

# Leitfaden für Digital-Storytelling-Workshops

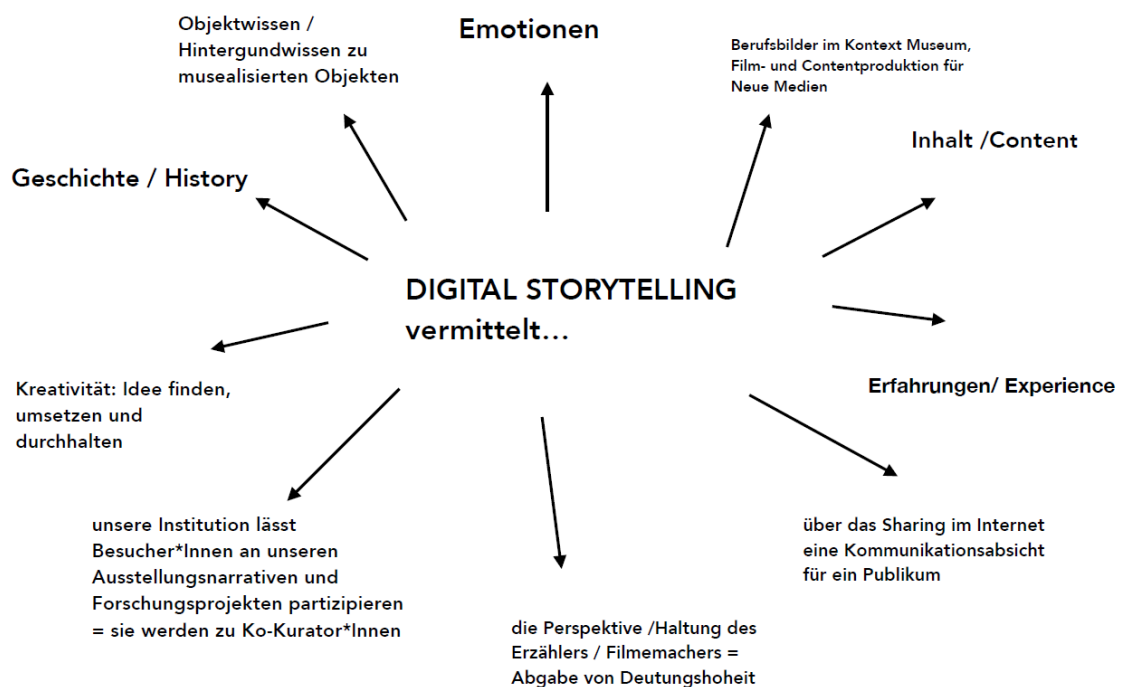
## Abstract

Das Teilprojekt „Der humboldt’sche Kosmos im digitalen Raum“ des Verbundprojektes „museum4punkto“ erprobte die Möglichkeiten der Partizipation und Multiperspektivität im Museumskontext mittels Digital Storytelling. Im Rahmen des Vorhabens wurden Digital-Storytelling-Workshops für Schulklassen, EinzelbesucherInnen, SeniorInnengruppen und Kleingruppen entwickelt und umgesetzt. Den TeilnehmerInnen wurden darin Grundkenntnisse zur Filmherstellung mit Smartphone und Gimbal vermittelt, sodass sie ausgehend von einem Objekt des Humboldt Forums ihre eigene Videostory produzieren konnten und so eine objektbezogene Wissensvertiefung erlangten.

Dieser Leitfaden möchte ergänzend zum Projektbericht einige praktische Hinweise und Tipps zur Nachnutzung geben.

Autorin: Julia Jacob, Die Zweite Seite gGmbH

Lizenz: CC-BY-ND 4.0 (Namensnennung, keine Bearbeitung)



## 1. Video-Storytelling als Methode für eine objektbezogene Wissensvertiefung

### 1.1. Allgemeine Ziele eines Digital-Storytelling-Workshops:

1. die Erweiterung von Medien- insbesondere Filmherstellungskompetenzen bei den TeilnehmerInnen
2. das Hervorrufen und Fördern der Kreativität der TeilnehmerInnen in einem Gruppenkontext, um eine aktive, eigenständige Wissensermittlung zu ermöglichen
3. die Fertigstellung der Videogeschichten der TeilnehmerInnen mit einer maximalen Länge von 5 Minuten innerhalb des Workshop-Zeitrahmens mit Unterstützung der VermittlerInnen  
In diesen Videos können sich die TeilnehmerInnen mit ihrer Videogeschichte zu einem bestimmten Sachverhalt oder Aspekt, der thematischen vom Ausstellungsobjekt ausgeht, positionieren. Ausgangspunkt sind also immer museale Ausstellungsobjekte, die in einem individuellen Zusammenhang mit entsprechenden historischen oder gegenwärtigen Ereignissen stehen.
4. die inhaltliche zielgruppengerechte Wissensvermittlung zu Ausstellungsobjekten  
Dieser meist historische Inhalt soll wiederum Ausgangspunkt für den User-Generated-Content sein, der eine Story als Grundlage hat, die sich um ein Museumsobjekt herum entwickelt beziehungsweise in ihm ihren thematischen Ausgangspunkt haben kann. Das Objekt muss nicht zwangsläufig im Film zu sehen sein.  
Die TeilnehmerInnen können somit in kurzer Zeit eigene Statements, Erfahrungen, Beobachtungen oder Forschungserkenntnisse zum Objekt mit Mitteln des Video-Storytellings in eine multiperspektivistische Erinnerungskultur einfließen lassen.
5. die Wissensvermittlung einer modernen Auffassung zur Institution Museum
6. die spielerische Erprobung und Reflexion von Multiperspektivität und Abgabe der Deutungshoheit mit den TeilnehmerInnen

Da die Auswertung der Videogeschichten auf Internetplattformen mit Forschungsbezug stattfinden soll und fiktionale Inhalte in der Regel mit hohem Herstellungsaufwand verbunden sind, weil sie den Anspruch haben, eine Illusion der Realität zu erschaffen, haben wir uns in den Workshops für das Genre der Wissenschaftsdokumentation entschieden. Um wissenschaftliche Qualitätsmaßstäbe nicht zu verletzen, wurde die Bezeichnung „Wissensdokumentation“ gewählt, die mit Lehr- bzw. Erklärfilmen Ähnlichkeit haben können. Entscheidend ist die Ausrichtung der LaienproduzentInnen und LaienregisseurInnen auf eine Zielgruppe, die sie gut kennen und das sind sie vor allem selbst. Es geht also um die Herstellung von Wissensdokumentarfilmen von der Zielgruppe für die Zielgruppe. Der Fokus dieser Methode liegt im Erlebnis, Erfahren und sich gegenseitig beibringen (Peer-to-Peer-Education<sup>1</sup>).

Der amerikanische Psychiater William Glasser entwickelte dazu in den 1970er Jahren in den USA eine grundlegende Theorie, nach dieser nur 10% von dem, was wir lesen, in unserem Gedächtnis bleiben würde, 20% von dem, was wir hören, 30% von dem, was wir sehen, 50% von dem, was wir hören und sehen, 70% von dem, was wir diskutieren, 80% von dem, was wir

---

<sup>1</sup> <https://web.archive.org/web/20190818213559/https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/grundlagen/handlungsfelder/peer-to-peer-projekte.html> (abgerufen am 23.02.2021)

erleben und erfahren und 95% von dem, was wir anderen beibringen.<sup>2</sup>

## **1.2. Konkrete Ziele des Workshops**

- Vermittlung von Kenntnissen über die Technikhandhabung (Kamera, Ton, Licht, Schnitt- und Bearbeitung, Export und Dateiformate)
- Vermittlung von Wissen über Stilmittel des Dokumentarfilms
- Vermittlung von Wissen über Bildsprache wie Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven
- Vermittlung von Storytelling-Kenntnissen („Das Handwerk des Erzählens“)
- Vermittlung von Wissen zur Institution Museum
- Vermittlung von Wissen zum Ausstellungsobjekt

## **2. Voraussetzungen**

### **2.1. Technische Voraussetzungen**

Das Erstellen eines eigenen Videos ist Gegenstand der praxisorientierten Vermittlung. Dies ist bedarf einiger Voraussetzungen:

#### **2.1.1. Konzept Bring Your Own Device (BYOD) versus Leave Your Own Device (LYOD)**

Heutzutage ist es relativ einfach, Filme zu erstellen, etwa mit Digitalkameras, die sich bereits in fast jedem Haushalt finden. In der Medienbildung hat sich in den letzten Jahren das Konzept Bring Your Own Device (BYOD) bewährt, das heißt, SchülerInnen nehmen dabei ihre eigenen elektronischen Geräte mit in die Schule. Hierbei reichen häufig schon vier bis fünf digitale Kameras, um ein Filmprojekt in der Klasse zu realisieren. An dieser Stelle sei angemerkt, dass die SchülerInnen darüber informiert sein sollten, dass die Schule für verlorene (und gestohlene) Gegenstände nicht haftet, sie also auf ihre mitgebrachten elektronischen Geräte gut aufpassen sollten (einige Schulen bieten in diesem Rahmen eine SchülerInnenversicherung an). Die Institution Museum hat gleiche Voraussetzungen.

Für LYOD spricht, dass wenn die veranstaltende Institution Geräte zur Nutzung bereitstellt, jede/r TeilnehmerIn ein gleiches Gerät hat und es keine Streitigkeiten oder qualitative Vor- und Nachteile in Bezug auf Herstellerfirmen, technische Unterschiede und App-Ausstattung gibt. Ebenso ist die Datensicherheit zu 100% gewährleistet. Außerdem ist davon auszugehen, dass bei zur Verfügung gestellten Tablets oder Smartphones ausschließlich die Foto- und Videodateien aus den Workshops auf diesen Geräten gespeichert werden. Bei der BYOD-Methode würde bei der Übertragung dieser „Arbeitsdateien“ die Gefahr bestehen, dass auch private Fotos und Videos übertragen werden, zum Beispiel, wenn Smartphones als Kamera und Tonrekorder

---

<sup>2</sup> <https://vdocuments.net/reader/full/grundprinzipien-des-kooperativen-lernens-im-wir-lernen-william-glasser-wir>, S. 7 (abgerufen am 23.02.2021)

benutzt werden, aber mit einem anderen Endgerät wie Laptop, Tablet oder Smartphone geschnitten wird.<sup>3</sup>

Falls die BYOD-Variante gewählt wird, ist auch dafür eine Einwilligungserklärung notwendig.

### **2.1.2. Videobearbeitungsprogramme (open source, kostenfrei, kostenpflichtig)**

Auch wenn es kein „Muss“ in der Filmbildung ist: Laienfilme wirken wesentlich professioneller, wenn sie mit einem Schnittprogramm bearbeitet werden. Hierfür sind die Produkte von Apple (iMovie) und Microsoft (WindowsMovieMaker) empfehlenswert. Sie sind zum jeweiligen Betriebssystem kostenlos erhältlich und sehr einfach zu bedienen. „iMovie“ funktioniert auch auf IOS-Handys, für Android-Handys gibt es die kostenlose App „Video Maker Movie Editor“.

Auch zur Vertonung bieten die einzelnen Programme einige Möglichkeiten. Die SchülerInnen sollten aber darauf aufmerksam gemacht werden, dass Musik, für die ein Copyright besteht, nicht in Filmen, die zur Veröffentlichung bestimmt sind, benutzt werden sollten.

Wenn WLAN vorhanden ist und alle TeilnehmerInnen ein IOS-Tablet zur Verfügung haben, ist das kostenlose Programm „iStopMotion“ zu empfehlen. Hier können die TeilnehmerInnen in Echtzeit ihre Bildsequenzen für ihren Stop-Motion-Film erstellen.

---

### **2.2. Veröffentlichung im Internet, Kommentarfunktion**

Prinzipiell besteht die Möglichkeit, Laienarbeiten über Streamingportale online zu veröffentlichen. In diesem Bereich gibt es die Möglichkeit einer eigenen Webseite oder einer projektbezogenen Landingpage, für die eine Domain beziehungsweise Subdomain erworben wird.

Im Bereich der sozialen Streamingportale haben sich besonders YouTube und Vimeo etabliert, wobei es aber sinnvoll sein kann, die Kommentarfunktion für Videos zu deaktivieren, um unsachliches Feedback auszuschließen.

Digitales Erzählen heißt auch, dass die Geschichten geteilt und somit verbreitet werden sollen. Das hängt mit der medienspezifischen Eigenart des Internets zusammen. Diesen Aspekt auszuklammern würde bedeuten, nicht am Puls der Zeit mit Videogeschichten zu arbeiten. Die Nutzung des Internets erzeugt per se die Prämisse, Video-Storytelling als digitale Strategie mit der Nachnutzung zusammen zu konzipieren, damit sich das Wissen ortsunabhängig verbreiten kann.

### **2.3. Rechte und Einverständniserklärungen**

Wenn die Ergebnisse der Workshops wie Videos und Fotos vom Museum genutzt und veröffentlicht werden sollen, ist es wichtig, schon vor Beginn der Workshops die rechtlichen Rahmenbedingungen zu klären:

---

<sup>3</sup> <https://it.kultus-bw.de/.Lde/Startseite/IT-Sicherheit/private+Datenverarbeitungsgeraete> (abgerufen am 23.02.2021)

- ggf. Foto- bzw. Drehgenehmigung für den Ort (falls die Foto- und Dreharbeiten nicht in der eigenen Institution stattfinden)
- ggf. Einwilligungserklärungen der abgebildeten Personen (im Fall von Minderjährigen von deren Erziehungsberechtigten)
- ggf. Einwilligungserklärungen von Urhebern, deren urheberrechtlich geschütztes Werk abgebildet ist (z.B. Kunstwerk)

Anleitungen und Formulare finden Sie unter:

<https://it.kultus-bw.de/,Lde/Startseite/IT-Sicherheit/Datenschutz+an+Schulen>

(abgerufen am 23.2.2021)

Anleitungen für die Klärungen der Urheberrechte finden Sie unter:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_recht/urheber/urh/](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/urheber/urh/)

(abgerufen am 23.2.2021)

Anleitungen für die Klärungen der Nutzungsrechte im Internet finden Sie unter:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_recht/urheber/urh/nutz/](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/urheber/urh/nutz/)

(abgerufen am 23.2.2021)

Beispiel zur Einräumung der Nutzungsrechte im Internet finden Sie unter:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_recht/urheber/urh/nutz/werk/](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/urheber/urh/nutz/werk/)

(abgerufen am 23.2.2021)

Anleitungen zur Materialienerstellung, Quellen- und Lizenzangaben für Seiten und Werke, Werke und personenbezogene Daten, Hinweise zur Rechtedokumentation, ergänzende Hinweise zur Rechteinholung finden Sie unter

[https://lehrerfortbildung-bw.de/lfb\\_server/verfahren/erstellung/2020-01-24\\_erlaeuterungen-materialienerstellung.pdf](https://lehrerfortbildung-bw.de/lfb_server/verfahren/erstellung/2020-01-24_erlaeuterungen-materialienerstellung.pdf)

(abgerufen am 23.2.2021)

### **3. Der Workshop**

Die Workshops können zum Beispiel im Rahmen von Projektwochen- oder -tagen als unterrichtsergänzende Maßnahme stattfinden. Die Kooperation muss in der Regel durch die SchulleiterInnen genehmigt werden. Die Workshops werden von den VermittlerInnen des Museums, eventuell gemeinsam mit einer Lehrkraft, durchgeführt. Die zuständige schulinterne Aufsichtsperson kommt entweder als Begleitung zum Veranstaltungsort mit oder es finden workshoprelevante Exkursionen zu Museen statt.

#### **3.1. Die Vorbereitung**

Im Vorlauf zu einem Workshop sind folgende Arbeitsschritte erforderlich:

1. Kontaktaufnahme mit der Schule, Vorgespräch mit SchulleiterIn und LehrerIn
2. Briefing Ziel des Workshops, Vorstellung des Gesamtprojektes und Thema

3. Prüfung auf Kompatibilität und detaillierte Problembesprechung mit Ziel-Definition, dabei Festlegung des Workshop-Typs, wie zum Beispiel als unterrichtsbegleitende Maßnahme, als Freizeitmaßnahme, als Unterrichtsmaßnahme.
4. Konzeptions- und Entscheidungsfindung
5. Erstellung eines vorläufigen Ablaufschemas/einer Dramaturgie inklusive der Definition möglicher Vorarbeiten wie zum Beispiel das Einholen von Drehgenehmigungen, das Einholender Persönlichkeits- und Nutzungsrechte, die Einhaltung drehortspezifischer Vorgaben oder schulinterner Zeitaufsichtspflichten
6. Drehortbesichtigung und Erstellung eines Drehplans
7. gegebenenfalls Absprache zu den gewünschten Ergebnissen seitens der Kooperationspartner vor Beginn des Workshops und entsprechende Anpassung des Konzeptes
8. Der Einsatz von diverser Technik erfolgt in Abstimmung der KooperationspartnerInnen untereinander: Computer, Laptops, Tablets, Whiteboard, Beamer, Videos on- oder offline, Software on- und offline, Flipchart, Pinn-/Stellwände, Filmtechnik, Schallisolierung, sonstige Materialien zur Filmerstellung wie z.B. Bastelutensilien für die Kulisse von Stop-Motion-Trickfilmen usw.

### **3.2. Der Ablauf**

1. Die Dauer wird je nach Vorarbeiten mit den Kooperationspartnern abgesprochen.
2. Eine ModeratorIn steuert den Ablauf des Workshops in Abstimmung mit der leitenden Aufsichtsperson und eventuell einem technischen Vermittlungsassistenten.
3. Pausen werden nach Bedarf individuell integriert.
4. Die Arbeitsergebnisse der einzelnen Abschnitte werden auf einem Whiteboard, einem Flipchart, einer Tafel, im Arbeitscomputer der VermittlerInnen und TeilnehmerInnen oder handschriftlich in Schreibheften oder auf Arbeitsblättern/-kärtchen festgehalten.

### **3.3. Beispielhafter Ablauf für einen Workshop à 20 Stunden/5 Tage:**

Die einzelnen Arbeitsschritte (Beispiel):

#### *1.Tag: Theoretische und praktische Einführung im Unterrichtsraum:*

Die Teilnehmer erlangen Grundkenntnisse der Filmgestaltung, beginnend mit der Planung der Handyclips, über die Auflösung der einzelnen Bilder in Einstellungen und Szenen und den anschließenden Export bis hin zum fertigen Film. Ausgewählte Computerprogramme und Apps werden in ihrer Funktionsweise vorgestellt und praktisch vermittelt. Die Praxisphase erfolgt weniger ausführlich. Die TeilnehmerInnen werden im gesamten Workshop für ca. 6 Stunden selbst aktiv und einen künstlerisch-kreativen Handyclick herstellen.

1. Gegenseitige Vorstellung der TeilnehmerInnen; Einführung in die Thematik Videofilm und Objekterkundung
2. Einführungsvortrag zum ausgewählten Objekt
3. Einführung Handhabung Kamerahandys, Gimbel, Stative
4. Einführung Kamera-Einstellungsgrößen
5. Einführung Kameraperspektiven

6. Einführung Unterschied zwischen Kunst- und Tageslicht
7. Einführung Lichteinsatz mit Scheinwerfer und Reflektoren
8. Einführung Interviewtechnik (offene und geschlossene Fragen)
9. Ideenentwicklung und Konzepterstellung der eigenen Videostories

*2. und 3. Tag: Dreharbeiten am Objekt und mit Interviewgästen am Drehort Museum*  
Alles neuen Erkenntnisse des 1. Tages werden direkt in realer Drehumgebung umgesetzt.

#### *4. Tag: Nachbearbeitung*

1. Einführung Stop-Motion-Technik
2. Einführung Musikauswahl anhand der legalen Lizenzierung bzw. Recherche nach lizenzfreier Musik in diversen Datenbanken
3. Einführung Erstellung von Tonaufnahmen

#### *5. Tag: Finale theoretische und praktische Arbeit im Unterrichtsraum*

1. Einführung Schnitt und Bildbearbeitung
2. Präsentation der Arbeitsergebnisse

## **4. Praktische Vermittlungsinhalte**

### **4.1. Vermittlung von Filmberufen beziehungsweise Funktionen innerhalb eines Filmteams**

Folgende Positionen als soziale FunktionsträgerInnen müssen vorhanden sein:

1. Regie (stellt die Fragen und bestimmt die Einstellungsgröße)
2. Kamera 1 und Kamera 2 und ggf. Kamera 3 usw.
3. Ton
4. Licht
5. Klappe
6. Bei Bedarf InterviewpartnerIn 1 und InterviewpartnerIn 2

### **4.2. Kommandos und Handlungsanweisungen für das Filmteam:**

Regie fragt: „Drehbereit?“

Alle Beteiligten antworten „drehbereit“, wenn sie sich final eingerichtet haben.

Regie fragt: „Kamera?“

Kamera antwortet: „Kamera läuft.“

Regie fragt: „Ton?“

Der Tonmann antwortet: „Ton läuft“, sobald der Tonrekorder eingeschaltet ist.

Regie fragt das zweite Mal: „Kamera?“ (Nun hat sie das finale Bild eingerichtet.)  
Kamera sagt: „Set?“

Regie fragt: „Klappe?“

Der Klapper schlägt die Klappe. Das ist das Signal für die Bild- und Tonsynchronisation im Bildschnitt. Wenn der Ton direkt auf der Kamera aufgenommen wird, ist eine Filmklappe nicht zwingend notwendig.

Regie ruft: „Und bitte!“

### **a. Der Dokumentarfilm**

Im Unterschied zum Spielfilm beobachtet der Dokumentarfilms das echte Leben, also wirkliche ProtagonistInnen an realen Handlungsorten. Das heißt aber nicht, dass man einfach die Kamera "draufhalten" kann und nichts vorbereiten muss. Auch hier muss der Dreh genau geplant werden, sonst geht die Aktion eventuell schief.

### **b. Vermittlung wichtiger Schritte in der Planung einer filmischen Beobachtung:**

Die TeilnehmerInnen werden in Gruppen eingeteilt. Sie erarbeiten nun die wesentlichen Merkmale des beobachtenden Films und erstellen pro Gruppe eine Checkliste. Anschließend ergänzen die Gruppen ihre Listen gegenseitig. Zum Beispiel gehört die Beobachtung von KuratorInnen in ihrer Ausstellung zu einer konkreten Handlung. Oder die technische Beschaffenheit eines Objektes.

### **c. Themen finden (Exposé, Treatment, Storyboard)**

Um einen kurzen dokumentarischen Film zu drehen, gilt es zu Beginn zu überlegen, was man zeigen will: etwas Alltägliches oder etwas Besonderes? Sollen mehrere Personen im Mittelpunkt stehen und begleitet werden? Oder nimmt man sich verschiedene Orte und Zeiten vor?

Wenn das Thema gefunden ist, muss es in einem Exposé aufgeschrieben werden. Dann erfolgt die Verschriftlichung der Handlungselemente im Treatment. Ein Storyboard hilft bei der Übersetzung von der Schriftsprache in die Filmsprache. Nun müssen die Bilder, Einstellungsgrößen und Perspektiven das erzählen, was zuvor in Worten beschrieben wurde.

Die Frage nach Texten in Form von Monologen, Dialogen, Trialogen usw. ergibt sich. Soll ein Sprechertext oder eine subjektive VoiceOver benutzt werden? Oder handelt es sich um eine unkommentierte Beobachtung nach dem Prinzip des direct cinema?

Anleitungen für Exposé und Storyboard auch unter:

[https://mobile.lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/expose/bw05expose\\_storyboard.pdf](https://mobile.lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/expose/bw05expose_storyboard.pdf) (abgerufen am 13.02.2021)

und

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/to5storyboardvorlage.pdf](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/to5storyboardvorlage.pdf) (abgerufen am 13.02.2021)



#### **d. Den Dreh vorbereiten**

Im nächsten Schritt muss der Dreh vorbereitet werden. Zur sogenannten Vorproduktion gehört es, zunächst zu prüfen, ob die Ideen tatsächlich umsetzbar sind. Das ist beim Film gar nicht immer so einfach. Einige Fragen müssen deshalb unbedingt vorher geklärt werden, denn an ihnen kann das ganze Filmprojekt scheitern:

- Dürfen und können die TeilnehmerInnen an den Orten filmen? Nicht immer kann man an allen gewünschten Orten auch tatsächlich drehen.
- Sind die Personen einverstanden, dass sie gefilmt werden? Bei Minderjährigen müssen auch die Erziehungsberechtigten einwilligen.
- Ist genug Zeit zu filmen und eine Aufnahme vielleicht auch zu wiederholen?

Informationen auch unter:

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/doku/bwo7referate\\_unterricht\\_filmern.pdf](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/doku/bwo7referate_unterricht_filmern.pdf) (abgerufen am 13.02.2021)

#### **4.3. Das Interview im Dokumentarfilm**

Das Interview gehört zu den wichtigsten Bestandteilen in Dokumentarfilmen oder anderen dokumentarischen Sendungen. Im Grunde ist ein Interview eine Befragung: Eine InterviewerIn fragt, die InterviewpartnerIn antwortet. Vorher wurde verabredet: Das Gespräch ist zur Veröffentlichung bestimmt. Wen man warum interviewt, ist eine wichtige Entscheidung. Je nach GesprächspartnerIn erhält man andere Informationen und Sichtweisen.

Interviews eignen sich zudem sehr gut, um erste praktische Erfahrungen vor und hinter der Filmkamera zu sammeln.

Leitfragen zu Interviews

- Wer wird interviewt?
- Warum?
- Welche Informationen bekommt man?

Im Gespräch im Probeinterview während eines Kennenlernspiels teilen die TeilnehmerInnen ihre Beobachtungen mit. Die VermittlerIn hält sie am Whiteboard oder an der Tafel fest. Daraus entwickelt sich die Leitfrage:

- Wie erhält man welche Informationen?
- Was ist beim Interview wichtig?

#### **4.4. Einführung der offenen Fragetechnik im Gegensatz zur geschlossenen Fragetechnik.**

Offene Fragen sind eine Interviewtechnik, bei der die Fragestellung so ausgewählt ist, dass die InterviewpartnerIn nicht nur die Möglichkeit hat mit „Ja“ oder „Nein“ zu antworten, sondern die Frage einen Spielraum zur Beantwortung der Fragen offenlässt. Offene Fragen beginnen in der Regel mit „W“ (wer, wie, was etc.).

Man nennt Fragen geschlossen, wenn sie sehr konkret formuliert sind und das Antwortformat festgelegt ist. Das führt zu knappen Antworten. Das Gegenteil einer geschlossenen Frage ist eine offene Frage.

### **e. Die Einstellungsgrößen der Kamera und Kameraperspektiven**

Informationen und Anleitung dazu zum Beispiel unter

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/kamera/\(abgerufen am 13.02.2021\)](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/kamera/(abgerufen%20am%2013.02.2021))

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/mat/\(abgerufen am 13.02.2021\)](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/mat/(abgerufen%20am%2013.02.2021))

[https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/bwo2einstellungsgr\\_loesung.pdf \(abgerufen am 13.02.2021\)](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/baum/jobs/story/bwo2einstellungsgr_loesung.pdf(abgerufen%20am%2013.02.2021))

Mit der 5-Shot-Technik lernen die SchülerInnen, wie man Situationen filmen kann und die wichtigsten Informationen in Bildern festhält.

Die TeilnehmerInnen sollten vorher bereits Kamera-Einstellungsgrößen und Kameraperspektiven kennengelernt und in der Unterrichtseinheit zum Thema Interview erste Erfahrungen mit der Kamera gemacht haben.

Infoblatt 5-Shot-Technik z.B. bei:

[https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam\\_media/wdr/filmbildung\\_grundschule/film\\_drehen/AB5\\_Infoblatt\\_5-Shot-Technik.pdf](https://www.planet-schule.de/fileadmin/dam_media/wdr/filmbildung_grundschule/film_drehen/AB5_Infoblatt_5-Shot-Technik.pdf) (abgerufen am 13.02.2021)

### **f. Die Struktur der Story**

Nicht nur mit dem Einfügen von Vorspann, Abspann und einigen Blenden wirken die Laienergebnisse wesentlich hochwertiger und vermitteln ein „echtes“ Filmgefühl. Die Struktur der Videogeschichte ist ausschlaggebend für ihre Qualität.

Die Drei-Akt-Struktur nach Aristoteles zur Konstruktion von Videostories

Eine Geschichte muss schlüssig sein, damit sie Sinn ergibt. Das heißt, um den eigenen Standpunkt über die Videostory zu kommunizieren, ist es notwendig, keine Zweideutigkeiten entstehen zu lassen, sondern Eindeutigkeit. Um diese Stringenz oder auch Nachvollziehbarkeit zu erreichen, unterteilt man die Erzählung in drei Abschnitte: 1. Akt, 2. Akt und 3. Akt. Diese Akte entsprechen der Einteilung Anfang, Mitte, Ende oder Exposition (Einführung), Konfrontation (der Konflikt im Kontext des Themas) und Auflösung (Konsequenz der Konfliktlösung).

Plot Point 2/ Wendepunkt



Objekt: Kaiserpanorama der Stiftung Stadtmuseum (künftig im Humboldt Forum zu sehen.  
Während Dreharbeiten im Märkischen Museum)

Die inhaltliche Durchführung erfolgte von Julia Jacob und Andrés Castoldi mit der  
Filmbildungsinstitution Die Zweite Seite gGmbH im Auftrag der Stiftung Humboldt Forum im  
Berliner Schloss.

## 6.1. Geplanter Ablauf

### Montag:

07:45 - 08:00	Ankunft
08:00 - 09:00	Frühstück + Projektvorstellung + Kennenlernen (Interviewspiel mit eingebauter „Lüge“, da sich die SchülerInnen untereinander auch noch nicht alle kennen! Mischgruppe Klasse 4-6 (Interessen und Wünsche der TeilnehmerInnen einsammeln, erste Gruppeneinteilung = Technikfokus und das Interview als Stilmittel in einer Dokumentation) + Vorstellung Kaiserpanorama + ggf. Lenovo-Tablets für die Textarbeit und Internetrecherche verteilen (Ziel: Text muss digital sein, weil digitale Weiterverarbeitung)
09:00 - 09:30	Einführung Kaiserpanorama = Filmidee entwickeln + schreiben (Was findet ihr spannend?) – eventuell Stereoskop-Brille
09:30 - 10:00	Einführung Genre Dokumentation mit Beispielfilmen/ -sequenzen
10:00 - 10:30	Einführung Kamera und Bild- und Filmsprache (Einstellungsgrößen, Kadrage)
10:30 - 11:00	Pause
11:00 - 11:30	Technikcheck = Teamstruktur: Aufgaben verteilen!
11:30 - 12:00	Übung Einstellungsgrößen + Licht setzen (2 LED Scheinwerfer) + Tonaufnahmen machen + Kadrage + Interview (Kostüm)
12:30 - 13:00	Auswertung Übung Einstellungsgrößen (2 Gruppen)

Parallel Schnittcomputer vorbereiten, Ton- undameratechnik checken

### Dienstag:

07:45 - 08:00	Ankunft
08:00 - 08:30	Arbeitsblatt: Fragen an die Interviewgäste und Fragen an das Objekt formulieren.
08:30 - 09:00	Konkrete Aufgaben für den Dreh verteilen (Wer macht was? Drehteams bestimmen)
09:00 - 09:30	Fahrt zum Museum
09:30 - 09:45	Gruppenfotos vor dem Museum + ggf. Außenaufnahmen
09:45 - 10:00	Drehteams checken Technik
10:00 - 11:00	Interview-Aufnahmen im Märkischen Museum a.) Interview mit dem Historiker und Kurator Dr. Daniel Morat Fragen/Themen: Was macht eine KuratorIn? Was ist das Kaiserpanorama? Was ist das Humboldt Forum? b) Innenaufnahmen nach Einstellungsgrößen vom Objekt und ggf. Protagonisten c) Stop-Motion-Sequenz drehen / „Das Kaiserpanorama dreht sich.“
11:00 - 11:15	Pause
11:15 - 12:15	Interview mit dem Historiker Conrad Mücke Fragen/Themen: Was macht ein Kurator? Was ist das Kaiserpanorama? Was ist das Humboldt Forum? Innenaufnahmen nach Einstellungsgrößen vom Objekt und ggf. Protagonisten

12:15 - 12:30 Außenaufnahmen und Weg zum Humboldt Forum (Hyperlapse mit dem Handy)  
12:30 - 12.45 Fahrt zur Schule  
12:45 - 13:00 im Klassenraum Technik abstellen

#### Mittwoch:

08:00 - 09:00 Teams arbeiten an den Stories / schreiben finale Version (mit bereits gedrehtem Material von Dienstag im Kopf)  
09:00 - 11:00 Alle Schüler (oder nur ein Teil) macht Sprachaufnahmen im Tonstudio  
11:30 - 12:30 a) Sprachaufnahmen importieren  
b) Footage von Dienstag importieren und sichten  
c) Rohschnitt anlegen  
d) ggf. Trickfilm-Stop-Motion-Sequenz

#### Donnerstag:

08.00 - 13.00 Schneiden und Bearbeiten

#### Freitag:

08:00 - 10:00 final Schneiden und Bearbeiten und parallel Feedbackrunde  
10:00 - 13:00 Präsentation als Einblick in Workshop (work in progress), ggf. weiter schneiden und bearbeiten

### 6.2. Umgesetzte Vermittlungsinhalte

- Story finden
- eine Story besteht aus 3 Teilen: Anfang, Mitte, Ende
- Recherche
- Vorbereitung und Dreharbeiten eines Interviews
- Dreharbeiten am Objekt
- Kameraeinstellungsgrößen
- Kameraperspektiven
- Ton
- Sprechertext
- Musik
- Herstellung von fünf Videostories plus einer filmischen Workshop-Dokumentation

### 6.3. Praktische Empfehlungen aus der Erfahrung des Workshops

- Leistungsstarke Tablets und Kameras intern vor Ort für die TeilnehmerInnen zur Verfügung stellen
- Vorinstallierte Software mit kinderleichter Handhabung verwenden
- Im besten Fall gibt es eine selbst entwickelte App für die Storyentwicklung anhand von Fragebögen
- Vorbildsoftware „Adobe Rush“ als Tool für eine schnelle effektive Herstellungsmethode
- Oder fester Produktionsort „Co-Productionplace“ mit festen Stationen für eine spezifische Arbeitsphase in der Videofilmherstellung, wie z.B. Stop-Motion, Musikrecherche in Datenbanken mit lizenzfreier Musik oder Schnittcomputer

## 7. Weiterführende Literatur und Materialien

- Giessen, Hans. W. (2016): Mediengestaltung im Wandel der Technologien – Wie Handys die Videoproduktion verändern Band 1, Heidelberg.
- Junkes, Rene (2019): Partizipation. Die zweite Seite der Medaille, Teil1: <https://www.unternehmensdemokraten.de/partizipation-die-zweite-seite-einer-medaille-teil-1/> (abgerufen am 13.02.2021).
- Junkes, Rene (2019): Partizipation. Die zweite Seite der Medaille, Teil2:: <https://www.unternehmensdemokraten.de/partizipation-die-zweite-seite-einer-medaille-teil-2/> (abgerufen am 13.02.2021).
- Junkes, Rene (2019): Partizipation. Die zweite Seite der Medaille, Teil3: <https://www.unternehmensdemokraten.de/9776-2/> (abgerufen am 13.02.2021). Piontek, Anja (2017 / 2016): Partizipative Ansätze in Museen und deren Bildungsarbeit. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE: <https://www.kubi-online.de/artikel/partizipative-ansaezte-museen-deren-bildungsarbeit> (abgerufen am 13.02.2021).
- Simon, Nina (2010): The Participatory Museum.: <http://www.participatorymuseum.org/read/> (abgerufen am 13.02.2021).
- Timm, Elisabeth (Juni 2014): Partizipation. Publikumsbewegungen im modernen Museum, MAP #5: <http://www.perfomap.de/map5/transparenz/partizipation-publikumsbewegungen-im-modernen-museum> (abgerufen am 13.02.2021).
- Ausführliche Informationen und Materialien für Video im Unterricht auf der Seite der LehrerInnenfortbildung Baden-Württemberg von Dr. Isabel Evers unter: [https://lehrerfortbildung-bw.de/st\\_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/index.htm](https://lehrerfortbildung-bw.de/st_digital/medienwerkstatt/multimedia/video-im-unterricht/index.htm) (abgerufen am 12.02.2021)

