

SOCIAL MEDIA

INSTA, TIKTOK & CO.: VON DER WISSENSCHAFT
IM DIGITALEN RAUM

Einführung + Unterrichtsmaterial (Social Media)

Bei der Kinderfilmuni Babelsberg finden Vorlesungen und Workshops zu verschiedenen Themen rund um das Filmemachen statt. Diese können mithilfe von film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien vertieft werden. Diese bestehen aus Lehr- und Lernmaterialien: Die Materialien für Lehrkräfte liefern einerseits theoretische Hintergrundinformationen zu einem Thema oder Gewerk (Filmberuf) und beinhalten andererseits praktische Übungen und Aufgaben für den Unterricht, für verschiedene Alters- und Klassenstufen. Im Material für die Schüler*innen finden sich analog zum Material für Lehrkräfte die Arbeitsblätter. Es gibt insgesamt **acht Dossiers mit Unterrichtsmaterialien**, die alle strukturell gleich aufgebaut sind. Sie umfassen:

Filmproduktion, Montage, Schauspiel, Visuelle Effekte (VFX), Stoffentwicklung, Animation, Cinematography (Bildgestaltung) und Social Media.

Das vorliegende Material gibt Einblicke in die Welt der digitalen Medienkultur und Social Media.





01 AUFBAU UND ZIEL DIESER UNTERRICHTSMATERIALIEN

Vorwort + Einführung

Struktur + Inhalt

02 THEORIE: SOCIAL MEDIA

Social Media als Medium der Kommunikation

Studiengang "Digitale Medienkultur"

Metadaten

Statistik

03 AUFGABEN FÜR DEN UNTERRICHT

Für Lehrkräfte: Aufgaben + Lösungen

04 QUELLEN

Literatur

weiterführende Links + Tipps

06 IMPRESSUM

VORWORT

Wir von der Kinderfilmuni Babelsberg glauben an das Potential von Film und sind der Überzeugung, dass er ein wirkungsmächtiges Werkzeug zur Förderung kritischen Denkens, ein Mittel zur Selbstermächtigung und zur Stärkung des Selbstbewusstseins sein kann. Unser Ziel ist es daher, die Film- und Medienkompetenz von Kindern und Jugendlichen zu fördern und sie für dieses kreative und künstlerische Medium zu begeistern. Daneben möchten wir ihnen eine Stimme im filmischen Diskurs geben und ihnen demokratische Teilhabe ermöglichen.

Im Rahmen unserer Arbeit sind daher diese film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien entstanden. Sie sollen die Inhalte unserer Filmbildungsangebote verstetigen und eine weiterführende Auseinandersetzung mit den einzelnen Filmgewerken im inner- und außerschulischen Bereich ermöglichen. Sie bieten niedrigschwellige Ideen und Anregungen, wie das Medium Film im Unterricht und darüber hinaus praktisch eingesetzt werden kann.

Die Kinderfilmuni Babelsberg ist ein Projekt der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und des Vereins Kinderfilmuniversität e.V. Es bietet in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern vielfältige, nicht kommerzielle Filmbildungsangebote für Kinder und Jugendliche zwischen 9 und 18 Jahren an. Diese umfassen interaktive Vorträge, Workshops und Exkursionen, die Einblicke in verschiedene Filmberufe ermöglichen. Wir legen großen Wert auf eine inklusive und diversitätssensible Filmbildung, um Barrieren abzubauen und den Zugang zur Hochschulbildung zu erleichtern.

Weitere Informationen zu den Angeboten und Veranstaltungen finden Sie auf unserer Webseite unter www.kinderfilmuni.com und in unserem Newsletter. Anmeldung unter: <https://kinderfilmuni.com/newsletter/>

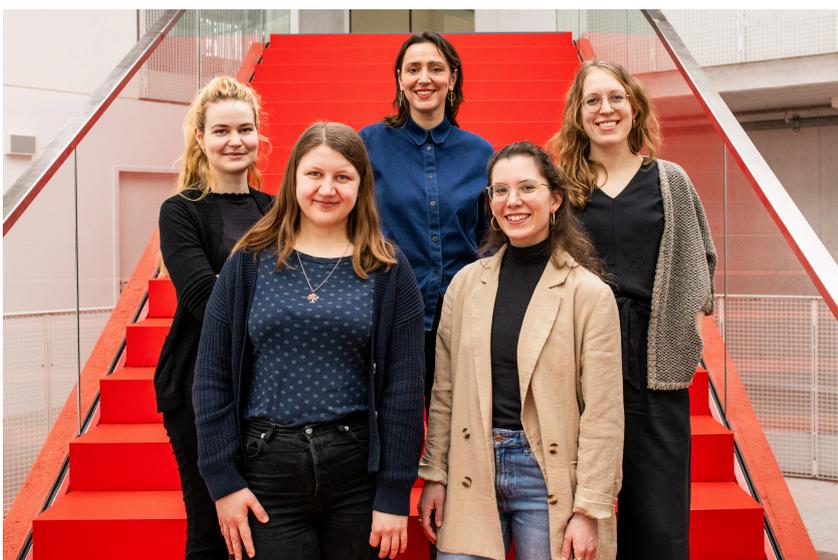


Foto: Dennis Reimann

Viel Spaß mit den film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien wünscht das Team der Kinderfilmuni!

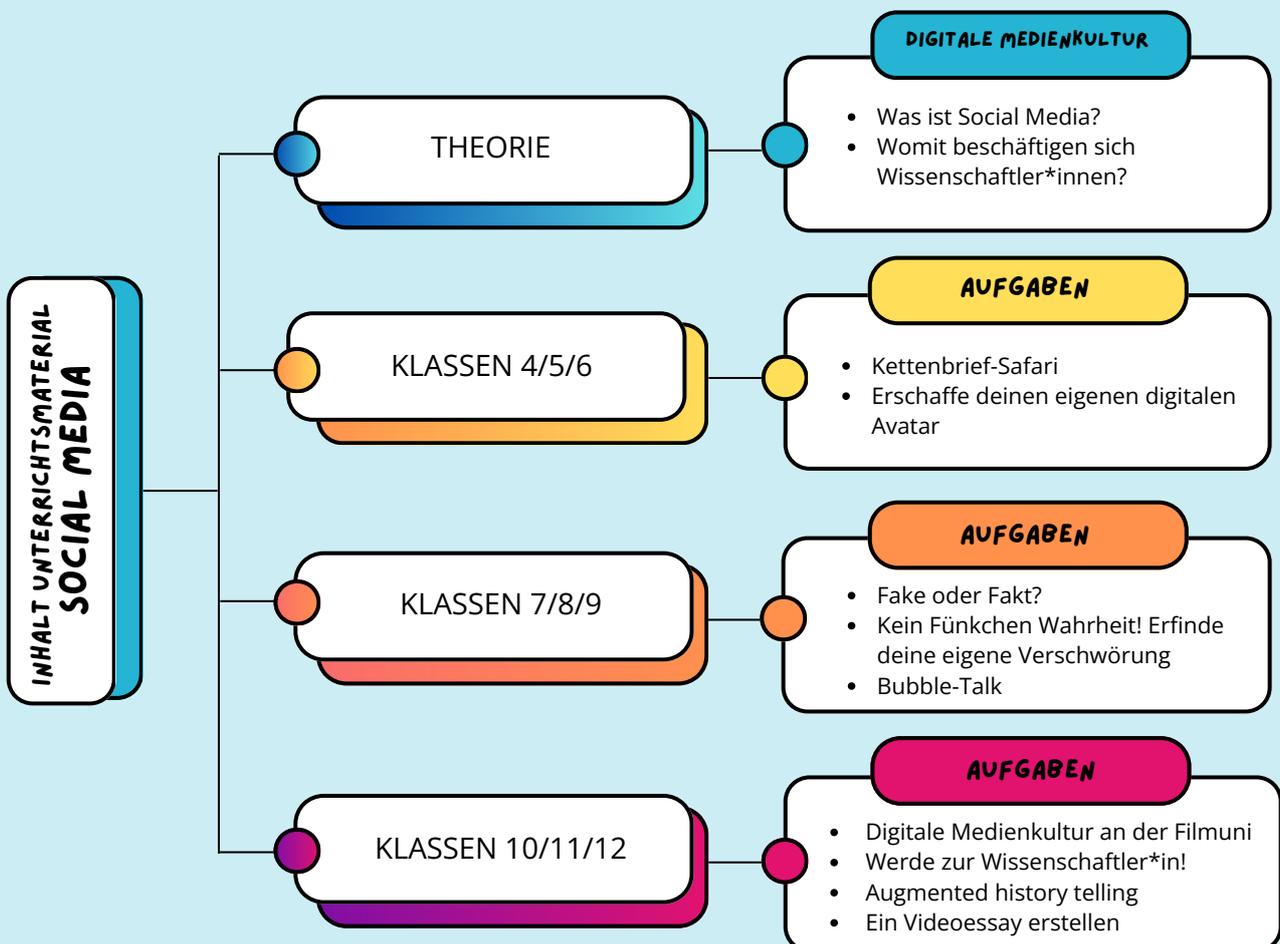
EINFÜHRUNG IN DIE UNTERRICHTSMATERIALIEN

Nach einer theoretischen Einführung in den Bereich werden verschiedene Techniken und Einsatzmöglichkeiten erläutert. Anschließend folgen Übungen und Aufgabenstellungen, die in den Unterricht integriert und von den Schüler*innen anhand praktischer Arbeitsblätter bearbeitet werden können. **Lösungsvorschläge** werden zum Teil bereitgestellt, jedoch nur in begrenztem Maße, um Raum für verschiedene Interpretationen zu lassen und die kreative Auseinandersetzung mit audiovisuellen Medien zu fördern. Die Aufgaben müssen nicht zwingend in ihrer vorgegebenen Reihenfolge oder Vollständigkeit behandelt werden. Stattdessen können sie je nach individuellem Bedarf und Zeitrahmen angepasst, gekürzt oder erweitert werden, um sie optimal in den eigenen Unterricht einzubinden. Am Ende der Unterrichtsmaterialien finden sich relevante Links zu Filmglossaren mit Erklärungen und Definitionen zu Begriffen und Konzepten sowie zu weiterführenden Themen und Artikeln.

STRUKTUR & INHALT DER ACHT UNTERRICHTSMATERIALIEN

Alle Dossiers sind strukturell und inhaltlich gleich aufgebaut.

Nachfolgendes Material beschäftigt sich dezidiert mit Social Media. Es gibt Einblick in die Welt der Wissenschaft, zeigt, womit sich Forscher*innen in der digitalen Medienkultur beschäftigen, und stellt verschiedene Plattformen vor. Außerdem erklärt es, was Metadaten sind, beschreibt den kritisch-reflexiven Umgang mit Medien und gibt kreative und abwechslungsreiche Übungen zum selbst Ausprobieren an die Hand.



THEORIE

Was ist Social Media eigentlich?

Social Media - oder soziale Medien - sind digitale Kommunikationskanäle, bzw. Online-Plattformen und -Dienste, die der Vernetzung von Nutzer*innen dienen. Diese können über Social-Media-Kanäle miteinander kommunizieren, Inhalte erstellen oder teilen und dazu diskutieren. Diese Plattformen erleichtern die Vernetzung von Menschen und Organisationen in virtuellen Gemeinschaften und ermöglichen durch blitzschnellen Informationsaustausch Partizipation und Teilhabe. Dieser Austausch kann durch verschiedene Zeichensysteme erfolgen, z.B. durch Buchstaben, Bilder, Gesten, Mimik, Symbole, ...

Damit sind soziale Medien Träger und Übermittler von Kommunikation und haben einen erheblichen Einfluss auf unsere Gesellschaft, Kultur, Politik, Wirtschaft und andere Bereiche des menschlichen Lebens. Beispiele für Social-Media-Plattformen sind Facebook, Twitter, Instagram, LinkedIn, YouTube, TikTok und viele andere.

Mit dem Kommunikationsquadrat erklärt:

In den sozialen Medien werden nicht nur Informationen ausgetauscht, sondern auch Identitäten geformt, Beziehungen gepflegt und zu Handlungen angeregt. Nutzer*innen können durch ihre Beiträge ihre Interessen, Werte und Persönlichkeit offen legen und auf diese Weise Beziehungen zu anderen aufbauen. Darüber hinaus können sie durch Kommentare, Likes und Shares direkte oder indirekte Appelle an andere richten. So wird deutlich, dass Social Media nicht nur ein Ort des Informationsaustauschs ist, sondern auch ein Raum, in dem soziale Interaktionen stattfinden.

Nach dem Modell "Das Kommunikationsquadrat" (oder auch "Vier-Seiten-Modell" genannt) von Schulz von Thun, gibt es dementsprechend vier Seiten einer Nachricht:

- die Sachinformation,
- die Selbstkundgabe,
- die Beziehungsebene
- und den Appell.



Kommunikationsmodell, Grafik: Friedemann Schulz von Thun

In Bezug auf Social Media bedeutet dies, dass nicht nur der Inhalt einer Nachricht wichtig ist, sondern auch, was er über die Person aussagt, wie er die Beziehung zu anderen definiert und welche Handlungsaufforderungen enthalten sind.

Womit beschäftigt sich der Studiengang "Digitale Medienkultur" an der Filmuniversität Babelsberg?

Der Studiengang "Digitale Medienkultur" ist ein interdisziplinäres Fachgebiet, das sich mit der Analyse, Produktion und dem Verständnis digitaler Medien in verschiedenen sozialen, kulturellen und technologischen Kontexten befasst. Folgende Schwerpunkte und Inhalte bilden die Grundlage für ein umfassendes Verständnis der digitalen Medienkultur und bereiten Studierende auf eine Vielzahl von Berufsfeldern vor, darunter Medienproduktion, Journalismus, PR und Marketing, Bildung und Forschung.

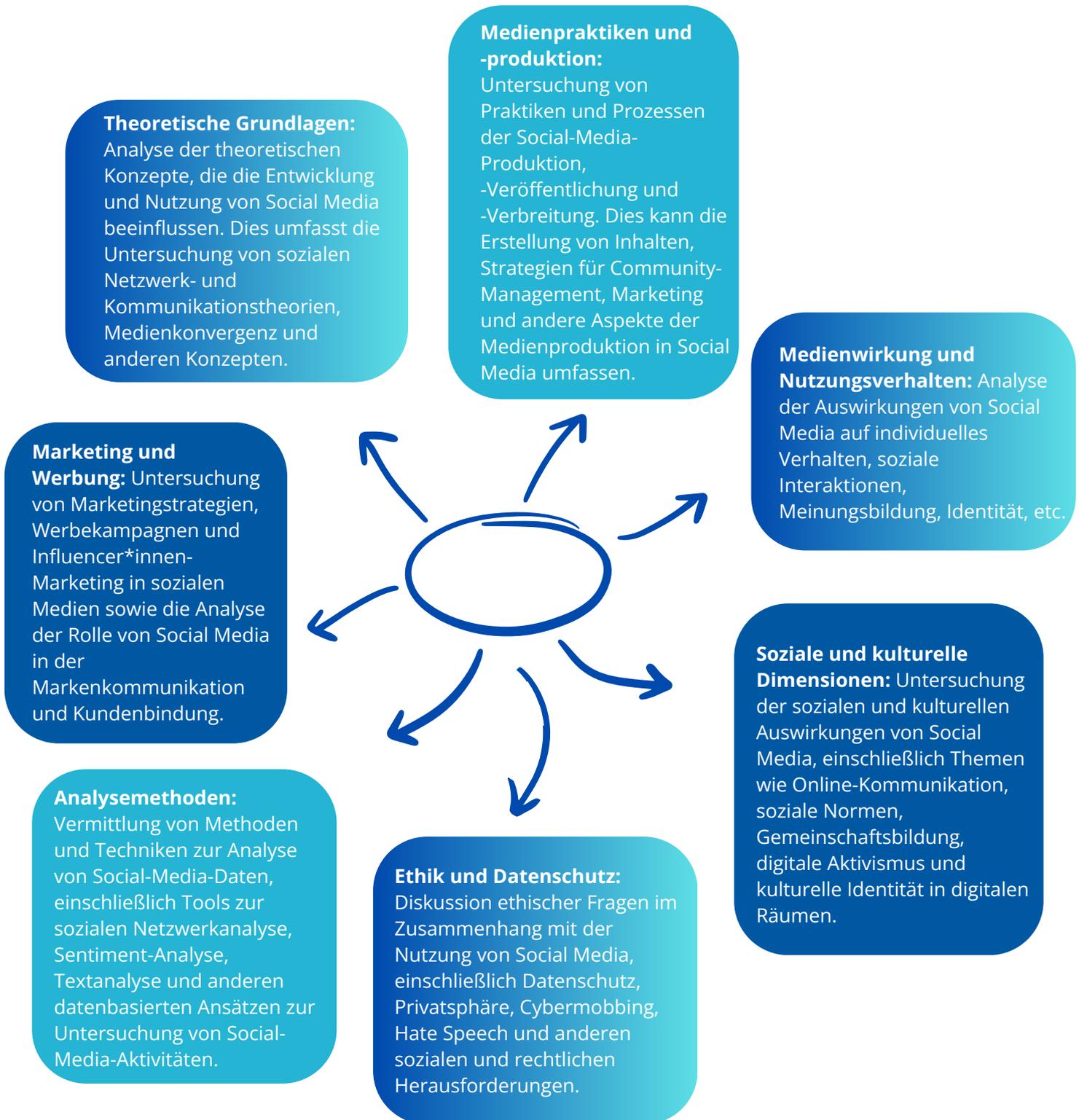


Übersicht über die zentralen Schwerpunkte und Inhalte:

- 1. Medientheorie und -geschichte:** grundlegende Auseinandersetzung mit den theoretischen Konzepten und historischen Entwicklungen digitaler Medien. Dies umfasst die Untersuchung von Medienwandel, Medienkonvergenz und die Auswirkungen digitaler Technologien auf die Gesellschaft.
- 2. Digitale Kommunikation und Medienpraxis:** Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf den praktischen Aspekten der digitalen Medienproduktion und -kommunikation. Dies kann die Entwicklung von digitalen Inhalten, die Nutzung von Social Media, Webdesign, digitales Storytelling und andere Medienpraktiken umfassen.
- 3. Medienpsychologie und Medienwirkung:** Die Erforschung der psychologischen Aspekte der Mediennutzung und -wirkung in digitalen Umgebungen. Dies beinhaltet Themen wie Medienrezeption, Medienaneignung, Medienabhängigkeit und die Auswirkungen digitaler Medien auf das individuelle Verhalten und die Wahrnehmung.
- 4. Digitale Ästhetik und Kultur:** Untersuchung der ästhetischen Dimensionen digitaler Medien und ihrer Rolle in der kulturellen Produktion und Rezeption. Dies umfasst Fragen zur Gestaltung von Benutzungsoberflächen, visuellen Effekten, Sounddesign und der kulturellen Bedeutung digitaler Kunstformen wie Videospiele oder Videokunst.
- 5. Medienrecht und Ethik:** Die Analyse rechtlicher und ethischer Fragen im Zusammenhang mit digitalen Medien, einschließlich Themen wie Datenschutz, Urheberrecht, Meinungsfreiheit, Cyberethik und digitaler Privatsphäre.
- 6. Digitale Innovation und Technologien:** Die Untersuchung neuer technologischer Entwicklungen und Innovationen im Bereich digitaler Medien. Dazu gehören Themen wie Virtual and Augmented Reality, künstliche Intelligenz (KI oder AI genannt), Big Data und deren Auswirkungen auf die Medienlandschaft und die Gesellschaft.
- 7. Medienanalyse und Forschungsmethoden:** Die Vermittlung von Methoden und Techniken zur Analyse digitaler Medieninhalte sowie zur Durchführung empirischer Forschung im Bereich der Medienwissenschaften.
- 8. Kritische Reflexion und Medienbildung:** Die Förderung einer kritischen Auseinandersetzung mit digitalen Medien und deren Rolle in der Gesellschaft sowie die Vermittlung von Medienkompetenz und -bildung, um einen reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen.

Digitale Medienkultur und Social Media

Der Studiengang "Digitale Medienkultur" an der Filmuniversität Babelsberg untersucht Social Media aus verschiedenen Perspektiven, einschließlich theoretischer, praktischer, kultureller und sozialer Aspekte.



Was sind Metadaten?

Metadaten sind Daten, die Informationen über wiederum andere Daten enthalten. Metadaten werden von Social-Media-Plattformen und -Analysesoftware verwendet, um Nutzungsverhalten zu verstehen, Trends zu identifizieren, Zielgruppen zu segmentieren, die Performance von Inhalten zu messen und Entscheidungen für zukünftige Beiträge und Kampagnen zu treffen. Zu den häufigsten Metadaten in Social Media gehören Zeitstempel, Anzahl der Interaktionen (Likes, Shares, Kommentare), Geolokalisierung, der Gerätetyp, Spracheinstellungen und demografische Informationen über die Zielgruppe.



Statistiken

Quantitativen Daten und Kennzahlen, die die Leistung und das Verhalten von Nutzer*innen auf Social-Media-Plattformen messen, werden mithilfe von Statistiken ausgewertet. Diese Daten umfassen Metriken wie Reichweite, Engagement-Rate, Klicks, Konversionen, Impressions und demografische Informationen.

Es gibt verschiedene Arten von Statistiken, die im Bereich Social Media verwendet werden, darunter:

- **Reichweite:** Die Anzahl der Personen, die einen bestimmten Beitrag gesehen haben.
- **Engagement-Rate:** Die prozentuale Anzahl der Interaktionen (Likes, Shares, Kommentare) im Verhältnis zur Gesamtzahl der Impressions.
- **Klicks:** Die Anzahl der Klicks auf Links oder Call-to-Action-Buttons sowie die Anzahl der Nutzer*innen, die eine bestimmte Aktion ausgeführt haben, wie z.B. das Ausfüllen eines Formulars oder den Kauf eines Produkts.
- **Demografische Informationen:** Daten über Alter, Geschlecht, Standort und andere Merkmale der Zielgruppe.



Statistiken werden von Marken, Unternehmen, Influencer*innen und Marketingfachleuten verwendet, um beispielsweise den Erfolg ihrer Social-Media-Strategien zu messen, Einblicke in das Nutzer*innenverhalten zu gewinnen oder die Effektivität von Kampagnen zu optimieren. Die Analyse von Metadaten und die Erhebung von Statistiken kann daher sehr hilfreich sein und liefert viele Informationen. Aber es gibt auch einige kritische Aspekte, vor allem in Bezug auf Datenschutz und Ethik.

- **Datenschutz und Privatsphäre:** Die Erhebung von Metadaten kann Datenschutzbedenken aufwerfen, insbesondere wenn es um persönliche Informationen wie Standortdaten, demografische Merkmale oder das Nutzungsverhalten geht, denn die Sammlung und Nutzung dieser Daten kann als Eingriff in die Privatsphäre der Nutzer*innen gesehen werden, insbesondere wenn sie ohne ausdrückliche Zustimmung erfolgt oder für kommerzielle Zwecke verwendet wird.

- **Bias und Ungenauigkeiten:** Die Interpretation von Statistiken kann durch verschiedene Arten von Bias beeinflusst werden, wie z.B. Auswahlbias (wenn die Stichprobe nicht repräsentativ ist) oder Erfassungsbias (wenn die Daten nicht korrekt erfasst werden). Dies kann zu ungenauen oder verzerrten Ergebnissen führen, die falsche Schlussfolgerungen oder Entscheidungen auslösen können.

Bias: durch falsche Untersuchungsmethoden (z. B. Suggestivfragen) verursachte Verzerrung des Ergebnisses einer Repräsentativerhebung (Definition von Oxford Languages)

- **Manipulation und Fehlinformationen:** Oft werden Metadaten und Statistiken manipuliert. So versuchen beispielsweise einige Nutzer*innen, ihre Reichweite oder Engagement-Raten künstlich zu erhöhen, indem sie Likes, Shares oder Kommentare kaufen. Das führt ebenfalls zu einem verzerrten Bild und kann die Glaubwürdigkeit der Daten beeinträchtigen.
- **Ethik und Verantwortung:** Die Nutzung von Metadaten und Statistiken wirft ethische Fragen auf, insbesondere in Bezug auf die Verwendung der Nutzer*innendaten für kommerzielle oder manipulierende Zwecke. Unternehmen und Organisationen müssen sicherstellen, dass sie die Daten ethisch und verantwortungsvoll nutzen und die Privatsphäre und Rechte der Nutzer*innen schützen.
- **Abhängigkeit von Algorithmen:** Die Auswertung von Metadaten und Statistiken erfolgt oft mithilfe von Algorithmen und automatisierten Analysesystemen, die möglicherweise nicht immer transparent sind.



AUFGABEN

Für Lehrkräfte + Lösungen

ALLGEMEINE DIDAKTISCHE HINWEISE

Dieses Kapitel hält eine breite Auswahl an Aufgaben und Übungen bereit, die vielfältige Möglichkeiten zur vertieften Auseinandersetzung mit dem Thema Social Media bietet. Die Aufgaben sind für verschiedene Fächer konzipiert und verfolgen die Grundsätze der Aktiven Medienarbeit und der Handlungsorientierten Medienpädagogik. Sie tragen dazu bei, die Medien-/Bildkompetenz und -kommunikation der Lernenden sowohl innerhalb als auch außerhalb des Schulunterrichts zu fördern und unterstützen die Schüler*innen in ihrem eigenverantwortlichen, selbstbestimmten und autonomen Lernen sowie in ihrer individuellen Entwicklung.

Die Aufgaben adressieren verschiedene Kompetenzbereiche gemäß des Orientierungs- und Handlungsrahmens für die Filmbildung in der Schule. Die Schüler*innen lernen medienspezifische Termini kennen und erwerben Wissen über die einzelnen Bereiche von Social Media. Darüber hinaus tragen sie zur Auseinandersetzung mit Medien als eine bedeutsame Kunst- und Kommunikationsform bei und helfen Schüler*innen im Prozess der Meinungsbildung und kritisch-reflexiver Auseinandersetzung mit dem Medium. Sie eignen sich generell für die Primarstufe sowie für die Sekundarstufe I und II.

SYMBOLE

Die Symbole beziehen sich immer auf die komplette Aufgabe.



Dauer



Schwierigkeit



Material



Ziel / Kompetenz-
gewinn



Ergebnis



Info / Hinweis

LEGENDE

Einzelarbeit (EA)
Partnerarbeit (PA)
Unterrichtsgespräch (UG)
Gruppenarbeit (GA)
Plenum (PL)



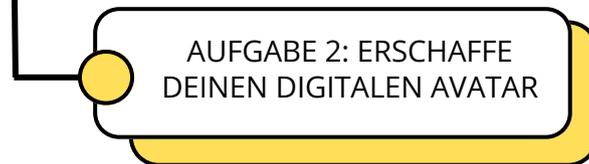
Hinweise: Im Material finden sich Links zu externen Webseiten und Videoplattformen wie z.B. YouTube. Diese beinhalten u.U. Werbung. Bevor Sie den Schüler*innen die Clips zeigen, stellen Sie sicher, dass sie keine Werbung beinhalten. Es setzt zudem die Nutzung von Smartphones und anderen Endgeräten voraus. Sprechen Sie im Vorfeld mit den SuS darüber und vereinbaren Sie mit ihnen eine angemessene Mediennutzung im Unterricht.



KLASSEN 4/5/6



AUFGABE 1:
KETTENBRIEF-SAFARI



AUFGABE 2: ERSCHAFFE
DEINEN DIGITALEN AVATAR

AUFGABE 1: KETTENBRIEF-SAFARI

(GA/PL) Bei dieser Aufgabe geht es darum, den Schüler*innen ein Bewusstsein für die verschiedenen Arten von Kettenbriefen zu verschaffen und mit ihnen über bestimmte Problematiken zu sprechen.



90 - 135 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt S. 2 - 3
- Vorlage Kettenbriefe oder Stift und Papier, um selbst Kettenbriefe auf kleine Zettel aufzuschreiben
- Faden oder Gummiband



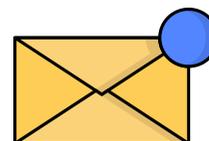
- Durch das spielerische Suchen und Auswerten der Kettenbriefe werden die SuS sensibilisiert und lernen, kritisch mit solchen Nachrichten umzugehen.
- Die abschließende Diskussion und Reflexion fördert ihr Verständnis für die Mechanismen hinter Kettenbriefen und ermutigt sie, verantwortungsbewusst zu handeln.
- Der "Kettenbrief-Kodex" bietet eine praktische Richtlinie für den Umgang mit solchen Nachrichten.



- Ggf. "Kettenbrief-Kodex"

Inhalt der Aufgabe

Die Schüler*innen bilden Gruppen und suchen im Klassenraum nach versteckten Kettenbriefen. Wenn alle gefunden sind, werden sie gemeinsam in der Klasse vorgelesen und ausgewertet. Mithilfe der Aufgabe soll geklärt werden, warum es Kettenbriefe eigentlich gibt, wer diese verfasst und zu welchem Zweck sie verbreitet werden. Außerdem sollen die Schüler*innen lernen, wie sie sich in sozialen Netzwerken vor solchen Inhalten schützen können und wie sie sich richtig verhalten, wenn sie Kettenbriefe erhalten. Die Schüler*innen werden sensibilisiert für Absichten und Funktionsweisen solcher Briefe und Nachrichten auf Social Media oder im Chat.



Vorbereitung

Drucken Sie die Kettenbriefe auf der übernächsten Seite aus, rollen und binden Sie sie mit einem Faden oder Gummiband zusammen. Dann verstecken Sie die Kettenbriefe vor dem Schulunterricht oder in der Pause im Klassenzimmer. Sie sollten nicht sofort zu sehen, aber für die Schüler*innen dennoch zu finden sein.

Durchführung

Dann teilen Sie die Schüler*innen in kleine Gruppen ein. Bevor Sie sie auf Safari losschicken, fragen Sie die Schüler*innen was Kettenbriefe sind.

- "Kettenbriefe sind Nachrichten, die meist über Soziale Netzwerke (vor allem WhatsApp) verbreitet werden. Neben harmlosen und witzigen Nachrichten oder lustigen Sprüchen enthalten Kettenbriefe oft Betrugsversuche, Einschüchterungen, Fake News, Drohungen oder sogar Todesprophezeihungen. Empfänger*innen solcher Nachrichten werden aufgefordert, diese an zahlreiche Kontakte weiterzuleiten. Tun sie das nicht, passiert angeblich etwas Schlimmes."

Quelle: <https://www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/was-sind-kettenbriefe>

Nun müssen sie alle Kettenbriefe suchen und zusammentragen: Die Gruppen gehen auf Entdeckungstour durch den Klassenraum.



Besprechung

Wenn alle gefunden sind, kehren die Schüler*innen zu ihren Plätzen zurück und präsentieren ihre Entdeckungen der Klasse. Sie lesen ihre jeweiligen Briefe laut vor.

Erklären Sie den Schüler*innen, dass Kettenbriefe oft eine Aufforderung enthalten, die Nachricht an andere Personen weiterzuleiten, um Glück, Geld oder andere Dinge zu erhalten und dass es verschiedene Arten gibt. Diskutieren Sie gemeinsam die verschiedenen Arten von Kettenbriefen, die gefunden wurden, und erstellen Sie eine Liste von Kategorien wie z.B. Glücksbringer-Kettenbriefe, Witz-Kettenbriefe, Kettenbriefe mit Umfragen usw. mithilfe des Arbeitsblattes.

Kritische Reflexion

Besprechen Sie in der Klasse, was Kettenbriefe für eine Funktion haben. Wie verbreiten sie sich? Was ist der Zweck von Kettenbriefen? Führen Sie eine Diskussion darüber, warum Menschen Kettenbriefe weiterleiten und welche Auswirkungen dies haben kann. Ermutigen Sie die Schüler*innen dazu, kritisch über die Kettenbriefe nachzudenken, die sie gefunden haben, und zu überlegen, ob es klug ist, sie weiterzuleiten.

So können Kettenbriefe beispielsweise realen Schaden anrichten (wenn z.B. Geld verlangt wird), Fehlinformationen verbreiten oder bei den Empfänger*innen Angst erzeugen.

Kettenbrief-Kodex

Erarbeiten Sie gemeinsam einen "Kettenbrief-Kodex", der festlegt, welche Kettenbriefe sicher weitergeleitet werden können und welche besser ignoriert werden sollten.

Betonen Sie die Bedeutung von kritischem Denken und verantwortungsvollem Handeln im Umgang mit Kettenbriefen.



Hinweis: Viele Kinder fühlen sich von Kettenbriefen unter Druck gesetzt. Versichern Sie den Schüler*innen, dass sie keine Angst vor den Nachrichten haben müssen. Niemand kann einsehen, ob und an wie viele Personen sie den Aufruf weiterleiten. Denn die Nachrichten sind verschlüsselt.

Vorschläge für den Kodex:

Regel 1: Wir schreiben und verschicken nur Dinge, die wir uns auch sagen würden. Erst überlegen, dann posten.

Regel 2: Wir gehen sensibel um mit Bildern, Fotos und Videos. Nur unsere eigenen dürfen ins Netz gestellt werden. Sollten andere Personen darauf oder darin zu sehen sein, müssen diese gefragt werden und einverstanden sein.

Regel 3: Wir achten darauf, was wir hochladen und speichern, besonders bei persönlichen und privaten Dingen.

Regel 4: Es gelten die gleichen Regeln wie außerhalb der digitalen Welt: Wir achten und respektieren uns. Niemand wird beleidigt, beschimpft, belästigt oder gemobbt.

Regel 5:

Liste mit Vorschlägen:

Je nach Lese-Niveau der Schüler*innen und Relevanz für die konkrete Schüler*innenschaft können die Vorschläge unten individuell angepasst, gekürzt oder auch komplett weggelassen werden. Sie dienen lediglich als Beispiele.

Glücksbringer-Kettenbriefe:	"Schicke diesen Kettenbrief an 10 Freunde und du wirst innerhalb von 24 Stunden Glück haben!"	"Teile dieses Bild mit 5 Freunden und du wirst eine gute Nachricht erhalten."
Warnungs-Kettenbriefe:	"Vorsicht vor dem Öffnen von E-Mails mit dem Betreff 'Virus Alert!' Leite diese Nachricht an alle deine Kontakte weiter, um sie zu warnen!"	"Es kursiert ein gefährlicher Kettenbrief auf Social Media. Bitte teile diese Warnung, um deine Freunde zu schützen!"
Spenden-Kettenbriefe:	"Hilf einem kranken Kind, indem du diesen Kettenbrief teilst. Für jeden Weiterleiter spenden wir 1 Euro an Kinderkrankenhäuser!"	"Diese Familie braucht dringend finanzielle Unterstützung. Bitte teile diesen Kettenbrief und spende, wenn du kannst."
Umfragen-Kettenbriefe:	"Beantworte diese 10 Fragen und sende den Kettenbrief an 5 Freunde weiter. So lernst du mehr über deine Freunde!"	"Welcher Superheld bist du? Fülle diesen Kettenbrief aus und sende ihn an deine Freunde, um herauszufinden, wer zu deinem Superhelden-Team gehört!"
Gutenacht-Kettenbriefe:	"Wenn du diesen Kettenbrief liest, wirst du heute Nacht süß träumen. Teile ihn mit deinen Freunden, damit sie auch eine gute Nacht haben!"	"Dieser Kettenbrief verbreitet positive Energie und Liebe. Leite ihn an 3 Freunde weiter, um ihnen einen süßen Traum zu wünschen!"
Witz-Kettenbriefe:	"Lache mit diesem lustigen Witz und teile ihn mit 5 Freunden, um ihnen ein Lächeln ins Gesicht zu zaubern!"	"Erhelle den Tag deiner Freunde mit diesem humorvollen Kettenbrief. Weiterleiten und gute Laune verbreiten!"

Glückwunsch-Kettenbriefe:	"Herzlichen Glückwunsch! Du hast diesen Kettenbrief erhalten, weil du ein großartiger Freund bist. Teile ihn mit anderen, um ihnen ebenfalls Glück zu wünschen!"	"Du bist ein Gewinner! Teile diesen Kettenbrief mit 3 Freunden und verbreite die gute Nachricht!"
Betrug-Kettenbriefe:	„Adidas verlost 5000 kostenlose Schuhe zum 93-jährigen Jubiläum. Hol dir deine kostenlosen Schuhe auf: [Link]“	
Gebühren-Schreck:	„Am Samstag wird WhatsApp in Rechnung gestellt. Wenn Sie mindestens 10 Kontakte haben, senden Sie diese Nachricht. Auf diese Weise sehen sie, dass Sie ein regelmäßiger Benutzer sind und Ihr Logo wird blau und ist kostenlos. Es wurde heute in der Presse darüber gesprochen. WhatsApp kostet 0,01 Euro pro Nachricht. Senden Sie diese Nachricht an 10 Personen. Wenn Sie dies tun, wird das Licht blau, andernfalls aktiviert WhatsApp die Abrechnung.“	
Zukunftsprognosen-Kettenbriefe:	„Schicke das an 5 Leute weiter dann wirst du schön, reich, schlau, nett, viele Freunde haben, nur Einser schreiben. Wenn du das nicht weiter schickst dann wirst du: hässlich, arm, dumm, böse, keine Freunde haben, nur 5er schreiben. Also schicke es weiter. Du weißt was sonst passiert.“	
Angstmacher-Kettenbriefe:	"WARNUNG! Ein gefährlicher Verbrecher ist in deiner Nähe unterwegs. Er soll bereits in mehreren Nachbarschaften gesichtet worden sein und wird als äußerst gefährlich eingestuft. Bitte schließe sofort alle Türen und Fenster, und teile diesen Kettenbrief mit all deinen Kontakten, um andere zu warnen. Die Polizei bittet alle Bürger, wachsam zu sein und verdächtige Aktivitäten zu melden. Vergiss nicht: Sicherheit geht vor!"	

Quelle: Saferinternet.at

Weitere Beispiele finden sich hier:

<https://www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/was-sind-kettenbriefe>

AUFGABE 2: ERSCHAFFE DEINEN DIGITALEN AVATAR

(PA) In dieser Aufgabe nutzen die Schüler*innen ihre Kreativität, um einen fiktiven Avatar zu erschaffen.



90 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 4



- Durch das Gestalten eines eigenen Avatars lernen die Schüler*innen eine Möglichkeit kennen, künstlerisch gestaltend die eigene Identität zu reflektieren.



- Konzeption eines fiktiven Avatars

Inhalt der Aufgabe

In dieser Aufgabe erschaffen die Schüler*innen ihre eigenen Avatare für eine Online-Plattform.

Durchführung

Mithilfe einer Online-Plattform oder App (Vorschläge auf der nächsten Seite) gestalten die Schüler*innen einen Avatar. Sie denken darüber nach, welche Kleidung, Frisur, Accessoires und Gesichtsausdrücke der Avatar haben soll. Außerdem geben sie dem Avatar einen Namen und überlegen sich, welche Eigenschaften oder Persönlichkeitsmerkmale er oder sie haben soll.

Präsentation des Avatars

Die Schüler*innen präsentieren ihre Avatare der Klasse und erklären, warum sie bestimmte Merkmale ausgewählt haben und was der Avatar über sie aussagt. Optional können die Schüler*innen nicht ihre eigenen Avatare vorstellen, sondern die eines Mitschülers oder einer Mitschülerin.

Reflexion Selbstdarstellung auf Social Media

Diskutieren Sie mit den Schüler*innen über das Erschaffen der Avatare und stellen Sie eine Verbindung her zur Selbstdarstellung der Schüler*innen im Netz und auf Social Media.

Besprechen Sie gemeinsam die folgenden Fragen:

- Warum stellen wir uns selbst im Netz dar?
- Welche Elemente von deinem realen Ich zeigst du bei deinem virtuellen Ich und welche nicht?
- Wie stellt ihr euch selbst dar und warum genau so? Was wollt ihr damit zeigen?
- Wie wirken eure Fotos auf andere? Welche Rückmeldung bekommt ihr von anderen dazu?
- Was könnten Gefahren dabei sein?

Zeigen Sie anschließend das Video von Handysektor.



handysektor.de: *Selbstdarstellung: Warum machen wir das?*;
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=VVAgROKYNuw>

Tools und Online-Plattformen

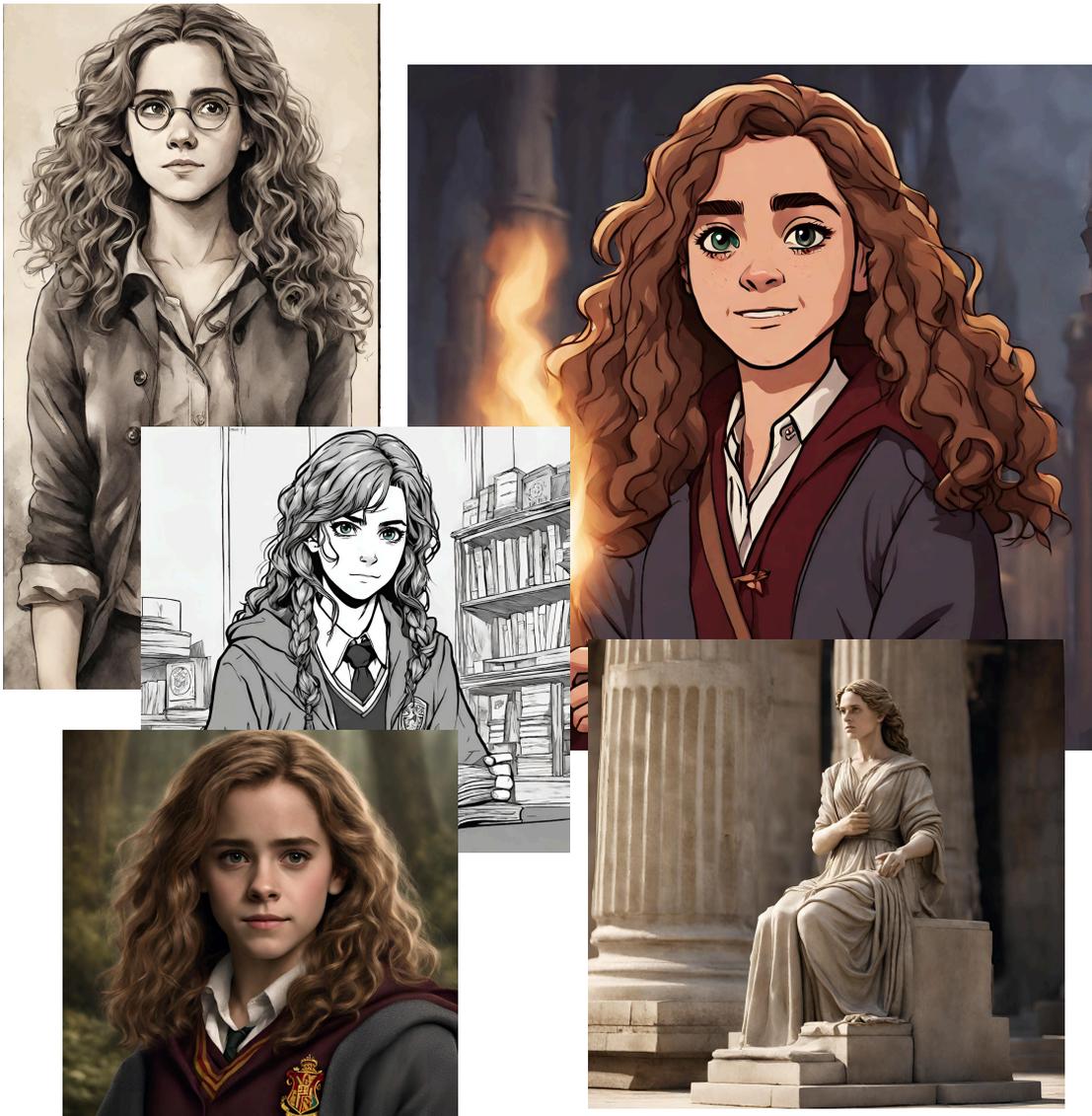
Mithilfe folgender kostenloser Tools und Online-Plattformen können die Schüler*innen einfache, individuelle Avatare mit verschiedenen Anpassungsoptionen wie Geschlecht, Aussehen und Stil erstellen. Nach der Anpassung kann der Avatar in verschiedenen Formaten wie PNG, JPG oder SVG heruntergeladen werden.

Webseiten zur digitalen Erschaffung eines Avatars:

- <http://www.avatars24.de/>
- <https://avatarmaker.com/>

Wahlweise können auch Avatare auf Basis von eigenen Fotos erstellt werden. Um den Datenschutz der Schüler*innen zu schützen, empfehlen wir z.B. Filmfiguren zu verwenden.

<https://www.fotor.com/de/avatar-maker/> (gebührenpflichtig)



Erzeugt mit Canva AI Bild Generator.

KLASSEN 7/8/9

- AUFGABE 1:
FAKE ODER FAKT?
- AUFGABE 2: KEIN FÜNKCHEN
WAHRHEIT! ERFINDE DEINE
EIGENE VERSCHWÖRUNG
- AUFGABE 3: BUBBLE-TALK

AUFGABE 1: FAKE ODER FAKT?

(GA) In dieser Aufgabe geht es darum, den Schüler*innen spielerisch beizubringen, wie sie Fake News von Fakten unterscheiden können.



90 -180 min



leicht - mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 6 - 7



- Informationen kritisch hinterfragen und diese genau prüfen lernen
- Förderung der Zusammenarbeit im Team
- Bewusstsein für die Verbreitung von Fake News wird geschaffen
- Medienkompetenz wird geschult
- sich im Alltag vor Fehlinformationen zu schützen und informierte Entscheidungen zu treffen

Vorbereitung: Theorieblock und Diskussion

Beginnen Sie die Stunde mit einer kurzen Einführung in das Thema Fake News und erklären Sie, warum es wichtig ist, sich kritisch mit Informationen auseinanderzusetzen. Stellen Sie den Schüler*innen einige Beispiele für bekannte Fake News vor und ermutigen Sie sie, über die möglichen Motive und Auswirkungen nachzudenken.

Hier finden sich einige Beispiele für Fake News:

www.fake-off.eu/toolbox/contents/Deutsch/

[BEISPIELE%20F%C3%9CR%20FAKE%20NEWS%20-%20Druckversion.pdf](http://www.fake-off.eu/BEISPIELE%20F%C3%9CR%20FAKE%20NEWS%20-%20Druckversion.pdf)

Spiel "Fake oder Fakt?"

Teilen Sie die Klasse in Teams auf und erklären Sie die Regeln des Spiels "Fake oder Fakt?". Beantworten Sie als Aufwärmübung die ersten ein oder zwei Fragen gemeinsam mit der Klasse, um zu zeigen, wie die Schüler*innen vorgehen sollen und welche Methoden es zur Überprüfung gibt.

Die Teams müssen dann gemeinsam entscheiden, ob es sich um Fake News oder Fakten handelt. Für jede richtige Antwort erhalten sie Punkte. Am Ende des Spiels wird das Team mit den meisten Punkten zum Gewinner erklärt.

Hier geht's zum Spiel:

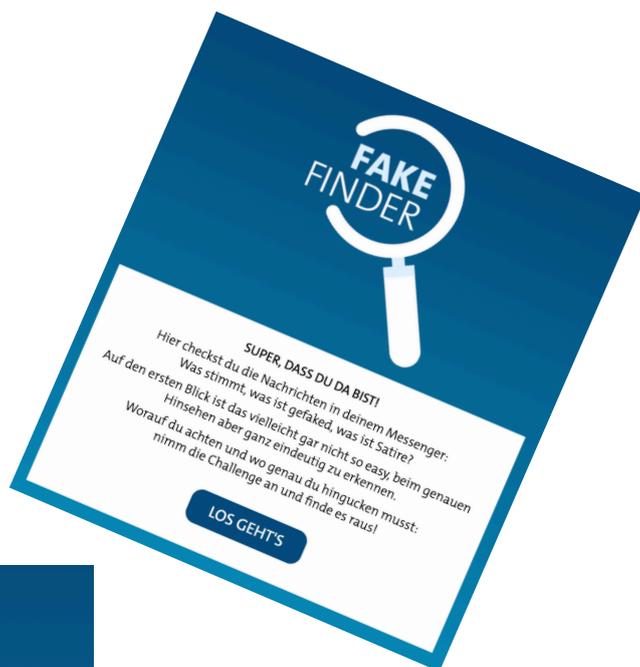
<https://swrfakefinder.de/#fakenews>

Auf der Webseite finden Sie auch nützlich Tipps zum Entlarven von Fake News, wie z.B.

- CHECK DIE QUELLE
- MACH' DIE BILDERRÜCKWÄRTSSUCHE
- FRAG' DAS NETZ
- LASS' DIR HELFEN!

Link zu den Tipps:

<https://swrfakefinder.de/#tipps>



Hinweis: Es gibt auf der Webseite auch die Möglichkeit, eine Klassen-Challenge zu machen:
<https://swrfakefinder.de/#schule>



Screenshots: SWR Fake Finder

Abschluss: Reflexion und Zusammenfassung

Beenden Sie die Stunde mit einer Reflexionsrunde, in der die Schüler*innen darüber nachdenken, was sie über Fake News gelernt haben und wie sie in Zukunft kritischer mit Informationen umgehen können. Besprechen Sie außerdem, wie die Schüler*innen vorgegangen sind, um Fake News zu entlarven. Fassen Sie die wichtigsten Erkenntnisse der Stunde ggf. schriftlich zusammen.

OPTIONAL: DEEP FAKE QUIZ

In der Zusatzaufgabe geht es darum, Fake-Bilder oder -Videos zu erkennen und zu verstehen, wie Deep Fake-Technologie funktioniert. Durch die Auseinandersetzung mit KI-generierten Bildern entwickeln die Schüler*innen ein Verständnis dafür, wie leicht es heutzutage ist, digitale Inhalte zu manipulieren und lernen Inhalte kritisch zu hinterfragen.

Bitten Sie die Schüler*innen diese Webseite vom WDR aufzurufen und sich die Aufgabenstellung des Quiz durchzulesen. Dann kann es auch schon losgehen! Die Schüler*innen erraten, bei welchem der Bilder es sich um ein KI generiertes oder echtes Bild handelt. Die Aufgabe kann entweder im Schulunterricht oder auch von zuhause durchgeführt werden.

Quiz: <https://data.wdr.de/ddj/deepfake-quiz-erkennen-sie-alle-ki-bilder/>



Deepfake-Quiz: Erkennen Sie alle KI-Bilder?

Mit Künstlicher Intelligenz (KI) lassen sich heute nahezu mühelos Texte, Fotos, Audios und Videos erstellen, die im Zweifel täuschend echt aussehen.

WDR / Apr 25, 2023

Screenshot: WDR: *Deepfake-Quiz*

Hintergrundinformationen und Tipps, um Deep Fakes zu entlarven:

Erklärung Deep Fakes

Mit dieser Technologie können täuschend echte Bilder und Videos erzeugt werden, die manipuliert oder vollständig gefälscht sind. Weitere Infos gibt es hier:

- <https://www.handysektor.de/artikel/warum-deepfakes-gefaehrlich-sein-koennen-und-wie-du-sie-erkennen-kannst>
- <https://www.klicksafe.de/desinformation-und-meinung/deepfakes>
- <https://www.fluter.de/deepfakes-erkennen>
- <https://www.zdf.de/kinder/logo/deep-fakes-erkennen-100.html>



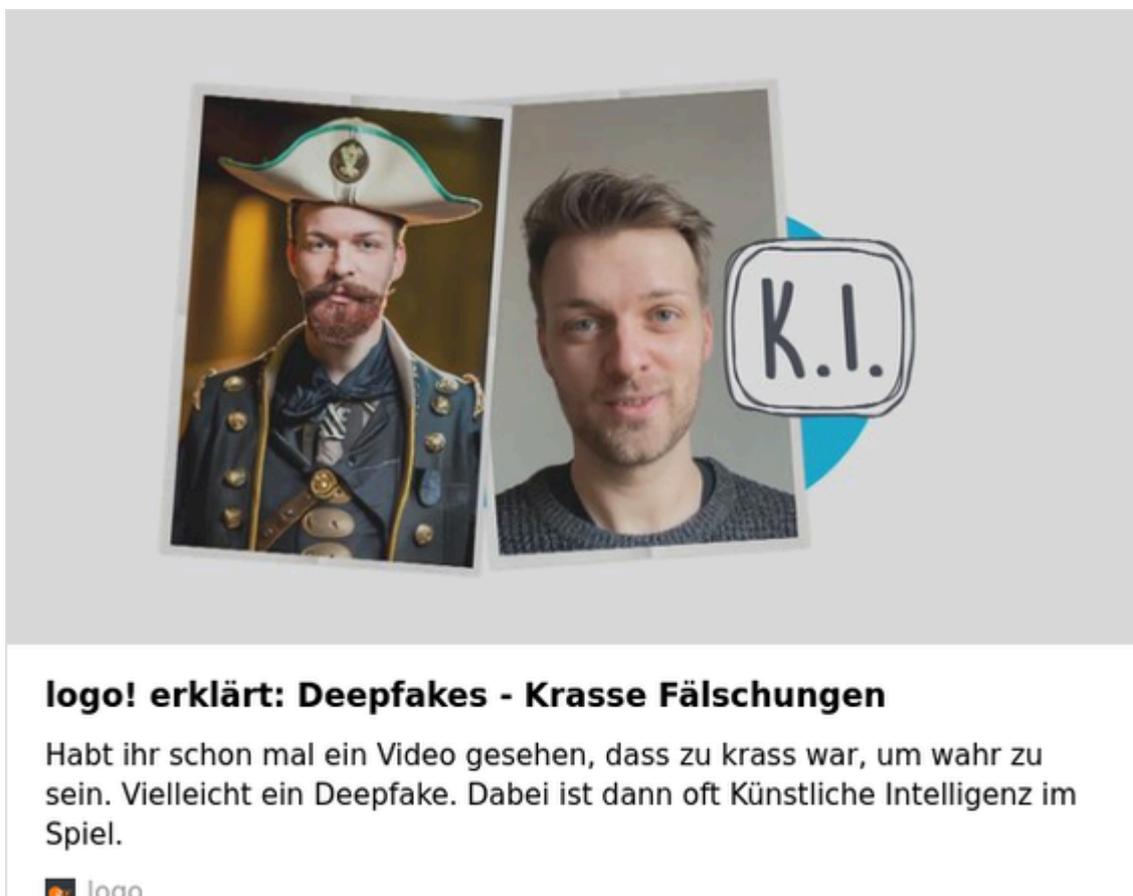
Screenshot: klicksafe.de: *Deepfakes erkennen*



Screenshot: handysektor.de: *Warum Deepfakes gefährlich sein können*



Screenshot: fluter: *Deepfakes erkennen*



Screenshot: ZDF logo erklärt!: *Deepfakes - Krasse Fälschungen*



Hinweise

Mit der fortschreitenden Entwicklung von KI-generierten Medieninhalten wird es zunehmend schwierig, den Unterschied zwischen künstlich erzeugten und echten Bildmaterialien oder Medienerzeugnissen zu erkennen.

In diesem Zusammenhang ist es wichtig, dass wir als Gesellschaft uns überlegen, wie wir KI-generierte Inhalte nutzen wollen. Darüber hinaus müssen wir uns auch darüber im Klaren sein, dass KI-generierte Inhalte potenziell missbraucht werden können, um z.B. Fehlinformationen zu verbreiten.

Gleichzeitig ist es wichtig zu verstehen, dass die Manipulation von Bildern nicht grundsätzlich eine Gefahr darstellt oder immer negativ ist. In vielen Fällen dient sie dazu, künstlerische Ausdrucksformen zu fördern, kulturelle Narrative zu formen und kreative Ideen zu erkunden. Zudem können Bildmanipulationen dazu beitragen, komplexe Konzepte zu veranschaulichen, abstrakte Ideen zu verdeutlichen und Botschaften zu vermitteln, die sonst schwer zu kommunizieren wären.

Die Manipulation von Bildern ist kein neues Phänomen und reicht weit zurück in die Geschichte der Kunst und Medien. So können kunsthistorische Darstellungen aus den verschiedenen Epochen als Vorläufer von modernen Deep Fakes betrachtet werden und es finden sich in der Kunstgeschichte zahlreiche Beispiele für Bildmanipulationen. Auch im Bereich des Films wurde schon immer mit Illusion und Manipulation gearbeitet, um Geschichten zu erzählen und Emotionen beim Publikum zu erzeugen. Die Verwendung von Kulissen, Beleuchtung, Trickaufnahmen und visuellen Effekten (VFX) dient dazu, eine Illusion von Realität zu erzeugen.

Wenn Sie das Thema weiter interessiert, kann hier gut an andere Unterrichtsfächer angeknüpft und Verbindungen hergestellt werden.



AUFGABE 2: KEIN FÜNKCHEN WAHRHEIT! ERFINDE DEINE EIGENE VERSCHWÖRUNG

(PA/PL) In dieser Aufgaben geht es darum, den Schüler*innen Verschwörungsmmythen auf kreative Weise näherzubringen und diese spielerisch zu entlarven. Durch die Nutzung des Entschwörungsgenerators der Amadeu Antonio Stiftung werden sie dazu angeregt, ihre eigene Verschwörungserzählung zu erstellen.



90 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblatt S. 8
- Link: <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/glaubnichtalles/>



- Diese Aufgabe zielt darauf ab, das Bewusstsein der Schüler*innen für die Verbreitung von Verschwörungsmmythen zu schärfen und ihnen die Fähigkeit zu vermitteln, kritisch zu denken und Informationen zu hinterfragen
- Die Rolle von sozialen Medien und dem Internet bei der Verbreitung von Verschwörungsmmythen wird thematisiert und kritisch reflektiert



- eigene Verschwörungserzählung

Inhalt der Aufgabe

Wie absurd Verschwörungsmymen sind, das weiß der Entschwörungsgenerator der Amadeu Antonio Stiftung. Mit ihm können eigene DIY-Verschwörungsmymen kreiert werden.

Vorbereitung

Besprechen Sie in der Klasse die Frage, was Verschwörungen sind und wo sie uns begegnen können. Welche Verschwörungserzählungen kennen die Schüler*innen und wo (Medien, Personen, Orte...) haben sie davon gehört?

Durchführung

Bitte Sie die Schüler*innen, die Webseite unter dem Link <https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/glaubnichtalles/> aufzurufen und sich den Einleitungstext durchzulesen.

Dann kann es auch schon losgehen! Die Schüler*innen generieren ihre eigene Verschwörungserzählung und speichern ihre Ergebnisse auf dem Computer ab.

Die Aufgabe kann entweder allein oder mit einem/einer Partner*in bearbeitet werden.

Auswertung / Diskussion

Nachdem die Schüler*innen ihre Verschwörungserzählungen erstellt haben, reflektieren sie, welche Mechanismen und Techniken sie verwendet haben, um ihre Geschichte überzeugend zu gestalten. Sie denken auch darüber nach, wie leicht Menschen dazu verleitet werden können, falschen Informationen zu glauben und welche Auswirkungen dies auf die Gesellschaft haben kann. Sie teilen ihre Erfahrungen und sprechen darüber, wie wichtig es ist, Informationen kritisch zu hinterfragen und sich vor solchen Erzählungen zu schützen.

- Haben die Schüler*innen evtl. schon mal von einer ähnlichen Verschwörung in den Medien gelesen? Wenn ja, was waren die Auswirkungen dieser Verschwörungserzählung auf die Gesellschaft oder Einzelpersonen?
- Wie haben sie sich gefühlt, als sie ihre eigene Verschwörungserzählung erstellt haben? Konnten sie erkennen, wie leicht solche Mythen verbreitet werden können?
- Welche Rolle spielen soziale Medien und das Internet bei der Verbreitung von Verschwörungsmymen, und wie können wir uns selbst davor schützen, ihnen Glauben zu schenken?



Screenshots: Amadeu Antonio Stiftung: *seriously? #glaubnichtalles was du hörst!*

Optional:

Nachdem die Schüler*innen ausprobieren konnten, eigene Verschwörungserzählungen zu generieren, setzen sie sich auf theoretischer und praktischer Ebene weiter mit dem Thema auseinander. Je nach zeitlichen Kapazitäten und gewünschtem Arbeitsumfang können folgende weiterführende Übungen und Materialien herangezogen werden:

QUIZ: VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN IN KRISENZEITEN. WENN FAKTEN NICHT MEHR ZÄHLEN

<https://www.blz.bayern.de/data/pdf/>

[zfp_arbeitsmaterial_verschwoerungstheorien-1026-0917-23.pdf](https://www.blz.bayern.de/data/pdf/zfp_arbeitsmaterial_verschwoerungstheorien-1026-0917-23.pdf)

PLANSPIEL: DIE WELT AM ABGRUND

[https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/12/2018_planspiel_welt_am_abgrund.pdf)

[uploads/2018/12/2018_planspiel_welt_am_abgrund.pdf](https://www.amadeu-antonio-stiftung.de/wp-content/uploads/2018/12/2018_planspiel_welt_am_abgrund.pdf)

E-LEARNING-KURS: SIND DENN ALLE VERRÜCKT HIER?

<https://www.elearning-politik.de/verschwoerungstheorien-kurs>

ROLLENKARTEN: SO ENTLARVT MAN VERSCHWÖRUNGSMYTHEN

[https://www.br.de/sogehdmedien/stimmt-das/wilde-theorien/unterrichtsmaterial-un-](https://www.br.de/sogehdmedien/stimmt-das/wilde-theorien/unterrichtsmaterial-unwahrheiten-wilde-theorien-stundenablauf-100.html)

[wahrheiten-wilde-theorien-stundenablauf-100.html](https://www.br.de/sogehdmedien/stimmt-das/wilde-theorien/unterrichtsmaterial-unwahrheiten-wilde-theorien-stundenablauf-100.html)

PODACST: WIE GEFÄHRLICH SIND VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN?

Ein Gespräch mit dem Psychologen Prof. Dr. Claus-Christian Carbon

https://www.blz.bayern.de/verschwoerungstheorien_zfp_49.html



Weitere Tipps, Hintergrundinformationen und Unterrichtseinheiten:

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN ALS UNTERRICHTSTHEMA

<https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/verschwoerungstheorien/>

[verschwoerungstheorien-als-unterrichtsthema](https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-f-bis-z/verschwoerungstheorien/)

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN: EINE EINFÜHRUNG

<https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/312781/>

[verschwoerungstheorien/](https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/312781/)

WAS DU ÜBER VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN WISSEN SOLLTEST

[https://www.quarks.de/gesellschaft/psychologie/was-du-ueber-verschwoerungstheorien-](https://www.quarks.de/gesellschaft/psychologie/was-du-ueber-verschwoerungstheorien-wissen-solltest/)

[wissen-solltest/](https://www.quarks.de/gesellschaft/psychologie/was-du-ueber-verschwoerungstheorien-wissen-solltest/)

VERSCHWÖRUNGSTHEORIEN - DEFINITION, ENTSTEHUNG & VERBREITUNG

<https://www.klicksafe.de/verschwoerungstheorien>

AUFGABE 3: BUBBLE-TALK

(GA/PL) In dieser Aufgabe lernen die Schüler*innen Online Communities, sog. "Bubbles" kennen und vergleichen diese.



90 min



leicht



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 9-10



- Lernen, wie sich verschiedene Gruppen im digitalen Raum organisieren, welche Meinungen sie teilen und wie dies ihre Interaktion und Wahrnehmung beeinflusst
- Bewusstsein für die Vielfalt der Online-Communities schaffen und die Auswirkungen auf die Gesellschaft erkennen
- kritisch hinterfragen, in welchen Bubbles man sich bewegt
- tieferes Verständnis entwickeln für die digitale Welt und die Bedeutung von Online-Communities

Theorieteil und Vorbereitung auf die Aufgabe

Befassen Sie sich zunächst mit dem Konzept der "Bubbles" auf Social Media und wie sich Online-Communities bilden können, in denen Menschen mit ähnlichen Interessen oder Ansichten zusammenkommen.

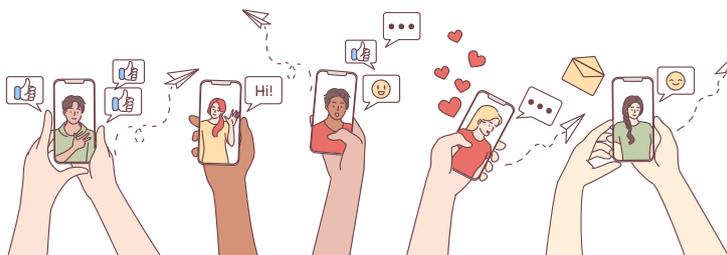
Was versteht man unter "(filter) bubble" und was ist eine "Bubble-Community"?

Der Begriff **Filterblase** (engl. *filter bubble*) oder Informationsblase stammt aus der Medienwissenschaft und wurde von Eli Pariser geprägt. Im Kontext von Social Media entsteht eine Filterblase, wenn die Plattformen Inhalte basierend auf dem individuellen Nutzungsverhalten kuratieren und anzeigen. Dies geschieht durch die Analyse von Benutzer*innendaten wie Klickverhalten, Likes, Kommentare und geteilte Inhalte, um dann ähnliche Inhalte zu empfehlen, die den bereits gezeigten Präferenzen entsprechen. Als Ergebnis können Nutzer*innen in einer "Blase" gefangen sein, in der sie hauptsächlich mit Meinungen und Informationen konfrontiert werden, die ihre eigenen Ansichten bestätigen, während abweichende Standpunkte ausgefiltert oder weniger sichtbar sind.

Die Filterblase kann dazu führen, dass Personen ein verzerrtes Bild der Realität haben, da sie nur selektive Informationen erhalten und alternative Sichtweisen nicht berücksichtigen. Dies kann die Fähigkeit zur kritischen Reflexion und die Toleranz bei Meinungsverschiedenheiten beeinträchtigen.

Gleichzeitig bezieht sich der Begriff **bubble** aber auch auf eine spezifische Gruppe von Personen, die ähnliche Interessen, Ansichten oder Lebensstile teilen und sich innerhalb einer "Blase" bewegen, in der ihre Ideen und Überzeugungen verstärkt und unterstützt werden. Im Gegensatz zur Filterblase, die sich auf die individuelle Erfahrung bezieht, beschreibt die **Bubble-Community** eine gemeinschaftliche Dynamik, in der die Mitglieder miteinander interagieren und sich gegenseitig in ihren gemeinsamen Überzeugungen bestärken. Dies kann dazu führen, dass sie sich sicher und verstanden fühlen, aber gleichzeitig können evtl. auch alternative Perspektiven vernachlässigt oder abgelehnt werden. Diese Gemeinschaften können online oder offline existieren und finden sich häufig in sozialen Medien, Foren, Gruppen oder anderen sozialen Kontexten.

Einige Schüler*innen möchten vielleicht von eigenen Erfahrungen erzählen, wenn sie sich in solchen Online Bubble-Communities engagieren. Heben Sie die Chancen und Potenziale solcher "bubbles" hervor, wie die Möglichkeit, Gleichgesinnte zu finden, sich über gemeinsame Interessen auszutauschen und Unterstützung zu erhalten. Sprechen Sie gleichzeitig aber auch darüber, wie "bubbles" unsere Wahrnehmung der Welt beeinflussen und warum sie manchmal problematisch sein können, indem sie beispielsweise den Zugang zu unterschiedlichen Perspektiven einschränken.



Rechercheaufgabe

Teilen Sie die Klasse in Gruppen auf und weisen jeder Gruppe eine bestimmte Online-Community oder ein soziales Netzwerk zu (siehe Vorschläge auf der nächsten Seite). Innerhalb der Community gibt es außerdem viele kleinere. Die Schüler*innen können sich eine bestimmte raussuchen oder etwas allgemeiner recherchieren.

Die Gruppen recherchieren und sammeln Informationen darüber, was die Merkmale der jeweiligen bubble sind, wie sich die Menschen innerhalb dieser Online-Community organisieren, welche Interessen oder Meinungen sie teilen und wie die Kommunikation innerhalb der bubble abläuft. Jede Gruppe notiert ihre Ergebnisse und soll sich dabei auf die Unterschiede zwischen verschiedenen Online-Communities konzentrieren.



Präsentation und Diskussion

Jede Gruppe präsentiert kurz ihre Ergebnisse vor der Klasse und erklärt, welche Besonderheiten sie in der untersuchten Online-Community bzw. bubble festgestellt hat. Anschließend wird eine Diskussion darüber geführt, wie sich die verschiedenen Online-Communities voneinander unterscheiden und welche Auswirkungen diese Unterschiede auf die Mitglieder und die Gesellschaft insgesamt haben können. Die Schüler*innen reflektieren, wie ihre eigenen Online-Interaktionen und -Gewohnheiten durch die Bildung von bubbles beeinflusst werden können.

- Welche Chancen und Gefahren gehen mitunter von bubbles aus?
- In welchen bubbles bewegen sich die Schüler*innen/ Eltern/ Geschwister/ etc.?
- Was machen bubbles oder Online Communities mit unserer Identität?



Vorschläge

K-Pop-Fan Community: BTS	Cosplay Community: The Touhou Project
Twitch/ Gaming Community: Fortnite	Community: vegan kochen mit Infleuncerin Maya Leinenbach
Reddit	Fitness-Community um Pamela Reif
DIY-Community	Online Buchclub: BookTok (Romance Fantasy Novels, Reihen)
Politische Community: Fridays for Future	Facebook
LinkedIn	...
...	...

Es gibt verschiedene Arten von Online-Gemeinschaften, jede mit einem bestimmten Zweck, zum Beispiel:

Support-Gemeinschaften: Ein Ort, an dem Nutzer*innen Hilfe zu einem bestimmten Thema anfordern und anbieten können, wie z. B. eine Autoreparatur-Community, in der Menschen um Hilfe bei Wartung und Reparatur bitten können.

Diskussionsgemeinschaften: Ein Ort, an dem Benutzer*innen über ein gemeinsames Interesse diskutieren können, z. B. eine Gemeinschaft, in der man sich über seine Lieblingssendung, eine Sportmannschaft oder ein Hobby wie Holzarbeiten austauschen kann.

Aktionsgemeinschaften: Eine Plattform, bei der Nutzer*innen ein gemeinsames Ziel planen und darauf hinarbeiten können, z. B. eine Gemeinschaft, die sich auf die Organisation von Spendenaktionen für wohltätige Zwecke konzentriert.

Diese Beispiele zeigen, wie sich Menschen online in verschiedenen Interessensgebieten zusammenschließen und in ihren eigenen bubbles agieren.

KLASSEN 10/11/12

- AUFGABE 1: DIGITALE MEDIENKULTUR AN DER FILMUNI
- AUFGABE 2: WERDE ZUR WISSENSCHAFTLER*IN!
- AUFGABE 3: AUGMENTED HISTORY TELLING
- AUFGABE 4: EIN VIDEOESSAY ERSTELLEN

AUFGABE 1: DIGITALE MEDIENKULTUR AN DER FILMUNI

(PA/GA) In dieser Aufgabe geht es darum den Studiengang "Digitale Medienkultur" an der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und seine Inhalte besser kennen zu lernen.



ca. 180 - 270 min



einfach



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 12-13
- Internetzugang / Whiteboard zum Abspielen des Videos



- Durch aktive Auseinandersetzung mit den Inhalten des Videos erhalten die Schüler*innen einen tieferen Einblick in den Studiengang "Digitale Medienkultur" an der Filmuniversität



DIGITALE MEDIENKULTUR

Foto: Filmuniversität Babelsberg

Link zur Webseite:

<https://www.filmuniversitaet.de/studium/studienangebot/bachelorstudiengaenge/digitale-medienkultur>

Die digitale Medienkultur beschäftigt sich mit der Untersuchung und Analyse von digitalen Medien sowie deren Einfluss auf die Gesellschaft und Kultur. Im Studium werden verschiedene Begriffe und Konzepte wie z.B. Konnektivität, Nutzungsverhalten, Virtual Reality, Social Media, Gaming, Storytelling und vieles mehr behandelt. Die Studierenden lernen u.a., Medienwandel theoriegeleitet zu beschreiben, empirisch zu analysieren, kritisch zu reflektieren und kreativ mitzugestalten. Außerdem lernen sie die systematische Verbindung von Medientexten mit den empirischen Nutzer*innen und die Rolle audiovisueller (digitaler) Medien in der Vermittlung zwischen Produktion, Distribution und Nutzung kennen. Das Studium an der Filmuniversität bietet somit eine umfassende Auseinandersetzung mit den aktuellen Entwicklungen und Trends im Bereich der digitalen Medien. In dieser Aufgabe geht es darum, den Studiengang an der Filmuniversität und seine Inhalte besser kennenzulernen.

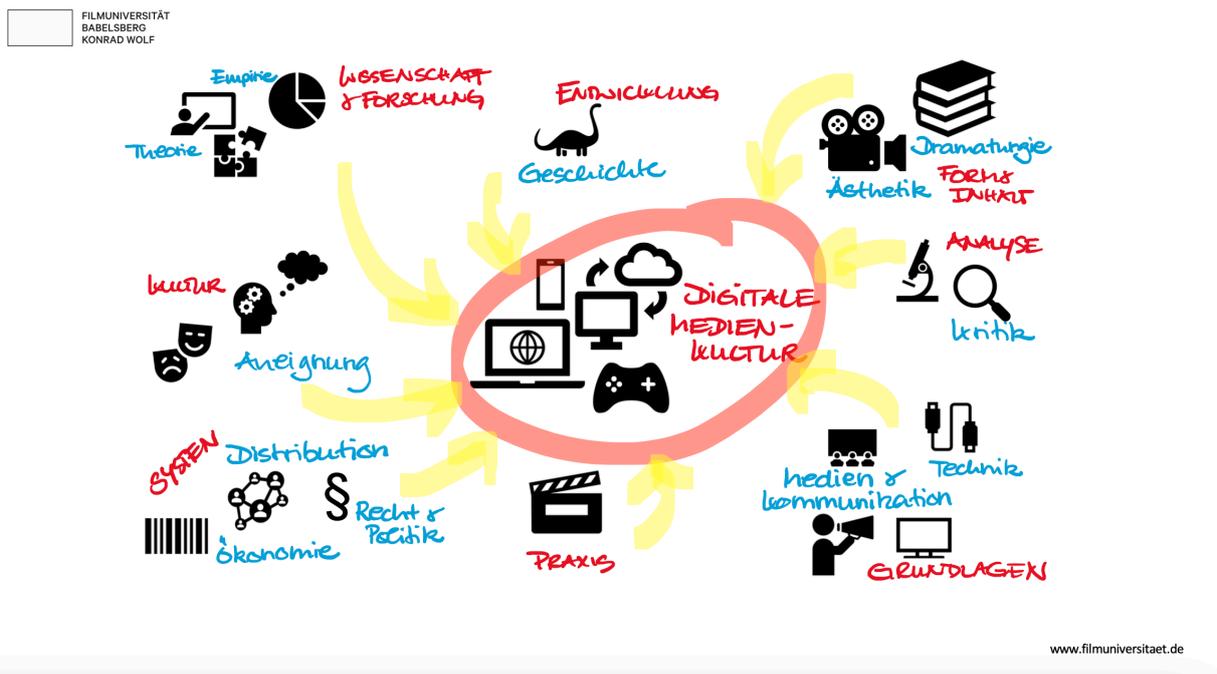
Aufgabenstellung

Rufen Sie die Webseite der Filmuniversität auf und schauen Sie gemeinsam mit den Schüler*innen das Video zum Studiengang "Digitale Medienkultur". Im Video werden Begriffe und Konzepte vorgestellt, um die es im Studiengang geht. Bitten Sie die Schüler*innen, sich alle eingblendeten Begriffe, die im Video vorkommen, während der Sichtung zu notieren. Sammeln Sie die Begriffe im Anschluss im Plenum und teilen Sie die Schüler*innen in kleine Gruppen ein. Jede Gruppe kann sich auf einen oder mehrere Begriffe konzentrieren und herausfinden, wie sie im Kontext der Digitalen Medienkultur verwendet werden. Es bietet sich an, dass jede Gruppe ihre Ergebnisse anschließend präsentiert, um das Verständnis zu vertiefen und einen Austausch innerhalb der Klasse zu fördern.

Begriffe und Konzepte (Lösung auf der nächsten Seite)

1. Konnektivität & Partizipation
2. Repräsentation & Identität
3. Konvergenz & Transmedia Storytelling
4. Mediatisierung
5. Digitalisierung, Globalisierung & Kommerzialisierung
6. Agency & Empowerment

Optional können Sie den Schüler*innen nach der Vorstellung und Einordnung/ Besprechung der Konzepte und Begriffe das Schaubild unten zeigen. Besprechen Sie die einzelnen Themenfelder der Digitalen Medienkultur und stellen Sie eine Verbindung zwischen den recherchierten Begriffen und Konzepten und dem Schaubild her. Fragen Sie die Schüler*innen außerdem danach, was sie als Forschungsfragen interessieren würde? Was würden die Schüler*innen erforschen wollen und warum?



Grafik: Filmuniversität Babelsberg

Lösungsvorschlag

1. Konnektivität & Partizipation:

- *Konnektivität* bezieht sich auf die Fähigkeit von Individuen, über digitale Medien miteinander verbunden zu sein und Informationen auszutauschen. *Partizipation* beschreibt die aktive Beteiligung von Individuen an digitalen Gemeinschaften oder Diskursen. Gemäß Jenkins (2006) bezeichnet *Konnektivität* die Vernetzung von Menschen und Technologien, während *Partizipation* die aktive Beteiligung an kulturellen und sozialen Prozessen durch den Einsatz digitaler Medien umfasst.

2. Repräsentation & Identität:

- *Repräsentation* bezieht sich auf die Art und Weise, wie bestimmte Gruppen oder Phänomene in den Medien dargestellt werden. *Identität* bezieht sich auf die Selbstwahrnehmung und die Art und Weise, wie Individuen sich selbst definieren und präsentieren. Gemäß Stuart Hall (1997) werden *Identitäten* in den Medien konstruiert und vermittelt, wobei bestimmte *Repräsentationen* Einfluss auf die Bildung von *Identitäten* haben können.

3. Konvergenz & Transmedia Storytelling:

- *Konvergenz* beschreibt die Verschmelzung verschiedener Medienformen und Plattformen zu einem integrierten System. *Transmedia Storytelling* bezieht sich auf die Erzählpraxis, bei der eine Geschichte über mehrere Medienkanäle und Plattformen hinweg erzählt wird. Jenkins (2006) betont, dass *Konvergenz* die Grundlage für *Transmedia Storytelling* bildet und neue Möglichkeiten für komplexe und vielschichtige Erzählungen bietet.

4. Mediatisierung:

- *Mediatisierung* bezeichnet den Prozess, in dem die Medien eine zunehmend wichtige Rolle in verschiedenen Aspekten des sozialen Lebens einnehmen. Gemäß Lundby (2009) beinhaltet *Mediatisierung* die Verbreitung von Medienlogiken und -praktiken in verschiedenen gesellschaftlichen Bereichen und kann zu tiefgreifenden Veränderungen in Politik, Kultur und Alltagsleben führen.

5. Digitalisierung, Globalisierung & Kommerzialisierung:

- *Digitalisierung* bezeichnet den Prozess, bei dem analoge Informationen in digitale Formate umgewandelt werden. *Globalisierung* beschreibt die zunehmende Vernetzung und Interdependenz von Menschen, Institutionen und Kulturen auf globaler Ebene. *Kommerzialisierung* bezieht sich auf die Transformation von Inhalten oder Aktivitäten in Produkte oder Dienstleistungen mit dem Ziel des Gewinnstrebens. Gemäß Castells (2009) sind *Digitalisierung*, *Globalisierung* und *Kommerzialisierung* eng miteinander verbunden und prägen die Dynamik der digitalen Medienlandschaft.

6. Agency & Empowerment:

- *Agency* ist die Fähigkeit von Individuen, aktiv Entscheidungen zu treffen und Handlungen auszuführen, die ihre Lebensbedingungen beeinflussen können. *Empowerment* beschreibt den Prozess, durch den Menschen Befähigung und Stärkung erfahren, um Kontrolle über ihr Leben zu erlangen und ihre Rechte zu verteidigen. Gemäß Hasebrink und Domeyer (2012) ermöglichen digitale Medien Menschen eine erweiterte *Agency* und bieten Möglichkeiten zum *Empowerment* durch den Zugang zu Informationen, Ressourcen und sozialen Netzwerken.

AUFGABE 2: WERDE ZUR WISSENSCHAFTLER*IN!

(GA) In dieser Aufgabe geht es darum, selbstständig Daten zu erheben, diese in einer eigenen Statistik darzustellen und kriteriengeleitet auszuwerten.



ca. 225 min



komplex



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 14



- Umfrage erstellen und Interview führen
- selbstständig Daten erheben, diese in einer eigenen Statistik darstellen und Informationen kriteriengeleitet auswerten



- Eine selbstdurchgeführte Statistik

JIM-Studie 2023

Jugend, Information, Medien

Basisuntersuchung
zum Medienumgang
12- bis 19-Jähriger



Screenshot: JIM 2023: Cover

Aufgabenstellung

In dieser Aufgabe geht es darum, eine eigene Statistik zu erheben und diese auf dem Pausenhof mit den anderen Schüler*innen durchzuführen.

Vorbereitung

Besprechen Sie zunächst mit den Schüler*innen, was Statistiken sind und was wir aus ihnen ableiten können. Lösung: Indem wir Informationen sammeln, analysieren und präsentieren, können wir Einblicke in gesellschaftliche, soziale, ökonomische und viele weitere Zusammenhänge gewinnen und Trends erkennen. Statistiken ermöglichen es uns, die Welt um uns herum besser zu verstehen und informierte Entscheidungen zu treffen.

Die Schüler*innen finden sich in Kleingruppen zusammen. Sie schauen sich zunächst Beispiele aus verschiedenen Quellen an, wie z.B. der JIM Studie oder des Online Status Monitors und suchen sich eine Statistik aus, die sie interessiert (Beispiel siehe nächste Seite).

- Was hat die Statistik untersucht?
- Wen hat sie dazu befragt?
- Welche Daten hat sie erhoben?
- Was wurde aus den Daten abgeleitet und was sind die Ergebnisse?
- Welche Daten interessieren euch? Was wollt ihr herausfinden?
- Wie könnt ihr eure Daten grafisch gut aufbereiten?



Durchführung

Nachdem die Schüler*innen sich eine Statistik ausgewählt haben, die ihr Interesse geweckt hat, können sie mit der Datenerhebung auf dem Pausenhof beginnen. Dabei sollten sie darauf achten, dass die Fragen klar und verständlich formuliert sind, um genaue und aussagekräftige Daten zu erhalten.

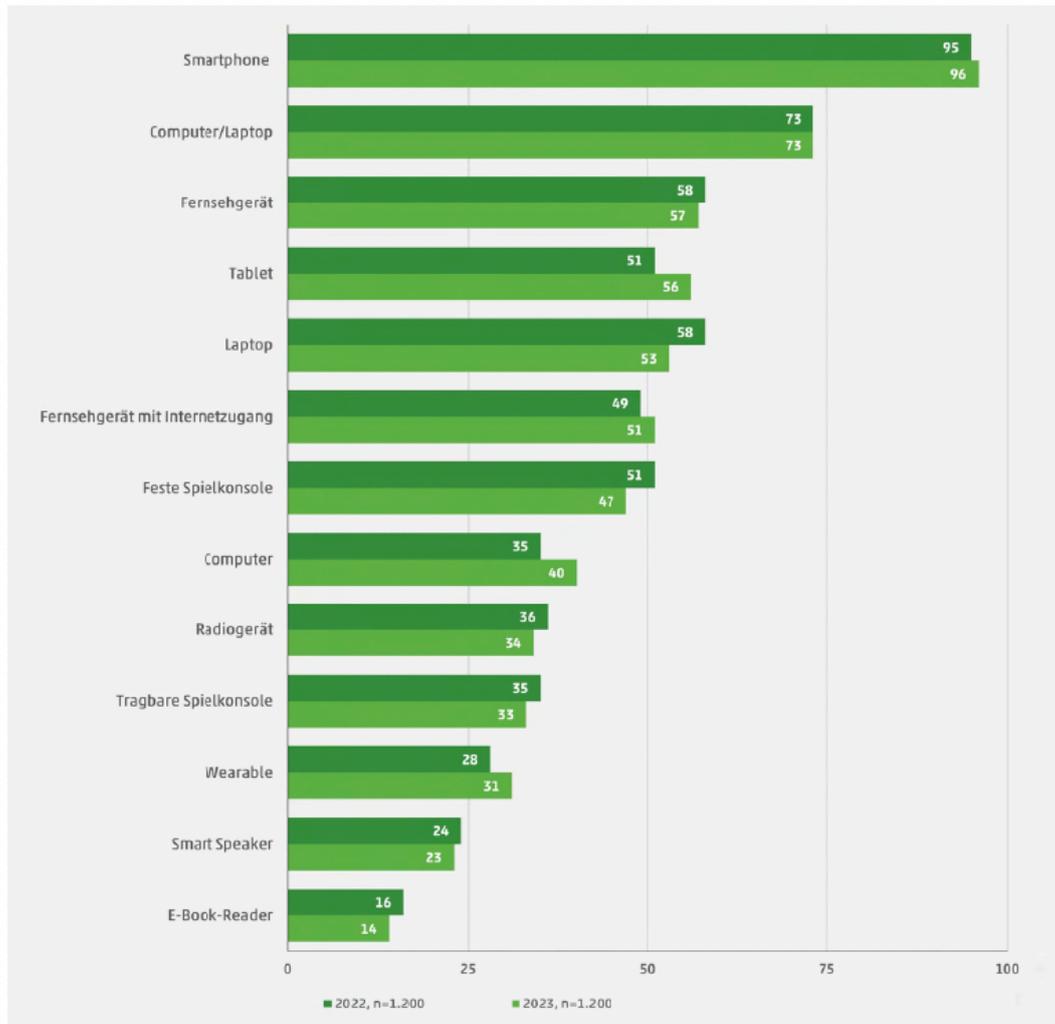
Die Schüler*innen können beispielsweise eine Umfrage durchführen, um die Meinungen und Vorlieben ihrer Mitschüler*innen zu bestimmten Social Media Plattformen zu erfassen. Dabei ist es wichtig, dass sie die Anonymität und Freiwilligkeit der Teilnahme respektieren, um ehrliche Antworten zu erhalten.

Auswertung und Präsentation

Nachdem die Daten gesammelt wurden, können die Schüler*innen diese analysieren und graphisch aufbereiten. Hierbei können sie beispielsweise Diagramme, Tabellen oder Infografiken erstellen, um die Ergebnisse übersichtlich und ansprechend darzustellen. Abschließend können die Schüler*innen ihre Ergebnisse präsentieren und diskutieren, um gemeinsam Erkenntnisse zu ziehen und mögliche Schlussfolgerungen zu formulieren. Diese Aufgabe bietet den Schüler*innen nicht nur die Möglichkeit, ihre statistischen Fähigkeiten zu verbessern, sondern auch ihre Teamarbeit und Kommunikationsfähigkeiten zu stärken.



Gerätebesitz Jugendlicher 2023 – Vergleich 2022
– Auswahl –



Quelle: JIM 2022, JIM 2023, Angaben in Prozent, Basis: alle Befragten, n=1.200

Mädchen besitzen im Vergleich zu Jungen häufiger Tablets (63 %, Jungen: 49 %), E-Book-Reader (17 %, Jungen: 11 %) und Laptops (56 %, Jungen: 51 %), während Jungen häufiger einen Computer (52 %, Mädchen: 28 %), eine feste (61 %, Mädchen: 33 %) bzw. eine tragbare Spielkonsole (37 %, Mädchen: 29 %) besitzen. Ansonsten weisen Mädchen und Jungen beim Medienbesitz lediglich minimale Unterschiede auf.

Screenshot: JIM 2023: Statistik Gerätebesitz 2023

Quelle:

www.mpf.de/fileadmin/files/Studien/JIM/2022/JIM_2023_web_final_kor.pdf (Seite 7)

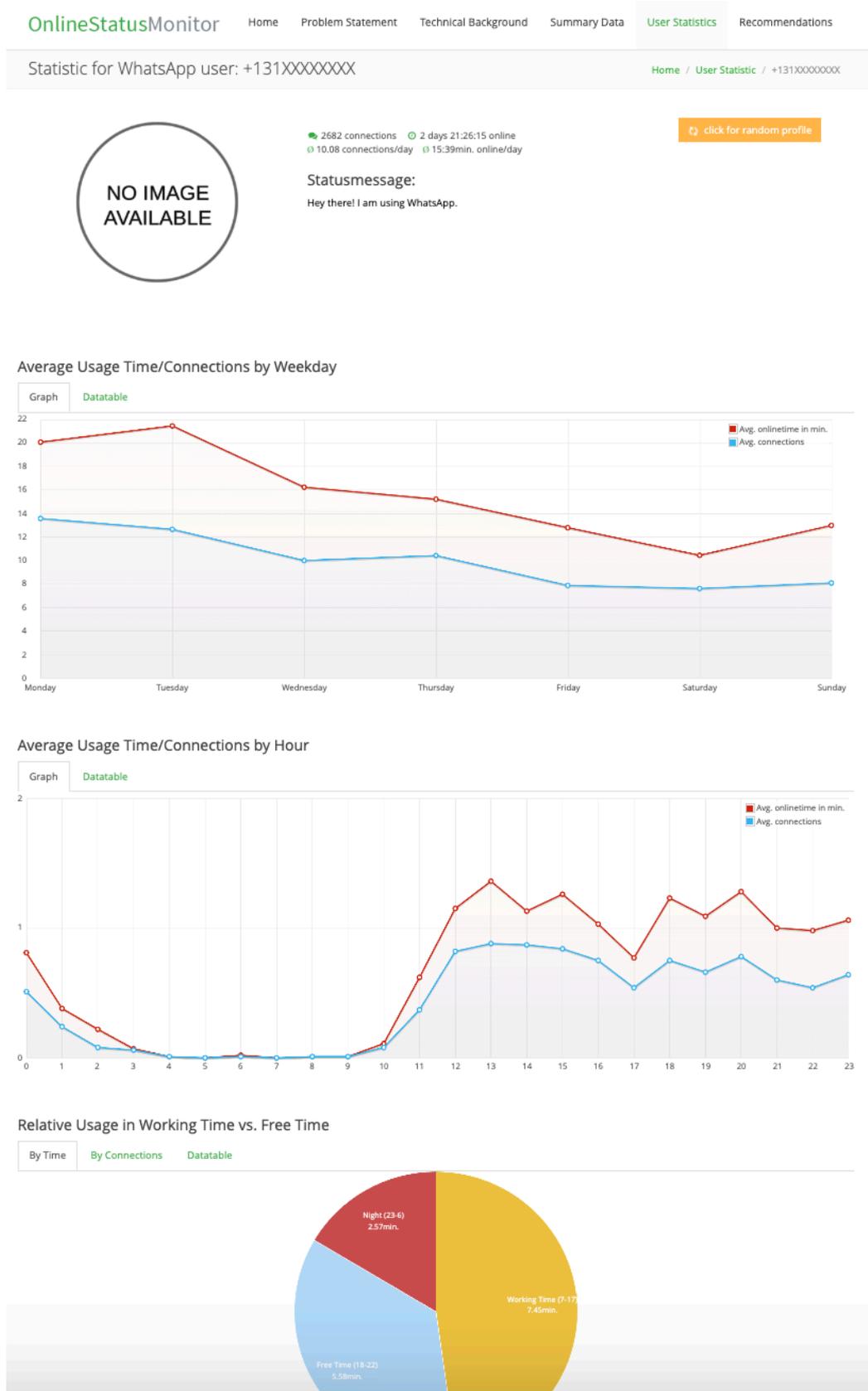
Weiteres Beispiel "Umsätze der Social Media-Plattformen pro Nutzer":

<https://heydata.eu/studien/wieviel-sind-meine-daten-wert-social-media>

Online Status Monitor

Hier können zufällig ausgewählte Nutzungsstatistiken von realen WhatsApp-Nutzer*innen untersucht werden, um einen Eindruck davon zu bekommen, wie die Auswertung der Nutzung des Messengers in die eigene Privatsphäre eindringt.

Link: https://onlinestatusmonitor.com/user_statistics/



Screenshot: Online Status Monitor

AUFGABE 3: AUGMENTED HISTORY TELLING

(PA) In dieser Aufgabe beschäftigen sich die Schüler*innen mit der App "WDR AR 1933-1945". Sie holt mithilfe von Augmented Reality über Smartphone und Tablet Zeitzeug*innen des Zweiten Weltkriegs und ihre Geschichten ins Klassenzimmer.



ca. 225 - 270 min



mittel



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S. 15-17
- Smartphone
- Download der App "WDR AR 1933-1945"



- Erinnerungskultur / Geschichte praktisch erfahren
- Erlebnisse / Erfahrungen von Zeitzeug*innen kennenlernen
- Umgang mit Augmented Reality via App lernen
- ethische Implikationen der Verwendung von AR diskutieren und kritisch hinterfragen

Vorbereitung

Bitte Sie die Schüler*innen sich zu zweit oder zu dritt zusammenzufinden und sich die App auf ihren Smartphones zu installieren. Sie ist kostenlos und im AppStore für iOS oder im Google PlayStore für Android zu finden.

Durchführung

Verteilen Sie die Aufgabenstellung aus dem Unterrichtsmaterial für Schüler*innen auf den Seiten 15-17. Geben Sie den Schüler*innen Zeit, die Aufgabe zu bearbeiten und die App auszuprobieren.



Die Schüler*innen öffnen die App und treffen in der AR Zeitzeug*innen des Holocaust. Dazu verwendet die App eine spezielle Augmented-Reality-Technik, die zwischen realem Raum und virtuellen Bildern eine Verbindung schafft. Die Kamera des Smartphones oder Tablets nimmt dabei die Umgebung der App-Nutzer*innen auf, wie etwa den Klassenraum. In diese Umgebung setzt die App dann ein Hologramm: Ein Interview mit einer Zeitzeugin zum Beispiel oder eine andere Simulation. Auf dem Bildschirm des Smartphones oder Tablets wirkt es dann, als ob sich die Zeitzeugin im gleichen Raum befände wie die Nutzer*innen.



Weitere Informationen zu den technischen Voraussetzungen und der Bedienung der App finden Sie hier: <https://www.planet-schule.de/schwerpunkt/zeitzeugen-des-nationalsozialismus/app-wdr-ar-1933-1945-infos-zur-app-100.html>



Nationalsozialismus: Zeitzeugen-App für die Schule | Geschichte

Die Augmented Reality-App "WDR AR 1933-1945" holt per Smartphone und Tablet Erzählungen von Zeitzeugen des Zweiten Weltkriegs ins Klassenzimmer.

Screenshots: Planet Schule: *Zeitzeugen-App WDR AR 1933-1945*

Auswertung

Danach finden sich alle Schüler*innen wieder an ihren Plätzen ein. Besprechen Sie im Plenum die Fragen aus dem Arbeitsblatt. Sie sollen dazu dienen, sowohl die inhaltlichen Aspekte der Gespräche mit den Zeitzeug*innen zu reflektieren als auch die technische Umsetzung der Augmented-Reality-Technik zu analysieren. Außerdem sollen sie die Schüler*innen dazu anregen, über die ethischen Implikationen der Verwendung von AR für die Erinnerungskultur nachzudenken und ihre eigenen Standpunkte zu bilden.



Hier eine Übersicht der Fragen auf dem Arbeitsblatt:

Zeitzeug*innen

- Welche Informationen habt ihr von den Zeitzeug*innen des Holocaust erfahren?
- Was waren die wichtigsten Botschaften oder Erfahrungen, die die Zeitzeug*innen geteilt haben?
- Wie haben die persönlichen Geschichten der Zeitzeug*innen eure Sichtweise auf den Holocaust beeinflusst?
- Welche Emotionen habt ihr während der virtuellen Begegnung mit den Zeitzeug*innen empfunden?

Technische Umsetzung

- Wie funktioniert die Technologie, die in der App verwendet wird?
- Wie wird die Illusion erzeugt, dass die Zeitzeug*innen sich im gleichen Raum wie die Nutzerinnen befinden?
- Was sind die Stärken und Schwächen der technischen Umsetzung dieser App?
- Habt ihr Schwierigkeiten bei der Nutzung der App oder der Interaktion mit den virtuellen Bildern erlebt? Wenn ja, welche?
- Wie könnte die App verbessert werden, um die Benutzungserfahrung zu optimieren?

Ethik

- Wie steht ihr dazu, dass moderne Technologie wie Augmented Reality (AR) genutzt wird, um Erinnerungskultur zu schaffen?
- Welche Chancen und Herausforderungen seht ihr darin, historische Ereignisse wie den Holocaust mithilfe von AR erlebbar zu machen?
- Inwieweit kann die Nutzung von AR dazu beitragen, das Bewusstsein für die historischen Ereignisse und die Bedeutung der Erinnerungskultur zu stärken?
- Welche ethischen Fragen sollten bei der Entwicklung und Nutzung solcher AR-Anwendungen berücksichtigt werden?
- Welche potenziellen Risiken oder Missbräuche von AR in Bezug auf die Erinnerungskultur könnte es geben und wie könnten diese minimiert werden?
- Welche Verantwortung tragen die Entwickler*innen solcher Apps und wir als Nutzer*innen von AR-Anwendungen, um sicherzustellen, dass sie respektvoll und sensibel gegenüber den Opfern und Überlebenden historischer Ereignisse sind?

AUFGABE 4: EIN VIDEOESSAY ERSTELLEN

(GA) In dieser Aufgabe erstellen die Schüler*innen ihr eigenes Videoessay zu einem bestimmten Thema oder filmanalytischen Aspekt.



ca. 360 - 540 min



komplex



- Unterrichtsmaterialien für Schüler*innen - Arbeitsblätter S.18-20
- Filmclips und ggf. Lizenz
- Schreibutensilien (Stifte, Papier oder Laptops/Computer)



- Aufbau und Struktur einen Videoessays kennenlernen und selbst anwenden
- Argumentation und Thesenbildung verbessern
- Film analysieren lernen



- Ein Videoessay

Was ist ein Videoessay?

Ein Videoessay ist eine moderne Form der kritischen Analyse von Filmen, Kunstwerken oder gesellschaftlichen Themen, die visuelle und auditive Elemente nutzt, um Argumente darzulegen und eigene Ideen zu vermitteln. Ähnlich einem traditionellen Essay verwendet ein Videoessay eine klare Struktur und Argumentationslinie, jedoch werden hier anstelle von reinen Texten Filmclips, Bilder, Grafiken, Texteinblendungen und Voice-Overs verwendet, um die Gedanken und Thesen des Autors oder der Autorin zu unterstützen. Durch die Verwendung von audiovisuellen Elementen ermöglicht der Videoessay eine ansprechende und zugängliche Art der Analyse und Interpretation, die sowohl für die Produzent*innen als auch für die Zuschauer*innen neue Einsichten und Perspektiven eröffnen kann. Die Popularität von Videoessays ist in den letzten Jahren gestiegen und sie werden sowohl für Unterhaltungszwecke als auch im wissenschaftlichen Kontext in der Medien- und Filmwissenschaft verwendet.

Was ist ein Essayfilm?

Der Essayfilm ist eine filmische Form, die sich ursprünglich in Europa entwickelt hat. Bekannte Regisseure dieses Genres sind Alexander Kluge, Edgar Reitz, Jean-Luc Godard und Harun Farocki. Der Essayfilm zeichnet sich oft durch eine persönliche, subjektive Herangehensweise aus, in der der oder die Regisseur*in seine oder ihre Gedanken, Reflexionen und Ideen auf kreative Weise präsentiert und setzt sich oft mit politischen und sozialen Realitäten auseinander.

Beispiele: Hier zwei Beispiele, die exemplarisch Videoessays veranschaulichen:



Beispiel 1: *What the Truman Show Teaches Us About Politics* (6:30min)
Quelle: <https://www.youtube.com/watch?v=cLJAXu5OD-c>



Beispiel 2: *German Expressionism, Explained* (3:45min) Quelle:
<https://www.youtube.com/watch?v=ecuQdkBx1ic>

Ein eigenes Videoessay erstellen

Bevor die Schüler*innen ein eigenes Videoessay erstellen, erklären Sie zunächst die Grundlagen des Videoessays und besprechen Sie die Aufgabenstellung mit den Schüler*innen. Bitten Sie sie sich in kleinen Gruppen (zwei bis drei Personen pro Gruppe) zusammenzufinden. Teilen Sie das dazugehörige Arbeitsblatt aus. Dann kann es losgehen.

Schritt 1: Idee finden

Zunächst benötigen die Schüler*innen eine Idee für ihr Videoessay. Beispiele können sein:

- Das Set-Design eines Films
- emotionale Entwicklung einer Figur im Verlauf eines Films
- einen Film mit dem Fokus auf die Produktion zu betrachten, z.B.:
"Wie haben sie das gemacht?", "Welche Techniken stecken dahinter?"
- Filme vergleichen hinsichtlich von Gemeinsamkeiten oder Kontrasten
- ein Genre genauer untersuchen
- filmische Herangehensweise an ähnliche Themen aber unterschiedlich umgesetzt
- Gemeinsamkeiten im Werk eines einzelnen Künstlers oder einer Künstlerin finden, wie z. B. den Stil der Wes-Anderson-Filme



Übung zur Themenfindung: "Denk an deine Lieblingsfilme, wähle etwas aus, das dir besonders gefällt, oder eine bestimmte Szene oder Sequenz und versuche herauszufinden, was sie so gut macht."

Ideen für Videoessays:

1. Superheld*innen heute und früher: Vergleiche die Darstellung von Superheld*innen anhand zwei verschiedener Filmbeispiele, wie z.B. SUPERMAN (1978) und WONDERWOMAN (2020).
2. Die Bedeutung von Soundtracks in Filmen: Untersuche die Rolle und Bedeutung von Soundtracks in Filmen. Analysiere, wie die Musik die Stimmung, Atmosphäre und Emotionen eines Films beeinflusst und verstärkt. Nimm dir hierfür einen Film deiner Wahl zur Hand und untersuche den Soundtrack hinsichtlich seiner Wirkung auf den Film.
3. Die Darstellung von Technologie in Science-Fiction-Filmen: Erforsche zum Beispiel, wie futuristische Technologien in Science-Fiction-Filmen dargestellt werden.
4. Die Verwendung von Symbolen und Motiven in Filmen: Untersuche, wie Regisseur*innen Symbole und Motive verwenden, um Themen, Charaktere und Handlungen in Filmen zu verstärken und zu vertiefen. Analysiere verschiedene Filme und identifiziere die wiederkehrenden Symbole und Motive sowie ihre Bedeutung für die Gesamtaussage des Films, wie z.B. eine große Reise bzw. ein Roadtrip, wie in TSCHICK (2016). Dieses Motiv repräsentiert oft die Suche nach Identität, Selbstfindung und Abenteuer.



Hinweis: Folgende Einführungswerke bieten einen Überblick über die Filmgeschichte und können Anreiz für mögliche Themen geben.

- Strank, Willem (2021): *Handbuch Filmgeschichte: Von den Anfängen bis heute*. Verlag Utb GmbH. Frankfurt am Main.
- Faulstich, Werner (2005): *Filmgeschichte*. Verlag Utb GmbH. Frankfurt am Main.
- Christen, Thomas (Hg.) (2020): *Einführung in die Filmgeschichte 1: Von den Anfängen des Films bis zum Ende des Zweiten Weltkriegs. Der internationale Film von 1895 bis 1945*. Schüren. Marburg.
- Elsaesser, Thomas, und Malte Hagener (2022): *Filmtheorie zur Einführung*. Hamburg.

Schritt 2: Material sichten / Idee ausarbeiten

Sobald die Schüler*innen ihre Ideen gefunden haben, suchen sie nach geeignetem Filmmaterial. Sie schauen sich den Film oder die Szene mehrmals an und arbeiten ihre Thesen heraus. Sie machen sich Notizen und schreiben sich den Timecode auf, um die Szene später leichter zu finden. Je detaillierter die Notizen sind, desto besser und schneller kann im Anschluss das Skript geschrieben werden.

Schritt 3: Schreiben des Essays

Die Schüler*innen verfassen einen ersten Entwurf - ähnlich wie bei einem schriftlichen Aufsatz oder Essay. Das bedeutet, dass sie eine grobe Struktur entwerfen, die in der Regel einer Argumentation folgt: Sie erklären, was sie herausarbeiten wollen, legen Ziele oder Thesen dar, liefern Beweise, suchen nach Beispielen, um ihren Standpunkt zu belegen, und erklären, warum er relevant ist. Das Endergebnis sieht im Grunde wie ein schriftlicher Essay aus.

Dann gehen sie im Entwurf zurück und fügen Verweise auf bestimmte Szenen und Sequenzen ein, damit sie diese in der Schnittphase noch einmal überprüfen können.

Schritt 4: Montage und Visualisierung

Nachdem die Schüler*innen ihren Essay geschrieben haben, ist es Zeit für die Montage und Visualisierung. Sie können dabei verschiedene kreative Elemente einbauen, um ihr Videoessay interessant und ansprechend zu gestalten. Beispielsweise können sie Interviews mit Personen einfügen, die das Thema ihres Videoessays näher beleuchten. Auch das Einbeziehen von Dialogen aus den Filmen selbst kann das Video bereichern. Ein weiterer wichtiger Schritt ist die Nutzung von Voice Over, um zusätzliche Informationen oder Kommentare einzufügen. Dies kann dabei helfen, die Zuschauer*innen durch den Videoessay zu führen und komplexe Zusammenhänge verständlich zu erklären. Bei der Montage im Schnittprogramm sollten die Schüler*innen darauf achten, dass ihr Video eine klare Struktur und einen roten Faden hat. Sie können mit verschiedenen Schnitttechniken experimentieren. Zu guter Letzt erfolgt der Export des fertigen Videoessays.

Schritt 5: Präsentation

Nachdem die Schüler*innen ihr Videoessay zusammengestellt haben, präsentieren sie es vor der Klasse. Sie sprechen über den Prozess, wie sie das Thema ausgewählt, welche kreativen Elemente sie verwendet und welche Herausforderungen sie während des Erstellungsprozesses gemeistert haben. Die Präsentation bietet die Möglichkeit, das Gelernte zu reflektieren und Feedback von Mitschüler*innen und der Lehrkraft zu erhalten.



Tipps:

- Gängige, kostenlose Schnittprogramme: Davinci Resolve, MovieMaker
- Datenbanken mit Filmclips: YouTube, Vimeo, DVDs oder Bluereys aus Bibliotheken, Archive.org
- Tonbearbeitung: Audacity
- Auch mit Programmen wie Canva lassen sich mit einfachen Mitteln und Funktionen Videos erstellen.
- Klären Sie die rechtlichen Aspekte und stellen Sie sicher, dass Sie die nötigen Lizenzen für die verwendeten Clips haben, falls die Videoessays veröffentlicht werden sollen.

QUELLEN

Literatur:

- Pariser, Eli (2011): *The Filter Bubble: How the New Personalized Web Is Changing What We Read and How We Think*. London: Penguin Publishing Group.
- Jenkins, H. (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publications.
- Lundby, K. (Ed.) (2009): *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*. New York: Peter Lang Publishing.
- Castells, M. (2009): *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press.
- Hasebrink, U., & Domeyer, H. (2012): *Media repertoires as patterns of behaviour and as meaningful practices: A multimethod approach to media use in converging media environments*. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 9(2), 757-779.
- Lavik, Erlend (2012): *The Video Essay: The Future of Academic Film and Television Criticism?* In: *Frames Cinema Journal* 1.

Online Quellen:

- <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/das-junge-politik-lexikon/321140/soziale-medien-soziale-netzwerke-social-media/>
- <https://www.schulz-von-thun.de/die-modelle/das-kommunikationsquadrat>
- <https://www.talend.com/de/resources/was-sind-metadaten/>
- [https://www.bpb.de/themen/daten/?field_filter_format=all&field_tags_keywords\[0\]=-1&d=1](https://www.bpb.de/themen/daten/?field_filter_format=all&field_tags_keywords[0]=-1&d=1)
- <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/303050/filterblase/>
- <https://www.boell.de/de/2017/02/08/filter-bubble-echokammer-fake-news>
- <https://khoros.com/blog/great-online-communities>
- <https://www.socialmediaakademie.de/social-media/>
- <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:videoessay2-8999>
- <https://www.dff.film/filme-ueber-filme-das-phaenomen-video-essays/>
- <https://www.epd-film.de/themen/video-essays-die-neue-schule-des-sehens>
- https://www.zeit.de/kultur/film/2015-08/video-essay-tony-zhou?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Kinderfilmuni Babelsberg
Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF
Marlene-Dietrich-Allee 11 | 14482 Potsdam
Tel.: 0331 6202-134

kinderfilmuni@filmuniversitaet.de
www.kinderfilmuni.com
www.filmuniversitaet.de

DIE MATERIALIEN WURDEN ERARBEITET VON DER KINDERFILMUNI BABELSBERG

Konzeption und Erstellung: Lena Schlett (Projektmitarbeiterin), Marcel Kröner und Mathis Much (externe Lehrer der Sek I und II)
Lektorat: Johanna Deventer
Redaktion: Laura Caesar (Projektkoordination), Monika Richter (Projektleitung)
Weitere Unterstützung: Sophie Narr, Lara Verschragen, Fabian Fornalski, Verena Klinke, Vera Richter, Marguerite Seidel
Grafiken und Design erstellt mit: Canva



Diese Publikation wird unter der Lizenz Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0) veröffentlicht. Den vollständigen Lizenztext finden Sie unter: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

Alle Fotos, Abbildungen und Texte sind urheberrechtlich geschützt.

HAFTUNGSAUSCHLUSS

Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle und Überprüfung auf Eignung übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt verlinkter Seiten, Videos und Filmausschnitte sind ausschließlich deren Betreiber bzw. Produktionsfirmen verantwortlich.

DIE KINDERFILMUNI BABELSBERG bietet Medien- und speziell Filmbildung für Kinder ab 9 Jahre und für Jugendliche zwischen 12-18 Jahre an. Es ist ein nicht kommerzielles Angebot der Filmuniversität Babelsberg KONRAD WOLF und dem gemeinnützigen Verein Kinderfilmuniversität e.V. in Kooperation mit unterschiedlichen lokalen, regionalen und europäischen Partnern. Die film- und medienpädagogischen Unterrichtsmaterialien orientieren sich am Handlungsrahmen für die Filmbildung Berlin-Brandenburg.

INFORMATIONEN ZUM GANZEN ANGEBOT finden Sie unter www.kinderfilmuni.com

KOOPERATIONSPARTNER

Präsenzstellen der Hochschulen des Landes Brandenburg



FÖRDERUNG

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur (MWFK)

