



**WAKE UP!**

**Videowettbewerb**

**Leitfaden für Lehrkräfte**

## Inhalt

### Was ist „WAKE UP!“?

- Wer steckt hinter dem Projekt?

### Der WAKE UP! Videowettbewerb im Unterricht

- Wie passt der WAKE UP! Videowettbewerb in Ihren Unterricht?
- Wie viel Zeit müssen Sie in etwa einplanen?
- Wie ist der Projektablauf?
- Anknüpfungspunkte in den Lehr- und Bildungsplänen
- Inhaltliche Vermittlung des Themas Cybermobbing

### Ablauf Videoproduktion

- 1. Konzeption
- 2. Dreh/Produktion
- 3. Postproduktion
- 4. Präsentation

### Wahl eines Video-Formats

- Werbespot / Clip
- Interview
- Meme Slideshow
- Stop Motion
- Draw your Life
- Cartoon
- Musik

### Kurzbeschreibungen zu empfohlenen Apps

### Wettbewerbsbeiträge

- Welche Bedingungen müssen die Videoclips erfüllen?
- Wie und wann werden die Beiträge eingereicht?
- Welche rechtlichen Aspekte müssen Sie und die Teams beachten?

## Was ist „WAKE UP!“?

Das Internet bietet viele Möglichkeiten. Sei es die Recherche von Informationen, das Streaming von Filmen und Serien oder den Austausch mit Familie und Freunden – all das hilft dabei, den Alltag nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. Doch leider kommt es ab und zu vor, dass die vielfältigen Möglichkeiten missbraucht werden. Beispielsweise gibt es Personen, die andere online mobben, also Cybermobbing betreiben. Ob Cybermobbing, Online-Mobbing, Internet-Mobbing, Cyber-Bullying – sie alle meinen das gleiche. Doch was genau steckt eigentlich dahinter?

Das ist nur eine der Fragen, mit der sich die Initiative „WAKE UP!“ beschäftigt. Sie setzt ein Zeichen gegen Cybermobbing und digitale Gewalt. Sie verfolgt das Ziel, digitale Souveränität von Jugendlichen und den gesellschaftlichen Zusammenhalt zu stärken, damit alle an einer zunehmenden digitalen Gesellschaft teilhaben können.

### Wer steckt hinter dem Projekt?

„WAKE UP!“ ist eine Gemeinschaftsinitiative von o2, eine Marke der Telefónica Deutschland, der Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter e. V., Cybermobbing-Hilfe e. V. und der Agentur YAEZ.



Freiwillige Selbstkontrolle  
Multimedia-Diensteanbieter

Die Freiwillige Selbstkontrolle Multimedia-Diensteanbieter (FSM e. V.) ist eine anerkannte Selbstkontrolleinrichtung für den Bereich Telemedien. Der Verein engagiert sich maßgeblich für den Jugendmedienschutz – insbesondere die Bekämpfung illegaler, jugendgefährdener und entwicklungsbeeinträchtigender Inhalte in Online-Medien.



Cybermobbing-Hilfe e. V. unterstützt Betroffene und betreibt Präventionsarbeit. Ziel des von Jugendlichen gegründeten Vereins ist es, dass Cybermobbing gesellschaftlich stärker berücksichtigt wird.



YAEZ ist eine digitale Agentur mit dem Fokus Bildungskommunikation und Personalmarketing und bietet innovative Kommunikationslösungen für Unternehmen und öffentliche Einrichtungen. YAEZ hat die Kommunikationsmaterialien entwickelt und begleitet den Wettbewerb organisatorisch.

## Der WAKE UP! Videowettbewerb im Unterricht

Der WAKE UP! Videowettbewerb ist ein Schülerwettbewerb zum Thema Cybermobbing. Die Schülerinnen und Schüler bringen sich aktiv ein und setzen sich intensiv mit dem Thema Cybermobbing auseinander. In kurzen Videoclips erzählen sie eine selbst gewählte Cybermobbing-Story, verbunden mit einer persönlichen Botschaft oder Tipps zum Umgang mit der gezeigten Situation.

### Wer kann mitmachen?

Der Wettbewerb richtet sich an Schülerinnen und Schüler weiterführender Schulen in Deutschland. Um am Wettbewerb teilzunehmen, werden Teams aus mindestens drei Schülerinnen und Schülern gebildet. Ob es mehrere kleine Teams gibt oder die ganze Klasse gemeinsam an der Projektidee arbeitet, entscheidet die Lehrkraft.

### Darum geht's:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen gemeinsam einen maximal 3 Minuten langen Videoclip zum Thema Cybermobbing. Dafür eignen sie sich zunächst grundlegendes Wissen zum Thema an und setzen dann ihre selbst gewählte Geschichte oder Botschaft in einem kurzen Video um. Ob Stop-Motion, Legetechnik oder eine andere Videotechnik, ob mit Knete, selbst gemalten Figuren oder echten Personen vor der Kamera – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt!

### Das gibt's zu gewinnen:

Das Gewinnerteam wird nach Teilnahmeschluss von einer Fachjury ausgewählt. Dieses kann sich auf einen spannenden Klassenausflug mit Medienworkshop sowie die Teilnahme an einer professionellen Videoproduktion freuen. Termin und Ort werden individuell mit dem Gewinnerteamm abgestimmt.

Den Teilnahmeschluss finden Sie auf [www.wakeup.jetzt/videowettbewerb](http://www.wakeup.jetzt/videowettbewerb)

### Wie passt der WAKE UP! Videowettbewerb in Ihren Unterricht?

Das Projekt fördert soziale Kompetenzen und die Auseinandersetzung mit dem Thema Cybermobbing. Der Wettbewerb kann in den regulären Fachunterricht oder in AGs eingebaut werden. Alternativ lässt sich das Projekt auch ganz kompakt, z. B. im Rahmen der Projektwoche an einer Schule oder als Angebot in einer Jugendeinrichtung, umsetzen.

## Wie viel Zeit müssen Sie in etwa einplanen?

Wenn Sie möchten, können Sie für die Informations-Phase die eduStories auf [www.wakeup.jetzt](http://www.wakeup.jetzt) nutzen. In diesem Leitfaden gibt es zudem einen Vorschlag für die Einbindung des Themas Cybermobbing in den Unterricht. Sie müssen sich allerdings nicht darauf beschränken, sondern können gerne auch auf eigene Unterlagen, sowohl zum Thema Cybermobbing als auch zur Filmproduktion, zurückgreifen. Die Schülerinnen und Schüler können die Videos auch außerhalb des Unterrichts erstellen und schneiden. Insgesamt können sie für den gesamten Projektablauf mit einem zeitlichen Aufwand von ca. 3-4 Doppelstunden rechnen. Darüber hinaus empfehlen wir, ein wenig Zeit für die Organisation des Projektes einzuplanen: Sie bereiten das Projekt vor, sorgen für die Einverständniserklärungen und übernehmen den Upload der Wettbewerbsbeiträge.

## Wie ist der Projektablauf?

**Informations-Phase:** In der ersten Phase erarbeiten sich die Schülerinnen und Schüler Wissen über das Thema Cybermobbing. Dabei können Sie entweder auf eigene Unterlagen zurückgreifen oder auch gerne die WAKE UP! Webserie und eduStories auf [wakeup.jetzt](http://www.wakeup.jetzt) nutzen. Zudem finden Sie in diesem Leitfaden unter dem Punkt *Inhaltliche Vermittlung des Themas Cybermobbing* einen Vorschlag zur Einbindung des Themas in den Unterricht.

Falls im Unterricht bereits das Thema Cybermobbing erarbeitet wurden, können die Schülerinnen und Schüler gleich mit der Kreativ-Phase starten.

**Kreativ-Phase:** In der zweiten Phase erstellen die Teams ein Kurzvideo, in dem sie ein **Cybermobbing-Story darstellen und Lösungswege aufzeigen**. Dabei sollen sie möglichst kreativ sein und die inhaltlichen Fakten richtig wiedergeben. Um die Schülerinnen und Schüler bei der Videoproduktion zu unterstützen, finden Sie im Anhang eine Konzeptvorlage für das Drehbuch.

**Wettbewerbs-Phase:** Die Videos werden von Ihnen per E-Mail oder Webformular an das Wettbewerbsbüro eingereicht. Nach dem Einsendeschluss wählt eine Expertenjury das Gewinner-Team aus. Ihnen winkt ein spannender Klassenausflug mit Medienworkshop sowie die Teilnahme an einer professionellen Videoproduktion.

## Anknüpfungspunkte in den Lehr- und Bildungsplänen

Durch die fachliche Ausrichtung und die teamorientierte Aufgabenstellung fördert der WAKE UP! Videowettbewerb soziale Kenntnisse, Kommunikationsfähigkeit und viele weitere wichtige Schlüsselkompetenzen.

### Fachkompetenz

Das Thema Cybermobbing kann in mehreren Fächern behandelt werden, wodurch die Schülerinnen und Schüler einen umfassenden Einblick in dieses erhalten. Durch die intensive Auseinandersetzung während der Videoerstellung kommen die Jugendlichen auf spielerische Art und Weise mit dem Thema in Kontakt und können dabei eigene Interessen erkennen und ausformen. So erlangen sie ein konkret anwendbares Wissen – auch für ihre Zukunft.

### Sozial- und Kommunikationskompetenz

Die Projektarbeit fördert das Selbstvertrauen und die Teamfähigkeit der Jugendlichen. Sie lernen, mit ihren Mitschüler:innen zu kommunizieren, auf Wünsche und Ideen anderer einzugehen sowie Kritik anzunehmen und Konflikte konstruktiv zu klären. Zudem fördern der Wettbewerb und die Aussicht auf einen Gewinn die Gruppenzusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler. Sie fühlen sich für ihre ganze Klasse verantwortlich und engagieren sich deshalb intensiver bei der Beitragserstellung.

### Methodenkompetenz

Neues Fachwissen wird durch abwechslungsreiche und moderne Methoden vermittelt und kann deshalb von den Schülerinnen und Schülern schnell aufgegriffen und verarbeitet werden. Zudem müssen die Jugendlichen während der Arbeit am Projekt weitere, selbst entwickelte Methoden und Vorgehensweisen einsetzen, um ihr Projekt voranzubringen. Sie lernen, Verantwortung zu übernehmen sowie das Projekt zu

koordinieren und zu organisieren. Dazu überlegen sie sich eine Idee für ihr Video, erstellen das Storyboard und holen, wenn nötig, Drehgenehmigungen ein. Die so geförderte Selbstständigkeit und Eigenverantwortung steigert die Lern- und Leistungsmotivation der Jugendlichen.

### Medienkompetenz

Bei der Erstellung der Videos kommen die Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Medien und deren technischen Grundlagen in Kontakt. Die Teams müssen eine altersgerechte und verständliche Sprache wählen, so dass sich die junge Zielgruppe angesprochen fühlt. Sie entscheiden, wie ihr Video aufgebaut und gestaltet werden soll und orientieren sich dabei an den zentralen Gestaltungskriterien des Mediums „Video“. Hierzu lernen sie auch erste grundlegende Urheberrechts- und Datenschutzrichtlinien kennen und diese zu beachten.

### Fächer

Je nach eigener Schwerpunktsetzung kann das Projekt in unterschiedlichen Fächern zum Einsatz kommen:

- **Sozial- und Gemeinschaftskunde**
- **Gesellschaftswissenschaften**
- **Ethik**
- **Kreatives Gestalten**
- **Informatik**
- ...

## Inhaltliche Vermittlung des Themas Cybermobbing

Für die inhaltliche Vermittlung sollten Sie eine Doppelstunde (90 Minuten) einplanen. Informationen zum Thema Cybermobbing sowie die Webserie finden Sie auf [wakeup.jetzt](#).

### Anmerkung:

Cybermobbing ist ein heikles Thema. Sensibilisieren Sie deshalb zu Beginn der Unterrichtseinheit Ihre Schülerinnen und Schülern und machen ihnen klar, dass jede/jeder von Mobbing und Cybermobbing betrofen sein kann und man das als außenstehende Person oft nicht wahrnimmt. Auch Mitschülerinnen und Mitschüler können davon betroffen sein – sowohl als (Mit-)Täterinnen oder (Mit-)Täter oder als Opfer von Cybermobbing.

### Einstieg in das Thema – 15 Minuten

Was ist überhaupt Cybermobbing?

Was sind die Folgen von Cybermobbing?

### Praktische Phase mit der Webserie – 60 Minuten

In der sechsteiligen Webserie zeigt WAKE UP! die Welt des Cybermobbing auf. Um die Schülerinnen und Schüler für das Thema zu sensibilisieren und sie zudem auf die Erstellung des Videos vorzubereiten, werden die Fallbeispiele im Klassenverband gemeinsam besprochen und so mögliche Lösungen und Reaktionen erarbeitet und diskutiert.

Dazu sollen die Schülerinnen und Schüler auch in die verschiedenen Rollen der Beteiligten bei Cybermobbing schlüpfen und Präventionsmaßnahmen lernen.

### Anmerkungen:

- Alle Abstimmungen sollte anonym stattfinden, damit jede/jeder die eigene Meinung äußern kann. Dies kann z. B. mit einer anonymen Stimmzettelabgabe oder per anonymer Menti-meter-Befragung erfolgen. Die Ergebnisse sollten anschließend wertfrei präsentiert und kommentiert werden.
- Sammeln Sie die Ideen der Schülerinnen und Schüler zu den einzelnen Webserien schriftlich an der Tafel/dem Whiteboard/etc. und stellen Sie sicher, dass die Inhalte für die Jugendlichen immer zugänglich sind (z. B. können sie als Foto oder Plakat im Klassenzimmer aufgehängt werden).

### Webserie: Folge 1 (5 Minuten)

Abspielen der Folge 1 bis 1:03 min.

### Fragestellungen zur gezeigten Szene:

Wie schlimm findest du die gezeigte Szene?

- a) sehr schlimm
- b) geht so
- c) nicht schlimm/macht mir nichts aus

Handelt es sich hierbei um Cybermobbing?

ja (korrekt) / nein / weiß nicht

Durch die Stimmungsbilder soll zum einen gezeigt werden, wie unterschiedlich Menschen verschiedene Situationen bewerten. So wird den Jugendlichen bewusst, wo Mobbing anfängt und damit eine „freie Meinungsäußerung“ aufhört. Durch alltagsnahe Beispiele merken die Jugendlichen andererseits auch, dass sie in ihrem Alltag schon mehrfach selbst Berührungspunkte mit dem Thema Cybermobbing hatten, sich dessen aber teilweise gar nicht bewusst waren.

Hier geht's  
zur Webserie!



### **Webserie: Folge 5 (15 Minuten)**

**Die beobachtende Person**

*Abspielen der Folge 5 bis 00:40 min.*

#### **Fragestellungen zur gezeigten Szene:**

Stell dir vor, du siehst ein ähnliches bloßstellendes Video einer Person aus deiner Klasse z. B. auf TikTok oder Instagram: Wie fühlst du dich?

- a) betroffen
- b) gleichgültig
- c) wütend
- d) belustigt
- e) beschämmt

#### **Frage für das Klassengespräch/den Tafelanschrieb:**

Stell dir vor, eine oder einer deiner Klassenkammeradinnen oder Klassenkameraden wird im Internet gemobbt. Was könntest du tun, um dieser Person zu helfen?

*Zeigen Sie die Folge der Webserie bis zum Schluss.*

*Zeigen Sie die Folge der Webserie bis zum Schluss.*

### **Prävention (15 Minuten)**

Die Schülerinnen und Schüler haben nun drei Fallbeispiele behandelt und unterschiedliche Rollen bei Cybermobbing kennengelernt. Es ist natürlich gut zu wissen, was man in Fällen von Cybermobbing tun kann. Doch es wäre noch besser, wenn Cybermobbing gar nicht erst passiert.

#### **Frage für das Klassengespräch/den Tafelanschrieb:**

Was könnt ihr als Gemeinschaft und auch jede/jeder einzelne von euch tun, um Cybermobbing zu verhindern?

### **Abschluss – 15 Minuten**

Um die Schülerinnen und Schüler auf weitere Aspekte von Cybermobbing aufmerksam zu machen, werden zum Schluss noch die Folgen 2, 3 und 6 der Webserie angeschaut und kurz besprochen.

### **Webserie: Folge 4 (15 Minuten)**

**Die Täter:innen**

*Abspielen der Folge 4 bis 00:55 min.*

#### **Fragestellungen zur gezeigten Szene:**

Hast du so eine Situation schon einmal miterlebt?

ja / nein

#### **Frage für das Klassengespräch/den Tafelanschrieb:**

Stelle dir vor, du schickst so ein bearbeitetes Foto einer Person in den Klassenchat. Was sind die Gründe für dein Verhalten? Warum mobben Leute andere?

## Ablauf Videoproduktion

Entscheiden Sie, ob die Schülerinnen und Schüler alleine, in Kleingruppen von 3-6 Personen oder im Klassenverband ein oder mehrere Videos produzieren. Ein Filmprojekt unterteilt sich in vier Phasen:

### 1. Konzeption

Entwicklung der Story (Inhalt), Brainstorming mit Hilfe der Konzeptvorlage (diese finden Sie auf der letzten Seite dieses Leitfadens), Wahl eines Formats: Welches Genre möchte die Gruppe bearbeiten?

### 2. Dreh/Produktion

Drehvorbereitungen: Drehortsuche, Requisite, Rollenverteilung bzw. Auswahl und Gestaltung von Figuren und Hintergründen beim Trickfilm.

Szene für Szene abdrehen => dabei Do's and Don'ts beachten (siehe Arbeitsblätter)

### 3. Postproduktion

Schnitt, Musik und Titel, Feinschnitt

### 4. Präsentation

Sichten der Filme gemeinsam mit der gesamten Klasse (Wichtig!).

Unterstützung der Gruppen bei der Einreichung für den Wettbewerb.

## Entwicklung der Story (Inhalt)

Was ist die zentrale Fragestellung / der Kernkonflikt des Clips? Oder salopp gesagt: Worum geht's?

Hier ein paar Anregungen zu möglichen Inhalten der Videos:

- Aufklärung: Was ist Cybermobbing?
- Betroffenenperspektive: Wie fühlt Mobbing sich an?
- Täterperspektive: Warum mobbt man? => Soziales Dilemma
- Aufruf (Call to Action): Mobben, Haten, Trollen: Lass es!
- Lösungsansätze: Was kann ich als Opfer tun?
- Eigener Inhalt: Eure eigene Fragestellung oder Lösung zu Cybermobbing

## Wahl eines Video-Formats

Es gibt verschiedene Stilrichtungen, wie die Jugendlichen ihr Video umsetzen können. Die im Folgenden beschriebenen Formate sind dabei nur als Anregung zu verstehen, die Jugendlichen sind bei der Ausgestaltung Ihres Videos frei. Die Formate unterscheiden sich bzgl. zeitlichem Aufwand und technischen Anforderungen und sollten auch abhängig davon gewählt werden, was die Jugendlichen inhaltlich in ihrem Video darstellen möchten.

Tipp: Beschränken Sie die Auswahl der Formate auf diejenigen, mit denen Sie sich in der Betreuung am sichersten fühlen, auch wenn es nur ein einziges ist.

Tipp: Nutzen Sie die Arbeitsblätter (Dos & Don'ts), um Ihren Schülerinnen und Schülern bei der Umsetzung der Formate zu helfen

### Werbespot / Clip

Satirischer Spot oder aktivierender Clip, der eine kurze Geschichte erzählt.

#### Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich eine pointierte Kurzgeschichte, die auf einen Aufruf hinausläuft. Hierfür eignen sich die Fragestellungen: Betroffenenperspektive, Lösungsansätze und Aufruf.

#### Empfohlene Technik:

Ein Tablet (oder sogar Smartphone) zum Filmen und Schneiden. Wenn vorhanden ein Stativ für ruckelfreie Bilder. Ein stabiler Notenständer geht zur Not auch. Natürlich lassen sich hier auch Videokameras verwenden. Nur benötigt man dann noch einen Computer mit Schnittprogramm zur Nachbearbeitung.

#### Story:

Kurz fassen. Einleitung kurz halten. Wird erfahrungsgemäß schnell zu lang (z. B. keine langen Namenseinblendungen planen). Die Geschichte insgesamt so knapp wie möglich denken. Zum Beispiel 3 Szenen mit maximal 10 Einstellungen erzählen.

#### Drehvorbereitung:

Rollen verteilen, Requisiten suchen, Drehorte festlegen.

#### Dreh:

Die Darstellerinnen und Darsteller üben ihre Szene. Wenn sie bereit sind, kann gedreht werden.

#### Folgende Kommandos helfen:

„Ruhe am Set“. Jetzt wissen alle, dass es gleich losgeht. „Kamera läuft“ sagt der Kameramann/die Kammerfrau nachdem er/sie gestartet hat aufzunehmen. „Action“ Jetzt erst beginnt die Szene. Die Kamera laufen lassen, bis „Danke“ ertönt. Kürzen kann man später immer, aber wenn die Aufnahme zu früh abgebrochen wird, fehlen möglicherweise wertvolle Sekunden Schnittmaterial.

#### Achtung Ton:

Nach jeder Aufnahme prüfen. Für Dialoge nah ran gehen oder ein extra Mikro verwenden. Eventuell Tablets aus den Schutzhüllen nehmen, da diese oft das eingebaute Mikro blockieren. Wind und laute Umgebungen meiden. Falls gute Tonaufnahmen nicht möglich sind: Den ganzen Film visuell erzählen oder nachträglich einen Erzähler per Voice Over einfügen. Das kann ebenfalls ein interessantes Stilmittel sein.

#### Empfohlene Apps/Programme:

Clips oder iMovie, es funktionieren aber auch andere Videoschnittprogramme.

### Bildgestaltung:

Einführung neuer Orte mit einer Totalen. Handlungen in Halbnahen und Dialoge in Nahaufnahmen aufnehmen. Gut ist es auch, alle Sprechenden in einer Nahaufnahme einzeln aufzunehmen. Gesprächspartner können im Anschnitt zu sehen sein (over Shoulder). Die Szene sollte immer im Gesamten einstudiert sowie geprobt werden und kann auch direkt in einer Kameraeinstellung aufgenommen werden (Mastershot). Wichtige Details, wie z. B. Gesten, Mimik und auch Dialoge können dann noch einmal in Nahaufnahmen wiederholt werden.

### Zeit:

Mindestens 2 Doppelstunden. Die erste Stunde für Einführung, Story und Drehvorbereitung. Die zweite Doppelstunde für Dreh und Schnitt. Der Dreh kann auch als Hausaufgabe von den Jugendlichen durchgeführt werden. Das ist sogar zu empfehlen, da die Drehorte unterschiedlich sind, möglicherweise noch Requisiten nötig sind und jede Gruppe hier unterschiedlich arbeitet und sich im Rahmen des Unterrichts gegenseitig stören könnte.

### Beispiel:

Click against hate speech

[https://youtu.be/\\_aaaAb4BM-Y](https://youtu.be/_aaaAb4BM-Y)

## Interview

Erfahrungen und Meinungen zu Cybermobbing.

### Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler entwickeln zunächst einen Fragebogen und interviewen sich gegenseitig oder andere zum Thema Cybermobbing.

### Vorsicht:

Hier ist sowohl in der Gruppe, wie auch von den betreuenden Personen Sensibilität gefragt. Wer hier selbst von Mobbing betroffen ist, soll nicht vor der Kamera bloßgestellt werden. Die Kunst ist es, hier ein ehrliches Gespräch zu führen, persönliche Erfahrungen und Meinungen einfließen zu lassen, aber auch nicht zu persönlich zu werden. Keine Namen von Betroffenen, keine Bloßstellung!

### Empfohlene Technik:

Videokamera, Tablet oder Smartphone. Wenn möglich externes Richtmikrofon verwenden. (Gute Tonqualität ist hier enorm wichtig!)

### Empfohlene Apps/Programme:

Videoschnittprogramm (z. B. iMovie)

### Bildgestaltung:

Im einfachsten Fall, bleibt man bei einer festen Kameraeinstellung (i.d.R. Halbnahe).

### Ton:

Die gute Verständlichkeit der Sprache ist hier essenziell! Daher einen ruhigen Drehort wählen und/oder ein externes Mikrofon verwenden.

### Zeit:

1 bis 2 Doppelstunden. Drehs können auch als Hausaufgabe delegiert werden.

### Beispiel:

TRUTH BE TOLD // Elisabeth über Cybermobbing

<https://youtu.be/RuLhfzungzw>

## Meme Slideshow

Slideshow zu Musik bestehend aus 5-10 Memes zum Thema Cybermobbing.

### Kurzbeschreibung:

Die Schülerinnen und Schüler erstellen eine Reihe von Memes zu einer der inhaltlichen Fragestellungen. Z. B. Betroffenenperspektive oder die Lösungs-suche: „Was kann man machen?“. Ein solches Meme besteht in der Regel aus einem oder mehreren Fotos, die jeweils mit einem Text unterlegt sind, welcher diesen erst die Bedeutung verleiht. Normalerweise werden bekannte, bestehende Fotos so immer wieder in einen neuen Kontext gesetzt. Noch interessanter ist es jedoch Memes nachzustellen oder neue

Posen zu entwickeln, die sich mit Texten zu Memes formen lassen.

### Empfohlene Technik:

Tablet oder Smartphone.

### Empfohlene Apps/Programme:

Canva, Instagram, WhatsApp, Meme-Generator.

### Für die Erstellung der Slideshow:

iMovie

### Zeit:

1 bis 2 Doppelstunden

## Stop Motion

Legetrick, Puppentrick, Pixilation

### Kurzbeschreibung:

Bild für Bild wird ein Trickfilm animiert. Figuren oder Gegenstände werden mit Lege- oder Puppentrick-techniken zum Leben erweckt und selbst vertont. In Pixilationfilmen bewegen sich auch Personen auf magische Weise und so entsteht mit der richtigen Musik ein einzigartiger Stil, der surreale aber da-durch sehr emotionale Momente darstellen kann. Empfohlene Technik: Tablet mit Tischhalterung oder Stativ. Die Kameraposition muss fixiert werden, da-mit die Stop Motion Technik funktioniert.

### Materialien:

Dickere bunte + weiße DIN A2 Bögen (für Hinter-gründe), Buntstifte, Scheren, Kleber, Klebeband, farbige und schwarze dicke Marker oder (Straßen-) Kreide. Es können auch Kuscheltiere und beweg-liche Spielfiguren (z. B. Playmobil oder Lego) für die Animation verwendet oder eigene Figuren, z. B. mit Knete erstellt werden. Alles ist erlaubt!

### Empfohlene Apps:

Stop Motion Studio (iOS oder Android)

### Bildgestaltung:

Grundsätzlich lassen sich alle filmgestalterischen Mittel (verschiedene Einstellungsgrößen, Schnitte etc.) auch beim Stop Motion Film nutzen. Auf digi-tale Effekte sollte man lieber verzichten und Titel sowie Effekte eher mit der Stop Motion Technik um-setzen (z. B. Buchstaben nacheinander fotografieren und so einen Schriftzug erscheinen lassen). Wichtig ist noch die passende Bildfrequenz. Im Gegensatz zu klassischen Videoformaten, bei denen in der Regel 24 oder 25 Bilder/Sekunde aufgenommen werden, kann man bei Stop Motion Filmen in der Regel schon mit 5 bis 12 Bildern pro Sekunde gute Ergeb-nisse erzielen und erhält den typischen Stil.

### Ton:

Da nur Fotos aufgenommen werden, muss der Stop Motion Film komplett vertont werden. Sprache und Geräusche lassen sich synchron zum abgespielten

Film aufnehmen. Dazu kann Musik als separate Tonspur dem Film noch eine zusätzliche emotionale Ebene verleihen, die Lautstärke sollte so angepasst werden, dass insbesondere die Sprache verständlich bleibt.

**Zeit:**

2 Doppelstunden

**Beispiele:**

### Draw your Life

Erklärfilm zu illustrierenden Zeichnungen.

**Kurzbeschreibung:**

Mit einfachen Zeichnungen und eingesprochenem Text wird eine Geschichte erzählt. Dabei wird die Stifthand und die entstehende Zeichnung von oben gefilmt. Die Länge wird dann durch Veränderung der Abspielgeschwindigkeit an den eingesprochenen Text angepasst.

**Empfohlene Technik:**

Tablet mit Tischhalterung. Die Kameraposition muss von oben fixiert werden.

**Empfohlene Apps/Programme:**

Kamera-App und beliebiges Videoschnittprogramm (z. B. iMovie)

Legetrick: [https://youtu.be/RN\\_xUjLtPTI](https://youtu.be/RN_xUjLtPTI)

Pixilation: <https://youtu.be/HDPyoXvDzEA>

**Bildgestaltung:**

Der Film funktioniert dadurch, dass die Bilder parallel zum eingesprochenen Text gezeichnet werden. Dabei reichen oft schon Strichmännchen. Alternativ lassen sich Figuren und Gegenstände auch vorbereiten und im passenden Moment ins Bild einschieben.

**Ton:**

Das Wichtigste ist hier eine gut eingesprochene Erzählstimme. Zusätzlich lässt sich der Clip noch mit unaufdringlicher Hintergrundmusik untermalen um Stimmung zu erzeugen.

**Zeit:**

1 bis 2 Doppelstunden

**Beispiel:**

Draw my Life / Joyce Ilg <https://youtu.be/YoKHvtLj7c>

### Cartoon

Kurze Story mit Puppet Pals animieren

**Kurzbeschreibung:**

Die Schülerinnen und Schüler überlegen sich eine kurze Geschichte, die sie mit virtuellen Puppen inszenieren und aufnehmen.

**Wichtig:**

Auch hier auf die Kürze achten. Geschichte knapp und prägnant erzählen. Nutzt die Konzeptvorlage und schreibt auf, was ihr erzählen wollt.

**Empfohlene Apps/Programme:**

Puppet Pals 2 für das Aufnehmen der Animation, iMovie für das Zusammenfügen der einzelnen Aufnahmen.

**Zeit:**

1 Doppelstunde

### Tipp: Chat Visualisierung

Gerade beim Thema Cybermobbing ist die Visualisierung von Chatnachrichten in Filmen naheliegend und wird fast in jedem Konzept vorkommen. Am einfachsten ist es eine Messenger-Gruppe (z. B. WhatsApp, Telegram, Threema ...) zu erstellen/gründen, die Namen zu verändern und das Aufzeichnen des Gespräches mittels Abfilmen des Handys oder durch Bildschirmaufzeichnung. (<https://support.apple.com/de-de/HT207935>) aufzuzeichnen.

Wichtig: Keine echten Namen eurer Klassenkammeradinnen und Klassenkammeraden nennen. Denkt euch fiktive Namen aus!

Wenn eine echte Messenger-Gruppe keine Option ist, gibt es auch online Apps, die Fake Chats ermöglichen. Allerdings hat man hierbei den Nachteil, dass jeweils nur Standbilder generiert werden können.

Außerdem gibt es nur 2 Chat-Teilnehmende.

<https://www.fakechatapp.com/>

<https://fakedetail.com/fake-whatsapp-chat-generator>

<https://fakeinfo.net/fake-whatsapp-chat-generator>



### Musik

Unbedingt nur lizenfreie Titel verwenden, keine Charts. Stop Motion Studio enthält in der kostenpflichtigen Version Musik. iMovie bietet eine umfangreiche Bibliothek mit freier Musik, die hinzugefügt werden kann. Ebenfalls kostenlos ist die Youtube Audio-Library. Dort findet man eine große Auswahl an lizenfreier Musik. Alternativ gibt es auch sehr gute Musik, die unter Creative Commons Lizzen veröffentlicht wurde. Diese kann unter bestimmten Regeln (z. B. Namensnennung) ebenfalls kostenfrei genutzt werden.  
[\(https://creativecommons.org/\)](https://creativecommons.org/)

## Kurzbeschreibungen zu empfohlenen Apps

Hier finden Sie (nur) eine kleine Auswahl kostenfreier Apps, mit denen sich die vorgestellten Formate umsetzen lassen. Natürlich lassen sich aber auch andere Schnittprogramme und Apps verwenden, je nach verwendeter Technik, eigenen Erfahrungen und Vorlieben.

### iMovie



© Apple Inc

Erst alles drehen, dann schneiden. Die App bietet die volle Flexibilität, Aufnahmen zu kürzen oder zu verlängern, wie man sie für den Film braucht.

#### Schnitt:

Alle Szenen sichten. Die guten Takes zum Projekt hinzufügen. Für den Grobschnitt alles in die richtige Reihenfolge bringen. Bei jedem Take so spät wie möglich reingehen und so früh wie möglich raus. Das vermeidet Längen im Film und hilft die Spannung zu halten. Mit Musik sparsam sein und vor darauf

achten, dass die Dialoge verständlich bleiben. (Musik leiser drehen)

#### Feinschnitt:

Ganzen Film mehrmals sichten. Wo sind noch Längen? Was kann man noch weglassen? Fehlt noch etwas um die Geschichte zu verstehen? Gibt es dazu noch eine Aufnahme?

#### Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=gaLAjK5m9UE>

### Clips



© Apple Inc

Dreh und Schnitt passieren gleichzeitig, wie bei TikTok. Viele Effekte.

#### Schnitt:

Schlechte Takes entfernen. Clips in richtige Reihenfolge bringen. Clips Trimmen: so spät wie möglich reingehen und so früh wie möglich raus. Das vermeidet Längen im Film und hilft die Spannung zu halten.

#### Effekte:

Clips hat eine Menge interessanter Stilmittel, von welchen nur eines im Film umgesetzt werden sollte.

#### Tutorial:

<https://www.youtube.com/watch?v=gaLAjK5m9UE>

## Stop Motion Studio



© Google Play

Bild-für-Bild-Aufnahmetool für Trick-filmprojekte, mit vielen spezifischen Hilfen (z. B. Onionskin) und intuitiver Bedienung. Kostenfreie Version reicht oft schon. Kostenpflichtige Version (lila App-Logo) bietet zusätzliche Effekte und vor allem gute, frei nutzbare Musikstücke.

### Schnitt:

Reihenfolge der Bilder ändern, einzelne Aufnahmen verlängern (um Texte lesbar zu machen) oder im Zweifel (Hand im Bild) löschen.

### Vertonung:

Sprache, Geräusche oder Musik einfügen, selbst aufgenommen oder aus dem mitgelieferten Archiv

### Tutorial:

<https://youtu.be/obCNemSeqlw>

## Puppet Pals 2



© Apple Inc

Niederschwelliges Animationstool mit Figuren und Hintergründen wie im Puppentheater. Intuitive Inszenierung. Hintergründe und Gesichter können durch selbst aufgenommene Fotos ausgetauscht werden.

### Animation:

Finger bewegt die Figuren übers Bild.

### Vertonung:

Während man die Figuren bewegt lässt sich das virtuelle Puppenspiel live vertonen.

### Tutorial:

Die App selbst enthält eine sehr gute Anleitung.

## Videoschnittprogramme für Android und PC

Windows-Movie-Maker (PC), OpenShot (PC), App PowerDirector (Android und Windows), Quick von GoPro (PC), Davinci (PC)

## Wettbewerbsbeiträge

### Welche Bedingungen müssen die Videoclips erfüllen?

Die Kurzvideos richten sich an andere Jugendliche und sollen diesen auf spannende und informative Art und Weise das Thema Cybermobbing näherbringen. Die Art des Videos ist dabei nicht konkret vorgegeben. Der Jury ist es wichtig, dass die Teams sich kreativ mit dem Thema beschäftigen und ein originelles Video umsetzen. Darüber hinaus sollten natürlich auch alle Fakten stimmen. Die fertigen Videos sollten den zeitlichen Umfang von 3 Minuten nicht überschreiten. Bei Fragen zu den Bedingungen und zum Inhalt steht Ihnen unser WAKE UP!-Projektbüro jederzeit zur Verfügung und hilft gerne weiter.

### Wie und wann werden die Beiträge eingereicht?

Die Erstellung und Einreichung der Videobeiträge ist über den gesamten Wettbewerbszeitraum hinweg möglich. Die Übermittlung der Einsendung kann auf unterschiedlichen Wegen erfolgen. Der Einsendeschluss für den Wettbewerb finden Sie auf der Projektwebsite: [www.wakeup.jetzt/videowettbewerb](http://www.wakeup.jetzt/videowettbewerb)

- **Digital:** Die Lehrkräfte reichen Beiträge ihrer Teams per E-Mail ([wakeup@yaez.com](mailto:wakeup@yaez.com)) oder über das Webformular unter [www.wakeup.jetzt/videowettbewerb](http://www.wakeup.jetzt/videowettbewerb) an das Wettbewerbsbüro ein. Sofern der Teilnahmebeitrag aufgrund seiner Größe nicht per E-Mail versendet werden kann, kann an das Wettbewerbsbüro ein Download-Link zur Videodatei versendet werden.
- **Analog:** Der Teilnahmebeitrag kann auch per Post an das Wettbewerbsbüro eingesendet werden. Hierzu muss ein Datenträger (DVD, USB-Stick o.ä.) eingeschickt werden, der auf Wunsch kostenlos zurückgesendet wird.

### Welche rechtlichen Aspekte müssen Sie und die Teams beachten?

Sie sind dafür mitverantwortlich, dass die Jugendlichen sich im Rahmen des Wettbewerbs an rechtliche Vorgaben halten. Mit Upload der Wettbewerbsbeiträge bestätigen Sie, dass die Videos keine Rechte verletzen und Ihnen alle benötigten Genehmigungen vorliegen, die bei Bedarf eingesehen werden können.

- **Teilnahmeerklärung:** In jedem Fall müssen die Eltern eine Einverständniserklärung unterschreiben, damit die Schülerinnen und Schüler am Wettbewerb teilnehmen dürfen. Diese ist zu finden unter: [www.wakeup.jetzt/videowettbewerb](http://www.wakeup.jetzt/videowettbewerb)
- **Urheberrechte:** Die Videos der Schülerinnen und Schüler dürfen kein urheberrechtlich geschütztes Material enthalten. Welche Bilder, Musik etc. genutzt werden dürfen und wie man solche Materialien findet, erfahren die Teams im Schülerheft.
- **Namensnennung:** Es dürfen in den Videos keine vollständigen Namen auftauchen, sofern keine explizite Einverständniserklärung der Eltern dafür vorliegt. Sonst müssen wir die Beiträge leider von der Wettbewerbsteilnahme ausschließen.
- **Abbildungsgenehmigung:** Sind zusätzlich zu den Schülerinnen und Schülern andere Personen im Video zu sehen, müssen diese bzw. ihre gesetzlichen Vertreter eine Abbildungsgenehmigung unterschreiben.
- **Drehgenehmigung:** Planen die Teams in öffentlichen Verkehrsmitteln oder in Gebäuden zu filmen, wird eine Drehgenehmigung benötigt.

Viele Tipps und Tricks zur Erstellung der Wettbewerbsbeiträge stehen im Schülerheft, das Sie den Teams ausgedruckt oder elektronisch an die Hand geben können.



## Anhang

Auf den folgenden Seiten finden Sie Kopiervorlagen mit Arbeitsblättern, die Sie Ihren Schülerinnen und Schülern austeilen können (jeweils 1x pro Gruppe).

# Stop Motion Animation

alias Trickfilm

## Bild für Bild kommt Leben in die Sache!

Frames per second (fps): zwischen 5 (Anfänger) und 12 (Profis) Bilder/Sekunde -> je mehr, desto mehr Fotos braucht man und desto feiner müssen die Bewegungen sein.

Beschleunigung lässt sich durch immer größer werdende Abstände abbilden

### Do's

- **Stativ/Halterung:** Der Stop Motion Effekt kommt nur zustande, wenn die Kamera fixiert ist und sie sich zwischen den Bildern nicht bewegt. Sollte kein Stativ zur Verfügung stehen, kann man die Kamera/Tablet/Smartphone auch zwischen Tischen oder anderen Gegenständen fixieren.
- **Verschiedene Materialien, alles ist erlaubt!** Draht, Sand, Gummibärchen, whatever!
- **Hintergründe und Figuren fixieren:** Alles was sich nicht bewegen soll, möglichst mit Kleber oder Klebeband fixieren. Wichtig! Die Figuren müssen ihre Position halten können.
- **In die Bewegung schneiden:** Die Bewegung (z. B. von links nach rechts) beim Szenenwechsel aufgreifen. Läuft eine Figur nach rechts raus, kommt sie von links wieder ins Bild rein.
- **Gliedmaßen trennen:** Was brutal klingt, ist nötig, damit Legetrickfiguren z. B. Arme und Beine bewegen können.
- **Mimik:** Austauschbare Münder, Augen und evtl. sogar bewegliche Augenbrauen, verleihen Figuren, aber auch Gegenständen, Ausdruck und lassen sie sogar sprechen. (z. B. Smartphone mit Gesicht)
- **Magic:** Trickfilm bietet unzählige Möglichkeiten – deswegen der Name ;-) Lasst Figuren oder auch Menschen fliegen, auftauchen und verschwinden.
- **„Oninskin“:** Das letztes Foto scheint durch. So lassen sich Bewegungen besser einschätzen und Figuren wieder in Position bringen, wenn sie verrutschen.
- **Tutorials:** Es gibt eine Menge hervorragender Videos im Netz, die Software, aber vor allem Animationstechniken erklären z. B. vom Trickfilmnetzwerk BW (Animation) oder #Kloronamotion (App Stop Motion Studio).

## Dont's

- **Stillstand ist der Tod - Ausnahme:** Erstes und letztes Bild einer Szene. Ansonsten sollte es immer eine Veränderung/Bewegung von einem Bild zum anderen geben.
- **Sprechblasen:** Um einen Text lesen zu können, braucht es in der Regel mehrere Sekunden, also eine Ewigkeit im Trickfilm, in der das Bild still steht. Besser: Vertonung oder Kommunikation durch klare Gestik/Mimik der Figuren. Einzige Ausnahme: kurze Effekte wie „Bäm!“, aber auch hier muss der Rest des Bildes sich weiterbewegen!
- **Kamerabewegungen**, wie Schwenk oder Fahrt sind beim Stop Motion nur etwas für Profis (mit Motion Control Technik ;-)), da die Bewegungen sehr gleichmäßig sein sollten.
- **Zoom:** Hier gilt das gleiche. Besser: klarer Schnitt in die Detaileinstellung, idealerweise mit neuen Figuren mit detaillierter Mimik, z. B. austauschbare Münder und Augen ;-)
- **Digitale Titel oder Blenden:** Verzichtet auf digitale Effekte. Stimmiger wird der Stop Motion Film, wenn man z. B. bei den Titeln die Buchstaben selbst bastelt oder mit Kreide nacheinander aufschreibt und so erscheinen lässt. Auch Blenden lassen sich durch Stop Motion Techniken Bild für Bild selbst animieren (-> der Vorhang fällt)

## Ton- & insbesondere Sprachaufnahmen

(z. B. im Rahmen von Interviews oder Dialog-Szenen oder der Vertonung von Stop Motion Filmen)

### Do's

- **„Ruhe bitte, wir nehmen auf!“** Ein klares Startsignal hilft, die Konzentration bei allen Beteiligten zu bündeln und im Idealfall Nebengeräusche im Hintergrund zu reduzieren, da alle wissen, dass aufgenommen wird. Nach dem Startsignal am besten noch still bis 3 zählen bevor man anfängt zu sprechen.
- **Ruhiger Aufnahmeort:** Wenn möglich die Tonaufnahmen in einem extra Zimmer machen, wo man ungestört ist.
- **Türen und Fenster zu!** Viele störende Nebengeräusche kommen von außen. Türen und Fenster zu schließen, wirkt manchmal Wunder.
- **Tepich, Vorhänge und Möbel:** volle Räume, insbesondere mit dicken Stoffen und Polstern, bieten eine gute Akustik und reduzieren Hall.
- **Fleisch und Atmo!** Startet die Aufnahme nicht zu knapp und lasst die Aufnahme am Ende noch ein paar Sekunden laufen. So hat man immer genug Spielraum zum Schneiden und zudem „Atmo“, die man in stillen Passagen nutzen kann.
- **Neu ansetzen:** Sollte es zu einem Versprecher oder einer Störung kommen, einfach tief durchatmen und den Satz noch einmal von vorne beginnen. Der Fehler lässt sich oft unbemerkt rausschneiden.
- **Geräusche & Soundeffekte selbst machen** statt in Onlinearchiven nach dem passenden Geräusch zu suchen. Man hat die passenden Geräusche schnell selbst gemacht und hat dabei einen Mordsspaß!
- **Externes Richtmikro:** Die eingebauten Mikros von Kameras, Tablets oder Smartphones nehmen meist nur aus der Nähe gut auf. Wird von weiter weg gesprochen, sind meist Nebengeräusche drauf. Da kann ein externes Mikro helfen. Alternativ sucht man sich einen möglichst ruhigen Ort ohne große Nebengeräusche und geht bei reinen Tonaufnahmen möglichst nah ans eingebaute Mikro ran.

### Dont's

- **Nebengeräusche:** Checkt, was alles im Hintergrund zu hören ist. Im Zweifel solltet ihr die Aufnahmen wiederholen, z. B. wenn die Schulglocke klingelt oder ein Flugzeug vorbeifliegt.
- **Treppenhaus und Toiletten:** Hall ist das zweite große Problem bei Tonaufnahmen und lässt sich nicht so leicht rausbekommen. Hier sollte man wenn möglich hallige Räume meiden und nach Räumen mit besserer Akustik suchen.
- **Schriftsprache:** Achtet darauf, dass die Sätze so klingen, wie ihr sie auch im Alltag sprechen würdet und auch sprechen könnt. Also keine langen Schachtelsätze, sondern konkret und auf den Punkt.
- **Perfektion:** Jede und jeder hat seine oder ihre Art zu sprechen und die darf auch erhalten bleiben. Man kann mal ein „...äh...“ oder eine lange Pause rausschneiden, muss aber hier nicht zu perfektionistisch sein. Besser es klingt natürlich!

# Konzeptvorlage Drehbuch

<b>Anfang</b> (Knappe Einführung der Figuren und des "Problems")	<b>Mitte</b> (Hauptteil. Veränderung. Wie gehen die Figuren mit dem "Problem" um?)	<b>Schluss</b> (Wieder am Anfang nur anders... Was hat sich geändert?)
<b>Inhalt</b> Notizen zum Plot		
Drehvorbereitung Requisiten, Locations, Schauspieler		