

**Audiovisuelle Online-Inhalte**

**Curriculum für das praktische Training**

**Lernergebnisse**

Nach Abschluss dieses Kurses sollten die Teilnehmer:

1. die Rolle von audiovisuellen Inhalten für die Beeinflussung von gefährdeten oder potentiell gefährdeten Jugendlichen in der gegenwärtigen digitalen Medienwelt verstehen,
2. in der Lage sein, die beliebtesten sozialen Netzwerke zu identifizieren, in denen audiovisuelle Inhalte eine bedeutende Rolle bei der Interkommunikation dieser Jugendlichen haben,
3. unterscheiden können zwischen verschiedenen Medien-Produktionsstandards und die passenden Standards für die Zielgruppe identifizieren,
4. in der Lage sein, audiovisuelle Inhalte, die passend für die Zielgruppe sind, mit Hilfe kostengünstiger oder bereits verfügbarer Ressourcen zu produzieren,
5. die grundlegenden rechtlichen Regelungen und Verantwortlichkeiten kennen, die berücksichtigt werden müssen, wenn digitale Medieninhalte produziert und veröffentlicht werden,
6. Inhalte aufbereiten können, so dass sie zur Zielgruppe passen,
7. die Grundlagen zur Umsetzung einer Social Media Strategie, die die Zielgruppe erreicht, kennen,
8. dieses Curriculum nutzen können, um das Gelernte an andere Gruppen oder Personen weiterzugeben, um einen weitreichenden Lerntransfer aus dem Concordia Curriculum zu fördern

**Überblick**

Dieses 35 h Curriculum ist aufgeteilt in 5 Module:

**Modul 1 – Vernetzen Deiner Netzwerke**

Welche Netzwerke sind am bedeutendsten im Hinblick auf Concordia?

Profile in den bedeutendsten sozialen Netzwerken anlegen

Die Netzwerke verlinken

**Modul 2 – Digitales Medienumfeld**

Was sich Nutzer ansehen

Was sich Nutzer bei verschiedenen digitalen Standards ansehen

Wie Personen mit den Inhalten interagieren

**Modul 3 – Theorie der digitalen Medienproduktion**

Hohe Qualität bei geringen Kosten erreichen

Tonaufnahme und Editierung

Videoaufnahme und Editierung

Rechtliche Bestimmungen

**Modul 4 – Praxis der digitalen Medienproduktion**

Praktisches Training in audiovisueller Produktion

**Modul 5 – Verbreitung**

Editieren für das Zielpublikum

Verbreiten der Projektergebnisse

Evaluation

Lernpläne werden auf der Basis von Kolbs Theorie des experimentellen Lernens entwickelt. Die Teilnehmer absolvieren Übungen, die darauf abzielen, ihr Wissen, ihre Wahrnehmungen und Erfahrungen zu reflektieren. Neben Gruppenfeedback und Diskussionen werden Inhalte präsentiert, so dass eine fundierte Reflexion und Bewertung, wo angemessen, möglich ist.

**Modul 1 – Vernetzen Deiner Netzwerke**

Die Teilnehmer lernen die audiovisuellen Konsumgewohnheiten der Concordia Zielgruppe kennen. Dann werden sie individuelle Profile auf den relevanten sozialen Medienplattformen mit Hilfe einer extra für diesen Zweck generierten E-Mailadresse erstellen. Sie werden sich durch die Profile miteinander vernetzten, so dass die Gruppenmitglieder eine gemeinsame Online-Freundesgruppe bilden. Wenn angemessen und möglich wird jedes individuelle Profil auf einer sozialen Plattform mit den jeweiligen Profilen auf anderen Plattformen verlinkt, so dass ein einziger Post effizient auf allen Plattformen geteilt werden kann.

**Modul 2 – Digitales Medienumfeld**

Dieses Modul fokussiert auf die gegenwärtigen Trends in den sozialen Medien, die relevant für gefährdete und potentiell gefährdete Jugendliche sind und prüft, wo audiovisuelle Inhalte in dieses Umfeld passen.

Unter Berücksichtigung, dass soziale Medien in der Beliebtheit wachsen und schwinden, sollten die Teilnehmer auf dem aktuellsten Stand sein bezüglich sich ändernder Trends, dem, was sich Benutzer ansehen und speziell im Hinblick auf audiovisuelle Inhalte auf den drei großen Plattformen YouTube, Facebook und Instagram.

Die Teilnehmer werden eine Bestandsaufnahme des audiovisuellen Inhalts machen und bestimmen, welche Inhalte auf welchen Plattformen zu finden sind. Sie werden die Inhalte bewerten in Bezug auf Qualität, Dauer und Stil.

Die Teilnehmer lernen, wie die Zielgruppe auf den verschiedenen Geräten wie PC, Smart Phone oder Tablet mit den Inhalten interagiert. Dazu werden die prozentualen Zugriffe von Teilnehmern wie die der Zielgruppe auf solche Inhalte herangezogen. Sie werden ebenfalls untersuchen, wie sich die aktive Interaktion mit den Inhalten in Form von Likes, Kommentaren und geteilten Inhalten gestaltet.

**Modul 3 – Theorie der digitalen Medienproduktion**

Die Teilnehmer lernen die Werkzeuge der audiovisuellen Produktion kennen. Ihnen werden kostengünstige oder bereits verfügbare Ressourcen vorgestellt, mit denen sich hohe Produktionsstandards umsetzen lassen.

Die Teilnehmer erhalten eine Einführung in die Theorie von Tonaufnahme, Lichtgestaltung und Filmen in der digitalen Umwelt mit Prinzipien wie 3-Punkt Ausleuchtung, Beleuchtung eines Motivs und die Drittel-Regel beim Ausrichten auf das Objekt.

Den Teilnehmern werden audio- und visuelle Ressourcen vorgestellt, die kostenlos genutzt werden können. Die rechtlichen Bestimmungen bezüglich der Urheberrechte oder anderer Bereiche, die eine Nutzung bestimmter Inhalte verbieten oder nicht möglich machen, werden behandelt.

**Modul 4 – Praxis der digitalen Medienproduktion**

Basierend auf der Theorie, die in Modul 3 zusammengetragen wurde, bringen die Teilnehmer ihr Wissen ein, um selbst audiovisuelle Inhalte zu gestalten. Das können Einzel- oder Teamprojekte sein. Die Arbeiten werden mit Hilfe von kostengünstigen oder bereits verfügbaren Ressourcen aufgenommen und die rechtlichen Rahmenbedingungen, wie im Modul 3 vorgestellt, werden berücksichtigt.

Die Projekte sollten so produziert werden, dass in der Nachbereitung Möglichkeiten für das Verbreiten auf verschiedenen Plattformen gegeben sind.

**Modul 5 – Verbreitung**

Die Teilnehmer editieren die Projekte aus Modul 4 in einem oder mehreren Formaten entsprechend der Verbreitungswege, die sie geplant haben. Dann werden die Projekte auf die Seiten der sozialen Netzwerke hochgeladen. Eine umfassende Evaluation rundet das Training ab.

**Modul 1 – Vernetzen Deiner Netzwerke**

Vorgesehene Zeit: 4 Stunden

**Lernergebnisse**

Am Ende dieser Lektion werden die Teilnehmer:

1. einen Überblick über die Gewohnheiten des audiovisuellen Medienkonsums von jungen Menschen im Alter von 13 bis 24 haben,
2. eine neutrale Email Adresse eingerichtet haben, die zur Registrierung von Profilen in sozialen Netzwerken genutzt wird und die sich von ihrer persönlichen Email Adresse unterscheidet,
3. Nutzerkonten und Nutzerprofile auf den zentralen sozialen Medienplattformen eingerichtet haben.

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Eisbrecher / audiovisuelle Umfrage  Der Tutor gibt jedem Teilnehmer einen Fragebogen (Anhang 1) oder stellt sicher, dass der Zugang zum Onlinefragebogen gegeben ist. Es wird eine Zeit vereinbart, in der der Fragebogen beantwortet wird und dann wird der Fragebogen eingesammelt.  Um sicherzustellen, dass die Befragung anonym ist, trägt der Tutor mit der Gruppe die zusammenfassenden Aussagen zusammen. Diese praktische Aufgabe sollte so gestaltet werden, dass die Teamarbeit innerhalb der Gruppe gefördert wird.  Basierend auf diesen Ergebnissen wird eine Gruppendiskussion gestartet, die einen Überblick über die Gewohnheiten der Gruppenteilnehmer bei der Nutzung sozialer Medien geben soll. Die Gruppe diskutiert Unterschiede in ihren und den Gewohnheiten der Zielgruppe bei der Mediennutzung. | 20  40 | Fragebogen (Anhang 1) oder Online-Fragebogen | Die Teilnehmer beantworten erfolgreich den reflexiven Fragebogen.  Gruppendiskussion, die ein Gesamtbild der Mediennutzung innerhalb der Gruppe ergibt |
| PROFILE DER NUTZUNG SOZIALER MEDIEN  Unter Verwendung einer PowerPoint Präsentation (Anhang 2) stellt der Tutor eine Studie vor, die die audiovisuelle Umgebung von jungen Menschen im Alter von 13 – 24 beleuchtet.  Die Fakten werden verglichen mit den Sichtweisen aus den Übungsblättern und die Ergebnisse werden diskutiert. | 30  30 | PowerPoint - Präsentation (Anhang 3) | Individuelle Vergleiche zwischen Vorannahmen und den präsentierten Fakten werden vorgestellt. |
| Der Tutor instruiert die Teilnehmer in der Einrichtung einer cloud-basierten (online) Email-Adresse, die sie getrennt von ihrer persönlichen Email-Adresse führen können. Diese kann eingerichtet werden auf Seiten wie <http://www.mail.com/> , wo eine Auswahl von möglichen Email-Adressen wie [mustermann@europe.com](mailto:mustermann@europe.com) oder [mustermann@email.com](mailto:mustermann@email.com) registriert werden können.  Unter Verwendung der Email-Adresse richten die Teilnehmer folgende Konten ein, die im Defy Media ‘Acumen Report’ als diejenigen identifiziert wurden, die am meisten von der Zielgruppe genutzt werden:   * YouTube * Facebook * Instagram * Snapchat   Ergänzend dazu richten sie ein eigenes WordPress Konto ein.  Der Tutor koordiniert den Prozess, bei dem jedes Mitglied der Gruppe sich mit dem anderen „befreundet“ so dass alle Konten vernetzt sind.  Der Tutor erklärt, dass die Teilnehmer einen auf ihrem WordPress Blog am Ende jedes Workshop Tages einen Eintrag posten sollen. Diese Blogs sollen als Lerntagebuch des Kurses fungieren. Jeder Teilnehmer gestaltet seinen ersten kurzen Blogeintrag. Sie sollen sicherstellen, dass sie die Option des automatischen Teilens auf Facebook unter Einstellungen aktiviert haben, bevor sie den Eintrag veröffentlichen. (Twitter ist auch eine Möglichkeit und sollte ausgewählt werden, wenn eine Twitter Konto eingerichtet wurde, obwohl diese Plattform keine bedeutende Ressource für die Zielgruppe von Concordia ist.)  Ergänzend dazu sollten die Teilnehmer sicherstellen, dass sie das Feld Kategorien und Schlagwörter bearbeiten und Schlüsselbegriffe verwenden, damit der Eintrag leichter zu finden ist. Die Teilnehmer sollten sich gegenseitig bei den Einträgen vernetzen, indem sie diese mit „Gefällt mir“ markieren, sie teilen oder reposten etc. | 120 | Online Zugang für alle Teilnehmer | Jeder Teilnehmer registriert eine online Email-Adresse und verwendet sie, um Profile auf YouTube, Facebook, Instagram, Snapchat und WordPress anzulegen.  Ein Lernblog wird eingerichtet und der erste Eintrag gemacht. |

**Modul 2 – Digitales Medienumfeld**

Vorgesehene Zeit: 3.5 Stunden

**Lektion 1 – Standards der audiovisuellen Produktion**

Vorgesehene Zeit: 2 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion werden die Teilnehmer unterrichtet in:

1. Verschiedene Medienproduktionsstandards von gegenwärtigen Online-Inhalten
2. Angemessenheit von Standards im Hinblick auf unterschiedliche Zielgruppen

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| BEISPIELE VON MEDIEN STANDARDS  Jedes Mitglied der Gruppe erhält Übungsblätter (Anhang 3) mit analysierenden Fragen, die durch die Bewertung der Medieninhalte, die sie sich anschauen werden, leiten.  Der Tutor zeigt audiovisuelle Inhalte von drei führenden Netzwerken wie in Modul 1 identifiziert: YouTube, Facebook und Instagram. Jeder Teilnehmer bearbeitet ein Übungsblatt in Bezug auf jeden Inhalt.  Der Tutor leitet dann ein Gruppenfeedback an, das zum Ziel hat, herauszuarbeiten, welcher Inhalt für welche Plattform angemessen ist. | 60  30 | Übungsblätter (Anhang 3)  Tafel, Whiteboard oder Flip Chart  Bildschirm mit Internetverbindung, um der Gruppe Inhalte zu zeigen oder Verbindung zum Beamer, um die Clips zu zeigen | Gruppendiskussion, die einen Überblick über die angemessenen audiovisuellen Inhalte für die wichtigsten Plattformen herausarbeitet. |
| VERGLEICH VON INHALTEN  Der Tutor nutzt die interaktive Power Point Präsentation (Anhang 4) um die Fakten bezüglich der Video-Inhalte jedes sozialen Netzwerks zu präsentieren und regt eine Diskussion zu den Stärken und Schwächen dieser Plattformen im Hinblick auf die Erreichbarkeit der Zielgruppe an. Der Tutor notiert Vorschläge, die in Modul 4 bei der praktischen Umsetzung genutzt werden können. | 30 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 4)  Tafel, Whiteboard oder Flip Chart | Gruppendiskussion, in der Ideen gesammelt werden. |

**Lektion 2 – Interaktion mit dem Publikum**

Vorgesehene Zeit: 1.5 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion wird vermittelt:

1. Wie Nutzer mit Online-Inhalten interagieren
2. Teilen von Inhalten und was wird geteilt

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| NUTZER / PRODUZENTEN INTERAKTION  Am Anfang wird jeder Teilnehmer ermutigt, an einem Experiment teilzunehmen. Sie werden gebeten, etwas in den sozialen Netzwerken zu posten, in denen sie am meisten aktiv sind. Das kann Text sein, ein Bild oder ein Video Clip. Es sollte in Bezug stehen zum Workshop, an dem sie teilnehmen, kann aber so fantasievoll, informativ oder lustig sein, wie sie möchten. Am Ende der Lektion, nach einer Stunde, vergleichen sie wie erfolgreich die Posts im Hinblick auf Nutzerinterkation waren.  Der Tutor demonstriert mit Hilfe der Power Point Präsentation (Anhang 5) die Charakteristika der am meisten auf Facebook geteilten Videos. Die Gruppe trägt dazu bei, Schlüsselelemente oder Gemeinsamkeiten zu identifizieren, die den Inhalt attraktiv und teilenswert machen.  Der Tutor notiert diese Punkte für die potentielle Nutzung in Modul 4 bei der praktischen Umsetzung. | 10  50 | Internetverbindung, so dass die Teilnehmer posten können  PowerPoint-Präsentation (Anhang 5)  Tafel, Whiteboard oder Flip Chart | Posts in den sozialen Netzwerken der Teilnehmer.  Gruppendiskussion, in der herausgearbeitet wird, was Inhalte attraktiv und teilbar macht |
| Der Tutor untersucht, wie die Posts der Teilnehmer abgeschnitten haben und regt eine Gruppendiskussion an, die herausarbeitet, was funktioniert hat und warum. | 30 | Internetverbindung, so dass die Teilnehmer die Reichweite der Beiträge prüfen können | Gruppendiskussion die zu einem Konsens darüber führt, was am besten funktioniert in Posts und warum. |

**Modul 3 – Theorie der digitalen Medienproduktion**

Vorgesehene Zeit: 6.5 Stunden

**Lektion 1 – Rollen und Werkzeuge in der Produktion**

Vorgesehene Zeit: 2.5 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion wird vermittelt:

1. Schlüsselrollen in einem Produktionsteam für digitale Medien
2. Produktionsausrüstung und Tipps zur Improvisation

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| WER IST WER IN DER PRODUKTION  Mit Hilfe von Tafel, Whiteboard oder Flipchart werden Vorschläge aus der Gruppe gesammelt, der Tutor bittet sie, so viele Rollen wie möglich aus einem audiovisuellen Produktionsteam zu nennen und herauszuarbeiten, was jede Rolle beinhaltet (z.B. Direktor, Ton Assistent, Produzent etc.) Wenn alle Ideen genannt sind, stellt der Tutor mit Hilfe der Power Point Präsentation (Anhang 6) die Mitglieder eines Produktionsteams für digitale audiovisuelle Inhalte vor.  Basierend auf diesen Informationen werden die den Teilnehmern Rollen zugewiesen für die praktische Produktion und zukünftige Projekte. Abhängig von der Gruppengröße können ein oder mehrere Produktionsteams gebildet werden. Der Tutor entscheidet, welches Gruppenmitglied am besten zu welcher Rolle passt und diese übernimmt – zum Beispiel, indem abgefragt wird, wer an einer bestimmten Rolle interessiert ist oder indem Namen gezogen werden. | 45  15 | Tafel, Whiteboard oder Flip Chart und Marker  PowerPoint-Präsentation (Anhang 6) | Grundlegendes Verständnis der Rollen durch die Auswahl dieser Rollen in den jeweiligen Teams. |
| ARBEITSMITTEL  Der Tutor stellt die Produktionsausrüstung, die bei der digitalen Medienproduktion verwendet wird – Kamera, Stativ, Verstärker, Mikrofon etc. mit Hilfe der Power Point Präsentation (Anhang 7) vor. Nachdem jedes Produktionswerkzeug vorgestellt wurde, wird eine kostenlos verfügbare oder günstige Alternative vorgestellt. Zum Beispiel, ein Mikrofon auf einem Halter kann ersetzt werden durch ein Smartphone mit App zum Aufnehmen von Audioformaten, das auf einem Selfiestick befestigt ist.  Die Mitglieder des Produktionsteams, wie in der vorhergehenden Lektion benannt, übernehmen jetzt die Verantwortung für die Ausrüstung, die sie brauchen, um ihre Rolle im Team auszufüllen. Zum Beispiel, der/die Kameramann/ -frau muss sicherstellen, dass sie Zugang zu einem Gerät zum Aufnehmen von Videos hat wie ein Smartphone mit einer hochauflösenden Kamera und einem ausreichenden internen oder externen Speicher, um eine entsprechende Menge Filmmaterial aufzunehmen. | 45  15 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 7)  Mindestens jeweils ein Beispiel der notwendigen Ausrüstung muss vorhanden sein, um ein vollständig ausgerüstetes Team zusammenzustellen, das arbeiten kann. | Das Verstehen dieser Einheit wird durch die erfolgreiche Zusammenstellung der Ausrüstung für eine audiovisuelle Produktion verdeutlicht. |
| PROBELAUF  Das Team/ die Teams wissen jetzt, wie sie ein Video aufnehmen oder eine Tonaufnahme von einem einfachen Interview machen. Die nachfolgenden Lektionen vermitteln den Teilnehmern eine gute Praxis, Tipps und Theorie. Aber diese Übung hat zwei Ziele. Sie spricht zum einen die Fähigkeit, im Team zu arbeiten an, zum anderen erhalten die Teilnehmer die Möglichkeit, Hürden und Fallstricke im audiovisuellen Produktionsprozess zu erfahren – wie zum Beispiel Filmen im Gegenlicht statt vom Licht weg.  Der Tutor moderiert eine Gruppendiskussion bezüglich der Erfolge und Herausforderungen im Probelauf. Er notiert diese Punkte für die potentielle Verwendung in Modul 4 bei der praktischen Umsetzung. | 20  10 |  | Das Feedback der Gruppe während der Diskussion zeigt die Selbstlernerfolge in den grundlegenden Herausforderungen der audiovisuellen Produktion. |

**Lektion 2 – Wie man gute audiovisuelle Inhalte kreiert**

Vorgesehene Zeit: 2.5 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion werden folgende Inhalte vermittelt:

1. Methoden und Theorien der Beleuchtung für digitalen Film
2. Methoden und Theorien der Kamera Bedienung für digitalen Film
3. Methoden und Theorien der Tonaufnahmen für digitalen Film

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| BELEUCHTUNG  Mittels der Power Point Präsentation (Anhang 8) führt der Tutor die Gruppe durch die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden, die angewendet werden, damit die Beleuchtung für die audiovisuelle Produktion angemessen ist.  Unter Verwendung von online oder offline Beispielen zeigt der Tutor die Beleuchtung in Videos sozialer Medien.  Innerhalb der Präsentation werden die Teilnehmer natürliche Tageslichtausleuchtung, 3 Punkt Studio Beleuchtung, Beleuchtungsringe, die oft von YouTube-Nutzern verwendet werden und Beleuchtung, die reflektierende Oberflächen nutzt, um verfügbares Licht zu reflektieren, sehen. | 45 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 8)  Zugang zu Videobeispielen | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |
| KAMERA BEDIENUNG  Mittels der Power Point Präsentation (Anhang 9) führt der Tutor die Teilnehmer in die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden bezüglich der Videoaufnahme ein. | 45 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 9) | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |
| TONAUFNAHME  Mittels der Power Point Präsentation (Anhang 10) führt der Tutor die Teilnehmer in die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden bezüglich der Tonaufnahme ein. | 45 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 10) | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |
| ZUSAMMENFASSUNG  Die Teilnehmer tragen im Gruppenfeedback jeweils ein Beispiel zusammen, was sie in dieser Lektion gelernt haben und was ihnen speziell hilft bei der Erstellung von audiovisuellen Inhalten. | 15 |  | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |

**Lektion 3 – Administration und rechtliche Bestimmungen**

Vorgesehene Zeit: 1.5 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion werden folgende Inhalte vermittelt:

1. Produktionsmanagement in audiovisueller Produktion
2. Wichtige rechtliche Regelungen, die bei der audiovisuellen Produktion berücksichtigt werden müssen

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| RECHTLICHE BESTIMMUNGEN  Der Tutor vermittelt anhand der Power Point Präsentation (Anhang 11), die die relevanten Punkte enthält, die Bedeutung der rechtlichen Bestimmungen und stellt sicher, dass diese verstanden wird. Diese Bestimmungen beinhalten die Regelungen zu urheberrechtlich geschützten Inhalten wie Musik, Bildern, Wörtern und Filmmaterial, Drehgenehmigungen, Genehmigungen zur Nutzung bestimmter Orte, das Filmen von Menschen in der Öffentlichkeit. | 60 | Präsentation (Anhang 11) | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |
| PRODUKTIONS-MANAGEMENT  Praktische und administrative Aufgaben in Verbindung mit der digitalen Medienproduktion werden diskutiert mit Hilfe der Power Point Präsentation (Anhang 12).  Die Teilnehmer bekommen einen grundlegen Überblick über Themen wie Örtlichkeiten, Zeitplanung, Set, Kostüme, Requisiten und Catering. | 30 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 12) | Die Auswertung erfolgt anhand der praktischen Umsetzung der hier gelernten Inhalte in den folgenden Modulen. |

**Modul 4 – Digitale Medienproduktion**

Vorgesehene Zeit: 14 Stunden (3 Stunden Workshops und 11 Stunden praktische Umsetzung inklusive angemessene Pausen)

**Lektion 1 – Optionen bei der Produktion von Inhalten**

Vorgesehene Zeit: 3 Stunden

**Lernergebnisse**

In dieser Lektion werden folgende Inhalte vermittelt:

1. die verschiedenen audiovisuellen Möglichkeiten, eine Geschichte zu erzählen,
2. die praktischen Schritte in der Vorbereitung des Drehs.

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Mit Hilfe praktischer Beispiele aus der Power Point Präsentation (Anhang 13) führt der Tutor die Gruppe durch die verschiedenen Typen von Inhalten. Diese umfassen Dokumentation, Drama, Animation, Live-Übertragung und Einzelübertragung (personell broadcast). Der Tutor kann die Links verwenden die enthalten sind oder ähnliche Inhalte beisteuern, wenn er/sie meint, dass diese für die Gruppe besser geeignet sind. In jedem Fall werden Informationen gegeben zu den verschiedenen Typen von Botschaften passend zum Format, den verwendeten Methoden, um diese Inhalte zu produzieren und die Nutzertypen, die diese Inhalte attraktiv finden.  Dann wird eine Diskussion gestartet bei der die Teilnehmer entweder mehrere Kleingruppen oder eine Gruppe bilden. Eine Zielgruppe und eine entsprechende Botschaft für diese Gruppe werden bestimmt und die Teilnehmer müssen entscheiden, welche Formate sie für ihre Gruppe angemessen finden. Die Teilnehmer müssen zwei audiovisuelle Methoden wählen, um ihre Botschaft zu verbreiten. Zum Beispiel (a) ein YouTuber, der direkt in die Kamera spricht oder (b) ein kurzer Drama Beitrag. Die Teamarbeit beinhaltet dann die Produktion dieser beiden Inhalte. | 60  60 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 13) | Die Gruppendiskussion führt zu einer Zusammenfassung, die zeigt, dass die verschiedenen Inhaltstypen und deren Angemessenheit für verschiedene Nutzer verstanden worden sind.  Eine Einigung ist erreicht bezüglich der zwei audiovisuellen Inhalte, die erstellt werden. |
| VOR DER PRODUKTION  Das Team/ die Teams müssen nun alle Vorkehrungen treffen für den Dreh der beiden Inhalte. Sie sollten entscheiden bezüglich der angemessenen Länge des Videos, einem Drehbuch oder einer Improvisation, rechtlichen Bestimmungen, Örtlichkeiten, Ausrüstung etc. | 60 |  | Ein Drehbuch wird erstellt. |

**Lektion 2 – Produktion**

Vorgesehene Zeit: 11 Stunden

**Lernergebnisse**

Diese Lektion vermittelt praktische Erfahrungen zu:

1. Gestalten von digitalen Medieninhalten
2. Arbeiten im Team

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Das Team oder die Teams produzieren die vereinbarten zwei Inhalte entsprechend ihres Drehplans. Die Rolle des Tutors in dieser Phase ist es, zu unterstützen mit den Materialien, die bisher behandelt wurden.  Zusätzlich kann der Tutor die Rolle des ersten Assistenten des Direktors übernehmen, der das Team an den vereinbarten Plan erinnert, so dass die Aufgabe innerhalb des gesetzten Zeitrahmens erfüllt werden kann, auch wenn die Inhalte ein gewisses Maß an Flexibilität erfordern.  Der Tutor muss sicherstellen, dass alle Genehmigungen und rechtlichen Bestimmungen während des Gestaltungsprozesses berücksichtigt und eingehalten werden und dass Gesundheit und Sicherheit der Teilnehmer gewährleistet sind. | 600 | Inhalte,  Produktionsausrüstung, wie vorher bestimmt | Der Inhalt ist erfolgreich vollständig und innerhalb des Zeitplans gefilmt.  Rechtliche Bestimmungen und Genehmigungen sind berücksichtigt. |

**Modul 5 – Nachbearbeitung und Verbreitung**

Vorgesehene Zeit: 7 Stunden

**Lektion 1 – Theorie der Film-Editierung**

Vorgesehene Zeit: 1 Stunde

**Lernergebnisse**

Diese Lektion vermittelt folgende Inhalte:

1. Grundlegende Prinzipien des Editierens

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Mit Hilfe der Power Point Präsentation (Anhang 14) stellt der Tutor die Prinzipien des Editierens von Videos vor. Dies umfasst eine Reihe von Bildern, die in verschiedenen Formen angeordnet sind. Die Teilnehmer verbinden damit die Geschichte, die jede Anordnung der Bilder vermittelt und zeigen so, dass die Editierungsentscheidungen bedeutend sind für die spezifische Geschichte, die erzählt werden soll. | 60 | PowerPoint-Präsentation (Anhang 14) | Gruppe |

**Lektion 2 – Theorie der Editierung von Ton**

Vorgesehene Zeit: 1 Stunde

**Lernergebnisse**

Diese Lektion vermittelt folgende Inhalte:

1. Grundlegende Prinzipien des Editierens

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Der Tutor vermittelt den Teilnehmern die Grundlagen des Editierens von Ton unter Verwendung der Audacity Software, die frei verfügbar und unkompliziert in der Nutzung ist. Die Software kann heruntergeladen werden unter:  <http://www.audacityteam.org/>  Dazu wird das erste Tutorial genutzt, dass auf der Audacity Website verfügbar ist: (<http://manual.audacityteam.org/man/tutorial_editing_an_existing_file.html>)  Die Teilnehmer setzen die Grundlagen der Ton-Editierung um. | 60  60 | Zugang zu der frei verfügbaren Audacity Software und dem richtigen Online Handbuch. | Die Teilnehmer setzen eine Ton-Editierung mit Hilfe der Software um. |

**Lektion 3 – Projekt Editierung**

Vorgesehene Zeit: 3 Stunden

**Lernergebnisse**

Diese Lektion vermittelt praktische Erfahrungen zu:

1. Inhalte editieren, Vorbereitung für die Verbreitung auf den sozialen Medienplattformen

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Die Teilnehmer editieren jetzt ihren audiovisuellen Inhalt mit Hilfe der frei verfügbaren Software (z.B. “iMovies” auf Apple Plattformen oder “Windows Movie Maker” auf PC Plattformen). Die die Software begleitenden Handbücher können genutzt werden, um die Teilnehmer zu unterstützen, wenn sie Schwierigkeiten in der Umsetzung haben.  Der Tutor sollte die Teilnehmer erinnern, dass sie  Urheberrechte berücksichtigen, wenn sie Musik oder Bilder nutzen. | 180 | Zugang zu verfügbarer und verwendbarer Software wie  iMovies oder Windows Movie Maker | Die Teilnehmer produzieren zwei editierte audiovisuelle Inhalte wie im Projekt geplant. |

**Lektion 4 – Online Verbreitung**

Vorgesehene Zeit: 1 Stunde

**Lernergebnisse**

Diese Lektion vermittelt praktische Erfahrungen zu:

1. Das Posten von audiovisuellen Inhalten auf den Plattformen

**Lernplan**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Inhalt und Methoden** | **Zeit in Minuten** | **Materialien** | **Auswertung/Evaluation** |
| Die Projekte werden auf die entsprechenden Plattformen hochgeladen. Innerhalb von WordPress sollten die entsprechenden Statistiken bezüglich der Reichweite des Beitrags vom Tutor hervorgehoben werden.  Abschließend wird vom Tutor eine Gruppendiskussion moderiert, in der es um die Erfahrungen der Gruppe mit dieser Aufgabe geht. Dabei liegt der Fokus darauf, was erkannt und gelernt wurde.  EVALUATION  Die Teilnehmer bekommen am Ende des Trainings einen anonymen Fragebogen (Anhang 15) den sie ausfüllen und den Tutor zurückgeben. | 30  30 | Online-Zugang zu Plattformen der sozialen Medien.  Fragebogen (Anhang 15) | Die Teilnehmer haben erfolgreich verschiedene Online-Profile auf den sozialen Medienplattformen kreiert, auf diesen gepostet und mit miteinander interagiert mit gegenseitigen Posts.  Die Gruppendiskussion arbeitet neu Gelerntes heraus.  Fragebogen.  Lernblogs aus dem Training |



Dieses Projekt wird gefördert mit Mitteln der Europäischen Kommission.

Diese Veröffentlichung gibt nur die Ansichten des Autors wieder, die Europäische Kommission kann nicht verantwortlich gemacht werden für die Nutzung dieser Inhalte.