



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union

Digital Storytelling



Ein Leitfaden zur Erstellung
von digitalen Geschichten

Lyndsey Bakewell, Fatma Bouzouik, Jaqueline Guèye, Marianna Hanssen,
Milena Iaffaldano, Alexander Kulvelis, Antonia Liguori, Tamara Leydel,
Juan Marcos, Bianca Müller, Yana Nenkova, Juan Carlos Ortiz Ordonez,
Sergio Pelliccioni, Bernd Remmele, Günther Seeber, Franziska Storz,
Lisa Trogus, Mike Wilson

2019

Vorwort

Liebe Lehrkräfte,

wir freuen uns, dass Sie diesen Leitfaden in den Händen halten! Sie bezeugen damit Offenheit für innovative Unterrichtsgestaltung, Interesse an den gesamtgesellschaftlich relevanten Themen, soziale Diversität und Integration sowie die Bereitschaft eine Auseinandersetzung damit, in die Bildung junger Menschen einzubeziehen.

„DIST - Digital Integration Storytelling“ – ist ein von der EU im Rahmen des erasmus+ Programms gefördertes Projekt: Sechs Partnerorganisationen aus fünf europäischen Ländern (Deutschland, Italien, Frankreich, Spanien und Großbritannien) haben in den Jahren 2018 und 2019 eine Methode weiter entwickelt, mittels derer an Schulen ein Austausch unter Schülerinnen und Schülern sowie auch mit den Lehrkräften, zu sozialer Diversität und Integration vorangetrieben werden kann. Und zwar nicht in Form von Frontalunterricht, sondern auf eine Weise, die die Kreativität und Persönlichkeit jedes und jeder Einzelnen zum Vorschein bringt.

Die Methode wurde im Rahmen von Workshops mit Lehrkräften sowie in praktischer Umsetzung mit Schülerinnen und Schülern in den beteiligten Ländern mit unterschiedlichsten Hintergründen getestet und dokumentiert. Sie finden eine Vielzahl von entstandenen Videos bzw. „Digital Stories“ auf dem YouTube channel des Projekts, den Sie über Projektwebseite erreichen können: <http://www.dist-stories.eu/>

Dieser Leitfaden ist für Lehrkräfte gedacht, die diesen Ansatz auch ohne Unterstützung durch die Projektgruppe an Ihrer Schule umsetzen möchten. Es umfasst die Theorie hinter DIST und gibt Ideen und hilfreiche Tipps zur praktischen Umsetzung von DIST in Ihrer Schule: Was gilt es bei den Vorbereitungen und hinsichtlich der Gruppengröße und -dynamik zu beachten, wie hilft man den SuS ihre persönliche Geschichte zu entwickeln und wie kann man das Teilen dieser Geschichten gestalten?

Somit kann dieser Leitfaden Sie durch den gesamten Prozess der Umsetzung an Ihrer Schule begleiten. Natürlich hat jede Klasse und jede Lehrkraft unterschiedliche Ansprüche und thematische Schwerpunkte.

Viel Erfolg!

Inhaltsverzeichnis

DIST – Das Projekt	2
Was ist ‚Digital Storytelling‘?	2
Was sind Kriterien einer geeigneten Zielgruppe?	3
Was sind geeignete schulische Rahmenbedingungen?	3
Digital Storytelling – Ziele und Methodik	5
Was können wir mit Digital Storytelling erreichen?	5
Wie funktioniert Digital Storytelling? - 5-Schritte Methode	6
1. Vorbereitung	6
Vom Analogen	7
2. Erzählen und Schreiben	7
2a) Storycircle	7
2b) Storyboard	8
2c) Skript	9
... zum Digitalen	10
3. Audio/ Medien zusammenstellen	10
4. Video-Produktion	11
4a) Bildersuche/-produktion + Musik	11
4b) Videoschnitt	12
5. Screening – Präsentation der Videos	13
Anmerkungen zu datenschutzrechtlichen Aspekten:	14
Die Verwendung privater Geräte der SuS:	14
Bild- und Filmmaterial:	14
Einwilligungserklärungen von Minderjährigen	14
Anhang	0

DIST – Das Projekt

Das Projekt DIST wurde durchgeführt von der Pädagogische Hochschule Freiburg in Kooperation mit dem Flüchtlingszentrum Hamburg, der Universität Loughborough (UK), der Kulturverein Archivio della Memoria (I), die Berufs- und Sprachschule European Learning Center (ES) und die zu interkulturellem Dialog arbeitende NGO élan interculturel (FR). Gefördert wurde DIST durch das Programm erasmus+ der Europäischen Union.

Das übergeordnete Ziel des Projektes besteht darin, Schülerinnen und Schülern (SuS) in verschiedenen europäischen Ländern die Methode des ‚Digital Storytelling‘ anhand der Integrationsthematik näher zu bringen.

Was ist ‚Digital Storytelling‘?

Formal sind digitale Geschichten kurze Videoclips von 2-3 Minuten (ggf. auch länger). Die Tonspur besteht üblicherweise aus der vom AutorIn selbst eingesprochenen Text und ggf. Musik etc. Die Bebilderung kann sich aus unterschiedlichen Bildmedien zusammensetzen, wie z. B. Fotos, Zeichnungen, Powerpoint-Folien, Videos... Die Zusammensetzung und Bearbeitung dieser Medien erfolgt mit einer geeigneten Videoschnittsoftware.

Inhaltlich geben digitale Geschichten die persönliche Perspektive der ErzählerIn zu einem bestimmten Thema wieder. Der Kern der Geschichte bezieht sich dabei möglichst auf einen „critical incident“, d.h. ein wichtiges außergewöhnliches Ereignis, welches für den/die ErzählerIn eine besondere Situation darstellt (im DIST-Projekt ging es um Erfahrungen der Zugehörigkeit bzw. Fremdheit). Diese soll von den SuS in den Videoclips sicht- und nachvollziehbar gemacht werden. Die Präsentation dieser Videos vor der Klasse, beim Elternabend o.Ä. eröffnet die Möglichkeit einer persönlichen und kreativen Form des Wissensaustauschs.

Es gibt dabei keine richtigen und falschen Geschichten, sondern alle Geschichten sind wertvoll. Diese Grundannahme zu verinnerlichen, ist für die Lehrkraft insbesondere dann wichtig, wenn die SuS beginnen ihre Geschichten zu entwickeln und wenn diese zum Schluss präsentiert werden.

Didaktisch wertvoll ist v.a. der Produktionsprozess der digitalen Geschichten, im Rahmen dessen die SuS ihre Erfahrungen und ihr Wissen in Bezug auf ein bestimmtes Thema reflektieren und in einer Geschichte komprimieren. Den grundlegenden Lernformen nach ist ‚Digital Storytelling‘ somit nichts Neues: Denn es handelt sich letztendlich um die Bewusstmachung und lernrelevante Verdichtung bestimmter Inhalte durch die Transformation zwischen verschiedenen Medien ausgehend vom eigenen (episodischen) Gedächtnis und geschriebenem und gesprochenem Text, Bilder/-sequenzen bis hin zur Musik. Allerdings erweitern die heutigen technischen Möglichkeiten den Handlungsraum deutlich gegenüber früherem ‚analogem‘ Storytelling: z. B. Aufnahme der eigenen Stimmen, (automatische) Übersetzungen, Effekte etc.

Des Weiteren spielen datenschutzrechtliche Aspekte eine wichtige Rolle während des gesamten Produktionsprozesses.



élan interculturel

*Verantwortungsvolle
Mediennutzung lernen*

Das Projekt bietet sich sowohl für eine Einbindung in den Regelunterricht, für Projektstage oder auch für eine Arbeitsgemeinschaft an und ist dabei offen für alle Schultypen und alle Altersgruppen. Digital Storytelling eignet sich grundsätzlich für sozialwissenschaftliche Fächer und den Sprachunterricht sowie für Musik und Kunst. Generell dient es der ‚Medienbildung‘. Haben Lehrkräfte der Mathematik und naturwissenschaftlicher Fächer jedoch Ideen, wie relevante Themen so gestaltet werden können – nur zu, der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt! Ansonsten gelten viele der folgenden Hinweise auch für die Produktion von Erklärvideos.

Wieso ‚Digital INTEGRATION Storytelling‘?

Dem DIST-Projekt lag es am Herzen, den interkulturellen Austausch sowie die gesamtgesellschaftliche Integration der modernen, durch Diversität geprägten, Gesellschaft zu fördern. Digital Storytelling verschafft auf eine sehr unmittelbare Art verdichtete Einblicke in die Lebens- und Erfahrungswelt der jugendlichen GeschichtenerzählerInnen. Sie ermöglicht es durch das Zuhören sich (story listening) in andere Menschen hineinzusetzen, sie besser zu verstehen und Empathie für ihre Erfahrungen zu entwickeln. Durch die Pluralität der individuellen Geschichten und Erfahrungen wird auch die tatsächliche Vielfalt der Gesellschaft sichtbar.

Missverständnisse darüber, was Integration bedeutet sowie damit einhergehende bedenkliche Erwartungen sind allgegenwärtig. In Schulen und darüber hinaus kann dies zu Konflikten und Verhärtungen führen. Es ist daher wichtig, schon junge Menschen in ihren Fähigkeiten zu stärken, die eigene Perspektive darzulegen, anderen respektvoll zuzuhören und über verschiedene Sichtweisen zu sprechen. Das Geschichtenerzählen bzw. Zuhören hat dafür großes Potential.

Wie die im Rahmen von DIST produzierten Videos zeigen, kann ‚Digital Integration Storytelling‘ Stereotype aufbrechen und die soziale Inklusion im schulischen Kontext und auf lange Sicht auch die gesamtgesellschaftliche Integration stärken. Persönliche Geschichten, die sonst keine Plattform finden, wurden und werden gehört – das gibt Selbstbewusstsein und ermutigt. Durch das Erfahren der Geschichten anderer wurden neue Perspektiven eröffnet. Es ergaben sich AHA-Momente, die zu einem besseren wechselseitigen Verständnis führten.

*Austausch über soziale
Diversität fördert Ver-
ständnis und Empower-
ment*

Was sind Kriterien einer geeigneten Zielgruppe?

Die Größe der Gruppe ist an die Kapazitäten der Lehrkräfte und ggf. unterstützende Hilfskräfte anzupassen. Dabei gilt zu beachten, dass die Gruppengröße und auch -zusammensetzung Auswirkungen darauf hat, wie frei und wie persönlich SuS ihre Geschichten erzählen wollen und wie intensiv sie sich auf die Geschichten der MitschülerInnen einlassen können. Eine Lehrkraft erscheint uns angemessener. Bei problematischen Gruppendynamiken kann es daher sinnvoll sein nur in kleineren Gruppen (5-10 SuS) zu arbeiten.

Was sind geeignete schulische Rahmenbedingungen?

Das Tolle an Digital Storytelling ist, dass es keinen Goldstandard für die Rahmenbedingungen gibt. Je nach organisationalem Rahmen, technischer Ausstattung und Lernzielen sind unterschiedliche Umsetzungsstrukturen möglich. Zudem eignen sich einige Phasen des Prozesses (z. B. Ausformulieren des Textes, Storyboard, Bildmaterial sammeln/erstellen) auch gut für Hausaufgaben o.Ä. Bei der Präsentation gilt es jedoch zu bedenken: Je persönlicher es

werden soll und je größer die Bühne ist, auf der die individuellen Integrationsgeschichten präsentiert werden, desto mehr muss der Prozess so organisiert sein, dass ein späteres ‚Shaming‘ ausbleibt.

Was können wir mit Digital Storytelling erreichen?

Die erwähnten didaktischen und sozialen Ziele von Digital Storytelling lassen sich weiter differenzieren:

Für die Schüler:

- Empowerment durch Erzählen
- Perspektivwechsel und Empathie durch Zuhören
- Der Austausch untereinander (Klassengemeinschaft) und mit den Lehrkräften wird gefördert
- Erlernen eines produktiven und sinnhaften Umgangs mit Informations- und Kommunikationstechnik (Medienbildung)

Für die Lehrkräfte:

- Professioneller Erfahrungsgewinn in Bezug auf soziale Verständigungsprozesse und Mediennutzung
- Der Austausch unter Lehrkräften und mit den SuS wird gefördert
- Handlungsorientierter Unterricht mit neuen Aufgabenformaten

Für die Schule:

- Entwicklung einer partizipativen und kollaborativen Schulkultur
- Soziale Inklusion im schulischen Umfeld, besseres Klima in den Klassen
- Es entsteht ein Werkzeugkasten aus Konzepten und Materialien, um insbesondere die Themen Diversität und soziale Integration zu bearbeiten sowie die Außen- und Innenentwicklung der Schule zu vervielfältigen

Wie funktioniert Digital Storytelling? - 5-Schritte Methode

Aus unseren Erfahrungen heraus bietet es sich an, den unterrichtlichen Ablauf von Digital Storytelling in fünf Schritte zu untergliedern. Je nach Setting und Zusammensetzung der Schülergruppe kann es aber sinnvoll sein, das hier beschriebene Vorgehen abzuwandeln. Es handelt sich nicht um strikte Vorgaben, sondern eher um Handlungsorientierungen für die Lehrkräfte. Unserer eigenen Erfahrung nach, ist es äußerst sinnvoll, sich vor der Produktion von digitalen Geschichten mit den SuS, selbst daran zu wagen, eine digitale Geschichte zu produzieren und zumindest teilweise die fünf Schritte der Methode zu durchlaufen.

Es handelt sich hier um Handlungsorientierungen, nicht um Vorgaben

Diese 5 Methodenschritte sind:

1. Vorbereitung
2. Erzählen und Schreiben
 - a) Story Circle
 - b) Storyboard
 - c) Script
3. Das Audio und die Medien zusammenstellen
4. Video-Produktion
5. Screening - Präsentation der Videos

Im Folgenden werden diese 5 Schritte nun näher erläutert.

1. Vorbereitung

Zu Beginn sollte den Schülern die Methode und was Digital Storytelling eigentlich ist, näher gebracht werden. Folgende Aspekte sollten dabei insbesondere geklärt werden:

- Definition einer digitalen Geschichte
- Hinweise zu Länge
- Hinweise zu Erzählstil (bzw. zum Erklärstil)
- Hinweise zu Thema und Art der Geschichte
- Hinweise zu Verwendung von Technik, Geräten und Medien, ggf. auch schon zum Datenschutz

Des Weiteren hat es sich als sinnvoll erwiesen fertige Ergebnisse, d.h. passende Videos möglichst mit unterschiedlichen ästhetischen Ansätzen zu zeigen, damit ein gemeinsames Verständnis auch für die Vielfältigkeit der gestalterischen Möglichkeiten entsteht. Daher empfehlen wir, sehr früh Beispielvideos zu besprechen. Anhand dieser Videos lässt sich verdeutlichen, dass die Geschichten völlig unterschiedlich und sehr persönlich sein können und dürfen. Anschließend können Sie mit den Hinweisen zu Erzählstil, Länge etc. fortfahren und so ein gemeinsames Verständnis von einer digitalen Geschichte schaffen.

*Videos aus dem DIST-Projekt finden Sie auf der Projekt-Homepage sowie auf unserem Youtube-Kanal:
https://www.youtube.com/channel/UCRiQxg_v6JpZpRZ1tcNbA/videos*

Zum Schluss dieser ersten Einheit ist es wichtig, den weiteren Projektablauf zu erläutern bzw. eine entsprechende Übersicht zu geben.

Vom Analogen ...

Bevor es daran geht, Daten in das Videoschnittprogramm zu laden und dort herumzuexperimentieren, muss die ‚Datengrundlage‘, d.h. neben einem einfachen Storyboard in den allermeisten Fällen: vor allem der Sprechtext, in traditioneller Weise auf Papier entwickelt werden.

Digital stories können in kurzer Zeit entstehen und müssen nicht technisch ausgefeilt sein, um aussagekräftig zu sein

2. Erzählen und Schreiben

Der Schreibprozess gliedert sich in drei Schritte: Dem eigentlichen Schreiben des gesprochenen Textes, des Scripts, sind der (nicht immer obligatorische) Storycircle und das (weitestgehend obligatorische) Storyboard vorgelagert. Bei diesen beiden Schritten geht es um die notwendige Verdichtung der Geschichte. Erst danach wird das Script erstellt. Ein solcher Ablauf erleichtert auch den Umgang mit sprachlichen Barrieren.

2a) Storycircle

Für die Umsetzung des Storycircles bietet sich ein Stuhlkreis an. Innerhalb dieses Kreises werden Ideen für persönliche Geschichten zum Thema Integration entwickelt und geteilt. Eine vertrauensvolle und offene Atmosphäre während des Storycircles ist maßgeblich für den gesamten folgenden Prozess der Geschichtenproduktion, denn hier öffnen sich die Beteiligten einander zum ersten Mal. Dies erfordert ein respektvolles Miteinander und einen geschützten Raum. Einige Hinweise dafür:

- Je nach Verhältnis und Stimmung in der Klasse kann ggf. mit einem ‚Icebreaker‘ gestartet werden, wie z. B. „Ich-packe-meinen-Koffer“)
- Prinzip der Freiwilligkeit! Wer nichts erzählen möchte, sollte nicht gezwungen werden.
- Konstruktive Fragen und Feedback
- Keine Abwertung durch MitschülerInnen oder Lehrkraft. Es gibt keine schlechten Geschichten!

Es gibt keine schlechten Geschichten!!!

Der Prozess kann dadurch beschleunigt werden, dass die SuS im Vorfeld dazu aufgefordert werden, sich erste Gedanken zu einer persönlichen Geschichte für den Storycircle zu machen. Zudem kann auch die Lehrkraft damit anfangen, sich den SuS zu öffnen und eine persönliche Erfahrung zu teilen. Es geht bei diesem Schritt nicht darum, bereits fertige, perfekte Geschichten zu präsentieren. Vielmehr steht im Mittelpunkt, einander zum Nachdenken anzuregen, neugierig auf die Erfahrungen der anderen zu werden und durch Nachfragen den SuS eine Idee davon zu vermitteln, wie sie ihre Erfahrungen in eine Geschichte transformieren könnten.

Es ist wichtig, dass dies auf respektvolle und empathische Art und Weise geschieht. Im Vorfeld könnte sich die Gruppe auf eine solche Art der Kommunikation explizit einigen. Ist eine Person mit ihren Erzählungen fertig, können Fragen von den SuS oder der Lehrkraft gestellt werden. Unterbrechungen sollten vermieden werden. Auch sollte man stets bei der Person und ihrer Geschichte bleiben, die gerade an der Reihe ist und ein Abschweifen oder Bezugnahme auf eigene Geschichten und/oder allgemeine Themen und Zusammenhänge vermeiden.

Prinzip der Freiwilligkeit!

Für den Storycircle ist es gut den Zeitraum flexibel zu gestalten. Alle sollten – wenn sie möchten – zu Wort kommen und ihre ersten Gedanken mitteilen können. Dabei muss sich nicht zwingend an die Reihenfolge des Stuhlkreises gehalten werden.

Was kann man tun, wenn die SuS nur erste vage Gedanken zum Thema haben und befürchten, daraus keine Geschichte erzählen zu können? Dann ist es die Aufgabe der Lehrkraft und ggfs. der Hilfskraft die Person(en) durch Nachfragen zum Weiterdenken anzuregen bzw. sie zu ermutigen.

Je nach Thema können solche Fragen z. B. folgendermaßen lauten:

- ✓ Was waren besondere Situationen für dich in der Vergangenheit?
- ✓ Gibt es etwas, womit du früher Schwierigkeiten hattest, aber heute nicht mehr?
- ✓ Welches konkrete Ereignis hat dir gezeigt, dass du kein Problem mehr mit xyz hast?
- ✓ Was hast du aus dieser Erfahrung gelernt?

2b) Storyboard

Die SuS erhalten ein Blanko-Exemplar des Storyboards (Abb. 1) auf A3 ausgedruckt. Mithilfe der Felder können sie ihre Geschichte strukturieren, sprich einen visuellen Plan ihrer Geschichte erstellen und mit Stichworten erläutern und erweitern. Es besteht auch die Möglichkeit nur mit Bildern zu arbeiten. An die Qualität der Bilder besteht keinerlei Anspruch (Strichmännchen).

Das Storyboard ist der grobe Plan für die individuelle Umsetzung der Geschichte, für die man sich dann entschieden hat, nachdem man sich ggf. auch von anderen Ideen während des Storycircles inspirieren lassen hat.

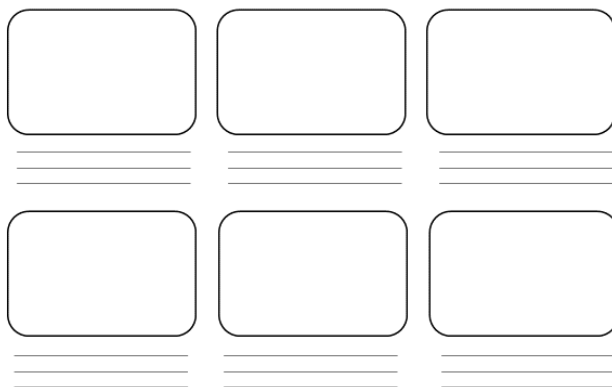


Abbildung 1: Vorlage Storyboard

Nachdem die Vorlagen verteilt sind, können sich die SuS ggf. beliebig im Raum verteilen, um an ihren Storyboards zu arbeiten. Manche mögen dabei in Kleingruppen diskutieren, andere setzen sich lieber allein an einen Tisch, ...

Generell ist es möglich, dass SuS den gesamten Prozess hindurch in festen Teams arbeiten.

Das Storyboard dient zur Findung von (wenigen) Bildideen und zur ersten sprachlichen Verdichtung der Geschichte. Je nach Klassenstufe und Umfang benötigt dieser Schritt 30 Minuten und mehr. Wichtig ist, dass alle diese Phase abschließen, da das Storyboard als maßgebliche Grundlage des späteren Videos dient. Notfalls kann die Fertigstellung des Storyboards auch als Hausaufgabe aufgegeben werden.

2c) Skript

Nun soll die erste sprachliche Verdichtung des Storyboards in eine grammatikalisch adäquate Textform gebracht werden. Die Storyteller schreiben ihre eigene Geschichte mit ihren eigenen Worten – die Lehrkräfte können nach Bedarf der Klasse bzw. der einzelnen Schülerinnen und Schüler Unterstützung leisten oder wechselseitige Unterstützung bzw. zu erforderlichen Korrekturen anregen.

Eigene Worte (max. 250) und eigene Struktur finden

Dieser Text ist DIE strukturelle Basis der später produzierten Clips. Es ist daher wichtig, dass der oder die ErzählerIn die Geschichte so aufschreibt, wie er oder sie sie auch erzählen möchte – im eigenen Rhythmus. Die Lehrkraft sollte inhaltlich bestenfalls behutsam eingreifen.

Formal kann die Lehrkraft durch Fragen und Hilfestellungen nach Bedarf unterstützen. So kann sie einführende Strukturierungshilfen geben, z. B.: „Eine Geschichte hat Einleitung, Hauptteil, Schluss“ -- „Am Besten der Reihe nach erzählen“ -- „Um es spannend zu machen, braucht es eine (emotionale) Zuspitzung.“ -- ...

Es bietet sich an den Text in Textbausteine zu untergliedern, da es den meisten Menschen leichter fällt kleinere Passagen fehlerfrei zu sprechen oder vorzulesen, was später für die Tonaufnahmen relevant ist.

Falls gewünscht, kann es am Ende einen Korrekturprozess geben, bei dem die SuS ihre Skripte wechselseitig korrigieren oder auch die Lehrkraft grobe sprachliche oder grammatikalische Fehler behebt.

Falls SuS nicht hinreichend in der Landessprache schreiben und sprechen können oder wollen, sollte ggf. im Vorfeld eine dieser Sprache mächtige Hilfskraft organisiert werden, die diesen Kindern die Anleitungen der Lehrkraft und ihre Äußerungen im Storycircle übersetzt, sie beim Erstellen der Storyboards und Scripts unterstützt und abschließend beim Erstellen von Untertiteln hilft, damit das Video mit dem Rest der Klasse geteilt werden kann.

Digital Stories kommen aber auch ohne gesprochen Text aus

Generell können Storyboards und ggf. auch die Digital Stories auch ohne gesprochenen Text auskommen. Denn auch Videos kann man allein mit aussagekräftigen Bildern, einzelnen Schlagworten/Texttafeln, Untertiteln und Musik produzieren. Fällt es SuS auch unabhängig von ihren Sprachkenntnissen schwer, ihre Gedanken zu verschriftlichen, können auch diese ausschließlich mit Bildern arbeiten.

Dem Video einen selbstgesprochenen Text beizufügen, ohne dass dieser im Vorfeld verschriftlicht wurde, stellen wir uns aber schwierig vor. Denn es ist

nicht leicht eine Geschichte stringent und frei und ohne Versprecher zu erzählen. Dies ist selbst ein Problem, wenn der Text ausformuliert vorliegt.

Für die üblichen 2-3 Minuten einer Digital Story bedarf es ca. 250 Wörter.

Je nach Klassenstufe und Gruppengröße sollte für diesen Schritt um 30 Minuten oder mehr eingeplant werden (ggf. als Hausaufgabe).

... zum Digitalen

Für die folgenden Schritte muss die technische und logistische Ausstattung organisiert sein, d.h.

- SuS bringen ihre Smartphones, Laptops, ggfs. Mikrophone und Kopfhörer mit;
- es stehen genügend Räumlichkeiten für die Audioaufnahmen bereit (außer SuS machen diese als Hausaufgabe);
- evtl. ist der Computerraum für die Gruppe reserviert oder
- SuS bringen eigene Laptops/Tablets mit;
- eine Internetverbindung ist hilfreich aber nicht absolut notwendig.

3. Audio/ Medien zusammenstellen

Das Geschriebene kann nun mit Hilfe verschiedener Geräte (Handy, Computer, Aufnahmegerät, Tablet ...) als Audio aufgenommen werden. Der Text kann vorgelesen, gerappt, gesungen oder ... werden.

Ruhige Orte für die Audioaufnahme.

Die Aufnahmen sollten an einem ruhigen Ort gemacht werden. Ggf. müssen dazu im Vorfeld die entsprechenden Räume reserviert werden. Einzeln oder zu zweit ziehen sich die SuS zurück, um ihren Text aufzunehmen. Arbeitet man zu zweit, übernimmt Person A die Aufnahme und Person B kann sich auf das Sprechen konzentrieren. Eine Zusammenarbeit von mehr als zwei Personen macht an dieser Stelle wenig Sinn, da dies nur die Wahrscheinlichkeit von Störungen erhöht. Mit den heutigen Smartphones ist die Sprachaufnahme unproblematisch: Sie erfolgt direkt oder mit dem Mikro des Headsets oder mit einem speziellen Mikro, die es für wenige Euro im Fachhandel gibt. Natürlich könnte man auch mit Tablets, Kameras oder Laptops den Audiostream aufnehmen.

Es ist gar nicht so einfach einen Text (halbwegs) fehlerfrei, deutlich, nicht zu schnell und nicht leiernd vorzulesen. Daher wird eine Aufnahme vermutlich mehrere Anläufe erfordern. Der Text kann ggf., wie oben bereits beschrieben, in verschiedene Abschnitte aufgeteilt werden.

Der Zeitbedarf hängt von der Zahl der SuS und den ruhigen Orten ab. 10-15 Minuten pro Script sollten reichen. Wird die Aufnahme des Audios nicht als Hausaufgabe aufgegeben, werden die SuS vermutlich unterschiedlich schnell mit ihrem Script fertig. Daher sollte sichergestellt werden, dass diejenigen, die früh fertig sind, schon mit den nächsten Schritten weitermachen können.

4. Video-Produktion

Zur Veranschaulichung des Gesagten sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt. Die SuS können unterschiedliche Bildquellen nutzen. Sie können Fotos machen oder zusammen kleine Videos erstellen, selbst Zeichnungen generieren (analog und anschließend abfotografiert oder gleich digital mit entsprechenden Programmen) und dazu passende Musik aussuchen.

Einstiegstutorials für versch. Video-Programme im Anhang

Für die Verwendung von Musik und Bildern sind unbedingt die Hinweise zu Datenschutz und Copyright zu beachten.

Aus den gesammelten Audios, Bildern, Videos und der Musik wird nun mithilfe einer geeigneten Software ein Video produziert. Damit kann das Video bearbeitet, von Mängeln bereinigt und anschließend gespeichert werden.

4a) Bildersuche/-produktion + Musik

Sobald das Storyboard steht, kann auch schon mit der Bildersuche oder -produktion und ggf. Musikauswahl begonnen werden. Entweder bereiten die Schülerinnen und Schüler diesen Schritt als Hausaufgabe vor und bringen ihre analogen und digitalen Ergebnisse mit. Oder sie werden im Vorfeld dazu aufgefordert, Festplatten, Fotoalben etc. mitzubringen und durchforsten diese vor Ort.

Bei Suchmaschinen (wie Google) können Filter eingestellt werden, so dass z. B. nur rechtfreie Bilder gefunden werden. Einige Softwares zur Videoproduktion halten rechtfreie graphische Vorlagen, Musik, Geräusche etc. bereit, die via Stichwortsuche gefunden werden können. Außerdem gibt es im Internet verschiedene Datenbanken für rechtfreie Medien.¹

Unbedingt Hinweise zu urheber- und datenschutzrechtlichen Aspekten beachten!!!

Es können natürlich auch selbst Zeichnungen angefertigt werden, z. B. mit dem Programm Paint oder mit Blatt und Papier und danach abfotografiert. Man kann sich hier ausprobieren, der Kreativität sind wieder keine Grenzen gesetzt.

Wichtig zu beachten bzgl. der Bildqualität: Die Bilder sollten im jpeg oder tiff Format vorliegen und 300dpi oder 1280x720 pixels möglichst nicht unterschreiten.

Bildqualität nicht unter 300dpi oder 1280x720 pixels

Der Zeitbedarf ist bei diesem Schritt individuell und hängt von der konkreten Thematik und Aufgabe ab.

¹ Von der PH Freiburg gibt es eine Sammlung von Links zu rechtfreien Medien <http://cineschool.ph-freiburg.de/Freie-Musik.249.0.html>

4b) Videoschnitt

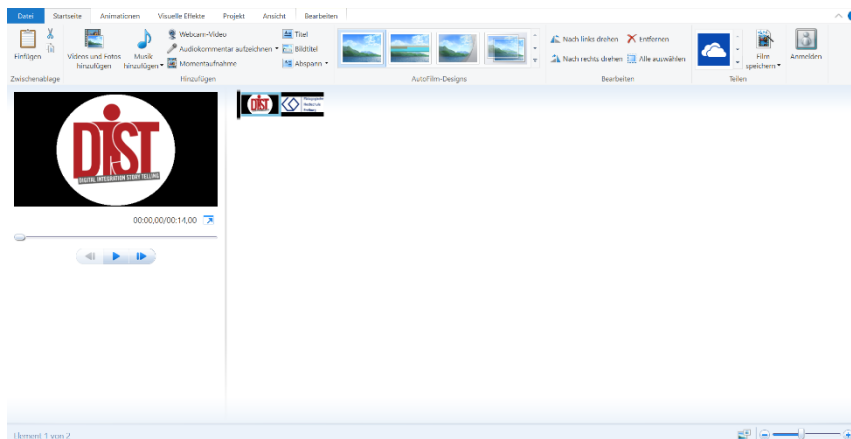


Abbildung 2: Beispiel Videoschnitt (MovieMaker)

Vor der Produktion des Videos mit einer geeigneten Software ist sicherzustellen, dass die notwendige technische Ausstattung bereit steht. Dafür sehen Sie hier eine Checkliste:

- ✓ Sind die einzelnen SuS bzw. jede Arbeitsgruppe mit geeigneter und funktionsfähiger Hardware (Smartphone/Tablet/Laptop/PC) und den nötigen Ladekabeln ausgestattet?
- ✓ Gibt es genügend Steckdosen im Raum?
- ✓ Ist die gewählte Software zur Videoproduktion zugänglich? – Also ist sie entweder vor-/installiert oder sind die Lizenzen für Online-Programme vergeben?
- ✓ Ggfs.: Ist der Internet-Zugang sichergestellt?

Für die Videoproduktion stehen Ihnen u.a. folgende Schnittprogramme zur Verfügung:

- iMovie (Apple) / Moviemaker (Windows) / KineMaster (Android) – die Standardprogramme: umsonst und leicht zu bedienen
- WeVideo – eine internetbasierte Plattform
- Adobe – teuer und kompliziert in der Anwendung, bietet aber mehr Werkzeuge
- Shotcut – in vielen Sprachen verfügbar, als Einstieg in die Videoproduktion weniger geeignet

Moviemaker (für Microsoft) und iMovie (für Apple) sind gratis verfügbare Schnittprogramme. Sie bieten umfangreiche Bearbeitungsmöglichkeiten, insbesondere Bildübergänge und es können Titel und Abspann direkt produziert werden. Ansonsten lernt man die vielfältigen Funktionen am besten durch Ausprobieren kennen – das gilt für jede Software.

Wichtig zu beachten:

- ✓ Die Sprachaufnahme bildet die Basissequenz der Videoclips. Daher sollte sie als erster Schritt in die Tonspur hinzugefügt werden. Denn am Tempo des Gesprochenen orientiert sich die Abfolge der Bilder und anderer ausgesuchter Medien.
- ✓ Die Ton- und Bilddateien sollten in möglichst hoher Qualität hinzugefügt werden
- ✓ Mit der Software eingefügte sog. Überblendungen zwischen den einzelnen Bildern oder Videosequenzen sorgen für einen reibungslosen Ablauf.
- ✓ Bei Videos, deren Sprache die Mehrheit der ZuschauerInnen nicht versteht, können Untertitel hinzugefügt werden

Der Zeitbedarf ist hier individuell sehr unterschiedlich. Wir waren selbst positiv überrascht zu sehen, dass sowohl SuS als auch Lehrkräfte teilweise nur wenige Stunden benötigen, um beeindruckende Videos zu produzieren. Außerdem gilt: Weniger ist mehr. Auch ganz einfache Videos, mit wenig Spezialeffekten und Medien, können wunderbar eine tiefgreifende Botschaft übermitteln. Auch bei diesem Schritt soll immer im Hinterkopf behalten werden: Es gibt keine schlechten Geschichten!

Bei der Videoproduktion kann es sinnvoll sein, dass die SuS in Kleingruppen arbeiten, um so ihre Erfahrungen mit der Software besser teilen zu können.

5. Screening – Präsentation der Videos

Jetzt bekommen alle die Möglichkeit ihre Werke mit den anderen zu teilen. Die Videos können von den SuS selbst, oder von der Lehrkraft anmoderiert werden. Wie beim Storycircle sollte dabei respektvoll zugehört und angemessenes Feedback gegeben werden. Abwertende Reaktionen auf persönliche Geschichten sind unbedingt zu vermeiden.

Fertig produzierte Videos können nach Abschluss und Einholen der Einverständniserklärung der Eltern und vor allem der SuS selbst auch einem größeren Publikum zugänglich gemacht werden. Auch hierfür gibt es verschiedene denkbare Formate. Die SuS können ihre digitalen Geschichten online, auf DVD gebrannt oder am schönsten: mit Live-Publikum zeigen, z. B. zum Abschluss der Projektstage, beim Elternabend, in der Klasse zum Ende des Schuljahres.

Man kann für das Screening eine schöne Stimmung schaffen, indem man, wie im Kino, Popcorn bereit stellt und alle eine angenehme Sitzposition, z. B. auf dem Boden im Halbkreis, einnehmen.

Insbesondere mit Blick auf den Lerneffekt gilt, dass das Storytelling das Erzählen sowie das gegenseitige Zuhören beinhaltet. Die Lehrkraft sollte das Publikum für einen respektvollen Umgang miteinander und eine konstruktive Weise Rückmeldungen zu geben, sensibilisieren. Es kann dabei sowohl thematisch als auch methodisch diskutiert werden.

Bei Screening die anwesende Gruppe ggf. so begrenzen, dass das Videos nicht als Mobbing-Vorlage genutzt werden kann.

Jede Geschichte ist es wert, vorgeführt zu werden!

Anmerkungen zu datenschutzrechtlichen Aspekten:

Die Verwendung privater Geräte der SuS:

Werden private Geräte von SuS verwendet, dürfen sie damit ausschließlich Aufnahmen von sich selbst machen. Die Aufnahme von MitschülerInnen oder Lehrkräften mit eigenen Geräten ist rechtlich problematisch.² D.h. die SuS dürfen sich eigentlich nur mit Geräten der Schule und der Erlaubnis der Lehrkraft gegenseitig filmen/fotografieren.

Bild- und Filmmaterial:

Mit Blick auf eine Veröffentlichung in einem größeren Rahmen muss darauf geachtet werden, dass SuS ausschließlich copyright-freie Bilder und Musik aus dem Internet für die digitalen Geschichten verwenden.

Bei der Verwendung von Bildern, auf denen bspw. Familienmitglieder, FreundInnen oder MitschülerInnen abgebildet sind, gilt es, die SuS hinsichtlich einer verantwortungsvollen Mediennutzung im Einklang mit der Datenschutzgrundverordnung zu sensibilisieren. Das bedeutet: Abgebildete Personen müssen der Veröffentlichung dieser Bilder zustimmen.

Einwilligungserklärungen von Minderjährigen

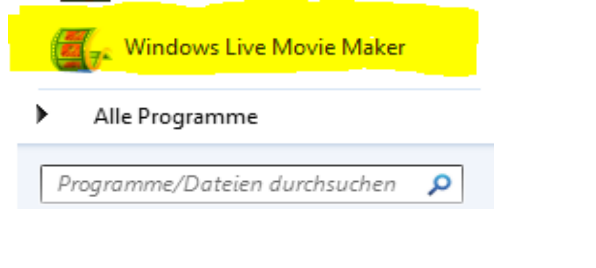
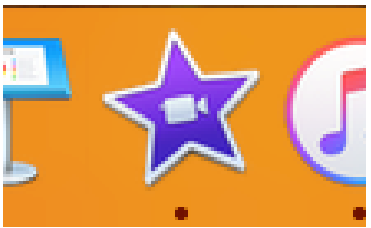
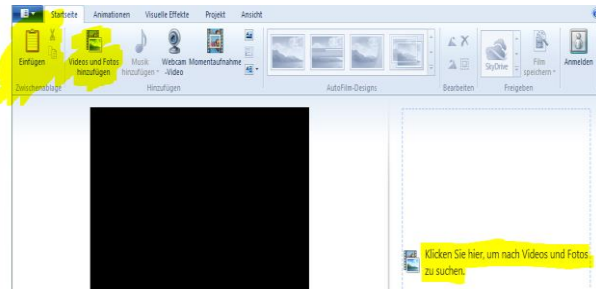
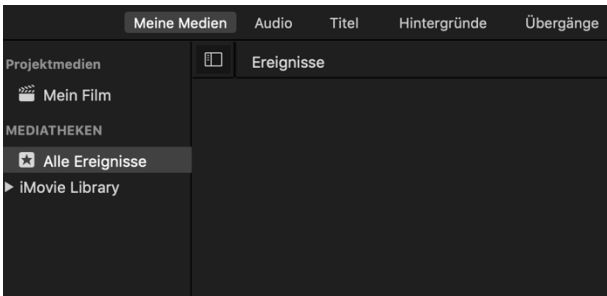
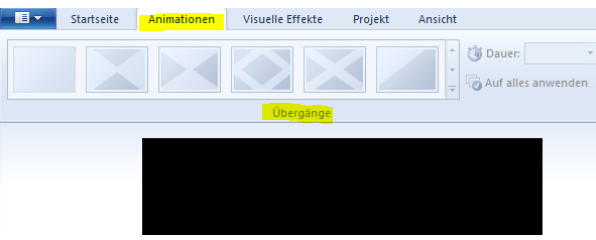
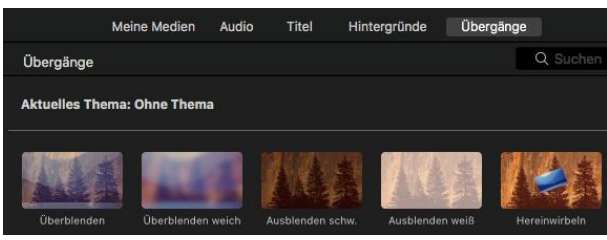
Geht es um die Einwilligung von SuS unter 14 Jahren müssen stets die Erziehungsberechtigten für sie unterschreiben. Ab 14 und bis 18 Jahren müssen zusätzlich zu den Erziehungsberechtigten die SuS selbst unterschreiben. Entsprechende Vordrucke von Einwilligungserklärungen für jedes Szenario finden Sie im Anhang.

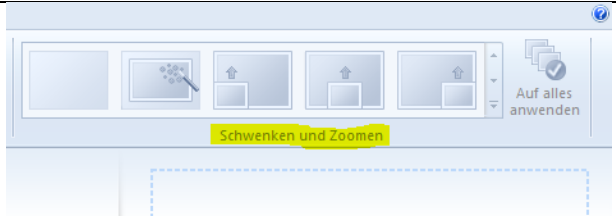
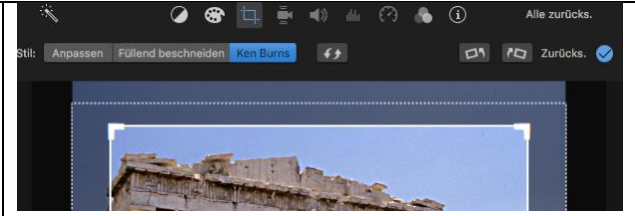
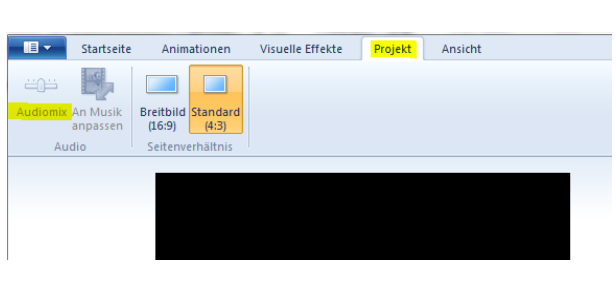
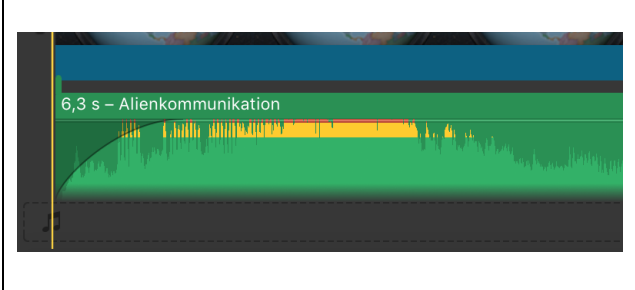


*Vordrucke für versch.
Einwilligungserklärungen
im Anhang*

² https://lehrerfortbildung-bw.de/st_recht/daten/checkl/aufnahme/tabelle-video-ton-film-aufnahmen.pdf (letzter Zugriff: 14.02.2019).

Anhang

Anhang 1: Anleitung Moviemaker (Windows) und iMovie (Apple)

Schritt	Screenshot Movie Maker	Screenshot iMovie
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sieh nach, ob das Programm / die App auf deinem Gerät installiert ist. Sonst musst du es kurz herunterladen. 2. Öffne das Programm! 		
<ol style="list-style-type: none"> 3. Nun fügst du deine Medien (Bilder, Videos, Musik, Tonaufnahmen) zu deinem Projekt hinzu. 4. Sobald du die Medien hochgeladen hast, kannst du sie ordnen und bearbeiten (kürzen, schneiden usw.). 		
<ol style="list-style-type: none"> 5. Bei „Animationen“ bzw. „Übergänge“ kannst du entscheiden, wie 2 Bilder oder Videos verbunden werden sollen. 		
<ol style="list-style-type: none"> 6. Wenn du auf Besonderheiten in deinen Bildern aufmerksam machen willst, 		

<p>nutze im Movie Maker „Schwenken und Zoomen“. In iMovie haben alle Medien ihre besonderen Bearbeitungsmöglichkeiten jeweils über dem Anzeigefenster.</p>		
<p>7. Anschließend kann man Filter und Töneffekte hinzufügen, das Bildformat ändern und die Lautstärke der Tonspuren anpassen, damit man die Sprache auch gut versteht. Mit Titel und Abspann kann das fertige Video schon richtig gut aussehen!</p>		
<p>8. Wenn dein Projekt fertig ist, speichere es im Movie Maker, wie du auch eine Word Datei speichern würdest. In iMovie bietet dir der „Teilen“-Button gleich verschiedene Möglichkeiten, das Video zu sichern.</p>		
<p>Hinweis: Verwende nur Bilder und Musik, zu denen du auch die Rechte hast. Benutze am besten eigenes Material oder Frage deine Lehrerin oder deinen Lehrer nach Zugang zu rechtfreien Medien.</p>		

Viel Spaß beim Erstellen von deinem Video. Sei dabei so kreativ wie möglich und probiere alles aus! Deiner Vorstellungskraft sind keine Grenzen gesetzt!