**Projektdurchführung – Eine Anleitung zur eigenständigen Umsetzung im Unterricht**

**Projekt Kick-Off: Storytelling Workshop**

Ressourcen:

* 1 Medienpädagoge mit einem Stundeneinsatz von 3 Zeitstunden zur Durchführung des Workshops plus 2 Stunden Vorbereitungsdauer

Benötigte Technik

* Smartboard zur Erklärung der Heldengeschichte
* Ausgedruckte Storyboardvorlagen
* Tablets oder Schüler Smartphones mit installierter App „Stop Motion Studio“

Stundenumfang: 3 Zeitstunden (2x Doppelstunden)

Einführung

Zu Beginn des 3-stündigen Workshops wird grundsätzlich die Frage geklärt, was ein Stop-Motion-Film ist, wie dieser aussieht und welche Schritte bis zur Entstehung eines Filmes durchlaufen werden müssen. Viele Jugendliche haben die Animationstechnik bereits in Videos gesehen, kennen allerdings nicht den Fachbegriff für diese Technik.

Die Beleuchtung verschiedener angewandter Ästhetiken im Stop-Motion-Film macht die Bandbreite der Technik begreifbar. Am besten werden die unterschiedlichen Ästhetiken mit Foto und Videomaterial erklärt. Kurze Videos lockern zudem die Präsentation auf.

* Ästhetiken im Überblick
	+ Whiteboard Animation
	+ Paper-Cut-Stil/ Flachfigurenfilm
	+ Wasserfarbentechnik
	+ Brick Technik mit Lego
	+ Bleistift Technik
	+ Lege- und Schnitztechnik mit Früchten und Gemüse
	+ Knettechnik

Arbeitsschritte: Von der Konzeption bis zum Filmdreh

Um gezielt auf die Projektwoche vorzubereiten, wurden die zu durchlaufenden Arbeitsschritte bereits im Workshop erklärt. Das spart in der Projektwoche Zeit und man kann direkt ins Machen kommen. Im Workshop wurden alle Schritte bis zur Umsetzung vorgestellt, jedoch nur die Schritte: Ideenfindung, Storyboarderstellung und Erprobung der App Stop Motion Studio im Detail beleuchtet.

Arbeitsschritte, die zur Entstehung eines Stop-Motion-Filmes führen, sind:

1. Entwicklung einer Geschichte. Hierzu genügt ein klassisches Brainstorming in der Gruppe
2. Erstellung eines Moodboard, das das Szenenbild des Filmes in Fotos, Zeichnungen, kurzen Texten auf einem großen Karton darstellt. Bei Zeitmangel kann dieser Schritt auch weggelassen werden.
3. Präzisierung der Geschichte durch szenisches Beschreiben in einem Storyboard. Storyboard-Vorlage in A3 ausdrucken. Vorlage siehe anbei.
4. Festlegen auf eine Stop-Motion-Technik, also Whiteboard Animation, Brick Technik mit Lego etc.
5. Aussuchen der zu benutzenden Materialien.
6. Drehen der vorher auf dem Storyboard aufgezeichneten Szenen.
7. Filmbearbeitung mit Sound- und Schnittprogrammen, um kleine Fehler zu korrigieren und durch Sound dem Film eine Stimmung zu geben.
8. Präsentation des Filmes vor der ganzen Klasse.

Zusätzlich wurde bereits die App Stop Motion Studio im Unterricht erprobt. Die SchülerInnen nutzen ihre Schreibmaterialien, um sich mit der Animationstechnik und der App auseinanderzusetzen. Im Workshop war dieser Moment am schönsten, da hier die gewünschten AHA-Effekte auftraten und der theoretische Inhalt endlich praktisch erlebbar wurde.

Schwerpunkt: Storytelling Heldenreise

Die Heldenreise bezeichnet ein Grundmuster – eine Dramaturgie - , dass sich in Mythen, Romanen, Filmen, Videospielen wiederfindet. Ein Held durchlebt auf dieser „Reise“ auf und ab´s mit Freunden und Feinden. Das Motiv der Heldenreise wurde von Joseph Campbell erforscht und erlangte im amerikanischen Film große Popularität. Nach Campbell besitzt die Heldenreise 17 Stationen, für den Schul-Workshop wurden die dramaturgischen Stationen auf 9 wesentliche reduziert.

Geschichten erzählen: Heldenreise

* + Station 1 DIE GEWOHNTE WELT: Held lebt als unscheinbare Person an einem unscheinbaren Ort, fühlt sich untergeordnet und unbedeutend
	+ STATION 2 DIE BERUFUNG ODER DER AUFRUF ZUM ABENTEUER Der Held wird zu einem Abenteuer in eine für Ihn neue Welt berufen. Er erfährt von der Existenz von einer übernatürlichen Kraft, einer Bedrohung oder von einer unbekannten Welt.
	+ STATION 3 ABLEHNUNG Der Held weigert sich die Reise anzutreten und entscheidet sich für sein altes “sicheres” Leben.
	+ STATION 4 DIE BEGEGNUNG MIT DEM MENTOR: Der Held trifft seinen zukünftigen Lehrer. Sein Vertrauen wird gestärkt und er erkennt, dass er nicht alleine ist. Der Mentor übergibt dem Helden ein besonderes Objekt (z.B. Zauberstab) oder macht ihn mit einer neuen „Macht“ vertraut.
	+ STATION 5 DURCHSCHREITEN DER SCHWELLE: Die Schwelle zur neuen unbekannten Welt wird überschritten. Der Held nimmt seine Bestimmung/ Berufung an.
	+ STATION 6TESTS, VERBÜNDETE UND FEINDE Nachdem die Schwelle überschritten wurde, begegnet der Held seinen Verbündeten und seinen Feinden. Er wird auf verschiedene Weisen getestet und muss einige Kämpfe und Prüfungen durchstehen.
	+ STATION 7 ANNÄHERUNG AN DIE INNERSTE HÖHLE Der Held und seine Verbündeten trainieren und bereiten sich auf die eine große Herausforderung vor.
	+ STATION 8 DER LEIDENSWEG Der Held muss nun seinem schlimmsten Gegner entgegentreten und sich seiner größten Furcht stellen. Der finale Kampf zwischen Gut und Böse. Der Held wird hier mit Tod und Auferstehung konfrontiert. Es kann sein eigener Tod sein, der Tod eines Verbündeten oder seines Mentors. An dieses Erlebnis ist eine Art Auferstehung, Erlösung oder Wiedergeburt gekoppelt.
	+ STATION 9 DIE BELOHNUNG: Nach der Bewältigung der größten Herausforderung erwartet den Helden eine Belohnung. Harry findet den Stein der Weisen

**Do´s & Dont´s**

Falls möglich die oben genannten Punkte nicht in der Schule, sondern am außerschulischen Lernort fokussiert vermitteln. Dadurch sind die SchülerInnen konzentrierter und werden durch den regulären Schulablauf nicht abgelenkt.

App „Stop Motion Studio“ vor Beginn des Workshops bereits auf einigen Geräten vorinstallieren, damit diese direkt im Workshop ausprobiert werden kann.

Die Dramaturgie der Heldenreise nicht nur als Powerpointfolien vermitteln, sondern auch grafisch verkürzt als Zeichnung. Damit wird das auf und ab der Storyline deutlich. Anschließend direktes Schreiben einer kurzen Geschichte mit den SchülerInnen, um das Verständnis der Storyline zu überprüfen.

**Vermittelte Kompetenzen**

* Textkompetenz: Kennenlernen neuer Methoden einen Text zu schreiben (Heldenreise).
* Verständnis der Bedeutung von Dramaturgie für eine Geschichte, Novelle sowie Zusammenspiel verschiedener Personen mit unterschiedlichen Funktionen Held, Feinde und Mentoren, die für eine spannende Geschichte notwendig sind.

**Projektwoche**

Die Projektwoche fand außerhalb der Schule im Festen Haus Badingen statt. Die SchülerInnen hatten während der Projektwoche die Aufgabe sich mit der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Hauses auseinanderzusetzen und bekamen bereits über die Herbstferien Zeit Ideen für Geschichte zu entwickeln. Ziel der Projektwoche war es das Haus für die Jugendlichen medial erfahrbar zu machen, mit Storytelling ihre Meinung auszudrücken und Medienkompetenzen zu vermitteln. Hierzu hatten die Jugendlichen die Chance entweder mehrere Kurzfilme oder drei Filme mit mehreren Szenen zu produzieren.

Bereits vor der Projektwoche wurden Moderationswände aufgebaut, Workshopstationen mit Verlängerungskabeln eingerichtet und Hygieneregeln zum Umgang mit Corona angebracht.

Während der Projektwoche arbeiteten 4 Betreuer mit 20 SchülerInnen 5 Tage mit jeweils 4,5 Zeitstunden zusammen. Die Projekttage begannen 9.00 Uhr und endeten 13.30 Uhr mit einer 45 minütigen Pause zwischendurch.

**Benötigte Ressourcen**

Personen

* 1 Medienpädagoge mit einem Stundeneinsatz von 32,5 Stunden verteilt auf 5 Projekttage inkl. Vor- und Nachbereitung á 6,5 Stunden sowie zusätzliche 15 Stunden für filmische Postproduktion und Fertigstellung des Filmes
* 3 Betreuer (davon 2 LehrerInnen und 1 Betreuerin) mit einem Stundeneinsatz von jeweils 22,5 Stunden zur Betreuung der Arbeitsgruppen innerhalb der Projektwoche
* 20 SchülerInnen

Räume

* Nutzung von 3 Räumen als Arbeitsorte für verschiedene Gruppen

Benötigte Technik und Materialien für 3 Stop-Motion-Stationen

* 6x Studiolichter auf Stativen mit verstellbarer Helligkeit und Blenden
* 6x Tablets mit vorinstallierter App „Stop Motion Studio“
* 6x Tabletstative mit -halterungen (Stativ-Halterungen von KobraTech mit Fernbedienung)
* Diverse LED-Lichterketten, Nebelmaschinen
* 3x Tische
* Diverse Papierhintergründe in A1 (blau, grün, weiß)
* Kreppband, Architektenklammern
* 3x Mehrfachsteckdosen
* 3x Kabeltrommeln

Benötigte Technik für 1 Sound & Music-Station

* 2x Zoom Recorder stationär und mobil
* 1x Mischpult
* Großmembran Mikrofon auf Stativ
* Instrumente und Percussion
* Gegenstände die Geräusche machen
* Laptop zur Recherche von Musik und Geräuschen im Internet
* Software Audio und Filmschnittsoftware
* 1x Kabelrolle
* 1x Mehrfachsteckdose

Benötigtes Material für Bastelstation

* Umzugskartons als Kulissenuntergrund
* Bastelkarton in unterschiedlichen Farben
* Klebepistole
* Knetmasse in verschiedenen Farben
* Lego-Figuren oder anderes Spielzeug
* Kreppband (Malerkrepp)
* Filzmatten und Moosgummi in verschiedenen Farben
* Alte und neue Magazine
* Buntstifte
* Wassermalfarben
* Farbdrucker
* Internetanschluss

Weiteres Material:

* 2x Moderationswände
* Flipchartpapier und Marker

**1. Projekttag**

Stundenumfang: 4,5 Zeitstunden

Ablauf

1. Vorstellungsrunde im Stuhlkreis: Die Schüler, die Betreuer stellen sich kurz mit Vorname und den Erwartungen für die Projektwoche vor.
2. Erklärung des Tagesablaufes, vorheriges Festhalten des Tagesablaufes auf einem Flipchart, das auch während des Projekttages zugänglich für alle Teilnehmenden ist.
3. Obstsalat
Zu Beginn eines jeden Tages wurde eine kleine Auflockerungsübung durchgeführt. Zu Beginn des ersten Projekttages haben wir das Ice Breaker Spiel „Obstsalat“ gespielt. Die Spieler sitzen in einem Kreis auf Stühlen. Ein Spieler - er hat keinen Stuhl - steht in der Mitte des Kreises. Die Spieler bekommen Namen von Obstsorten (Apfel, Birne, Banane, Kirsche, ...) zugeteilt. Je mehr Spieler, desto mehr verschiedene Typen kann es geben. Pro Sorte sollte es aber zumindest drei Spieler geben. Auch der Spieler in der Mitte bekommt einen Sorten-Namen.Der Spieler in der Mitte darf nun eine der Sorten nennen. Daraufhin müssen die Spieler mit dem betroffenen Namen Plätze tauschen. Der Spieler der Mitte darf natürlich ebenfalls versuchen, einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist nächster Spieler in der Mitte.
4. Technikaufbau
Nach der Einstimmung auf den Projekttag wurde die Technik exemplarisch für eine Stop Motion Station durch den Medienpädagogen und Schüler aufgebaut. Nach Vorlage dieser Station hatten die Schüler die Aufgabe, weitere zwei Stop Motion Stationen aufzubauen.

Zur Einrichtung einer Station benötigt man:

* 2x Studiolichter auf Stativen mit verstellbarer Helligkeit und Blenden
* 2x Tablets mit vorinstallierter App „Stop Motion Studio“
* 2x Tabletstative mit -halterungen (Stativ-Halterungen von KobraTech mit Fernbedienung)
* Diverse LED-Lichterketten, Nebelmaschinen
* 1x Tische
* Diverse Papierhintergründe in A1 (blau, grün, weiß)
* Kreppband, Architektenklammern
* 1x Mehrfachsteckdosen
* 1x Kabeltrommeln
1. Anschließend wurden die Bastelstation sowie die Sound & Musik Station durch die Schüler und die Betreuer eingerichtet. Viel Zeit beim Aufbau hat die Sound&Music Station gebraucht, da hier Mikrofone, Drumpad, Zoomrecorder und der Computer aufgebaut und eingerichtet wurden.

Für die Sound&Music Station ist folgendes Equipment notwendig:

* 2x Zoom Recorder stationär und mobil
* 1x Mischpult
* Großmembran Mikrofon auf Stativ
* Instrumente und Percussion
* Gegenstände die Geräusche machen
* Laptop zur Recherche von Musik und Geräuschen im Internet
* Software Audio und Filmschnittsoftware
* 1x Kabelrolle
* 1x Mehrfachsteckdose
1. Erarbeitung einer Geschichte Pro Stop-Motion-Gruppe

Zu Beginn des Prozesses führt der Betreuer mit der Gruppe ein kurzes Brainstorming zur Erarbeitung einer Geschichte durch. Darin werden Hauptfiguren, Orte und der Handlungsstrang erdacht und als Stichpunkte auf einem A3 Blatt festgehalten. Erste szenische Überlegungen können bereits in die ausgedruckte Storyboardvorlage eingezeichnet werden.

Sobald erste Ideen formuliert sind, müssen sich die Schüler für eine Stop-Motion-Technik entscheiden. Rufen Sie hierzu die oben aufgezählten Techniken: Knete, Wassermalfarbe, Pappfiguren ins Gedächtnis der Jugendlichen. Bestehen Überlegungen zum Aussehen der Hauptfiguren können diese direkt an die Bastelgruppe weitergegeben werden, sodass Prototypen der Figuren gebaut werden.

**Do´s & Dont´s**

Als sehr lohnenswert hat sich das Erklären des Tagesablaufes erwiesen. Durch die Transparenz im Ablauf kannten die SchülerInnen die gemeinsamen Tagesziele und ließen sich auf diese einschwören.

Lassen Sie den Jugendlichen Freiraum beim Erfinden der Geschichte. Der Stop-Motion-Film bietet mit seinen vielen Techniken die Möglichkeit sowohl fiktiv als auch ganz realistisch zu arbeiten.

Aller Anfang ist schwer: Die ersten Gedanken (Hauptfigur, Orte, Handlung) zu einer Geschichte müssen durch einen Betreuer angeleitet werden, da die SchülerInnen sonst nicht wissen mit welchem Inhalt sie zuerst starten müssen. Die Stimmung in der Gruppe leidet, wenn die Jugendlichen bei dieser Aufgabe auf sich allein gestellt sind.

**2. Projekttag**

Stundenumfang: 4,5 Zeitstunden

Ablauf:

1. Begrüßung & Vorstellung des Tagesablaufes (Zusammenkommen im Stuhlkreis)
2. Als morgendliche Aufwärmung und als Fingerübung für die Projektdokumentation haben wir den Tag im Freien mit Gruppenfotos und Videoaufnahmen mit einer Drohne begonnen. Die Schulklasse stellte sich im Kreis auf und lief in unterschiedlichen Tempi im Kreis. Eine einfache Methode, die zur Auflockerung und zum Wachwerden aller beitrug.
3. Zusammenkommen im Stuhlkreis und Abfrage aller bestehenden Filmideen

Die Stop Motion Gruppen trugen die entwickelten Filmideen kurz vor und erklärten sie. Anschließend brachte der Medienpädagoge die Geschichten in eine sinnvolle Reihenfolge. Anschließend wurden die Gruppen wieder in ihre Gruppen aufgeteilt.

1. Aufteilen in die Gruppen: Anstehendes Arbeiten bei den Gruppen

Stop Motion Gruppen: Weiterschreiben der Geschichten und Ausfüllen des Storyboard
Das Ausdenken, Niederschreiben und Festhalten der Geschichte forderte von den Schülern viel Aufmerksamkeit und führte ab und an zu Unmut, da hier viel Wert auf Diskussion gelegt wurde. Umso motivierter waren die SchülerInnen bei der praktischen Umsetzung des Erdachten.

Die Geschichte sollte nicht nur in Stichpunkten kurz festgehalten werden, sondern wenn möglich deren einzelnen Szenen auch direkt ins Storyboard übertragen werden. Jede Fertiggestellte Seite des Storyboards muss zeitnah mit der Bastelgruppe abgestimmt werden.

Um die Arbeitslast für die Bastelgruppe so gering wie möglich zu halten, müssen sich alle Stop Motion Gruppen darüber im Klaren sein, dass nur wenige Kulissen gebaut werden können.

Story nicht mit zu vielen Szenen ausstatten, da pro Tag maximal 2-3 Szenen abgedreht werden können. Bei 3 Tagen möglichem Dreh, können circa 6 – 9 Szenen gedreht werden.

Bastelgruppe: Bauen von Figuren und Kulissen

Zu Beginn des Bastelprozesses wurde die Gruppe in die jeweiligen Stop Motion Gruppen eingeladen, sich deren Geschichten anzuhören, deren Stimmung einzuschätzen sowie Rückfragen zu den Szenen zu stellen. Anschließend arbeitet die Bastelgruppe selbstständig an der Umsetzung des Besprochenen.

Sound Gruppe: Vertrautmachen mit der vorhandenen Technik & Soundrecherche
Die Soundgruppe bespricht mit jeder Stop-Motion-Gruppe deren Geschichte. Sie erhält so ein Verständnis für die erdachte Geschichte. Die Teammitglieder klären benötigte Geräusche oder einzuspielende Musik ab und recherchiert diese anschließend in einer Sound Library, auf Google, oder Youtube. Bei der Recherche ist darauf zu achten rechtefreie Musik, Geräusche downzuloaden, da es bei der Veröffentlichung des fertigen Filmes zu Rechtsstreitigkeiten kommen kann.

**Vermittelte Kompetenzen:**

* Visualisierungsmethoden: Mittels Storyboard detaillierte visuelle Beschreibung einer Szene im Comic-Format.
* Projektplanungskompetenzen: Planung des anstehenden Arbeitsprozesses bei dem Weitere Arbeitsaufträge an andere Gruppen (Requisite, Sound) verteilt und kommuniziert werden müssen.
* Kommunikationsfähigkeit: Als Dienstleister für die Stop-Motion-Gruppen und Art Direktoren trifft die Requisitengruppe weitreichende Entscheidungen, die den Stop-Motion-Film beeinflussen. Diese Entscheidungen und auch die entstandenen Prototypen müssen die Gruppen miteinander abstimmen.
* Kreative und innovative Mediengestaltung, damit Erweiterung des gestalterischen Medienrepertoires.

**Do´s & Dont´s**

Das grobes Filmthema legt der Medienpädagoge direkt vor oder zu Beginn der Projektwoche fest. Die Themenfestlegung gibt den Rahmen für das ganze Projekt vor und ermöglicht es die entstandenen Filme zu einem großen Ganzen zusammenzuführen. Innerhalb des Themas besteht für die Gruppen immer noch genügend Spielraum kreativ zu werden.

Planen sie während des Projekttages eine lange circa 45 minütige Pause ein und vermeiden sie kurze Pausen. Während der Projekttage ist Konzentration gefragt, kurze Pausen bringen die Jugendlichen immer wieder aus den Arbeitskontext.

Teilen Sie sich im Team die Aufgabe der Dokumentation. Die regelmäßige Dokumentation der Projektwoche mittels Foto oder Video vermittelt rückblickend einen Einblick in das Projekt und schafft Legitimation.

**3. Projekttag**

Ablauf:

1. Begrüßung & Vorstellung des Tagesablaufes
2. Aufwärmung im Freien: Gruppenfotos, Aufnahmen mit der Drohne
3. Arbeit in den Gruppen

Stop-Motion-Gruppen: Erste Filmszenen drehen

Rollen klären: Bevor der Dreh beginnt, müssen die Rollen im Team aufgeteilt werden. Wer übernimmt die Aufgabe des Regisseurs? Wer bedient die Technik? Wer richtet sie Szenen ein? – Nachdem die Zuständigkeiten festgelegt sind, kann es mit Drehen losgehen. Hierzu wird das Storyboard als Vorlage genutzt und die Szene mit ihrem Inhalt besprochen.

Szenenbild einrichten: Das Einrichten der Szene dauert relativ lange, circa 30 – 45 min. Besonders schwierig stellte sich das Anbringen des Hintergrundes aus Karton dar. Als Szenenhintergründe bieten sich blauer, schwarzer Karton an, um den Himmel bei Tag und Nacht darzustellen. Nicht den Untergrund des Szenenbildes vergessen: Auch die genutzte Tischplatte muss mit Karton ausgelegt werden. Hier bietet sich zum Beispiel grüner Karton an. Wichtig hierbei: Zeitnehmen, um Details in der Szene Aufmerksamkeit zukommen zu lassen.

Nachdem die Szene aufgebaut wurden ist, muss die Technik aufgebaut werden. Hierzu benötigt man 2 iPads auf Stativen, die aus unterschiedlichen Perspektiven aufnehmen. Die Kameras werden in unterschiedlichen Höhen und Winkeln zum Szenenbild aufgestellt. Nach dem Dreh kann man sich für eine gefilmte Perspektive für den finalen Film entscheiden oder ggf. beide Perspektiven durch Filmschnitt kombinieren.

Anschließend erfolgt die Abnahme jedes Szenenbildes und deren technische Einrichtung durch den Medienpädagogen. Dieser prüft das Licht, die Kameraeinstellungen und die Ausgestaltung des Szenenbildes. GGF. gestaltet er das Szenenbild mit zusätzlichen Details wie zum Beispiel LED Lichterketten, Diskolichter aus.

Bastelgruppe: Bauen von Szenenbildern und Figuren

Am dritten Tag wurde weiter an Kulissen und Figuren gebaut. Für den Bastelprozess sollte viel Zeit eingeplant werden. Je detaillierter die Kulisse ausgeschmückt ist, desto plastischer wird der Stop-Motion-Film. In der Gruppe haben 4 SchülerInnen gebastelt, diese waren mit den Aufgaben der drei Stop-Motion-Gruppen sehr ausgelastet.

Als stabile Unterlagen für die zu bauenden Kulissen nutzen wir große Karton oder Umzugskartons. Diese Größe eignet sich für Kulissen, da der Karton viel Platz für viele Figuren, deren Bewegungen bietet und zudem in die Szene gezoomt oder andere Kameraeinstellungen vorgenommen werden können.

Sound Gruppe

Alle Stop Motion Gruppen waren dazu aufgerufen, in ihren Storyboards Sounds festzuhalten. Durch das Drehen der Filmszenen vielen den Schülern weitere Sounds ein. Diese Soundwünsche wurden an die Soundgruppe weitergegeben. Diese suchte sich die Sounds aus Bibliotheken, Youtube heraus oder machte sie ggf. selber.

**Do´s & Dont´s**

Unbedingt die iPads mit Fernbedienungen zum Auslösen der Fotos ausstatten, andernfalls bewegt sich durch Tippen auf den Display das iPad und verstellt so die Perspektive oder das Bild verschwimmt.

Vermeiden von zu vielen Szenen mit unterschiedlichen Kulissen und Szenenhintergründen. Das Einrichten der Szene mit Licht, Hintergründen, Kameraeinstellungen dauert relativ lange. Wertvolle Zeit fürs Drehen geht hierdurch verloren. Die Szenenbilder sollten daher nicht allzu häufig gewechselt werden.

Stop Motion Filmszenen werden dann interessant, wenn die Bewegungen der Puppen, Bäume sehr kleinteilig aufgenommen werden und keine großen Sprünge in den Bewegungen zu sehen sind. Die Szenen müssen daher sehr detailliert fotografiert werden.

Bei der Soundgruppe sollte regelmäßig der Recherchierende am Laptop gewechselt werden, da immer nur eine Person am Laptop oder im Internet recherchieren konnte. Falls möglich sollten zwei Laptops mit Internetzugang sowie Sound- und Filmschnittprogrammen zur Verfügung stehen.

**Vermittelte Kompetenzen**

* Bedienung von Audio- und Filmsoftware: Das Verständnis davon, dass ein Film nachträglich vertont und bearbeitet werden kann, macht deutlich, dass Film ein Medium ist, dem nachträglich ein Inhalt hinzugefügt oder „weggenommen“ werden kann.
* Verständnis, dafür das Geräusche und Musik die Stimmung eines Filmes maßgeblich mitbestimmen.
1. **Projekttag**

Ablauf:

1. Begrüßung & Vorstellung des Tagesablaufes
2. Aufwärmung im Freien: Gruppenfotos, Aufnahmen mit der Drohne
3. Arbeit in den Gruppen

Stop Motion Film-Gruppen:

Wie am Vortag werden anhand des gezeichneten Storyboards weitere Filmszenen gedreht. Nachdem die SchülerInnen bereits am Vortag gesehen haben, wie das Einrichten der Szenen funktioniert, wurde ihnen ab diesem Tag die Einrichtung des Lichtes, der Kamera und das Drehen der Szenen überlassen. Die Abnahme der zu drehenden Szene wurde weiterhin vom Medienpädagogen überwacht, verbessert und schlussendlich abgenommen.

Je nachdem wie weit die Stop Motion Gruppen im Dreh waren, konnten bereits Texte eingesprochen oder extra Geräusche produziert werden.

 Bastelgruppe

Die Bastelgruppe nimmt weitere Bastelaufträge entgegen und schneidet zeitgleich Buchstaben in unterschiedlichen Typografien aus Magazinen aus, um sie für die Titelanimation und die Animation der Namen aller teilnehmenden Schüler einzusetzen. Die Titelanimation und die Animation der Namen aller Mitwirkenden wurde am kommenden Tag der Bastelgruppe übertragen, sodass die Gruppe die Chance auf ein neues Aufgabengebiet hatte.

Sound & Music Gruppe

Nachdem bereits erste Szenen am Vortag fertiggedreht worden waren, vertonte die Sound Gruppe erste Szenen und ordnete Sounds den Szenen zu. Beim Auswählen des richtigen Sounds für die Szene war viel Fingerspitzengefühl der Jugendlichen notwendig. Da die Sounds zu den Szenen passen und die Stimmung der Szene richtig verstanden werden musste.

Neben dem ersten Vertonen der Szenen, stand auch das Einsprechen von Texten durch SchülerInnen an. Die den Laptop bedienenden Sound-Verantwortlichen der Gruppe steuerten die Aufnahmeprogramme und gaben dem Sprecher Anweisungen zur Vertonung.

**Do´s & Dont´s**

Innerhalb der Projektwoche ist es wichtig den Jugendlichen die Möglichkeit zum Gruppenwechsel zu geben. Da die Aufgaben der Gruppen sich ab dem 4. Tag nicht viel ändern, entstehen in den Gruppen einzelne Frustrationsmomente. Um diesen zu begegnen, ist ein Blick über den Tellerrand und ggf. eine Neuzuordnung zu einer anderen Gruppe hilfreich.

1. **Tag**

Ablauf:

* 1. Begrüßung & Vorstellung des Tagesablaufes
	2. Aufwärmung mit Obstsalat

Zu Beginn eines jeden Tages wurde eine kleine Auflockerungsübung durchgeführt. Zu Beginn des ersten Projekttages haben wir das Ice Breaker Spiel „Obstsalat“ gespielt. Die Spieler sitzen in einem Kreis auf Stühlen. Ein Spieler - er hat keinen Stuhl - steht in der Mitte des Kreises. Die Spieler bekommen Namen von Obstsorten (Apfel, Birne, Banane, Kirsche, ...) zugeteilt. Je mehr Spieler, desto mehr verschiedene Typen kann es geben. Pro Sorte sollte es aber zumindest drei Spieler geben. Auch der Spieler in der Mitte bekommt einen Sorten-Namen.Der Spieler in der Mitte darf nun eine der Sorten nennen. Daraufhin müssen die Spieler mit dem betroffenen Namen Plätze tauschen. Der Spieler der Mitte darf natürlich ebenfalls versuchen, einen Platz zu ergattern. Wer übrig bleibt, ist nächster Spieler in der Mitte.

* 1. Arbeit in den Gruppen

Am letzten zur Verfügung stehenden Arbeitstag haben die Gruppen die Aufgaben des Vortages weiterfortgeführt und versucht zu einem Abschluss zu bringen.

Stop Motion Gruppe

In den Stop Motion Gruppen wurden bis zum letzten Tag Szenen gedreht. Einige Szenen mussten auf Grund von Zeitknappheit umgeschrieben und in einer anderen Kulisse gedreht werden, da keine Zeit mehr zum Einrichten einer anderen Kulisse bestand.

Sound & Music Gruppe

Auch am letzten Tag der Projektwoche erhielt die Gruppe viel Material aus den anderen Gruppen. Die Gruppe hatte erst am 4. Projekttag mit dem Vertonen der entstandenen Szenen begonnen. Somit war diese Gruppe noch mitten in der Arbeitsphase als die Projektwoche zu Ende ging und nicht alle eingereichten Szenen konnten durch die Gruppe vertont werden.

Bastelgruppe

Die Bastelgruppe übernahm am letzten Projekttag ebenfalls einen Part des Stop-Motion-Filmes. Die Gruppe legte mittels Stop Motion Technik die Szenentitel und die Namen aller Beteiligten. Diese Gruppe konnte daher erst am Ende der Projektwoche mit der eigentlichen Stop Motion Technik arbeiten.

* 1. Im letzten Schritt des Tages übergaben alle SchülerInnen ihre gedrehten Szenen dem Medienpädagogen. Dier übernahm im Anschluss die Postproduktion aller Filme und vertonte, schnitt die Szenen und editierte sie zu einem finalen Film.

**Do´s & Dont´s**

Zeit für das gemeinsame Anschauen der entstandenen Filme einplanen. Da in unterschiedlichen Gruppen gearbeitet wird und nicht alle Teilnehmenden Einblick in die Arbeit der anderen bekommen, ist am Ende der Projektwoche ein gemeinsamer Abschluss mit allen gedrehten Filmen eine echte Belohnung für die geleisteten Anstrengungen. Einzuplanende Technik sind hierfür Beamer, Leinwand und Laptop.

Bei Zeitknappheit im Drehprozess: Szenen kürzen oder ein Szenenbild für mehrere Szenen nutzen, um notwendige Zeit beim Einrichten der Szene wegfallen zu lassen.

Postproduktion also Zusammenschnitt, Bereinigung von unsauber produzierten Fotos und letzte Vertonung der Szenen durch den Medienpädagogen einplanen, der dem Film mit den entsprechenden Audio- und Filmschnittprogrammen den letzten Schliff gibt.