



**roter baum**

**Methoden  
Ganztagsangebot**

FILM  
NACHRICHTEN  
AUS DER  
ZUKUNFT



**DEMOKRATIE**  
GANZtags

## IMPRESSUM

---

KulturLeben UG  
Großenhainer Straße 93  
01127 Dresden

politische.bildung@roter-baum.de  
www.einmission.de  
@einmission\_einmischen

Autor:innen und Lektorat:  
Team Demokratie GANZtags  
Stand: Januar 2025

### Gefördert vom



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie *leben!*

Diese Maßnahme wird mitfinanziert mit  
Steuermitteln auf Grundlage des vom  
Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

STAATSMINISTERIUM FÜR SOZIALES  
UND GESELLSCHAFTLICHEN  
ZUSAMMENHALT



Freistaat  
SACHSEN

WELTOFFENES  
SACHSEN

# HALLO LIEBE TEAMER:INNEN,

**G**estern ist ein UFO auf dem Schulhof gelandet. Ihr könnt Euch vorstellen, was da los war! Aber als die Besucher:innen aus den Weiten des Alls auf einmal eine Nachricht aus der Zukunft überbrachten, da ..., ja da ... na ihr werdet schon sehen.

In diesem Ganztagsangebot wird gemeinsam mit den Schüler:innen ein Film entstehen, an dessen Drehbuch, Inhalt und Erstellung die Kinder aktiv mitarbeiten. Doch bevor es soweit ist, werden in vorbereitenden Stunden verschiedene Fragen und Aufgabenstellungen aufgeworfen. Wir nehmen sogenannte Influencer:innen unter die Lupe und sprechen über deren Einfluss auf die Kinder und Jugendlichen. Es geht zudem auch über die Macht der Bilder und wie Fotos und Filme so in Szene gesetzt werden, dass sie nicht nur die Gemüter, sondern manchmal auch die Massen bewegen. Es wird ein Treffen mit einer:m Schauspieler:in geben und einen Besuch in einem Filmstudio. An allen Tagen liegt ein Fokus auf der Beteiligung der Kinder am Gesamtprojekt.

**Thematische Verknüpfung:**

Informatik, Kunst, Musik, Ethik

**Jahrgang:** ab Klassenstufe 6

**Ort:** Schule, Exkursion

**Teilnehmende:** ab 5 bis 20 Schüler:innen



# ZIELE

## TEIL 1: MEDIENKOMPETENZ UND MEDIENNUTZUNG

- Die Schüler:innen lernen, wie Medien Geschichten beeinflussen können, und reflektieren die Wirkung von Nachrichten auf Meinungen und Gesellschaft.
- Förderung solidarischer Gruppenarbeit auch unter Aspekten der Diversität, Geschlechtergerechtigkeit.
- Vermittlung von Hintergrundwissen zu den Themen Medien, Medientechnik, Film, TV

## TEIL 2: VIDEOSPIELE UND STREAMING

- Die Schüler:innen reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten in Videospielen und bei Streaming-Inhalten, erkennen den Einfluss von Medien auf Sprache und Verhalten und setzen sich kritisch mit der Wirkung von Influencer:innen auseinander.
- Die Schüler:innen lernen, wie sie sich respektvoll und rechtlich korrekt im Internet bewegen, die Rechte anderer achten (z. B. Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht) und mit negativen Phänomenen wie Hate Speech oder Mobbing umgehen können.
- Die Schüler:innen entwickeln ein Verständnis dafür, dass das Internet kein rechtsfreier Raum ist, und erkennen die Bedeutung von Grundrechten, wie dem Schutz personenbezogener Daten und dem Recht am eigenen Bild, für ihre digitale Teilhabe.

## TEIL 3: DIE MACHT DIE DER BILDER

- Einordnung: Nutzung von Bildern, Informationen und Sprache als Mitteln der Meinungsbildung

## TEIL 4: DAS EIGENE FILMPROJEKT

- Die Schüler:innen erleben demokratische Prinzipien wie Abstimmung, Mehrheitsentscheidungen und Konsensbildung durch gemeinsame Entscheidungsfindung.
- Die Schüler:innen lernen, in Gruppen zu arbeiten, Rollen zu übernehmen und Entscheidungen kooperativ zu treffen.
- Die Schüler:innen entwickeln Strategien zur konstruktiven Lösung von Meinungsverschiedenheiten in der Gruppe.
- Förderung von kreativem Denken und Finden innovativer Lösungen für Herausforderungen, z. B. bei der Herstellung von Requisiten.
- Die Schüler:innen experimentieren mit visuellen, sprachlichen und schauspielerischen Mitteln, um ihre Botschaften wirkungsvoll zu präsentieren.

## TEIL 5: FILMPREMIERE

- Die Schüler:innen üben, den Film und den kreativen Prozess in Worten zu erklären und Zuschauerfragen zu beantworten und lernen, verschiedene Perspektiven auf ihren Film zu verstehen.

## TEIL 6: ABSCHLUSS DES GTA/ FEEDBACK

- Die Schüler:innen lernen, über ihre eigenen Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem GTA nachzudenken und diese klar zu formulieren.
- Die Schüler:innen üben, Lob und Kritik differenziert und respektvoll auszudrücken, und tragen so zu einer wertschätzenden Feedbackkultur bei.

# TEIL 1: MEDIEN- KOMPETENZ UND MEDIEN- NUTZUNG



# METHODE 1A: GEMEINSAMER START IN DAS KOMMENDE JAHR

	Einzel- und Gruppenarbeit
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sich im Gruppenverband finden</li> <li>eigene Ausdrucksmöglichkeiten erfahren</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Stift und Papier</li> <li>Methodenkoffer</li> <li>Farbige Wolle (Band)</li> </ul>
	analog
	45 Minuten
	

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### SPIEL »ICH GEHÖRE IN DIESEN KREIS ...«

Die Teamer:in legt auf den Fussboden aus farbiger Wolle (rot, gelb, blau) Kreise. Zu den Kreisen gehört jeweils ein Kärtchen, auf diesem sind ein Computer, ein Handy und eine Spielkonsole abgebildet. Nachdem die Vorbereitung abgeschlossen ist, werden die Teilnehmenden aufgefordert, sich in einen der Kreise zu stellen. Danach fragt der:die Teamer:in ein oder mehrere Kinder, warum sie in dem Kreis stehen. Das Kind antwortet: »Ich gehöre in diesen Kreis, weil ...«.



Dieses Spiel kann gegebenenfalls auch noch mit anderen Themen wiederholt werden (max. 10), zum Beispiel (Hund, Katze, kein Haustier) oder (Sport, Zocken, Lesen)

### SPIEL »ERWARTUNGEN ...«

Die Schüler:innen stellen sich im Kreis auf und werfen sich einen Ball zu, das Kind, welches den Ball fängt, beschreibt seine Erwartungen und seine Wünsche an das GTA. Der:die Teamer:in notiert auf Moderationskärtchen wichtige Erwartungen. Ein Beispiel könnte sein »Ich möchte ein Star werden«. Nachdem alle Kinder an der Reihe waren, beginnt das nächste Spiel.

### SPIEL »ZUSAMMENFASSUNGEN DER ZIELE«

Jetzt sollen die einzelnen Erwartungen aller Schüler:innen auf ihre Bedeutung für die Gruppe geprüft werden. Dabei kommen wir zu einer ersten kleinen Schauspielübung. Die Kinder sollen nämlich ihre Zustimmung, Ablehnung oder Enthaltung durch ihren Gesichtsausdruck signalisieren.

### EVALUATION

Am Ende jedes Tages sollen die Teilnehmenden die Chance haben, anonym über den Tag abzustimmen. Dazu gibt es ein vorgedrucktes Blatt im Methodenkoffer. Das Verfahren wird den Schüler:innen an dem Tag erklärt. Dazu liegt dem Material ein Bild bei, welches ausgedruckt gezeigt werden kann. Dieses Blatt soll in Papierform weitergegeben werden und die Schüler:innen können darauf je einen Punkt auf einem Bewertungsstrahl hinterlassen.



# METHODE 1B: MEDIENNUTZUNG



Einzel- und Gruppenarbeit



Reflektion die Wirkung von  
Nachrichten auf Meinungen  
und Gesellschaft



- Bunte Stifte und Papier
- Methodenkoffer



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### WISSENSABFRAGE ZUR MEDIENNUTZUNG

Zuerst wird die Frage in den Raum gestellt:  
»Was verstehst Du unter deinem digitalen  
Ich?«. Der:die Teamer:in muss entsprechend  
der Altersgruppen noch einmal eine kurze  
Abfrage mit Aufstehen durchführen. Folgende  
Fragen sollen gestellt werden:

- Wer schaut öfters YouTube Videos?
- Wer kennt und schaut Twitch?  
(Streaming-Dienst von Amazon für vor  
allem Gamer:innen)
- Wer hat einen eigenen TikTok Kanal?
- Wer ist bei Instagram?
- Wer zockt Spiele?
- Welche Spiele? Bitte reinrufen!
- Wer ist der:die bekannteste deutscher  
YouTuber:in?

### WER SIND DIE SCHÜLER:INNEN?

Die Teamer:in fordert die Teilnehmenden  
dazu auf, drei Eigenschaften zu nennen, mit  
denen sich die Schüler:innen beschreiben  
würden. Diese Eigenschaften werden auf  
Moderationskärtchen notiert und nach Ende  
der Stunde abgelegt. Die Kärtchen werden  
noch benötigt, wenn die Filmrollen vergeben  
werden.



### FANTASIE DER SCHÜLER:INNEN

Nun werden den Schüler:innen Blätter und  
Stifte ausgegeben und es beginnt eine neue  
Aufgabe. Sie besteht darin, dass sich die  
Teilnehmenden als Superheld:in aufmalen sol-  
len. Dabei sollen sie die Farben ihrer Kleidung  
bestimmen und auch erklären, über welche  
besonderen Superkräfte sie verfügen.

# METHODE 1C:

## INPUT UND DISKUSSION

### »WER BIN ICH?«



Einzel- und Gruppenarbeit



Kreativität fördern, eigene Ausdrucksmöglichkeiten erfahren



- Stift und Papier
- Laptops



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### RECHERCHE IM INTERNET

Zum Beginn des GTA findet ein virtuelles »Spiel« statt. Die Schüler:innen sollen eine filmische Figur »auskundschaften« bzw. »recherchieren«. Das heißt, alle im Internet verfügbaren Informationen über diese Person werden mit Hilfe von Laptops und Suchmaschinen bzw. anderen Möglichkeiten zusammengetragen. Dazu wird eine Pinnwand bzw. Schultafel genutzt, an die alle gefundenen Daten und Fakten gepinnt werden. Daraus ergibt sich ein relativ umfassendes Bild über die Person, mit ihren Besonderheiten, Eckdaten und eventuell auch Dingen, die die Person positiv oder negativ erscheinen lassen.

Eine Möglichkeit wäre zum Beispiel die filmische Figur des Hulk. Einem Menschen, der sich in Stresssituationen in ein grünes Wesen verwandelt, welches Superkräfte hat, aber bestimmte Handlungen nicht mehr komplett kontrollieren kann.

### SPIEL »WER BIN ICH?«

Wir spielen das bekannte Spiel »Wer bin ich?«. Dabei wird einem Kind ein Zettel mit dem Namen einer bekannten filmischen bzw. öffentlichen Person an die Stirn geklebt. Dafür kann ein Stirnband oder etwas Vergleichbares genutzt werden. Alle anderen kennen die Person auf dem Zettel. Nun ist die Gruppe gefragt. Dem Kind mit dem Zettel an der Stirn werden nun Hinweise auf die gesuchte Person gegeben, ohne die gesuchte Person direkt zu benennen. Im besten Falle versuchen alle in der ersten Runde, ihre Hinweise durch ein kleines Schauspiel zu geben. Das Kind mit dem Zettel an der Stirn stellt nun die Frage: »Bin ich XYZ?«. Das wird solange fortgeführt, bis es erraten wurde oder die Teamer:in bei der Lösung helfen muss.



# METHODE 10: KOMMUNIKATION IM WANDEL



Einzel- und Gruppenarbeit



Reflektion die Wirkung von  
Nachrichten auf Meinungen  
und Gesellschaft



- Stift und Papier
- Beamer mit Quiz



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### SPIEL BILDERRÄTSEL ZUM THEMA »MEDIEN IM WANDEL«

Es ist wichtig zu verstehen, dass ein Filmprojekt mit dem Titel »Nachrichten aus der Zukunft« auch den Wandel und technische Änderungen zum Thema hat. Gleichsam ist Technologie dazu da, um den Menschen zu dienen.

In einem ersten kleinen Quiz zeigen wir Bilder, die dokumentieren, wie sich die Medienlandschaft, die Technik, die Kommunikation und unsere Mediennutzung geändert haben.

#### Bilder: 1

Computer, Morsegerät, Grammophon, Floppy-Disk, Röhrenradio, Walkman, Schwarz-Weiß-Fernseher, Faxgerät, Videotext ...

### Die entscheidenden Fragen zu den Bildern sind immer:

1. Wisst ihr, was das ist?
2. Wozu war das gut, was hat es geholfen?
3. Wodurch wurde es ersetzt?  
Nutzt ihr das?
4. Glaubt ihr, dass das noch für die Zukunft  
gebraucht wird?

Hilfsweise kann auch mit einem Quiz gearbeitet werden.

### Frage: Wie groß war der erste Computer?

A: So groß wie ein Haus.

B: So groß wie ein Wohnzimmer.

C: So groß wie ein heutiger PC.

### Erklärung

Der erste funktionsfähige Computer stammt von Konrad Zuse und wurde 1941 fertiggestellt. Er hieß Z3 und passte in ein Wohnzimmer. 1944 wurde er bei einem Bombenangriff zerstört. In den USA entstand 1942 der berühmte ENIAC, dieser war mit  $10 \times 17$  Metern so groß wie ein Haus. Er brachte rund 27 Tonnen auf die Waage, was etwa 4 ausgewachsenen und einem jungen Afrikanischen Elefanten entspricht oder 11 BMW X5 Geländewagen.



# TEIL 2:

# VIDEOSPIELE UND STREAMING



# METHODE 2A: AUSTAUSCH ZUM GAMING



Einzel- und Gruppenarbeit



Reflektion über eigenes  
Nutzungsverhalten in  
Videospiele und bei  
Streaming-Inhalten



- Stift und Papier
- Beamer Laptop
- eventuell alte Konsole



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### VORWORT

Videospiele und Filme sind Medien, die in einem engen Zusammenhang stehen. Waren es zu Beginn ihrer Entwicklung, defacto zwei nebeneinander stehende Medien, so ist das eine ohne das andere nicht mehr zu denken. Wenn du heute zum Beispiel den Herrn der Ringe siehst, kannst du danach über PC oder Konsole selbst in die Rolle der Figuren schlüpfen, Aufgaben und Schlachten schlagen und so diesen Charakteren deine eigene Note verleihen. Schon seit einiger Zeit kannst du in vielen Spielen, durch das Treffen unterschiedlicher Entscheidungen, den kompletten Storyverlauf ändern. Einige YouTuber:innen haben sich darauf spezialisiert, ihr eigenes Gameplay über Plattformen wie Twitch zu streamen und die eigenen Ingame-Handlungen zu kommentieren. Tausende Kinder und Jugendliche verfolgen das tagtäglich und übernehmen zum Teil Sprache und Verhalten dieser »Vorbilder«. Wir wollen mit den Schüler:innen darüber sprechen.

### EURE SPIELE

Gebt in einem ersten Schritt den Kindern die Möglichkeit darüber zu berichten, welche Spiele sie nutzen. Der:die Teamer:in notiert die Namen der Games und pinnt sie an. Sie sollen berichten, ob sie mehr Videos sehen oder mehr Zeit mit Games verbringen. Auch, ob sie von ihren Eltern für die Nutzung beider Medien einen zeitlichen (oder sonstigen) Rahmen gesetzt bekommen. Interessant ist zunächst der Name des Games, der Inhalt des Games und was sie an dem Spiel besonders fasziniert oder fesselt. Wichtig ist auch zu wissen, ob sie im Singleplayer-Modus spielen, oder dies gemeinsam mit anderen tun. Ebenso soll durch die Teamer:innen erfragt werden, ob die Schüler:innen mit anderen Spieler:innen kommunizieren und wie weit das geht, beziehungsweise welche Grenzen es gibt und durch wen diese gesetzt werden. (Vorbereitung auf die kommenden Sitzungen zu Netiquette und Mobbing)



## TALK AM PC

Etwa drei Schüler:innen bekommen die Chance ihr Game direkt vorzustellen. Dies verlangt eine Vorbereitung. Name des Games, welche Infos findet die Teamer:in darüber? Kritiken oder gar Lob? Muss es installiert werden? Welche Spiele eignen sich? – geeignet ist beispielsweise Minecraft – und dann die Schüler:innen erzählen lassen und gerne auch die anderen »reinreden« lassen, was sie davon halten. Fragen, was sie daran reizt (es zu spielen) und was sie ändern würden.

Danach dürfen zwei oder drei Schüler:innen ihren Let's-Play-Star<sup>1</sup> zeigen. Auch hier sollen sie beschreiben, was ihnen an der Person hinter der Kamera gefällt. Andere können kommentieren, ob sie die »Influencer:innen« auch gut finden, oder eben nicht (möglichst mit Begründung).

## ZUSAMMENFASSUNG UND »HAUSAUFGABE«

Hier soll noch einmal beschrieben werden, in welchem Zusammenhang das Film-GTA zu dem Teil mit den Videospiele bzw. Lets-Play-Videos steht. Zum Ende soll die Teamer:in eine »Hausaufgabe« stellen. Die Kinder sollen bis zur kommenden Stunde überlegen, ob ihnen im Internet – also in Spielen oder in Videoclips Fälle von »Hate Speech« oder Mobbing begegnet sind. Wenn es ihnen möglich ist, wird in der kommenden Stunde darüber gesprochen.

<sup>1</sup> »Let's Play« ist ein Begriff aus der Gaming-Welt und bezeichnet ein Format, in dem Spieler Videospiele spielen und ihre Spielerlebnisse dabei in Form von Videos aufnehmen oder live streamen. Dabei wird das Gameplay meist kommentiert, um das Publikum zu unterhalten, zu informieren oder ihnen Tipps und Tricks zu zeigen.

# METHODE 2B: VERHALTEN IM WEB



Einzel- und Gruppenarbeit



Rechte anderer achten



- Stifte und Papier
- Vertrauenslehrer:in



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

Frage-Antwort-Spiel zum Verständnis der wichtigsten Rechts-Grundlagen im Internet. Ziel ist es, die Kinder und Jugendlichen dafür zu sensibilisieren, dass das Internet kein »rechtsfreier Raum« ist, sondern, dass an ganz vielen Stellen ihre bzw. die Rechte anderer Menschen betroffen sind. Ein ganz kurzer Exkurs könnte damit beginnen, welche Rechte sie grundsätzlich kennen. Da wären zum Beispiel die Allgemeinen Menschenrechte, die sich aus der UN-Resolution 217 ergeben, es gibt die Grund- und Freiheitsrechte aus dem Grundgesetz und weitere Rechte. Darauf einzugehen, im Lichte der aktuellen politischen Situation in Sachsen, der Bundesrepublik, aber auch generell, halten wir für geboten. Dazu gibt es eine kurze Erklärung, die sich auf vorbereiteten Folien im Methodenkoffer befindet.



Dann soll noch einmal nachgefragt werden, welche Rechte die Teilnehmenden berührt sehen, wenn es um ihre eigene Internetnutzung geht. Hierbei soll auf vier wesentliche Rechte eingegangen werden und diese angepinnt werden. Das erste Recht ist das Persönlichkeitsrecht, also der Schutz personenbezogener Daten. Dafür fand schon zu Beginn des GTA eine Recherche statt. Hier soll durch die Teamer:in noch einmal nachgefragt werden. Zum Beispiel: »Tim, wann ist dein Geburtstag?« »Tim, wann ist der Geburtstag deiner Mutter?« Und nach der Antwort zu seinem Geburtstag unterbrechen, noch bevor er den seiner Mutter nennt. Noch einmal erklären, dass das personenbezogene Daten sind, eben: Adresse, Name, E-Mail, Geburtsdatum und -ort, Handynummer, etc. Diese dürfen nur mit Zustimmung der jeweiligen Person weitergegeben oder gespeichert werden.

Dann geht es um die Frage »Recht am eigenen Bild«. Ausschließlich die abgebildete Person darf entscheiden, welche Bilder von ihr veröffentlicht werden dürfen. Ausnahmen gelten für Bilder, auf denen man Teil einer Menschenmenge oder nur »Beiwerk« ist. Als drittes soll das Urheberrecht angesprochen werden, was neben Musikstücken und Filmen, eben auch Fotos, Zeichnungen und Texte betrifft. Denn wer fremde Werke einstellen will, braucht dafür die Genehmigung des Rechteinhabers bzw. des Urhebers.

Letzteres und nicht weniger wichtig ist das Strafrecht. Darunter fallen alle Fälle von Beleidigungen, Bedrohungen, Volksverhetzung und anderer Delikte, die sich insbesondere in den sozialen Netzwerken finden lassen. Hier wäre eine Auswahl von Aussagen mit strafrechtlicher Relevanz anzupinnen und gegebenenfalls zu fragen und zu diskutieren, welcher Teil einer Aussage strafbar sein könnte. Beispiele aus Facebook-Diskussionen liegen im Methodenkoffer.

Jeder:r Schüler:in erhält ein Fragekärtchen (Methodenkoffer). Alle bewegen sich frei im Raum und stellen einer:m anderer:n Mitschüler:in die Frage, die auf dem Kärtchen steht. Nach der Antwort stellt der:die andere Partner:in seine Frage. Danach werden die Karten mit dem Gesprächspartner getauscht und ein neues Kind wird zum Austausch gesucht. Das Fragespiel eignet sich als Einstieg in die Thematik. Im Anschluss kann man im Stuhlkreis mit den Schüler:innen noch einmal gemeinsam über einzelne Fragen sprechen. Die Methode eignet sich, um miteinander über Rechte und Pflichten ins Gespräch zu kommen.

Die Teilnehmenden sind über ihre Rechte informiert und berücksichtigen selbst die Rechte anderer.



# METHODE 2C: INPUT UND DISKUSSION »WER BIN ICH?«



Einzel- und Gruppenarbeit



Umgang mit Hate Speech  
oder Mobbing



- Stifte und Papier
- Vertrauenslehrer:in



analog



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

In diesem Workshop wird sich dem Problem des Mobbing gewidmet. Definition (Wikipedia): »Mobbing oder Mobben als soziologischer Begriff beschreibt das wiederholte und regelmäßige, vorwiegend seelische Schikanieren, Quälen und Verletzen eines einzelnen Menschen durch eine beliebige Art von Gruppe oder Einzelperson. [...] Zu typischen Mobbinghandlungen gehören Demütigungen, Verbreitung falscher Tatsachenbehauptungen, Zuweisung sinnloser Aufgaben, Gewaltandrohung, soziale Exklusion oder eine fortgesetzte, unangemessene Kritik an einer natürlichen Person oder ihrem Tun.«

Zuerst soll die Frage in den Raum gestellt werden, was Mobbing ist, was die Teilnehmenden darunter verstehen. Die Antworten werden angepinnt. Danach folgt ein Kurzfilm (»Das bin ich«, 2017, 3 Minuten): [www.youtube.com/watch?v=lX\\_BgruzRqg](http://www.youtube.com/watch?v=lX_BgruzRqg)

Nach dem Film soll die Vertrauenslehrer:in oder die Schulsozialarbeiter:in vorgestellt werden. Definition. »Ein Vertrauenslehrer ist ein Lehrer, der eine besondere Vertrauensperson für Schüler sein soll. Er ist Ansprechpartner bei als ungerecht empfundener Behandlung und Problemen innerhalb sowie außerhalb der Schule.«

Dieser soll in wenigen Minuten etwas zu seiner/ihrer Arbeit sagen und das Problem des Mobbing auch ansprechen. Insbesondere soll hier gemeinsam auch das Thema des Cyber-Mobbing diskutiert werden. Gerade, wenn dieses Schikanieren im Schutze der Anonymität stattfindet.

### BEISPIELE FÜR MOBBIING DISKUTIEREN

Die Schüler:innen werden darum gebeten, dass sie zu dem Thema von Zuhause (aus Zeitung, Ausdruck aus dem Web oder anderen Quellen) Beispiele von Mobbing mitbringen. Diese sollten sie kurz vortragen und den anderen Anwesenden erklären, warum es sich ihrer Meinung nach um Mobbing handelt. Möglich sind auch Fälle von Cyber-Mobbing in einem Messenger-Dienst. Sollte es sich aber um Fälle handeln, wo die betroffenen Personen bekannt sind, dringend auf Anonymisierung achten!

Bitte sie zu erklären, woran sie erkannt haben, dass es sich um Mobbing handelt und wie sie sich anstelle der betroffenen Person verhalten würden.

# TEIL 3:

# DIE MACHT DER BILDER



# METHODE 3A: NESSI, BIG FOOT UND UFOS

	Einzel- und Gruppenarbeit
	Nutzung von Bildern, Informationen und Sprache als Mitteln der Meinungsbildung
	Stifte und Papier
	analog
	60 Minuten
	

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### MALEN UND ERKENNEN

Alle Schüler:innen erhalten Malpapier und Stifte, zusätzlich steht ein PC zur Recherche zur Verfügung. Die Kinder ziehen Lose, hinter denen sich ihre Malaufgabe verbirgt. Mehrere Kinder malen dasselbe Thema.

- Thema 1: Big Foot
- Thema 2: ein UFO
- Thema 3: Nessie
- Thema 4: ein Zwerg



Die Bilder werden angepinnt. Es wird die Frage in die Runde gestellt, ob alle gemalten Themen zu erkennen sind. Dann fragt die Teamer:in nach, woran das Thema zu erkennen ist. Die Antwort zum Beispiel bei Zwerg wird sein: »Naja er ist klein, er hat eine Zipfelmütze und einen langen Bart – also ist es ein Zwerg.« Nun fragt die Teamer:in nach, ob schon einmal jemand einen gesehen hat und bestätigen kann, dass ein Zwerg klein ist, eine Zipfelmütze hat und einen langen Bart. Dann wird vermutlich Lachen einsetzen und Austausch in der Gruppe ... Später könnt ihr auflösen, dass es sich bei allem um Fantasien der Menschen handelt, die in deren Vorstellung entstanden sind. Sie wurden durch Geschichten verbreitet und haben durch Filme und Videospiele in unserer Fantasie eine konkrete Gestalt angenommen.

### UNSERE HAUPTFIGUR IM FILM

Da wir uns langsam aber sicher dem Filmprojekt nähern, sollten wir uns nun Gedanken um unsere Hauptfigur machen. Dazu darf jetzt die Fantasie der Kinder herausgekitzelt werden. Wie soll der Kopf sein, wie der Körper, ... was soll es können usw.

Versucht, gemeinsam mit den Kindern ein Bild entstehen zu lassen, von einer Figur, die am Ende im Film eine zentrale Rolle einnimmt. Ihr könnt das selbst als Teamer:in an die Tafel malen, aber auch gerne den Stift aus der Hand geben und den Kindern die Möglichkeit geben, euch zu unterstützen. Vielleicht entstehen ja auch schon erste Ideen davon, wovon der Film handelt.



# METHODE 3B: DESINFORMATION UND MANIPULATION



Einzel- und Gruppenarbeit



Nutzung von Bildern,  
Informationen und Sprache als  
Mitteln der Meinungsbildung



- Stift und Papier
- Laptops, Handy oder Pad mit App »Reface«



analog oder digital



60 Minuten



Hilfe: [www.bundesregierung.de/  
breg-de/aktuelles/was-  
ist-desinformation-1875148](http://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/was-ist-desinformation-1875148)

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### EINLEITUNG

In dieser Stunde geht es um die Möglichkeiten der Manipulation von Menschen durch die Macht der Bilder. Zum Einstieg wird die Frage in die Runde gestellt, ob die Schüler:innen wissen, was Fake News sind, oder ob sie die Bezeichnung schon einmal gehört haben. Wir erklären, dass es sich um gefälschte Nachrichten handelt, die mit reißerischen Schlagzeilen, gefälschten Bildern und Behauptungen arbeiten und den Eindruck erwecken, als ob sie echte Nachrichten wären. Dem Mittel der reißerischen Schlagzeile werden wir uns auch bedienen, um Aufmerksamkeit für unseren Film zu generieren.

### CLICKBAITING BIS DER ARZT KOMMT

Im Internet bezeichnet man die Nutzung reißerischer Nachrichten als Clickbait, weil sie besondere Aufmerksamkeit auf den Inhalt lenken soll. So nannte zum Beispiel der YouTuber Rezo sein Video, mit dem er sich inhaltlich mit der Politik der CDU auseinandergesetzt hat »Die Zerstörung der CDU«. Natürlich existiert die CDU immer noch, es ging in dem Video viel mehr um eine Generalabrechnung von Rezo mit der Programmatik der CDU, insbesondere bezogen auf die Themen Umwelt- und Klimapolitik. Und jetzt ist die Kreativität der Kinder gefragt. Ihre Aufgabe besteht darin, Überschriften und Slogans zu finden, die dazu dienen Aufmerksamkeit auf ein Thema zu lenken. Dazu suchen wir uns sachliche Aussagen:

- Die Stadt hat einen Bolzplatz gebaut.
- Wir fahren im Sommer ins Ferienlager.
- Im Jugendhaus ist in drei Wochen eine Party.



## DEEP FAKE

Mit den zur Verfügung stehenden technischen Möglichkeiten, die mittlerweile jeder Mensch am PC nutzen kann, lassen sich Informationen, Bilder und sogar Videos manipulieren. Die Folgen können verheerend sein. Falschinformationen, Straftaten, selbst ganze Empörungswellen lassen sich damit auslösen.

Wir nutzen die Handy App »Reface«, um mit den Kindern spielerisch zu diskutieren, was im Moment möglich ist. Dazu werden die Kinder einzeln fotografiert und in der App, in die dort verfügbaren Filmschnipsel eingebaut. Damit lässt sich der Eindruck erwecken, dass diese Person selbst Schauspieler:in dieser Rolle ist. Ein spielerisches Programm, was für viele Lacher sorgt und dennoch einen ernstesten Hintergrund hat. Jeder Mensch, der selbst Filme, Videoclips oder andere Medien erstellt, übernimmt damit auch eine riesige Verantwortung. Auch ein kleiner Schulfilm ist ein Medium, bei dem es um die Prüfung der Informationen geht, die man später veröffentlicht. Aus diesem Grund ist in der kommenden Stunde eine Einheit zum Recherchieren notwendig.

# METHODE 3C: RECHERCHE UND INFOR- MATIONEN



Einzel- und Gruppenarbeit



Nutzung von Bildern, Informationen und Sprache als Mitteln der Meinungsbildung



- Stift und Papier
- Laptops



analog oder digital



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

- Schritt eins: Die Kunst der Suchanfrage.
- Schritt zwei: Gute Quelle, schlechte Quelle – Informationen bewerten und sortieren.
- Schritt drei: Infos und Fundorte speichern.
- Schritt vier: Aktualisieren – damit News auch News bleiben.

Hilfe: <https://www.textbroker.de/4-schritten-erfolgreich-im-internet-recherchieren>



## SUCHMASCHINEN

Den Schüler:innen sollen die Möglichkeiten der Informationsrecherche, insbesondere der Nutzung von Internet-Suchmaschinen vorgestellt werden.

Google ist weltweit die wichtigste Internet-Suchmaschine und hält mit 85,86 Prozent (Stand Januar 2021) den größten Marktanteil (Desktop und Mobil) und in Deutschland 93,6 Prozent. Bing hielt im Dezember 2018 laut Statista einen Marktanteil von 3,99 Prozent weltweit und in Deutschland 4,2 Prozent. Yahoo! lag bei 2,84 Prozent. In Deutschland waren es nur rund 1,5 Prozent. In Deutschland konnte DuckDuckGo eine relevante Position sichern und liegt hierzulande bei 0,57 Prozent. (Anpinnen der Logos)

### KRITIK AN GOOGLE

Die Google-Suche ist zunehmend kommerziell geprägt. Bezahlte Anzeigen und Suchmaschinenoptimierung verzerren die Ergebnisse und beeinflussen die Objektivität der Informationen. Besonders jüngere Generationen wenden sich alternativen Plattformen zu, da Google den Anspruch verliert, relevante und authentische Antworten zu liefern. Trotz wachsender Konkurrenz bleibt Google Marktführer und reagiert mit technischen Anpassungen, um Nutzer:innen zurückzugewinnen.<sup>2</sup>

### KRITIK AN BING

Microsoft hat im Dezember 2012 damit begonnen, Bilder in Bing deutlich größer als vergleichbare Suchmaschinen darzustellen. Die sogenannte Modern Image Search ermöglicht es Nutzer:innen, ein Bild in voller Auflösung zu betrachten, ohne die jeweilige Website besuchen zu müssen. Webmaster und Experten haben die neue Funktion kritisiert, da den Betreiber:innen einer Internetpräsenz so Besucher:innen verloren gingen. Zunächst wurde die Bing Modern Image Search nur für Anwender aus den USA freigeschaltet.

Bing zensiert in China Suchergebnisse, so wie es von chinesischen Behörden verlangt wird. 2010 erklärte Steve Ballmer, dass Microsoft Inhalte bei Bing löscht, wenn die chinesische Regierung sie für gesetzeswidrig erkläre. Bill Gates kritisierte indirekt Google, als diese sich wegen der erzwungenen Zensur vom chinesischen Markt zurückgezogen haben.<sup>3</sup>

### DUCKDUCKGO

DuckDuckGo (kurz: DDG) ist eine Suchmaschine, die keine persönlichen Informationen sammeln soll. DuckDuckGo gibt an, sich von anderen Suchmaschinen zu unterscheiden, weil es seine Nutzer:innen nicht profile und für alle Nutzer:innen die gleichen Ergebnisse anzeigt. Die Suchmaschine betont, dass statt der meist gesuchten die besten Suchergebnisse angezeigt würden, wobei die Suchergebnisse aus über 400 individuellen Quellen wie Wikipedia, aber auch anderen Suchmaschinen wie Bing, Yahoo oder Yandex stammen. Der Datenschutz war nicht das ursprüngliche Ziel, sondern erfolgte durch Rückfragen in den Hacker News und auf Reddit. Seit Anfang 2020 gibt es durchschnittlich mehr als 50 Millionen Suchvorgänge pro Tag.

Kritik: Anfang Juli 2020 wurde bekannt, dass der Privacy-Browser von DuckDuckGo sämtliche besuchten Webseiten – oder Hostnamen – an einen Server des Software Herstellers verschickt. Erst nach größerer öffentlicher Kritik reagierte das Unternehmen und versprach Verbesserung.

## WEITERE RECHERCHE-MÖGLICHKEITEN

### WIKIPEDIA ALS ONLINE-ENZYKLOPÄDIE

Kontroversen: Eine Reihe von Akademiker:innen haben Wikipedia kritisiert, weil diese als verlässliche Quelle versagt. In manchen Schulen und Universitäten darf Wikipedia zum Verfassen von Hausarbeiten nicht als Quelle verwendet werden. Einige Bildungseinrichtungen haben Wikipedia in der Vergangenheit ganz ausgeschlossen, andere haben sie allein als Quelle für Sammlungen externer Referenzen zugelassen.

<sup>2</sup> <https://www.deutschlandfunkkultur.de/google-suche-100.html>

<sup>3</sup> <https://www.heise.de/news/Bill-Gates-sieht-Internetzensur-in-China-als-sehr-begrenzt-an-913895.html>



Einige akademische Kreise stehen der Wikipedia als Wissensquelle inzwischen positiv gegenüber. Der erste bekannte Hinweis auf Wikipedia erschien am 2. August 2002 im Online-Journal Science im Artikel »A White Collar Protein Senses Blue Light«.

### ALTERNATIVE SUCHMASCHINEN

- Ecosia.org: Google-Alternative, die Bäume pflanzt
- Gexsi.com: alternative Suche, die SDG-Projekte unterstützt
- Lilo.org: spendende Suchmaschine aus Frankreich
- Qwant.com: sichere EU-Suchmaschine mit Ökostrom
- Spezielle Google-Alternativen: Treeday, Greenya, Goodjobs, Codecheck
- Vegane Alternativ-Suchmaschinen: VeggieSearch & Vegi.Style
- Suchmaschinen für nachhaltige Reiseziele & Locations

## KINDGERECHTE SUCHMASCHINEN

### BLINDE KUH

Die wohl bekannteste Kinder-Suchmaschine finden Sie unter [www.blinde-kuh.de](http://www.blinde-kuh.de). Sie richtet sich an Kinder von 6 bis 14 Jahren, damit also auch an ältere Kinder. Geboten wird eine Auswahl an kindgerechten Artikeln zu zielgruppengerechten Themen. Zusätzlich enthält sie Verlinkungen zu sicheren Online-Spielen und vielen Videos. Direkt auf der Startseite befindet sich zudem noch das Bären-Blatt, ein Online-Ableger des Westfalenblatts für Kinder. So kann Ihr Kind sich auf einem passenden Niveau auch über die aktuellen Nachrichten informieren. Die Website ist werbefrei und wird vom Bundesfamilienministerium gefördert.

### FRAGFINN

Unter [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) findet man eine weitere kindgerechte Suchmaschine. Die Suchleiste ist hier eine modifizierte Variante der Google-Suche. Neben der reinen Suchfunktion werden auf der Seite noch verschiedene weitere Themen-Artikel angeboten. Diese richten sich hauptsächlich an ein Publikum von 6 bis 12 Jahren, also eher an jüngere Kinder. Ihre Kinder können Berichte über das aktuelle Weltgeschehen und nützliche Informationen rund um das Internet finden. Der Inhalt ist komplett kindgerecht aufbereitet. Außerdem gibt es wechselnde Top-Themen, die von Kindern eingesendete Fragen beantworten. Neben der Informationsvermittlung steht bei fragFinn auch der Spaß im Vordergrund: Ihre Kinder können diverse Spiele finden, die ihre geistigen Fähigkeiten trainieren sollen. Übrigens: Die Webseite wird von fragFINNe.V. betrieben – einem Verein, der sich das Wohl aller Kinder im Internet auf die Fahnen geschrieben hat.

### HELLES KÖPFCHEN

Die Helles Köpfchen-Suchmaschine können Sie unter [www.helles-koepfchen.de](http://www.helles-koepfchen.de) erreichen. Auch hier stehen Informationsfluss und Spaß durch Spiele im Vordergrund. In Foren können Kinder Konversationen führen, um noch mehr über ihre Wunschthemen herauszufinden. Helles Köpfchen wird zudem von der Bundesregierung gefördert – durch das Ministerium für Bildung und das Familienministerium. An sich ist die Seite sehr kindgerecht, allerdings gibt es einen großen Kritikpunkt: Trotz der Förderung ist die Seite nicht frei von Werbeplatzierung. So kann es Kindern beim Surfen schnell passieren, dass sie auf eine Werbeanzeige klicken.

## METHODE: ONLINE RECHERCHE

Die Kinder sollen recherchieren, was sie als Antworten finden, auf die Frage »Baby hustet mit Absicht« Und, welche Maßnahmen sie ergreifen würden, Aufgrund der Informationen, die sie aus der Suche gewinnen.

### BEISPIEL

So schreibt eine Mutter im Forum »urbia.de« folgendes:

#### **Baby hustet mit »Absicht«! Kennt ihr das?**

Hallo 😊

meine Tochter ist 6,5 Monate alt und seit gestern hustet sie ab und an mal wieder wie zum Spaß ... Oder sie krächzt so komisch als ob sie sich verschluckt hat! Bin immer gleich gucken gegangen 😊 Aber dann liegt sie da und lacht mich an.

Sie spielt mittendrin kommt dieses Krächz Geräusch und gleich danach brabbelt sie wieder vor sich hin.

Kennt ihr das? 😊

Man erschreckt sich wirklich ziemlich wenn mans nicht kennt ...

Bei diesem Recherche Spiel geht es darum, die Informationen richtig zu deuten und die vernünftigen Schlüsse aus den Antworten zu ziehen. In einigen Fällen wird auf die Frage geantwortet, dass Babys so etwas mit Absicht machen würden und man könne das ignorieren. Eine Nutzerin antwortet sogar, dass das Husten wie Ersticken klingt, aber man das getrost ignorieren könnte.

Denkt bitte daran, dass bei den Kindern durchaus kleine Geschwisterchen da sein könnten und sie deshalb genau bei solchen fragwürdigen Informationen vorsichtig sein sollten.



# METHODE 3D: INFLUENCER – DIE STARS VON HEUTE



Einzel- und Gruppenarbeit



Nutzung von Bildern,  
Informationen und Sprache als  
Mitteln der Meinungsbildung



- Stift und Papier
- Laptop
- Beamer



analog oder digital



45 Minuten



## YOUTUBER

Ein YouTuber (auch YouTube content creator) ist eine Person, die auf dem Videoportal YouTube Videos veröffentlicht, und damit ein Webvideo Produzent.

Die meisten YouTuber produzieren Videos als Hobby. YouTube ermöglicht es den Produzenten jedoch, durch Werbung vor, während oder nach ihren Videos Geld zu verdienen. Weitere mögliche Finanzierungsformen sind Produktplatzierungen und der Verkauf von Merchandise-Artikeln. Somit ist es einem kleinen Teil der in diesem Bereich Tätigen möglich, komplett selbstständig ihren Lebensunterhalt zu bestreiten. Da die betreffenden YouTuber dadurch von YouTube abhängig sind, wirft unter anderem die IG Metall dem Unternehmen vor, durch dieses Konzept Scheinselbstständigkeit zu unterstützen beziehungsweise zu betreiben. (Quelle: Wikipedia)

## INTERESSANTES

Im Mai 2019 veröffentlichte zum Beispiel der YouTuber Rezo ein knapp 55-minütiges Video mit dem Titel »Die Zerstörung der CDU«. Dieses Video wurde bisher etwa 20 Millionen Mal aufgerufen (Stand November 2024) und wurde in verschiedenen Medien inklusive der Tagesschau sowie unter Politikern diskutiert. Damit handelt es sich um eines der bekanntesten YouTube-Videos in Deutschland.

Abhängig vom Thema des Videos, der Qualität des YouTube-Kanals und vielen weiteren Faktoren liegen die Einnahmen pro 1000 Aufrufen ungefähr zwischen 1 und 5 Euro. Demnach hat Rezo allein mit diesem Video einen Betrag zwischen 20.000 und 100.000 Euro verdient.

### Frage an die Kids: Wer sind die fünf bekanntesten deutschen Youtube-Stars? (Stand 2022)

- Bibi Beauty Palace (5,8 Mio. Abonnenten),  
<https://www.youtube.com/@BibisBeautyPalace>
- Julien Bam (5,7 Mio. Abonnenten),  
<https://www.youtube.com/user/JulienBam>
- Gronkh (4,9 Mio. Abonnenten),  
<https://www.youtube.com/user/Gronkh>
- Laser Luca (4,6 Mio. Abonnenten),  
<https://www.youtube.com/@luca>
- Dagi Bee (3,9 Mio. Abonnenten),  
<https://www.youtube.com/@dagibee>

Hier könnte mit entsprechender Technik kurz in verschiedene Videos geschaut werden.



### Beispielvideos

- How to sell Music online (fast) | Julien Bam | Rapflix, 3:54 Min  
(<https://www.youtube.com/watch?v=LLFesC65hfQ>)
- changes... ❤️ (Offizielles Musikvideo) | Julien Bam, 4:58 Min  
(<https://www.youtube.com/watch?v=5FCD7FteCKs>)

### TIKTOKER

Die Videoplattform TikTok ist seit einiger Zeit im Kommen und wohl nicht mehr zu übersehen. Die App überzeugt mit steigenden Nutzer:innenzahlen und einer kreativen und aufgeschlossenen Nutzer:innengruppe. Sie toppte Anfang 2020 die Download Charts und nähert sich zwei Milliarden Downloads.

#### Frage an die Kids: Wer sind die fünf erfolgreichsten deutschen TikToker? (Alle mit Bild zum anpinnen im Moderationskoffer)

- @falcopunch (8,41 Mio. Follower)
- @youneszarou (5 Mio. Follower)
- @dalia (4,65 Mio. Follower)
- @condsty (4,38 Mio. Follower)
- @enyadres (4,33 Mio. Follower)

#### Beispiele falcopunch

- <https://www.tiktok.com/@falcopunch/video/6861584317362097414>
- <https://www.tiktok.com/@falcopunch/video/6858211832042097925>

### KRITIK AN TIKTOK

- Anfang 2019 musste TikTok in den USA 5,7 Millionen US-Dollar Strafe zahlen. Hintergrund war der ungenügende Schutz Minderjähriger.<sup>4</sup>
- TikTok behält es sich vor, politische Inhalte zu entfernen, wenn dies im Interesse der chinesischen Regierung ist. So wurden Videos über die Proteste in Hongkong 2019 auf TikTok zensiert.<sup>5</sup>
- Ebenfalls wurde aus den internen Richtlinien bekannt, dass Moderatoren Posts mit Kritik am Unternehmen oder der Erwähnung von Konkurrenz sperren dürfen.
- Neben Nacktheit und Alkoholkonsum ist auch die Verbreitung von Inhalten mit Homosexualität oder deren Befürwortung auf TikTok verboten. Sollten trotzdem Inhalte mit einem Bezug zur Homosexualität veröffentlicht werden, können diese von TikTok gesperrt werden. Diese Regelung gilt weltweit und betrifft damit auch Länder, in denen Homosexualität nicht strafbar ist. TikTok beruft sich hierbei auf den Jugendschutz.<sup>6</sup>
- Die App steht in der Kritik, Daten nicht ordnungsgemäß zu schützen, vor allem von Kindern und Jugendlichen.<sup>7</sup>

### INFLUENCER

Als Influencer (von englisch »to influence«: »beeinflussen«) werden seit den 2000er Jahren Personen bezeichnet, die aufgrund ihrer starken Präsenz und ihres hohen Ansehens in sozialen Netzwerken als Träger für Werbung und Vermarktung in Frage kommen (sogenanntes Influencer-Marketing).

4 Daniel AJ Sokolov: Kein Datenschutz für Kinder: Millionenstrafe für Musical.ly. In: heise.de. 28. Februar 2019, abgerufen am 17. Februar 2020.  
 5 Eva-Maria Weiß: Zensur-Vorwurf gegen TikTok: Hongkong-Proteste unterrepräsentiert. In: heise.de. 16. September 2019, abgerufen am 16. April 2020.  
 6 Tilman Wittenhorst: Videoplattform TikTok blockiert Inhalte mit Bezug zu Homosexualität. In: heise.de.  
 7 Daniel AJ Sokolov: Kein Datenschutz für Kinder: Millionenstrafe für Musical.ly. In: heise.de. 28. Februar 2019, abgerufen am 17. Februar 2020.



## KRITIK

- Die Hauptkritik gegen den Einsatz von Influencern ist die Verbreitung von Schleichwerbung. In Deutschland ist nach § 5a Abs. 6 UWG Schleichwerbung unzulässig, weil jede Werbemaßnahme so beschaffen sein muss, dass ihr werbender Charakter von den Angesprochenen erkannt werden kann.
- Kritisiert wird auch, dass das »echte« Leben der Influencer von dem in den sozialen Netzwerken wie Instagram dargestellten schillernden Leben abweiche, woraus ein Glaubwürdigkeitsproblem resultiere. Influencer haben oft schon Erfolg, ohne einen beruflichen oder schulischen Abschluss zu haben, weshalb deren Professionalität angezweifelt wird, auch angesichts unseriöser Praktiken des Follower- und Like-Kaufs.

### Austausch in der Runde

- Welche Influencer:innen kennen die Schüler:innen?
- Welche Produkte bewerben sie?

**Achtung: 15 min vor dem Zeitende ... Den Eindruck erwecken, als sei der Workshop nun für den Tag beendet. Und eine Teilnehmer:in meldet sich »spontan« zu Wort:**

## KURZES ROLLENSPIEL

Ein:e Teilnehmende:r aus dem GTA soll die anderen davon überzeugen, ein bestimmtes Produkt zu kaufen (Parfüm für Männer und Frauen). Sie soll nicht sagen, dass sie gerade Werbung macht, sondern den Eindruck erwecken, als würde sie am Ende des Workshops noch kurz etwas »Interessantes« erzählen wollen. Werbeflyer für die Produkte werden vorher im Zimmer auf einem Tisch platziert, werden aber von niemandem angesprochen. Sie soll dabei ohne, dass die anderen davon Wissen, einen Preis sagen, der über dem Doppelten des eigentlichen Einkaufspreises (z.B. 3 Euro und 7 Euro) liegt. Die Teilnehmenden müssen entscheiden, ob sie bereit wären, das Produkt für diesen Preis zu kaufen. Sie werden dann nach den Gründen gefragt. Sie werden gefragt, ob sie das auch Freund:innen empfehlen würden.

### Typische Gründe, warum Influencern als Werbefiguren geglaubt wird

- Große Vertrauensbasis zwischen Influencer:innen und Follower:innen (Schüler:innen kennen ihre/n Mitschüler:in, daher erhöhte Glaubwürdigkeit)
- Reichweite übertrifft klassische Werbung deutlich (Alle Schüler:innen nehmen die Werbung zur Kenntnis, im Gegensatz zu den Flyern, die auf dem Tisch bereitgelegt wurden)
- Follower:innen sind gleichzeitig Multiplikator:innen (Die Anwesenden würden auch andere auf das Produkt aufmerksam machen?)
- Direktes und unmittelbares Feedback (Die Anwesenden dürfen direkt auch Fragen stellen, die das Produkt betreffen? Auch Lob oder Kritik nützen dem:der Hersteller:in)

Mit dem Rollenspiel soll deutlich gemacht werden, dass die Schüler:innen auch solche Angebote hinterfragen und den Werbecharakter erkennen.

# TEIL 4: DAS EIGENE FILMPROJEKT



# METHODE 4A: GRUNDBEGRIFFE DES FILMS



- Gruppenarbeit
- Diskussion
- Einführung



- Erste Annäherung an das Medium Film
- Entwicklung und Austausch von ersten Ideen für einen Kurzfilm



Stift und Papier



analog



45 Minuten



- Moderationskarten,
- Pinnwand
- Laptop/Beamer für Kurzfilme

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### EINE IDEE FINDEN

#### Warm-up: »Was ist Film für dich?«

Die Schüler:innen notieren spontan auf Moderationskarten, was sie mit Filmen verbinden (z. B. Unterhaltung, Geschichten, Ästhetik). Die Ergebnisse werden an eine Pinnwand geheftet und gemeinsam betrachtet.

#### Input: »Wie erzählt ein Film eine Geschichte?« (ca. 60 Minuten)

Grundbegriffe werden vorgestellt: Plot, Charakter, Konflikt, Genre. Es werden 2 bis 3 Kurzfilme (5 bis 10 Minuten) gezeigt, deren Struktur in der Gruppe analysiert wird.

#### Quellen für Filmwissen:

- <https://filmwissen.online/themen/>
- <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/start>

#### Quellen für kostenfreie Kurzfilme (die teamende Person sollte hier vorab eine Auswahl treffen, die dem Alter der Kinder/Jugendlichen entspricht)

- <https://www.arte.tv/de/videos/kino/kurzfilme/>
- <https://www.netzkino.de/category/short-films-kurzfilme>
- <https://www.youtube.com/playlist?list=PLCsDpxRXgie7Ce8u2cZ2rjkdzHHA3OS6y>

Die Schüler:innen haben erste Impulse für eine Ideenfindung erhalten und können bereits bis zur nächsten Einheit über mögliche Geschichten nachdenken.

# METHODE 4B: IDEENFINDUNG



- Gruppenarbeit
- Diskussion
- Einführung



- Erste Annäherung an das Medium Film
- Entwicklung und Austausch von ersten Ideen für einen Kurzfilm



Stift und Papier



analog



45 Minuten



- Moderationskarten,
- Pinnwand
- Laptop/Beamer für Kurzfilme



Danach werden die Ideen in Kleingruppen (3 bis 4 Schüler:innen) geteilt und zusammen weiterentwickelt. Jede Gruppe wählt eine Idee als Grundlage für ihren Film. Optional kann auch ein Thema, Leitsatz, Zitat etc. überlegt werden oder durch den:die Teamer:in vorgegeben werden.

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### WARM-UP: »WAS IST FILM FÜR DICH?«

Die Schüler:innen schauen zuerst gemeinsam ein Video über die Produktion eines Films: <https://www.youtube.com/watch?v=i0zF0x-5jgA8> (Die perfekte Filmidee – Recherche und Ideenfindung | Mind Yourself Einblicke, 7:26 min)

### ANSCHLIESSENDES BRAINSTORMING: »DEINE STORY-IDEEN«

Jede:r Schüler:in entwickelt zunächst allein eine Filmidee und notiert diese auf Papier, angeregt durch folgende Leitfragen:

- Was möchtest du erzählen?
- Wer ist die Hauptfigur?
- Was ist der Konflikt?

### TIPPS FÜR DIE SCHÜLER:INNEN

- Am einfachsten ist es, zunächst kurz zu notieren, welche Ideen euch spontan in den Kopf kommen. Dabei ist alles erlaubt: Selbst Ideen, die Euch erstmal komisch vorkommen, können später im Film eine tolle Wirkung haben. Wenn Ihr verschiedene Ideen habt, reichen erstmal Stichwörter!
- Im zweiten Schritt solltet Ihr Euch überlegen, wie die Geschichte anfängt, wie sich langsam die Spannung aufbaut, was im spannendsten Moment passiert und wie das Ende aussehen soll.
- Häufig erhalten wir Ideen, die wunderbar anfangen, sehr außergewöhnlich weitergehen und immer spannender werden. Und beim spannendsten Moment einfach aufhören. Anders gesagt: Es gibt manchmal kein »richtiges« Ende der Geschichte. Damit das nicht passiert, könnt Ihr Euch auch erst das Ende ausdenken. Und dann überlegen, wie es dazu kommt und welcher Anfang und welche Entwicklung dazu passt.



- Im dritten Schritt solltet Ihr nochmal schauen, ob die drei Regeln zur Teilnahme an unserem Projekt eingehalten sind. Das heißt:
  - Könnte man die Filmidee so erzählen, dass der Film hinterher zwischen zwei und sieben Minuten kurz ist?
  - Kommen in der Geschichte wirklich höchstens drei verschiedene Orte vor, an denen gedreht werden muss?
  - Sind in der Filmidee höchstens insgesamt 12 Einzelpersonen zu sehen, wovon die Mehrheit Kinder sind?)

### **Die Idee aufschreiben**

Schreibt eure Idee als kurze Inhaltsangabe auf 1 bis 2 DIN A4-Seiten auf. Schreibt sie so, dass der Leser schon bei den ersten Sätzen neugierig auf das Ende wird und sich auch schon einzelne Bilder und Töne vorstellen kann. Die Inhaltsangabe soll Antworten auf folgende Fragen geben:

- Was geschieht wann und wo? (Zeit- und Ortsangaben)
- Wer sind die wichtigsten Personen/ Charaktere/Figuren oder auch Gegenstände?
- Wer erzählt die Geschichte?
- Welche Bilder habt Ihr im Kopf, wenn Ihr daran denkt, wie die Kamera das filmen könnte? Welche Töne, welche Musik kommt Euch in den Kopf, die gut dazu passen würde?
- Wenn der Film eine Geschichte mit Anfang, Höhepunkt und Ende erzählt: Welches Problem gibt es zu lösen? Was sind die Hindernisse beim Lösen des Problems? Was ist der spannendste Moment? Wie ist das Ende?

### **ABSCHLUSSRUNDE: PRÄSENTATION DER IDEEN**

Jede Gruppe präsentiert ihre ausgewählte Idee in einem kurzen Pitch. Die anderen Teilnehmer:innen geben ein Feedback. Ziel ist es, dass sich alle Schüler:innen auf eine Idee einigen, damit sie gemeinsam an einem Filmprojekt arbeiten. In größeren Gruppen ab 10 Kindern ist es selbstverständlich möglich, an mehreren Filmideen parallel zu arbeiten.



# METHODE 4C: PLANUNG – GRUNDLAGEN ZUM DREHBUCH



Gruppenarbeit



Entwicklung eines strukturierten Drehbuchs, für die Umsetzung des Films



Stift und Papier



analog



45 Minuten



- Moderationskarten,
- Pinnwand
- Laptop/Beamer für Kurzfilme

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### WARM-UP: „SZENEN-IMPROVISATION“

Die Schüler:innen improvisieren aus der vorher ausgewählten Filmidee eine kurze Szene. Ziel ist es, die Figuren und den Ton des Films zu testen.

### INPUT: »WIE SCHREIBT MAN EIN DREHBUCH?«

Einführung in die Grundstruktur eines Drehbuchs (z. B. Szenenbeschreibung, Dialoge). Beispiele für Drehbücher und deren Formate werden gezeigt und besprochen.

**Hilfe: Drehbuchvorlagen gibt es unter [www.simplyscripts.com](http://www.simplyscripts.com)**

- Diese Seite bietet Drehbücher von Filmen, Serien, Kurzfilmen und sogar Hörspielen.
- Besonderheiten:
  - Gute Mischung aus aktuellen und älteren Drehbüchern.
  - Enthält auch Drehbuchvorlagen für Anfänger.

## DIE GRUNDSTRUKTUREN EINES DREHBUCHS

Der:die Teamer:innen kann die Struktur durch eine Präsentation oder ein Schaubild an der Tafel visualisieren.

### 1. Anfang (Akt 1): Die Einführung

- Hier lernen wir die Hauptfigur kennen: Wer ist sie, wo lebt sie, und was will sie?
- Es wird auch ein Problem oder Ziel gezeigt, das die Geschichte antreibt.
- Beispiel: »Lena ist eine mutige 12-jährige, die gerne Erfinderin werden möchte. In der Schule wird ihr das alte Chemielabor zugewiesen, und sie entdeckt darin eine kaputte Maschine.«

### 2. Mitte (Akt 2): Der Konflikt

- Das ist der spannendste Teil! Die Hauptfigur versucht, das Problem zu lösen, aber es tauchen Hindernisse auf.
- Sie wächst dabei, lernt etwas Neues oder verändert sich.
- Beispiel: »Lena repariert die Maschine und entdeckt, dass sie Dinge verschwinden lassen kann. Aber plötzlich verschwindet ihre Katze durch die Maschine, und sie weiß nicht, wie sie sie zurückholen kann.«

### 3. Ende (Akt 3): Die Auflösung

- Alles wird geklärt. Die Hauptfigur erreicht ihr Ziel – oder eben nicht – und das Problem wird gelöst.
- Beispiel: »Lena probiert verschiedene Ideen aus und findet schließlich eine Lösung: Sie programmiert die Maschine neu und bringt die Katze zurück. Jetzt weiß sie, dass sie bereit ist, eine echte Erfinderin zu werden.«

# METHODE 4D: PLANUNG – DREHBUCH– ENTWICKLUNG

	Gruppenarbeit
	Entwicklung eines strukturierten Drehbuchs, für die Umsetzung des Films
	Stift und Papier
	analog
	45 bis 90 Minuten
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Moderationskarten</li><li>• Pinnwand</li><li>• Laptop/Beamer für Kurzfilme</li></ul>

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### DREHBUCHENTWICKLUNG

Die Schüler:innen entwickeln den ersten Drehbuchentwurf. Leitfragen:

- Wo beginnt und endet die Handlung?
- Welche Konflikte treiben die Geschichte voran?

Der:die Teamer:in unterstützt die Schüler:innen Schritt für Schritt bei der Erstellung des Drehbuchs anhand des folgenden Leitfadens.

### LEITFADEN FÜR DIE ERSTELLUNG EINES DREHBUCHS

#### 1. Erstelle eine Idee für die Geschichte.

##### Überlege dir:

- Wer ist die Hauptfigur? (z. B. ein mutiger Junge, ein sprechender Hund, ein Alien)
- Was ist ihr Ziel? (z. B. einen Schatz finden, ein Rätsel lösen)
- Was steht im Weg? (z. B. ein Bösewicht, ein Problem, ein Missverständnis)

Beispiel: »Ein Mädchen findet eine magische Feder, die Wünsche erfüllt – aber jedes Mal passiert etwas Unerwartetes.«

#### 2. Schreibe die Szenen

Jede Szene zeigt, was passiert.

- Jede Szene beginnt mit einer Überschrift: Wo und wann spielt die Szene?
  - »Innen. Schule – Tag« (Die Szene spielt drinnen in der Schule, tagsüber).
  - »Außen. Wald – Nacht« (Die Szene spielt draußen im Wald, nachts).
- Danach folgt die Beschreibung: Was sehen wir und hören wir? Beispiel:
  - »Lena steht vor einer großen, staubigen Maschine. Sie wischt die Oberfläche ab, und ein blaues Licht beginnt zu leuchten.«
- Dann kommen die Dialoge: Was sagen die Figuren? Beispiel:
  - Lena: »Wow, das sieht ja aus wie in einem Science-Fiction-Film!«
  - Paul: »Ich wette, das Ding funktioniert nicht mal.«

#### 3. Zeige, was passiert, statt es nur zu erzählen

Statt zu schreiben: »Lena hat Angst vor der Maschine«, zeige es: »Lena zögert. Sie streckt die Hand aus, zieht sie aber schnell wieder zurück.«

#### 4. Halte es einfach

Schreibe kurze Sätze und keine langen Erklärungen. Beispiel:

- Nicht so gut: »Lena ist sehr neugierig und untersucht die Maschine mit großem Interesse.«
- Besser: »Lena beugt sich über die Maschine. Ihre Augen leuchten vor Neugier.«

#### 5. Füge Emotionen und Spannung hinzu

Überlege, wie die Figuren sich fühlen, und baue Spannung auf. Beispiel:

- »Das Licht flackert. Lena schaut sich nervös um. Plötzlich hört sie ein Geräusch hinter sich.«

#### 6. Schlussüberprüfung

Lies dein Drehbuch durch und überprüfe:

- Ist die Geschichte klar?
- Ist jede Szene spannend oder wichtig?
- Können andere verstehen, was sie filmen sollen?



# METHODE 4E: REQUISITEN-ERSTELLUNG



	Einzel- und Gruppenarbeit
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kreativität fördern,</li><li>• innovative Lösungen finden</li></ul>
	Stift und Papier
	analog oder digital
	45 Minuten
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Pappe, Pappmaché</li><li>• Acrylfarben, Pinsel</li><li>• Kleber, Federn, Glitzer</li><li>• Stoffreste, Altkleider</li><li>• Schere, Nadeln, Faden</li></ul>

Am Filmset gibt's jede Menge zu tun, damit das, was wir nachher im Film sehen, wie in Wirklichkeit aussieht. Dafür müssen nicht nur das Kostüm und das Make-Up der Schauspieler ausgesucht und angepasst werden. Auch die kompletten Räume, in denen sich die Schauspieler bewegen, müssen aufwändig so gestaltet werden, dass du dich vom Film auch wirklich in, zum Beispiel, eine andere Zeit, oder an einen bestimmten Ort versetzen lässt. Dazu müssen viele verschiedene Gegenstände besorgt oder hergestellt und im Bild platziert werden – vom Schreibtisch und der Tapete über Kronleuchter, Fernseher, Autos oder Wanduhren bis hin zu dem Essen der Schauspieler. Um diesen Job kümmert sich beim Film die »Requisite«.<sup>8</sup>

## BESCHREIBUNG DER METHODE

Lest euer Stück genau durch, bevor ihr euch an die Filmarbeit macht. Was braucht ihr dazu? Welche Möbel und Gegenstände sind wichtig? Was habt ihr davon zu Hause, was könnt ihr basteln? Müsst ihr euch verkleiden und schminken?

Bei den Proben könnt ihr auf Kostüme weitgehend verzichten, einige Requisiten wie zum Beispiel Stühle sind von Anfang an wichtig. Achtet darauf, dass ihr alles rechtzeitig besorgen könnt und genügend Zeit zum Üben habt. Das An- und Umziehen und das Aufstellen und Abräumen der Requisiten muss bei der Aufführung wie am Schnürchen klappen!

## LEITFADEN

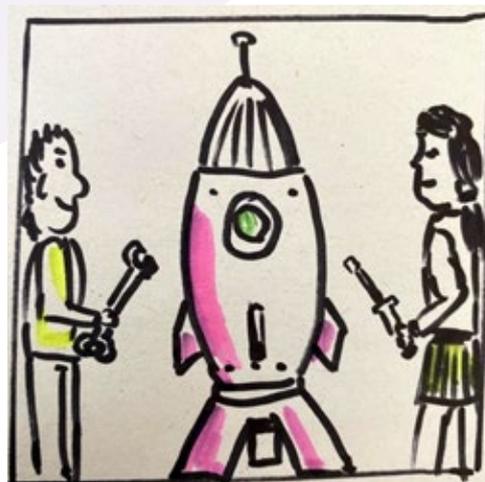
### Masken und Kostüme

- Masken: Mit Pappmaché, Pappe, Farben, Federn, Glitzer.
- Kostüme: Mit Stoffen, Altkleidern, Schere, Kleber, Nadeln und Faden.

**Hilfestellung: Der:die Teamer:in unterstützt bei technischen Fragen und gibt kreative Impulse.**

## ZIEL

Fertige Requisiten, die den Filmcharakteren entsprechen



<sup>8</sup> Mit Requisiten meint man generell das bei Theateraufführungen, Film- und Fernsehaufnahmen verwendete Zubehör. Das können bewegliche Dekorationsstücke, wie z.B. kleinere Möbelstücke, aber auch Gebrauchsgegenstände jeder Art vom Regenschirm bis zur Cola-Dose.



### Material

- Masken: Pappe, Pappmaché, Acrylfarben, Pinsel, Kleber, Federn, Glitzer.
- Kostüme: Stoffreste, Altkleider, Schere, Kleber, Nadeln, Faden.

### REQUISITEN

#### Nützliche Materialien für fast alles

- Pappe/Karton: Basis für fast jede Requisite.
- Pappmaché: Perfekt für Formen und Masken.
- Alufolie: Erzeugt metallische Effekte.
- Acrylfarben: Günstig und vielseitig.
- Klebeband/Heißkleber: Hält alles zusammen.
- Stoffreste: Für Kostüme oder Verzierungen.
- LED-Lichter: Für besondere Effekte.

### BEISPIELE FÜR EINFACHE REQUISITEN

#### I. Masken (für Monster, Tiere oder Superhelden)

- Materialien: Pappe, Pappmaché, Federn, Acrylfarben, Gummiband.
- Anleitung:
  1. Zeichne die gewünschte Form (z. B. Tiergesicht) auf Pappe und schneide sie aus.
  2. Nutze Pappmaché (Zeitung und Kleister), um der Maske eine 3D-Form zu geben.
  3. Bemale die Maske und füge Details wie Federn oder Glitzer hinzu.
  4. Befestige ein Gummiband, damit sie getragen werden kann.

#### II. Schwerte, Zauberstäbe etc. (für Abenteuer- oder Actionfilme)

- Materialien: Kartons, Moosgummi, Farbe, Klebeband.
- Anleitung:
  1. Schneide die Grundform der Waffe aus Karton (z. B. ein Schwert, einen Zauberstab).
  2. Nutze Moosgummi für Details wie Griffe oder Verzierungen.
  3. Wickel den Griff mit Lederband oder Stoffstreifen ein.
  4. Bemale das Ganze mit Silber, Gold oder Schwarz, um einen realistischen Effekt zu erzeugen.

#### III. Schatzkisten oder alte Bücher

- Materialien: Schuhkarton, Alufolie, Kleber, Gold- oder Braunspray.
- Anleitung:
  1. Bemale den Schuhkarton braun oder schwarz, um eine Holzkiste darzustellen.
  2. Nutze Alufolie und Goldspray für Beschläge und Schlösser.
  3. Fülle die Kiste mit Münzen aus Pappe, die gold bemalt werden.

#### IV. Sci-Fi-Gadgets (für futuristische Filme)

- Materialien: Plastikflaschen, Kabel, alte Elektronikteile, Farbe.
- Anleitung:
  1. Eine alte Plastikflasche wird bemalt und mit Kabeln oder Knöpfen beklebt.
  2. LED-Lichter (batteriebetrieben) können ein cooles Leuchten erzeugen.
  3. Eine Pringles-Dose wird durch Bemalung und Anbauten zum „Laserkanonenrohr“.

#### V. Kostüme (für Fantasy oder Märchen):

- Materialien: Alte Kleidung, Stoffreste, Sicherheitsnadeln, Klebeband.
- Anleitung:
  1. Nutze alte Bettlaken für Umhänge, die du mit Stoffmal Farben bemalst.
  2. Schneide alte T-Shirts auf und verwandle sie in Piraten- oder Mittelalterhemden.
  3. Für Kronen: Schneide Karton in Form und beklebe sie mit Alufolie oder bemale sie gold.

# METHODE 4F: TECHNISCHE EINFÜHRUNG UND PRAKTISCHES ARBEITEN



- Gruppenarbeit
- praktische Übungen



- Organisation des Drehs
- Erste Dreherfahrungen sammeln



Stift und Papier



analog



90 Minuten



- Kameras
- Mikrofone
- Stative
- Beleuchtungsequipment<sup>9</sup>

## BESCHREIBUNG DER METHODE

### Warm-up: »Filmset-Simulation« (ca. 30 Minuten)

Die Schüler:innen übernehmen Rollen wie Regisseur:in, Kameraführung, Schauspieler:innen und drehen eine improvisierte Szene.

### Planung: »Wie organisiere ich einen Dreh?« (ca. 60 Minuten)

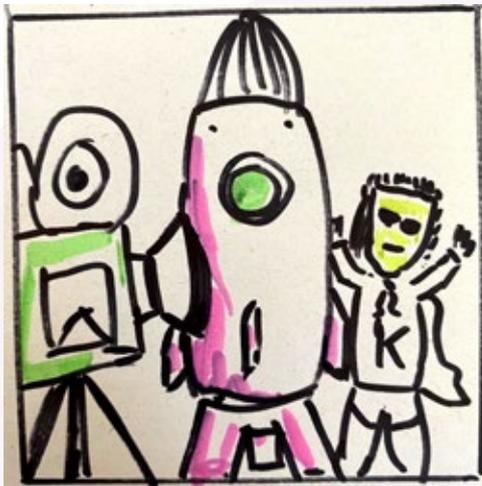
Erstellung eines Drehplans: Welche Szenen werden wann und wo gedreht? Rollenverteilung und Festlegung der Verantwortlichkeiten.

### Input: »Grundlagen der Kamera- und Lichttechnik« (nur bei vorhandener Technik notwendig)

Einführung in die Bedienung von Kamera und Mikrofon. Praktische Übungen zur Kameraführung und Lichtsetzung.

### Dreh: Erste Szenen filmen

Die Schüler:innen drehen die ersten Szenen ihres Films gemäß Drehbuch.



<sup>9</sup> Einige Vereine bieten die Möglichkeit, Material auszuleihen. Als Alternative zur professionellen technischen Ausstattung, können ebenso Smartphones mit guter Aufnahmequalität genutzt werden. Dabei ist zu beachten, dass Sprache ohne störende Geräusche aufgenommen werden kann.

# METHODE 4G: FERTIGSTELLUNG DES DREHS UND EINFÜHRUNG IN DEN SCHNITT



- Gruppenarbeit
- praktische Übungen



- Abschluss der Dreharbeiten,
- Einführung in die Schnittsoftware
- Bearbeitung des Materials



Stift und Papier



analog



90 Minuten



- Laptops mit installierter Schnittsoftware
- Kopfhörer



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### Abschlussdreh

Die Gruppen filmen die fehlenden Szenen und überprüfen, ob sie alle notwendigen Aufnahmen haben.

### Input: »Wie schneidet man einen Film?«

Einführung in die Nutzung einer Schnittsoftware (z.B. iMovie oder DaVinci Resolve). Besprechung grundlegender Techniken wie Schnitt, Übergänge, Ton.

### Rohschnitt

Die Gruppen beginnen mit dem Rohschnitt ihres Films.

### Kostenfreie Programme für den Videoschnitt

- DaVinci Resolve
- Shotcut
- OpenShot
- iMovie (nur für macOS und iOS)
- HitFilm Express
- VSDC Free Video Editor
- CapCut (Desktop und Mobil)
- Lightworks Free

### Empfehlung

- Für Anfänger: OpenShot oder iMovie.
- Für Fortgeschrittene: DaVinci Resolve oder Shotcut.
- Für kreative Effekte: HitFilm Express oder CapCut.

# METHODE 4H: FERTIGSTELLUNG UND PRÄSENTATION



Fertigstellung und  
Präsentation



Fertigstellung des Films



Stift und Papier



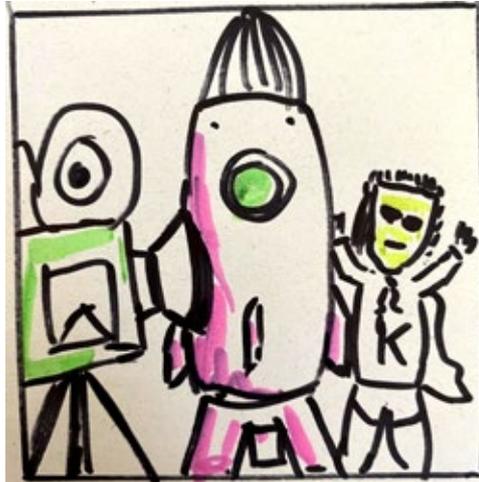
analog oder digital



45 Minuten



- Laptop
- Beamer
- Lautsprecher
- Snacks (optional)



## BESCHREIBUNG DER METHODE

### Feinschliff

Die Schüler:innen vollenden den Schnitt, fügen Musik und Effekte hinzu und exportieren den fertigen Film.

### Vorbereitung der Premiere

Planung der Präsentation: Einführung, Moderation, evtl. Gestaltung des Rahmens (Snacks, Dekoration).

Ihr solltet hier eine Liste der Personen erstellen, die ihr zur Aufführung des Films einladen möchtet. Das ist eventuell auch abhängig vom Thema des Streifens. Geht es vor allem um die Zukunft der Beteiligten, ist es etwas Lustiges, Fiktives oder ein ernstes Thema aus der Stadt? Entsprechend könnten der:die Direktor:in, Politiker:innen, der:die Bürgermeister:in, Eltern, Mitschüler:innen, andere Lehrer:innen eingeladen werden? Überlegt auch das einfach gut.

Zweitens nehmt Euch die Frage vor, wo der Film gezeigt werden soll. Soll das im gleichen Klassenzimmer stattfinden, oder in der Aula, oder wollt ihr raus aus der Schule? Welche technischen Geräte braucht ihr für die Aufführung? Soll es einen Rahmen für die Veranstaltung geben? Wollt ihr Kekse dazu backen, soll der:die Direktor:in oder jemand anderes davor eine kleine Ansprache halten? Welche:r Schüler:in eröffnet zu Beginn und erzählt etwas über die Filmidee? Oder wollt ihr gar etwas singen? Alles ist möglich ... seid kreativ und versetzt die anderen ins Staunen.

# TEIL 5:

# FILMPREMIERE



Einzel- und Gruppenarbeit



Präsentation der Ergebnisse vor Publikum



Stift und Papier



analog oder digital



45 Minuten



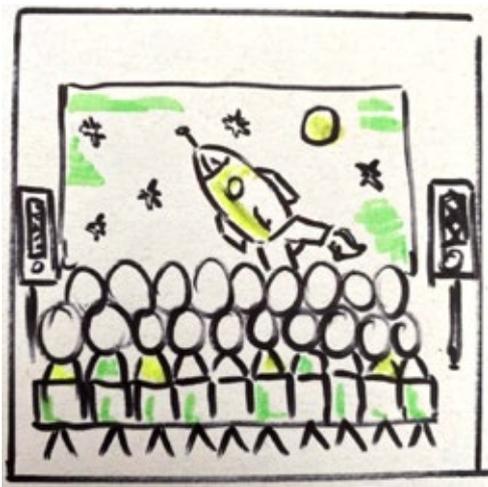
- Laptop
- Beamer
- Lautsprecher
- Snacks (optional)

## BESCHREIBUNG DER METHODE

Ihr habt sicherlich einen schönen Raum für eure Aufführung gefunden. Die Gäste werden Platz nehmen und sind gespannt zu erfahren, was ihr geschafft habt. Bitte begrüßt am Anfang alle Gäste, der:die Direktor:in oder andere wichtige Persönlichkeiten, solltet ihr namentlich begrüßen. Achtet vielleicht auch darauf, dass wenn solche Persönlichkeiten da sind, sie einen Platz in der ersten Reihe bekommen.

Es ist sicherlich gut, wenn eines der Kinder am Anfang einige Worte zur Begrüßung und zur Entstehung des Films sagt. Dazu sollten 5 min ausreichend sein. Eventuell will auch die Direktor:in oder die Vertrauenslehrer:in etwas zu Beginn sagen. Du als Teamer:in kannst auch gerne einige Worte zum Ganztagsangebot verlieren und dich bei der Schule für die Kooperation bedanken, sagen, dass es dir Spass gemacht hat.

Am Ende des Films sollten alle beteiligten Kinder nach vorne gehen und sich verbeugen. Danach kann man auch eine Runde Fragen und Antworten machen. Vielleicht gebt ihr auch einiges an Orangensaft oder Apfelsaft aus.



# TEIL 6:

# ABSCHLUSS DES GTA / FEEDBACK



Einzel- und Gruppenarbeit



Feedback geben



- Stift und Papier
- Muffins und O-Saft



analog oder digital



45 Minuten



## BESCHREIBUNG DER METHODE

Für den Abschluss versucht bitte, mit den Teilnehmenden eine gemütliche Verabschiedungsstimmung zu erzeugen. Dazu ist es vielleicht eine Idee, zu fragen, ob eines der Kinder Lust hat, Muffins mitzubringen. Ein anderes kann vielleicht etwas Kakao beisteuern.

Ansonsten geht es an dem Tag natürlich um eine Auswertung des Ganztagsangebotes.

## DIE FEEDBACK-UHR

### ZIELSETZUNG

- Sammeln von Rückmeldungen zur Qualität des Workshops.
- Förderung von Reflexion und aktiver Beteiligung.

### DURCHFÜHRUNG

#### 1. Materialien

- Ein großes Blatt Papier (z. B. Flipchart) oder Tafel.
- Stifte in verschiedenen Farben.



## 2. Vorbereitung

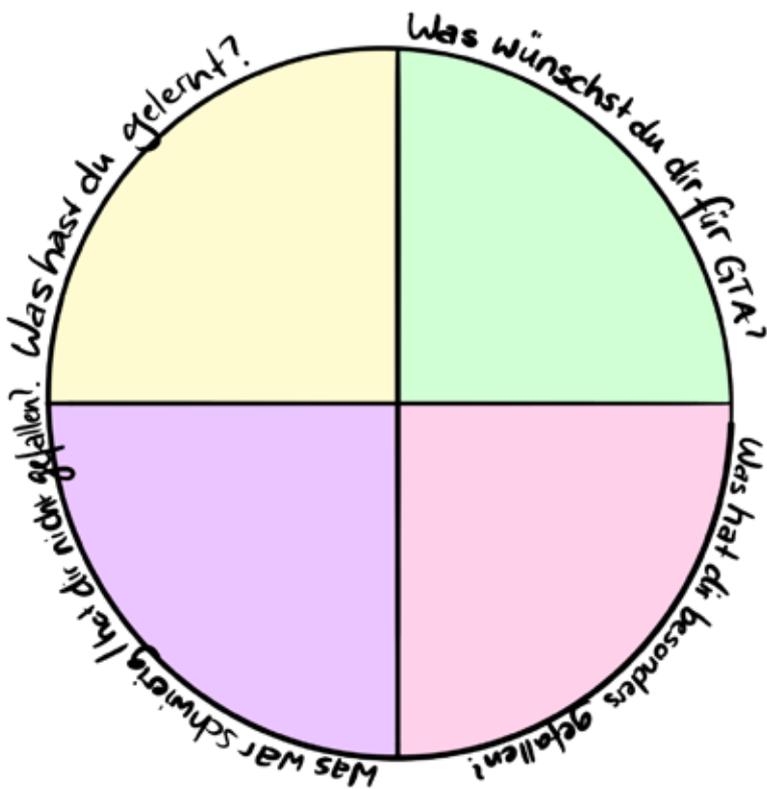
- Zeichne eine große Uhr auf das Papier oder die Tafel.
- Teile die Uhr in vier Felder ein:
- 12 bis 3 Uhr: »Was hat dir besonders gefallen?«
- 3 bis 6 Uhr: »Was war schwierig oder hat dir nicht gefallen?«
- 6 bis 9 Uhr: »Was hast du gelernt?«
- 9 bis 12 Uhr: »Was wünschst du dir für zukünftige Workshops?«

## 3. Ablauf

- Gib den Schülern Stifte und fordere sie auf, ihre Gedanken in die passenden Bereiche der Uhr zu schreiben.
- Beispiele für mögliche Fragen:
- »Was war der spannendste Moment des Workshops?«
- »Gab es etwas, das verbessert werden könnte?«
- »Was war für dich neu oder überraschend?«

## 4. Auswertung

- Lies die Rückmeldungen gemeinsam in der Gruppe oder alleine durch.
- Nutze die Erkenntnisse, um Verbesserungen für zukünftige Workshops abzuleiten.







## KONTAKT

---



**Roter Baum**  
KulturLeben UG  
Großenhainer Straße 93  
01127 Dresden

Telefon 0351 8582720  
[politische.bildung@roter-baum.de](mailto:politische.bildung@roter-baum.de)  
[www.einmission.de](http://www.einmission.de)