



youth4planet
LUXEMBOURG

"Zeit was zu ändern!"
Mit dem Smartphone für
mehr Nachhaltigkeit

youth4planet-Methodenhandbuch für Multiplikator*innen aus Schule, Jugendarbeit und dem BNE-Bereich



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Environnement, du Climat
et du Développement durable



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse

10 Grußwort



Claude Meisch
Minister für Bildung, Kinder
und Jugend

Nie wurden so viele Fotos und Filme produziert, wie im Zeitalter des Handys. Bilder sind omnipräsent in den sozialen Medien und spielen, auch bei den Jugendlichen, eine große Rolle. Allerdings fehlt es dieser Flut von Bildern oft an Tiefgründigkeit. Das Projekt Youth4Planet setzt da an und führt die Jugendlichen an einen reflektierteren Umgang mit Bildern heran. Die 17 Ziele der Vereinten Nationen für nachhaltige Entwicklung eignen sich besonders für dieses Projekt, das auch kritisches Denken fördert. Durch die Sicht, die Kinder und Jugendliche auf diese Themen bekommen, können sie diese einerseits besser verinnerlichen und verstehen, andererseits machen sie die Themen greifbarer für ihre Altersgenossen.

Das Ministerium ist ein überzeugter Partner in diesem Projekt, weil es ermöglicht Bildung für nachhaltige Entwicklung, Medienkompetenz und digitales Wissen auf eine der Jugend angepasste Art und Weise zu vereinen.

Claude Meisch



Carole Dieschbourg
Ministerin für Umwelt, Klima
und Nachhaltigkeit

Die Agenda 2030 der Vereinten Nationen als globale Vision für eine bessere Welt wurde von 196 Ländern unterzeichnet und mit 17 übergreifenden Zielen versehen (www.agenda2030.lu). Seit 2018 unterstützt das Ministerium für Umwelt, Klima und Nachhaltigkeit Luxemburgs youth4planet, diese Ziele im Land zu verbreiten. Nach der erfolgreichen Pilotphase in Luxemburg konnte so das Projekt auf den Weg gebracht werden. Dies geschieht über Projektbetreuer, monatliche Veranstaltungen für alle Bildungsträger und jetzt in Form eines Handbuchs für Multiplikator*innen in Kooperation mit dem Bildungsministerium. Sowohl in der Schule – in allen Fächern – aber auch in Jugendgruppen und –vereinen kann man nachhaltiges Leben und Klimaschutz zum Thema machen und tiefer in einzelne Aspekte wie Energie oder Armutsbekämpfung einsteigen. Für alle 17 Entwicklungsziele bietet die Webseite www.bne.lu Ideen zur inhaltlichen Vertiefung. Dort können Veranstaltungen gebucht und ideal mit den Filmprozessen von youth4planet kombiniert werden.

Ich wünsche youth4planet und allen Teilnehmern weiterhin viel Tatendrang und viel Erfolg!

Carole Dieschbourg

Inhalt

1	Einleitung S. 4	7	Verschiedene Einstellungsgrößen im Film S. 20–21
2	Hintergrund S. 5	8	Nutzung von Fremdmaterial S. 22–23
2.1	Mit dem Smartphone zum Filmmacher	8.1	Fremde Fotos und Videos
2	Das prozessorientierte Konzept S. 6–9	8.2	Film-Lizenz
3.1	Das 4-Faktoren-Modell der TZI beim Film	8.3	Fremde Musik
3.2	Der Nutzen digitaler Technik	9	Beispielfilme und Analyse S. 24–25
3.3	Medienkompetenz	10	Weitere Übungen S. 26–27
3.4	Journalistisches Fragen	10.1	Eisbär-Übung
3.5	Recherchekompetenzen und Faktencheck	10.2	Elemente im Film
3.6	Erreichte Lernstufen durch Filmmachen	11	Techniktipps für die Arbeit S. 28–29
4	Einbettung im Unterricht (am Beispiel von VIESO) S. 10–13	11.1	Das Bild
4.1	Die Umsetzung im Unterricht	11.2	Der Ton
4.2	Beispiel eines Youth4planet-Prozesses	11.3	Das Licht
4.3	Y4P spannt den Bogen zum Lehrplan	11.4	Das Speichern der Daten
5	Das Storytelling S. 14–17	12	Themen und Gruppenfindung S. 30
5.1	Drehbuchvorlage	13	Einverständniserklärungen S. 31
5.2	Das Storytelling-Forschungsblatt	14	Impressum & Kontakt S. 32
5.3	Das Storytelling-Prinzip am Beispiel Star Wars		
5.4	Tipps & Tricks		
6	Das Interview S. 18–19		
6.1	Die Bildgestaltung beim Interview		
6.2	Grundsätzliches beim Interview		

So benutzen Sie dieses Handbuch

Überall im Buch finden Sie QR-Codes, die Sie mit Ihrem Smartphone scannen, um online direkt auf Arbeitsblätter, Videos e.t.c. zuzugreifen. Sie können sogar zahlreiche Dokumente direkt vom Smartphone aus drucken, ohne Umweg über einen Scanner. Zu den Verlinkungen gibt es hilfreiche Symbole:



externer
Link



Video-Link



e-Mail



Word-
Dokument



PDF-
Dokument



Einleitung

Youth4planet ist ein Netzwerk und eine Plattform, um gemeinsam mit jungen Menschen Filme zu entwickeln, die sich mit existentiellen Zukunftsthemen befassen. Das geschieht in Kooperation mit Jugendorganisationen, Schulen und Betrieben. Vor dem Hintergrund der Klimakrise sprechen wir alle Themen der globalen Nachhaltigkeitsziele (SDG) an, die 2015 verabschiedet wurden. Im selben Jahr fand der Pariser Klimagipfel statt, der Anstoß zur Gründung von Youth4planet war. Die Forschungsfrage war: Wie kann das machtvolle Instrument des Bildergeschichtenerzählens für einen nachhaltigen Lebensstil werben und gleichzeitig Lösungen erfinden? Youth4planet knüpft methodisch an Kompetenzen an, die junge Menschen heute mitbringen. Mit dem Mobiltelefon als Werkzeug lernen sie selbstständig, abstrakte Themen in Bilder umzusetzen. Wir begleiten diesen Prozess der Themenfindung und des Filmemachens.

Ziel ist, die Wirklichkeit mit scharfem Auge wahrzunehmen und daraus Handlungsmöglichkeiten abzuleiten. Durch ihre Filmarbeit werden die jungen Menschen befähigt, Geschichten und Zusammenhänge zu erkennen, zu analysieren und sie so aufzubereiten, dass man sie in einem Film erzählen kann. Am Ende sollen sie die kritischen Zuschauer überzeugen. Wenn die jungen Filmemacher bei der Vorführung erleben, dass ihr Beitrag andere bewegt, ist das eine starke Erfahrung von Selbstwirksamkeit, die sie aus dem Projekt mit in ihr Leben nehmen. Ihre Filme schaffen es immer wieder, andere für neue Ideen zu begeistern. Viele Menschen reagieren mit Angst auf eine ungewisse Zukunft. Das hält sie da fest, wo sie sind. Wenn phantasievolle junge Menschen ihnen mit starken, positiven Bildern zeigen, wie wir trotz Krisen auf der Erde gut leben können, kann ihnen das Hoffnung und auch Lust machen, die Zukunft mitzugestalten.

Liebe Kolleginnen und Kollegen aus dem Schuldienst, der Jugendarbeit und/oder dem BNE-Bereich. In Ihren Händen halten Sie die erste Auflage des Youth4planet-Handbuches. Sollten Sie selbst an einem Youth4planet-Prozess teilgenommen haben, werden Ihnen viele Inhalte bekannt vorkommen. Über Barcodes haben sie online Zugriff auf weiteres Material. Wir wollen es ihnen damit leicht machen, eigene Filmprozesse in ihrer Schule/Gruppe zu begleiten.

Das Team von Youth4planet unterstützt Sie gerne dabei. Wenn Ihnen beim Lesen Ideen für weitere Themen kommen oder Sie ihre Erfahrungen teilen möchten, freuen wir uns über Ihr Feedback. Viel Spass bei der Lektüre und Ihren persönlichen Filmerfahrungen. Es ist Zeit was zu ändern, packen wir es an!

Ihr André Oldenburg

Ihr Joerg Altekruuse & Paul Thiltges



Jörg Altekruuse ist Filmemacher und Präsident von Youth4planet a.s.b.l.



Paul Thiltges ist Filmproduzent und Geschäftsführer von Youth4planet a.s.b.l.



Tania Gibéryen ist BNE-Beauftragte beim SCRIPT im Bildungsministerium, Lux.



Marie-Paule Kremer ist BNE-Beauftragte im Umweltministerium, Luxemb.



André Oldenburg // Projektmanager Youth4planet Luxemburg

2 Hintergrund

Youth4planet wurde 2015 von Filmemachern aus der Erkenntnis heraus gegründet, dass Aufklärung und traditionelles Lernen nicht ausreichen, um die nachwachsende Generation auf die Herausforderungen der Zukunft vorzubereiten. Wir brauchen neue Handlungskompetenzen und soziale Fähigkeiten. Fächerübergreifendes Denken in Zusammenhängen, tiefgreifende Recherchefähigkeiten, souveräner Umgang mit Medien wie auch ästhetische und erzählerische Bildung sind erforderlich, um Erkenntnisse in (digitale) Kommunikation und überzeugendes analoges Handeln zu übersetzen.

Seit Y4P mit den ersten Jugendlichen aus Asien, Australien und Europa zur Pariser Klimakonferenz aus Grönland berichtet haben, wir immer deutlicher, dass diese Generation so viel implizites Weltwissen hat wie keine vor ihr. Dies ist eine gute Ausgangsbasis für die tiefgreifende Transformationsphase, in der wir innerhalb der nächsten 10 Jahre unseren gesamten Lebensstil klimaneutral umbauen müssen. Die Botschaft an die nachwachsende Generation ist: wenn ihr diese Veränderungen bewußt und kreativ angeht, könnt ihr eure Ängste überwinden, die Zukunft aktiv mitgestalten und andere auf den Weg mitnehmen.

2.1 Mit dem Smartphone zum Filmemachen

Warum nutzen die Jugendlichen bei Y4P-Projekten Ihr eigenes Smartphone oder Tablet und welchen Vorteil bietet das Medium Film?

- Smartphones sind zentrales Medium in der Lebenswelt junger Menschen.
- Sie sind einfach zu bedienen und liefern schnell gute Ergebnisse.
- Smartphones/Tablets sind universell einsetzbar, um ein informelles Lernen im Rahmen des Unterrichtes oder einer Jugendgruppenstunde zu implementieren: Sie dienen als Recherchewerkzeug, als Austauschmedium der einzelnen Jungfilmemacher/innen, als Kamera als Schnitt- und Postproduktionsstudio und zur weltweiten Verbreitung.
- Smartphones/Tablets sind somit das perfekte Werkzeug, sich selbst kreativ zu verwirklichen und kulturelles sowie gesellschaftliches Leben mitzugestalten. Durch Vorführung in der Schule oder Gemeinde bekommen Eltern, Lehrende und Lernende interessante Einblicke in die Gedankenwelt ihrer Kinder. Über Social Media bekommen die Filme eine grössere Reichweite.



1) Create

Jugendliche lassen sich von den Nachhaltigkeitszielen anregen und entwickeln Ideen dazu im Team.



2) Make

Diese Ideen werden in gut recherchierte Filmgeschichten umgesetzt.



3) Share

Die Ergebnisse werden geteilt, um andere zu inspirieren und ihnen konkrete Vorschläge für Veränderung vor Augen zu führen.

Das prozessorientierte Konzept

Bei einem Youth4Planet- Prozess geht es um Filmemachen in Kooperation in einer Gruppe zu einem Thema, das den Beteiligten am Herzen liegt.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Beteiligten durch diese Prozesse hoch motiviert werden. Sie haben am Ende ein Ergebnis in Form eines Filmes mit einer wichtigen Aussage/ Lösungsidee für ihre Zukunft und sie haben sich im Prozess viele Fähigkeiten/Kompetenzen angeeignet, die sie vorher nicht für möglich gehalten hätten.

Eine Gelingensbedingung für diese guten Ergebnisse und Erfahrungen ist die produktive Zusammenarbeit der Gruppen an ihren Filmprojekten. Ein fruchtbarer Gruppenprozess braucht einfühlsame Unterstützung durch die Lehrperson. Sie sollte daher ihr Augenmerk auf die Kooperation der Beteiligten legen. Dazu gehören z. B. Einheiten zur Reflektion der Zusammenarbeit, gemein-

sam erarbeitete Regeln, wertschätzendes Feedback bezogen auf die Kooperation und auf die inhaltliche Arbeit sowie der bewußte Umgang mit „Stolpersteinen“, Konflikten und Konkurrenzen.

Ein professionelles Konzept dafür und für die Planung, Durchführung und Reflektion von Lern- und Gruppenprozessen allgemein ist die „Themenzentrierte Interaktion“ (TZI).

Hier geht es darum, die Einzelnen so in ihrer Eigenverantwortung und in ihren Potentialen zu fördern, dass sie in der Gruppe mit anderen kreativ und produktiv arbeiten und lernen sowie auch voneinander lernen können. Die Lehrperson wird als Teil der Gruppe betrachtet. Sie nimmt die Rolle des Ermöglichers / der Ermöglicherin ein, um den Gruppenprozess mit wertschätzender Haltung auf Augenhöhe zu leiten und auch von den Teilnehmenden zu lernen.

Die klassische Rolle von Vermittlenden wird abgelöst durch die Rolle von Lerncoachs.

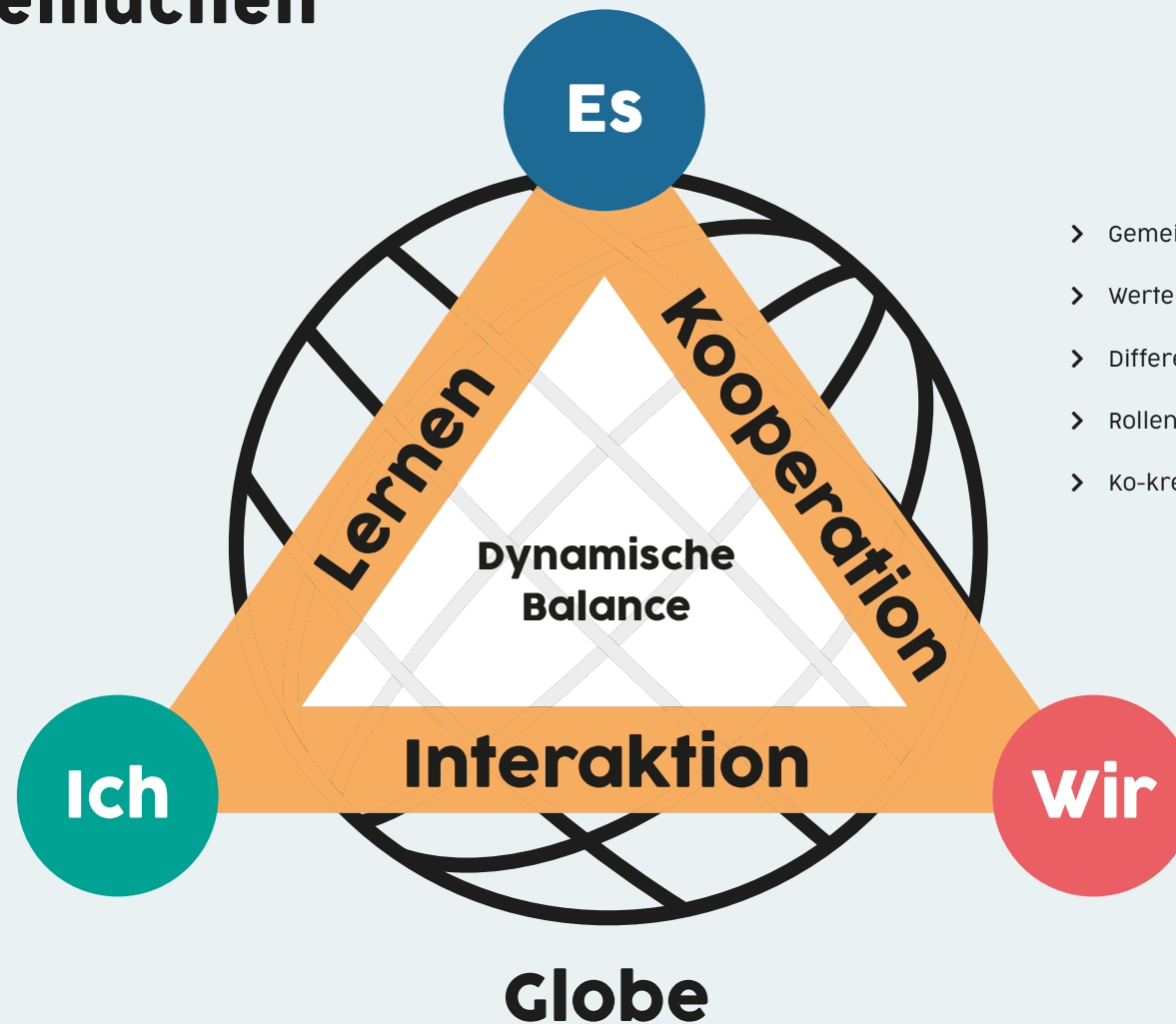
Was ist TZI?

Die TZI ist ein professionelles Handlungskonzept, das auf effektives Lernen und Arbeiten abzielt - in allen Situationen und Handlungsfeldern, in denen es auf Kommunikation entscheidend ankommt.



Auf der offiziellen Webseite ruth-cohn-institute.org können Sie mehr über TZI erfahren.

3.1 Das 4-Faktoren-Modell der TZI beim Filmemachen



- › Offen für Neues sein
- › Thema finden
- › Fakten erforschen
- › Forschungsfrage stellen
- › Entscheidung, in Verantwortung zu gehen

- › Gemeinsames Thema finden
- › Wertebasis vereinbaren
- › Differenzen akzeptieren
- › Rollen definieren
- › Ko-kreativ Ziele verfolgen

- › Gruppenregeln finden
- › andere respektieren
- › Vertrauen entwickeln

- › Konflikte bearbeiten
- › eigene „Chairperson“ entwickeln



3.2 Der Nutzen digitaler Technik

Digitale Technik ermöglicht einen niedrigschwelligen Zugang zu kreativen Recherche- und Präsentationswerkzeugen. Die Aufnahme- und Bearbeitungsprogramme machen den Umgang mit Inhalten leicht. Die Filmteams können sich ganz auf die Gestaltung ihrer Themen und die Anwendung ihrer Vorschläge in der Praxis konzentrieren. Optisch und technisch gute Arbeitsergebnisse befördern das Gefühl der Selbstwirksamkeit und machen stolz auf die Ergebnisse. Digitale Archive bieten von überall her einen Online-Zugriff. Materialaustausch funktioniert weltweit. Damit können Bilder, Töne oder Musik in globaler Kooperation genutzt werden und sorgen für bessere Ergebnisse. Youth4planet arbeitet derzeit an einer globalen Austauschplattform für Material.

Digitale Vernetzung ermöglicht die Verknüpfung und Weitergabe von guten Ideen und Erfahrungen. Dies bietet die Chance, dass auch junge Menschen mit begrenzten Ressourcen Klimaschutz und Transformation aktiv und erfolgreich mitgestalten.

3.3 Medienkompetenz

Durch die prozessorientierte Vorgehensweise werden eine Reihe von medienkritischen Kompetenzen erworben. Komplexe Bild- und Tonsequenzen können sowohl auf ihre Machart, ihre Aussageabsichten und ihre künstlerische Gestaltung hin analysiert werden, indem alle diese Elemente im Filmprozess bewußt eingesetzt werden.

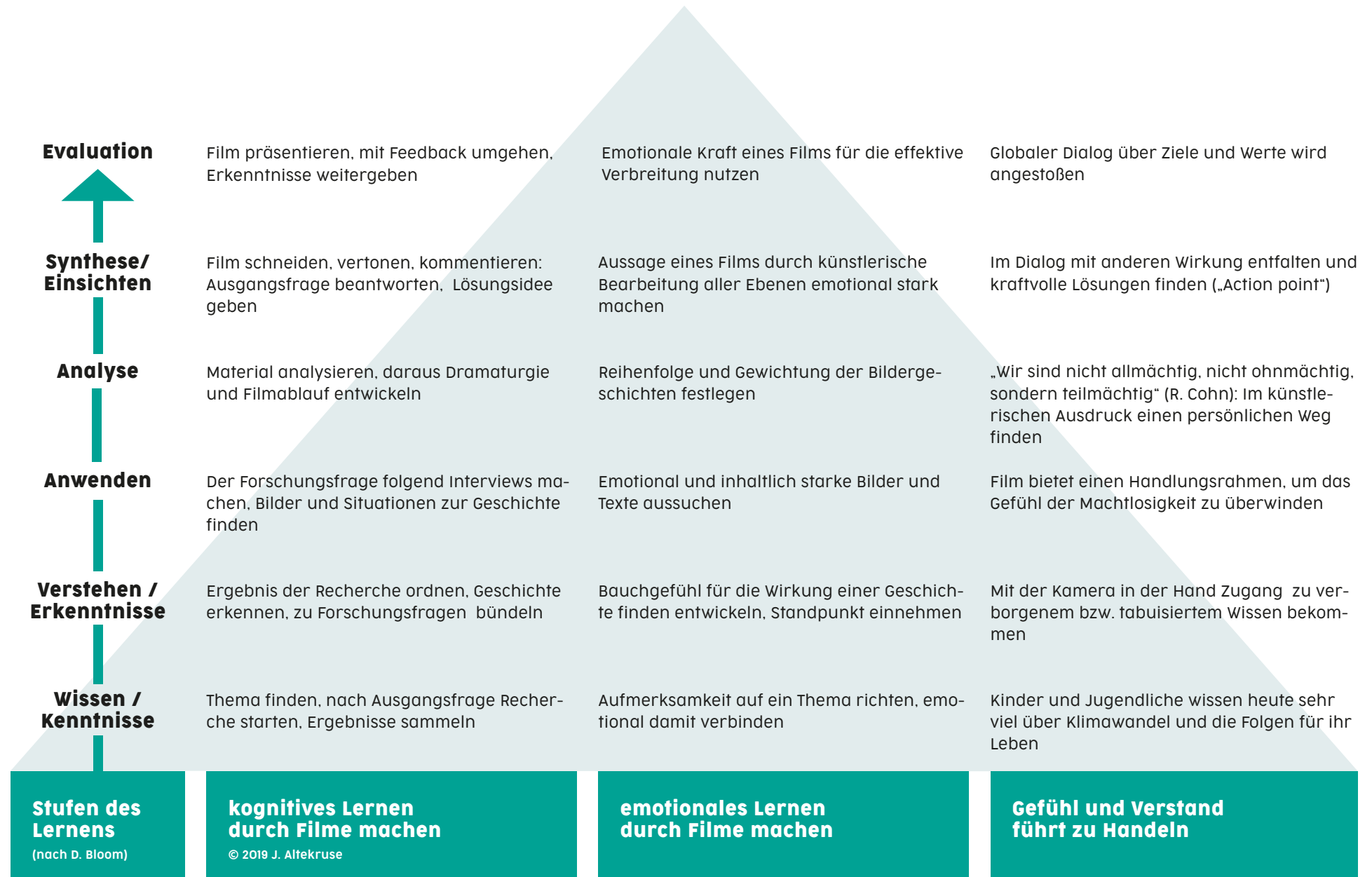
3.4 Journalistisches Fragen

Die journalistische Fragetechnik basiert auf sogenannten W-Fragen (Wo, Wer, Weshalb, Warum, Wohin), die einen Sachverhalt von allen Seiten beleuchten sollen, bevor Schlussfolgerungen getroffen werden. Dies hilft beim Erstellen von Storyboards, bei der Entwicklung einer Forschungsfrage und dem Aufspüren von Geschichten hinter Themen. So kann etwa ausgehend von einem bekannten Fakt („Plastiktüte im Wasser“) die gesamte davor liegende Geschichte von Herstellung, Nutzung und Wegwerfen analysiert werden.

3.5 Recherchekompetenzen und Faktencheck

Interviews mit kompetenten Gesprächspartnern*innen sind eine wichtige Informationsquelle. Deshalb ermutigen wir alle Y4P-Teams, ihre Fragen mit Kamera und Mikrofon zu stellen. In Verbindung mit journalistischen Fragetechniken (s.o.) kann so eine solide Ausgangsbasis für die Gestaltung eines Filmskripts entwickelt werden. Über begleitendes Coaching wird sichergestellt, dass alle Quellen, Zahlenangaben und Fakten, die später dargestellt werden, einem Faktencheck unterzogen werden. Fairerweise kann man Quellenangaben in den Film direkt oder in den Abspann einbauen, um so den Zuschauern einen eigenen kritischen Faktencheck zu ermöglichen. Das Ziel ist größtmögliche Transparenz, so dass auch die Zuschauer Fehler finden und kommentieren können. Übergreifendes Ziel bleibt die interaktive Kommunikation mit dem Publikum.

3.6 Erreichte Lernstufen durch Filmemachen



Einbettung im Unterricht (am Beispiel von VIESO)

Das Fach Vieso / Leben und Gesellschaft trägt zur persönlichen, sozialen und politischen Bildung der Schülerinnen und Schüler bei. Die Unterrichtsmethode von Youth4planet ergänzt den Lehrplan passgenau und ist auf die vorgesehenen Inhalte abgestimmt.

Die Schülerinnen und Schüler lernen dabei, ihr Smartphone oder Tablet als Forschungs- und Lerninstrument einzusetzen. Durch den handlungs- und ergebnisorientierten Lernweg ist die Erfahrung besonders intensiv. In Kleingruppen erstellen sie Filme zu unterschiedlichen Themen, die sich auf die Nachhaltigkeitsziele der UN beziehen.

Die lebensweltnahe und intensive Herangehensweise an komplexe Themen ermöglicht eine neue Lernerfahrung und schärft ein nachhaltiges Bewusstsein der Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Das Konzept vermittelt Medienkompetenz und schult die Jugendlichen in diversen Soft-Skills wie Teamfähigkeit, Neugierde und trainiert zudem kommunikative Kompetenzen.

4.1 Die Umsetzung im Unterricht

Der Youth4planet-Prozess kann über ein Trimester oder auch länger im Vieso-Unterricht laufen. Das Y4P-Team startet den Prozess und ist bei Bedarf ansprechbar, während die eigentliche Prozessbegleitung vom Lehrpersonal übernommen wird. Für die Begleitaufgabe bieten wir eine Y4P-Fortbildung an. Beim Abschlussworkshop und zur Präsentation mit Feedback ist das Y4P-Team wieder dabei.

Das folgende Konzept wurde bereits mehrfach in Schulen erfolgreich durchgeführt, ist flexibel und kann an die zeitlichen Ressourcen der jeweiligen Klasse angepasst werden. Natürlich kann solch ein Prozess auch ohne weiteres in anderen Schulfächern sowie in Kinder- und Jugendgruppen im außerschulischen Bereich angeboten werden.



Erfahren Sie hier mehr über die 17 Nachhaltigkeitsziele der UN:



Tipps für nachhaltiges Leben in Luxemburg:



Die 17 Nachhaltigkeitsziele der UN

4.2 Beispiel eines Youth4planet-Prozesses:

Woche/Schulstunde 1

Die Lehrkraft führt die Schülerinnen und Schüler ins Thema „Nachhaltigkeit“ ein. Youth4planet kann dazu einen Einführungsfilm zur Verfügung stellen und bei Bedarf externe Referenten aus dem BNE-Bereich vermitteln.

Wochen/Schulstunden 2 & 3

Das Y4P-Team kommt in die Klasse : Workshop mit den Themen „Filmen mit dem Smartphone“, „Interviewtechnik“ und „Bildkomposition“, Einheit zum „Storytelling“, Kleingruppen- und Themenfindung, Start der Filmproduktionen.

Wochen/Schulstunden 4-7

Die Teams erstellen ein Filmkonzept, recherchieren, sammeln Filmmaterial, befragen Experten, schneiden ihren Film ... Die Lehrkraft unterstützt sie bei der Faktenklärung, etc..

Woche 8

Das Y4P-Team kommt erneut in die Klasse, sichtet und bespricht das gesammelte Material, sorgt für gegenseitiges Feedback und gibt Tipps für die weitere Arbeit.

Wochen 9-10

Finalisierung und Schnitt, das Y4P-Team kommt bei Bedarf und unterstützt.

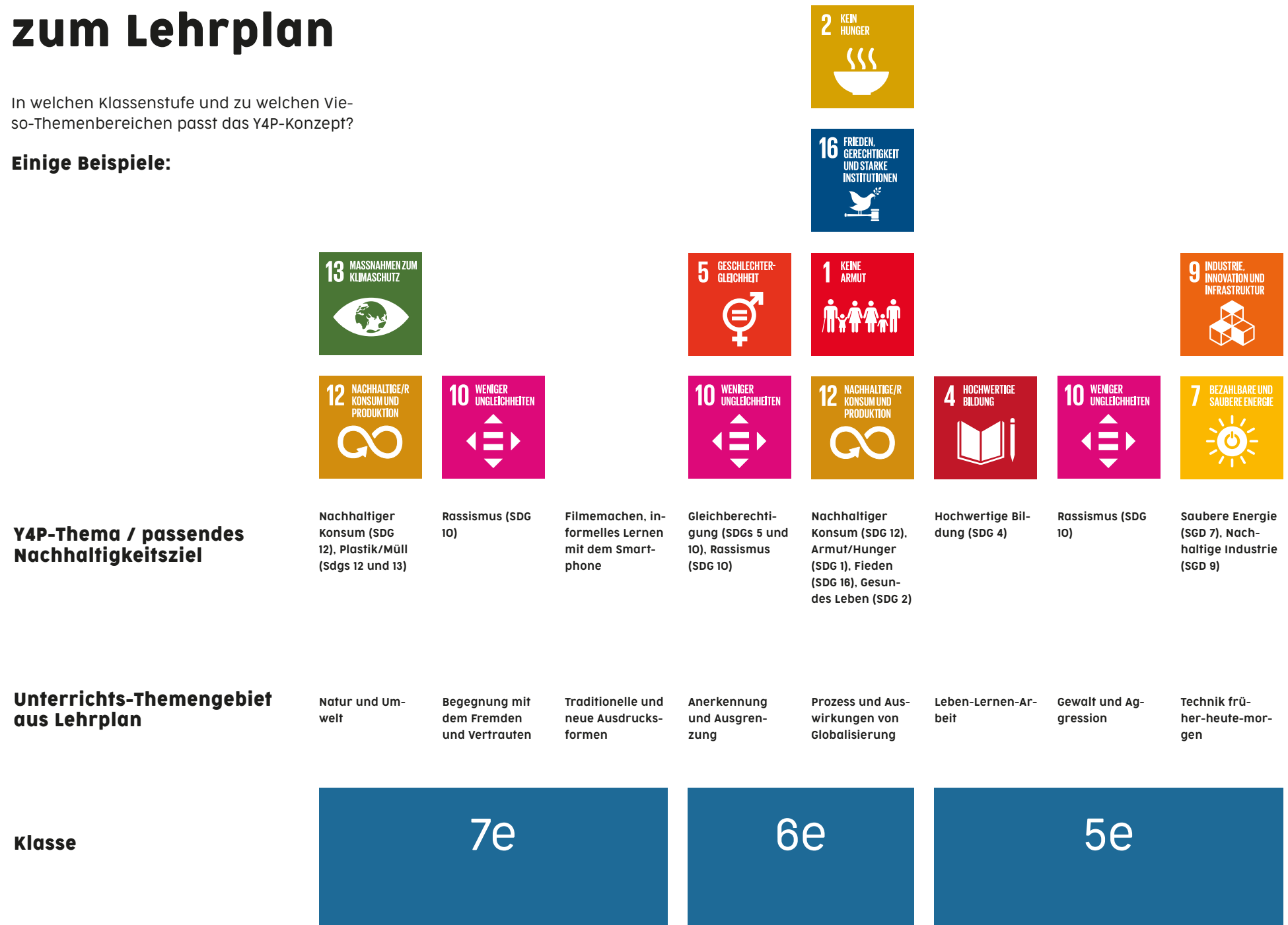
Anschließend: Präsentation der Ergebnisse in der Schule.



4.3 Y4P spannt den Bogen zum Lehrplan

In welchen Klassenstufe und zu welchen Vieso-Themenbereichen passt das Y4P-Konzept?

Einige Beispiele:





Y4P-Thema / passendes Nachhaltigkeitsziel

Frieden (SDG 16)	Frieden (SDG 16), Rassismus (SDG 10) Gleichberechtigung (SDG 5)	Frieden (SDG 16), Rassismus (SDG 10)	Saubere Energie (SDG 7), Nachhaltige Industrie (SDG 9)	Frieden (SDG 16), Rassismus (SDG 10), Gleichberechtigung (SDG 5)	Plastik/Müll (Sdgs 12 und 13), Nachhaltiger Konsum (SDG 12), Saubere Energie (SDG 7), Nachhaltige Industrie (SDG 9)	Frieden (SDG 16), Saubere Energie (SDG 7) Nachhaltige Industrie (SDG 9)	Gleichberechtigung (SDG 10), Nachhaltiger Konsum (SDG 12)
------------------	---	---	--	---	---	---	--

Unterrichts-Themengebiet aus Lehrplan

Identität- Freiheit und Verantwortung	Gesellschaftlicher Frieden und Spannungen	Begegnungen und Konfrontation	Angewandte Ethik	Pluralismus	Umgang mit der Zukunft	Staatsphilosophie und politische Philosophie	Wirtschaftsethik
---------------------------------------	---	-------------------------------	------------------	-------------	------------------------	--	------------------

4e

3e

2e

1ère

5

Das Storytelling

Geschichten sind die Grundlage für unseren Umgang mit der Welt. Über sie erschließen wir uns Inhalte und teilen sie anderen mit. Um wirksame und überzeugende Geschichten zu erzählen, haben wir sie für unsere Filmprozesse in drei logische UND-ABER-DESHALB - Schritte unterteilt. Wer diese Schritte einhält, kann die Zuschauer leichter für eine Idee begeistern. Denn diese verstehen die Logik intuitiv und ohne große Anstrengung und können der Geschichte leichter folgen.

Hier also die Schritte zu einer guten Geschichte:

1. Situationsbeschreibung (UND)

Beispiel: „Der Eisbär lebt in der Arktis UND liebt es, Fische zu fangen UND hat einen guten Geruchssinn UND...

2. Frage und Suche (ABER)

Beispiel: „...ABER durch den Klimawandel schmilzt das Eis und somit sein Lebensraum...“

3. Antwort und Ziel (DESHALB)

Beispiel: „DESHALB sorgen wir durch entsprechende Ideen und Maßnahmen dafür, dass sein Lebensraum erhalten bleibt.
Hier am besten konkrete Schritte anführen, die man auch selber umsetzen möchte ...





5.1 Drehbuchvorlage

Das Eintragen von Bild- und Textideen in die Drehbuchvorlage ist ein wichtiger Schritt bei der Projektentwicklung. Die Reihenfolge der Szenen kann man jederzeit spielerisch ändern, um z.B. die beste Erzählweise zu finden.



5.2 Das Storytelling-Forschungsblatt

Zur Entwicklung der zentralen Forschungsfrage des Films hat sich das Youth4planet Forschungsblatt bewährt. Es hilft auch beim Erkennen und Überwinden von Hindernissen - und dokumentiert die Schritte von der Idee bis zum fertigen Film.



5.3 Das Storytelling-Prinzip am Beispiel Star Wars



Storytelling 1-2-3 am Beispiel Star Wars



1. UND
Das Imperium unterdrückt die Galaxis
UND
Luke Skywalker tritt auf
UND
trifft Han Solo
UND

2. ABER
ABER
Luke will das Imperium aufhalten weil er Frieden in der galaxis möchte

3. DESHALB
DESHALB
muss der Todesstern zerstört und Darth Vader aufgehalten werden!

www.17ziele.de



www.youth4planet.com



5.4 Tipps & Tricks

Diese Druckvorlage enthält zahlreiche Tipps zum Erinnern für die Workshop-Teilnehmer. Außerdem befindet sich ein Aufgabenblatt dabei.



Tipps & Tricks

Bewusst eint es immer als Beobachtungsergebnis, was Erweiterung der Sinne. Eine Bilder sammeln auch zurück, was ihr denkt und geben weiter, in welche Richtung sich weiterheft zu sehen soll.

Ein Benutzer, ein Aufnahmegerät und eine Kamera können was könnt: darüber hinausgeht oder etwas hinausheft, wenn ihr als Außenstehende es so wollt, entsteht sich ein Bild aus einem unheimlich. Das erste Bild kann der Anfang einer großen Geschichte sein, oder die Geschichte selbst erzählen.

Unbegrenzte Möglichkeiten. Ein einfaches Standbild mit einer hohen Musik, aufgenommen durch einen kleinen von Jahren, Jahren, etc. über das Aufnahmegerät, die durchschautliche Aufnahme einer einzelnen Gegenstände zum Zeitpunkt zum Zeitpunkt (Photografie (20 Minuten)).

Oder: ein Gesicht oder einen Akt über den bestimmten oder bestimmten Inhalt.

Oder: ausgehend von der Welt eine Reise im dem Anfang einer ständigen Aufnahme.

Oder: ein Ende einer Gegenstände auf der Oberfläche, ein Gesicht, der Veränderung mit Veränderung.

Wichtige Schritte bei der Recherche: vom Mal

Mit mehreren kommt jeder Benutzer zu einer Inspiration. In der ist vorab beschreiben, was man weiß und was nicht.

Beispiel: Recherche (das Aufnahmegerät in Deutschland ist hochzufrieden, weil mehr genutzt wird).

Mit der Recherche / Recherche findet ihr Ideen und verschafft die Frage auf ein Detail. Warum ist der Aufnahmegerät ein so wichtiges Teil? Woher ist das? Woher wird eine solche Aufnahme? Was die Meinungen zu wenig über die Aufnahme eines Aufnahmegerät? Warum ist nicht?



keine Scheu vor wackligen Bildern

GRUNDSÄTZLICH GEHT:

- Ein Bild, das man nicht aufgenommen hat, man auch nicht verwenden.
- Ein konzentriert aufgenommenes, „gem. Bild“ wird auch immer gelingen.
- Wenn ihr nicht sicher seid, lieber ein paar Standbilder mit hoher Hand aufnehmen, als ein Bild, das nicht funktioniert. Licht schalten, das auf einem bestimmten Stand (Bild) und darauf den Film zu stellen. Dynamische Unterschiede könnt ihr durch den Wechsel von hellen, hellen auch noch erzeugen.
- Bewegungen bringen mehr Dynamik in sich, aber schwieriger bei der Aufnahme auf Anfang und Ende schließend.
- ein guter Ton (auch getrennt aufnehmen das Audio Bild).
- Mit dem Interviewer kann ihr gut aufnehmen, machen dürfte immer mit einem Bild, der ersten Aufnahme kurz (z.B. ob der Benutzer wirklich voll eingesetzt war).
- Die Mitarbeiter nehmen normalerweise gut umgeben auf. Wenn eine gut zwischen wichtig war der Kamera, wichtig (denn auch ein Audio wird aufgenommen).
- ein guter atmosphärischer Ton vor (z.B. eine Geschichte eine Aufnahme sollte sich mindestens 10 sec. lang an jedem 8 aufgenommen und später hinzugefügt).

Im Dreischritt zu einer guten Gesch.

Wichtig ist, dass ihr alle Elemente einer Film (Produkt) mit der Geschichte der Aufnahme an. Dadurch eure Versionen in den Teams und B, dass wir auch mit Feedback unterstützen können.

Mit zur Kontrolle / Produktion / Produktion an der Geschichte voran, wie heißt es so schön: Der Kopf ist rund, damit das Denken die Richtung wechseln konnte.

Zur Inspiration:

- Website „Story of Stuff“: Wie die Videos auf Youtube.
- Sucht mal nach Beispielen, Gegendern, eine spannende Darstellung von Fakten und Geschichten.

Titel der Geschichte

Wie ist eine Geschichte (z.B. Film, Foto, Video) entstanden? Wie ist sie entstanden? Wie ist sie entstanden?

Ein Wort

Wie ist ein Wort (z.B. ein Wort, ein Wort, ein Wort) entstanden? Wie ist ein Wort (z.B. ein Wort, ein Wort, ein Wort) entstanden?

Ein Satz

Wie ist ein Satz (z.B. ein Satz, ein Satz, ein Satz) entstanden? Wie ist ein Satz (z.B. ein Satz, ein Satz, ein Satz) entstanden?

Ein Absatz

Wie ist ein Absatz (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie ist ein Absatz (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

1. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

2. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

3. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

4. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

5. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

6. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

7. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

8. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

9. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?

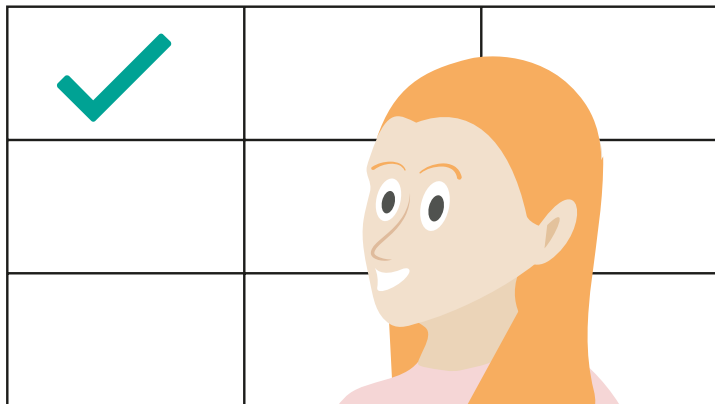
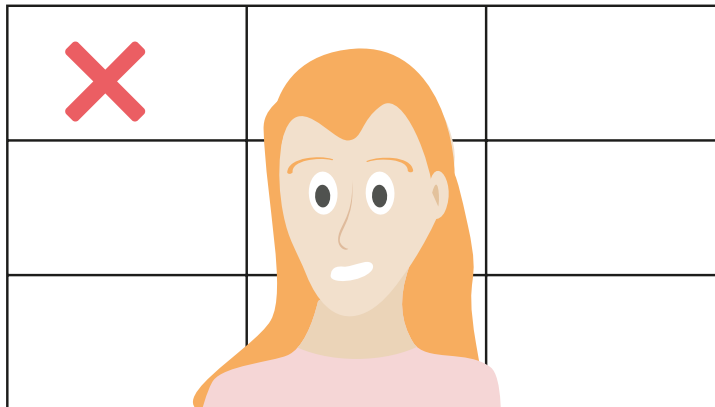
10. Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden? Wie wird die Geschichte (z.B. ein Absatz, ein Absatz, ein Absatz) entstanden?



6

Das Interview

Interviews sind eine gute Möglichkeit, Informationen von Experten oder Betroffenen in einen Film einzubauen. Sie eignen sich auch, Meinungen zu erfragen, etwa von anderen Schüler*innen, von Eltern, Passanten oder Lehrer*innen.



6.1 Bildgestaltung beim Interview

Für eine entspannte Interviewsituation ist es von Vorteil, im Team zu arbeiten: eine Person kümmert sich um die Kamera, eine Person stellt die Fragen, weitere evtl. um Licht und Ton. Die Interviewten sollten im rechten oder linken Drittel des Kamerabildes platziert werden und in Richtung der Fragenden sprechen. Bei der Positionierung auf eine harmonische Gestaltung achten und genügend Raum geben. Das Licht sollte von vorne kommen und die Interviewten gut vom Hintergrund abheben.

Fragesteller*innen stehen direkt neben der Kamera in Blickrichtung der Interviewten.

Bei der Kameraführung darauf achten, das Smartphone mit beiden Händen ruhig und mit den Ellenbogen am Körper zu halten. Die Kamera befindet sich am besten etwas unterhalb der Augenhöhe der Sprechenden. Das Interview kann natürlich auch im Sitzen durchgeführt werden.

Wichtig ist, Fragen, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sind, zu vermeiden. Am besten auf die forschenden sogenannten

„W-Fragen“ zurückzugreifen: Was/Wer/Wo/Warum/Wie Wann/Woher usw.. Die W-Fragen haben den Vorteil, dass die Antworten aus ganzen Sätzen und Argumenten bestehen.

6.2 Grundsätzliches beim Interview

- Interviewpartner*innen immer mit Respekt behandeln, z.B. fragen vor dem Anbringen eines Knopfmikrofons, nach der Bereitschaft zur Verwendung der Aufnahmen.
- Störungen (wechselnde Lichtverhältnisse, direkte Sonne) sowie Nebengeräusche (Verkehrslärm) möglichst vermeiden. Fenster schließen, Radio aus!
- Keine Angst vor Versprechern. Alles kann wiederholt werden.
- Ein Ansteckmikrofon sorgt für die beste Tonqualität.
- Nach dem Interview: Bedanken, Kontaktdaten notieren, evtl. Einverständniserklärung unterschreiben lassen.



Verschiedene Einstellungsgrößen verstehen

Wenn in einer Szene unterschiedliche Einstellungsgrößen genutzt werden, wirkt der Film dynamischer und spannender. In der Kopiervorlage 2 im Anhang finden Sie die wichtigsten Einstellungsgrößen im Überblick mit Beispielen.

Ein häufiger Wechsel der Einstellungsgrößen in einer Szene erscheint spannender, während ein seltener Wechsel beruhigend, manchmal auch langweilig wirken kann. Beim Schnitt zwischen verschiedenen Einstellungsgrößen sollte immer eine Größe übersprungen werden, da sonst das Bild „springt“ (Beispiel: Halbnah auf Groß ist möglich, Halbnah auf Nah „springt“).

Als gute Übung können die Jugendlichen eine kurze Geschichte mit selbst fotografierten Bildern erzählen. Aufgabe: mindestens vier Einstellungsgrößen verwenden.



1. Supertotale

Gut als erste Einstellung im Film. Gibt dem Zuschauer Orientierung.



2. Totale

Personen sind der Umgebung untergeordnet. Gibt dem Zuschauer ähnlich wie die Supertotale eine gute Orientierung.



3. Halbtotale

Eignet sich gut, Personen und ihre Aktionen zu zeigen.



4. Amerikanische

Zeigt Personen von Knie bis Kopf.



5. Halbnah

Zeigt Personen von Hüfte bis Kopf.



7. Groß

Aufnahme von z.B. Kopf/Gesicht. Gut, um Emotionen zu zeigen.



6. Nah

Zeigt eine Person von Mitte des Oberkörpers bis zum Kopf. Setzt den Fokus auf die Person.



8. Detail

Sehr nahe Aufnahme eines Details (z.B. um etwas besonders hervorzuheben).



Übersicht Einstellungsgrößen im Film



8.1 Fremde Fotos und Videos

Oft gibt es den Wunsch, gefundenes oder nicht selbst gedrehtes Material in die Filme einzubauen. Gerade bei längeren Interviews können passende, zwischengeschnittene Bilder/Videos das Interesse des Zuschauers steigern. Spricht die/der Interviewte beispielsweise von Plastikmüll im Ozean, ist es nicht unbedingt nötig, ans Meer zu fahren um selbst entsprechende Aufnahmen zu machen. Es gibt im Internet zahlreiche Plattformen, über deren Suchfunktionen passende Bilder und Videos zu finden sind. Noch besser natürlich, wenn man über die eigenen Netzwerke Gleichgesinnte findet, die ihre passenden Bildsequenzen teilen.

Immer ist unbedingt darauf zu achten, dass die Quellen, bei denen sich die Filmemachenden bedienen, lizenzfreies Material zur Verfügung stellen. So bietet die Plattform pixabay.com lizenz- und kostenfreie Bilder und Videos, die in die Youth4planet-Filme eingebaut werden können.



www.Unsplash.com

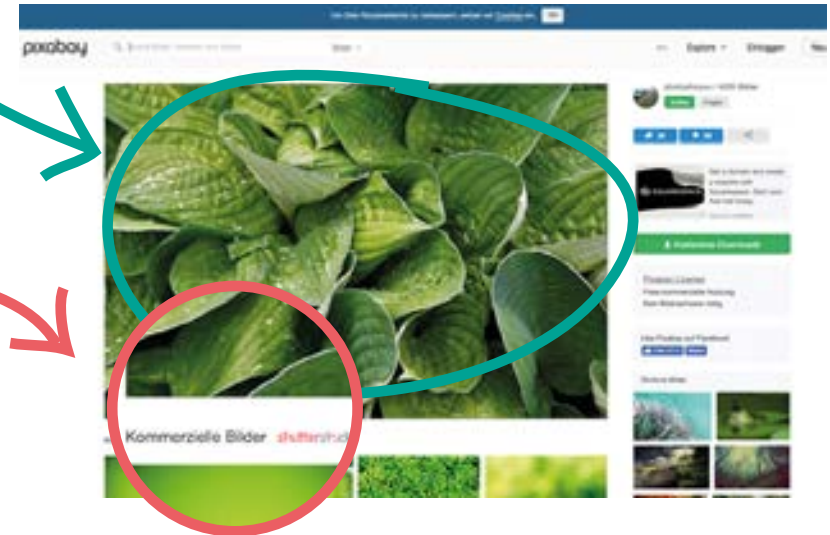
Hier finden sich viele frei nutzbare Fotos. Vorsichtig bei Bildern, auf denen Personen abgebildet sind. Denn auch wenn die Fotos eine kostenfreie Lizenz haben, braucht man von erkennbar abgebildeten Personen eine Einverständniserklärung.



kostenfreies Bild

Werbung für kommerzielle Fotos

VORSICHT: Plattformen wie pixabay finanzieren sich, indem sie auf ihren Seiten auch kommerzielle, kostenpflichtiges Material anbieten (wie z.B. von shutterstock.com). Achten Sie unbedingt darauf, dass die Jugendlichen solche Bilder und Videos (erkennbar an den Wasserzeichen) nicht in ihren Filmen nutzen.



www.pixabay.com

Während man auf Unsplash nur Fotos findet, gibt es auf pixabay auch Videomaterial und Vektorgrafiken (unendlich skalierbare Grafiken, die nicht aus Pixeln, sondern aus mathematischen Kurven bestehen).



8.2 Film-Lizenz

Die Lizenz der fertigen Filme kann auf dieser Webseite in vielen Sprachen erzeugt werden:



creativecommons.org/choose/

Die CC-BY - Lizenz z.B. erlaubt jedem, die Filme unter Nennung der Autoren zu zeigen. Die Ergänzung NC (non commercial) schließt eine kommerzielle Nutzung aus. Grundsätzlich gilt: Im Abspann sollten alle Lizenzen, die im Film vorkommen, aufgeführt werden. Die jeweils engste Lizenz bestimmt den Rahmen. Wenn z.B. ein Musiker ein **NC** hinzugefügt hat, muss ein Film mit dieser Musik auch Non Commercial sein.

8.3 Fremde Musik

Musik ist ein wichtiger Bestandteil von Filmen. Sie sorgt für Emotionen und kann bestimmte Stimmungen gezielt erzeugen. Schnittprogramme wie iMovie oder Filmora-Go verfügen über eine kleine Bibliothek an Musik- und Soundfiles, die ohne weiteres für die Youth4Planet-Filme genutzt werden können.

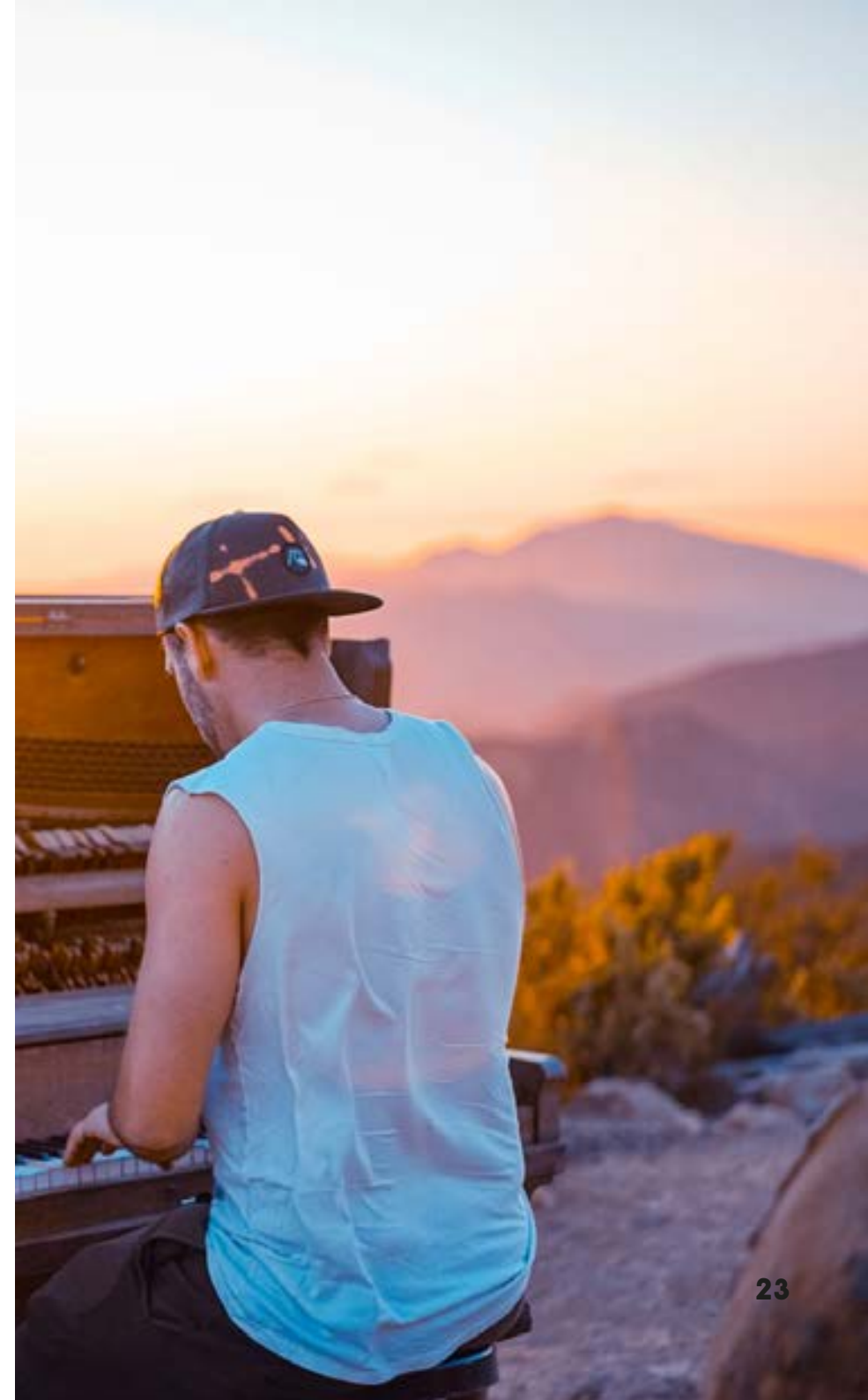
Wer darüber hinaus Musik einbauen möchte, kann z.B. auf www.starfrosch.com zurückgreifen. Dort gibt es eine große Auswahl von kostenfreien Musikstücken.



Generell gilt es auch bei der Nutzung von fremder Musik auf die „Creative Commons“-Lizenz zu achten, entsprechende Files sind mit diesem Logo versehen:



Wenn der Künstler des Musikwerks im Abspann namentlich erwähnt werden muss, sind die Files zusätzlich mit diesem Logo gekennzeichnet:





Film 1: Carsharing



Film von Pfadfindern zwischen 6 und 8 Jahren zum Thema „Verkehr“.

Umsetzung: Animierte Fotos und eingeblendeter Text im Zusammenspiel mit Videoaufnahmen.

„UND“-Schritt (Einführung):

Die Gruppe besucht die Feuerwehr und darf mit der Feuerwehrleiter hoch in die Luft fahren.

„Aber“-Schritt (Problemdarstellung):

Von oben sehen sie: es fahren viel zu viele Autos auf den Straßen.

„Deshalb“-Schritt (Lösungsansätze):

Anstelle mit dem Auto zu fahren, laufen die Kinder, fahren mit dem Roller oder bitten die Eltern, Fahrgemeinschaften zu bilden (Carsharing).

Film 2: Unsere Luft



Film von Schülerinnen und Schülern aus Luxemburg-Stadt zum Thema „Luftverschmutzung“.

Umsetzung: Videosequenzen aus dem Internet (pixabay) und selbstgedrehte Aufnahmen mit Voice-Over (gesprochener Infotext).

„UND“-Schritt (Einführung):

Die Luftatmosphäre auf unserem Planeten ist für jedes Lebewesen wichtig.

„Aber“-Schritt (Problemdarstellung):

Durch den Konsum der Menschen wird die Luftqualität schlechter.

„Deshalb“-Schritt (Lösungsansätze):

Regional Einkaufen, Konsum von Wasser und Elektrizität einschränken, öffentlichen Transport nutzen.

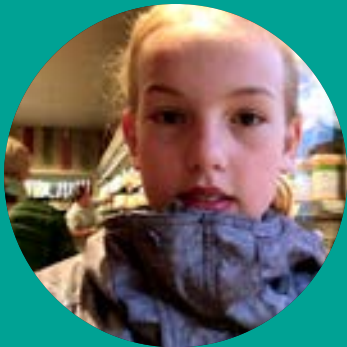
In den Youth4planet-Workshops zeigen wir immer wieder Filmbeispiele von anderen Jugendlichen. Dies führt über den Vergleich mit den eigenen Ansprüchen zu einem Motivationsschub („So einen tollen Film möchte ich auch hinbekommen“), zum anderen wird dabei die Vielfalt der Möglichkeiten deutlich.

In der folgenden Liste finden Sie einige Beispielfilme mit kurzer Beschreibung der Erzählschritte nach dem UND-ABER-DESHALB-Prinzip. Versuchen Sie auch selbst ihren Blick für Filme durch die Analyse der Beispiele zu schärfen!



Weitere Filmbeispiele auf
youth4planet.com/videos

Film 3: Helene kauft plastikfrei ein



Film einer 11-jährigen Schülerin über das Thema „Plastik-Verpackungen“.
Umsetzung: Selfie-Video inkl. Aufnahmen im Verpackungsfrei-Geschäft

„UND“-Schritt (Einführung):

Helene möchte einen Smoothie trinken. Sie findet nur ein Produkt in einer Plastikflasche.

„ABER“-Schritt (Problemdarstellung):

Der Smoothie ist in Plastik verpackt. Die Flasche muss sie in den Müll werfen, da ohne Pfand.

„Deshalb“-Schritt (Lösungsansätze):

Im verpackungsfreien Laden können viele Produkte ohne Plastik erworben werden. Darauf will Helene jetzt achten.



Film 4: Plastik-tik-tik



Film von Hamburger Schülerinnen und Schülern zum Thema „Plastik im Alltag“.
Umsetzung: Musik-Video inkl. Aufnahmen von einem ca. 1-jährigem Schulprojekt zum Thema Plastikvermeidung.

„UND“-Schritt (Einführung):

Plastik ist überall: Im Deckel des Coffee to go und in der Chipstüte und als Verpackung für Brötchen.

„ABER“-Schritt (Problemdarstellung):

Das Plastik landet im Meer, Fische fressen es, so dass es in der Nahrungskette des Menschen landet.

„Deshalb“-Schritt (Lösungsansätze):

Weniger Plastikkonsum durch Edelstahlflaschen, Shampoo ohne Mikroplastik, bewußter einkaufen.



10 Weitere Übungen

In Youth4planet-Prozessen und Workshops ist Partizipation sehr wichtig. Die Jugendlichen sollen regelmässig selbst aktiv und ihre Ideen ernst genommen werden.

Neben den bereits beschriebenen Übungen („Interview“ und „Einstellungsgrößen“) macht die Übung zu den Filmebenen besonders viel Spaß und ist für jeden Filmprozess wichtig. Bei genügend Zeit kann über die Eisbär-Übung auch die Gefühlsebene angesprochen und vertieft werden.

10.1 Eisbär-Übung

Im Film „Filmen mit Youth4planet“ erfahren die Jugendlichen, dass das Eis in der Arktis immer weniger wird, was auch den Lebensraum der Eisbären bedroht.

Umsetzung: Es werden halb so viele Stühle wie teilnehmende Jugendliche in der Mitte des Raumes aufgestellt (zusammenstehend aber kreuz und quer). Die Jugendlichen sind nun die Eisbären, die auf diese Stühle (Eisschollen) steigen. Nach und nach wird ein Stuhl nach dem anderen entfernt, so dass es immer schwieriger wird, sich auf den Stühlen zu halten. Die letzten Überlebenden bekommen einen Applaus. Anschließend fünf Min. Flüsterrunde zu zweit zum Thema: wie habe ich mich gefühlt, als meine Scholle wegbrach? Je eine*r aus der Gruppe berichtet, dann werden Ideen gesammelt, wie man solche Gefühle im Film erzeugen kann.

Dauer: 15-25 Min.



10.2 Elemente und Ebenen im Film

Bei der Übung werden auf dem Boden Blätter mit aufgedruckten Filmelementen ausgelegt (Kopiervorlage 3). Die Gruppe bildet einen Kreis. Reihum oder nach Interesse suchen sich Einzelne ein Filmelement aus und beschreiben aus dessen Sicht die Rolle im Film: Warum bin ich besonders im Film? Was kann

ich, was darf ich, worauf kommt es an? Diese Übung zeigt, das praktisch jeder implizites Wissen über Film hat.

Die Zuschauer werden eingeladen, Fragen an das Filmelement zu stellen und Beispiele aus bekannten Filmen oder Serien einzubringen.

Dauer: 15-30 min.



Umgebungsgeräusche. Ohne Atmo-Ton wirkt ein Film unnatürlich.



Die Erzählung kann in Form eines Kommentars, eines Erzählers oder verteilt auf viele Protagonisten oder Bilder erfolgen.



Die Bilder begleiten eine oder mehrere Tonspuren, z.B. mit Kommentar, Musik, zusätzlichen Geräuschen.



Menschen lieben Geschichten. Gute Geschichten erzeugen Emotionen und bleiben im Gedächtnis.



Das Thema gibt den Rahmen für den Film vor.



Mit Musik kann eine ganz besondere Stimmung hervorgehoben werden. (Ein Horrorfilm mit Zirkusmusik würde z.B. nicht gruselig wirken)



Hauptfiguren eines Filmes können neben Personen auch Gegenstände sein, z.B. eine Plastikflasche.



Die Anfangssequenz bietet eine (möglichst spannende) Einführung ins Geschehen und macht neugierig.



Untertitel helfen beim Verständnis, z.B. bei Fremdsprachen, unbekannten Personen oder Orten.



Im Abspann werden alle Mitwirkenden genannt, ebenso die Quellen von Fremdmaterial und die Lizenz, die die Verbreitung des Films regelt.



Der Titel soll Lust machen, den Film anzusehen.



Die Sprache richtet sich nach der Zielgruppe des Filmes und ist wichtig, damit der gewünschte Zuschauer den Inhalt versteht.



Jeder Film läuft am Schluss auf etwas hinaus und hinterlässt eine bestimmte Botschaft.

11.1 Das Bild

Jedes Smartphone oder Tablet mit HD-Kamera und ausreichend Speicherplatz ist für einen Youth4planet-Film geeignet. Pro Team genügt ein Smartphone, schließlich geht es um Kooperation. Andere Kameras (Digitalrekorder, Spiegelreflex, Camcorder) dürfen eingesetzt werden, aber **Achtung: weniger Automaten brauchen mehr Kompetenz. Zu schnell verlagert sich der Fokus auf Technik.**

Gedreht werden kann in Full HD (1080 Zeilen, ab 25 Bilder pro Sekunde, 30 oder 60 „fps“ funktionieren auch. Viele Geräte bieten heute 4K als Auflösung an, d.h. die vierfache Bildfläche von HD. Sie benötigen dafür entsprechend mehr Speicherplatz. 4K hat aber den großen Vorteil, dass beim Schnitt ohne Schärfeverlust in die Bilder hereingezoomt und der Ausschnitt nachträglich verändert werden kann.

Wichtig: Grundsätzlich wird das Smartphone/Tablet bei Drehen waagrecht gehalten (im Gegensatz zum eventuell gewohnten Filmen bei Instagram-Stories, bei denen das Handy in der Regel senkrecht gehalten wird).

11.2 Der Ton

Der Ton ist extrem wichtig für die Wirkung eines Filmes. Für eine allgemeine Atmosphäre oder Szenen direkt vor der Kamera genügen die eingebauten Mikrofone. Für wichtige Aufnahmen sollte ein externes Ansteckmikrofon genutzt werden, um damit die Stimme der Interviewpartner optimal zur Geltung zu bringen.



Diese Clip-Mikrofone gibt es ab ca. 6 € im Internethandel. Ihr Einsatz ist sehr einfach: Anklippen, den vierpoligen Stecker ins Smartphone stecken und die Funktion durch eine kurze Aufnahme testen. Bei iPhones ohne Klinkenbuchse wird ein Adapter (Klinke auf Lightning, s.u.) benötigt.



Eventuell muss eine Schutzhülle vom Smartphone entfernt werden damit der Stecker richtig eingesteckt werden kann.

11.3 Das Licht

Fast immer genügt das natürliche Licht. Wichtig: nicht gegen das Licht, sondern mit dem Licht im Rücken filmen. Bei Interviews auf einen Hintergrund achten, der zum In-

halt passt und nicht ablenkt. Z.B. bietet eine dunkle Fläche einen guten Kontrast zum Gesicht. Zur Aufhellung können z.B. LED-Lichtflächen, Taschenlampen oder weiße, reflektierende Oberflächen dienen. Auch viele Smartphones haben LED-Leuchten.

11.4 Das Speichern der Daten

Wichtig ist für jedes Team eine Festplatte bzw. ein USB-Stick zum Sichern der Filmdateien von den Kameras/Smartphones. Dies kann über Kabel auf einen Computer geschehen (am besten mit dem mitgelieferten Ladekabel). Bei einem schnellen W-Lan kann auch ein Cloudspeicher (! Langsam, weil Filmdatei) wie iCloud, Dropbox, GoogleDrive etc.) sinnvoll genutzt werden.

Für den Transfer vom iPhone auf einen Mac ist Airdrop zu empfehlen. Für Android-Telefone wird die freie App „Android File Transfer“ auf dem Mac für den Transfer per USB-Kabel genutzt. Wichtig ist die Datenfreigabe auf dem eigenen Telefon! Transfer auf Windows-Rechner am besten per USB-Kabel. Generell gilt: Originale doppelt speichern (Mutter-Tochter-Prinzip), bevor man sie in der

11.5 Der Schnitt

Im Schnitt werden die Filmsequenzen kontrolliert in eine zeitliche Abfolge montiert. Durch die Reihung in einer logisch oder künstlerisch motivierten Ordnung wird die Filmerzählung (s. a. UND-ABER-DESHALB) gestaltet. Da dies digital geschieht, kann sie jederzeit auch wieder geändert werden. Als Vorinformation genügt es, den Jugendlichen den Film „Filmen mit Youth4planet“ zu zeigen, um das Prinzip zu verstehen. Danach können sich die meisten in wenigen Minuten autodidaktisch in ein kostenloses Schnittprogramm wie iMovie (iPhone/iPad) oder FilmoraGo (Android) einarbeiten. Oft findet sich jemand in der Gruppe, der oder die sich auskennt und den anderen hilft. Peer to peer teaching stärkt die Selbstwirksamkeit. Die Technik macht die Umsetzung eines Gedankenfilms angenehm leicht. Die Gestaltung der Tonspur / Lautstärke ist extrem wichtig!

Checkliste Technik



- ✓ Ein Smartphone je Team, voll geladen, mit Ladekabel bzw. zusätzlichem Akku, mindestens 10Gb Speicher frei.
- ✓ Ein Schnittprogramm auf Smartphone/Tablet (iMovie, FilmoraGo, etc.)
- ✓ Speichermöglichkeit in der Cloud oder auf Computer mit Projektfestplatte/Stick
- ✓ Mikrofon zum Anstecken, mit Windschutz, für jedes Team á 3-4 Mitglieder
- ✓ Smartphone, Tablet oder Computer: Schnittprogramm laden (z.B. iMovie, Final Cut, Moviemaker, Davinci Resolve)
- ✓ Rechtfreie Musik, Geräusche, Fotos, Filmclips (z.B. aus der Y4P-Cloud), oder mit CC-Lizenz
- ✓ Beratung / Coaching organisieren
- ✓ Online-Beratung / Drehbuch-Coaching
- ✓ Multiplikatoren-Ausbildung
- ✓ Peer-Teaching einplanen
- ✓ Präsentation / Feedback-Event immer mitdenken

„Filmen mit Youth4planet“



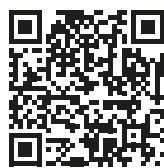
Themen und Gruppenfindung

In Youth4planet-Prozessen setzen sich die Jugendlichen mit Themen rund um die 17 Nachhaltigkeitsziele der UN (Sustainable Development Goals, kurz „SDG's“) auseinander.

In Kleingruppen (Filmteams) suchen sie sich ein Thema und entwickeln es weiter, führen Recherchen durch, befragen Expert*innen und arbeiten Lösungsstrategien oder eine Vision aus. Nach und nach übernehmen sie die Verantwortung für ihr Thema.

Nach einer methodischen Einführung und einer gemeinsamen Themenbesprechung werden Blätter mit Überschriften (Kopiervorlage 4) auf dem Boden verteilt. Die Jugendlichen bekommen ca. 15 Minuten Zeit, um ein Thema zu finden, das sie persönlich anspricht. Zusätzlich sollen sie prüfen, ob sie mit den anderen Interessenten an dem Thema ein Team bilden möchten. Dies können sie in kurzen Dialogen herausfinden. Diese Phase ist extrem wichtig, denn hier entscheidet sich, ob echte intrinsische Motiva-

tion entsteht. Im weiteren Gruppengespräch entwickelt sich das Thema meistens von allein weiter. Deshalb sollte eine zu enge Eingrenzung vorher vermieden werden. Prozessbegleiter*innen können den Teams durch Nachfragen helfen, ihr Thema möglichst genau zu fassen. Die Themenpalette kann jederzeit erweitert oder auf bestimmte (z.B. fachliche) Bedürfnisse zugeschnitten werden. Ist eine Gruppe z.B. schon im Bereich „Fairer Handel“ aktiv, so können sie Inhalte aus diesem Bereich zu ihrem Thema machen.



Scannen Sie den Code, um einzelne Seiten zu drucken, oder den Code rechts oben um alle Seiten zu drucken.



Finden Sie neueste Videos,
Blogs und weitere Infos zu
y4p auf

www.youth4planet.com

Gestaltung: Jonathan Holler (holler@inselpark.com)

© 2019 youth4planet a.s.b.l.,

Filmland, 27, zone industrielle
L-8287 KEHLEN (Luxembourg)
RC F11850, Matricule 20186101929-99

Kontakt: Lux@youth4planet.org
Tel. +352 621 582 149

1. Auflage Oktober 2019
Gestaltung und Programmierung
Inselpark Media: Holler@inselpark.com
© der Texte liegt bei den Autor*innen

Gesamtleitung Joerg Altekruse
ja@youth4planet.org

Vielen Dank für Ihr Feedback!

Alle beschriebenen Verfahren sind erprobt, alle Angaben nach bestem Wissen und Gewissen gemacht. Aber der Weg zu einer für alle leicht nutzbaren Anleitung ist ein Prozess, der Feedback aus der Praxis braucht - von Ihnen, unseren Anwender*innen! Wir möchten zu gerne erfahren, ob es irgendwo hakt oder welche Ideen Sie zur Optimierung haben. Nur so können wir den Prozess immer einfacher gestalten. Schreiben Sie uns an lux@youth4planet.org mit. **Danke, dass Sie sich mit Y4P für nachhaltige Entwicklung engagieren!**



feedback@youth4planet.org





youth4planet

LUXEMBOURG

youth4planet a.s.b.l.
Filmland, 27, zone industrielle
L-8287 KEHLEN (Luxembourg)
RC F11850, Matricule 20186101929-99

Kontakt: lux@youth4planet.org
T +352 621 582 149