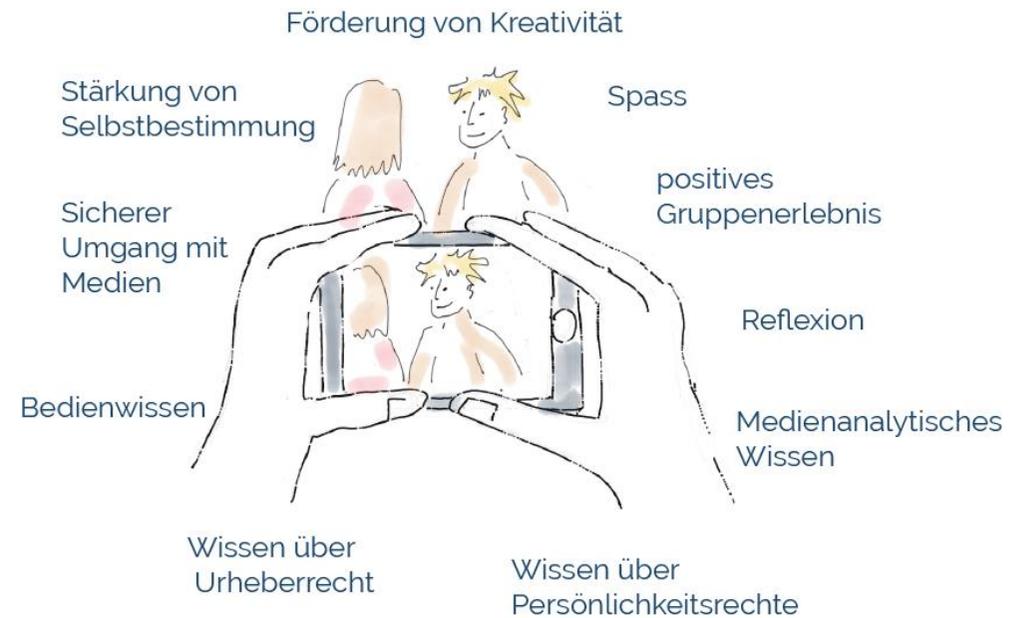


„Bring your own device“ - Videoprojekte in der Kinder- und Jugendarbeit

Fast alle Teenager besitzen heute ein Smartphone. Die Geräte haben sich zu hochwertigen und kreativen Produktionsmitteln entwickelt, die bei handlungsorientierten Medienprojekten in der Kinder- und Jugendarbeit gute Dienste leisten können. Nie war es so einfach ohne spezielles Equipment eine Videoproduktion zu machen.

Aber wie geht man das am besten an? Worauf muss man achten, damit die Kinder- und Jugendlichen zu einem Erfolgserlebnis kommen?

Dieses Trainingsmaterial soll Jugendarbeiter*innen einen einfachen Einstieg bieten und schafft einen Überblick über medienpädagogische Herangehensweisen, Methoden und Kriterien für die Auswahl von Apps.



Beispielworkshop

Gruppengröße: 4 – 12 Kinder, Jugendliche

Alter: ab 12 Jahren, die Teilnehmer*innen sollten ein eigenes Smartphone oder Tablet haben

Projektdauer: 3 Stunden

Equipment Flipchart, Beamer oder Fernseher mit den geeigneten Adapterkabeln, Computer (optional), um die einzelnen Videos zu sammeln und abzuspielen.

1. Vorbereitungen

Ein Byod-Videoprojekt mit Kindern oder Jugendlichen kann sehr spontan in einer relativ kurzen Zeit durchgeführt werden. Es empfiehlt sich aber mit den Kindern bzw. Jugendlichen eine Vorbesprechung zu machen, um folgende Fragen zu klären:

Einverständnis

Die Kinder und Jugendlichen sollten aktiv einwilligen, dass sie damit einverstanden sind, dass sie beim Videoprojekt filmen und gefilmt werden. Je nach nationalem Recht braucht es bis zu einem gewissen Alter auch das Einverständnis der Eltern oder der Erziehungsberechtigten (in Österreich bis 13 Jahre)

Welche Videoschnitt-App soll verwendet werden?

Kinder- und Jugendliche kennen sich auf ihren Geräten gut aus, es kann für sie motivierend sein, gemeinsam nach einer brauchbaren Videoschnitt-App zu suchen. Die Kriterien können auch mit den Kindern gemeinsam als Bewertungsgrundlage verwendet werden.

Chancen, Hindernisse und Herausforderungen von Medienprojekten nach dem BYOD-Ansatz

Chancen

- * niederschwellig, keine speziellen Geräte erforderlich
- * Peer-to-Peer Lernen in der Gruppe
- * Stärkung der Medienkompetenz durch handlungsorientierte Methoden
- * Die Potentiale von mobilen Geräten und Apps erkennen

Hindernisse, Herausforderungen

- * fehlende Infrastruktur (WLAN)
- * technische Hürden (verschiedene Systeme)
- * die Nutzung von privaten Geräten in der Jugendarbeit (Verantwortung, Versicherung, Privatsphäre)
- * Entwicklung neuer Methoden und Richtlinien
- * Kaum Open Source Software für mobile Geräte
- * Kostenfallen bei der Verwendung von Apps

2. Videoworkshop

Eine lockere, vertrauliche Atmosphäre ist wichtig, damit sich die Teilnehmer*innen wohlfühlen. Sollten sich die Kinder- Jugendlichen noch nicht kennen, dann ist eine spielerische Vorstellungsrunde eine gute Idee. Zu Beginn des Projekts hat es sich bewährt, gemeinsame Gruppenregeln zu besprechen und zu vereinbaren. Z.B.: aufeinander Rücksicht nehmen, es wird nicht heimlich gefilmt,...

Frage für den Einstieg in die Videoarbeit

Wer hat kürzlich ein Video mit dem Smartphone gedreht? Wer hat ein Video geschnitten? Wer hat in den letzten 2 Tagen mehr als 20 Fotos gemacht?

Gemeinsames Sammeln in der Gruppe: Was macht ein Video aus? Wer kann eine Szene aus einem kürzlich gesehenen Video beschreiben? Was ist eine Einstellung? Hier würde die kurze Filmanalyse (siehe Beispiel) sehr gut passen. Wichtig ist, dass die Kinder- und Jugendlichen den Grundbegriff der Kameraeinstellung verstanden haben.

Die Videokamerafunktion auf den eigenen Geräten

Alle holen das Gerät hervor und testen die Kamerafunktion.

Besprechen von Hochformat und Querformat. Sammlung von Vor- und Nachteilen. Wo wird Hochformat verwendet? Wo Querformat? Welches Format wollen sie verwenden? Besprechen möglicher Videoschnitt-Apps. Falls nötig Download und Installation.

Das Smartphone als Foto- und Videokamera

Vorteile:

- * Verfügbarkeit
- * Gute Videoqualität
- * spezielle Funktionen, z.B.: Zeitlupe
- * Einfache Bedienung
- * brauchbare Apps für Fotobearbeitung und Videoschnitt
- * Aufnahme, Bearbeitung und Veröffentlichung am selben Gerät

Nachteile:

- * Oft schlechte Audioqualität bei Videoaufnahmen
- * Unübersichtliche Bedienung aufgrund kleiner Displays
- * fehlender Speicherplatz, kurze Akkulaufzeit
- * Anschluss an TV-Geräte meist nur mit speziellem HDMI-Adapter Kabel möglich

Kameraeinstellungen?



Long shot



Medium shot



Medium close up

Hoch oder Querformat?

Das Smartphone verändert die gängigen Bildformate von Bewegtbildern, wie wir sie vom Fernsehen und Kinobesuchen (Querformat, Seitenverhältnis 16:9) kennen. In den letzten Jahren setzen sich in den sozialen Medien quadratische und hochformatige Videos durch. Bei der eigenen Videoproduktion gibt es kein richtig oder falsch, aber es ist ratsam, sich bewusst für ein Format zu entscheiden, da das Mischen verschiedener Formate zu ungenutzten Bildflächen (schwarze Balken) in Videos führen kann.



16:9
Kino, TV
YouTube
Facebook



1:1
Instagram
Facebook



4:5
Instagram



2:3
Facebook



9:16
Snapchat
Instagram
Facebook

Einfache Methode einer Video- bzw. Filmanalyse

Sucht euch ein kurzes Video (max. eine Minute lang, z.B.: von einer Videoplattform wie YouTube oder Vimeo)

Tipp: Werbeclip für den Young Directors Award: „Double Life“:
<https://vimeo.com/3446471>

Schaut die ersten Sekunden des Videos an und geht dann auf Pause („double life“ bei ca. 18s)

Diskutiert:

- * Was habt ihr bisher gesehen? Wo „spielt“ die Szene? Wer ist zu sehen? Was geschieht?
- * Schaut den Clip bis zum Schluss
- * Wählt drei Einstellungen des Videos aus und analysiert die Bildgestaltung (Einstellungsgröße, Perspektive, Farbgestaltung)
- * Zählt alle Schnitte des Videos. Kommt ihr auf dasselbe Ergebnis?
- * Analyse der Tongestaltung. Wie verhält sich der Ton im Vergleich zum Bild?
- * Was ist die Aussage des Videos?

3. Thema für den Videodreh

Damit das Videoprojekt in der kurzen Zeit machbar ist, empfiehlt es sich mit einer konkreten Fragestellung zu arbeiten. Die Frage sollte auf die Interessen der Kinder und Jugendlichen abgestimmt sein, und es sollte unbedingt eine offene Frage sein: Auf was möchtest du niemals verzichten? Warum sind Medien wichtig für dich?

Vorgaben für den Dreh

Maximal 3-5 Aufnahmen, wobei mindestens drei verschiedene Einstellungsgrößen verwendet werden sollen (z.B.: Totale, Halb-Nahe, Groß). Zusätzlich Titel, Nachspann, Musik.

Aufteilung in Kleingruppen

Wenn die Fragestellung für alle klar ist, dann ist die Bildung von 2er Teams zu empfehlen. Zu zweit können sie sich gegenseitig beim Drehen unterstützen, z.B.: beim Dreh einer Totalen. Prinzipiell sollte jeder/jede das eigene Video mit dem eigenen Gerät drehen. Wenn sich die Gruppen schwertun, dann kann es eine Erleichterung sein, wenn die Kleingruppen ein Video gemeinsam machen.

Zeitstruktur

30 Minuten Ideenfindung - 30 Minuten Drehzeit - 30 Minuten für den Schnitt

Präsentation

Die gemeinsame Präsentation ist ein schöner Abschluss. Gegenseitiges Feedback kann für alle Beteiligten sehr motivierend sein, besonders wenn es wertschätzend ist.

Kriterien für die Auswahl von Apps für den Videoschnitt

- * Können die Videos auf das Gerät als Videodatei exportiert werden?
- * Welche Bildformate unterstützt das Schnittprogramm?
- * Können Videos getrimmt (gekürzt) und zusammengefügt werden?
- * Kann Text in das Video eingefügt werden?
- * Ist die App für mehrere Betriebssysteme (Android, iOS) verfügbar?
- * Kann die App kostenlos verwendet werden?
- * Wenn ja, welche Einschränkungen sind mit einer kostenlosen Nutzung verbunden?
z.B.: Werbung, Beschränkungen des Videoimports, Beschränkung für den Export von Videos? (Länge, Auflösung, Watermark?)
- * Wieviel kostet die App? Einmalkauf oder Abo?
- * Kann Musik verwendet werden?
- * Gibt es eine Möglichkeit der Nachvertonung?

Das Thematisieren von Urheberrecht

Bei einem Videoprojekt gibt es viele Möglichkeiten das Thema Urheberrecht anzusprechen, besonders die Verwendung von Musik und die eigene Urheberschaft bieten sich dafür an.

Verwendung von Musik

Die meiste Musik, die man im Radio oder auf Streaming Plattformen hört, ist urheberrechtlich geschützt. Um sie legal in einem eigenen Video zu verwenden, muss man die Verwertungsrechte erwerben, was aufwendig ist und mit hohen Kosten verbunden sein kann. Es gibt aber spannende Alternativen: zahlreiche Künstler*innen veröffentlichen ihre Musik mit einer Creative Commons Lizenz (<https://creativecommons.org/>), die eine kostenlose Nutzung möglich macht. Auf diesen Plattformen findet man „creativ commons“ lizenzierte Musik:

- * Free Music Archive: <http://freemusicarchive.org/>
- * CCmixter: <http://ccmixter.org/>

Tipp: Manche Videoschnitt-Apps haben ebenfalls Musikkataloge dabei, die kostenlos verwendet werden können.

Wie wollen die Kinder und Jugendlichen als Urheber mit dem eigenen Video umgehen?

Haben die Kinder und Jugendlichen ein Video produziert, dann sind sie die Urheber des Werks. Als solche können sie darüber entscheiden, wie sie mit dem Video weiter umgehen wollen. Hier einige Fragen, die bei einer Entscheidung helfen können: Wollen sie das Video behalten? Wer darf das Video sehen? Wollen sie es nur am eigenen Gerät (bzw. in der Cloud) speichern und nur über dieses Gerät anderen Leuten zeigen? Soll es auf einer Videoplattform veröffentlicht werden oder nicht? Wenn ja, soll das Video von anderen bearbeitet werden dürfen? Ist das Video in einer Gruppenarbeit entstanden, dann sollte in der Gruppe ein Konsens bestehen.



Die Handreichung "Bring your own device - Videoprojekte in der Kinder- und Jugendarbeit" von [wienXtra-medienzentrum](#) entstand im Rahmen des Erasmus+ -Projektes "Digitally Agile Youth Work" und ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#). Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie unter www.medienzentrum.at erhalten.

Die gesamte Materialsammlung ist auf der Webseite <http://www.digitalyouthwork.eu> abrufbar.