



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 vernetzen, 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
<p>Eisbrecher / audiovisuelle Umfrage</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	<p>20</p> <p>40</p>	<p>Fragebogen (Anhang 1) oder Online-Fragebogen</p>	<p>Die Teilnehmer beantworten erfolgreich den reflexiven Fragebogen.</p> <p>Gruppendiskussion, die ein Gesamtbild der Mediennutzung innerhalb der Gruppe ergibt</p>
<p>PROFILE DER NUTZUNG SOZIALER MEDIEN</p> <p>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.</p> <p>Die Fakten werden verglichen mit den Sichtweisen aus den Übungsblättern und die Ergebnisse werden diskutiert.</p>	<p>30</p> <p>30</p>	<p>PowerPoint - Präsentation (Anhang 3)</p>	<p>Individuelle Vergleiche zwischen Vorannahmen und den präsentierten Fakten werden vorgestellt.</p>
<p>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 <code>mustermann@europe.com</code> oder <code>mustermann@email.com</code> registriert werden können.</p>	<p>120</p>	<p>Online Zugang für alle Teilnehmer</p>	<p>Jeder Teilnehmer registriert eine online Email-Adresse und verwendet sie, um Profile auf YouTube, Facebook, Instagram, Snapchat und WordPress anzulegen.</p> <p>Ein Lernblog wird eingerichtet und der erste Eintrag gemacht.</p>

<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • YouTube • Facebook • Instagram • Snapchat <p>Ergänzend dazu richten sie ein eigenes WordPress Konto ein.</p> <p>Der Tutor koordiniert den Prozess, bei dem jedes Mitglied der Gruppe sich mit dem anderen „befreundet“ so dass alle Konten vernetzt sind.</p> <p>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 Blogbeitrag. 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.)</p> <p>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 Beiträgen vernetzen, indem sie diese mit „Gefällt mir“ markieren, sie teilen oder reposten etc.</p>			
--	--	--	--

Mittels der Power Point Präsentation (Anhang 9) führt der Tutor die Teilnehmer in die verschiedenen Regeln, Tipps und Methoden bezüglich der Videoaufnahme ein.		Präsentation (Anhang 9)	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 grundlegenden 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.

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
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>	600	Inhalte, Produktionsausrüstung, wie vorher bestimmt	<p>Der Inhalt ist erfolgreich vollständig und innerhalb des Zeitplans gefilmt.</p> <p>Rechtliche Bestimmungen und Genehmigungen sind berücksichtigt.</p>

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



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.