

Film Clique



FILMUNIVERSITÄT
BABELSBERG
KONRAD WOLF

Altersgruppe 9–13 Jahre

Linda Hagspiel · André Nebe · Katrin von Kap-herr

Ein filmdidaktisches Lehrkonzept mit Kindern für ein ganzes Schuljahr



KAMERA FIGUREN
TECHNIK BLITZLICHT
TON BILDER KULISSEN
LICHT SOUND
REGIE



Linda Hagspiel · André Nebe · Katrin von Kap-herr

FilmClique

Ein filmdidaktisches Lehrkonzept
mit Kindern für ein ganzes Schuljahr

Altersgruppe: 9–13 Jahre

Legende



Input



Diskussionsrunde



Übung/Aufgabe



Gruppe/Gruppenarbeit

Impressum

Autor/innen:

Linda Hagspiel, Dr. André Nebe,
Dr. Katrin von Kap-herr

Redaktion:

Dr. André Nebe, Dr. Katrin von Kap-herr

Mediendidaktische Beratung:

Prof. Dr. Antje Michel

Projektleiter: Dr. André Nebe

Medienpädagogin: Linda Hagspiel

Wissenschaftliche Mitarbeiterin:

Dr. Katrin von Kap-herr

Produktionsleiter: Tim Augurzke

Studentische MitarbeiterInnen:

Giulia Falciani (Animation),
Swantje Hennings (Medienpädagogik),
Lea Baack (Medienpädagogik),
Hovhannes Martirosyan (Kamera),
Pia Herrmann (Produktion),
Amir Arsalan Shiri Varnamkhasti (Ton)

Titelbild: ©Shutterstock

Gestaltung: Katja Tränkner (WriteNow)

Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
Marlene-Dietrich-Allee 11, 14482 Potsdam
www.filmuniversitaet.de

1. Fassung Juni 2023, Potsdam

DOI

<https://doi.org/10.60529/351>



Diese Publikation wird unter der Lizenz
Namensnennung – Weitergabe unter gleichen
Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter:
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.de>

Vorwort

Film- und Medienunterricht für ein ganzes Schuljahr (ca. 57 Schulstunden à 45 Minuten) – das will dieses Handbuch Lehrkräften ermöglichen, die sich mit dem Thema Medienbildung noch nicht ausgiebig beschäftigt haben. Aber auch für kürzere Unterrichtseinheiten ist dieses Konzept variabel einsetzbar, wenn z.B. Vorkenntnisse vorhanden sind oder der Zeitrahmen kürzer als ein Schuljahr ist, wie bei Projekttagen. In diesem Fall können die meisten Lehreinheiten anhand des Inhaltsverzeichnisses und der Zeitangaben flexibel zusammengestellt werden.

Dieses Handbuch soll Erleichterung schaffen. Die Basiscurricula zur Medienbildung der Bundesländer geben zwar Lernziele vor, jedoch obliegt die konkrete praktische Umsetzung den einzelnen Fächern und ihren Lehrkräften. Besonders das „Präsentieren“ und „Produzieren“ mit filmischen Mitteln ist ein komplexes Gebiet, das große technische, didaktische und organisatorische Hürden mit sich bringt, denn schließlich sollen auch die Curricula der eigenen Fächer „geschafft“ werden. Hinzu kommt die Frage, welche Fächer für die Medienbildung nun besonders geeignet sind, da die Basiscurricula hier pauschal „alle Fächer“ nennen. Mangels ausgearbeiteter Unterrichtsprogramme fristet Medienbildung daher meist ein karges Dasein, obwohl sich alle der Bedeutung für die Zukunft der Schülerinnen und Schüler (SuS) bewusst sind.

Besonders bei neuen Themen nimmt die Unterrichtsvorbereitung oft mehr Zeit ein, als der Unterricht selbst. Es müssen Lernziele formuliert, geeignete Lehrmethoden auf das Alter der Schülerschaft abgestimmt, Inhalte bedacht, ggf. Technik bestellt, geprüft und sich angeeignet werden und der Zeitrahmen muss für alles optimal genutzt werden. Der Aufwand für die Vorbereitung übersteigt schnell die Präsenzzeit im Klassenzimmer um ein Mehrfaches, was für viele kaum leistbar ist. Das vorliegende Handbuch bietet daher Unterstützung und Vereinfachung. Es liefert ein ausgearbeitetes, wissenschaftlich und praktisch geprüftes Unterrichtskonzept, das Inhalte, Lernziele und Lehrmethoden optimal auf den Schulalltag und die jeweilige Altersklasse abstimmt. Zudem liefert es fertige Vorlagen und Arbeitsblätter, links zu Filmclips sowie Rohmaterial und Präsentationen zum Download.

Ganz auf die Vorbereitung und das Interesse der Lehrkraft kann dieses Konzept allerdings nicht verzichten. Es reduziert den Aufwand aber erheblich und schafft einen unkomplizierten Zugang zu einem faszinierenden Unterrichtsgebiet, das bei der Schülerschaft auf großes Interesse stößt. Immer mehr Kinder und Jugendliche beschäftigen sich auch in ihrer Freizeit mit Filmen, Clips und Medieninhalten. Oftmals können LehrerInnen daher auch von ihren SchülerInnen lernen. Und neben herkömmlichen Vorträgen oder Präsentationen sind Filmreferate auch eine zeitgemäße Form der Wissensaneignung. Die Voraussetzungen dafür zu schaffen, ist das Hauptanliegen dieses Handbuchs.

Das diesem Handbuch zugrunde liegende Vorhaben wurde mit Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung unter dem Förderkennzeichen 03WIR0807 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei der Autorin/beim Autor.

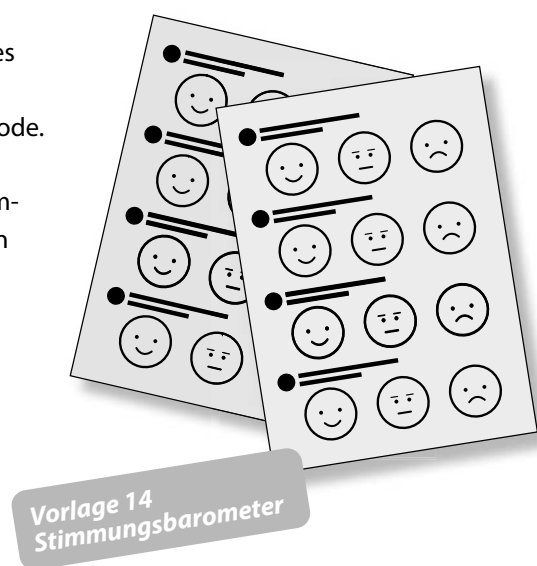
Ziele und Workshop-Rahmenbedingungen

Der Workshop besteht aus **76 Lehreinheiten (LE)**, die auf **10 Tage á zwei Blöcke zu je 80–90 Minuten** aufgeteilt sind.

LE 1–30 führen in das Thema „Film“ ein. Sie sind so konzipiert, dass sie sowohl als Auftakt für den Workshop funktionieren (z.B. als Projektwoche), als auch singulär vermittelt werden können. Der erste Teil des Workshops ist so gegliedert, dass er an 4 Tagen mit 90 Minuten am Vormittag und 80 Minuten am Nachmittag durchgeführt werden kann. Pausenzeiten sind bereits eingerechnet.

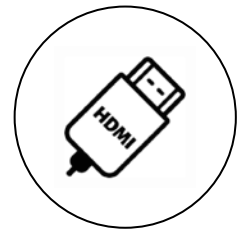
LE 31–76 orientieren sich zeitlich an einer Doppelschulstunde (90 min) und vertiefen die Materie bis zur Produktion des abschließenden Films.

Neben der Schritt-für-Schritt-Anleitung finden Sie im Handbuch auch Vorlagen. Bitte adaptieren Sie diese Vorlagen entsprechend Ihres Arbeitskontextes. Falls Sie eine Evaluation der Workshops wünschen, so finden Sie in den Vorlagen eine entsprechende Evaluierungsmethode. Für die Evaluierung eignen sich sogenannte **Stimmungsbarometer** nach den Lehrtagen. Die SuS erhalten jeweils einen eigenen Abstimmzettel für die Lehreinheiten. Die Smileys zu den Lehreinheiten werden entsprechend angekreuzt (fröhlich bis missmutig).



Praktische Hinweise

1. Für die Durchführung des Workshops raten wir dazu, sich vorab mit der Technik zu beschäftigen. Unserer Erfahrung nach sind 2 Stunden nötig, um sich mit der Hardware (zum Beispiel Smartphones + Tablets + Adapter für Mikrofone) auseinanderzusetzen und ca. 5 Stunden, um die im Unterricht verwendete Software (CapCut, Shotcut und Stop Motion Studio) zu verstehen. Links zu Filmclips und Tipps am Ende der Tage unterstützen Sie dabei. Siehe dazu: „Technische Vorbereitung“ (folgende Seite)
2. Einige Materialien, die von uns selbst erstellt worden, finden sich nicht im Handbuch, sondern sind in einem GoogleDrive hinterlegt, z. B. die PDF-Präsentation. Der Link zum entsprechenden Drive der Classroom Films:
https://drive.google.com/drive/folders/1Y0y3yPXuti4dvkzKha7EZZYCWa634Etc?usp=share_link.
3. Gedreht werden kann mit einem Tablet oder Smartphone. Dazu kann ein externes Mikro oder ein externer Audiorecorder verwendet werden. Zudem empfehlen wir ein Stativ. Allgemein sollte bei den Filmaufnahmen auf eine ruhige Umgebung geachtet werden.
4. Häufig muss das Ergebnis der Dreharbeiten direkt im Anschluss dem gesamten Kurs gezeigt werden. Damit die Filmclips direkt ausspielbar sind, benötigt es ein HDMI-Kabel oder einen Adapter, um das Tablet oder Smartphone direkt mit dem Beamer zu verbinden.
5. Nach den Dreharbeiten muss der Film geschnitten werden. Dazu eignet sich das Schnittprogramm „Shotcut“. Dieses ist für AnfängerInnen gut geeignet. Links und Hinweise dazu finden Sie an den entsprechenden Tagen in diesem Handbuch.



Technische Tipps

- **Besser** Kabel statt Bluetooth verwenden, da Bluetooth sich nach wenigen Minuten meist wieder entkoppelt
- Lautsprecher vor LE auf Lautstärke testen
- **Die in den Lehreinheiten genannten** Filmclips vor dem Unterricht herunterladen und testen

<input checked="" type="checkbox"/>	Was?	Anmerkungen
<input type="checkbox"/>	Tablet/Smartphone
<input type="checkbox"/>	Externes Mikro/ Externer Audiorecorder
<input type="checkbox"/>	Stativ
<input type="checkbox"/>	HDMI-Kabel/ Adapter

Technikmaterial-Liste zur Anschaffung vor dem Workshop (Ähnliche Checklisten finden Sie auch bei jedem Workshoptag)

Dieses Handbuch wurde im Rahmen des vom Bundesministerium für Bildung und Forschung geförderten Projektes „WIR! – REGION 4.0 – Partizipation und audiovisuelle Kommunikation: Prototyp regionale Innovations-Narrative (PRINA)“ von einem Projektteam der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF entwickelt. Dies geschah in enger fachlicher Zusammenarbeit mit der Professur für Informationswissenschaften an der Fachhochschule Potsdam.

Ziel war es, in und über die Filmworkshops wissenschaftlich zu erforschen, ob sich mithilfe des forschenden Lernens modellhafte Unterrichtseinheiten entwickeln lassen, die neben Fakten auch Kompetenzen bei SchülerInnen vermitteln. Schule soll dadurch nicht nur als Lernort, sondern als Forschungsort begreifbar gemacht werden, an dem zukünftig relevante Themen aus der Region identifiziert werden können. Die Film-Workshops wurden prototypisch an folgenden zwei Schulen im Land Brandenburg durchgeführt, nachgebessert und evaluiert: Aktive Naturschule Templin (Grundschule) und Freies Joachimsthaler Gymnasium.

Inhalt

Legende/Impressum	I
Vorwort	II
Ziele und Workshop-Rahmenbedingungen	III
Praktische Hinweise	IV
Technische Tipps	IV

Ablaufplan	4
-------------------	---

■ TAG 1: / 170 min Seite

Materialien-Packliste für Tag 1	5
---------------------------------	---

Die Entstehung eines Films

LE 1_ Einführung	15 min	6
LE 2_ Kennenlernspiel „Bewegtes Bild“	15 min	7
LE 3_ Film-Clip „Wie lernten die Bilder laufen“	20 min	7
LE 4_ Wunderscheibe	30 min	8

Legetrickfilm

LE 5_ Daumenkino	30 min	9
LE 6_ Beispielfilme/Stop-Motion-Filme	35 min	11
LE 7_ Abschlussrunde	5 min	12

■ TAG 2 / 175 min

Materialien-Packliste für Tag 2	13
---------------------------------	----

Geschichten erzählen I

LE 8_ Blitzlicht	15 min	14
LE 9_ Ballspiel	10 min	14
LE 10_ Gruppeneinteilung	10 min	15
LE 11_ Geschichten nacherzählen	20 min	16
LE 12_ Prinzipien Geschichten	25 min	16

Geschichten erzählen II

LE 13_ Vorübung Turm	20 min	17
LE 14_ Geschichtenplaner	5 min	17
LE 15_ Geschichten entwickeln	55 min	18
LE 16_ Abschlussrunde	15 min	19

■ TAG 3 / 170 min

Materialien-Packliste für Tag 3	20
---------------------------------	----

Kulissenbau I

LE 17_ Geschichte reflektieren	15 min	21
LE 18_ Aufgabenverteilung	15 min	21
LE 19_ Materialzusammenstellung	60 min	22

Kulissenbau II

LE 20_ Aktivierungsübung	15 min	23
LE 21_ Kulissenbau	50 min	23
LE 22_ Probe	10 min	24
LE 23_ Abschlussrunde	5 min	25

■ TAG 4 / 170 min

Materialien-Packliste für Tag 4	26
---------------------------------	----

Filmdreh

LE 24_ Aktivierungsübung Beobachtung	10 min	27
LE 25_ Stop-Motion Studio App	20 min	27
LE 26_ Jobverteilung	10 min	28
LE 27_ Filmdreh und Texte	40 min	29

Die Entstehung eines Films

LE 28_ Vertonung	20 min	30
LE 29_ Finaler Film	45 min	30
LE 30_ Abschlussrunde	15 min	31

ENDE TEIL 1

■ TAG 5 / 150 min

Materialien-Packliste für Tag 5 32

Interviewführen I

LE 31_Begrüßung 15 min 33

LE 32_Aktivierungsübung Rätsel 30 min 33

LE 33_Interviewtheorie 30 min 35

LE 34_Aufgabenverteilung 5 min 36

LE 35_Vorbereitung Interview 10 min 37

Interviewführen II

LE 36_Interviewführen 30 min 38

LE 37_Analyse Partnerinterview 25 min 38

LE 38_Abschlussrunde 5 min 39

■ TAG 6 / 180 min

Materialien-Packliste für Tag 6 40

Regionale Geschichten I

LE 39_Aktivierungsübung „Weiterschreiben“ 15 min 41

LE 40_Geschichtenplaner 30 min 42

LE 41_Impulskarten 30 min 43

LE 42_Inputfilm 15 min 43

LE 43_Geschichte bauen 30 min 44

Regionale Geschichten II

LE 44_Geschichte weiter bauen 30 min 45

LE 45_Geschichte filmen 25 min 45

LE 46_Abschlussrunde 5 min 45

■ TAG 7 / 180 min

Materialien-Packliste für Tag 7 46

Spannungsbogen und Bildkomposition

LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen 40 min 47

LE 48_Kameraperspektive und Farben 50 min 49

LE 49_Perspektiven anwenden 30 min 52

Filmtöne und Vorüberlegungen Film

LE 50_Filmimpulse Töne 10 min 53

LE 51_Töne herstellen 30 min 53

LE 52_Vorüberlegungen Thema des Films 15 min 54

LE 53_Abschlussrunde 5 min 54

■ TAG 8 / 180 min

Materialien-Packliste für Tag 8 55

Animation I

LE 54_Input „Was ist Animation?“ 30 min 56

LE 55_Intro und Outro 15 min 57

LE 56_Storyboard zeichnen 30 min 58

LE 57_Basteln I 45 min 58

Animation II

LE 58_Basteln II 20 min 60

LE 59_Filmdreh 35 min 60

LE 60_Abschlussrunde 5 min 61

■ TAG 9 / 180 min

Materialien-Packliste für Tag 9 62

Drehbuch I

LE 61_Begrüßung 10 min 63

LE 62_Wdh. Interviewtheorie u. Spannungsbogen
20 min 63

LE 63_Beiispiel Drehbuch 25 min 64

LE 64_Drehpartner Vorstellen 15 min 67

LE 65_Aufgabenverteilung 15 min 67

LE 66_Drehbuch I 30 min 68

Drehbuch II

LE 67 Drehbuch II 55 min 69

LE 68 Abschlussrunde 5 min 69

■ TAG 10 / 175 min

Materialien-Packliste für Tag 10 70

Drehvorbereitung I

LE 69_Aktivierungsübung Assoziationsketten 15 min 71

LE 70_Drehbuch III 15 min 71

LE 71_Besprechung Rollen/Dreh 20 min 72

LE 72_Übung Kommandos 15 min 73

LE 73_Input Reportage 40 min 74

Drehvorbereitung II

LE 74_Input Moderation vor dem Hauptdreh 10 min 76

LE 75_Drehübung Interview vor dem Hauptdreh
40 min 76

LE 76_Abschlussrunde 5 min 76

ENDE TEIL 2

Inhalt

Infos Drehtage	77
Vorlagen	78
Vorlage 1 Programmplakat	79
Vorlage 2 Wunderscheibe	80
Vorlage 3 Daumenkino	81–88
Vorlage 4 Geschichtenplaner	89
Vorlage 5 Kärtchen Geschichten entwickeln	90–95
Vorlage 6 Aufgabenverteilung	96
Vorlage 7 Funktionskarten	97
Vorlage 8 Evaluationszielscheibe	98
Vorlage 9 Fragebogen	99
Vorlage 10 Drei Rätsel	100–104
Vorlage 11 Checkliste Interview	105
Vorlage 12 Aufgabenkärtchen Interview	106
Vorlage 13 Kärtchen Bildkomposition	107
Vorlage 14 Handout Bildkomposition	108
Vorlage 15 Kärtchen Geräuschkärtchen	109
Vorlage 16 Storyboard	110
Vorlage 17 Leeres Drehbuch	111–116
Vorlage 18 Aufgabenkärtchen Dreh	117
Vorlage 19 Einstellungsgrößen	118
Vorlage 20 Drehgenehmigung	119–120
Vorlage 21 Stimmungsbarometer	121
Vorlage 22 Material-Liste	122
Vorlage 23 Teilnahme-Liste	123
Vorlage 24 Einverständniserklärung	124
Vorlage 25 PDF-Präsentation	125–132
Literaturverzeichnis	133
Abbildungsverzeichnis	134
Videoquellen	135

Ablaufplan

Tag	LE	Block 1 90 Minuten	Betreuung	Block 2 80 Minuten	Betreuung
1	1-7	Die Entstehung eines Films		Legetrickfilm	
2	8-16	Geschichten erzählen I		Geschichten erzählen II	
3	17-23	Kulissenbau I		Kulissenbau II	
4	24-30	Filmdreh		Finaler Film	
Tag	LE	Block 1 90 Minuten	Betreuung	Block 2 90 Minuten	Betreuung
5	31-38	Interviewführen I		Interviewführen II	
6	39-46	Regionale Geschichten I		Regionale Geschichten II	
7	47-53	Spannungsbogen und Bildkomposition		Filmtöne und Vorüberlegungen Film	
8	54-60	Animation I		Animation II	
9	61-68	Drehbuch I		Drehbuch II	
10	69-76	Drehvorbereitung I		Drehvorbereitung II	

Tag 1

Gesamtzeit: 170 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Flipchart	LE 1_Vorstellungsrunde	
	Vorlage 1: Programmplakat	LE 1_Vorstellungsrunde	
	Postkarten (ca. 50 Stück)	LE 2_Kennenlernspiel	
	Karteikarten (optional)	LE 2_Kennenlernspiel	
	Clip 1: Wie lernten die Bilder laufen?	LE 3_Film-Clip	
	Beamer	LE 3_Film-Clip	
	Laptop	LE 3_Film-Clip	
	Weißer Wand/Leinwand	LE 3_Film-Clip	
	Stifte	LE 4_Wunderscheibe	
	Klebestift	LE 4_Wunderscheibe	
	Scheren	LE 4_Wunderscheibe	
	Locher	LE 4_Wunderscheibe	
	weißer Fotokarton	LE 4_Wunderscheibe	
	Vorlage 2: Wunderscheibe	LE 4_Wunderscheibe	
	Clip 2: Mausspot-Daumenkinos	LE 5_Daumenkino	
	Vorlage 3: Daumenkino	LE 5_Daumenkino	
	2-3 fertige Daumenkino (vorher kaufen)	LE 5_Daumenkino	
	Schnur	LE 5_Daumenkino	
	Scheren, Locher	LE 5_Daumenkino	
	Briefumschläge	LE 5_Daumenkino	
	Clip 3: Der Zauberer Korinthe	LE 6_Beispieldfilme	
	Clip 4: LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“	LE 6_Beispieldfilme	

Tag 1: Die Entstehung eines Films

Ersten Kontakt herstellen, Namen kennen lernen, gemeinsame Interessen erkunden, Gruppengefühl entwickeln, Ziele visualisieren, Aufbau von Filmverständnis, Abfragen von Vorwissen, Aktivieren von partnerschaftlicher Arbeit, haptisches Verständnis von Bilderfolgen erfahren, handwerkliches Geschick ausbauen.

ZIELE

LE 1_Einführung

15 min

Material: Flipchart, Vorlage 1: Programmplakat mit Ablauf des Workshops (vorbereiten)

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Begrüßung



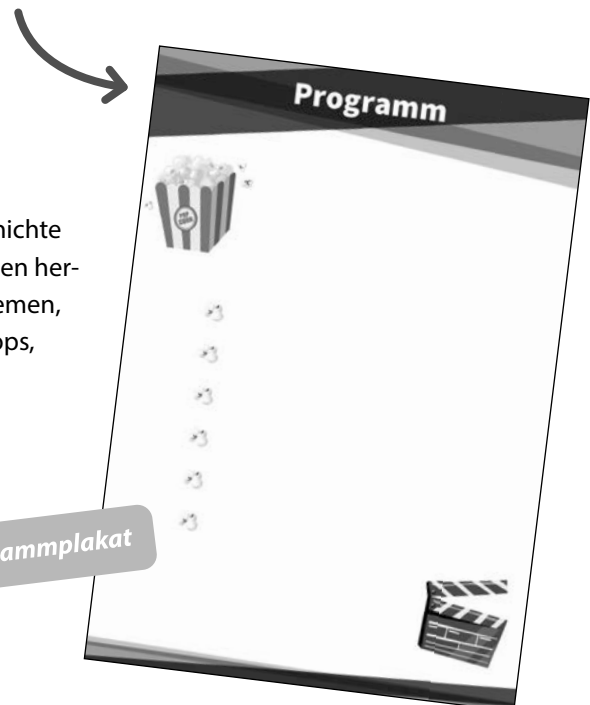
1. Vorbereitetes Plakat mit Wochenplan vorstellen

Workshopwoche:

- Tag 1: Kreative Auseinandersetzung mit den Grundlagen der Filmentstehung/
Was ist eigentlich ein Legetrickfilm? Und was muss ich dabei alles beachten?
- Tag 2: Eigene Geschichte erzählen
- Tag 3: Kulissenbau
- Tag 4: Filmdreh

2. Erklärung an SuS

Nach der Workshopwoche werden wir tiefer in die Themen des dokumentarischen Films einsteigen. Wie erzähle ich eine Geschichte spannend? Welche Kameraperspektiven rufen welche Emotionen hervor? Wie führe ich ein Interview durch? Dies sind einige der Themen, die wir gemeinsam besprechen werden. Am Ende des Workshops, wird ein eigener Filmclip entstehen.



Vorlage 1: Programmplakat

Tag 1: Die Entstehung eines Films

LE 2_Kennenlernspiel „Bewegtes Bild“

15 min

Material: circa 50 verschiedene Postkarten, Karteikarten

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Kennenlernspiel „Bewegtes Bild“

1. Auf dem Boden werden ca. 50 Postkarten mit unterschiedlichen Motiven ausgebreitet.
2. Die Lehrkraft fängt an und sucht sich eines der Motive aus. Sie sagt ihren Namen und erzählt, was auf der Postkarte zu sehen ist und warum sie sich für dieses Motiv entschieden hat.
3. Nun sind die SuS dran. Sie werden nacheinander aufgerufen und dürfen sich jeweils eine der Postkarten aussuchen. Sie nennen ihren Namen und ihre Klasse, beschreiben die Postkarte und erzählen, warum sie sich für dieses Motiv entschieden haben. Anschließend wird die Postkarte zurück gelegt.
4. Optional: Wenn sich die SuS untereinander noch nicht kennen, können währenddessen die Namen der Kinder auf Karteikarten geschrieben werden.

Tipp

Postkartensets können online für ca. 12 Euro erworben werden.

LE 3_Film-Clip – Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen?

20 min

Material: Internet, Beamer, Laptop, Clip 1: Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen?

Raum/Ort: Klassenzimmer

1. INPUT

Clip 1 zeigen – Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen? (05:50 min)

Das Video vom Kinderportal Clixmix gibt einen zeitlichen Überblick über die Entstehung des Films. Vom Lebensrad 1832, über das Kinetoskop 1894, die Geburtsstunde des Kinos 1895 bis hin zu den Anfängen der Filmstadt Hollywood 1927.



Abb.1: Screenshot aus Clip 1 „Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen?“
<https://youtu.be/Jlpq5dpIXM>

2. DISKUSSIONSRUNDE

- Was ist euch aufgefallen?
- Was war neu für euch?
- Was hat euch überrascht?

Pause

10 min

Tag 1: Die Entstehung eines Films

LE 4_Wunderscheibe

30 min

Material: Vorlage 2: Wunderscheibe, Stifte, Scheren, Kleber, weißer Fotokarton, Locher

Raum/Ort: Klassenzimmer

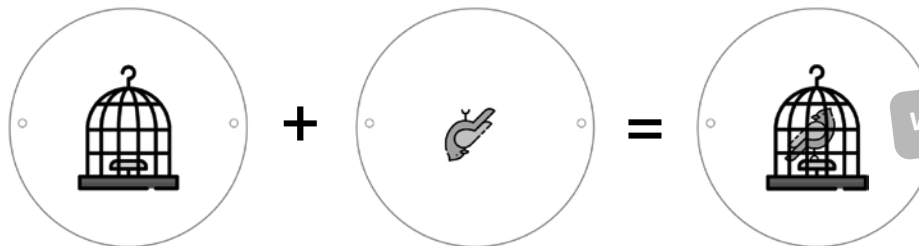
ÜBUNG: Wunderscheibe basteln

1. Die SuS dürfen sich eine der Vorlagen aussuchen und die Wunderscheiben mit Hilfe der Vorlage 2 basteln.

- Vogel und Käfig
- Fisch und Wasserglas
- Blumen und Vase

Erklärung Wunderscheibe

Eine Wunderscheibe (Thaumatrope) besteht aus einer Scheibe mit zwei Fäden, die an zwei sich gegenüberliegenden Punkten am Rand der Scheibe befestigt sind. Auf der einen Seite der Scheibe befindet sich ein Bild, z.B. ein Vogel und auf der anderen Seite der Scheibe gibt es ein zweites korrespondierendes Bild z.B. einen Käfig. Durch schnelles Drehen der Fäden wird die Scheibe in Rotation versetzt und es sieht plötzlich so aus, als würde der Vogel im Käfig sitzen.



Vorlage 2: Wunderscheibe

Anleitung:

1. Die Motive der Wunderscheiben bunt ausmalen
2. Die beiden Kreise ausschneiden
3. Die beiden Kreise zusammenkleben. Darauf achten, dass die Motive richtig herum stehen (siehe Abbildung). Falls das Papier sehr dünn ist, kann es auf Karton geklebt werden. So wird die Wunderscheibe stabiler.
4. Zwei sich gegenüberliegende Löcher lochen. Sie sollten genau auf der Mittelachse liegen, damit das Bild später nicht wackelt.
5. Zwei Schnüre mit ca. 50 cm Länge abschneiden und links und rechts durch die Löcher einfädeln. Die Schnüre mit einem Knoten fixieren, damit sie nicht durchrutschen können.

2. Die SuS können ihre fertig gebastelten Wunderscheiben vorführen, indem sie diese an den Fäden rotieren lassen.

3. Die Lehrkraft erklärt: Die Wunderscheiben zeigen wie zwei aufeinanderfolgende Bilder verschmelzen. Das ist ein ähnliches Prinzip wie beim Trickfilm.

Tipp

Bei viel Zeit können die SuS leere Vorlagen verwenden und selbst ausgedachte Motive zeichnen. Zusätzlich können sie sich eine Geschichte zu den Motiven überlegen.

Mittagspause

Tag 1: Legetrickfilm

Aktivieren von partnerschaftlicher Arbeit, haptisches Verständnis von Bilderfolgen, handwerkliches Geschick ausbauen für späteren Kulissenbau, Vielfalt von Legetrickfilmen zeigen, Anregen für spätere eigene Ideen, einfache Medienproduktionen verstehen.

ZIELE

LE 5_Daumenkino

30 min

Material: Clip 2: „Mausspot-Daumenkino“, Vorlage 3: Daumenkino auf festem Papier ausgedruckt, Scheren, Schnüre, Locher, Briefumschläge, fertige Daumenkinos

Raum/Ort: Klassenzimmer

AUFGABE: Daumenkino basteln

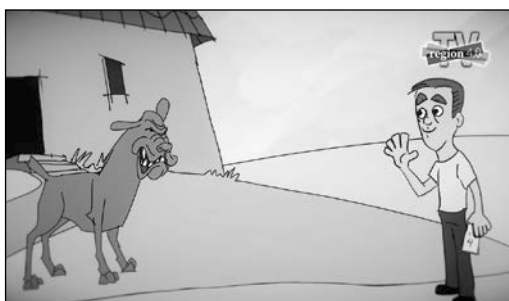
1. Die SuS werden gefragt, ob sie wissen, was ein Daumenkino ist.
2. Falls vorhanden, bekommen sie 2–3 fertige Daumenkinos ausgeteilt zum Anschauen.
3. Den SuS wird aus „Die Sendung mit der Maus“ Clip 2 gezeigt.: „Mausspot-Daumenkino“ (00:52 min)
4. Nun geht es ans Basteln der Daumenkinos. Die Aufgabe besteht darin, die Bilder der Sequenzen in die richtige Reihenfolge zu bringen und daraus ein Daumenkino zu basteln.

Erklärung Daumenkino

Ein Daumenkino ist eine Folge von Bildern auf jeweils einem Blatt, die sich nur geringfügig voneinander unterscheiden. Beim schnellen Abblättern der Bilder entsteht die Illusion einer Bewegung.

Tipp

Einfache Daumenkinos sind online ab 5 Euro erhältlich.



Sequenz Hund



Abb. 2: Screenshot aus Clip 2 „Mausspot-Daumenkino“ <https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-mausspot---daumenkino-100.html>



Sequenz Paket

Vorlage 3: Daumenkino

Tag 1: Legetrickfilm

Anleitung:

1. Die Standbilder werden in Briefumschläge gesteckt und ausgeteilt.
Darin befinden sich die Bilder in unsortierter Reihenfolge.
2. Die Lehrkraft gibt spielerisch das „GO“, wenn alle SuS ihren Briefumschlag bekommen haben. Davor darf keiner der Umschläge geöffnet werden. Ziel ist es, so schnell wie möglich die Bilder in die richtige Reihenfolge zu bringen, damit sich ein fließendes Bild ergibt. kann.
3. Wer zuerst fertig ist, darf sich melden. Die Lehrkraft überprüft die sortierten Bilder.
4. Die Bilder werden gestapelt und mit einem Locher werden zwei Löcher hineingestanz.
5. Durch die Löcher wird eine Schnur geführt, die zusammengeknotet wird.
6. Die Film-Sequenzen, aus denen das Daumenkino gebastelt wurde, werden den SuS gezeigt

Fragen an SuS:

- Fiel euch das Ordnen der Bilder leicht?
- Was ist das Thema?
- Wer ist die Hauptfigur?
- Wie könnte die Geschichte zu Ende gehen?
- Wie viele Bilder pro Sekunde kann das Auge wahrnehmen? > *Antwort: 16*
- Wie viele Bilder pro Sekunde werden im Film gezeigt? > *Antwort: 24*



Pause

10 min

Tag 1: Legetrickfilm

LE 6_Beispielfilme/Stop-Motion-Filme

35 min

Material: Beamer, Laptop, Flipchart, Stifte, Clip 3: „Der Zauberer Korinthe“, Clip 4: LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“

Raum/Ort: Klassenzimmer

INPUT

1. Es wird der Film „Der Zauberer Korinthe“ gezeigt. Anschließend erfolgt eine Diskussionsrunde zum Inhalt und der verwendeten Technik.



Abb. 3: Screenshot aus Clip 3 „Der Zauberer Korinthe – ein Medienprojekt“ (02:06 min)
https://www.youtube.com/watch?v=ublu_v922LU&t=1s

DISKUSSIONSRUNDE: Inhalt „Der Zauberer Korinthe“

- Wer ist die Hauptfigur im Film?
- Wo befindet sich der Zauberer Korinthe?
- Welche anderen Figuren gibt es?
- Was passiert in der Geschichte?
- Was passiert durch die Veränderung der Briefe?

Antwortmöglichkeiten

- Die Hauptfigur des Films ist der Zauberer Korinthe.
- Der Zauberer befindet sich in einem Tintenfass und trinkt Tinte.
- Die anderen Figuren sind der Kaiser Fortunat, ein Gefangener, der Künstler Beethoven, ACDC, der Kaufmann Steeneberg und sein Sohn.
- Es geht um den Zauberer Korinthe, der die Tinte so verzaubert, dass die Leute etwas ganz anderes schreiben als sie wollen.
- Durch die Zaubertinte verändert sich der Inhalt der Briefe ins Gegenteil: Der Kerl, der den Kaiser verspottet hat, wird als großer Dichter gelobt. ACDC darf laute Musik spielen, die als Kunstgenuss gilt. Der Kaufmann lobt seinen Sohn als guten Jungen.

DISKUSSIONSRUNDE: Technik „Der Zauberer Korinthe“

- Wie ist die Kulisse aufgebaut?
- Wie ist der Vordergrund aufgebaut (Minute 0:16)?
- Wie ist der Hintergrund aufgebaut (Minute 0:16)?
- Wie kommt Bewegung in das Standbild (Minute 0:24 bis 0:28)?
- Welche Töne / Audioelemente sind im Film zu hören?



Tag 1: Legetrickfilm

Antwortmöglichkeiten

- Die Kulisse ist so aufgebaut, dass alles auf einer Ebene auf dem Tisch liegt.
- Im Vordergrund ist der Zauberer Korinthe in seinem Tintenfass zu sehen. Neben ihm liegen Füller und Feder.
- Im Hintergrund ist eine bunte Wand zu sehen mit Glitzersternen und einem Gemälde mit Rosen.
- Bewegung kommt in das Standbild, indem sich die Figuren bewegen und eine Hand mit einer Feder den Sprechtext mitschreibt.
- Als Töne und Audioelemente ist im Film eine Erzählstimme zu hören, die von unterschiedlichen Personen gesprochen wird. Sie liest auch immer die Gedichte vor. Wenn der Zauberer Korinthe im Tintenfass schwimmt, dann wird der Refrain von mehreren Kindern im Chor gesprochen.

Ergebnisse aller Diskussionsrunden am Flipchart festhalten

2. Es wird der Film LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“ gezeigt. Anschließend erfolgt eine Diskussionsrunde zum Inhalt und der verwendeten Technik.

DISKUSSIONSRUNDE: Inhalt LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“

- Um was geht es in dem Filmclip?
- Welche Figuren sind zu sehen?
- Wo spielt der Filmclip?

Antwortmöglichkeiten

- In dem Filmclip geht es um Verkehrsregeln im Straßenverkehr.
- Als Figuren sieht man Passanten und unterschiedliche Fahrzeuge.
- Der Filmclip spielt an einem Fußgängerübergang.



Abb. 4: Screenshot aus Clip 4 LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“ (01:40 min)
<https://www.youtube.com/watch?v=KgtnSUB4zmv>



LE 7_Abschlussrunde

5 min

Material: Flipchart, Plakat

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Abschlussrunde

- Ausblick auf nächsten Tag geben (Geschichten erzählen)
- Verabschiedung



Ende Tag 1

Tag 2

Gesamtzeit: 175 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Flipchart Vortag	LE 8_Blitzlicht	
	Ball	LE 9_Ballspiel	
	Schnur	LE 10_Gruppeneinteilung	
	Musikbox	LE 10_Gruppeneinteilung	
	Tafel/Flipchart	LE 12_Prinzipien Geschichten	
	LEGO (ca. 500 verschiedene Steine, ca. 20 Mini-Figuren, ca. 5–7 große Bauplatten)	LE 13_Vorübung Turm	ggfs. gebraucht kaufen oder von SuS mitbringen lassen
	Stoppuhr bzw. Handytimer	LE 13_Vorübung Turm	
	Vorlage 4: Geschichtenplaner	LE 14_Geschichtenplaner	
	Geschichtenbaukasten	LE 15_Geschichten entwickeln	
	Vorlage 5: Kärtchen zum Geschichtenentwickeln	LE 15_Geschichten entwickeln	
	Lostopf	LE 15_Geschichten entwickeln	
	LEGO	LE 15_Geschichten entwickeln	

Tag 2: Geschichten erzählen I

Kreativität fördern, Lernen von Grundlagen des Storytellings, eigene Ideen entwickeln

ZIELE

LE 8_ Blitzlicht

15 min

Material: Flipchart Vortag

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Blitzlicht

1. Der Flipchart vom Vortag (S. 19 Diskussion Technik) wird erneut gezeigt und der Technikteil nochmals besprochen
2. Diskussion: Was ist bei einem Legetrickfilm zu beachten?
 - Die Geschichte ist zeitlich begrenzt.
 - Sie benötigt Anfang, Mitte und Ende.
 - Es können nicht unbegrenzt Figuren vorkommen.
 - Der Hintergrund ist meist statisch.
 - Es ist wichtig darauf zu achten, dass die Figuren in die Kulisse passen und von den Größen angepasst werden. *Beispiel:* Ein Baum ist höher als ein Mensch.



LE 9_ Ballspiel

10 min

Material: Ball

Raum/Ort: Leeres Klassenzimmer

Ziel des Ballspieles ist eine spielerische Aktivierung mit dem Thema des Geschichten-erzählens zu erreichen.

ÜBUNG

1. Die Tische und Stühle werden an die Wand geschoben und es wird ein Stehkreis gebildet.
2. Die Lehrkraft hält einen Ball in der Hand. Sie erklärt: Ich fange mit einem Satz an und die Person, der ich den Ball zuwerfe, darf den Satz weiterführen, zum Beispiel: „Es war einmal ein Drache, der kein Feuer spucken konnte ...“
3. Die Lehrkraft wirft den Ball zu einer anderen Person, die den Satz weiter ausführt. Zum Beispiel: „Der Drache übte jeden Tag, doch es wollte einfach kein Feuer aus seinem Maul hervorkommen. Eines Tages ging er zu einer weisen Schildkröte, die einen Rat für ihn hatte.“
4. Der Ball wird zur nächsten Person weitergeworfen, welche die Geschichte fortführt.
5. Das Spiel wird fortgeführt, bis alle einmal an der Reihe waren oder eine kleine Geschichte entstanden ist.



Tag 2: Geschichten erzählen I

LE 10_ Gruppeneinteilung

10 min

Material: Schnur, Musik

Raum/Ort: Leeres Klassenzimmer

GRUPPE: Gruppeneinteilung



1. Mit der Schnur legt die Lehrkraft eine gerade Linie auf den Boden.
2. Die Lehrkraft erklärt: „Wenn die Musik läuft, dürft ihr über die Markierung von rechts nach links laufen. Egal ob langsam oder schnell. Wenn die Musik stoppt, bleibt ihr stehen und keiner darf sich mehr bewegen.“
3. Die Lehrkraft spielt die Musik ab. Zur Musik bewegen sich die SuS über die Linie hin und her.
4. Nach ca. einer Minute stoppt die Lehrkraft die Musik. Alle SuS bleiben stehen.
5. Alle, die rechts von der Linie stehen, bilden eine erste gemeinsame Gruppe und alle, die links davon stehen, bilden eine zweite gemeinsame Gruppe.
6. Nun arbeiten die SuS in den jeweiligen Gruppen (Aufgabe in folgender LE 11).

Falls der Raum zu klein ist, geht eine Gruppe in einen anderen Raum.

Falls beim ersten Durchlauf zu wenig in einer Gruppe sind, wird das Ganze wiederholt.

Pause

10 min

Tag 2: Geschichten erzählen I

LE 11 _Geschichten nacherzählen

20 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

Die SuS tauschen sich zuerst in ihrer Gruppe aus zu Geschichten, die sie kennen und mögen (10 Minuten).

Anschließend werden im Plenum folgende Fragen gemeinsam beantwortet (10 Minuten).

Fragen:

- Was ist eure Lieblingsgeschichte? (z. B. ein Buch, das ihr gerade lest, ein Film oder eine Serie)
- Was ist in der Geschichte passiert?
- Warum war die Geschichte spannend?



LE 12 _Prinzipien Geschichten

25 min

Material: Flipchart/Tafel

Raum/Ort: Klassenzimmer

Die SuS lernen die Prinzipien des Geschichtenerzählens. Sie werden angeregt, sich Gedanken zu machen, welche Elemente für eine Geschichte nötig sind. Durch Nachfragen und Beispiele werden die SuS nach und nach zu den relevanten Antworten geführt, sofern sie nicht selbst darauf kommen.

Frage:

Was braucht eine Geschichte?



Antworten:

- Anfang, Mitte, Schluss
- Spannungsbogen
- Figuren
- Ort
- Figur braucht ein Ziel
- Hindernis/Problem
- Hilfsmittel
- Thema

Die Antworten der SuS werden auf einem Flipchart oder an der Tafel schriftlich festgehalten.

Mittagspause

Tag 2: Geschichten erzählen II

Anwenden der dramaturgischen Elemente von Geschichten. Eigene Geschichte spielerisch mit LEGO SERIOUS PLAY® entwickeln. LEGO SERIOUS PLAY® wird in der Wissenschaftskommunikation und in Unternehmen gerne eingesetzt, um neue Ideen zu generieren, abstrakte Themen zu erklären und ggfs. Problemlösungen zu finden (siehe <https://www.lego.com/de-de/themes/serious-play>).

ZIELE

LE 13_Vorübung Turm

20 min

Material: LEGO-Steine, Stoppuhr/ Handytimer

Raum/Ort: Klassenzimmer

1. Die SuS werden in drei Gruppen unterteilt. Die Lehrkraft zählt ab 1-2-3-, 1-2-3 ...
Die SuS treffen sich jeweils mit den anderen SuS der gleichen Zahl an einem Tisch.
2. Die SuS bekommen LEGO ausgeteilt.
3. Die Lehrkraft erklärt: Aufgabe ist es innerhalb von 5 Minuten einen Turm zu bauen.
Die Lehrkraft stellt einen Timer.
4. Nach 5 Minuten präsentiert jede Gruppe ihren Turm und erklärt, warum sie ihn so gebaut hat.

Erklärung: Das Bauen des Turms mag banal klingen, hilft aber allen, sich wieder mit LEGO vertraut zu machen und eine wettbewerbsfreie Atmosphäre zu erzeugen, denn es werden erfahrungsgemäß nur zwei Arten von Türmen gebaut und erklärt: Hohe oder sehr „stabile“ Türme.

LE 14_Geschichtenplaner

5 min

Material: Vorlage 4: Geschichtenplaner

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Geschichtenplaner

1. Das Plakat vom Geschichtenplaner wird an die Tafel gepinnt.
2. Die Lehrkraft erklärt die unterschiedlichen Felder.



Vorlage 4: Geschichtenplaner

Erläuterungen auf der nächster Seite >>



Tag 2: Geschichten erzählen II

ORT	<ul style="list-style-type: none"> • Wo spielt die Geschichte? • Wie sieht es dort aus? • Wie riecht es dort? Was hört man? Was fühlt man?
PERSONEN	<ul style="list-style-type: none"> • Wer ist die Hauptperson? • Wie sieht sie aus? Und warum verhält sie sich so?
ZIEL	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist das Ziel der Hauptfigur? Was möchte sie erreichen? • Was steht auf dem Spiel? Was passiert, wenn die Hauptfigur ihr Ziel nicht erreicht?
GEGENSTÄNDE/ HILFSMITTEL	<ul style="list-style-type: none"> • Welcher Gegenstand hilft der Hauptperson ihr Ziel zu erreichen?
GEGENSPIELER	<ul style="list-style-type: none"> • Wer ist der Gegenspieler? • Ist es eine Figur, ein Gegenstand, sind es Umweltbedingungen, die den Helden daran hindern, sein Ziel zu erreichen?
ENDE	<ul style="list-style-type: none"> • Wie besiegt der Held seinen Gegenspieler?
TITEL	<ul style="list-style-type: none"> • Wie heißt die Geschichte?



LE 15 _Geschichten entwickeln

55 min

Material: Vorlage 5: Kärtchen zum Geschichtenentwickeln, Lostopf, LEGO

Raum/Ort: Klassenzimmer

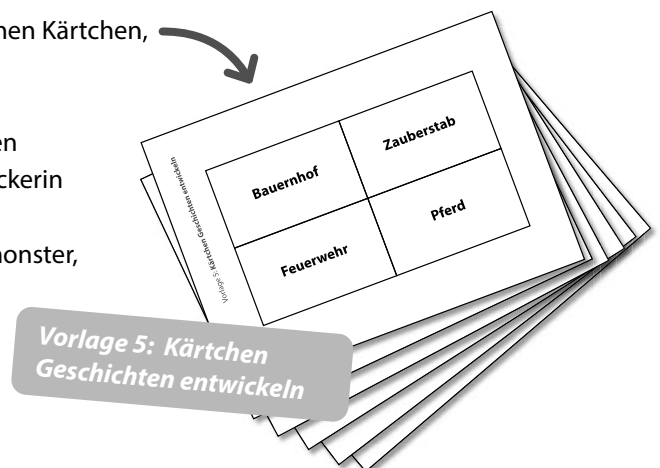
GRUPPE



Worum soll es in unserem Film gehen?

1. Die Lehrkraft präsentiert die unterschiedlichen vorgegebenen Kärtchen, die passend zum Spielfeld des Geschichtenplaners sind.

- **ORT:** Schule, Kloster, See, Bauernhof, Burg, leeres Kärtchen
- **PERSON:** Postbote, Bürgermeister, Landwirt, Bäuerin, Bäckerin
- **ZIEL:** leeres Kärtchen
- **GEGENSTAND/HILFSMITTEL:** fliegender Teppich, Seemonster, Fee, Zauberstab, sprechender Esel, leeres Kärtchen
- **GEGENSPIELER:** leeres Kärtchen
- **ENDE:** leeres Kärtchen



Tag 2: Geschichten erzählen II

2. Die bereits vorgegebenen Kärtchen werden in einem Lostopf gesammelt.
Als Lostopf eignet sich ein Karton oder eine große Schale.
3. Die SuS dürfen auf einem Kärtchen ihre Idee für jedes leere Kärtchen notieren.
4. Die Lehrkraft wählt eine Losfee aus, welche blind aus dem Lostopf für jedes Feld des Geschichtenplaners ein Kärtchen zieht.
5. Die Kärtchen werden an den Geschichtenplaner gepinnt.
6. Die SuS werden in drei Gruppen durch die Lehrkraft unterteilt. Die Lehrkraft zählt ab 1-2-3-1-2-3
7. Die SuS bauen anhand der Kärtchen eine mögliche Geschichte mit LEGO nach.
Dabei wird eine Zeitvorgabe von 20 Minuten gesetzt.
8. Die SuS präsentieren ihre jeweilige Geschichte nach den 20 Minuten.
9. Gemeinsam wird überlegt, welche Geschichte umsetzbar ist. Wenn alle Geschichten umsetzbar sind, wird demokratisch abgestimmt, welche Geschichte als Stop-Motion-Film gedreht wird.
10. Gemeinsam wird überlegt, welche Materialien für den Kulissenbau notwendig sind.
11. Die Geschichte wird ausformuliert und handschriftlich festgehalten von der Lehrkraft oder älteren SuS.

Tipp

Damit es nicht zu Verwirrungen kommt, immer nur eine Kategorie der Kärtchen in den Lostopf geben und ziehen lassen.

Beim Material für den Kulissenbau darauf achten, dass die Szenen ein einheitliches Bild ergeben.

LE 16_Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

Abschlussrunde

- Ausblick auf den nächsten Tag geben (Plakat Flipchart)
- Kulissenbau
- Verabschiedung

HINWEIS >> Für die Animationsübung an Tag 4 wird die „Stop Motion Studio“-App benötigt (Download bei Google Play Store oder Apple App Store). Diese vorher auf dem Tablet/Smartphone installieren und mit der Funktionsweise vertraut machen.

Ende Tag 2

Tag 3

Gesamtzeit: 170 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Notizzettel „Geschichte“	LE 17_Geschichte reflektieren	
	Flipchart	LE 18_Aufgabenverteilung	
	Vorlage 6: Aufgabenverteilung	LE 18_Aufgabenverteilung	
	Vorgefertigte Kulisse aus Pappkarton	LE 19_Kulissenbau	Sollte bereits fertig mitgebracht werden
	Stifte	LE 19_Kulissenbau	
	Kleber	LE 19_Kulissenbau	
	Scheren	LE 19_Kulissenbau	
	Musikplayliste	LE 20_Aktivierungsübung	
	Tablet/Smartphone	LE 21_Kulissenbau	
	Stativ	LE 21_Kulissenbau	
	doppelseitige Klebepads	LE 21_Kulissenbau	
	Kamera (Tablet/ Smartphone)	LE 22_Probe	

Tag 3: Kulissenbau I

Kreativität fördern, einfache Kriterien der Bildkomposition und Kameraführung verstehen, Arrangieren von Objekten und Personen, Selbstwirksamkeit durch Rollenübernahme.

ZIELE

LE 17_Geschichte reflektieren

15 min

Material: Notizzettel „Geschichte“

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE: Geschichte reflektieren

Die Geschichte vom Vortag wird nochmal laut vorgelesen. Gemeinsam mit den SuS wird reflektiert:

- Hat die Geschichte Anfang, Mitte, Schluss?
- Gibt es eine klare Hauptfigur? Was will diese? Warum? Was steht auf dem Spiel? Was geschieht, wenn sie ihr Ziel nicht erreicht?
- Ist die Geschichte spannend? Falls nicht, wie kann sie spannender erzählt werden?
- Welches Thema hat sie?
- Wie kann die Geschichte umgesetzt werden?
- Was muss gekürzt werden?
- Welche Materialien werden benötigt?

LE 18_Aufgabenverteilung

15 min

Material: Vorlage 6: Aufgabenverteilung, Flipchart

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE: Aufgabenverteilung

Die Lehrkraft bespricht mit den SuS, wer welche Aufgabe übernehmen möchte. Wer ist für welche Figur/Gegenstand/Hintergrund zuständig? Schriftlich in der Vorlage 6 Aufgabenverteilung oder am Flipchart festhalten, wer welche Aufgabe übernimmt.



Vorlage 6: Aufgabenverteilung

Tag 3: Kulissenbau I

LE 19_Materialzusammenstellung

60 min

Material: Vorgefertigte Kulisse aus Pappkarton

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Materialienzusammenstellung



1. Die Lehrkraft bereitet mit den SuS den Raum vor.
Die Stühle und Tische werden an den Rand geschoben und auf einen großen Tisch wird die bereits vorgefertigte Kulisse gestellt.
2. Gemeinsam mit den SuS geht die Lehrkraft nach draußen auf den Pausenhof oder in die nähere Umgebung. Es werden natürliche Materialien gesammelt, die für die Kulisse notwendig sind, z. B. Moos, Gras, Stöckchen o. ä..
3. Die Kulisse wird aufgestellt und Materialien eingefügt, die sich im Klassenzimmer befinden, um Größenverhältnisse zu zeigen und einzuhalten.



Tipp

Vorgefertigte Kulisse: Für die Kulisse eignet sich ein großer Pappkarton ohne Vorderseite und Deckel.

Natürliche Materialien können zum Beispiel Steine, Blätter, Äste, Gras, etc. sein.

Wenn keine Materialien mehr benötigt werden, kann direkt mit dem Kulissenbau begonnen werden.

Mittagspause

Tag 3: Kulissenbau II

Kreativität fördern, einfache Kriterien der Bildkomposition und Kameraführung verstehen, Arrangieren von Objekten und Personen, Selbstwirksamkeit durch Rollenübernahme.

ZIELE

LE 20_Aktivierungsübung

15 min

Material: Musik

Raum/Ort: Klassenzimmer

ÜBUNG: Bewegungsspiel

Zur Aktivierung spielt die Lehrkraft Musik ab. Die SuS bewegen sich dazu frei im Raum herum. Immer wenn die Musik stoppt, gibt die Lehrkraft eine Anweisung.

Wir laufen jetzt alle wie:

- ein aufgeblasener Angeber
- ein gehemmter, verkrampfter Mensch
- ein frohes, ausgelassenes Kind
- ein alter, kranker Mensch, etc.

Tipp

Hierbei kann eventuell bereits die Geschichte mit eingebunden werden. Zum Beispiel: Wir laufen alle, wie ein Bauer, der seine Mistgabel trägt, etc.

LE 21_Kulissenbau

50 min

Material: Kulisse, Materialien (LEGO, Naturmaterialien oder Zeichnungen), Tablet oder Smartphone, doppelseitige Klebepads

Raum/Ort: Klassenzimmer

AUFGABE: Kulissenbau

Die SuS arbeiten mit Unterstützung durch die Lehrkraft an den Kulissen. Wenn jemand mit seiner Aufgabe fertig ist, kann er in der Tabelle an der Tafel einen Haken setzen.

Tipps:

- Kulisse in einem Raum aufstellen, der abzudunkeln ist.
- Natürliches Licht vermeiden. Klemmlampen an der Kulisse sorgen für schönes Licht.
- Hintergründe: Verschiedene Elemente einzeln herstellen und erst auf dem Tricktisch zu einem Ganzen zusammensetzen.
- Elemente, die sich nicht bewegen müssen, können festgeklebt werden. Hierfür eignen sich insbesondere doppelseitige Klebepads, wie UHU patafix oder tesa TACK. Das sind wieder ablösbare und wieder verwendbare Klebepads.
- Schöne Effekte lassen sich durch Materialmix erreichen, z.B. Nachthimmel aus Sternchennudeln, Wald aus echten Zweigen.

Tipp

Tag 3: Kulissenbau II

- Über den Monitor des Tablets oder Smartphones die Größenverhältnisse überprüfen (passen die Figuren in das Bild?)
- Kleine Figuren z.B. LEGO-Figuren oder Playmobil-Figuren eignen sich, um die Größenverhältnisse zu überprüfen
- Knete möglichst vermeiden, da Figuren daraus sehr instabil u. schwierig zu bewegen sind.

LE 22_Probe

10 min

Material: Kulisse, fertige Materialien, Tablet oder Smartphone (Stativ)

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Probe



Die Lehrkraft liest die zu verfilmende Geschichte laut vor.

Die SuS bewegen dazu passend die Figuren in der Kulisse. Dabei kann ein erstes Video zu Probezwecken über die Kamera am Tablet oder Smartphone aufgenommen werden.

Tipp

Tipps:

- Um mit einem Tablet oder Smartphone einen Trickfilm zu erstellen, muss das Gerät in einer stabilen Position fixiert werden. Hierfür eignen sich stabile Tischhalterungen mit Schwannenhals, Tablethalterungen oder Stative.
- Es empfiehlt sich die Vorschau der Aufnahme anzusehen. Ist die Kulisse perfekt in Szene gesetzt? Es sollte darauf geachtet werden, dass die Ränder der Kulisse an die gewünschte Einstellung perfekt angepasst sind.

Hinweis zur Animation für die Lehrkraft:

Für den Legetrick wird die „Stop Motion Studio“-App benötigt (Download bei Google Play Store oder Apple App Store). Diese vorher auf zwei Tablets/ Smartphone für je Intro und Outro installieren und mit der Funktionsweise vertraut machen.

Je nachdem wie aufwendig die Animation ist, empfiehlt sich ein Stativ oder ein Tricktisch bzw. eine Trick(film)box.

- Ein Stativ lässt sich auch selbst aus einem Karton bauen (siehe <https://youtu.be/NaQS6JW3ySY>). Ein Nachteil dabei ist, dass man frontal filmt, d.h. dass beim Legetrick einzelne Elemente leicht verrutschen können, wenn sie nicht an der Unterseite befestigt werden.
- Bei einem Tricktisch oder einer Trickbox (Abbildung 17) wird von oben gefilmt, daher eignet sich ein Stativ nicht so gut, da es meist für ein Tablet nicht voll schwenkbar ist. Möglich ist auch, das Tablet über ein Ofengitter zu legen oder eine anderweitige Vorrichtung zu bauen (siehe Abbildung 16).

Tag 3: Kulissenbau II

Eine Zeichnung dafür finden Sie auch hier:

<https://ursdaun.de/wp-content/uploads/2020/12/DIYLegetrick-Mo%CC%88glichkeiten-Urs>

[Tilman-Daun-Filmpa%CC%88dagogik-Filmpa%CC%88dagoge-Filmbildung-Film-Workshops.pdf](https://www.tilman-daun.de/filmpa%CC%88dagogik-Filmpa%CC%88dagoge-Filmbildung-Film-Workshops.pdf)

Tipps:

- Wenn Sie eine Trickbox selbst bauen möchten, finden Sie hier eine Anleitung:
<https://docplayer.org/62213959-Bauanleitung-trickbox.html>
- Basteln Sie Ihre eigene Trickfilmbox in nur 4 Schritten:
<https://medienkompass.de/trickfilmbox-selber-bauen-anleitung/>
- Bau einer Trickbox für Erklärfilme:
<https://youtu.be/5fpD8EW6kXg>
- DIY Anleitung für den Bau einer selbstgemachten Trick(film)box:
<https://youtu.be/Bvx958RngNI>

Tipps



Abb 16: Trickbox Urs Tilman Daun

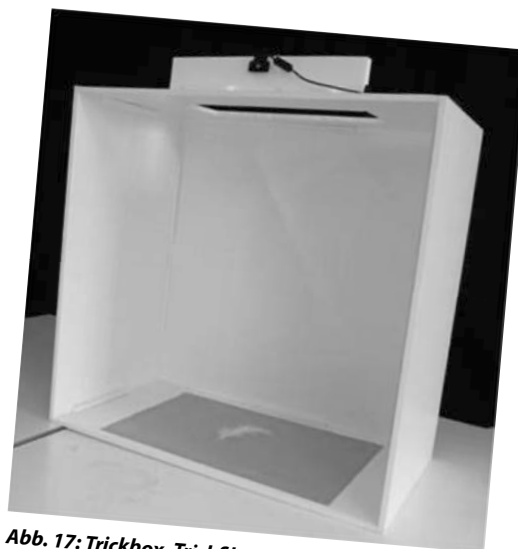


Abb. 17: Trickbox, Trickfilmnetzwerk Baden-Württemberg

LE 23_Abschlussrunde

5 min

Material: Kulisserie, fertige Materialien, Tablet oder Smartphone (Stativ)

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE

- Ausblick auf nächsten Tag – Aufnahme des Films
- Verabschiedung



Ende Tag 3

Tag 4

Gesamtzeit: 170 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Timer (Handy)	LE 24_Aktivierungsübung	
	Präsentation Plakat	LE 25_Stop Motion Studio App	
	Clip 5: App-Tutorial: Stop Motion Studio (deutsch)	LE 25_Stop Motion Studio App	
	Vorlage 7: Jobverteilung	LE 26_Jobverteilung	
	Tablet/Smartphone mit Stop Motion Studio App	LE 27_Filmdreh und Texte	
	Figuren und Materialien	LE 27_Filmdreh und Texte	
	Kulisse	LE 27_Filmdreh und Texte	
	Erzähltext, optional Material für Geräusche	LE 28_Vertonung	
	Tablet/Smartphone	LE 28_Vertonung	
	Beamer, Laptop, Leinwand, Finaler Filmclip	LE 29_Finaler Film	
	Flipchart	LE 30_Abschlussrunde	
	Vorlage 8: Evaluationszielscheibe	LE 30_Abschlussrunde	
	Klebeband	LE 30_Abschlussrunde	
	USB-Sticks	LE 30_Abschlussrunde	

Tag 4: Filmdreh

Bewegungen im Film und Kamerabewegungen verstehen, Wirkung von Musik und Geräuschen im Film und Kamerapositionen anwenden, technische Fähigkeiten im Umgang mit Tablet/Smartphone einüben.

ZIELE

LE 24_Aktivierungsübung Beobachtung

10 min

Material: Handytimer

Raum/Ort: Leeres Klassenzimmer

ÜBUNG



Bei dieser Aktivierungsübung geht es darum, die Beobachtungsgabe der SuS zu fördern. Die SuS sollen Veränderungen im Erscheinungsbild ihres Gegenübers erkennen.

1. Die SuS werden abgezählt für zwei Gruppen, mit jeweils der Zuordnung „Filmklappe“ oder „Popcorntüte“, also : Person 1 – Filmklappe, Person 2 – Popcorntüte, Person 3 – Filmklappe, Person 4 – Popcorntüte, usw.
2. Die SuS stellen sich in zwei Reihen (Filmklappe und Popcorntüte) gegenüber auf. Die SuS schauen ihren Gegenüber genau an und prägen sich möglichst viele Einzelheiten ein.
3. Nach einer Min. gibt die Lehrkraft ein Zeichen und die SuS der Reihe „Filmklappe“ drehen sich um.
4. Währenddessen hat die Gruppe „Popcorntüte“ eine Minute Zeit, drei Dinge an ihrem Erscheinungsbild zu ändern. Z.B: Brille abziehen, Ohrringe raus, Armband auf die andere Seite der Hand.
5. Die SuS der Gruppe „Filmklappe“ drehen sich auf ein Zeichen der Lehrkraft wieder um und überlegen nun, welche Veränderungen es bei ihrem Partner/ihrer Partnerin gegeben hat.
6. Anschließend erfolgt ein Rollentausch.

Was ist euch aufgefallen? Bemerkt ihr auch kleinere Veränderungen?

Beim Filmdreh ist es wichtig, dass wir die Gegenstände nur minimal bewegen und nichts Auffälliges wegnehmen oder verändern, da dies dem Publikum sofort auffallen würde.

LE 25_Stop Motion Studio App

20 min

Material: Clip5: App-Tutorial: Stop Motion Studio [deutsch], Tablet, Smartphone, Beamer

Raum/Ort: Klassenzimmer

INPUT

1. Die SuS werden gefragt, wer sich bereits mit der Stop-Motion-Studio App beschäftigt hat.
2. Die SuS dürfen erklären, wie die App funktioniert. Alternativ wird den SuS die Stop-Motion-Studio App durch den Videoclip: App-Tutorial: Stop Motion Studio [deutsch] erklärt (06:00 Minuten).



Abb. 5: Screenshot aus Clip 5 „App-Tutorial: Stop Motion Studio [deutsch]“ (06:00 min)
<https://www.youtube.com/watch?v=KS8PMnAKJL4>



Tag 4: Filmdreh

LE 26_Jobverteilung

10 min

Material: Vorlage 7: Jobverteilung, Aufkleber für jede Aufgabe oder Funktion

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE

Die SuS überlegen gemeinsam, wer am besten welche Funktion übernimmt. Für jede Aufgabe oder Funktion existiert ein Aufkleber. Wenn sich die Gruppe nicht einigen kann, können alternativ die Funktionsaufkleber blind gezogen werden. Während des Drehs können die Jobs untereinander getauscht werden.

Es gibt je nach Gruppengröße folgende Funktionen:

Regie: Die Aufgabe der Regie ist es, die Entstehung des Filmes in allen Details zu überwachen. Die Regie sorgt zudem dafür, dass alle ihren Aufgaben nachgehen.

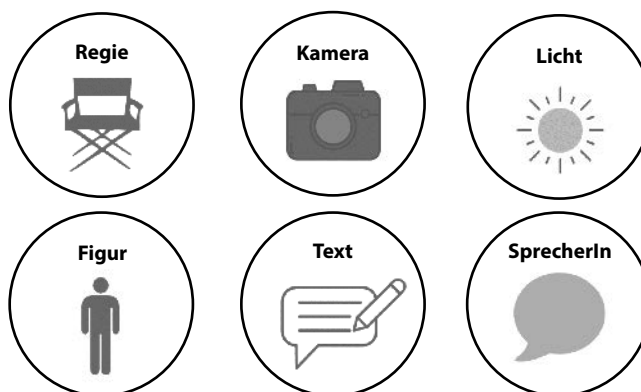
Kamera: Die Aufgabe der Kamera ist es, die Studio Motion App zu bedienen.

Licht: Die Aufgabe von Licht ist es, für eine ausreichend gute Belichtung zu sorgen. Schatten sollte vermieden werden.

Figur: Die Aufgabe von Figur ist es, die Figuren während des Filmdrehs zu bewegen. Je kleiner und präziser die Bewegungen erfolgen, desto flüssiger sieht die Animation am Ende aus.

Text: Die Aufgabe des Texters ist es, einen Erzähltext zu schreiben, welcher vom Sprecher gesprochen wird. Die Positionen von Text und SprecherIn sind nicht direkt beim Filmdreh dabei, sondern arbeiten separat.

SprecherIn: Die Aufgabe der Sprecherin/ des Sprechers ist es, zusammen mit der Position Text einen Erzähltext einzusprechen (Erzählstimme). Mit Erzählstimme ist eine Stimme gemeint, welche aus dem Off die Geschichte erzählt.



Vorlage 7: Funktionskarten

Tipp
Die Funktionsaufkleber können einfach mit doppelseitigem Klebeband an der Kleidung der SuS befestigt werden.
In den meisten Filmen wird es mehr als eine Figur geben, welche bewegt werden muss. Daher ist es sinnvoll, mehrere SuS für diese Funktion zu besetzen.

Pause

10 min

Tag 4: Filmdreh

LE 27_Filmdreh und Texte

40 min

Material: Fertig gebaute Kulissen, Figuren, Tablet/Smartphone, Stop Motion Studio App

Raum/Ort: Klassenzimmer

AUFGABE



Mit einem Tablet oder Smartphone und der Stop Motion Studio App wird der Film in Einzelaufnahmen gedreht. Die SuS kümmern sich um ihre jeweiligen Aufgaben.

FRAGEN

- Sind die Lichtverhältnisse gut?
- Steht das Tablet/Smartphone stabil und wackelt nicht?
- Bewegen sich die Figuren langsam genug?



AUFGABE (Parallel)



Die Texte für das Voice-Over bzw. die anschließende Vertonung werden währenddessen in Absprache mit dem Filmteam (Achtung: Länge des Films beachten) geschrieben. Hier sollte auch eine Lehrkraft zur Betreuung mit dabei sein. Dabei darauf achten, dass die Texte kurz und einfach sind. Falls den SuS zu wenig einfällt, kann der bereits geschriebene Vorschlagtext der Lehrkraft genommen werden. Die SuS notieren, welche zusätzlichen Geräusche gut wären und wie diese einfach hergestellt werden können, z.B. klatschen, pfeifen, Papier knüllen, etc.

Tipp

SuS, die ihre Aufgabe bereits erledigt haben, können mit Plakaten ein Titelblatt und einen Abspann basteln.

Mittagspause

Tag 4: Finaler Film

Verstehen wie ein Film vertont werden kann, Arbeitsschritte beim Erstellen eines Trickfilms reflektieren, Selbstwirksamkeit fördern durch Betrachtung des eigenen Filmes.

ZIELE

LE 28_Vertonung

20 min

Material: Tablet/Smartphone, Stop Motion Studio App, Texte

Raum/Ort: Klassenzimmer

AUFGABE: Vertonung



Die SuS, die als SprecherInnen eingeteilt sind, sprechen die geübten Texte ein. Diese werden mit der Stop Motion Studio App aufgenommen. Zusätzlich können je nach Geschichte weitere Geräusche eingefügt werden, hierfür sind die anderen SuS zuständig.

LE 29_Finaler Film

45 min

Material: Beamer, Laptop, Internet, Filmclip

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



Der fertige Film wird auf eine Leinwand projiziert.

Es wird gemeinsam erörtert:

FRAGEN

- Was lief gut?
- Was lief nicht so gut? Was hätte man besser machen können?
- Hat die Geschichte einen roten Faden?
- Ist die Geschichte spannend erzählt?



Falls zu wenig Zeit verfügbar ist, kann der Film zu einem späteren Zeitpunkt gezeigt werden.

Tag 4: Finaler Film

LE 30_Abschlussrunde

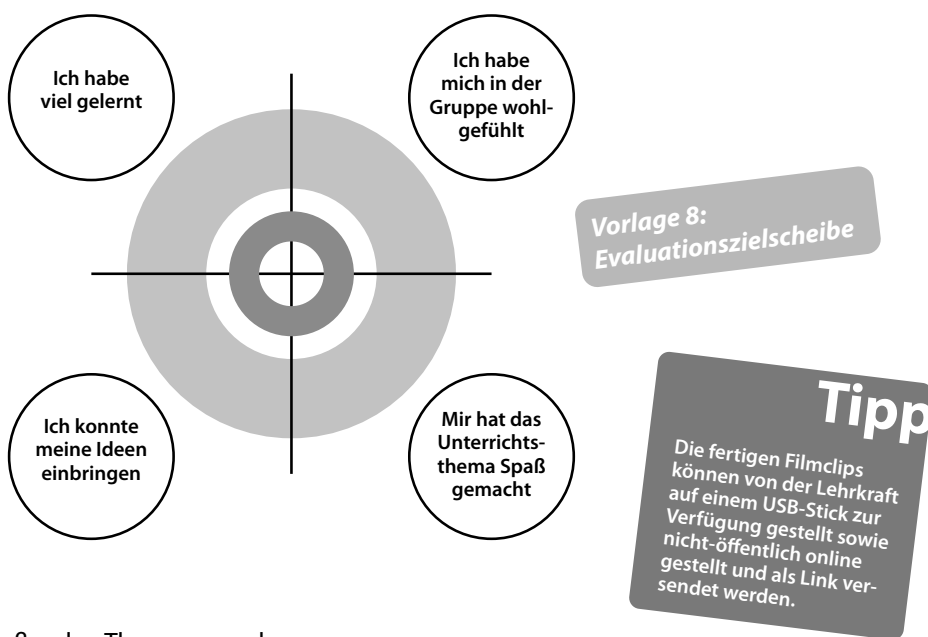
15 min

Material:	Flipchart, Vorlage 8: Evaluationszielscheibe, Klebepunkte, USB-Sticks
Raum/Ort:	Klassenzimmer



GRUPPE: Abschlussrunde

Die ersten vier Tage des Filmworkshops können mit einer Gesamtevaluation enden. Auf dem Flipchart wird eine Zielscheibe mit vier Kategorien gezeigt. Die SuS bekommen Klebepunkte, mit denen sie in jeder Kategorie markieren können, wie zufrieden sie damit waren. Je näher sie diese in die Mitte der Zielscheibe positionieren, umso positiver bewerten sie das abgefragte Thema. Es muss bedacht werden, dass die Abfrage ein Stimmungsbild der Gruppe darstellt und nicht vertiefend nach dem „Warum“ fragt.



Es wird ein Ausblick auf die anschließenden Themen gegeben. Die Themen werden auf einem Flipchart aufgeschrieben.



HINWEIS >> Für den nächsten Tag wird ein einstellbares, dreistelliges Zahlenschloss benötigt. Bitte vorher erwerben.

Verabschiedung

Ende Tag 4 _____

Tag 5

Gesamtzeit: 150 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Flipchart	LE 31_Begrüßung	
	Plakat Programm	LE 31_Begrüßung	
	Kiste/Karton	LE 32_Aktivierungsübung	
	Schloss	LE 32_Aktivierungsübung	
	Vorlage 9: Fragebogen	LE 32_Aktivierungsübung	
	Puzzle	LE 32_Aktivierungsübung	
	Vorlage 10: Aufgabenblätter Rätsel	LE 32_Aktivierungsübung	Auf die Rückseite des Puzzles vorher eine große „5“ schreiben
	Titel-Folie	LE 32_Aktivierungsübung	
	Schokolade	LE 32_Aktivierungsübung	
	Handytimer	LE 32_Aktivierungsübung	
	Vorlage 11: Handout Checkliste Interview	LE 33_Input	
	Präsentation Folien 2-3 Checkliste Interview	LE 33_Input	Aus dem Google Drive herunterladen
	Rote/Grüne Klebepunkte	LE 34_Aufgabenverteilung	
	Vorlage 12: Aufgabekärtchen m. Text	LE 34_Aufgabenverteilung	
	2 Tablets oder 2 Smartphones	LE 35_Vorbereitung	
	Ton, Licht	LE 35_Vorbereitung	
	Fertige Filmclips	LE 37_Analyse Partnerinterv.	
	Beamer, Leinwand, Laptop	LE 37_Analyse Partnerinterv.	

Tag 5: Interviewführen I

Die SuS lernen erste Interviewtechniken mit entsprechendem Equipment kennen.
Ein erstes Filmverständnis für den Dokumentarbereich wird gefördert.

ZIELE

LE 31_Begrüßung

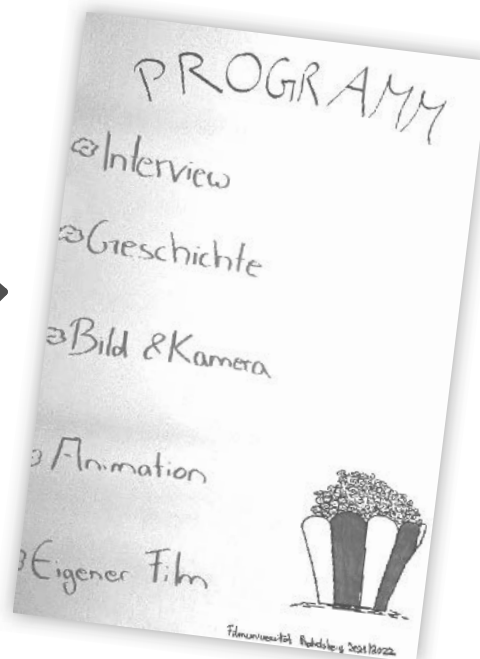
15 min

Material: Flipchart + Plakat

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Begrüßung

1. Reflexion: Themen der Workshopwoche
2. Ausblick: Was ist für die nächsten Monate geplant?
Dazu vorbereitetes Plakat mit Lehreinheitenplan vorstellen.



LE 32_Aktivierungsübung Rätsel

30 min

Material:

- Kiste
- Schloss
- Vorlage 9: Fragebogen
- Schokolade
- Vorlage 10: fertiges Puzzle (20-teilig)
- Fehlersuchbild und Wörterrätsel
- Titel-Folie
- Handytimer

Raum/Ort: Klassenzimmer

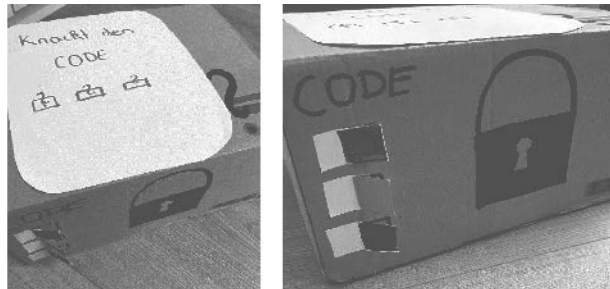
Tag 5: Interviewführen I



AUFGABE: Rätsel lösen

Auf die Rückseite des Puzzles muss vorher groß die Zahl „5“ geschrieben werden. Die Schokolade (o.ä.) und die Fragebögen vorher als „Schatz“ in die Kiste stecken. Die Aufgabe ist es, gemeinsam ein Rätsel zu lösen, um an den Schatz in der Kiste zu kommen. Die Kiste ist mit einem Zahlenschloss gesichert. Ein 3-stelliges Zahlenschloss ist für 2–3 Euro erhältlich. Das Zahlenschloss kann aber auch einfach simuliert werden und der Code nur eingetragen werden.

Der Zahlencode, bestehend aus **drei Ziffern**, muss herausgefunden werden. Das Zahlenschloss wird vorher so eingestellt, dass es sich nur mit den Zahlen 5-8-2 öffnen lässt. Auf dem Karton sind 3 Farbfelder, in die daneben die gesuchte Zahl eingetragen werden kann.



- **Rot** steht für die erste gesuchte Zahl aus dem **Filmpuzzle** (5).
- Die zweite gesuchte Zahl (**blau**) ergibt sich aus der **Fehlersuche** (8).
- Die dritte Zahl aus der **Wörtersuche** wird in das **gelbe** Feld geschrieben (2).

Tipp
Darauf achten, dass die Rätsel tatsächlich gelöst werden. Kein „Ausprobieren“ von Zahlen am Schloss.

Wichtig ist, dass die Klasse als Team gut zusammenarbeitet, um in Kleingruppen die drei Rätsel zu lösen.

Rätsel

1. Rätsel: **Film-Puzzle** (rot)

Das Puzzle muss zusammengesetzt werden. Dazu wird das Puzzle auf eine Titel-Folie gelegt und zusammengepuzzelt. Das fertige Puzzle kann vorsichtig nach oben gehoben werden. Auf der Rückseite ist nun als Lösung die Zahl 5 zu finden.

2. Rätsel: **Fehlersuche** (blau)

Diese Gruppe bekommt zwei Fotos von einem Kinosaal. Im zweiten Bild haben sich 8 Fehler eingeschlichen.

3. Rätsel: **Wörtersuche** (gelb)

In diesem Bild verstecken sich einige Wörter. Diese kann man von links nach rechts, rechts nach links, oben nach unten, unten nach oben und quer lesen. Werden alle Wörter durchgestrichen ergibt sich die Zahl 2.

Jedes der Rätsel hat als Lösung eine Zahl. Die drei Zahlen sind die Lösung für das Schloss. Nachdem die Rätsel gelöst wurden und die Zahlen im Zahlenschloss eingegeben wurden (5 – 8 – 2), entdecken die SuS im Inneren die Fragebögen und eine kleine Belohnung wie z.B. Süßigkeiten. Nun wird erklärt, dass es die heutige Aufgabe ist, ein Interview zu führen. Der **Fragebogen** wird kurz gezeigt. Die Fragen werden noch nicht vorgelesen.

Vorlage 10: Rätsel (3)

Vorlagen 9: Fragebogen

Tag 5: Interviewführen I

LE 33 Interviewtheorie

30 min

Material:	Vorlage 11: Handout Checkliste Interview, Präsentation Folie 2–3
Raum/Ort:	Klassenzimmer

GRUPPE



Den SuS werden in der Gruppe die theoretischen Grundlagen zum „Interview“ als Vortrag über eine digitale Präsentation vermittelt (Folien 1–3).

Die Präsentation finden Sie in dem GoogleDrive unter: https://drive.google.com/drive/folders/176qtAifIDL06UuEu8DEQcoCn2hWt7H0m?usp=share_link

Wen möchte ich interviewen?

Welche Fragen möchte ich stellen?

Wie viel Zeit benötigt das Interview?

Wo findet das Interview statt?

Abbildung 1 Folie 2–3

Checkliste Interview: Erklärung
 Zur Einleitungsfrage z.B. „Sind Sie gut hergekommen?“, „Wie war die Fahrt?“

Dazu wird den SuS das **Handout** ausgeteilt:



Checkliste: Wie führe ich ein Interview?

01 Vorbereitung

- Wann ist der Interviewtermin?
- Welche Fragen möchte ich stellen? (siehe Aufgabe 1)
- Wie lang soll das Interview sein?
- Wo soll das Interview stattfinden? (Büro, Cafeteria, etc.)
- Wie soll der Interviewer aussehen? (Kleidung, etc.)
- Wie soll der Interviewee aussehen? (Kleidung, etc.)
- Wie soll der Interviewer sein? (Name, etc.)
- Wie soll der Interviewee sein? (Name, etc.)

02 Einleitung

- Wie soll der Interviewer sein? (Name, etc.)
- Wie soll der Interviewee sein? (Name, etc.)

03 Interview

- Wie soll der Interviewer sein? (Name, etc.)
- Wie soll der Interviewee sein? (Name, etc.)

04 Schluss

- Wie soll der Interviewer sein? (Name, etc.)
- Wie soll der Interviewee sein? (Name, etc.)

05 Nachbereitung

- Wie soll der Interviewer sein? (Name, etc.)
- Wie soll der Interviewee sein? (Name, etc.)

Vorlage 11: Checkliste Interview

Tag 5: Interviewführen I

LE 34_Aufgabenverteilung

5 min

Material:	Klebepunkte, Vorlage 12: Aufgabenkärtchen im Briefumschlag
Raum/Ort:	Klassenzimmer



GRUPPE

Bevor die SuS den Raum betreten, wird unter jeden Stuhl ein Klebepunkt (grün/rot) geklebt. Mit einem Blick unter den Stuhl erfahren die SuS nun, ob sie in der grünen oder der roten Gruppe sind.

Jede Gruppe lost für zwei zu drehende Interviews folgende Aufgabenpositionen aus:

Die SuS ziehen dafür blind ziehen blind aus einem Briefumschlag ein Kärtchen mit ihrer Aufgabenposition. Bei den Aufgabenpositionskärtchen steht ein kurzer Text. Gemeinsam mit den SuS wird jede Aufgabenstellung kurz besprochen.

- A) Kamera
- B) Regie und Licht
- C) InterviewerIn
- D) Interviewgast
- E) Drehort
- F) Ton



KAMERA	<ul style="list-style-type: none"> Ist das Equipment einsatzbereit? Speicherkarte? Akku? Einstellung? Stativ? Kommando „Kamera läuft“
Regie und Licht	<ul style="list-style-type: none"> Welche Lichtquellen werden verwendet? Ist alles gut ausgeleuchtet? Vordergrund, Mitte, Hintergrund? Ist Schatten im Gesicht? Regiekommandos: „Kamera ab“, „Ruhe bitte“, „Und bitte“, „Danke Schnitt“
INTERVIEWER*IN	<ul style="list-style-type: none"> Fragen vorbereiten
INTERVIEWGAST	<ul style="list-style-type: none"> Auflockerungsübung Gerade Haltung, aufrechter Gang Klare Aussprache
DREHORT	<ul style="list-style-type: none"> Was ist im Bild zu sehen? Was passt thematisch als Hintergrund? Stehen Interviewer*in und Interviewgast? Sitzen Interviewer*in und Interviewgast? Wer ist im Bild zu sehen?
TON	<ul style="list-style-type: none"> Sind alle Störgeräusche ausgeschaltet? Was ist im Hintergrund zu hören? Sind alle klar zu verstehen?

Tip
Bei größeren Gruppen können die Positionen doppelt besetzt werden. Besonders bei den Positionen der InterviewerInnen und Interviewgast können zwei SuS die Position übernehmen.

Vorlage 12:
Aufgabenkärtchen
Interview

Tag 5: Interviewführen I

35_Vorbereitung Interview

 10 min

Material: Tablets/Smartphones, Licht, Mikro, Tonangel, Fragekatalog

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



Die SuS bereiten sich entsprechend ihrer Aufgabenposition vor.

Kamera: Die Kamera/das Tablet/ das Smartphone wird aufgestellt und überprüft, ob alles einsatzbereit ist.

Licht: Die Lichtverhältnisse werden überprüft und angepasst.

InterviewerIn: Der Fragenkatalog wird durchgelesen und das Stellen der Fragen geübt.
Vorlage 12: Aufgabekärtchen Interview

Interviewte: Auflockerungsübungen

Drehort: Es werden Stühle bereit gestellt und der Hintergrund überprüft.

Ton: Das Mikrofon/Die Tonangel wird überprüft

HINWEIS >> Die Interviewten sehen die Fragen vorher nicht, damit ihre Antworten authentisch sind.



Pause

Tag 5: Interviewführen II

LE 36_ Interviewführen


 30 min

Material: Smartphone/Tablet (Stativ), Ton (Ansteckmikros/Tonangel), Lichtquellen, Vorlage 9: Fragebögen

Raum/Ort: Drehort

GRUPPE: Interview führen



Die SuS führen parallel in ihrer jeweiligen Gruppe (grün/rot) die Interviews durch. Es kann je nach technischer Ausstattung entweder mit einem Smartphone oder einem Tablet gedreht werden. Wenn vorhanden, kann ein Stativ verwendet werden.

Licht: Sind die Interviewten gut beleuchtet? Fällt Schatten ins Gesicht?

Ton: Sind alle gut zu verstehen? Sind mögliche Störgeräusche ausgeschaltet? Gibt es Hintergrundgeräusche?

Kamera: Sind alle gut zu sehen? Ist das Bild stabil und wackelt nicht?

HINWEIS >> *Die Interviews sollten maximal 4 Minuten dauern. Es sollte in einer Einstellung gedreht werden, um Schnittbilder zu vermeiden. Auf ruhige Umgebung achten, da die internen Mikrofone der Tablets/Smartphones stark auf Außengeräusche reagieren.*



LE 37_ Analyse Partnerinterview


 25 min

Material: Filmclips Partnerinterview, Beamer, PC

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Rückblick



Die Partnerinterviews werden auf einer großen Leinwand gezeigt. Sie werden nacheinander angesehen und jeweils analysiert. Dazu können die einzelnen Filmclips teilweise auch vorgepult werden, um wichtige Ausschnitte zu zeigen.

Fragen:

- Was lief gut?
- Wo gab es Schwierigkeiten?
- Sind alle gut zu verstehen?
- Welche Fragen wurden nicht beantwortet oder nur zögerlich?
- Wie sind die Lichtverhältnisse?
- Wie ist der Hintergrund?
- Wackelt das Bild?

Tag 5: Interviewführen II

LE 38_Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE

- Ausblick auf nächsten Tag
- Verabschiedung

Ende Tag 5

Tag 6

Gesamtzeit: 180 min

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Papier, Stifte	LE 39_Aktivierungsübung Weiterschreiben	
	Präsentation Folie 4	LE 40_Geschichtenbau- kasten	
	Beamer	LE 40_Geschichtenbau- kasten	
	Post-Its	LE 40_Geschichtenbau- kasten	
	Flipchart + leeres Plakat/Tafel	LE 41_Impulskarten	
	Präsentation Folien 5-7	LE 41_Impulskarten	
	Clip 6: Beispielfilm LEGO	LE 42_Inputfilm	
	Beamer und Leinwand	LE 42_Inputfilm	
	LEGO	LE 43_Geschichte bauen	
	Papier, Stifte	LE 43_Geschichte bauen	
	Tablet/Smartphone	LE 45_Geschichte filmen	

Tag 6: Regionale Geschichten I

In dieser Lerneinheit brainstormen die SuS über Themen aus der Region, welche im weiteren Verlauf des Kurses filmisch umgesetzt werden können. Die SuS lernen, wie Geschichten dramaturgisch aufgebaut werden.

ZIELE

LE 39_Aktivierungsübung „Weiterschreiben“

15 min

Material: Circa 5 Papierbögen, Stifte

Raum/Ort: Klassenzimmer

1. Die Lehrkraft teilt jedem zweiten SuS einen Papierbogen aus. (bei 10 Kindern also 5 Bogen).
2. Die Lehrkraft erklärt die Aufgabe: Es wird auf jeden Papierbogen der erste Satz einer Geschichte geschrieben. Zum Beispiel: „Es war einmal ein Frosch, der schreckliche Langeweile hatte.“
3. Der Papierbogen wird an den Sitznachbarn im Uhrzeigersinn weitergegeben. Nun schreibt die nächste Person die Geschichte weiter und knüpft an den ersten Satz an. Zum Beispiel: „Die Langeweile war so unerträglich, dass der Frosch auf eine verrückte Idee kam.“
4. Nun wird der Papierbogen so gefaltet, dass damit nur noch der letzte Satz zu lesen ist. Danach wird das Papier an den Sitznachbarn im Uhrzeigersinn weitergereicht und die nächste Person schreibt an der Geschichte weiter. Dies wird so lange fortgesetzt, bis jede Person jeden Papierbogen einmal beschrieben hat und am Ende 5 Geschichten entstanden sind.
5. Anschließend werden die Geschichten laut vorgelesen.



HINWEIS >> Es muss sich nicht um eine geschlossene Geschichte handeln. Die SuS sollen in ihrer Kreativität angeregt werden.

Tag 6: Regionale Geschichten I

LE 40 _Geschichtenplaner

30 min

Material: Präsentation Folie 4, Post-its, Beamer

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE: Elemente von Geschichten

1. Die SuS werden gefragt, ob sie sich erinnern können, welche Elemente für eine Geschichte wichtig sind.
2. Der **Geschichtenplaner** wird noch einmal als digitale Präsentation gezeigt und erklärt.

Die Präsentation finden Sie unter:

https://drive.google.com/drive/folders/176qtAifDL06UuEu8DEQcoCn2hWt7H0m?usp=share_link

3. Die SuS erarbeiten sich anhand ihrer persönlichen Lieblingsgeschichte (Buch oder Film) die Grundelemente dieser Geschichte. Dazu schreiben sie sie auf einzelnen Post-Its die Antworten zu den Fragen.

Beispiel Tintenherz:

- Wo spielt die Geschichte? – In unserer Welt, vor allem an der italienischen Küste sowie in der Welt der Bücher
 - Wer ist die Hauptfigur? – Meggie
 - Was passiert? – Meggies Vater wird von Bösewichten entführt.
 - Womit wird das Problem gelöst? – Maggie lernt aus dem Buch „Tintenherz“ Gestalten herauszulesen.
 - Welches Hindernis stellt sich der Hauptfigur in den Weg? - Capricorn
 - Wie geht die Geschichte aus? – Meggie rettet mit ihrer Heldengruppe ihren Vater.
4. Die Post-its werden an die entsprechende Stelle des Geschichtenplaners gepinnt und die SuS erklären, was sie notiert haben.



Tag 6: Regionale Geschichten I

LE 41_Impulskarten

30 min

Material: Flipchart + Leeres Plakat, Tafel, Präsentation Folien 5–7, Zettel

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Impulskarten

Mit Hilfe der Impulskarten wird nun eine eigene Geschichte entwickelt.

Es geht darum, über ein Brainstorming die Kreativität der SuS anzuregen. Um das zu tun, wird den SuS zu den Kategorien „Thema“, „Ort“, „Mensch/Tier“ impulsgebende Begriffe gezeigt.

1. Das Thema wird gewählt
2. Der oder die Orte
3. Die Hauptfigur

Den SuS wird erklärt, dass sich häufig aus dem Thema bereits das „Wer“ ergibt, also wer in dem Film vorkommt. Daraus ergibt sich dann meist der Drehort. Die SuS dürfen zudem eigene Ideen vorschlagen. Diese werden auf Handzetteln notiert und an die Tafel gepinnt. Die gesammelten Ideen werden an der Tafel als Orientierungshilfe gelassen.



LE 42_Inputfilm

15 min

Material: Clip 6: Beispielfilm LEGO

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE

Den SuS wird folgender Beispielfilm gezeigt, damit sie im Folgenden einen eigenen LEGO-Film nach dem gezeigten Muster drehen können.



Abb. 6: Screenshot aus Clip 6 „LEGO-Film“ (01:08 min)
https://drive.google.com/drive/folders/1hBvvo0ZvXMMWAT-kBNtLiSF1JcDFftHaFN?usp=share_link

Tag 6: Regionale Geschichten I

LE 43_Geschichte bauen

30 min

Material: LEGO, Papier, Stifte

Raum/Ort: Klassenzimmer

Bauen: Die SuS überlegen sich eine Geschichte mithilfe der Begriffe aus dem Brainstorming. In Teamarbeit notieren sie sich ihre Geschichte handschriftlich und bauen ihre Geschichte mit LEGO nach.



Pause

Tag 6: Regionale Geschichten II

Die SuS lernen, eine eigene Geschichte mithilfe von LEGO zu erzählen.

ZIELE

LE 44_ Geschichte weiter bauen

30 min

Material: LEGO

Raum/Ort: Klassenzimmer

Bauen: Die Gruppen bauen ihre jeweilige Geschichte weiter.



LE 45_ Geschichte filmen

25 min

Material: Tablets oder Smartphones

Raum/Ort: Klassenzimmer

Filmen: Jede Gruppe kann mit einem Tablet oder Smartphone ihre Geschichte wie im Beispielfilm LEGO (Clip 6) verfilmen.

Tipp
Es sollte darauf geachtet werden, dass der Handlungsverlauf mit einem Stift (siehe Beispielfilm) gezeigt wird.
Zudem auf das Vermeiden von Hintergrundgeräuschen und auf gute Lichtquellen achten.



LE 46_ Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE

- Ausblick auf nächsten Tag
- Verabschiedung



HINWEIS >> Für den Tag 7 wird ein Mikrofon, ein Mischer und Lautsprecher benötigt, um von den Kindern selbst erzeugte Töne für die gesamte Klasse hörbar zu machen. Bitte vorher Aufnahmeempfindlichkeit des Mikrofons und die Lautsprecher testen.



Ende Tag 6

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Präsentation Folie 8	LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen	
	Clip 7: „Snack Attack“	LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen	
	LEGO-Filmaufnahmen Vortag	LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen	
	Beamer, Laptop	LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen	
	Clip 8: „Kamera, Cut und Klappe“	LE 48_Kameraperspektiven und Farben	
	Verschiedenfarbige Buntstifte	LE 48_Kameraperspektiven und Farben	
	Vorlage 13: Kärtchen Bildkomposition	LE 48_Kameraperspektiven und Farben	
	Präsentation Folien 9–13	LE 48_Kameraperspektiven und Farben	
	Smartphones	LE 49_Perspektiven anw.	
	Vorlage 14: Handout Bildkomposition	LE 49_Perspektiven anw.	
	Clips 9 & 10 „Töne“	LE 50_Filmimpulse Töne	
	Seidenpapier, Pappe, Äste, Papierstapel, Weinglas, Giesskanne, Eimer, Reiskörner, Schüssel, Wasser, Küchentuch, Mikrophon, Mixer u. Lautsprecher	LE 51_Töne herstellen	
	Vorlage 15: Geräuschkärtchen	LE 51_Töne herstellen	
	Tafel/Flipchart	LE 52_Vorüberlegungen Themen	

Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

Das Ziel ist es, dass die SuS die Funktion eines Spannungsbogens verstehen, unterschiedliche Möglichkeiten zur Bildgestaltung kennenlernen und begreifen, dass Filme aus einzelnen Bildern und Einstellungen bestehen. Weiterhin sollen die SuS am Ende der Lehrinheit ein Gespür entwickelt haben für stimmige Lichtverhältnisse, Bildkompositionen und Bewegungen.

ZIELE

LE 47_Ergebnisse und Spannungsbogen.....

40 min

Material: Präsentation Folie 8, Clip 7: „Snack Attack“, LEGO-Filmaufnahmen vom Vortag, Beamer, Laptop

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE

1. Allgemeine Erklärung

Es wird anhand der Präsentationsfolie „Spannungsbogen“ (Folie 8) allgemein erklärt, was ein Spannungsbogen ist.

Die Präsentation finden Sie unter:

https://drive.google.com/drive/folders/176qtAifDL06UuEu8DEQcoCn2hWt7H0m?usp=share_link

Erklärung Spannungsbogen

Jede Geschichte braucht einen Anfang, eine Mitte und einen Schluss. Darüber spannt sich der sogenannte Spannungsbogen der Haupthandlung. Einen Spannungsbogen kann man vergleichen mit dem Besteigen eines Berges.

1. Die Figur hat das Ziel, einen Berg zu besteigen, um einen Enzian für jemanden zu pflücken. Wenn sie es nicht schafft, blamiert sie sich (Hauptfrage).
Variante: Rettungsaktion für verunglückte Bergsteiger.
2. Es kommt zu ersten Hürden, die ersten Steigungen des Berges zeigen sich.
3. Der Berg wird immer steiler, die Spannung wird aufgebaut. Schafft die Figur es auf den Gipfel des Berges?
4. Die Figur hat es geschafft, hat das Hindernis – den Berg – überwunden und ist an der Stelle angekommen, wo der Enzian wächst/*die Bergung der Verunglückten beginnen kann.*
Der Höhepunkt der Spannung ist erreicht.
5. Nun geht es den Berg wieder hinunter. Die Spannung lässt nach, da es bergab einfacher ist als bergauf.
6. Die Figur weiß, dass sie es mit der Trophäe/*den Verunglückten* fast geschafft hat.
Es sind nur noch wenige Meter hinab.
7. Die Figur ist unten angekommen und erhält als Belohnung z.B. die ersehnte Anerkennung/*die Verunglückten sind in Sicherheit.*



Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

2. Beispiel: Clip „Snack Attack“ (4:41 min)

Den SuS wird folgender Beispielfilm zuerst als ganzer Film gezeigt. Danach wird er in Abschnitten gezeigt.

Erster Abschnitt: (00:00 – 00:40 min)

Fragen: Wer ist die Hauptfigur? Wo befindet sich die Hauptfigur? Was ist ihr Ziel?

Antworten: *Hauptfigur:* Hauptfigur ist die alte Dame
Ort: Bahnhof
Ziel: Kekspackung bekommen, um Kekse zu essen



Abb. 7: Screenshot aus Clip 7 „Snack Attack“
https://www.youtube.com/watch?v=38y_1EWIEgI

Zweiter Abschnitt: (00:40 – 03:15 min)

Fragen: Bekommt die alte Dame die Kekse? Welche Hindernisse gibt es?

Antworten: Die alte Dame bekommt ihre Kekse zunächst nicht. Zuerst streikt der Bahnautomat und anschließend isst ein Punk ihre Kekse auf.

Dritter Abschnitt: (3:15 – 4:41 min)

Frage: Wie endet die Geschichte?

Antwort: Die alte Dame merkt, dass sie im Unrecht war und ihre Kekspackung die ganze Zeit in ihrer Tasche hatte.

3. LEGO-Filme der SuS zeigen

Erklärung an die SuS: Bei den LEGO-Filmen war es wichtig, die unterschiedlichen Elemente von Geschichten kennenzulernen. Also Hauptfigur, Ort des Geschehens, Hindernisse und Lösung der Schwierigkeiten. Ein Spannungsbogen macht Geschichten, wie das Wort schon sagt, spannend. Oftmals wird ein Spannungsbogen intuitiv eingesetzt. Wir sehen uns nun an, ob in den verfilmten Geschichten bereits ein Spannungsbogen erkennbar ist oder wie die Geschichte umformuliert werden könnte, damit sie einen Spannungsbogen hat.

Die vom Vortag mitgefilmten Geschichten werden nacheinander auf der Leinwand gezeigt.

4. Fragen zum Spannungsbogen

Nach jedem gezeigten Film werden die SuS nach dem Spannungsbogen in dem gezeigten Film gefragt. Es ist nicht tragisch, wenn in den LEGO-Geschichten bisher kein Spannungsbogen erkennbar ist. Hier geht es mehr um den Lernprozess.

Fragen

- Wer ist der Held/die Heldin?
- Was ist das Ziel?
- Was ist das Hindernis?
- Was steht auf dem Spiel?
- Was passiert, wenn der Held/die Heldin das Ziel nicht erreicht?
- Ist ein Spannungsbogen erkennbar? Falls nicht: Wie könnte die Geschichte umformuliert werden, damit sie einen Spannungsbogen hat?



Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

LE 48_Kameraperspektive und Farben

50 min

Material: Clip 8: „Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger“, verschieden farbige Buntstifte, Vorlage 13: Kärtchen Bildkomposition, Präsentation

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Inputfilm

Den SuS wird Clip 8 als Input zu den Kameraperspektiven gezeigt:

„Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger“ (2:28–4:15 min)

GRUPPE: Erklärung

Den SuS werden mündlich die Kameraperspektiven erklärt. Dazu wird zu jeder Kameraperspektive in der Präsentation ein passendes Bild gezeigt. (Folien 9–11)

1. KAMERAPERSPEKTIVEN

ERKLÄRUNG

Die Kameraperspektive bestimmt den Blickwinkel der Kamera, also die Höhe der Kamera zu einem Objekt oder einer Person. Personen, welche aus verschiedenen Perspektiven aufgenommen werden, wirken jedes Mal anders. Deshalb wird der Winkel der Kamera bewusst gewählt, um verschiedene Emotionen zu erzeugen.

Normalperspektive

Die Kamera befindet sich auf gleicher Höhe mit dem Objekt oder einer Person. Diese Perspektive wird eingesetzt, um eine alltägliche Filmszene zu zeigen. Die Objekte/Personen wirken natürlich.

Aufsicht/Vogelperspektive

Die Kamera befindet sich über dem Objekt oder einer Person. Wir schauen von oben nach unten. Man sieht wie schwer es für die alte Dame ist die hohe Kekspackung zu erreichen.

Untersicht/Froschperspektive

Die Kamera befindet sich unter dem Objekt oder einer Person. Wir schauen von unten nach oben. Die Kekspackung erscheint aus Kameraperspektive unerreichbar.



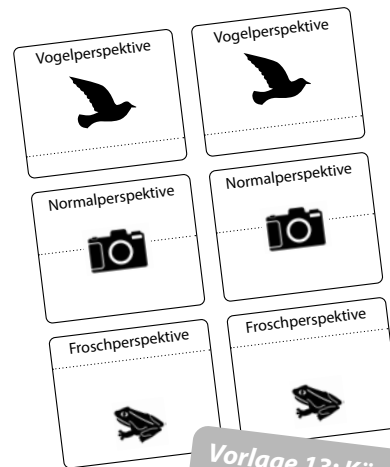
Abb. 8: Screenshot aus Clip 8 „Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger“ - dok' mal! Filmbildung bei Planet Schule (02:28–04:15 min)
<https://www.ardmediathek.de/video/planet-schule/kamera-cut-und-klappe-filmbegriffe-fuer-einsteiger-dok-mal-filmbildung-bei-planet-schule/swr/Y3JpZDovL3BsYW5ldC1zY2h1bGUuZGUvQVJEXzg1NDVfdmlkZW8>



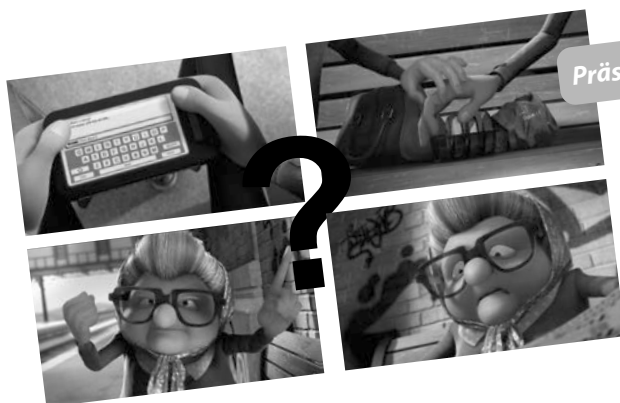
Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

ÜBUNG: Kameraperspektiven

- Die SuS erhalten jeweils kleine Kärtchen mit folgendem Text
 - Vogelperspektive
 - Normalperspektive
 - Froschperspektive
- Den SuS wird Folie 12a der Präsentation gezeigt. Die SuS werden gefragt, welche Kameraperspektive im Bild gezeigt wird.
- Die SuS halten entsprechend ihr Kärtchen hoch. Die Übung funktioniert alternativ auch ohne die Kärtchen und mit Melden der SuS.
- Als Lösung wird anschließend Folie 12b gezeigt.



Vorlage 13: Kärtchen
Bildkomposition



Präsentation Folien 12a



Präsentation Folien 12b

2. FARBE

ERKLÄRUNG

Farbe spielt eine große Rolle im Leben. Sie hilft der räumlichen Gliederung, da hellere Farben häufig im Vordergrund und dunklere Farben im Hintergrund eines Bildes angesiedelt sind. Farbe erzeugt Atmosphäre und Stimmungen, wodurch bei verschiedenen Farben verschiedene Emotionen ausgelöst werden. Im Film werden diese deshalb gezielt eingesetzt.

ÜBUNG: Farbe

Erste Übung

Den SuS wird jeweils ein Stift ausgeteilt in einer der Farben, Gelb, Orange, Rot, Violett, Blau oder Grün. Die SuS bekommen 5 Minuten Zeit, um mit ihrer Farbe ein Haus zu malen. Im Anschluss daran wird darüber gesprochen, wie welches Haus wirkt.



Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

Fragen:

- Wie wirken jeweils die Farben?
- Gibt es einen Unterschied zwischen den farbigen Häusern?
- Wer könnte in dem blauen, gelben, orangenen, grünen Haus wohnen?
- In welchem Haus würdet ihr am liebsten wohnen?



- Gelb: steht für Licht, Lebensfreude, Optimismus und Kreativität.
Orange: steht für Energie, Wärme und Gemütlichkeit.
Rot: steht für Liebe, Kraft, Feuer, Wut und Gefahr. Rot wird auch als Signalfarbe bezeichnet.
Violett: steht für Außergewöhnlichkeit, Magie und Fantasie.
Blau: steht für Sympathie, Freundschaft, Klugheit und auch Kälte.
Grün: steht für Natur, Lebendigkeit, Hoffnung und Natur.

Zweite Übung

Den SuS wird Folie 13 aus der Präsentation gezeigt.
Sie werden gefragt, was ihnen als Erstes in dem Bild auffällt.

Frage: Was ist zuerst zu sehen?

Antwort: Die Kekspackung

Frage: Wieso fällt die Kekspackung zuerst auf?

Antwort: Weil sie in der Signalfarbe rot ist und alles andere in unauffälligeren Farben gestaltet ist.



Präsentation Folie 13

Tag 7: Spannungsbogen und Bildkomposition

LE 49_Perspektiven anwenden

30 min

Material:	Smartphones, Vorlage 14: Handout Bildkomposition
Raum/Ort:	Klassenzimmer

AUFGABE



Jede Gruppe erhält die Aufgabe, zu bestimmten Situationen die richtige Kameraperspektive zu wählen und Fotos zu schießen. Dabei sollen sowohl Kameraperspektive als auch die Farb-umgebung beachtet werden. Den SuS wird dazu der Theorieteil als Handout ausgeteilt.

Die Lehrkraft oder ein Gruppenmitglied liest nacheinander folgende der Themen laut vor:

Themen:

- Gespräch unter Freunden
- Einsam auf dem Schulhof
- Sieg im Sport
- Warten auf Abholen
- Streit am Fahrradständer
- Strenge Lehrkraft
- Langeweile im Klassenraum
- Schwierige Deutscharbeit

Die Gruppe versucht nun so viele Themen wie möglich in der verbleibenden Zeit nachzustellen und die passende Kameraperspektive zu wählen.

Im Anschluss können die Ergebnisse zusammen angesehen und verglichen werden, welche Perspektiven für welches Thema gewählt wurden und warum (10 Minuten einplanen).

Tipp
 Wenn genügend Zeit vorhanden ist, kann das Ergebnis gemeinsam angesehen und analysiert werden. Wie hat welche Gruppe das Thema umgesetzt? Gibt es Unterschiede und Gemeinsamkeiten? Was war einfach, was schwierig?



Vorlage 14: Handout Bildkomposition

Pause

Tag 7: Filmtöne und Vorüberlegungen Film

In dieser Lehrinheit lernen die SuS, wie Töne für Filme produziert werden. Sie können es selbst ausprobieren und erste thematische Überlegungen für ihren eigenen Film anstellen.

ZIELE

LE 50_Filmimpulse Töne

10 min

Material: Clip 9 „Herzschlag – Geräusche selber machen“; Clip 10 „Filmgeräusche selber machen – How to Foley | School of Content Creation #SoCC | ZDI talents“

Raum/Ort: Klassenzimmer

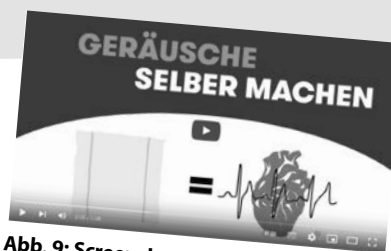


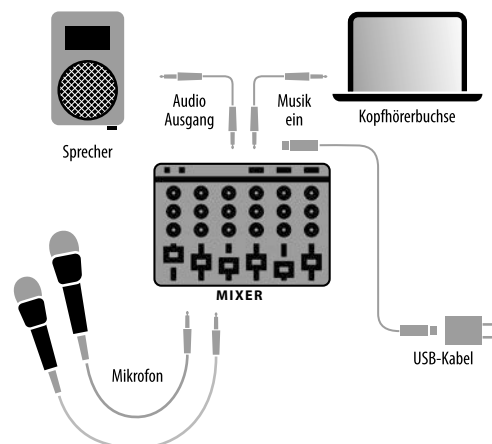
Abb. 9: Screenshot aus Clip 9 „Herzschlag – Geräusche selber machen“ (01:08 min)
<https://youtu.be/8kwVsmO0atY>

INPUT

Den SuS werden folgende Filmimpulse gezeigt:



Abb. 10: Screenshot aus Clip 10 „Filmgeräusche selber machen – How to Foley | School of Content Creation #SoCC | ZDI talents“ (06:25 min)
<https://www.youtube.com/watch?v=k34RPmfWQMU>

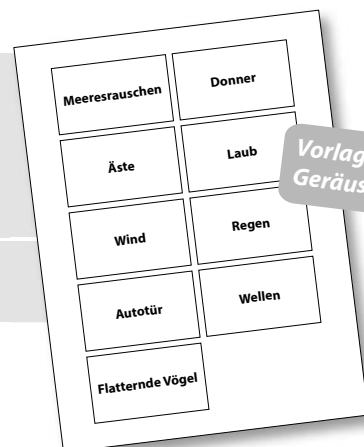


LE 51_Töne herstellen

30 min

Material: Seidenpapier, Pappe, Äste, Papierstapel, Weinglas, Gießkanne, Eimer, Reiskörner, Schüssel, Wasser, Küchentuch, Vorlage 15: Geräuschkärtchen, Mikrophon, Mixer und Lautsprecher.

Raum/Ort: Klassenzimmer



Vorlage 15:
Geräuschkärtchen

AUFGABE: Geräusche herstellen

Die SuS bekommen die Aufgabe Geräusche nachzustellen.

Tag 7: Filmtöne und Vorüberlegungen Film

1. Dafür dürfen jeweils zwei SuS ein Kärtchen ziehen (rechts abgebildet).
2. Die SuS lesen im Stillen ihr Kärtchen, ohne den anderen etwas zu verraten.
3. Die SuS suchen sich nun das passende Material dazu aus und versuchen das Geräusch nachzustellen. Die anderen SuS erraten, was das für ein Geräusch darstellen könnte. Haben die anderen SuS das Geräusch erkannt? Wurde das richtige Material verwendet oder lässt es sich mit einem anderen Material besser umsetzen?
4. Danach wird gewechselt und eine andere Gruppe darf es versuchen.

Geräuschemliste

- Meeresrauschen – Seidenpapier zerknüllen
- Donner – Pappe/Blech schnell schütteln oder wackeln
- Kaminfeuer – Kleine Äste vor dem Mikrofon zerknacken
- Laubrascheln – Papier zerknüllen
- Wind – leichtes Blasen über ein Weinglas
- Regen – mit Gießkanne Wasser in einen Eimer gießen oder Reiskörner fallen lassen
- Autotüre – einen dicken Papierstapel auf den Boden fallen lassen
- Wellen – Schüssel mit Wasser füllen und mit der Hand darin herumplätschern
- Flatternde Vögel – Küchentuch an zwei Enden fassen und hin und herschwingen

Tipp
Es empfiehlt sich das Mikrofon an einem Stativ festzumachen. Zudem sollte darauf geachtet werden, dass der Ton direkt am Mikrofon erzeugt wird. Die entstandenen Töne können gespeichert werden und für den späteren Film oder das Intro verwendet werden.

LE 52_Vorüberlegungen Thema des Films

15 min

Material: Tafel/Flipchart

Raum/Ort: Klassenzimmer

Den SuS wird das Thema des finalen Drehs vorgestellt. Dabei kann die Lehrkraft entweder selbst ein Thema vorschlagen oder, was sich empfiehlt, die SuS mit einbinden, und diese nach Themenvorschlägen fragen. Grundsätzlich bestärkt eine eigene Themenfindung bei den SuS das Gefühl der Selbstwirksamkeit.

Das Thema für eine Reportage zu finden, gestaltet sich nicht immer leicht. Laut der KIM-Studie von 2020 stehen besonders die Themen Freunde/Freundschaft, Schule, Sport, Spielsachen, Musik, Tiere und Umwelt/Natur hoch im Kurs. (Vgl: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2020/KIM-Studie2020_WEB_final.pdf)

LE 53_Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE

Ausblick auf den nächsten Tag/Verabschiedung



Ende Tag 7

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Clip 11: „Nimmo Bay – Stop Motion Animation“	LE 54_Input „Was ist Animation?“	
	Präsentation Folie 14–22	LE 54_Input „Was ist Animation?“	
	Tafel	LE 55_Intro & Outro	
	Clip 12: „Löwenzahn-Intro“	LE 55_Intro & Outro	
	Papier, Stifte	LE 56_Storyboard zeichnen	
	Vorlage 16: Storyboard	LE 56_Storyboard zeichnen	
	Präsentation Folie 23	LE 56_Storyboard zeichnen	
	Papier, Scheren, Stifte, fester Karton, doppelseitige Klebepads	LE 57–58_Basteln	
	Tablet/Smartphone mit Stop-Motion-Studio-App, Stativ	LE 59_Filmdreh	

Tag 8: Animation I

In dieser Lerneinheit werden verschiedene Animationstechniken vermittelt. Die SuS lernen, wie sie ein sogenanntes Intro mithilfe eines Silhouettenfilmes herzustellen.

ZIELE

LE 54_Input „Was ist Animation?“

30 min

Material: Clip 11: „Nimmo Bay – Stop Motion Animation“, Präsentation Folie 14–22

Raum: Klassenzimmer

GRUPPE: Erklärung



1. Frage an SuS: Was versteht ihr unter „Animation“? (Verweis auch auf den bereits gedrehten Stop-Motion-Film)
2. Den SuS wird anhand der Präsentation Folie 14–22 das Thema „Animation“ nähergebracht. Die Präsentation finden Sie unter: https://drive.google.com/drive/folders/176qtAifDL06UuEu-8DEQcoCn2hWt7H0mDie?usp=share_link

Animation kommt vom lateinischen „animare“ und bedeutet etwas zu beseelen, was sich sonst nicht bewegen würde. Es gibt viele Arten von Animationen. Diese sind häufig sehr komplex. Experten wetteifern häufig darum, wer es schafft, die speziellste und aufwändigste Animation zustande zu bringen. Eine traditionelle Animationstechnik ist das Zeichnen. In den letzten Jahren am häufigsten verwendet wurde die sogenannte 3D-Technik.

Heute werden wir uns mit einer der ältesten, intuitivsten und daher unterhaltsamsten Techniken beschäftigen: dem Legetrick. Wir werden Papierfiguren bauen, die sich vor einem dreidimensionalen Hintergrund bewegen.

3. Den SuS wird folgendes Beispiel für einen Legetrick/ Silhouetten Film gezeigt:

Clip 11: „Nimmo Bay – Stop Motion Animation“ (01:19 min)



Abb. 11: Screenshot aus Clip 11 „Nimmo Bay – Stop Motion Animation“
https://www.youtube.com/watch?v=1D_hKBoP9D4

Material: Tafel, Clip 12 „Löwenzahn-Intro“

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Erklärung

1. Erklärung:

Den SuS wird erklärt, was ein „Intro“ und ein „Outro“ ist.

Sowohl Intro als auch Outro sind keine eigenständige Filme. Im Intro geht es darum, das Thema des Filmes klar zu machen. Beim Outro werden häufig die Mitwirkenden des Filmes im Rahmen einer animierten Aufbereitung des Grundthemas vorgestellt. Ein gutes Beispiel für ein Intro ist das von Löwenzahn.

Den SuS wird ein Beispiel gezeigt:
„Löwenzahn-Intro“ (00:32 min)



Abb. 12: Screenshot aus Clip 16 „Löwenzahn-Intro [seit 1984]“
<https://www.youtube.com/watch?v=2n-AGwIUKg0>

2. Brainstorming

Die SuS überlegen sich Schlagworte zu ihrem Filmthema. Die Begriffe werden an der Tafel notiert.

Fragen an SuS:

- Wie könnte man aus den Begriffen ein Intro zu unserem späteren Film gestalten?
- Wie könnte man aus den Begriffen ein Outro zu unserem späteren Film gestalten?
- Wie kann eine Verbindung zwischen Intro und Outro geschaffen werden?

GRUPPE: Gruppe aufteilen

Die SuS bilden selbstständig zwei gleich große Gruppen.

- Gruppe 1: Intro
- Gruppe 2: Outro

Die SuS setzen sich entsprechend ihrer Gruppe an einen Gruppentisch.

Tipp
Der Fokus sollte zunächst auf der Erstellung eines Intros liegen. Bei genügend Zeit und wenn zwei Lehrkräfte anwesend sind, kann zudem ein Outro erstellt werden.

Tag 8: Animation I

LE 56_Storyboard zeichnen

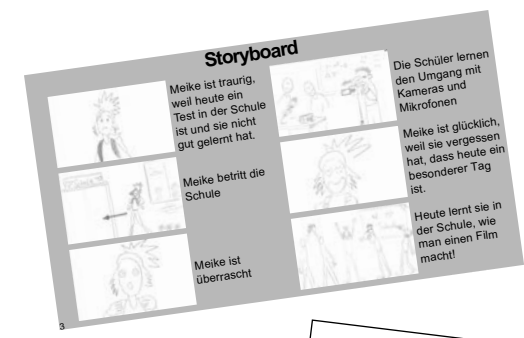
30 min

Material:	Papier, Stifte, Vorlage 16: Storyboard, Präsentation Folie 23
Raum/Ort:	Klassenzimmer

GRUPPE: Erklärung

Den SuS wird erklärt, was ein Storyboard ist.

Ein Storyboard ist oft hilfreich, wenn man einen Film drehen möchte. „Storyboard“ ist die englische Bezeichnung für eine zeichnerische Abfolge von Bildern. Dabei wird durch einfache Zeichnungen bildlich festgelegt, wie eine Geschichte erzählt und im Film umgesetzt wird. Bei einem Storyboard sieht man daher die Kameraperspektive sowie Veränderungen des Geschehens. Es ist mit einem einfachen Comic vergleichbar.



Präsentation Folie 23



Vorlage 16: Storyboardvorlage

AUFGABE: Storyboard zeichnen

Jede Gruppe erstellt ein kleines Storyboard. Dazu werden die Begriffe an der Tafel genutzt. Es geht nicht um ein perfekt gezeichnetes Storyboard, sondern darum, die Geschichte zu erkennen. Die SuS erhalten eine Storyboardvorlage.

LE 57_Basteln I

45 min

Material:	Papier, Scheren, Stifte
Raum/Ort:	Klassenzimmer

GRUPPE: Vorbereitungen

Jede Gruppe bespricht nun anhand des Storyboards, wie sie vorgehen möchte, um das Intro/Outro zu gestalten.

- Wer ist für welches Material zuständig?
- Wer kontrolliert später, ob alles im Bild in Ordnung ist?
- Wer macht die Aufnahme/ Fotos?

Es werden Figuren und Gegenstände (Requisiten) aus Papier etc. gefertigt und es wird ein Hintergrund benötigt.

Tag 8: Animation I



AUFGABE: Basteln

Die SuS bereiten ihre Requisiten vor.

Pause

Tag 8: Animation II

Die SuS vertiefen das Wissen um Animationstechniken und das Erstellen von Silhouettenfilmen. Die SuS wenden ihr bereits erworbenes Wissen über Stop-Motion-Filme an und drehen ihr eigenes Intro.

ZIELE

LE 58_Basteln II

20 min

Material:	Papier, Scheren, Stifte
Raum/Ort:	Klassenzimmer

AUFGABE: Basteln



Die SuS stellen die Materialien für das Intro und das Outro fertig.

LE 59_Filmdreh

35 min

Material:	Fester Karton, doppelseitige Klebepads (z.B. UHU patafix, tesa TACK), Tablet/Smartphone mit Stop Motion Studio App, Stativ, eventuell Ofengitter
Raum/Ort:	Klassenzimmer

AUFGABE: Dreh



1. Raumvorbereitung: Das fertige Material wird in auf einen festen Untergrund drappiert. Es eignet sich hierfür ein fester Karton. Die einzelnen Figuren und Objekte können mit doppelseitigen Klebepads auf den Untergrund befestigt werden.
2. Die SuS drehen in ihrer jeweiligen Gruppe mit einem Tablet/Smartphone und der Stop Motion Studio App nach Maßgabe ihres Storyboards den Film ab. Dazu werden die Figuren/Objekte jeweils leicht in die gewünschte Richtung bewegt und anschließend ein Foto gemacht.
3. Die fertigen Filme werden gespeichert und falls nötig exportiert.

Tipp
 Stativ: Um mit einem Tablet oder Smartphone einen Trickfilm erstellen zu können, muss das Gerät in einer stabilen Position fixiert werden. Hierfür eignen sich stabile Tischhalterungen mit Schwanenhals oder Tablet-halterungen. (siehe Links weiter oben oder in der farbigen Variante. Stichwort: „Overhead-Stativ“.)

Tag 8: Animation II

LE 60_Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer



GRUPPE

- Ausblick auf den nächsten Tag
- Verabschiedung

Ende Tag 8

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Fertiges Intro und eventuell Outro	LE 61_Begrüßung	
	Beamer, Lautsprecher, Leinwand	LE 61_Begrüßung	
	Präsentation Folien 24–27	LE 63_Beispiel Drehbuch	
	Clip 13: „Hackroboter“	LE 63_Beispiel Drehbuch	
	Präsentation Folie 28	LE 64_Drehpartner vorstellen	
	Tafel	LE 66_Aufgabenverteilung	
	Stifte, Notizblätter	LE 67_Drehbuch II	
	Laptop mit Vorlage 17: Leeres Drehbuch	LE 67_Drehbuch II	

Tag 9: Drehbuch I

Die SuS lernen, ein Interview vorzubereiten sowie eine Reportage vorzuschreiben. Nachdem das Intro und Outro gedreht ist, geht es nun darum, das Interview für den Hauptdreh/die Reportage zu organisieren.

ZIELE

LE 61_Begrüßung

10 min

Material: Fertiges Intro und eventuell Outro, Beamer, Lautsprecher, Leinwand

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



1. Erklärung: Heutiges Thema ist, wie man eine Reportage voranschreibt.
2. Ergebnisse Intro (und Outro) Den SuS wird das Ergebnis der Animationseinheit präsentiert.

LE 62_Wiederholung Interviewtheorie u. Spannungsbogen

20 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



Fragen an SuS:

1. Was ist bei der Vorbereitung eines Interviews wichtig? – Richtige Antworten:

- Auswahl des passenden Interviewpartners
- Fragen entwickeln. Dabei unterschiedliche Fragearten nutzen und klare Formulierungen verwenden.
- Interviewfragebogen erstellen. Dabei zeitlichen Rahmen des Interviews beachten
- Passenden Ort aussuchen
- Technisches Material vorbereiten und checken

2. Was ist bei der Interviewführung zu beachten? – Richtige Antworten:

- Warm-up: Begrüßung, Blickkontakt suchen und halten. „Aktiv“ zuhören. Nicht einfach wegschauen, sobald der andere antwortet. Festlegung der Sitzordnung
- Eröffnung: Eröffnungsfrage
- Durchlauf: Dem Interviewpartnern Zeit zum Nachdenken lassen, auf Antworten eingehen.
- Schluss: Abschließende Frage und Dank
- Feedback: Kurzer Austausch

Tag 9: Drehbuch I

3. Was ist für einen interessanten Spannungsbogen zu beachten? – Richtige Antworten:

Es gibt Anfang, Mitte, Schluss, Wendepunkte, Ziel des Helden und ein Hindernis, welches es zu überwinden gilt.

Bei einer Reportage stellt sich der Interviewer/die Interviewerin häufig eine Frage, die dann am Ende des Interviews abschließend beantwortet wird. So entsteht z.B. im Dokumentarfilm ein Spannungsbogen.

LE 63_ Beispiel Drehbuch

25 min

Material: Präsentation Folien 24–27, Clip 13: „Hackroboter“

Raum/Ort: Klassenzimmer

Ziel ist es, dass sich die SuS mit der Notwendigkeit eines Drehbuchs und dessen Formatierung vertraut machen.

1. GRUPPE: „Hackroboter“

Den SuS wird der erste Teil (00:00–06:36 min) des Films „Hackroboter“ gezeigt (Clip 13).



Abb. 13: Screenshot aus Clip 13 „Hackroboter“
https://drive.google.com/drive/folders/1vHfgzbZ4p2U-8crigTP9Nni7dq80lkvux?usp=share_link



2. GRUPPE: Kernaussage und Handlungsstrang

Die SuS erarbeiten mündlich folgende Fragen:

1. Was ist die Kernaussage des Beitrages?
2. Was ist der Handlungsstrang des Beitrages?

Antworten

Die SuS erarbeiten mündlich folgende Fragen:

1. Was ist die Kernaussage? – Richtige Antworten (Präsentation Folie 24):

Der Hackroboter soll den Anbau von ökologischen Zuckerrüben in der Uckermark voranbringen, indem er das Unkraut jätet. Er hat eine Künstliche Intelligenz eingebaut und wird trainiert. Der Hackroboter hat Vor- und Nachteile, unter Umständen lohnt es sich aber.

2. Was ist der Handlungsstrang? – Richtige Antworten (Präsentation Folie 25):

Die Moderatorin Nora trifft auf Amanda, eine wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsprojekt „Zuckerrübe“. Nora möchte wissen, wo sie sich genau befinden und um welches Gerät es sich bei dem Feldroboter handelt. Amanda stellt den Hackroboter und seine Fähigkeiten vor. Der Hackroboter wird auf dem Feld vorgeführt.

Nora möchte wissen, ob der Hackroboter schneller ist als ein Mensch.

Dazu probiert ihr Mitschüler Philipp selbst das Unkraut zu pflücken. Er kommt zu dem Ergebnis, dass die Arbeit sehr anstrengend ist und der Hackroboter viele Vorteile hat.

Tag 9: Drehbuch I



3. GRUPPE: Szenen besprechen

Schriftliche Drehbuchversion

Anhand des Beitrages aus dem Film „Hackroboter“ wird eine Szene mit den SuS mündlich besprochen. Die SuS sollen ein Gefühl dafür bekommen, wie die geskriptete Version ihres Filmes aussieht. Grundsätzlich gilt: was nicht im Drehbuch steht, wird später auch nicht im Film zu sehen sein, weil man es beim Dreh einfach nicht gegenwärtig hat. Das Drehbuch dient also als Orientierung und als Check-liste für den Film. Daher muß es vor dem Dreh genauso sorgfältig ausgearbeitet werden wie das darauf aufbauende Storyboard, damit später alles im Film zu sehen ist, was wichtig ist.

Tipp
 Ein Drehbuch für eine Reportage oder einen Dokumentarfilm beinhaltet noch nicht die tatsächlichen Bilder und Dialoge. Diese können sich im Verlauf des Drehs nochmals verändern. Daher ist auch in diesem Vorskript noch nicht alles enthalten.

Drehbuch Nr. 1 mit Amanda

- Erzählhaltung:** Lustig – informativ – wohlwollend
Kernaussage: Der Feldroboter hat Vor- und Nachteile, unter Umständen lohnt er sich.
Handlungsablauf:
- Einleitung: Moderator steht beim Roboter stellt sich vor (Name, Schule, wo sie ist) und stellt Frage: „Was ist das?“; Begrüßung mit Amanda
 - Vorführung des Roboters auf dem Feld
 - Interview: Ort nach Wetterlage
 - Abschlussbild: Roboter fährt ab in die untergehende Sonne

Präsentation
Folie 26–27

HANDLUNG + PERSONEN	
01 EINSTIEG	FELD MIT ROBOTER – AUSSEN / TAG
	<p>MODERATOR <i>steht beim Roboter stellt sich vor (Name, Schule, wo sie ist) Begrüßung mit Amanda</i></p> <p>MODERATOR (zeigt auf Roboter) Erste Frage: Was ist das?</p> <p>AMANDA <i>Beantwortet Frage.</i></p> <p><u>Schnittbilder:</u> -> Roboter alt -> Roboter neu (aktiv, inaktiv) -> Einzelteile und kompletter Roboter -> Werkzeug vom Roboter -> Ein- und Ausschaltknopf</p> <p>MODERATOR Wie viele Leute arbeiten bei dem Projekt mit?</p> <p>Wie sind sie darauf gekommen, mit Robotern auf dem Feld zu arbeiten?</p> <p>Welche Partner arbeiten bei dem Projekt mit?</p>

Tag 9: Drehbuch I

	<p>Wie groß ist das Feld, auf dem ihren Roboter testen?</p> <p>WOHER KOMMEN DIE Bauteile des Roboters?</p> <p>Wie oft muss der Mensch bei der Arbeit des Roboters noch eingreifen?</p> <p>Ist der Roboter schneller als der Mensch?</p> <p style="text-align: center;">AMANDA</p> <p><i>Beantwortet Frage.</i></p> <p><u>Schnittbilder:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -> Grundstück -> Halle/Gebäude -> Felder -> Maschinen -> Roboter vs Mensch (Roboter menschlich machen? Wettbewerb, wer ist schneller?)
--	--

Vertonung / Zusätzliche Geräusche:

- Diverse Geräusche vom Roboter
- Diverse Geräusche von Maschinen (Traktor, Mähdrescher)
- Ploppgeräusche aus dem Internet (Zuckerrübe ernten)
- Wettkampfmusik/Applaus (Mensch gegen Roboter)
- Menschen bei der Arbeit
- Künstliches Geräusch aus dem Internet (Roboter beim Anschalten)
- Helikoptergeräusch (Drohne)
- Fröhliche Musik
- Voice Over Aufnahme von Moderatorin
- Digitale Geräusche aus Internet
- Schritte von Arbeitern

Tag 9: Drehbuch I

LE 64_Drehpartner vorstellen

15 min

Material: Präsentation Folie 28

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Exkursionspartnervorstellung

Den SuS wird der Drehpartner XY vorgestellt. Es empfiehlt sich, dass die Lehrkraft den Interviewpartner für das von den SuS gewählte Thema im Vorhinein akquiriert hat (Mind. 2–3 Wochen vor dieser Lehreinheit).

Dazu wird ein Moodboard zur Anregung der Kreativität gezeigt. Dies kann auf Folie 28 der Präsentation im Voraus erstellt werden.

Die Präsentation finden Sie unter: https://drive.google.com/drive/folders/176qtAifDL06UuEu-8DEQcoCn2hWt7H0m?usp=share_link


Tipp

Vorgespräche mit dem Drehpartner sollten zu diesem Zeitpunkt bereits geführt worden sein.

LE 65_Aufgabenverteilung

15 min

Material: Tafel

Raum/Ort: Klassenzimmer

AUFGABE: Aufgabenverteilung Drehbuch

1. Die Aufgaben werden an die Tafel geschrieben

- Kernaussage erstellen + Handlungsstrang erstellen
- Interviewfragen ausdenken
- Szenen schreiben
- Schnittbilder überlegen
- Vertonung überlegen (Hintergrundgeräusche, Musik, OFF-Texte)

2. Gemeinsam wird die Erzählhaltung überlegt und notiert.

3. Die SuS finden sich zu zweit oder dritt zusammen. Sie überlegen in ihrer jeweiligen Gruppe, wie sie vorgehen würden, um einen Beitrag über den Drehpartner zu erstellen.

4. Die SuS diskutieren untereinander, welches Team welche Aufgabe übernimmt. Es ist sinnvoll, dass sich die SuS für ähnliche Aufgaben bei der Vorbesprechung und dann beim Dreh entscheiden. Wichtig ist, dass die Gruppe sich auch immer wieder abspricht.



Tag 9: Drehbuch I

LE 66_Drehbuch I


 30 min

Material: Stifte, Notizblätter, Laptop mit Vorlage 17: Leeres Drehbuch

Raum/Ort: Klassenzimmer

ÜBUNG



Nun sollen die SuS selbst eine Vorlage für den Dreh erstellen.

- Kernaussage erstellen + Handlungsstrang erstellen
- Interviewfragen ausdenken
- Szenen schreiben
- Schnittbilder überlegen
- Vertonung überlegen (Hintergrundgeräusche, Musik, OFF-Texte)

- Die SuS arbeiten in ihrer jeweiligen Gruppe an einer oder mehreren Aufgaben
- Die SuS erhalten Hilfestellungen von der Lehrkraft/ den Lehrkräften.
- Die ausgearbeiteten Konzepte werden auf einem Laptop von einer Lehrkraft in der Wordvorlage Vorlage 27: Leeres Drehbuch festgehalten.

Ein ausgearbeitetes Drehbuch erleichtert die Dreharbeiten. Es dient als Erinnerungsstütze. Zudem kann im Drehbuch kontrolliert werden, ob Held, Ziel, Hindernis und Spannungsbogen vorhanden ist.

Pause

Tag 9: Drehbuch II

Die SuS lernen ein Interview vorzubereiten sowie eine Reportage vorzuschreiben.

ZIELE

LE 67_Drehbuch II

55 min

Material: Stifte, Notizblätter, PCs, Leinwand

Raum/Ort: Klassenzimmer, PC-Raum

ÜBUNG



- Die SuS arbeiten weiter am Drehbuch.
- Die ausgearbeiteten Konzepte werden von den Lehrkräften zusammengeführt.
- Das fertige Drehbuch wird bei genügend Zeit auf eine Leinwand projiziert und allen gezeigt.

LE 68_Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Abschlussrunde



- Ausblick auf nächste LE geben
- Verabschiedung

Ende Tag 9

Material-Packliste

✓	Was?	Wofür?	Anmerkungen
	Fertiges Drehbuch	LE 70_Drehbuch	
	Vorlage 18: Aufgabenkärtchen Dreh	LE 71_Besprechung Rollen Dreh	
	Clip 14 „Anna und die Haustiere“	LE 73_ Input Reportage	
	Vorlage 19: Einstellungsgrößen	LE 73_ Input Reportage	
	Clip 15 „Moderieren vor der Kamera“	LE 74_ Input Moderation	

Tag 10: Drehvorbereitung I

Die SuS lernen einen Dreh vorzubereiten. Sie führen einen Probedreh durch.

ZIELE

LE 69_Aktivierungsübung „Assoziationsketten“

15 min

Material: –

Raum/Ort: Stuhlkreis (beliebiger Ort)

ÜBUNG: Aktivierung



Die Lehrkraft legt ein Wort fest (z.B. Kamera). Der Reihe nach müssen die SuS Assoziationswörter bilden. Das heißt auf „Kamera“ sagt die nächste Person z.B. „Film“. Die folgende Person sagt nun ein Wort, welches sie mit „Film“ verbindet usw..

Beispiel: Kamera > Kameraperspektive > Normalsicht

Folgende Wörter eignen sich als erstes Wort:

- Kamera
- Film
- Filmdreh
- Drehort
- Tonangel
- Interview

LE 70_Drehbuch III

15 min

Material: Fertiges Drehbuch

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE: Drehbuch Besprechung



Das Drehbuch, welches beim vorherigen Termin angefertigt wurde, wird nochmals besprochen. Dazu wird es an jeden ausgeteilt. Mögliche Fragen werden geklärt. Außerdem wird darauf geachtet, ob alle Geschichtenelemente (Held, Ziel, Hindernis, Spannungsbogen) vorhanden sind.

Tag 10: Drehvorbereitung I

LE 71_Besprechung Rollen/Dreh

20 min

Material: Vorlage 18: Aufgabekärtchen Dreh

Raum/Ort: Stuhlkreis (beliebiger Ort)

GRUPPE



Gemeinsam mit den SuS werden die verschiedenen Rollen beim Dreh besprochen.

Regie

Aufgaben:

- Anweisungen an AkteurInnen, Kamera und Ton
- Anschlussfehler vermeiden.
- Alle vorgesehenen Szenen drehen
- Schnittbilder für Szenen filmen
- Darauf achten, dass jede/r seine Aufgabe erledigt

Kommandos:

- „Ruhe bitte“
- „Ton ab...“
- „Kamera ab“
- „Klappe...“
- „Und Bitte!“
- „Und Danke!“

Produktion

Aufgaben:

- Zeit beachten und entsprechend Anweisungen geben
- Auf Ruhe am Set achten: „Ruhe bitte, wir drehen!“
- Anweisungen zu Wartezeiten geben: „Noch zwei Minuten bis zur nächsten Einstellung“
- Darauf achten, dass jede/r seine Aufgabe erledigt

Kamera

Aufgaben:

- Einrichten des Bildes in Zusammenarbeit mit Regie
- Überlegen aus welcher Kameraperspektive gedreht wird.
- Prüfung Akkustand und Speichermedium

Tag 10: Drehvorbereitung I

Ton

Aufgaben:

- Gewünschter Ton muss gut hörbar aufgenommen werden:
- Störgeräusche ausschalten z.B. Handys auf lautlos
- Störgeräusche meiden z.B. vorbeifahrende Autos
- Auf guten Ton bei Interviewgast und ModeratorIn achten

Kommandos:

- „Ton läuft“

ModeratorIn

Aufgaben:

- Drehbuch und Fragen ausgiebig studieren
- Durch das Gespräch leiten:
- bei Unverständlichkeiten nachfragen
- Auf Antworten des Interviewgastes eingehen
- Interviewprinzipien einhalten
- Höflich und freundlich sein
- Auf Anweisungen von Regie achten.
- Klar und deutlich sprechen.
- Fragen nicht nur ablesen, sondern Blickkontakt mit GesprächspartnerIn halten

LE 72_ Übung Kommandos


 15 min

Material: –

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



Gemeinsam mit den SuS werden die Kommandos geübt. Dazu werden im Klassenzimmer drei Ecken genutzt. Die SuS verteilen sich gleichmäßig auf die Ecken. Jede Ecke wird mit einem Klebezettel für eine bestimmte Aufgabenposition versehen.

- Ecke 1: Regie
- Ecke 2: Ton
- Ecke 3: Kamera

Tag 10: Drehvorbereitung I

Die SuS rufen in der jeweiligen Ecke und in der richtigen Reihenfolge die Kommandos.

Zuerst ist Ecke 1 an der Reihe: „Ruhe bitte.“ „Ton ab...“
 Danach ist Ecke 2 an der Reihe: „Ton läuft“.
 Danach ist wieder Ecke 1 an der Reihe: „Kamera ab“.
 Danach ist Ecke 3 an der Reihe: „Kamera läuft“.

Folgende Reihenfolge gilt es zu beachten:

1. Ecke 1: „Ruhe bitte“
2. Ecke 1: „Ton ab...“
3. Ecke 2: „Ton läuft“
4. Ecke 1: „Kamera ab“
5. Ecke 3: „Kamera läuft“
6. Ecke 1: „Klappe“
7. Ecke 3: „Set“
8. Ecke 1: „Und Bitte!“
9. Ecke 1: „Und Danke!“

Insgesamt gibt es drei Durchläufe, bis jede/r in jeder Ecke stand.

LE 73_Input Reportage

40 min

Material: Clip 14 „Ein Tag in der Hundetagesstätte | Information für Kinder | Anna und die Haustiere | Spezial“, Vorlage 19: Einstellungsgrößen

Raum/Ort: Klassenzimmer

GRUPPE



Gemeinsam mit den SuS wird Clip 14 „Ein Tag in der Hundetagesstätte | Information für Kinder | Anna und die Haustiere | Spezial“ (13:54 min) angesehen.

Frage an SuS: Was ist euch im Filmclip aufgefallen? Wie moderiert Anna?

Mögliche Antworten: Anna moderiert sehr natürlich. Sie spricht in ihrer Alltagssprache. Sie ist gut zu verstehen und benutzt ein angenehmes Sprechtempo. Wenn sie ihre Frage gestellt hat, bleibt ihr Blick dennoch beim Interviewgast und schweift nicht ab. Sie stellt den unterschiedlichen Interviewgästen unterschiedliche Fragen.



Abb. 14: Screenshot aus Clip 14 „Ein Tag in der Hundetagesstätte | Information für Kinder | Anna und die Haustiere | Spezial“
https://www.youtube.com/watch?v=U8nHsjhi_Ro

Tag 10: Drehvorbereitung I

Frage an SuS:

Welche Art von Szenen sind im Film zu sehen?

Supertotale: Dies ist die weiteste Einstellungsgröße. Sie wird dazu verwendet, den Handlungsort in seiner weiteren Umgebung darzustellen.



Halbnahe: In der Halbnahe werden die Personen vom Kopf bis zur Hüfte gezeigt. Dabei liegt der Fokus auf den Personen. Diese Einstellung eignet sich besonders für Interviews.



Detail: In der Detailaufnahme wird nur ein bestimmter Ausschnitt gezeigt.

Den SuS wird dazu das Arbeitsblatt (Vorlage 19: Einstellungsgrößen) ausgeteilt.



Vorlage 19:
Einstellungsgrößen

Pause

Tag 10: Drehvorbereitung II

LE 74_ Input Moderation vor dem Hauptdreh

10 min

Material: Clip 15: „Basics | Moderieren vor der Kamera #1 | Tutorial | so geht MEDIEN | alpha Lernen“

Raum/Ort: Stuhlkreis (beliebiger Ort)

GRUPPE

Folgender Clip 15 „Basics | Moderieren vor der Kamera #1 | Tutorial | so geht MEDIEN | alpha Lernen“ (03:36 min) eignet sich, um einen ersten Einblick in das Thema des Moderierens in Interviews zu bekommen. Weitere Tutorials gibt es von alpha Lernen auf Youtube. Diese können bei genügend Zeit angesehen werden.



Abb. 15: Screenshot aus Clip 15 „Basics | Moderieren vor der Kamera #1 | Tutorial | so geht MEDIEN | alpha Lernen“
<https://www.youtube.com/watch?v=0hsa6FSZJtM>



LE 75_ Drehübung Interview vor dem Hauptdreh

40 min

Material: 2 Tablets, Aufgabenkärtchen, Tonangel

Raum/Ort: Stuhlkreis (beliebiger Ort)

GRUPPE

Die SuS führen einen Probedreh durch. Dazu nimmt jede/r seine Aufgabenposition ein. Als InterviewpartnerIn stellt sich eine Lehrkraft zur Verfügung. Die ModeratorIn stellt der Lehrkraft die Fragen aus dem Skript.



LE 76_ Abschlussrunde

5 min

Material: –

Raum/Ort: Stuhlkreis (beliebiger Ort)

GRUPPE

- Ausblick auf den Drehtermin geben
- Verabschiedung



Ende Tag 10

Infos Drehtage

Vor Drehbeginn die Technik testen: Ist Bild und Ton synchronisierbar? Wie lange halten Akkus?
Ist genug Speicherplatz vorhanden? Ist die benötigte Technik für das Endformat vorhanden?

Vor Drehbeginn Packliste schreiben für den Dreh.

Folgendes ist für den Dreh wichtig:

- 1_Vorlage 31: Drehgenehmigung
- 2_Vorlage 32: Einverständniserklärung
- 3_Checkliste Drehort: WC vorhanden, Teamaufenthaltsmöglichkeiten vorhanden, wie weit sind Wege, muss besondere Kleidung getragen werden, wie steht die Sonne, wo können Autos parken, wie lange dauert der Anfahrtsweg?
- 4_Dispos: Zeitplan Drehtag (Anfahrtszeiten, Arbeitsbeginn, Drehbeginn, Pausenzeiten, Mittagspause, Drehzeiten, Drehschluss, Arbeitsende), Lageplan (Wo befindet sich was am Drehort), wichtigste Kontaktinfos, Wetterinformation, An- und Rückfahrtsdisposition
- 5_Verpflegung: Essgewohnheiten des Teams klären, Mittagspause mit Drehplan anpassen

Tipps für den Dreh:

- Szenen aus unterschiedlichen Perspektiven drehen
- Interview mit zwei Kameras bzw. Smartphone/Tablet gleichzeitig drehen.
- Interview in zwei verschiedenen Einstellungsgrößen drehen (Halbnahe und Nahe).
- Wenn genug Zeit vorhanden ist, aus Sicherheitsgründen nochmal einen neuen Take drehen.
- Wenn genug Zeit vorhanden ist, überprüfen ob gedrehtes Material gut ist.
- Nach dem Interview Schnittbilder herstellen. An Schnittbilderliste halten, wenn sich jedoch Möglichkeiten zum schnellen abdrehen ergeben, flexibel gestalten.
- Eröffnungsszene und Abschlusszene drehen.
- Wenn genug Zeit vorhanden ist, Nurtöne (aufgenommener Ton ohne Bildmaterial) aufnehmen.
- Nach Drehschluss dreifache Datensicherung von Bild und Ton mit anschließender Lagerung an drei verschiedenen Orten (einmal Lehrkraft, einmal Schule, einmal SchülerIn)

Drehtage:
2 Drehtage à 5 h Arbeitszeit =
8–18 Minuten Endlänge im Film

Tipps nach dem Dreh für Lehrkräfte:

Schnittprogramm: Shotcut (eignet sich für Einsteiger).
Ein Tutorial (18:49 min) findet sich auf Youtube.



Nach den Dreharbeiten muss der Film von der Lehrkraft geschnitten werden. Bitte bereiten Sie sich entsprechend vor (siehe Einleitungskapitel Praktische Hinweise und Technische Vorbereitung).

Wenn der durch die Lehrkraft geschnittene Film fertig ist, kann eine Filmvorführung stattfinden. Dies bildet einen schönen Abschluss des Workshops.

Die SuS können im Anschluss gefragt werden:

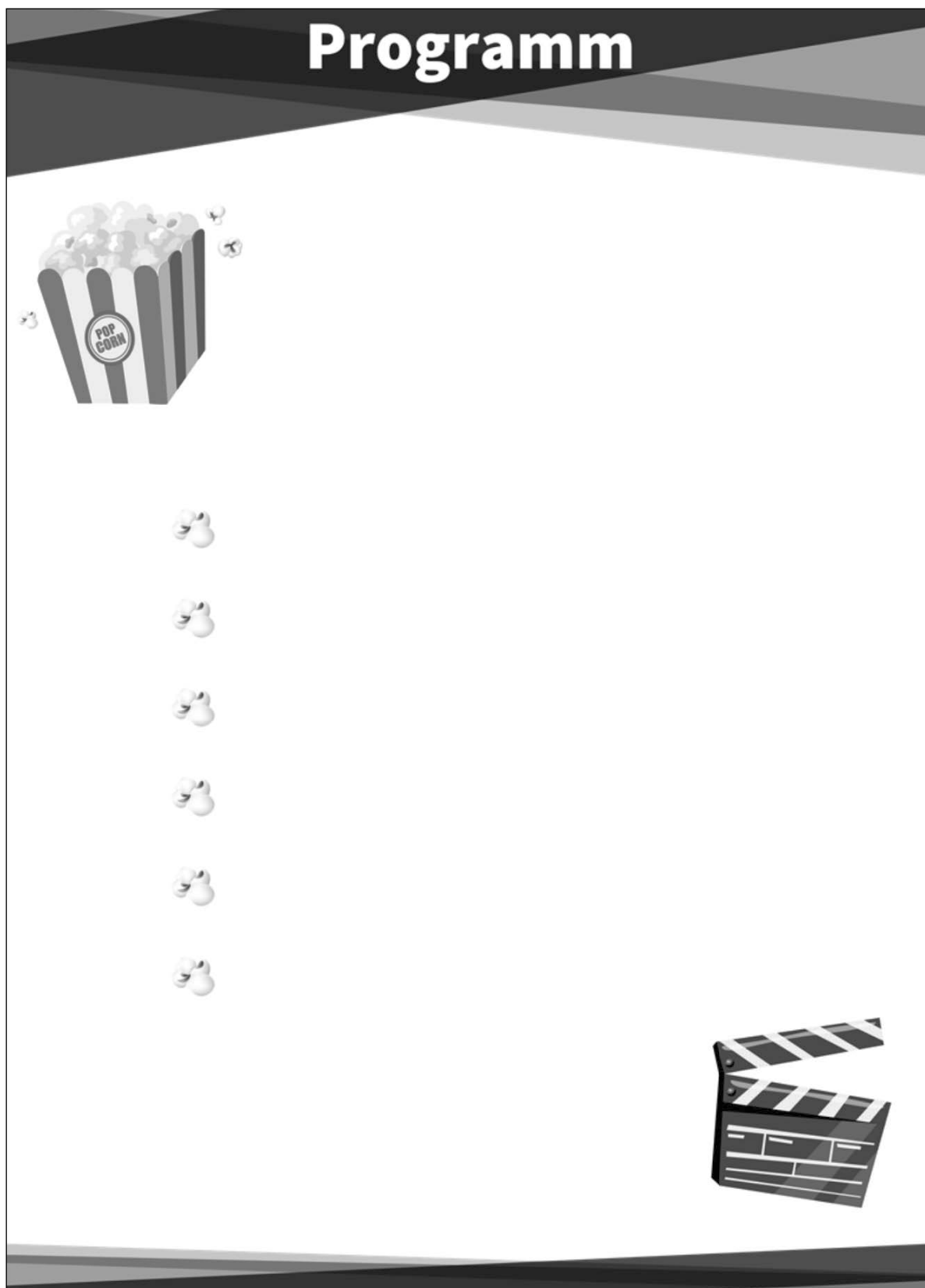
- Wie hat euch der Film gefallen?
- Was lief gut?
- Was lief nicht so gut?
- Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?



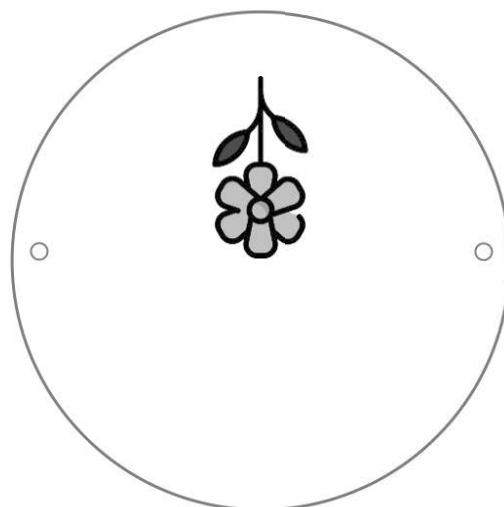
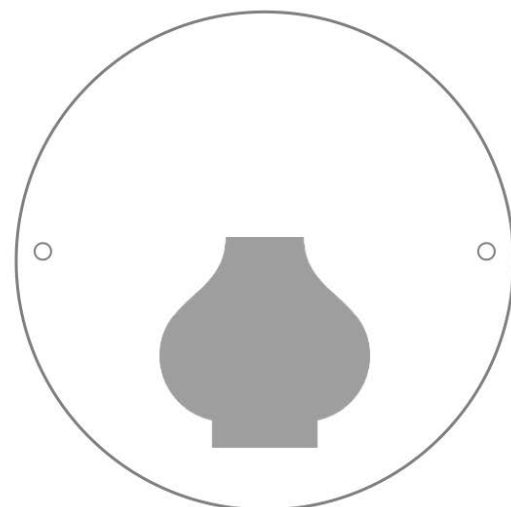
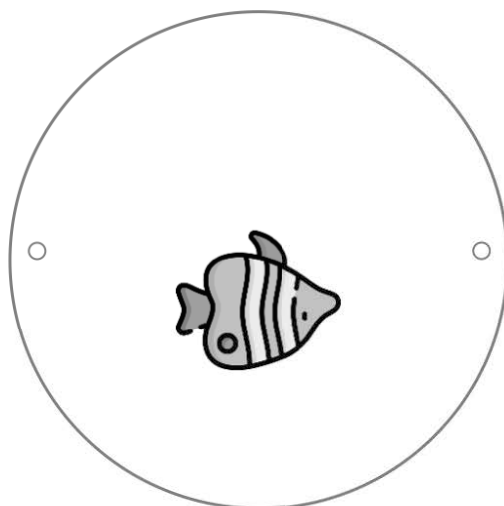
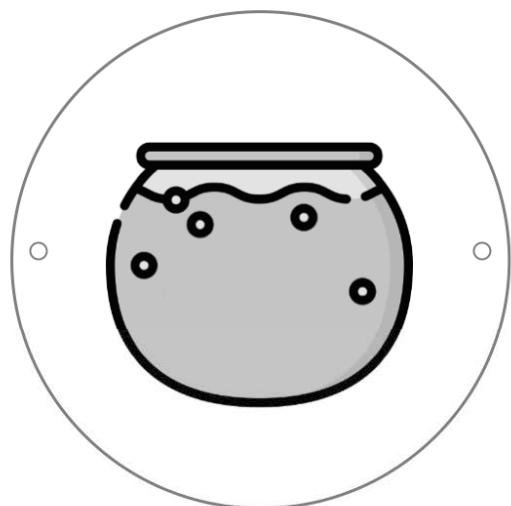
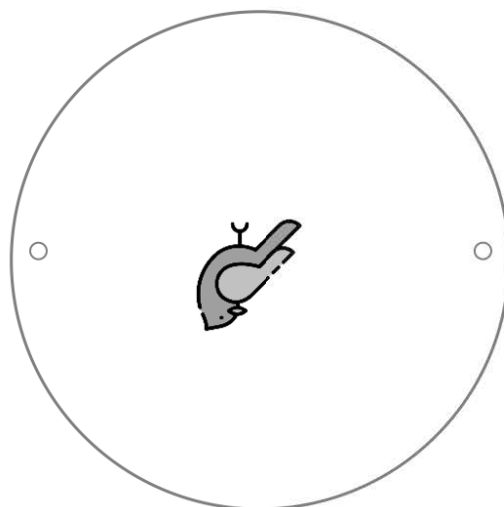
Abb. 16: Screenshot aus Clip 16, „Kostenloser Videoschnitt für Beginner mit SHOTCUT – Tutorial“
<https://www.youtube.com/watch?v=H10bYDxFAb8>

Vorlagen

- Vorlage 1: **Programmplakat**
- Vorlage 2: **Wunderscheibe**
- Vorlage 3: **Daumenkino**
- Vorlage 4: **Geschichtenplaner**
- Vorlage 5: **Kärtchen zum Geschichtenentwickeln**
- Vorlage 6: **Aufgabenverteilung**
- Vorlage 7: **Klebevorlage Jobverteilung**
- Vorlage 8: **Evaluationszielscheibe**
- Vorlage 9: **Fragebögen**
- Vorlage 10: **Rätsel (3)**
- Vorlage 11: **Checkliste Interview**
- Vorlage 12: **Aufgabenkärtchen Interview**
- Vorlage 13: **Bildkomposition**
- Vorlage 14: **Handout Bildkomposition**
- Vorlage 15: **Geräuschemliste**
- Vorlage 16: **Storyboardvorlage**
- Vorlage 17: **Leeres Drehbuch**
- Vorlage 18: **Aufgabenkärtchen Dreh**
- Vorlage 19: **Einstellungsgrößen**
- Vorlage 20: **Drehgenehmigung**
- Vorlage 21: **Stimmungsbarometer**
- Vorlage 22: **Materialliste**
- Vorlage 23: **Teilnahmeliste**
- Vorlage 24: **Einverständniserklärung**
- Vorlage 25: **PDF-Präsentation**



Vorlage 2: Wunderscheibe



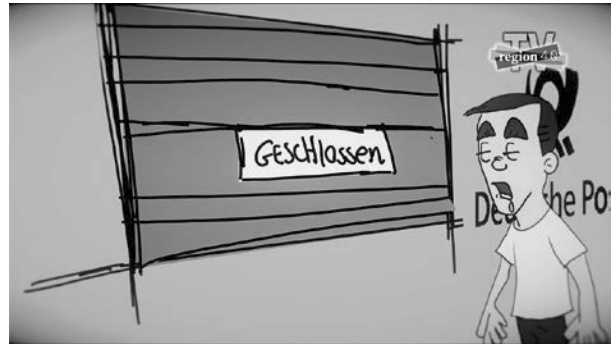
Vorlage 3: Daumenkino



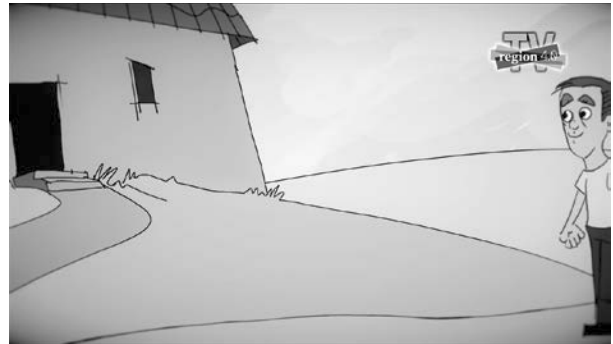
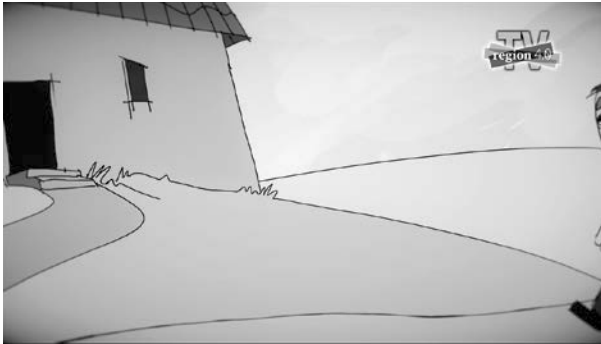
Vorlage 3: Daumenkino



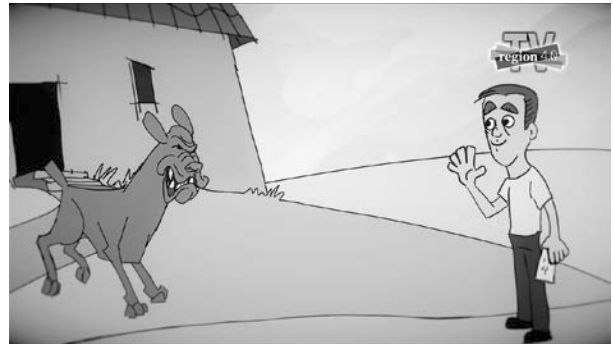
Vorlage 3: Daumenkino



Vorlage 3: Daumenkino



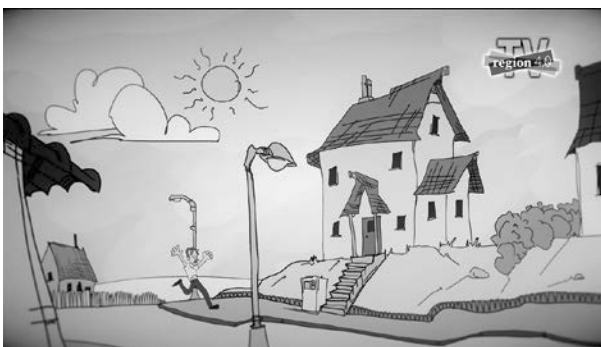
Vorlage 3: Daumenkino



Vorlage 3: Daumenkino



Vorlage 3: Daumenkino



Vorlage 3: Daumenkino



Geschichtenplaner

1	ORT	2	PERSON	3	ZIEL
4	GEGENSTAND/ HILFSMITTEL	5	GEGENSPIELER	6	ENDE
7	TITEL				

Vorlage 5: Kärtchen Geschichten entwickeln

Zauberstab	Pferd
Bauernhof	Feuerwehr

Vorlage 5: Kärtchen Geschichten entwickeln

Landwirt	Bürgermeisterin
Schulkind	Postbote

Vorlage 5: Kärtchen Geschichten entwickeln

fliegender Teppich	sprechender Esel
Schlüssel	Bäckerin

Vorlage 5: Kärtchen Geschichten entwickeln

Traktor	Seemonster
Zug	Fahrrad

Vorlage 5: Kärtchen Geschichten entwickeln

	Busfahrer
Fee	alte Frau

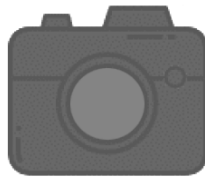
Vorlage 5: **Kärtchen Geschichten entwickeln**

Vorlage 7: Funktionskarten

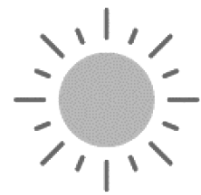
Regie



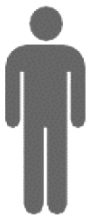
Kamera



Licht



Figur



Text



SprecherIn



Vorlage 8: **Evaluationszielscheibe**



FRAGEBOGEN

???

Wie heißt Du?

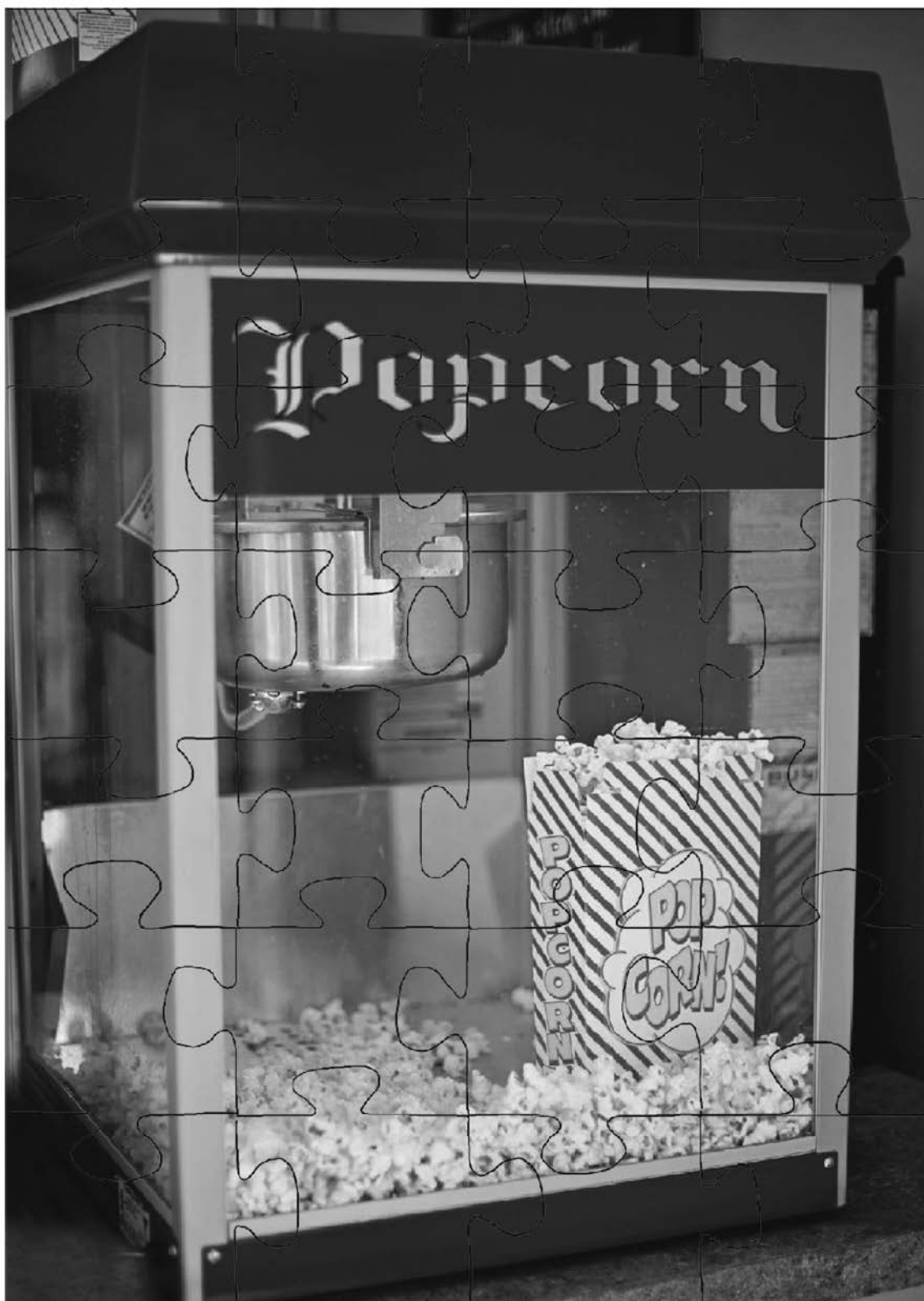
In welche Klasse gehst Du?

In welchem Ort wohnst Du?

Stell Dir vor, Du bist König oder Königin in Deinem Ort. Welche drei Dinge würdest Du an Deinem Ort verändern?

Wenn du einen Film über deinen Wohnort drehen würdest, was könntest du erzählen?

Eigene Frage?



Vorlage 10: Rätsel/Fehlersuchbild I

FEHLERSUCHBILD

Finde die Fehler! Die Anzahl der Fehler ist die zweite Zahl des Codes.

ORIGINAL

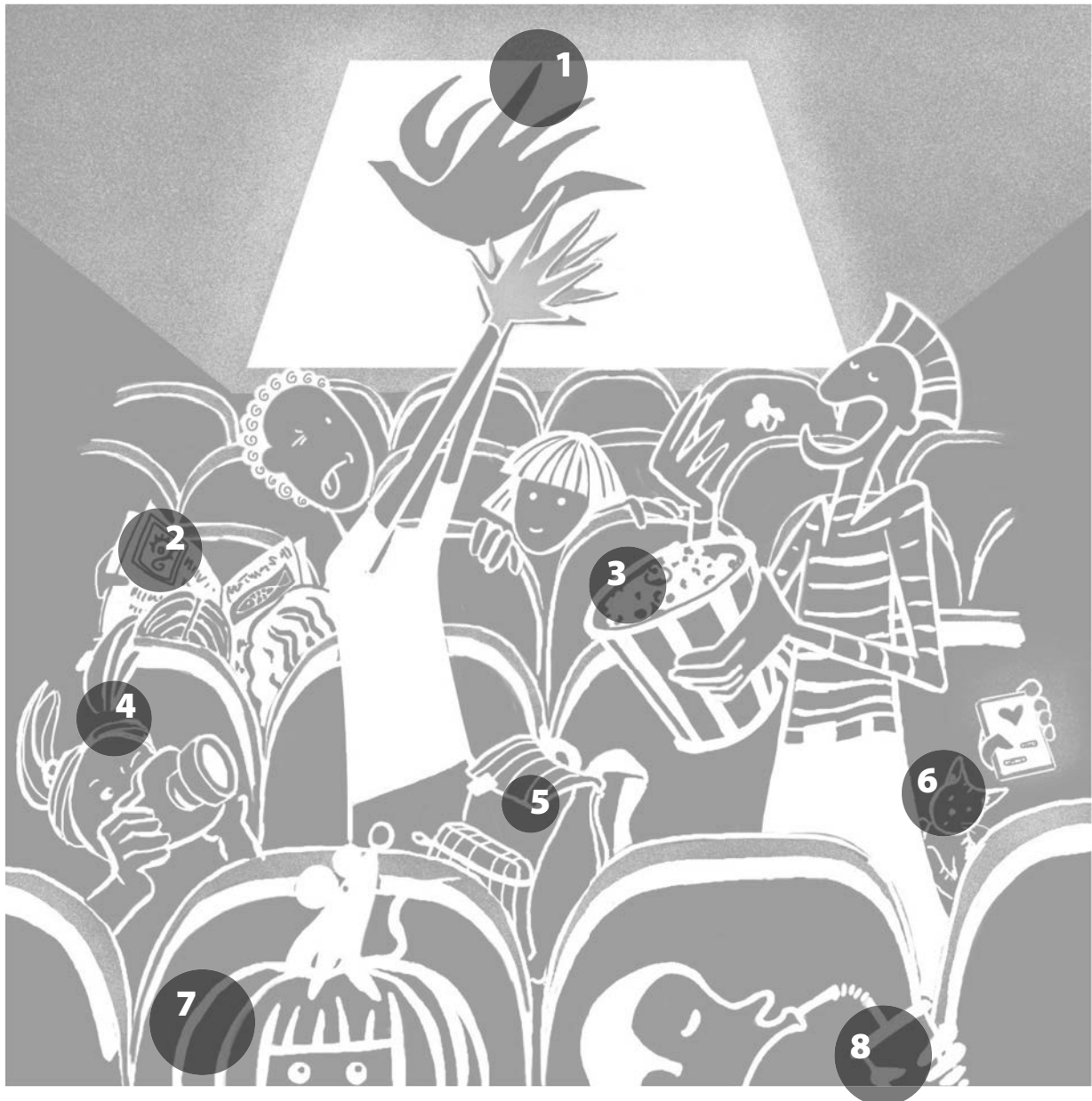


FÄLSCHUNG



Vorlage 10: Rätsel/Fehlersuchbild III

LÖSUNG



WÖRTERSUCHRÄTSEL

A	K	I	N	O	K	P	N	D	N	R	O	V
T	P	O	P	C	O	R	N	S	R	T	R	N
L	W	P	N	E	T	K	I	R	C	G	D	I
P	B	C	K	M	L	G	Z	M	D	X	M	M
T	A	E	H	R	S	P	N	L	I	I	N	T
S	M	D	V	O	L	S	E	I	J	T	E	J
L	M	B	V	D	L	H	H	F	G	K	Z	V
A	R	M	R	L	R	C	L	J	L	I	P	P
O	Z	K	D	E	U	V	N	S	P	S	E	K
C	O	I	P	B	P	P	I	C	D	B	T	O
I	K	U	H	N	L	N	E	A	I	T	L	P
M	S	E	S	S	R	K	O	A	J	K	S	L
A	R	E	M	A	K	M	M	P	O	P	O	E
D	S	C	H	A	U	S	P	I	E	L	E	R

Finde folgende Wörter:

- Drehbuch
- Kamera
- Schauspieler
- Popcorn
- Superheld
- Film
- Krimi
- Kino

Wenn du alle abstreichst, ergeben sie die **dritte** Zahl des Codes.

Checkliste: Wie führe ich ein Interview?

Ein Interview ist eine **Befragung** durch sogenannte Interviewer*innen. Ziel ist die **Gewinnung von Informationen** über ein Ereignis oder eine Person. Das Interview gehört zu den wichtigsten Bestandteilen in Dokumentarfilmen.

01 Vorbereitung

- Wen möchte ich interviewen?
- Möchte die Person von mir interviewt werden? (eine Anfrage stellen)
- Welche Fragen stelle ich? Was möchte ich von der Person wissen?
- Wie lang soll das Interview sein?
- Wo soll das Interview stattfinden? (Ort und Sitzordnung bestimmen)
- Welche Informationen benötigt mein/e Interviewpartner*in bevor es losgeht? (ein Vorgespräch führen)
- Ist das technische Material bereit?

02 Einleitung

- Vorstellen des Interviewpartners
- Eröffnungsfrage

03 Hauptteil

- einzelne Fragen
- auf Antworten reagieren
- bei Unverständlichkeit nachfragen

04 Schluss

- Abschlussfrage
- Fazit
- Bedanken

05 Nachbereitung

- Kurzer Austausch

© Filmuniversität Potsdam-Babelsberg 2021/2022

Vorlage 12: **Aufgabenkärtchen Interview**

KAMERA	<ul style="list-style-type: none"> • Ist das Equipment einsatzbereit? • Speicherkarte? • Akku? • Einstellung? • Stativ? • Kommando „Kamera läuft“
Regie und Licht	<ul style="list-style-type: none"> • Welche Lichtquellen werden verwendet? • Ist alles gut ausgeleuchtet? Vordergrund, Mitte, Hintergrund? • Ist Schatten im Gesicht? • Regiekommandos: „Kamera ab“, „Ruhe bitte“, „Und bitte“, „Danke Schnitt“
INTERVIEWER*IN	<ul style="list-style-type: none"> • Fragen vorbereiten
INTERVIEWGAST	<ul style="list-style-type: none"> • Auflockerungsübung • Gerade Haltung, aufrechter Gang • Klare Aussprache
DREHORT	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist im Bild zu sehen? • Was passt thematisch als Hintergrund? • Stehen Interviewer*in und Interviewgast? • Sitzen Interviewer*in und Interviewgast? • Wer ist im Bild zu sehen?
TON	<ul style="list-style-type: none"> • Sind alle Störgeräusche ausgeschaltet? • Was ist im Hintergrund zu hören? • Sind alle klar zu verstehen?

Vorlage 13: Kärtchen Bildkomposition

Vogelperspektive



Vogelperspektive



Normalperspektive



Normalperspektive



Froschperspektive



Froschperspektive



Vorlage 14: Handout Bildkomposition

Kameraperspektive, Farbe, Bildlenkung

Normalperspektive

Die Kamera befindet sich auf gleicher Höhe mit dem Objekt oder einer Person. Diese Perspektive wird eingesetzt, um eine alltägliche Filmszene zu zeigen. Die Objekte/Personen wirken natürlich.



Aufsicht

Die Kamera befindet sich über dem Objekt oder einer Person. Wir schauen von oben nach unten. Man sieht wie schwer es für die alte Dame ist die hohe Kekspackung zu erreichen.



Untersicht

Die Kamera befindet sich unter dem Objekt oder einer Person. Wir schauen von unten nach oben. Die Kekspackung erscheint aus Kameraperspektive unerreichbar.



Blicklenkung Vordergrund

Objekte, welche im Vordergrund sind, werden als erstes wahrgenommen.

Objekte, welche im Hintergrund zu sehen sind, werden erst spät wahrgenommen. Sie werden häufig als unwichtig angesehen. Objekte zwischen dem Vorder- und Hintergrund, befinden sich im Mittelgrund des Bildes. Sie stellen den zentralen Teil des Bildes dar.



Mittelgrund



Hintergrund



Farbe

Farbe erzeugt Atmosphäre und Stimmungen. Im Film werden Farben deshalb gezielt eingesetzt.

- Licht, Lebensfreude, Optimismus, Kreativität
- Energie, Wärme, Gemütlichkeit
- Liebe, Kraft, Feuer, Wut, Gefahr, Signalfarbe
- Außergewöhnlichkeit, Magie, Fantasie
- Sympathie, Freundschaft, Klugheit, Kälte
- Natur, Lebendigkeit, Hoffnung

Vorlage 15: **Geräuschkärtchen**

Meeresrauschen

Donner

Äste

Laub

Wind

Regen

Autotür

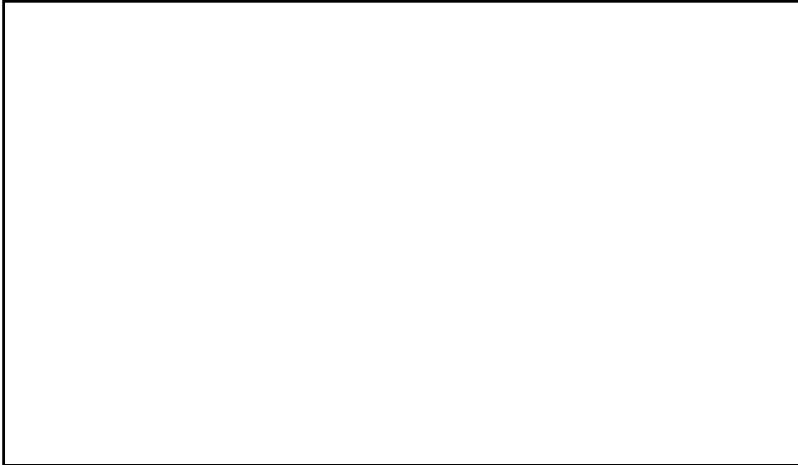
Wellen

Flutternde Vögel

Vorlage 16: **Storyboard**

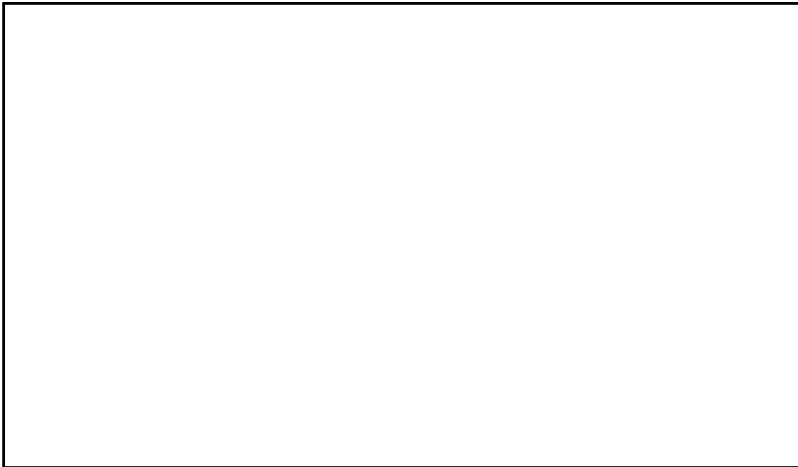
Thema des Intros:

Zeichnung



Beschreibung

Zeichnung



Beschreibung

Zeichnung



Beschreibung

DREHBUCH EINES BEITRAGES

GRUPPE 1

Kernaussage (des Beitrags):

Was ist die wichtigste Information, die im Beitrag vermittelt werden soll?

-
-
-
-
-

Handlungsstrang (des Beitrags):

Was passiert in welcher Reihenfolge?

-
-
-
-
-
-
-
-
-
-
-

Vorlage 17: Leeres Drehbuch

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

•

.....

Erzählhaltung:

<input type="checkbox"/>	lustig	<input type="checkbox"/>	kritisch	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ironisch	<input type="checkbox"/>	wohlwollend	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	abwertend	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

GRUPPE 2: INTERVIEWFRAGEN

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

GRUPPE 3: DREHBUCH

HANDLUNG + PERSONEN

01 EINSTIEG

02 HAUPTTEIL

03 SCHLUSS

GRUPPE 4: SCHNITTBILDER

Was ist am Anfang, in der Mitte, am Schluss zusätzlich zu sehen? Mit welchen Bildern lässt sich der Beitrag anreichern? Was kann man zusätzlich noch sehen?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

GRUPPE 5: VERTONUNG

Gibt es eine Erzählstimme? Welche Musik ist passend für den Beitrag? Was muss zusätzlich aufgenommen werden? Welche Geräusche sollen zu hören sein?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vorlage 18: **Aufgabenkärtchen Dreh**

> **Siehe extra Dokument im DIN A5-Format**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Vorlage 19: Einstellungsgrößen



Motivvertrag (Kurzfassung)

* bitte ankreuzen

Zwischen *Schule*:

Vertreten durch: *Lehrkraft*:

Und dem/der *VertragspartnerIn*:

MieterIn*

EigentümerIn*

Name:

Adresse:

Betreffende Räumlichkeiten:

Nutzungszeitraum:

Für die Überlassung enthält der Vertragspartner:

kein Entgelt*

ein Entgelt*

in Höhe von Euro (Brutto)

Das Entgelt wird auf folgendes Konto überwiesen:

Kontoinhaber:

IBAN:

BIC:

Motivvertrag (Kurzfassung)

Filmtitel:

Lehrkraft:

Hiermit erteilen wir der XYZ Schule das Recht, die von bzw. in unseren Räumlichkeiten gemachten Aufnahmen in Bild und Bild-Ton unentgeltlich für oben genannten Film sachlich, zeitlich und örtlich unbegrenzt verwerten zu dürfen. Ich versichere, dass ich berechtigt bin, der XYZ Schule die oben genannten Räumlichkeiten für die Dreharbeiten zur Verfügung zu stellen und die entsprechenden Rechte einzuräumen.

Der Vertragspartner gestattet in Absprache eine ungestörte Nutzung und den Zugang des Drehteams der XYZ Schule zum Motiv, sowie den Aufbau der erforderlichen Filmtechnik (Beleuchtung und Kamera). Die SchülerInnen und MitarbeiterInnen der XYZ Schule werden mit der erforderlichen Sorgfalt die Arbeiten durchführen, die für die Dreharbeiten am Motiv notwendig sind. Die XYZ Schule haftet für die im Zusammenhang mit den Dreharbeiten entstehenden Schäden, soweit sie von den SchülerInnen & MitarbeiterInnen herbeigeführt wurden im Rahmen der gesetzlichen Haftung. Für bereits am Motiv vorhandene Schäden ist eine unmittelbare und mittelbare Haftung ausgeschlossen. Der Umfang des geforderten Schadenersatzanspruches des/der Vertragspartners/in muss bis spätestens 10 Tage nach Rückgabe des Motivs durch den/die Vertragspartner/in bei der XYZ Schule geltend gemacht werden. Für nachträglich angezeigte Schäden ist die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, ausgeschlossen.

Unterschriften

Schule:

VertragspartnerIn:

Vorlage 21: **Stimmungsbarometer Beispiel**

Wie hat dir der heutige Tag gefallen?

Kreuze das entsprechende Smiley an

1. Aktivierungsübung Weiterschreiben



2. Geschichtenbaukasten



3. Impulskarten



4. Inputfilm



Vorlage 22: **Material-Liste**

✓	Was?	Wann?	Wofür?	Anmerkungen

Vorlage 23: **Teilnahme-Liste**

Klasse	Vorname und Nachname	Notizen	

Einverständniserklärung

Ich bin damit einverstanden, dass mein Kind im Rahmen der Film-AG „*Titel einfügen*“ fotografiert und gefilmt und dies veröffentlicht werden darf.

Ich bin mir darüber im Klaren, dass Fotos und/oder Videos im Internet von beliebigen Personen abgerufen werden können. Es kann trotz aller technischer Vorkehrungen nicht ausgeschlossen werden, dass solche Personen die Fotos und/oder Videos weiterverwenden oder an andere Personen weitergeben.

Name des/der Teilnehmer/in (*in Druckbuchstaben*):

Ort/Datum:

Unterschrift des/der Teilnehmers/in ab 16 Jahre:

Unterschrift der/der Personensorgeberechtigten
(*bei Jugendlichen unter 16 Jahren*):

Download unter:

https://drive.google.com/file/d/18gER0J2yf5JGivP8HeJVls84bVs0Ztjt/view?usp=share_link

Checkliste Interview

- 1. Begrüßung**
 - den*die Interview-partner*in vorstellen
 - Einleitungsfrage
- 2. Durchlauf**
 - einzelne Fragen stellen
 - auf Antworten reagieren
 - bei Unverständlichkeit nachfragen
- 3. Verabschiedung**
 - Abschlussfrage
 - Fazit
 - Bedanken
- 4. Feedback**
 - kurzer Austausch

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

Geschichtenplaner

WO Ort: Wo spielt die Geschichte? Welche Szenen: Was sieht man? Was hört man? Was riecht man?	WER Um wen geht es? Wie sieht die Hauptfigur aus? Wie verhält sie sich?	WAS Was will die Hauptperson?
WOMIT Womit wird das Problem gelöst?	HINDERNIS Welche Schwierigkeit/welches Problem gilt es zu lösen?	ERGEBNIS Wie endet die Geschichte? Wie wurde das Hindernis überwunden?

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

FilmClique

FILMUNIVERSITÄT BABELSBERG KONRAD WOLF

Wird durch die Region gefördert

WIRTSCHAFTSUNIVERSITÄT
COTTBUS

Brandenburgische
Technische Universität
Cottbus

Interview Vorbereitung

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

Themen

Wald	Sport	Geburtstag	Tiere
Essen	Freundschaft	Naturschutz	Autos
Sportwettkampf	Wetter	Familie	Geld
Ehrenamt	Lebensmittel	Urlaub	Corona-Virus

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

5

Mensch/Tier

Gärtner*in	Friseur*in	Schauspieler*in	Tänzer*in
Busfahrer*in	Astronaut*in	Autor*in	Friseur*in
Arzt/ Ärztin	Influencer*in	Koch/ Köchin	Lehrer*in
Fotograf*in	Musiker*in	Polizist*in	Klimaaktivist*in

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

7

Orte

Bauernhof	Schule	Supermarkt	Kino
Sporthalle	Restaurant	Zoo	Auto
Krankenhaus	Konzert	zu Hause	Wald
See	Museum	Flughafen	Bibliothek

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

6


Spannungsbogen

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

8

Vorlage 25: PDF-Präsentation





Was ist Animation?

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

14



Vogelperspektive

Normalperspektive

Froschperspektive

Normalperspektive

© Metanoia Films 2012

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

12b



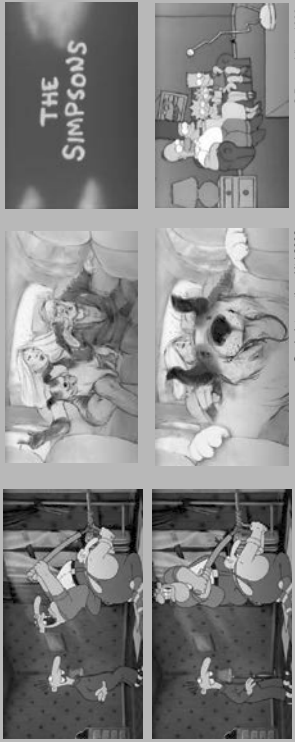
Farbe

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

© Metanoia Films 2012

13

Zeichentrickfilm



© Constantin Film 1980

© Constantin Film 1980

© Buena Vista 1989

© Buena Vista 1989

© 54c International Ltd 2006

© 54c International Ltd 2006

„Werner - Beinhart“ (D 1980)
Niki Lutz (Realfilm)
Gerhard Hahn (Animation)

„Dreams and Desires: Family Ties“ (GB 2006)
Joanna Quinn

The Simpsons (USA/ROK seit 1989)
Matt Groening

15

Themen

Wald	Sport	Geburtstag	Tiere
Essen	Freundschaft	Naturschutz	Autos
Sportwettkampf	Wetter	Familie	Geld
Ehrenamt	Lebensmittel	Urlaub	Corona-Virus

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

5

Mensch/Tier

Gärtner*in	Friseur*in	Schauspieler*in	Tänzer*in
Busfahrer*in	Astronaut*in	Autor*in	Friseur*in
Arzt/ Ärztin	Influencer*in	Koch/ Köchin	Lehrer*in
Fotograf*in	Musiker*in	Polizist*in	Klimaaktivist*in

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

7

Orte

Bauernhof	Schule	Supermarkt	Kino
Sporthalle	Restaurant	Zoo	Auto
Krankenhaus	Konzert	zu Hause	Wald
See	Museum	Flughafen	Bibliothek

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

6

Spannungsbogen

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

8

Shaun das Schaf Making of - Frag doch mal die Maus

<https://youtu.be/U4fp7aFaTZA?t=400>

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

20

Nimmo Bay - Stop Motion Animation

https://youtu.be/1D_hKBoP9D4

© Filmuniversität Potsdam-Babelsberg 2022

22

Papier Cut/Sihouettenfilm



© Comedy Central 1997
South Park (USA 1997)




© Comenius-Film GmbH / Mifalstone Films 1923
Die Abenteuer des Prinzen Achmed (D 1923)




© Gibbata Film 2000
Princess et Princesses (F 2000)

21


Storyboard




Meike ist traurig, weil heute ein Test in der Schule ist und sie nicht gut gelernt hat.




Meike betritt die Schule




Meike ist überrascht



Die Schüler lernen den Umgang mit Kameras und Mikrofonen



Meike ist glücklich, weil sie vergessen hat, dass heute ein besonderer Tag ist.



Heute lernt sie in der Schule, wie man einen Film macht!

3

Beitrag Hackroboter

Was ist die Kernaussage des Beitrags?

Der Hackroboter soll den Anbau von ökologischen Zuckerrüben in der Uckermark voranbringen, indem er das Unkraut jätet. Er hat eine Künstliche Intelligenz eingebaut und wird trainiert. Der Hackroboter hat Vor- und Nachteile.

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

24

DREHBUCH
01 Einstieg

HANDLUNG • PERSONEN
FELD MIT ROBOTER – AUSSEN / TAG

MODERATOR
steht beim Roboter, stellt sich vor (Name, Schule, wo sie ist) Begrüßung mit Amanda

MODERATOR
(zeigt auf Roboter)
Erste Frage: Das sieht spannend aus. Was ist das?

AMANDA
Beantwortet Frage.

Schnittbilder:
-> Roboter alt
-> Roboter neu (aktiv, inaktiv)
-> Einzelne und kompletter Roboter
-> Mensch und Roboter
-> Ein- und Austauschdiplom

MODERATOR
Wie viele Leute arbeiten bei dem Projekt mit?
Wie sind Sie darauf gekommen, mit Robotern auf dem Feld zu arbeiten?
Welche Partner arbeiten bei dem Projekt mit?

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

26

Beitrag Hackroboter

Was ist der Handlungsstrang des Beitrags?

Die Moderatorin Nora trifft auf Amanda, eine wissenschaftliche Mitarbeiterin im Forschungsfeld „Zuckerrübe“. Nora möchte wissen, wo sie sich genau befinden und um welches Gerät es sich bei dem Feldroboter handelt. Amanda stellt den Hackroboter und seine Fähigkeiten vor. Der Hackroboter wird auf dem Feld vorgeführt. Nora möchte wissen, ob der Hackroboter schneller ist als ein Mensch. Dazu probiert Philipp selbst das Unkraut zu pflücken. Er kommt zu dem Ergebnis, dass die Arbeit sehr anstrengend ist und der Hackroboter viele Vorteile hat.

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

25

DREHBUCH

Wie groß ist das Feld, auf dem Sie Ihren Roboter testen?

Wohin kommen die Bauteile des Roboters?

Wie oft muss der Mensch bei der Arbeit des Roboters noch eingreifen?

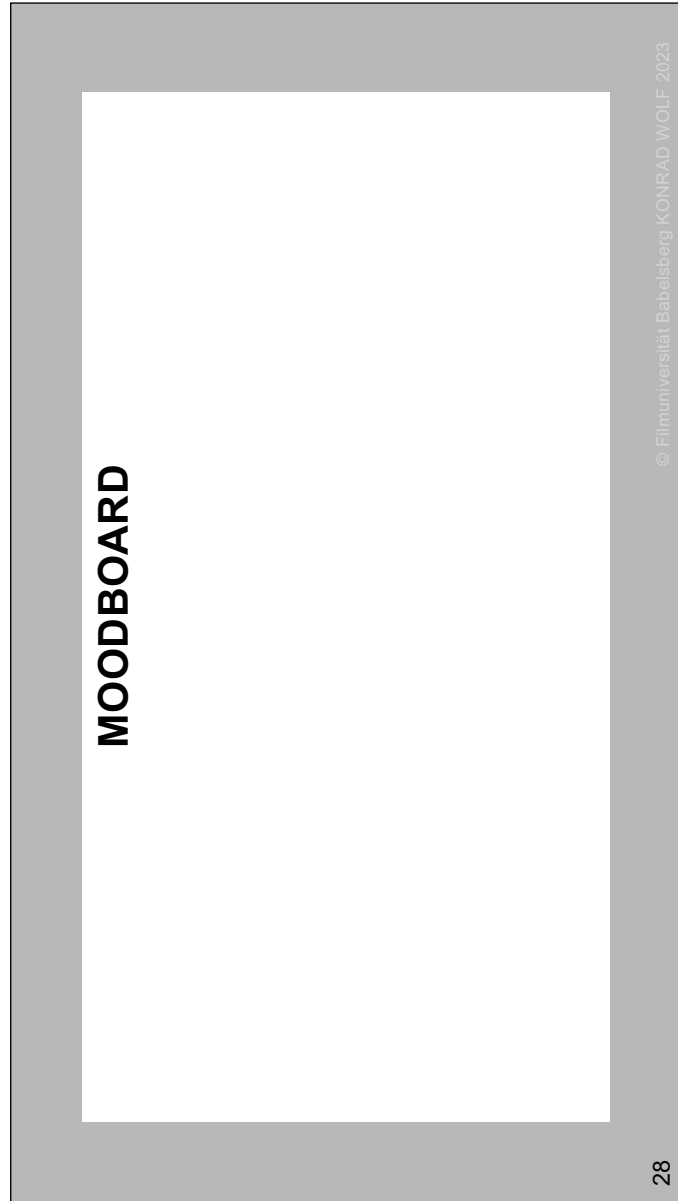
Ist der Roboter schneller als der Mensch?

Beantwortet Frage.
AMANDA

Schnittbilder:
-> Grundstück
-> Halle/Gebäude
-> Felder
-> Maschinen
-> Roboter vs. Mensch (Roboter menschlich machen? Wettbewerb, wer ist schneller?)

© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2023

27



Kim-Studie | mpfs.de. (2022). Thomas Rathgeb, Peter Behrens.
<https://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2020/>

Abbildungsverzeichnis

Abb Nr.	Quelle
1	Screenshot aus Clip 1 „Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen?“ [YouTube], https://youtu.be/Jlpqp5dpIXM (Zugriff am 11.1.2023)
2	Screenshot aus Clip 2 „Mausspot – Daumenkino“ [WDR], https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-mausspot---daumenkino-100.html (Zugriff am 11.1.2023)
3	Screenshot aus Clip 3 „Der Zauberer Korinthe – ein Medienprojekt“ [YouTube], https://youtu.be/ublu_v922LU (Zugriff am 11.1.2023)
4	Screenshot aus Clip 4 „LEGO Stop-Motion-Film ‚Aufgepasst im Straßenverkehr‘“ [YouTube], https://youtu.be/KgtnSUB4zmw (Zugriff am 11.1.2023)
4	Screenshot aus Clip 5 „App-Tutorial: Stop Motion Studio [deutsch]“ [YouTube], https://youtu.be/KS8PMnAKJL4 (Zugriff am 11.1.2023)
6	Screenshot aus Clip 6 „LEGO-Film“ https://drive.google.com/drive/folders/1b9gZ5CkFuswCecOCDByiPos3k6ddjJX0?usp=share_link (Zugriff am 11.1.2023)
7	Screenshot aus Clip 7 „Snack Attack“ [YouTube], https://youtu.be/38y_1EWIE9I (Zugriff am 11.1.2023)
8	Screenshot aus Clip 8 „Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger · dok’ mal! Filmbildung bei Planet Schule“ [ARD Mediathek], https://www.ardmediathek.de/video/planet-schule/kamera-cut-und-klappe-filmbegriffe-fuer-einsteiger-dok-mal-filmbildung-bei-planet-schule/swr/Y3JpZDovL3BsYW5ldC1zY2h1bGUuZGUvQVJEXzg1NDVfdmlkZW8 (Zugriff am 11.1.2023)
9	Screenshot aus Clip 9 „Herzschlag – Geräusche selber machen“ [YouTube], https://youtu.be/8kwVsmO0atYm (Zugriff am 11.1.2023)
10	Screenshot aus Clip 10 „Filmgeräusche selber machen – How to Foley School of Content Creation #SoCC ZDI talents“ [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=k34RpmfWQMU (Zugriff am 11.1.2023)
11	Screenshot aus Clip 11 „Nimmo Bay – Stop Motion Animation“ [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=1D_hKBoP9D4 (Zugriff am 11.1.2023)
12	Screenshot aus Clip 12: „Löwenzahn – Intro [seit 1984]“ [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=2n-AGwIUKg0 (Zugriff am 11.1.2023)
13	Screenshot aus Clip 13 „Hackroboter“, https://drive.google.com/drive/folders/1vHfgzbZ4p2U8crigTP9Nni7dq80lkvux?usp=share_link
14	Screenshot aus Clip 14 „Ein Tag in der Hundetagesstätte Information für Kinder Anna und die Haustiere Spezial“ [YouTube], https://youtu.be/U8nHsjhi_Ro (Zugriff am 11.1.2023)
15	Screenshot aus Clip 15 „Basics Moderieren vor der Kamera #1 Tutorial so geht MEDIEN alpha Lernen“ [YouTube], https://youtu.be/0hsa6FSZJtM (Zugriff am 11.1.2023)
16	Screenshot aus Clip 16 „Kostenloser Videoschnitt für Beginner mit SHOTCUT – Tutorial“ [YouTube], https://youtu.be/H10bYDxFab8 (Zugriff am 11.1.2023)

Videoquellen

Clip	Quelle
Clip 1	© Kinderportal Clixmix/Deutsche Post & Stiftung Lesen 2016 KinderportalClixmix: Wissensmix: Wie lernten die Bilder laufen?, 16.09.2016 [YouTube], https://youtu.be/Jlpqp5dplXM (Zugriff am: 11.1.2023)
Clip 2	© WDR 2013 Die Sendung mit der Maus: Mausspot – Daumenkino, 27.01.2013 [WDR], https://kinder.wdr.de/tv/die-sendung-mit-der-maus/av/video-mausspot---daumenkino-100.html (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 3	© Verena Knoblauch & Schüler*innen Verena Knoblauch: Der Zauberer Korinthe – ein Medienprojekt, 21.07.2017 [YouTube], https://youtu.be/ublu_v922LU (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 4	© Johanna Kr. 2018 Johanna Kr: LEGO Stop-Motion-Film „Aufgepasst im Straßenverkehr“, 22.01.2018 [YouTube], https://youtu.be/KgtnSUB4zmw (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 5	© erlebe IT / Bitcom 2018 erlebe IT: App-Tutorial: Stop Motion Studio [deutsch], 18.01.2018 [YouTube], https://youtu.be/KS8PMnAKJL4 (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 6	© Andre Nebé LEGO-Film: https://drive.google.com/drive/folders/1hBvvo0ZvXMWATkBN1LiSF1JcDFftHaFN (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 7	© Metanoia Films 2012 Eduardo Verastegui: Snack Attack, 14.06.2016 [YouTube], https://youtu.be/38y_1EWIE9I (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 8	© WDR 2011 WDR/ Planet Schule: Kamera, Cut und Klappe – Filmbegriffe für Einsteiger · dok' mal! Film- bildung bei Planet Schule, 27.04.2018 [ARD Mediathek], https://www.ardmediathek.de/video/ planet-schule/kamera-cut-und-klappe-filmbegriffe-fuer-einsteiger-dok-mal-filmbildung-bei- planet-schule/wdr/Y3JpZDovL3BsYW5ldC1zY2h1bGUuZGUvQVJEXzg1NDVfdmlkZW8 (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 9	© MedienMonster e. V. 2016 MedienMonster: Herzsschlag – Geräusche selber machen, 10.05.2016 [YouTube], https://youtu.be/8kwVsmO0atY (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 10	© ZDF/ZDI talents 2018 ZDI talents: Filmgeräusche selber machen – How to Foley School of Content Creation #SoCC ZDI talents, 17.05.2018 [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=k34RPmFWQMU (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 11	© Nimmo Bay Wilderness Resort 2017 Nimmo Bay Wilderness Resort: Nimmo Bay – Stop Motion Animation, 23.03.2017 [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=1D_hKBoP9D4 (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 12	© ZDF 1983 Retro Germane: Löwenzahn – Intro [seit 1984], 07.04.2018 [YouTube], https://www.youtube.com/watch?v=2n-AGwIUKg0 (Zugriff am 11.1.2023)
Clip 13	© Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF 2022 Hackroboter, https://drive.google.com/drive/folders/1vHfgzbZ4p2U8crigTP9Nni7dq80lkvux (Zugriff am 11.1.2023)

Videoquellen

-
- Clip 14 © **BR 2022**
Wilde Tierwelt: Ein Tag in der Hundetagesstätte | Information für Kinder | Anna und die Haustiere | Spezial, 27.06.2022 [YouTube],
https://www.youtube.com/watch?v=U8nHsjhi_Ro (Zugriff am 11.1.2023)
-
- Clip 15 © **BR 2019**
alpha Lernen: Basics | Moderieren vor der Kamera #1 | Tutorial | so geht MEDIEN | alpha Lernen, 16.05.2021 [YouTube], <https://youtu.be/0hsa6FSZJtM> (Zugriff am 11.1.2023)
-
- Clip 16 © **Jan Faßbender/So geht YouTube 2019**
So geht YouTube: Kostenloser Videoschnitt für Beginner mit SHOTCUT – Tutorial, 11.01.2019 [YouTube], <https://www.youtube.com/watch?v=H10bYDxFab8> (Zugriff am 11.1.2023)