie viele Tablets/PCs vorhanden sind.

Ablauf

Die Gruppenleitung erläutert die Idee eines Videodrehs über die Einrichtung oder über ein anderes Thema. Die Jugendlichen haben die Aufgabe, in Kleingruppen 6 Fotos zu dem jeweiligen Thema zu machen. Im Falle der Vorstellung der eigenen Einrichtung könnten dies Aufnahmen folgender Bereiche sein: Werkstatt, Außengelände, Eingangsbereich, Billardtisch, Gruppenraum, Bistro. Anschließend werden die Fotos sortiert und ausgewählt, ungeeignete Fotos werden gelöscht. Für die Bearbeitung am Computer müssen die Bilder auf dem PC gespeichert werden.

Nun laden die Teilnehmenden die Bilder in Spark Video (Anleitung Adobe Spark Video, Seite 58 folgend). Hier passen sie das Thema und das Layout der jeweiligen Bilder an. Wer möchte, kann die Aufnahmen mit Textzeilen oder Icons ergänzen.

Hinweis

Um das Programm oder die App nutzen zu können, benötigt man eine kostenlose Adobe ID. Mit dieser muss man sich im Web und auf den Tablets einmalig anmelden.

Hinweis

Da der Ton Bild für Bild separat aufgenommen wird, ist dieses Angebot auch gut für Teilnehmende mit sprachlichen Beeinträchtigungen geeignet, die einen längeren Text nicht frei sprechen könnten.

Nehmen Sie im letzten Schritt den Ton auf. Hierfür sollte es sehr leise sein; lassen Sie die Kleingruppen nach Möglichkeit in verschiedenen Räumen arbeiten.

Sind alle Arbeiten am Film beendet, wird dieser exportiert und gespeichert. Nun können die Gruppen die verschiedenen Filme gemeinsam betrachten und besprechen. Bei einer Veröffentlichung der Filme benötigen Sie auch für die Audioaufnahmen eine Einverständniserklärung.



Filmtrick

Kistenzauber



Der Kistenzauber ist ein filmischer Trick mit großer Wirkung. Mit einfachen technischen Mitteln lässt sich diese Einheit umsetzen. Wenn die Sequenzen gut geplant sind, ist kein Schnitt nötig.

Material

- Videokamera/Tablet
- Stativ (oder eine andere Möglichkeit, die Kamera ruhig aufzustellen)
- Ein Koffer, eine große Kiste oder Truhe, in die einzelne Teilnehmende hineinpassen
- Fernseher oder Beamer zum Sichten (optional); die Betrachtung fertiger Aufnahmen kann gleichermaßen über Kameradisplay oder Tablet erfolgen.

Hinweis

Sitzt eine teilnehmende Person im Rollstuhl, sollte darauf geachtet werden, dass man in die Kiste hineinfahren kann und nicht unbedingt klettern muss.

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot dauert etwa eine Stunde und ist für Kinder und Jugendliche von circa 5 bis 14 Jahren geeignet. Es kann auch mit einer großen Gruppe von circa 20 Teilnehmenden durchgeführt werden.

Ablauf

Die Kiste steht im Raum und die Gruppenleitung stellt die Frage, was da wohl alles hineinpasst. Nach einigen Antworten stellt sich die Frage, ob einzelne Anwesende in die Kiste passen? Das dürfen sie natürlich direkt ausprobieren. Finden Sie heraus, wie viele Menschen auf einmal in der Kiste Platz haben. Vielleicht schließen Sie dann mit der Gruppe eine Wette ab. Sie wollen beweisen, dass die ganze Gruppe mithilfe eines Filmtricks in die Kiste passt.

Platzieren Sie die Kiste vor einem möglichst neutralen Hintergrund.

Die Kamera wird gegenüber der Kiste auf dem Stativ befestigt. Achten Sie darauf, dass die Kamera so eingestellt ist, dass man **nicht** in die Kiste gucken kann. Das bedeutet, dass die Kamera eventuell relativ tief aufgestellt werden muss. Außerdem dürfen keine Personen im Hintergrund zu sehen sein.

Starten Sie die Aufnahme: Die erste Person klettert in die Kiste (man darf nichts mehr von ihr sehen!). Dann wird die Aufnahme gestoppt. Nun klettert die Person aus der Kiste heraus und stellt diese, falls sie verschoben ist, an den Ursprungsort zurück. Die Person geht aus dem Bild. Die Aufnahme startet erneut, der/die Nächste läuft ins Bild und klettert in die Kiste. Die Aufnahme wird gestoppt.

Schauen Sie sich diese erste Testaufnahme gemeinsam an. Es sollte klar werden, dass es im Film so aussieht, als wäre die erste Person immer noch in der Kiste, wenn die zweite dazusteigt. Dieser Effekt wird dadurch erreicht, dass die Kamera immer nur das „Hineinklettern“ und nie das „Verlassen“ aufgenommen hat.

Erklären Sie im Folgenden, dass Sie nun ein Video produzieren wollen, bei dem die ganze Gruppe verschwindet. Erarbeiten Sie gemeinsam, wie Sie die Bewegung zur Kiste abwechslungsreich gestalten können, damit der Film unterhaltsamer wird.

Anschließend werden alle nacheinander bei ihrem Weg in die Kiste gefilmt. Arbeiten Sie im Rotationsprinzip, damit jedes Kind auch einmal die Kamera bedienen kann.

Sollen die Aufnahmen nicht mehr geschnitten werden, ist es sinnvoll, die Aufnahme schnell nach dem Hineinklettern zu stoppen (und vor dem Ins-Bild-Laufen nicht lange aufzunehmen). Damit können Sie Wartezeiten beim Sichten vermeiden.

Wenn das Video fertig ist, schaut es sich die ganze Gruppe gemeinsam an.

Falls die Zeit es zulässt, kann das Video noch geschnitten werden. In den meisten Schnittprogrammen ist es möglich, ein Video schneller (im Zeitraffer) ablaufen zu lassen. Wird es zusätzlich mit einer entsprechenden Musik unterlegt, hat es eine lustige Wirkung auf die, die zuschauen.

Der Filmtrick „Kistenzauber“ eignet sich sehr gut für die Präsentation bei einem Elternnachmittag oder Sommerfest.

Hinweise

- Damit der Filmtrick funktioniert, muss die Kamera bei jeder Aufnahme exakt am selben Ort stehen.
- Auch die Kiste darf nicht bewegt werden. Achten Sie darauf, ob die Kiste durch die Bewegung der Kinder verrutscht ist, und justieren Sie sie immer wieder neu. Nutzen Sie kleine Klebestreifen am Boden zur Markierung, um die Kiste immer wieder an den Ursprungsort zurückzustellen.
- Der Kreativität der Teilnehmenden ist hier keine Grenze gesetzt. In weiteren Einheiten können die Kinder auch wieder aus der Kiste herausklettern (beachten Sie dabei die umgekehrte Reihenfolge!). Beispiele: www.vimeo.com/245892909.

Hinweis

Arbeiten Sie mit jungen Kindern, lassen Sie diese einfach, bevor sie in die Kiste klettern, in die Kamera winken oder eine Grimasse schneiden.

Videoschnitt

Einfach



Diese Medieneinheit dient der Einführung in die Schnittarbeit. Die Teilnehmenden lernen grundlegende Schnitttechniken sowie das Einfügen von Textblenden und Musik in den Film.

Material

- Tablet mit Videoschnitt-App (iMovie oder ActionDirector) oder PC mit Videoschnittprogramm (iMovie oder Windows Movie Maker)
- Anleitung für das jeweilige Schnittprogramm
- Kleine Filme, die geschnitten werden sollen (zum Beispiel Material aus den Einheiten 5-Schuss-Sequenz (Seite 40) oder Interview (Seite 43))
- Fernseher oder Beamer zum Sichten (optional), sonst kann die Betrachtung fertiger Aufnahmen auch über PC-Monitor oder Tablet erfolgen

Dauer und Zielgruppe

Das Angebot ist für Teilnehmende ab 9 Jahren geeignet und dauert je nach Material unterschiedlich lang. Es sollte mindestens eine Dreiviertelstunde geplant werden.

Ablauf

Die Teilnehmenden setzen sich an PC oder Tablet und sichten das Material. Hier können sie bereits überlegen, was überflüssig ist und weggeschnitten werden soll. Dann laden sie das Material in das Schnittprogramm und bringen die Aufnahmen – wenn nötig – in die richtige Reihenfolge.

Anschließend werden überflüssige Anfangs- und Endstücke abgeschnitten. Schauen Sie den Kindern und Jugendlichen dabei immer wieder über die Schulter und unterstützen Sie sie, wenn nötig.

Abschließend können sie Titel und Abspann sowie optional auch Textblenden einbauen. Sind störende Geräusche in Szenen zu hören, lässt sich der Ton vom Bild trennen und löschen. Wenn es gewünscht ist, können die Teilnehmenden den Film noch mit Musik unterlegen.

Nachdem die Filme exportiert wurden, kann die Gruppe sie auf einem Fernseher/Beamer ansehen und besprechen. In der Regel wollen die Teilnehmenden ihre Produkte mehrfach ansehen. Planen Sie hierfür großzügig Zeit ein.

Kamera

Bedienung und Tipps



Bei der Arbeit mit einer klassischen Video- oder Fotokamera sollten Sie darauf achten, die Zielgruppe nicht mit den vielen Einstellungen und Möglichkeiten zu überfordern.

Ansehen und Löschen

Für alle Projekte ist es wichtig, dass die Teilnehmenden das Ansehen und Löschen gemachter Aufnahmen beherrschen. Vor der Nutzung einer Kamera sollten Sie diese Funktionen immer erklären, um sicherzustellen, dass alle in der Gruppe die entsprechenden Arbeitsschritte beherrschen. Alle Aufnahmen, die nicht gebraucht werden, sollten umgehend gelöscht werden. Ein Aussortieren bei einer späteren Bearbeitung ist häufig deutlich zeitaufwändiger.

Schaffen Sie Akzeptanz für die Regel, dass jeweils nur das beste Bild auf der Kamera verbleibt. Somit lernen die Teilnehmenden, über ein Motiv nachzudenken, bevor sie es fotografieren. Es entstehen von vornherein deutlich bessere Bilder.

Blitz

Die einzige Funktion, die bei einer Fotokamera ebenfalls wichtig ist, ist der Blitz. Hier sollten die Teilnehmenden lernen, wie sie diesen (de-)aktivieren. Bei manuellen Einstellungen mit deaktiviertem Blitz kann es aufgrund des fehlenden Lichts zu unscharfen Fotos kommen. Die Fotos sollten immer kontrolliert werden. Beim Fotografieren unbewegter Objekte unter nicht ganz optimalen Lichtsituationen ist die Hinzunahme eines Stativs hilfreich. Machen Sie an Beispielen deutlich, dass Fotos mit Blitz teilweise künstlich überstrahlt aussehen, die Farben wirken anders als in der Wirklichkeit.

Apps

Achten Sie bei der Nutzung von Kamera-Apps darauf, dass in einem klassischen Fotoformat (zum Beispiel 2:3) und nicht im Quadrat oder als Panoramaaufnahme fotografiert wird.

Die Teilnehmenden sollten außerdem verinnerlichen, dass vor allem bei der mobilen Arbeit kein verlustfreies Zoomen möglich ist. Deshalb sollten sie beim Fotografieren so nah wie möglich an das Objekt herangehen.

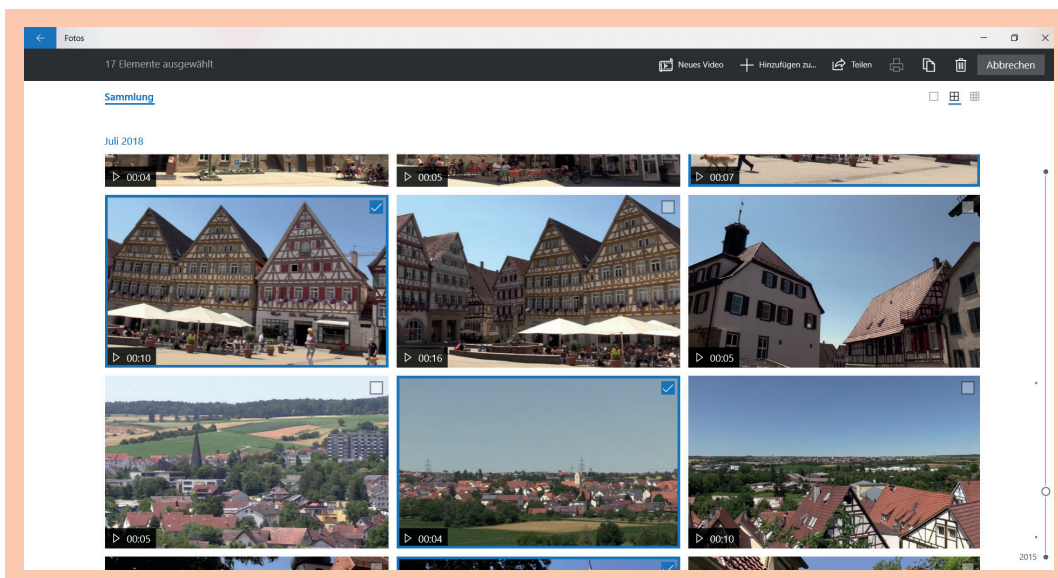
Manche Kamera-Apps verfügen über eine Serienaufnahme-Funktion, die beim Gedrückthalten des Auslösers viele Fotos erstellt. Diese Funktion ist beim Löschen sehr störend und sollte deaktiviert werden.

Videoschnitt mit Windows-App „Fotos“



Anleitung

Die App „Fotos“ ist nur für Windows-Computer verfügbar und in der Regel vorinstalliert. Über „Importieren“ lädt man die gewünschten Videoclips in das Programm.

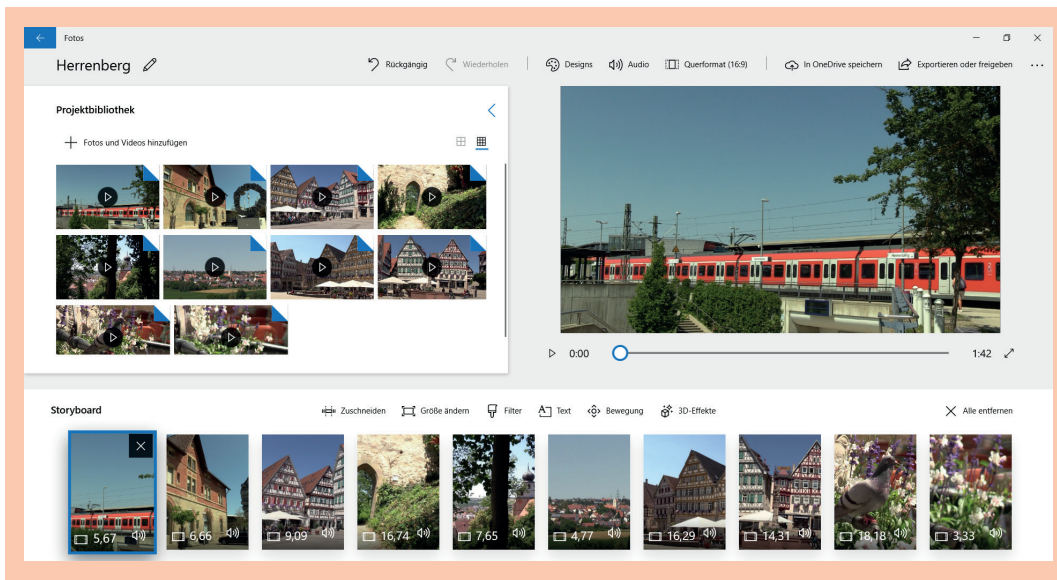


Die Clips, die man im Film nutzen möchte, werden mit einem Haken aktiviert.

Das Projekt wird nun am oberen Bildrand über „Neues Video“ – „Benutzerdefiniertes Video“ erstellt. Im nächsten Schritt erhält das Projekt einen Titel.

Hinweis

Daten sollten immer erst auf den PC kopiert und von dort in das Programm eingefügt werden. Fügt man Clips vom Stick oder von der SD-Karte direkt ein, funktioniert die Projektdatei nicht mehr, sobald man das Speichermedium entfernt.



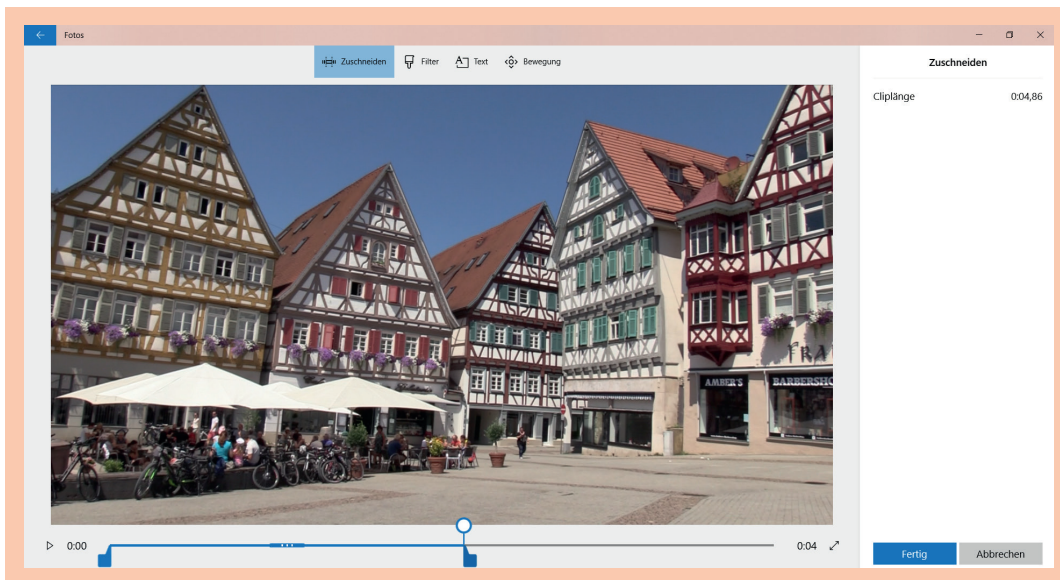
Das Bearbeitungsfenster der App unterteilt sich in „Projektbibliothek“, „Vorschau des Videos“ sowie den Zeitstrahl am unteren Bildrand mit allen Filmclips. Dazwischen liegt die Optionsleiste mit verschiedenen Möglichkeiten zur Bearbeitung.

Am oberen Bildrand finden Sie weitere Optionen zur Audiobearbeitung und zum Export.

Bringen Sie die Clips in die richtige Reihenfolge. Drücken Sie hierfür länger auf einen Clip und verschieben Sie ihn durch das Gedrückthalten.

Hinweis

Leider kürzt das Programm sämtliche Clips auf eine Zufallslänge. So kann es passieren, dass wichtige Szenen nicht zu sehen sind. Ist das der Fall, müssen Sie die einzelnen Clips erst passend zurechtschneiden. Anschließend können Sie sie in die richtige Reihenfolge bringen.



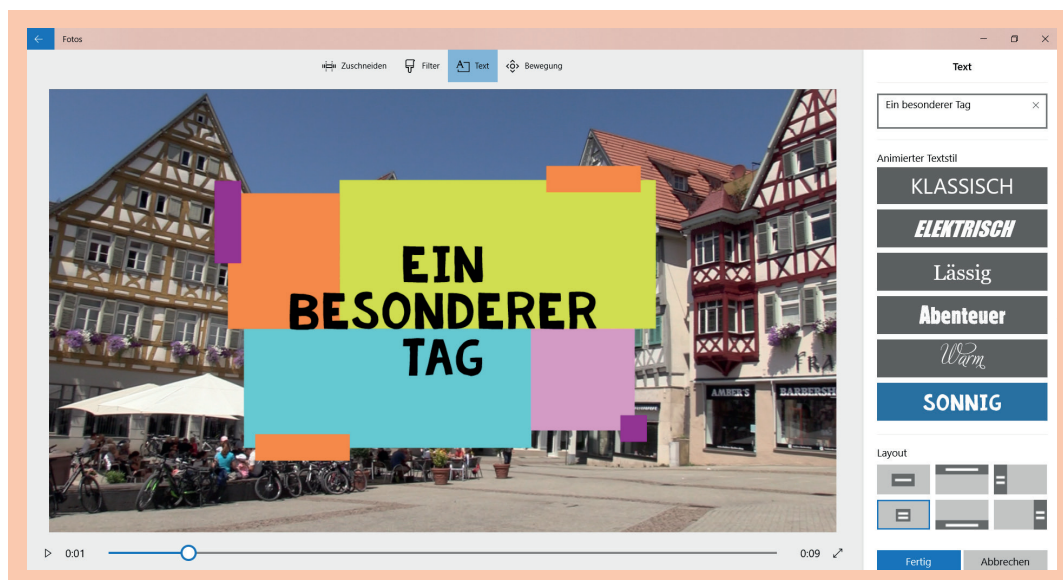
Um einen Clip zu kürzen oder um die ursprüngliche Länge wiederherzustellen, wird der Clip angewählt und dann über „Zuschneiden“ in einem separaten Schnittfenster geöffnet. Über den Regler am unteren Bildrand können Sie die Aufnahme am Anfang oder Ende beschneiden.

Die Kontrolle der gekürzten Sequenz ist über den „Play“-Button vor der Schnittleiste möglich. Bestätigen Sie anschließend mit „Fertig“.

Werden einzelne Clips doch nicht benötigt, können diese durch Klicken auf „X“ in der jeweils oberen rechten Ecke gelöscht werden. Die Clips sind dann nicht vom Computer gelöscht und können jederzeit wieder importiert werden („Projektbibliothek“ – „Fotos und Videos hinzufügen“).

Sind alle Clips beschnitten und sortiert, können Sie einen Titel für den Film einfügen.

Hierfür auf den Clip klicken, über die Optionsleiste „Text“ öffnet sich das Textbearbeitungsfenster. Hier können Sie zwischen verschiedenen Texteffekten und Positionen des Textes wählen. Über den „Play“-Button unter der Bildvorschau können Sie den Effekt kontrollieren. Nach der Auswahl der gewünschten Einstellungen den Text über „Fertig“ auf dem Clip speichern.



Hinweis

Möchten Sie den Text wieder ganz vom Clip löschen, klicken Sie auf das „X“ hinter dem Geschriebenen.

Über den Lautsprecher auf der Zeitleiste neben dem entsprechenden Clip können Sie die Lautstärke wunschgemäß anpassen. Möchten Sie Musik unter den Film legen, klicken Sie am oberen Bildrand „Audio“ – „Musik“ und wählen Sie dann den entsprechenden Song aus.

Ist der Film fertig, speichern Sie ihn über „Exportieren oder freigeben“ am oberen Bildrand.

Tablet

Bedienung und Tipps



Tablet auf eine App beschränken

Die Arbeit mit Tablets hat in der Praxis viele Vorteile. Für manche Gruppenkonstellationen kann jedoch die Verfügbarkeit (zu) vieler Apps auf einmal eine Überforderung bedeuten oder den Arbeitsprozess erschweren.

Um diese Überforderung zu vermeiden, gibt es für iOS den sogenannten „Geführten Zugriff“, für Android die Funktion „Bildschirm anheften“. Diese ermöglicht, dass nur eine ausgewählte App benutzt werden kann, bis ein Zahlencode zur Freigabe eingegeben wird.

Hinweis

Arbeiten Sie mit mehreren Apps (etwa erst „Kamera“ zur Fotoerstellung, anschließend „Spark Video“ zur Bearbeitung), müssen Sie das Tablet zwischendurch entsperren und auf die zweite App einstellen. Leider gibt es die Möglichkeit (noch) nicht, die Nutzung auf mehr als eine App zu beschränken.

Datensicherung und Datentransfer

Mobile Endgeräte können durch ein Kabel mit einem Computer verbunden werden, um die erstellten Dateien zu sichern. Alternativ können Sie Dateien per Bluetooth (Android) oder AirDrop (Apple) versenden. Mit AirDrop können Sie innerhalb sehr kurzer Zeit auch große Datenmengen senden.

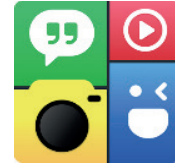
Ist kein Computer vorhanden, gibt es eine Vielzahl von speziellen USB-Sticks (inklusive kostenloser App), die in die Ladebuchsen der Geräte gesteckt werden können.

Es kann in einem Projekt immer gewünscht sein, Daten von einzelnen Geräten auf andere zu überspielen, etwa wenn eine Gruppe gemeinsam gefilmt hat, jede Person aber ihren eigenen Film schneiden möchte.

Ein Transfer von Android zu iOS ist nicht möglich, hier müssen Sie leider immer der Umweg über einen PC/USB-Stick nehmen.

PhotoGrid

App-Anleitung



Erstellen Sie mit der Kamera-App des Tablets oder Smartphones circa 5–8 Fotos zu einem gewünschten Thema (Beispiele unten).

Löschen Sie alle überflüssigen Bilder, um im übernächsten Schritt nicht durcheinanderzukommen.

„PhotoGrid“ starten und auf die Schaltfläche „Kacheln“ drücken.

Die gewünschten Fotos für die Collage durch Antippen auswählen und oben rechts auf „weiter“ drücken. Es können bis zu 15 Bilder ausgewählt werden.

Soll die Collage später auf normale Fotogröße gedruckt werden, empfiehlt es sich, das Seitenverhältnis der Collage auf 2:3 oder 3:2 einzustellen.

Durch die Bearbeitungsmöglichkeiten am unteren Bildrand können unter anderem die Form der Collage, die Hintergrundfarbe und die Kantendicke angepasst werden. Außerdem ist es möglich, das Bild mit einem Farbfilter zu belegen sowie Text oder Sticker hinzuzufügen.

Um das Bild zu speichern, drücken Sie am oberen rechten Bildrand auf die kleine Schaltfläche „speichern“. Das Bild kann dann in der Fotogalerie betrachtet und gedruckt werden.

Tip

Für eine schöne Collage, die später in Postkartengröße gedruckt wird, empfiehlt es sich, nicht mehr als 5–8 Bilder zu wählen.



Beispiel Oberthema

Die Teilnehmenden erhielten die Aufgabe, 6 Motive zum Thema Freizeit zu fotografieren.



Beispiel Stichpunkte

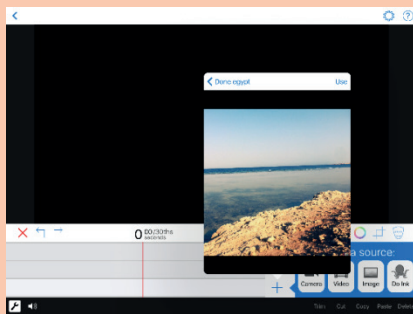
Folgende Themen wurden fotografiert:
Das bin ich, Mein Lieblingsort im Treff,
Das mag ich nicht, Mein Lieblingsspielzeug,
Meine Freunde, Freies Foto

Greenscreen App-Anleitung



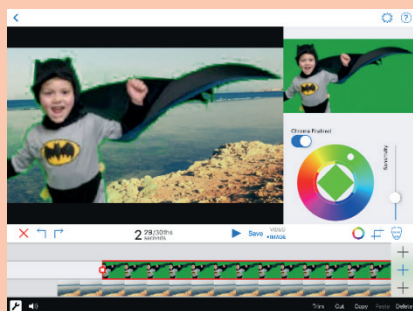
Hinweis

Achten Sie bei dieser App insbesondere darauf, die Elemente in die richtige Spur zu legen. Der Hintergrund gehört in die untere Spur, das Bild der Person muss in die Spur darüber gelegt werden.



Fügen Sie den Hintergrund zuerst ein. Klicken Sie hierfür auf das „+“ neben der unteren Spur und wählen Sie dann „Image“ aus. Über die Fotogalerie wird der gewünschte Hintergrund übernommen.

Anschließend wählen Sie in der Spur darüber auf die gleiche Weise die Kamerafunktion aus.

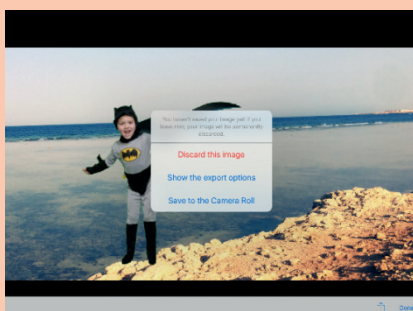


Neben dem Farbrad können Sie die Empfindlichkeit („Sensitivity“) der App auswählen, falls noch grüne Ränder zu erkennen sind.

Ist das Bild angewählt (roter Balken um das Bild in der Spur), können auch die Größe und die Position des Fotos geändert werden.

Hinweis

Über das Farbrad kann die Hintergrundfarbe geändert werden, falls Sie kein grünes Tuch zur Verfügung haben oder ein wenig experimentieren möchten.



Um ein Foto zu machen, wählen Sie in der Mitte des Monitors „Image“ an und drücken Sie auf den runden Auslöser.

Anschließend drücken Sie auf „Save to the Camera Roll“ und im nächsten Schritt unten rechts auf „Done“.

Hinweis

Mit der Greenscreen-App können auch Videosequenzen gedreht werden, ein Tutorial zeigt, wie es geht: www.vimeo.com/202191053.

Spark Video

Einfache Videoerstellung



Mit Spark Video können innerhalb kurzer Zeit erklärende Videos aus einzelnen Bildern erstellt werden, ohne dass besondere Vorkenntnisse des Videoschnitts nötig sind. Allerdings ist durch die Einfachheit der App an einigen Stellen die Gestaltung beschränkt.

Die Bedienungssprache der App ist Englisch. Alle Arbeitsschritte sind jedoch mit Symbolen veranschaulicht, sodass Englischkenntnisse keine Voraussetzung sind.

Spark Video ist für den PC oder als App für iOS erhältlich. In dieser Anleitung wird durchgehend von App gesprochen, die Anleitung kann aber gleichermaßen für den PC genutzt werden.

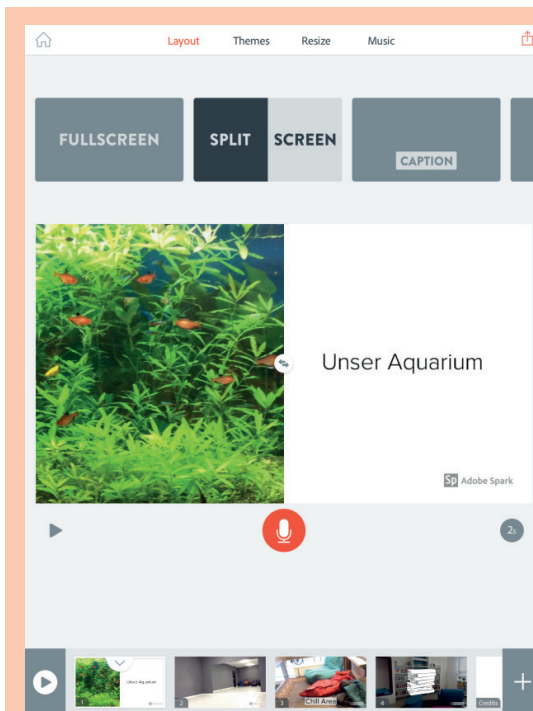
Anleitung

Nach dem Log-in mit der Adobe-ID gehen Sie auf das Pluszeichen am unteren Bildrand, um ein neues Projekt zu erstellen. Der Titel, der im nächsten Schritt eingegeben wird, kann später – wie auch alle anderen Einstellungen – noch geändert werden. Über „Next“ gelangen Sie zur Vorlagenauswahl, in der über den „Start from Scratch“-Button am unteren Bildrand ein leeres Projekt gewählt wird.

Das Bearbeitungsfenster teilt sich in „Optionsleiste“, „Vorschau der aktuellen Folie“, „Audioaufnahme“ und die „Filmübersicht“ mit allen Folien.

Hinweis

Beim einmaligen Log-in muss das Tablet mit dem Internet verbunden sein, die App kann anschließend auch ohne Internet genutzt werden.



Im Projekt haben Sie nun für jede Folie die Möglichkeit, ein passendes **Layout** (Button am oberen Bildrand) zu wählen.

Das gewünschte Bild wird über „Pluszeichen“ – „Photo“ – „On my iPad“ in die Folie eingefügt.

Hinweise

Grundsätzlich kann hier auch ein Video eingefügt werden. Es empfiehlt sich jedoch, zunächst darauf zu verzichten, da durch Videosequenzen oft Längen entstehen.

Alternativ können Sie je nach Layout auch Text oder Icons einfügen. Die Icon-Datenbank ist sehr umfangreich, die Suche nur auf Englisch möglich.

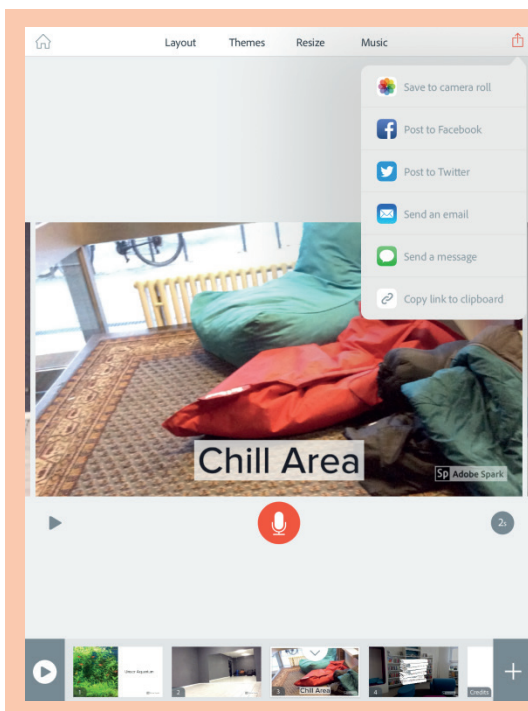
Ist die erste Folie fertiggestellt, können Sie über das Pluszeichen am Ende der Filmübersicht weitere Folien einfügen.

Möchten Sie eine Folie löschen, drücken Sie in der Filmübersicht kurz auf die Folie und wählen Sie im sich öffnenden Menü „Delete Slide“.

Stellen Sie nun alle Folien fertig. Wenn Sie verschiedene Layouts wählen, macht das den späteren Film abwechslungsreicher.

Über den „Play“-Button können Sie sich die Folien und Übergänge ansehen. Sobald ein Text eingesprochen wurde, verlängert sich die Dauer, in der die Folien stehen bleiben. Wollen Sie die Reihenfolge der Folien ändern, drücken Sie in der Filmübersicht länger auf die entsprechende Folie und schieben Sie diese dann an die gewünschte Position.

Wenn alle Folien erstellt sind, lohnt sich ein Blick auf die Auswahl der „Themes“. Sie bestimmen die Art der Übergänge sowie das Aussehen von Schrift und Icons. Über die Funktion „Music“ lässt sich zwischen unterschiedlichen Hintergrundmusiken wählen.



Im letzten Arbeitsschritt folgt die Vertonung. Hierfür wählen Sie die Folie aus, zu der Sie einen Text sprechen möchten, und halten das Mikrofon-symbol unter dem Bild gedrückt. Der Text sollte eine kurze Information beinhalten und zwischen 5 und 20 Sekunden lang sein, damit der Film nicht langweilig wird. Möchten Sie zu einem Thema mehr sagen, empfiehlt es sich, eine weitere Folie mit weiteren Bildern dazu anzulegen und fortsetzend zu besprechen.

Um das Video zu speichern, wählen Sie das „Speichern“-Symbol oben rechts und klicken auf „Save to camera roll“. Das Video befindet sich dann in der Galerie.

Hinweis

Bei der Veröffentlichung des Films muss die letzte Seite mit dem Adobe-Spark-Logo aus rechtlichen Gründen bestehen bleiben.

iMovie Grundlagen

Videoschnitt



Mit iMovie können Videos direkt am Tablet geschnitten werden. Für eine App bietet das Programm einen verhältnismäßig großen Funktionsumfang. Die App ist bei iOS in der Regel vorinstalliert.

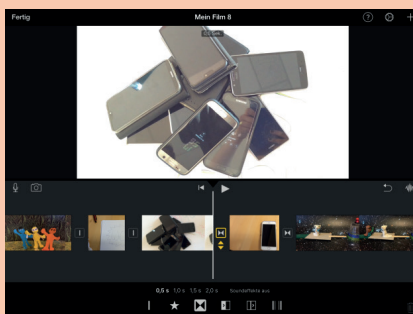
Durch die intuitive Bedienung entdecken Jugendliche während der Arbeit oft weitere Effekte und fügen diese in ihr Projekt ein. Verwenden Sie Effekte nur dann, wenn sie wirklich zum Inhalt des Films passen.

Anleitung

Sie starten über die Funktion „Neues Projekt“ – „Film“. Im folgenden Fenster wählen Sie die Filmclips an, die zusammengeschnitten werden sollen, und drücken unten auf „Film erstellen“. Weitere Teile können Sie auch später noch hinzufügen.

Das Bearbeitungsfenster teilt sich in „Vorschau des Videos“ und den Zeitstrahl am unteren Bildrand mit allen Filmclips. In der oberen rechten Ecke können Sie die Einstellungen ändern oder weitere Inhalte (Musik, Ton, Filmclips) importieren.

Bringen Sie die Clips in die richtige Reihenfolge. Hierfür länger auf einen Clip drücken und diesen dann durch Gedrückthalten verschieben.



Die App erstellt zwischen allen Clips automatisch einen weichen Übergang, was an dem Zeichen mit den 2 Dreiecken zwischen den Clips zu erkennen ist. Diese Übergänge sind für das Erzähltempo und den Spannungsaufbau einer Geschichte eher hinderlich und sollten im nächsten Schritt durch normale Schnitte ersetzt werden. Dafür auf das Zeichen mit den Dreiecken drücken und in dem sich öffnenden unteren Menü „Keine“ auswählen. Die 2 Dreiecke werden durch eine senkrechte Linie ersetzt. Diesen Schritt für alle Übergänge wiederholen.

Hinweis

Bei Android-Geräten bieten sich die Apps Adobe Premiere Clip oder ActionDirector für den Videoschnitt an.

Im Folgenden beginnt der eigentliche Schnitt. Zunächst werden alle Clips so gekürzt, dass wirklich nur der gewünschte Teil übrig bleibt und keine Längen entstehen.

Dafür wählen Sie auf dem Zeitstrahl auf den gewünschten Clip, eine gelbe Umrandung erscheint, unten öffnet sich das Clipmenü. Über den „Play“-Button kann der Clip angesehen werden.

Möchten Sie nun den Anfang (oder das Ende) des Clips kürzen, drücken Sie auf den vorderen (oder hinteren) gelben Rand und ziehen Sie diesen an die gewünschte Stelle. Lassen Sie los, ist der Clip bis zur entsprechenden Stelle gekürzt. Haben Sie zu viel gekürzt, ziehen Sie den Rand wieder zurück. Benötigen Sie einen Clip gar nicht im Film, löschen Sie diesen über den Papierkorb im Clipmenü.

Bei der Arbeit mit iMovie brauchen Sie nicht zu befürchten, aus der App heraus etwas dauerhaft zu löschen. Alle ursprünglichen Clips bleiben auf dem Tablet gespeichert und können bei Bedarf erneut in das Projekt geladen werden („Pluszeichen oben rechts“ – „Medien“ – „Video“).

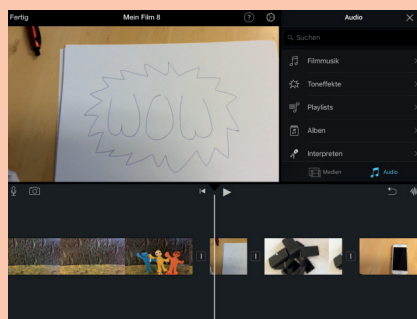
Ist der Film passend gekürzt, kann – wenn gewünscht – mit der Audioarbeit begonnen werden. Wenn unter einzelnen Clips störende Geräusche liegen, können Sie die Lautstärke über den entsprechenden Button anpassen.

Ist die Aufnahme zu leise geworden, kann die Lautstärke erhöht werden.

Beachten Sie, dass das Regeln der Lautstärke immer auch die Lautstärke aller Nebengeräusche entsprechend verändert.

Hinweis

Anpassung der Lautstärke: Klicken Sie auf den Clip, dann im sich öffnenden Menü unten „Lautstärke“ wählen und über den Schieberegler einstellen.



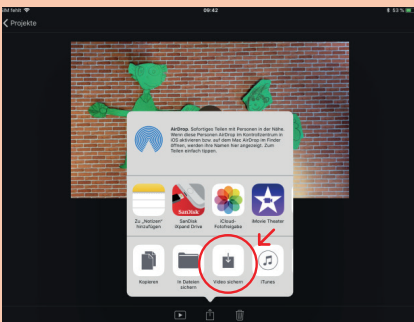
Möchten Sie Musik unter den Film legen, können Sie diese über „Pluszeichen oben rechts“ – „Audio“ – „Filmmusik“ einfügen. Hier finden Sie auch eine Auswahl an Soundeffekten, die in der Praxis oft für lustige Videos sorgen.

Möchten Sie Textblenden über einen bestimmten Clip legen, wählen Sie hierfür im Clipmenü „Titel“ einen passenden Stil aus und fügen Sie den gewünschten Text ein. Soll der Titel am unteren Bildrand erscheinen (etwa wenn der Name einer interviewten Person eingeblendet wird), lässt sich das durch die Auswahl „Unten“ ändern.



Der Text bleibt immer für die gesamte Dauer des Clips eingeblendet. Soll der Text nur am Anfang einer bestimmten Sequenz erscheinen, muss der Clip in Teile geschnitten werden. Hierfür auf den Clip drücken und im Clipmenü „Aktionen“ – „Teilen“ wählen. Anschließend fügen Sie den Titel auf dem gewünschten Stück ein.

Ist der Film fertig, drücken Sie oben links auf „Fertig“. Im nächsten Fenster können Sie den Film über das mittige „Speichern“-Symbol – „Video sichern“ in der Galerie speichern.



Hinweis

Erst wenn der Film wie beschrieben gespeichert wurde, kann er auch auf anderen Geräten angesehen werden. Das Projekt speichert sich automatisch, Änderungen am Projekt sind jederzeit möglich.

Bild / Einstellungsgröße	Inhalt / Geschehen	Text / Töne / Musik

Interviewfragen

Methode: BESSER



B-E-S-S-E-R (Interview mit einer Fachperson über eine Sache)

Mit der BESSER-Methode ist es einfach, sich auf ein Interview mit einem Experten oder einer Expertin vorzubereiten. Die Buchstaben BESSER stehen jeweils für ein Thema, das im Bezug zu der Sache steht, um die es in dem Interview geht. Je nach Länge des Interviews können Sie pro Buchstaben eine oder auch mehrere Fragen stellen. BESSER soll Ihnen als Leitfaden dienen, andere interessante Fragen können natürlich gestellt werden, unpassende Buchstaben lassen Sie einfach aus. Die Buchstaben stehen für:

Buchstabe und Bedeutung	Warum	Beispielfragen
B eginn	Kurze Einführung in die Thematik	Seit wann gibt es die Sache? Wie kam es dazu?
E ntwicklung	Geschichte, Herkunft	Wie hat es angefangen und wie ging es weiter? Wer hat sich am meisten dafür eingesetzt?
S ache	Konkrete Nachfrage, die von allgemeinem Interesse ist	Was passiert da genau? Was ist das genau? Was gehört dazu? Was braucht man dazu? Warum ist das so?
S chelte	Kritisches Nachfragen	Hat das Nachteile? Hat sich jemand beschwert? Muss es Veränderungen geben?
E rweiterung	Zusätzlich zur Sache	Gibt es so etwas auch woanders? Was sagen Freunde, Familie ... ? Erneut nachfragen und auf die bereits gegebenen Antworten eingehen
R ückblick	Zusammenfassung der wichtigsten Informationen	Nachfragen, ob etwas Entscheidendes vergessen wurde; abschließendes Statement zur Sache

Interviewfragen

Methode: KESSER



K-E-S-S-E-R (Interview mit einer spannenden Persönlichkeit)

Mit der KESSER-Methode ist es einfach, sich auf ein Interview mit einer interessanten Person vorzubereiten. Die Buchstaben KESSER stehen jeweils für ein Thema, das im Bezug zu der Person steht, um die es in dem Interview geht. Je nach Länge des Interviews können Sie pro Buchstaben eine oder auch mehrere Fragen stellen. KESSER soll Ihnen als Leitfaden dienen, andere interessante Fragen können natürlich gestellt werden, unpassende Buchstaben lassen Sie einfach aus. Die Buchstaben stehen für:

Buchstabe und Bedeutung	Warum	Beispielfragen
K indheit	Kurze Einführung in die Thematik	Wie sind Sie aufgewachsen? Wie hat das den Lauf der Dinge beeinflusst?
E ntwicklung	Geschichte, Herkunft	Wie hat alles (zum Beispiel die Neigung für einen Beruf) angefangen und wie ging es weiter? Wie haben Sie Ihr Talent gefördert?
S ache (besonderer Aspekt aus dem Leben der Person)	Konkrete Nachfrage, die von allgemeinem Interesse ist	Was für Hobbys haben Sie? Was ist das genau? Was gehört dazu? Was braucht man dazu?
S chelte	Kritisches Nachfragen	Hat das Nachteile? Wünschen Sie sich etwas anderes? Sind Sie der Meinung, dass das, was Sie tun, richtig und vor allem sinnvoll ist? Muss es Veränderungen geben? Haben Sie Rückschläge erlebt?
E rweiterung	Zusätzlich zur Sache	Was sagen Freunde, Familie ...? Erneut nachfragen und auf die bereits gegebenen Antworten eingehen
R ückblick	Zusammenfassung der wichtigsten Informationen	Nachfragen, ob etwas Entscheidendes vergessen wurde. Wie soll es in der Zukunft für Sie weitergehen? Abschließendes Statement zur Sache

Anleitung für Interview-Fragen mit einer Expertin oder einem Experten über eine Sache



Die Methode: **B-E-S-S-E-R**

Mit dieser Methode kann man sich leicht auf ein Interview mit einer Expertin oder einem Experten vorbereiten. Die Buchstaben **B-E-S-S-E-R** stehen für verschiedene Themen, die man die Expertin oder den Experten zu einer Sache fragen kann:

- **B**eginn
- **E**ntwicklung
- **S**ache
- **S**chelte
- **E**rweiterung
- **R**ückblick.

Man kann zu jedem Buchstaben unsere Beispiel-Fragen stellen. Aber man kann sich auch eigenen Fragen ausdenken. Wenn das Thema von einem Buchstaben nicht passt, muss man das Thema und die Fragen nicht benutzen.

B steht für **Beginn** des Interviews:

Am Anfang macht man eine kurze Einführung in das Thema.

Dazu kann man zu Beispiel fragen:

- Seit wann gibt es die Sache?
- Wie kam es dazu?

E steht für **Entwicklung**:

Man stellt Fragen zur Geschichte und zur Herkunft vom Thema.

Zum Beispiel:

- Wie hat es angefangen?
- Wie ging es weiter?
- Wer hat sich für das Thema eingesetzt?

S steht für **Sache**:

Man fragt ganz genau nach und stellt Fragen, die auch die Zuschauer interessieren.

Zum Beispiel:

- Was passiert da genau?
- Was ist das genau?
- Was gehört dazu?
- Was braucht man dazu?
- Warum ist das so?

S steht für **Schelte**:

Schelte ist ein altes Wort für schimpfen.

Hier soll das aber heißen, dass man auch kritische Fragen stellt.

Das bedeutet, dass man auch fragt, was nicht so gut ist.

Zum Beispiel:

- Hat die Sache Nachteile?
- Hat sich jemand beschwert?
- Muss es Veränderungen geben?

E steht für **Erweiterung**:

Hier kann man noch mal über die Antworten sprechen.

Und man kann zusätzliche Fragen zu der Sache stellen.

Zum Beispiel:

- Gibt es so etwas auch woanders?
- Was sagen Freunde und Familie?

R steht für **Rückblick**.

Beim **Rückblick** macht man eine Zusammenfassung von den wichtigsten Informationen aus dem Interview.

Und man fragt nach, ob man etwas Wichtiges vergessen hat.

Außerdem kann der Experte **einen** letzten Satz zu seinem Thema sagen.

Anleitung für Interview-Fragen mit einer interessanten Person



Die Methode: **K-E-S-S-E-R**

Mit dieser Methode kann man sich leicht auf ein Interview mit einer interessanten Person vorbereiten. Die Buchstaben **K-E-S-S-E-R** stehen für verschiedene Themen, die man die Person über ihr Leben fragen kann:

- **K**indheit
- **E**ntwicklung
- **S**ache
- **S**chelte
- **E**rweiterung
- **R**ückblick.

Man kann zu jedem Buchstaben unsere Beispiel-Fragen stellen. Aber man kann sich auch eigenen Fragen ausdenken. Wenn das Thema von einem Buchstaben nicht passt, muss man das Thema und die Fragen nicht benutzen.

K steht für **Kindheit**:

Zur Einführung in das Leben der Person kann man zu Beispiel fragen:

- Wie sind Sie aufgewachsen?
- Wie hat das Ihr Leben beeinflusst?

E steht für **Entwicklung**:

Man stellt Fragen zur Geschichte und zur Herkunft der Person.

Zum Beispiel:

- Wie hat es angefangen?
- Wie ging es weiter?
- Wie haben Sie ihr Talent gefördert?

S steht für **Sache**:

Man fragt ganz genau nach und stellt Fragen, die auch die Zuschauer interessieren.

Zum Beispiel:

- Was für Hobbys haben Sie?
- Was ist das genau?
- Was gehört dazu?
- Was braucht man dazu?

S steht für **Schelte**:

Schelte ist ein altes Wort für schimpfen.

Hier soll das aber heißen, dass man auch kritische Fragen stellt.

Das bedeutet, dass man auch fragt, was nicht so gut ist.

Zum Beispiel:

- Hat die Sache Nachteile?
- Wünschen Sie sich etwas anderes?
- Machen Sie das Richtige?
- Ist das sinnvoll?
- Muss es Veränderungen geben?
- Hat etwas plötzlich nicht mehr gut funktioniert?

E steht für **Erweiterung**:

Hier kann man noch mal über die Antworten sprechen.

Und man kann zusätzliche Fragen zum Thema stellen.

Zum Beispiel:

- Was sagen Freunde und Familie?

R steht für **Rückblick**.

Beim **Rückblick** macht man eine Zusammenfassung von den wichtigsten Informationen aus dem Interview.

Und man fragt nach, ob man etwas Wichtiges vergessen hat.

Außerdem kann die Person einen letzten Satz zu seinem Thema sagen.

Dazu kann man zum Beispiel fragen:

- Was wünschen Sie sich für Ihre Zukunft?

Perspektive

Untersicht, Aufsicht



Um nicht nur mit Worten eine Aussage zu machen, werden im Film Einstellungsgrößen (siehe separates Handout) und Perspektiven genutzt. Während die Einstellungsgrößen uns genau das zeigen, was wir als Zuschauende sehen sollen, vermitteln uns unterschiedliche Perspektiven eher ein Gefühl. Wir bewerten eine Person unbewusst als stark oder schwach, je nachdem, aus welcher Perspektive sie gefilmt wurde.

Für eine erfolgreiche Analyse einer Szene müssen wir erkennen, wenn eine besondere Perspektive genutzt wird und was damit ausgesagt werden soll. Man unterscheidet zwischen Frosch- und Vogelperspektive, Filmprofis sagen: Untersicht und Aufsicht.

Wenn die normale Perspektive (Eye-Level) genutzt wird, erwähnt man das bei einer Filmanalyse nicht extra, da es keine besondere Bedeutung hat.



Untersicht / Froschperspektive

Die Person wird von unten gefilmt. Dadurch wirkt sie auf den Zuschauenden groß, stark, mächtig, vielleicht arrogant oder gar bedrohlich.



Aufsicht / Vogelperspektive

Die Person wird von oben gefilmt. In Kombination mit Gestik, Mimik und Körperhaltung wirkt sie dadurch klein, schüchtern, schwach, unsicher und ängstlich.



Eye-Level / Normal

Die Person wird auf Augenhöhe gefilmt. Die Betrachtenden nehmen die Person neutral wahr.

Einstellungsgrößen von Totale bis Detail



Damit wir im Film alles Wichtige erkennen können und eine Geschichte spannend bleibt, nutzen die Kameraleute bei der Bildgestaltung unterschiedliche Einstellungsgrößen. Die Einstellungsgrößen leiten den Blick der Zuschauenden, der Regisseur/ die Regisseurin kann sie so beruhigen (Totale: Paar geht langsam Hand in Hand dem Sonnenuntergang entgegen) oder sie verwirren (zum Beispiel wenn viele schnelle Detailaufnahmen hintereinander gezeigt werden).

Wenn sich 2 Personen unterhalten, wird das Gespräch oft in mehreren Einstellungen gezeigt, da es sonst langweilig wird, immer nur den gleichen Bildausschnitt zu sehen. Mithilfe von Einstellungsgrößen lassen sich Emotionen des Gegenübers auf das Gesagte zeigen.

Die Einstellungen werden durch Schnitte voneinander getrennt und in der Postproduktion je nach Szene schneller oder langsamer (Action oder Romantik) wieder aneinander geschnitten.



Totale

Die Totale bietet einen Überblick über die gesamte Szene. Alle wichtigen Personen sind zu sehen. Es ist gut zu erkennen, wo sich die Personen befinden. Zu Beginn einer Szene wird oft eine Totale gefilmt, damit sich die Zuschauenden orientieren können.

Ausnahme: In Horrorfilmen kommt die Totale seltener vor, weil die Filmemacher Angst erzeugen möchten, indem sie nicht alles zeigen.



Amerikanische

Die Person wird bis unter die Hüfte gefilmt. Der Hintergrund ist gut zu erkennen.

Ihren Namen hat diese Einstellung aus dem Western, in der Amerikanischen konnte man immer gut den Colt am Bund des Sheriffs sehen.



Halbnahe

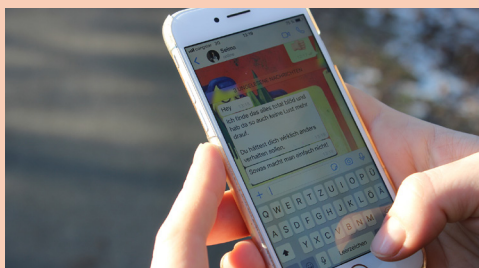
Der Oberkörper der Person wird gezeigt. In der Halbnahe ist die Gestik einer Person gut zu erkennen.

In neutralen Szenen oder auch in Nachrichtensendungen wird oft die Halbnahe verwendet, da sie den Zuschauenden nicht emotional berührt (was zum Beispiel bei Nachrichten nicht gewünscht ist).



Nahaufnahme

Die Person wird sehr nah gefilmt, die Umgebung ist nicht mehr wichtig. Die Zuschauer nehmen deutlich die Emotionen der Person wahr und fühlen mit ihr. Die Nahaufnahme wird bewusst eingesetzt, um Gefühle ohne Worte zu transportieren.



Detailaufnahme

Ein Teil des Bildes wird sehr nah gefilmt. Detailaufnahmen werden aus verschiedenen Gründen verwendet:

- Ein Inhalt wird erklärt (zum Beispiel bei einer Anleitung).
- Die Zuschauer sollen einen Sachverhalt erfassen (zum Beispiel Detailaufnahmen von Blut).
- Die Zuschauer werden auf etwas hingewiesen (Detailaufnahme vom eingeschalteten Bügeleisen, während eine Person zur Tür geht).

Impressum

Herausgeber

Aktion Mensch e.V.
Heinemannstraße 36
53175 Bonn

Verantwortlich

Sandra Vukovic

Konzept und Projektleitung

Birgit Mangold
bildung@aktion-mensch.de

Konzept und Arbeitsmaterialien

Selma Brand
Stand: März 2020

Übersetzung in Leichte Sprache**Über die Aktion Mensch**

Die Aktion Mensch ist die größte private Förderorganisation im sozialen Bereich in Deutschland. Die Soziallotterie wurde 1964 als Aktion Sorgenkind gegründet und 2000 in Aktion Mensch umbenannt. Zu ihren Mitgliedern gehören: ZDF, Arbeiterwohlfahrt, Caritas, Deutsches Rotes Kreuz, Diakonie, Der Paritätische Gesamtverband, Zentrale Wohlfahrtsstelle der Juden in Deutschland.

Der Verein unterstützt mit seinen Erlösen jeden Monat bis zu 1.000 soziale Vorhaben der Behindertenhilfe und -selbsthilfe sowie der Kinder- und Jugendhilfe. Möglich machen dies rund vier Millionen Lotterieteilnehmer der Aktion-Mensch-Lotterie.

 Mehr Informationen erhalten Sie unter www.aktion-mensch.de



Mehr Informationen
erhalten Sie unter
www.aktion-mensch.de



Aktion Mensch e.V.

Heinemannstr. 36

53175 Bonn

Telefon: 0228 2092-353

bildung@aktion-mensch.de