

360 GRAD

GRENZENLOS EUROPA



Klett MINT

Centre Culturel Français Freiburg 

NIVEAUX
NIVEAUX
NIVEAUX
HORIZONS 

Baden-
Württemberg
Stiftung 

Grenzenlos: 360° Europa



Centre Culturel Français Freiburg

Das Projekt

Das Projekt „Grenzenlos: 360° Europa“ zeigt, wie Kinder und Jugendliche aus verschiedenen Ländern Europas sich den Herausforderungen des 21. Jahrhunderts kreativ stellen können. Sie machen gemeinsam Musik zu relevanten Themen und verleihen ihrer Kreativität in einem 360°-Video Ausdruck. Diese Technologie macht es möglich, physisch zu erleben, wie wir Teil von Europa sind und unseren Kontinent gleichzeitig gemeinsam gestalten können.

Das vorgestellte Projekt beschäftigt sich mit der deutsch-französischen Freundschaft. Es ist bewusst auf keine bestimmte Klassenstufe zugeschnitten, daher ist es flexibel einsetzbar. Es ermöglicht sowohl die Ausbildung der Kompetenzen, die im Europäischen Referenzrahmen für Digitale Kompetenzen für Bürger:innen erwähnt werden, als auch derer, die im schulischen Bereich, z. B. in der Strategie „Bildung in der Digitalen Welt“ der KMK, gefordert sind.

Inhalt

Die Projektpartner	01
Deutsch-französische Beziehungen	02
Pädagogische Idee	03
Geschichte(n) erzählen – Storytelling	04
Virtual Reality – Immersion	05
Technik und Equipment	06-07
Grenzenlos: 360° Europa – Schreibt einen eigenen Song und produziert dazu ein 360°-Video	08-09

Impressum

Herausgegeben vom Centre Culturel Français Freiburg (CCFF) und Klett MINT GmbH.

Autorin: Stephanie Wössner

Gestaltung: Sabine Hauptmann

Centre Culturel Français Freiburg (CCFF), Freiburg und Klett MINT GmbH, Stuttgart

Dieses Dokument steht unter CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz, Freiburg & Stuttgart 2022.



Das Video

Padlet zum Projekt

Da wir gespannt sind zu sehen, welche tollen Videos basierend auf dieser Handreichung entstehen werden, würden wir uns sehr freuen, wenn diese Videos mit uns und anderen Projektgruppen auf unserem Padlet als digitalem Begegnungsort geteilt würden.



<https://t1p.de/grenzenlos-360-grad-europa>

+ POSTER DOWNLOAD!
(Seite 08-09)

Die Videos findest Du unter:

<https://youtu.be/SfHhatRUw2Q>

Wichtiges zur Projektplanung	10
Das Projekt auf einen Blick	11
Workshop 1 / Vorbereitung	12-13
Workshop 2 / Songwriting	14-15
Workshop 3 / Recording	16-17
Workshop 4 / Videoplanung	18
Workshop 5 / Videodreh	19
Pädagogische Hinweise	20
Was Sie beachten müssen	

Die Projektpartner

Die Baden-Württemberg Stiftung

investiert ausschließlich und überparteilich in die Zukunft Baden-Württembergs und hat den klaren Auftrag, den Wandel in den Bereichen Gesellschaft und Kultur, in der Bildung sowie der Spitzenforschung zu gestalten. Mit dem Programm Nouveaux horizons „Begegnungen ermöglichen – Europa mitgestalten“ möchte die Baden-Württemberg Stiftung zur Umsetzung der Ziele des Aachener Kooperationsvertrags und zur deutsch-französischen Zusammenarbeit beitragen. Wir unterstützen die zivilgesellschaftlichen und kommunalen Akteure Baden-Württembergs in den Bereichen Bildung, Kultur und Zivilgesellschaft mit Bezug zu Frankreich sowie die Netzwerkbildung.



Stephanie Wössner

Mein Name ist Stephanie Wössner. Ich bin seit 15 Jahren Fremdsprachenlehrerin, arbeite jedoch mittlerweile u. a. als Beraterin des zukunftsorientierten Lernens. Basierend auf meiner Begeisterung für innovatives Sprachenlernen und meiner Erfahrung mit interkulturellen Projekten hatte ich die Idee zu diesem Projekt. Ich glaube fest daran, dass ein gemeinsam gestaltetes Europa die Voraussetzung für die Zukunft ist und bin davon überzeugt, dass Lernende jeden Alters ihre europäischen Nachbarn kennen und verstehen müssen, um die Herausforderungen der Zukunft gemeinsam lösen zu können.



Zweierpasch

Poetisch, politisch, polyphon: Zweierpasch gehen über Grenzen. Mit ihrem rebellischen HipHop prägt die Crew um die Zwillinge Felix und Till die Szene auf ihre ganz eigene Weise. Das haben die Grenzgänger bei Tourneen in Afrika, Asien und Europa bewiesen. Zweierpasch waren Freiburgs „Band des Jahres“ und haben in Paris die wichtigste Auszeichnung für deutsch-französisches Engagement erhalten: den Adenauer-De-Gaulle-Preis. Die Globetrotter leiten zudem zahlreiche Bildungsprojekte. Mit jungen Menschen texten und rappen sie rund um den Globus mehrsprachig zu Politik, Geschichte und Umwelt. Dafür haben sie 2018 ihre eigene Schule gegründet: die Ecole du Flow. Ihr Engagement bezeichnen sie als positive Rebellion – kreativ, kritisch, konstruktiv.



Klett MINT

Unser Ziel ist es, dass Jugendliche die Relevanz von Bildungsthemen für sich selbst erkennen – so entsteht eine persönliche und lebendige Verbindung zum Inhalt. Das Projekt „360 Grad“ hat genau das erreicht, wie das begeisterte Mitmachen der Jugendlichen zeigt. Quasi „nebenher“ haben sie vieles über Musik, den Einsatz aktuellster Technik und über Kultur, Geschichte und gemeinsames Arbeiten gelernt. Das Ergebnis: ein grandioses Musik-Video über die deutsch-französische Freundschaft, die durch dieses Projekt auf außergewöhnliche Weise dokumentiert wird. Unbedingt anschauen!

DEUTSCH-FRANZÖSISCHE BEZIEHUNGEN

Seit fast 60 Jahren verbindet Frankreich und Deutschland eine tiefe Freundschaft. Am 22. Januar 1963 unterschrieben Charles de Gaulle und Konrad Adenauer den Elysée-Vertrag.



Dieser deutsch-französische Freundschaftsvertrag besiegelte die Absicht, bei unterschiedlichen Themen zusammenzuarbeiten, darunter auch bei der Jugendpolitik. Er legte den Grundstein für dauerhaften Frieden in Europa. Zeichen dieser Verbundenheit sind u. a. Städtepartnerschaften, Schüleraustauschprogramme und die grenzüberschreitende Zusammenarbeit in vielen Bereichen.

Doch der europäische Zusammenhalt ist keine Selbstverständlichkeit. Es ist notwendig, dass sich die Partner nicht nur kennen, sondern auch verstehen. Dazu gehört das Lernen der Sprache des jeweils anderen, denn sie ist eng



verwoben mit Kultur. Die Beschäftigung mit der Sprache des Partnerlandes fördert aber nicht nur das gegenseitige Verständnis, sondern hilft auch dabei, sowohl die eigene nationale als auch die gemeinsame europäische Identität zu definieren. Hier besitzt gerade die Jugend auf beiden Seiten des Rheins eine wichtige Rolle.

Besonders die Bürger:innen von morgen, die die Zukunft gestalten und dringende europäische wie globale Probleme Hand in Hand lösen werden, müssen diese gemeinsame europäischen Identität im Austausch miteinander erleben.



„Il n'y a pas un homme dans le monde qui ne mesure l'importance capitale de cet acte, non pas seulement parce qu'il tourne la page après une si longue et si sanglante histoire de lutte et de combats (...)" (Charles de Gaulle)

PÄDAGOGISCHE IDEE

Europa hat sich schon vor vielen Jahren zum lebenslangen Lernen bekannt. In jedem der EU-Mitgliedsstaaten ist die Demokratiebildung von zentraler Bedeutung, die die schulische und außerschulische Bildungslandschaft prägt.

Nichts ist wichtiger, als die Zukunft gemeinsam demokratisch zu gestalten. Dieser Anspruch spiegelt sich in vielen Angeboten der Jugendarbeit, aber auch in den Bildungsplänen aller Bundesländer in Deutschland wider.

Im Zeitalter der digitalen Transformation wird häufig über zeitgemäße Bildung gesprochen. Häufig bedeutet dies jedoch in der Praxis keine grundlegende Neukonzeption von Bildung, die die Ziele auf die Bedürfnisse des 21. Jahrhunderts ausrichtet, sondern oft nur den Einsatz digitaler Endgeräte in Lernsituationen. Dies entspricht jedoch nicht dem, was benötigt wird, um die aktuellen Probleme zu lösen. Wovon wir sprechen sollten, ist das zukunftsorientierte Lernen.



BILDER: Bundesarchiv, B 145 Bild-F015892-0010, Ludwig Wegmann, CC-BY-SA 3.0 / Bundesarchiv, B 145 Bild-P106816, Autor unbekannt, CC-BY-SA 3.0 / Zweiterpasch

Zukunftsorientiertes Lernen

Von zukunftsorientiertem Lernen spricht man, wenn man die technische Orientierung des zeitgemäßen Lernens hinter sich lässt und mit offenen Augen in Richtung Zukunft schreitet. Es hat zum Ziel, dass sich Bürger:innen jeden Alters im Sinne des lebenslangen Lernens den Herausforderungen der Zukunft stellen und ihren Teil dazu beitragen, dass die Generationen Alpha und Beta die Kompetenzen erwerben, die sie benötigen werden, um sowohl dringende aktuelle als auch noch gänzlich unbekannte zukünftige Probleme zu bewältigen. Zum zukunftsorientierten Lernen gehört mehr denn je auch die Fähigkeit, andere Sprachen zu sprechen und sich mit den damit verbundenen Kulturen auseinanderzusetzen. Denn die Herausforderungen unserer Zeit sind zumeist nicht lokal beschränkt, sondern haben globale Ausmaße angenommen. Sie müssen gemeinsam im internationalen Dialog gelöst werden. Aus diesem Grund ist es uns besonders wichtig, dass dieses 360°-Projekt bewusst einen sprachlichen Dialog enthält: nur so kann das gegenseitige und gemeinsame Verständnis von Jugendlichen aus verschiedenen Ländern wachsen.

GESCHICHTE(N) ERZÄHLEN STORYTELLING

Ein wichtiger Aspekt des 360°-Projekts ist das damit verbundene Storytelling, das sich inhaltlich auf die Gegenwart stützt, jedoch auf die Zukunft ausgerichtet ist und sich zugleich auf die Vergangenheit rückbezieht. Beim Storytelling geht es darum, Geschichten zu übermitteln. Es ist sowohl eine soziale als auch eine kulturelle Aktivität. Alle Völker der Welt haben ihre eigenen Traditionen. Manche erzählen seit Jahrhunderten dieselben Geschichten, in denen es nicht nur um Unterhaltung geht, sondern auch um Bildung und auch um den Erhalt der eigenen Kultur und der Werte des Kulturkreises. Auch in Europa verbinden Geschichten, z. B. in Form von Märchen, die Generationen. Die ursprünglich mündliche Tradition, die in vielen Völkern immer noch gelebt wird, hat sich auch in Europa im Laufe der Zeit weiterentwickelt und den Gegebenheiten des 21. Jahrhunderts angepasst.



Geschichten erzählen im 21. Jahrhundert

Heute erzählen die Jugendlichen ihre ganz eigenen Geschichten, indem sie TikToks und Instagram-Posts veröffentlichen. Sie nutzen die sozialen Medien dazu, ihre Identität zu definieren und sich selbst zu finden. Zu diesem identitätsformenden Prozess gehört auch die Musik, die seit jeher Generationen prägt. Nichts liegt also näher, als Jugendlichen einen Raum zu bieten, in dem sie ihre Geschichten auf musikalische Art und Weise erzählen können, um in eine gemeinsame Zukunft zu blicken.



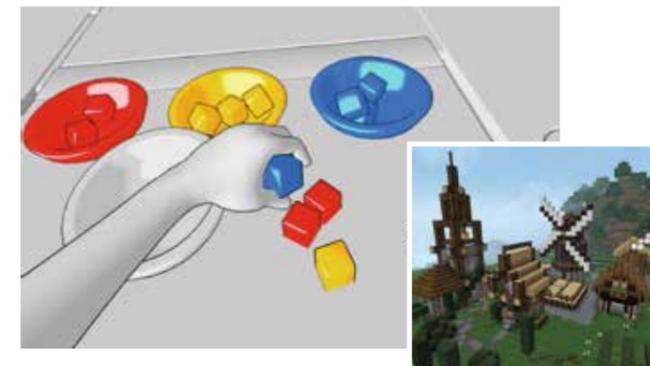
BILDER: Zweierpösch

VIRTUAL REALITY



In der Medienproduktion ging es bis vor wenigen Jahren ausschließlich um zweidimensionale Abbilder der Realität, die wir im Fernsehen und auch im Kino anschauen konnten. Dasselbe gilt auch für Videospiele. Man denke nur an Tetris und Super Mario Bros aus der 1980ern, die heute noch zu den meistverkauften Videospiele der Welt gehören. Abgelöst als Spitzenreiter wurden sie erst nach der Jahrtausendwende von einigen wenigen dreidimensionalen Spielen, darunter Minecraft.

- ➔ **IMMERSION** bedeutet, dass man in eine – heute fast ausschließlich computergenerierte – Welt eintaucht.
- ➔ **INTERAKTION** meint, dass man in einen Austausch mit dieser Welt tritt und es zu einem wechselseitigen aufeinander Einwirken kommt. Diese Interaktion kann unterschiedlich sein. Das Spektrum reicht von einer visuellen Wahrnehmung über die Manipulation der Welt mithilfe virtueller Hände bis hin zu einem Feedback, das man von der virtuellen Welt erhält.



Den Trend zur Dreidimensionalität machten neue technologische Entwicklungen möglich, die in den letzten fünf Jahren unter dem Begriff der virtuellen Realität auch ihren Weg zum Endverbraucher gefunden haben.

Anders als häufig angenommen, hat die virtuelle Realität aber erst einmal wenig mit der Verwendung einer VR-Brille zu tun. Prinzipiell wird VR durch zwei Komponenten definiert: **Immersion und Interaktion.**

BILDER: Das Monster-pixabay / Stephanie Wössner / Fabian Karg

Allen Interaktionsarten gemein ist, dass sie zusammen mit der Immersion dazu führen, dass man ein Gefühl der Präsenz und der „Agency“ in einer anderen Welt verspürt. Je nach Grad der Immersion und der Interaktion ist das Gefühl der Präsenz stärker oder schwächer, jedoch wirkt es sich immer emotional auf uns aus. Dies erklärt auch die Beliebtheit von Minecraft, denn hier treffen ein großes Interaktionspotenzial und die Immersion aufeinander – und dies ganz ohne VR-Brille. VR-Brillen können aber in manchen Kontexten die Immersion noch verstärken und eine erweiterte Form der Interaktion durch die Nutzung der eigenen Hände in der virtuellen Welt ermöglichen.

Und 360°?

Die 360°-Technologie ist eine "schwache Form" der virtuellen Realität: Während die Immersion hier recht groß ist, sind die Interaktionsmöglichkeiten meist auf den Blick beschränkt. Trotzdem wird man Teil des Geschehens, erlebt hautnah mit und hat auch die Möglichkeit, den Blick in Richtungen schweifen zu lassen, die ein herkömmliches Medium ausblenden würde. Dies sorgt für ein intensiveres Erleben.

TECHNIK UND EQUIPMENT



VIDEOS DREHEN

Um ein 360°-Video zu drehen, benötigt man eine spezielle Kamera. Sie verfügt in der Regel über zwei Weitwinkellinsen, die in entgegengesetzte Richtungen zeigen. Die beiden separaten Aufnahmen können dann – meist über die dazugehörige Software – zusammengeschnitten werden. Das Ergebnis ist ein Video in Form eines Globus, in dessen Mitte der Betrachter steht. Wir haben für unser Projekt die Insta360 ONE X verwendet.



VIDEOS SCHNEIDEN UND TEILEN

Die Videos können mit unterschiedlichen Programmen (z. B. Adobe Premiere oder dem Programm, das mit der Kamera geliefert wird) wie ein herkömmliches Video geschnitten und anschließend auf eine Videoplattform wie YouTube hochgeladen werden. Am besten sollte das Video ungelistet hochgeladen werden. So kann es überall geteilt werden, aber es wird auf YouTube nicht in den Suchergebnissen angezeigt. Die Kommentarfunktion sollte abgeschaltet werden. Bitte zudem darauf achten, dass das Video möglichst wenig komprimiert wird beim Hochladen. Am besten das Video selbst so stark wie möglich komprimieren, ohne wahrnehmbare Einbußen in der Bildqualität zu verursachen. Natürlich kann das Video auch als Datei lokal abgespeichert und mit einer 360°-Video-App angeschaut werden. Alternativ gibt es auch Projekte wie ThingLink (www.thinglink.com), in die man 360°-Videos hochladen und sie mit klickbaren Zusatzinformationen versehen kann.



ACHTUNG: Zu viele Informationen können die Immersionserfahrung und das Erleben beeinträchtigen.



VIDEOS ANSCHAUEN

Prinzipiell kann man 360°-Videos mit einem mobilen Endgerät per App oder Browser anschauen. Oder aber man nutzt eine VR-Brille. Hier gibt es ein großes Spektrum, das sowohl einfache Pappbrillen (z. B. Cardboard in Verbindung mit einem Smartphone) umfasst als auch Consumer-VR-Brillen wie die Meta Quest – und nicht zuletzt High-End-VR-Brillen. Da die Interaktion mit dem Video jedoch i. d. R. auf den Blick beschränkt ist, kann problemlos zu einfachen Pappbrillen wie Cardboard gegriffen werden.

SHARE

Wir würden uns sehr darüber freuen, wenn Jugendliche oder Lernende ihre Videos mit uns auf unserem Padlet (<https://t1p.de/grenzenlos-360-grad-europa>) und über Social Media mit dem Hashtag **#grenzenloseuropa** teilen.



BILDER: Zweierpösch



WIE KOMMT MAN AN EINE KAMERA?

Geeignete Kameras wie z. B. die Insta360 ONE X oder die Ricoh Theta V liegen preislich in der Regel zwischen 400 und 500 Euro. Sollte kein Budget bestehen, um eine 360°-Kamera anzuschaffen, bietet es sich an, bei lokalen Institutionen (z. B. kommunalen Medienzentren,) nachzufragen, ob dort Kameras ausgeliehen werden können.

NOCH MEHR HILFEN

Einfach auf das Padlet zum Projekt gehen:

<https://t1p.de/grenzenlos-360-grad-europa>.

Dort finden sich Links zu Tutorials, Tipps und Tricks für's Schneiden von 360°-Videos und vieles mehr.



TIPPS ZUM FILMEN

- Man sollte sich mit den Funktionen der Kamera ausgiebig auseinandersetzen. Die Kameras verfügen über unterschiedliche Filmmodi, z. B. Bullet Time (Zeitlupe).
- Die Linsen der Kamera sollten immer frei von Fingerabdrücken und Staub sein.
- Es sollte unbedingt ein Selfie-Stick verwendet werden, der auf ein Stativ geschraubt werden kann. So ist man maximal flexibel. Für manche Kameras (z. B. die Insta360 ONE X) gibt es auch spezielle Selfie-Sticks, die mit der passenden Software einfach wegretuschiert werden können.
- Damit man am Ende die Stellen, an denen die beiden Videos der Weitwinkelkameras zusammengefügt sind, nicht sieht, sollte man darauf achten, dass die Kamera so platziert wird, dass beide Seiten gleich stark ausgeleuchtet sind. Das erreicht man am einfachsten, wenn die Sonne direkt über der Kamera steht. Hat eine Seite mehr Licht als die andere, gibt es sonst einen schwarzen Streifen im Bild.
- Gute 360°-Kameras können auch sehr flüssige Kamerafahrten aufnehmen. So können auch schöne Übergänge zwischen einzelnen Szenen erreicht werden.

GRENZENLOS: 360°EUROPA

SCHREIBT EINEN EIGENEN SONG UND
PRODUZIERT DAZU EIN 360°-VIDEO

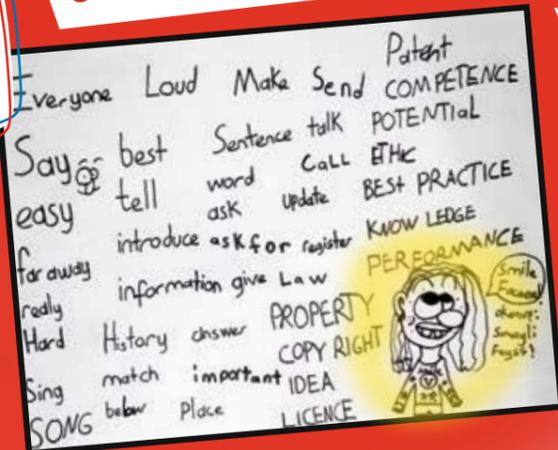


Das Projekt

Schreibt gemeinsam mit Jugendlichen aus einem anderen Land einen Songtext und überlegt Euch eine Choreografie dazu, die Ihr mit einer 360°-Kamera aufnehmt und mit dem Song zusammenschneidet. So produziert Ihr ein tolles Video, das Euch alle repräsentiert und in dem sich auch die unterschiedlichen Sprachen im Song wiederfinden.



Über was könnt Ihr Euren Song schreiben?



Wählt selbst das Thema Eures Songs aus! Allerdings sollte es einen Bezug zu Europa und zu Eurer Rolle als europäische Bürger:innen haben – und dazu, dass Ihr gemeinsam stärker seid als allein.

Ein paar Beispiele:

- Vergleich Eurer Tagesabläufe
- Werte, die Euch wichtig sind
- Wieso lernt Ihr die Sprache des anderen?
- Was bedeutet Europa für Euch?
- Wie wollt Ihr Europa mitgestalten,
- Welche Herausforderungen seht Ihr? usw.

Was braucht Ihr?

Kreativität, Spaß an Musik, etwas Rhythmusgefühl, mindestens eine Person, die sich ein wenig mit Technik auskennt, eine 360°-Kamera mit Schnittsoftware.

Wo findet Ihr Unterstützung?

Zum Projekt gibt es die Handreichung **GRENZENLOS: 360° EUROPA**.

➤ Hilfen, Tipps und Tricks findet Ihr auf dem Projekt-Padlet:

<https://t1p.de/grenzenlos-360-grad-europa>



Sprecht Eure Lehrer:innen an. Sie setzen das Projekt gerne mit Euch um.

MITMACHEN

Weil Ihr die Zukunft von Europa aktiv mitgestalten werdet und es nie zu früh ist, sich zu überlegen und zu spüren, wie Ihr gemeinsam stark seid.

Inspiration!

Hier findet Ihr ein Beispielvideo, das Jugendliche aus Frankreich und Deutschland zusammen produziert haben, die am Einstein-Gymnasium in Kehl zur Schule gehen und die das Leben als Grenzgänger hautnah kennen.

<https://youtu.be/SfHhatRUw2Q>

Community!

Teilt euer Video! Verwendet dazu den Hashtag **#grenzenloseuropa!** Oder nehmt mit Eurem Video an kreativen Wettbewerben teil wie z. B. dem Schülermedienpreis Baden-Württemberg oder dem Deutsche Multimediapreis MB21. Es gibt auch Wettbewerbe zu europäischen Themen und für interkulturelle Projekte.

Mitmachen kostet nichts!



BILDER: Zweierpasch / grynoid, iStock-1307402738, 888400942

WICHTIGES ZUR PROJEKT- PLANUNG



DAS PROJEKT AUF EINEN BLICK

VORBEREITUNG

- Materialien und Ablaufpläne der Workshops sichten
- Überprüfen, ob die notwendige Ausrüstung vorhanden ist, ob sie angeschafft oder ausgeliehen werden kann
- Beispielvideo(s) anschauen
- Mitstreiter finden
- Termine für die Workshops finden
- Einverständniserklärungen vorbereiten
- Überlegen, wie die Songs aufgenommen werden sollen. Gibt es in der Nähe eine Jugendeinrichtung / ein Medienzentrum, wo ein Tonstudio zur Verfügung steht?
- Passenden (symbolträchtigen) Drehort finden und nachfragen, ob eine (Film-)Genehmigung benötigt wird

NACHBEREITUNG

- Video im Internet teilen (Padlet – Hashtag)
- Video mit der Community vor Ort teilen
- An Wettbewerben teilnehmen
- Wenn das Projekt mehrfach durchgeführt werden soll: Evaluation und basierend darauf Anpassung des Projekts

ZUSAMMENSETZUNG DER GRUPPE

- Mindestens ein Organisator
- 8–15 Jugendliche aus mindestens zwei Ländern
- Sprachliche Grundkenntnisse des anderen Landes sind sinnvoll – ab Niveau A1, da das Thema an das Sprachniveau angepasst werden kann
- Idealerweise sind einige musikalisch begabte Teilnehmer:innen dabei

SINNVOLLE APPS FÜR DAS PROJEKT

- Für die Produktion des Beats: z. B. Garageband (iOS) oder Walk Band (Android).
Tipp: Es kann auch der Beispielbeat verwendet werden, der auf dem Padlet ist.
- Für die Aufnahme: z. B. HighQ-MP3 (Android), Tenacity (PC)
- Für den Videoschnitt: z. B. Adobe Premiere, Final Cut Pro, Programme, die mit der Kamera geliefert werden. Weitere Informationen finden sich hier: www.videosoftdev.com/de/free-video-editor

BILDER: grynoid_iStock-1307402753 / iStock-1307402753 / iStock-1307402753

DIE FÜNF WORKSHOPS

WORKSHOP 1 **VORBEREITUNG**

WORKSHOP 2 **SONGWRITING**

WORKSHOP 3 **RECORDING**

WORKSHOP 4 **VIDEOPLANUNG**

WORKSHOP 5 **VIDEODREH**

TIPP

Ideal ist es aus sprachlicher Sicht, wenn die Gruppen gemischt sind, d. h. wie hier im beschriebenen Beispiel sowohl deutsche als auch französische Muttersprachler in einer Gruppe sind. Die Ergebnisse der einzelnen Workshops können sinnvollerweise auf einem Padlet oder bei Task Cards gesammelt werden.

HINWEIS

Die folgende Beschreibung der Workshops ist angelehnt an die Durchführung des Pilotprojekts **Grenzenlos: 360° Europa**. Daher sind die verwendeten Sprachen Deutsch und Französisch. Es ist jedoch auch möglich, andere Sprachen zu verwenden.

VORBEREITUNG DES PROJEKTS



BILDER: Zweierpasch / istock-144973443 / istock-rap-artist-vector-id119761637

→ ZIELE

- Annäherung an den kreativen Umgang mit Deutsch und Französisch
- Einstimmung auf das Thema Deutschland und Frankreich
- Einstieg in Rap- und Reimtechniken

→ DAUER

2 Stunden (ohne Kennenlernphase) bzw. 2,5 Stunden (mit Kennenlernphase)

Optionale Vorbereitung: Wenn sich die Projektgruppe noch nicht kennt, sollten die Teilnehmer die Gelegenheit haben, sich kennenzulernen. Die Kennenlernphase sollte passend zur Gruppe gestaltet werden. Beispielsweise könnten die Jugendlichen einen Gegenstand mitbringen oder ein Foto auf dem Smartphone zeigen, das für sie besonders wichtig ist und sich anhand dieses Objekts oder Fotos kurz vorstellen.

→ ABLAUF

Einstimmung I: Spiel mit Reimen (15 Minuten)

Es werden Reime auf verschiedene deutsche und französische Wörter und auf die Vornamen der Teilnehmer/innen gesucht, z. B. le triomphe.

Einstimmung II: Die Teilnehmenden stellen sich mit einem Reim vor (30 Minuten)

Es werden zwei Beispiele vorgestellt, wie man sich auf Deutsch oder Französisch mit einem Reim vorstellen kann.

Die Teilnehmer schreiben selbst einen Reim, um sich vorzustellen. Die Sprache dürfen sie sich selbst aussuchen.

Anschließend stellen sie ihren Reim einem Partner aus dem anderen Land vor.

In der abschließenden Gruppendiskussion stellt jeder seinen Partner mit dem Reim vor.

Schreibtraining: Typisch – typique (45–60 Minuten)

Das Lied „Typique“ wird vorgespielt → <https://tip.de/typique-typique>. Im Lied werden typisch deutsche und typisch französische Eigenschaften behandelt. Das Lied mischt die beiden Zielsprachen.



Silben- und Reimschema werden besprochen. Es wird darauf hingewiesen, dass die Sätze nach „typique français / allemand“ bzw. „typisch französisch / deutsch“ aus sieben bis acht Silben bestehen sollten.

Die Projektteilnehmer erhalten den Auftrag, in kleinen Gruppen eine weitere Strophe für den Song zu schreiben, sie haben dabei die freie Auswahl, welche Sprache sie verwenden möchten. Im Anschluss werden die Ergebnisse präsentiert.

Optionale Ergänzung

Die neuen Strophen können gemeinsam gesungen oder sogar als MP3-Dateien (beispielsweise über Padlet oder TaskCards) aufgenommen werden.

Vorbereitung für den nächsten Workshop

Um welches Thema soll es im selbstgeschriebenen Song gehen?

→ ERGEBNISSE

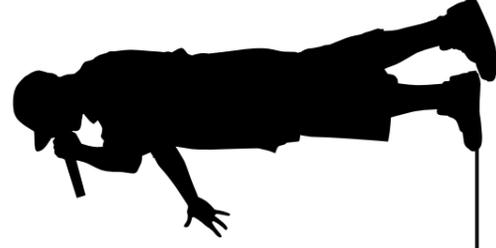
TYPIQUE TYPISCH*

→ Strophe / couplet

1	Typique allemand	Les vacances à Majorque
2	Typique français	Plus stylé que New York
3	Typique allemand	...
4	Typique français	...
5	Typisch deutsch	Hier wird Goethe zitiert
6	Typisch französisch	Hier wird wild demonstriert
7	Typisch deutsch	...
8	Typisch französisch	...

→ Refrain / refrain

	Typisch Typisch ...	
	Typique Typique ...	



* Auszüge aus einem Songkonzept von Zweierpasch

WS 2 SONGWRITING

→ ZIELE

- Kreativer Einsatz der deutschen und französischen Sprache
- Schreiben eines Songtextes unter Berücksichtigung des Aufbaus von Popmusik: Strophen, Refrain, Bridge
- Inhaltliche Auseinandersetzung mit einem Thema
- Auswahl eines passenden Beats oder optional eigene Komposition (mit Software oder Instrumenten)

→ DAUER

optimalerweise 3 Stunden, aber es ist auch kürzer oder länger möglich

Optionale Vorbereitung:

Ein gegenseitiges Kennen der Gruppenteilnehmer:innen ist von Vorteil (siehe Workshop 1). Als Grundlage zum Schreiben sollte eine Textvorlage gewählt werden, die einen Einstieg mit klaren Vorgaben erleichtert. Ein freies Schreiben sollte nur für Teilnehmer:innen mit Vorkenntnissen angeboten werden. Allen Teilnehmer:innen sollte der Beat zur Verfügung gestellt werden. Alternativ kann man ihn natürlich auch gemeinsam erstellen.

→ ABLAUF

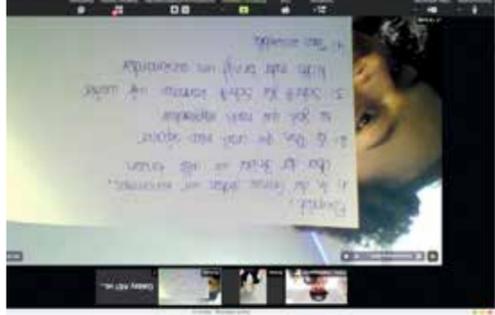
- Themenwahl (15 Minuten)
- Sammeln von Schlagwörtern und Reimen dazu, optional Übersetzung in andere Sprache
- Auswahl der Musik bzw. des Beats (etwa von Youtube „Rap Instrumental“) oder nach Vorschlägen der Gruppe (15 Minuten)
- Schreiben in Kleingruppen von zwei bis sechs Teilnehmer:innen (zwei Stunden)
- Vortragen der Ergebnisse vor der Gruppe (20 Minuten)
- Feedbackrunde: gegenseitige Vorschläge für letzte Verbesserungen (10 Minuten)

Beispiel zum Thema:

Grenzen/Frontières

Sammlung von Schlagwörtern für die Textarbeit

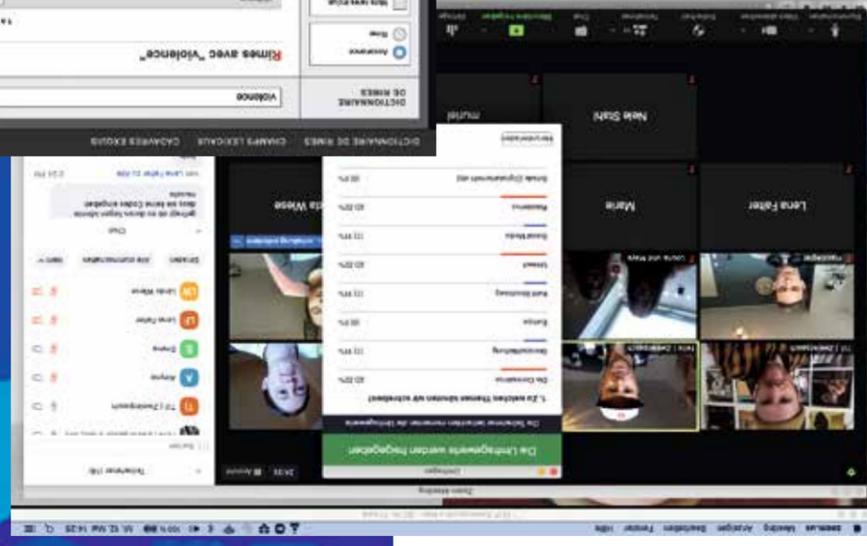
- Passerelle
- DDR
- barrière
- séparation
- Rhein
- nationalité / nation
- Mobilité: Tram, vélo, Fahrrad
- jardin des deux rives / Garten der zwei Ufer
- Grenzlos



Typiquement allemand: ils mangent des bières, ils aiment.
 Typique français: ils mangent du fromage.
 Typique allemand: sie besuchen gern den Usserturm.
 Typisch französisch: sie küssen auf den Eiffelturm.
 Typique allemand: ils en ont pas quel fromage.
 Typisch deutsch: sie haben einen Dachboden.
 Typisch französisch: sie kaufen gern in kleinen Läden.



BILDER: Zweierpösch / istock-artist-vector-id119761637





→ ZIELE

- Aufnahme des Songs als Grundlage zum Videodreh
- Üben und Festigen von Aussprache und Sprachmelodie (insbesondere für die Fremdsprache)
- Einblick in Aufnahmetechnik und – wenn vorhanden – Arbeit mit Studioequipment

→ DAUER

3 Stunden, pro Teilnehmer:in oder Tandem werden ca. 15 Minuten benötigt
 Optionale Vorbereitung: Es ist hilfreich, wenn die Texte vorab gut eingeübt werden. Auch sinnvoll sind Probeaufnahmen vorab auf dem Handy oder ein Probesingen im Unterricht oder im Projekt. Das Aufnahmeequipment sollte unbedingt vorher einmal getestet werden.

Tipp:

Eine sehr empfehlenswerte kostenlose Software für Einsteiger und Fortgeschrittene ist Reaper
 → www.reaper.fm.

→ ABLAUF

- Alle Teilnehmer:innen rappen gemeinsam ihren Song als Testlauf (**10 Minuten**)
- Aufnahmesessions mit maximal zwei Teilnehmer:innen gleichzeitig am Mikrofon (**100 Minuten, je nach Anzahl der Teilnehmer:innen**)
- Unbedingt sollte die Gruppe mit der Aufnahme starten, die am sichersten ist.
- Die übrigen Teilnehmer:innen nutzen die Zeit zum Verfeinern Ihrer Strophe oder üben die Aussprache.
- Nachdem alle Aufnahmen gemacht sind, werden diese gemeinsam in der vorläufigen Version ohne Nachbearbeitung angehört (**10 Minuten**).

270

BILDER: Zweierposch / iStock-rop-artist-vector-1d1197611637



WS 4 VIDEOPLANUNG



→ ZIELE

- Vorbereitung des Videodrehs
- Auseinandersetzung mit der Bildsprache zum gewählten Thema und geschriebenen Song
- Falls externe Unterstützung bei Videodreh: gegenseitiges Kennenlernen
- Besichtigung des Drehorts, Sichtung möglicher Requisiten

→ DAUER 1 Stunde

→ VORBEREITUNG

Vorabauswahl von Beispielvideos. Neben dem 360°-Referenzvideo mit Zweierpasch etwa 360°-Eiffelturm Paris → <https://t1p.de/eiffelturm-360>. Vorbereitung von Beamer oder anderer Projektionsmöglichkeit, um die Videos anschauen zu können, Check der Bildrechte – Einverständnis der gefilmten Personen!

→ ABLAUF

- Anschauen von Beispielvideos (15 Minuten)
- Input von externen Filmenden oder Teilnehmer:innen mit Erfahrungen zu Videos (15 Minuten)
- Sammeln von Ideen für Clip (15 Minuten)
- Finale Konzeption: Klärung Uhrzeit, Requisiten, Startpunkt, mögliche Perspektiven, Planung und Entscheidung Intro und Outro, mit aktivem Rap oder ohne (15 Minuten)



WS 5 VIDEODREH

→ ZIELE

- Dreh des Videos
- Kennenlernen von 360°-Videotechnik und der Arbeit mit der Kamera
- Auseinandersetzung mit Bildsprache beim In-Szene-Setzen eines Videos

→ DAUER 3 Stunden

→ VORBEREITUNG

Abgestimmte Kleidung der Teilnehmer:innen, Begehung des Drehortes, Bereitstellung mobiler Lautsprecher für die Musikwiedergabe, Laden der Kameraakkus, auswendiges Performen der geschriebenen Texte

→ ABLAUF

- Gemeinsame Einstimmung mit dem eigenen Rapsong (5 Minuten)
 - Filmen der Sequenzen (2,5 Stunden)
- Anschließend muss das Video noch geschnitten werden, entweder vom externen Kameramann oder von den Jugendlichen.



BILDER: Zweierpasch / istock-rop-artist-vector-id1197611637

PÄDAGOGISCHE HINWEISE



Binnendifferenzierung

Da Projektgruppen in der Regel sehr heterogen sind, sollten die Projektleiter:innen die Gruppe vor Beginn der Projektdurchführung kennenlernen und herausfinden, auf welchem Sprachniveau sich die Jugendlichen befinden und wo ihre persönlichen Stärken liegen. Häufig gibt es bereits musikalische und tänzerische Vorerfahrungen, die in den Ablauf des Projekts integriert werden können. Je mehr die Projektleitung in den Hintergrund treten kann, desto besser. Es empfiehlt sich, in den Workshops die Gruppen so zu bilden, dass sprachlich schwächere Jugendliche mit sprachlich stärkeren zusammenarbeiten. Oft ist es auch so, dass diese Jugendlichen in anderen Bereichen Kompetenzen haben, sodass alle im Verlauf des Projekts voneinander lernen können.

Sprachniveau

Das Projekt kann sowohl mit Anfängern als auch mit Jugendlichen mit fortgeschrittenen Sprachkenntnissen durchgeführt werden. Zum einen ist in den meisten Fällen die Fremdsprache des einen die Muttersprache des anderen, sodass Kommunikation und Kollaboration dabei helfen, den Gedanken in der Fremdsprache kreativ Ausdruck zu verleihen. Zum anderen kann das Thema dem Sprachniveau angepasst werden, und es können bei Bedarf auch sprachliche Übungen vorgeschaltet werden.



Evaluation

Wenn man regelmäßig Projekte durchführt und solch ein Projekt in der eigenen Einrichtung oder Community etablieren möchte, dann empfiehlt es sich, eine Evaluation durchzuführen. Dabei ist es wichtig, nicht nur eine quantitative, sondern eine qualitative Evaluation anzustreben, die Ergebnisse zu analysieren und Rückschlüsse daraus zu ziehen. Im schulischen Bereich ist dies unabdingbar, da man hier in der Regel konkretere inhaltliche und sprachliche Ziele verfolgt als im außerschulischen Bereich.

Eine qualitative Evaluation könnte z. B. so aussehen, dass das Endprodukt analysiert und überprüft wird, ob die vorher definierten Ziele erreicht worden sind und woran man dies erkennt. Außerdem kann in kleinen Interviews mit Projektteilnehmer:innen geklärt werden, ob die Projektziele erreicht wurden. Dabei sollten Ja-/Nein- oder Selbsteinschätzungsfragen vermieden werden. Basierend auf der Analyse der Evaluation kann eine Anpassung des vorliegenden Projekts für die Zielgruppe stattfinden, oder aber die Ergebnisse können bei der Vorbereitung des nächsten Projekts helfen.

WAS SIE BEACHTEN MÜSSEN

Es gibt rechtliche Themen, die bei der Medienproduktion und bei der Multiplikation von Projektergebnissen unbedingt beachtet werden müssen:

1. Urheberrecht

Es muss darauf geachtet werden, dass sich keine **urheberrechtlich geschützten Bestandteile** (Bilder, Audio-spuren, Beats) im 360°-Video wiederfinden. Wenn man etwas nicht selbst produzieren kann, sollten nur Medien verwendet werden, die gemeinfrei sind oder unter Berücksichtigung bestimmter Bedingungen, z. B. unter einer **Creative Commons-Lizenz**, verwendet werden dürfen. Dies muss im 360°-Video im **Abspann** angegeben werden und sollte sich auch in der Beschreibung wiederfinden.

Es ist auch empfehlenswert, das selbstproduzierte Video mit einer klaren Lizenzangabe zu versehen, damit es einfacher geteilt werden kann, d. h. entweder unter der **Lizenz CC BY-SA¹** oder unter der Lizenz **CC BY-ND-SA²**.

¹ Weitergabe und Verwendung bzw. Veränderung unter Angabe der Urheber und ohne kommerzielle Absicht

² Weitergabe und Verwendung unter Angabe der Urheber und ohne Erlaubnis zu verändern

2. Das Recht am eigenen Bild

Allen Beteiligten muss vorab klar sein, was mit dem 360°-Video geschehen wird. Wenn es in irgendeiner Weise digital geteilt oder gezeigt werden soll, müssen von allen **Einverständniserklärungen** vorliegen, auf denen eindeutig formuliert ist, was mit den Aufnahmen geschehen wird und wo sie genutzt werden sollen. Dies ist besonders im schulischen Bereich und beim Dreh mit Minderjährigen wichtig. Eine Beispiel-Einverständniserklärung für Minderjährige finden Sie auf dem **Projekt-Padlet** - siehe QR-Code.

TIPP

Wenn Jugendliche am Projekt teilnehmen möchten, deren Eltern oder die selbst jedoch der Veröffentlichung **nicht** zustimmen möchten, können sie natürlich im **Hintergrund am Projekt** beteiligt werden, ohne im Video selbst zu erscheinen.



3. Drehgenehmigungen und Passanten

Es sollten vorab Erkundigungen eingeholt werden, ob man am **Wunschdrehort** filmen darf oder ob der **Drehort abgesperrt** werden muss. Wenn keine Absperrung nötig ist, dann sollten Passanten in den Zeiten des Drehs darüber informiert werden, dass das Video ggf. im Internet geteilt werden soll. Möchten diese Passanten **nicht** auf dem Video erscheinen, sollten sie sich außerhalb der gefilmten Zone aufhalten. Das **nachträgliche Verpixeln** von Personen in bewegten Bildern ist in der Regel sehr aufwendig.

Ist geplant, Aufnahmen von **Drohnen** ins Video einzubauen, muss ggf. ein **Drohnenführerschein** und eine **Genehmigung** zum Filmen mit Drohnen vorliegen.



PROJEKT-PADLET*

**Weiterführende und
ergänzende Informationen
und Materialien**

grenzenloseuropa

DAS VIDEO*

Grenzenlos: 360°

Europa

