

## 6.12 BEISPIELHAFTE PROJEKTE

### » FILM UND VIDEOPROJEKTE

Mit der Diversifizierung der Neuen Medien vervielfältigt sich deren Einsatz in Bildungskontexten. Unter dem Begriff „Medienpädagogik“ existieren mittlerweile eine Vielzahl von Projekten und Anregungen für LehrerInnen und ErzieherInnen, bei denen traditionelle Lehrinhalte auf medienpädagogischen Wegen vermittelt werden. Die folgende Auflistung bietet einen kleinen Einblick in aktuelle, innovative Ansätze in diesem Bereich und soll Ihnen als Anregung dienen für Ihre eigenen Ideen zur Umsetzung eines Videoprojekts im Unterricht. Wir haben uns hier auf einige wenige Beispiele beschränkt. Sie stehen exemplarisch für Projektmöglichkeiten mit unterschiedlichen Zielgruppen, mit spezifischen Produktions- und Präsentationsformen oder legen den Schwerpunkt auf die Bearbeitung von Unterrichtsthemen in einem Medienprojekt.

#### INTERNETFERNSEHSHOW ZUM SAFER INTERNET DAY AM 10.2.09

Im Februar 2009 produzierten Jugendeinrichtungen bundesweit eine gemeinsame Livesendung im Internet bei Make.tv zum Thema „Cyber-Mobbing“. Formate waren u.a.: Statements von Jugendlichen, Diskussionen und kleine Spielszenen. Der Livestreamingservice Make.tv ermöglichte, dass alle TeilnehmerInnen per Webcam live in der Sendung auftreten konnten.

Auch ZuschauerInnen beteiligten sich: in einem parallelen Chat, bei Votings oder in dem sie ebenfalls direkt in die laufende Sendung geschaltet wurden.

URL:

[http://make.tv/safer\\_internet\\_tv/](http://make.tv/safer_internet_tv/)

Veranstalter und Kontakt: Nexx-Media, Projekt der LAG Medienarbeit e.V. Berlin, [info@nexx-media.de](mailto:info@nexx-media.de)

#### MACHINIMA MIT SIMS2

Die SchülerInnen lernten im Rahmen eines Workshops mit einem Computerspiel kleine Filmsequenzen in Echtzeit zu drehen, die sogenannten Machinimas. Die Idee des Projekts bestand darin, Computerspiele als kreatives Ausdrucksmedium zu nutzen. Der besondere Reiz für die Jugendlichen lag darin, mit geringen Produktionskosten und einer kurzen Produktionsdauer selbst eigene Musik-Clips zu ihren Lieblingssongs herstellen zu können.

Es wurden Kenntnisse vermittelt im Bereich Programmierung und Filmproduktion. Die SchülerInnen lernten das Computerspiel von einer ganz anderen, nicht nur konsumorientierten Seite kennen. Das Projekt wurde mit einer achten Hauptschulklasse erprobt.

Mehr im Internet unter:

<http://www.mediaculture-online.de/Video-Film.392+M5465d7ea775.0.html>

#### GESCHICHTSPROJEKT

Eine Video-AG drehte mit einem ehemaligen Wehrmachtsoldaten, der als „Gerechter unter den Völkern“ ausgezeichnet wurde, einen Film über sein Leben. Entscheidende Stationen seines Lebens wurden szenisch dargestellt und gedreht. Außerdem entwickelten die SchülerInnen eine Website zu ihrem Projekt.

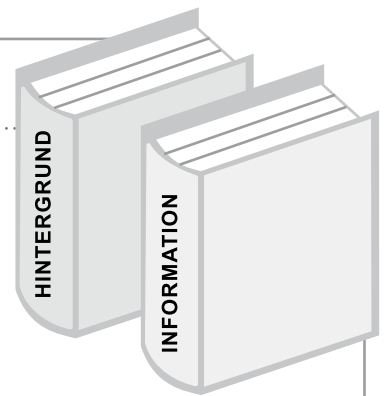
Die Video-AG hat alle wichtigen Schritte (Idee, Mittelbewilligung, Kontakt mit dem Zeitzeugen, Probleme usw.) in einer detaillierten Projektbeschreibung festgehalten.

Erprobte Klassenstufen: 10, 13

Erprobte Schulformen: Gymnasium (im Rahmen der Geschichts- und Video-AG)

Film und Dokumentation unter:

<http://www.mediaculture-online.de/Video-Film.392+M581152c2429.0.html>



## 6.12 BEISPIELHAFTE PROJEKTE

### VIDEOBRIEFE

Um seine SchülerInnen zum Englischlernen zu motivieren, stellte ein Lehrer eine Partnerschaft mit einer Klasse in den USA her. Zunächst tauschten sich die SchülerInnen in Briefen und E-Mails aus. Im späteren Verlauf wurde eine Videobotschaft für die Klasse in den USA gedreht. Der Austausch und die Freundschaft mit englischsprachigen SchülerInnen erleichterte den Zugang zur Sprache. Darüber hinaus bauten die SchülerInnen ihre Kompetenzen in digitaler Kommunikation aus.

Erprobte Klassenstufen: 5 und 6

Erprobte Schulform: Ganztagsgrundschule

Mehr Infos unter:

<http://www.nibis.de/nli1/bibl/pdf/mzm09.pdf>  
(ab Seite 16: „A Turkish Mosque in Arkansas? Video letters to the USA“)

### DAS VERSAGER ABC

Das Projekt von Philipp Hoch, Steffen Juhran und Robert Handrow ist in der Leipziger Jugendbildungsstätte Steinstraße entstanden. Es „buchstabiert“ Facetten des Scheiterns in unserer Gesellschaft mit filmischen Mitteln im YouTube-Format. Von A wie „Altersunterschied“ bis aktuell S wie „Splatterhumor“ oder „Sendungsbewusstsein“ wird der banale, abgründige oder peinliche Alltag aufgelistet, erläutert, diskutiert und es wird versucht, ihn einer Analyse zu unterziehen. Das Besondere ist die Wahl des lebendigen Zwiegesprächs. Der Dialog bezieht den Rezipienten mit ein. Die Filmsequenzen sind im Internet zu sehen und werden damit öffentlich. Sie stellen sich einer für alle zugänglichen Diskussionsplattform durch die Mittel Weblog und Kommentar.

Die ProtagonistInnen, die zugleich die AutorInnen sind, sprechen über eine Leistungsgesellschaft und gesellschaftliche Normen und Werte, indem sie sich Worten und Begriffen einer Gegenkultur bedienen. Dabei erscheinen sie ehrlich und aufrichtig

und zudem noch äußerst erheiternd.

Internet:

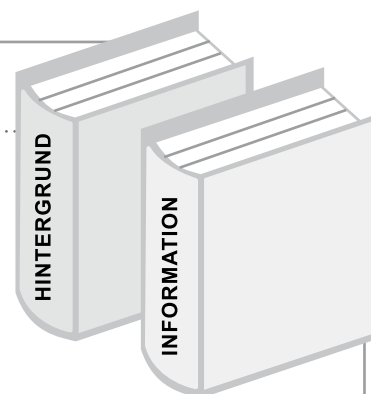
<http://www.haus-steinstrasse.de/dasversagerabc/clips/>

### SPINXX.DE – DAS ONLINEMAGAZIN FÜR JUNGE MEDIENKRITIK

spinnxx.de bietet 10-15jährigen einen virtuellen Raum zur aktiven Auseinandersetzung mit aktuellen Medienproduktionen. Die Seite ist ein Onlinemagazin für junge MedienkritikInnen, die hier ihre Besprechungen von Filmen aus Kino und Fernsehen veröffentlichen. Im Mittelpunkt stehen dabei Kinder- und Jugendfilme. Ergänzt werden die Kritiken durch Berichte von Filmveranstaltungen, Interviews mit SchauspielerInnen und Hintergrundreportagen. Hinzu kommen Angebote wie deutschlandweit organisierte Treffen, betreute Jugendredaktion in verschiedenen Städten, Reportagen über SchauspielerInnen und Hilfestellungen für gute Filmkritiken. Darüber hinaus entwickelten die Spinxx-RedakteurInnen 2007 zusammen mit FilmpädagogInnen und JournalistInnen einen Kriterienkatalog für „gute Filme“, das Spinxx-Gütesiegel, das seit 2008 in der Praxis erprobt wird.

Infos im Netz unter:

<http://www.spinxx.de/startseite/index.php>



## 6.12 BEISPIELHAFTE PROJEKTE

### **GROSSE PAUSE - DIE SCHULHOFSOAP**

In diesem Projekt konkurrierten fünf Gruppen aus Berliner Jugendeinrichtungen in einem Wettbewerb um die beste Werbung für die fiktive Fernsehsoap „Große Pause“. In viertägigen Workshops produzierten sie unter professioneller Anleitung Video- und Audiotrailers, Plakate, Werbematerialien und eine Pressemappe. Der Wettbewerb fand zwischen April und September 2008 statt. In diesem Zeitraum wurden 1-3 wöchige Aktionen und Workshops in den beteiligten Jugendeinrichtungen veranstaltet. Auf einer Abschlussveranstaltung, die live auf dem Offenen Kanal Berlin übertragen wurde, wurden die Kampagnen vorgestellt und von einer Jury beurteilt. Im Weblog [schulhofsoap.de](http://schulhofsoap.de) stellen sich alle Teams vor und präsentieren ihre Ergebnisse.

Mehr dazu unter:

<http://www.schulhofsoap.de/>