DEUTSCHE FILMAKADEMIE

bilderbewegen

Fachtag „Medienkompetenz Verbindet“ am 27.03.2019

HANDOUT ZUM WORKSHOP

Mix it – Integration und Filmpraxis in der Schule. Projektvorstellung und Fingerübung für den Schulalltag.

Das Projekt:

Mix it ist ein Filmprojekt von Jugendlichen mit und ohne Fluchtgeschichte und wird von der Deutschen Filmakademie und bilderbewegen seit 2016 in Berlin, Brandenburg, Thüringen, Sachsen, Sachsen-Anhalt und Mecklenburg-Vorpommern durchgeführt.
In einer Projektwoche treffen zirka 30 Schüler·innen im Alter zwischen 15 und 21 Jahren aus berufsbildenden Schulen im gemischten Team aufeinander und entwickeln unter Anleitung von Filmschaffenden eigene Kurzfilme, die anschließend bei einer Kinopremiere präsentiert werden.
Die intensive Arbeit an einem gemeinsamen Film baut Brücken, schafft Vertrauen und ermöglicht den Jugendlichen sich auszutauschen. Sie beschäftigen sich mit Themen aus ihrem Alltag, die sie miteinander verbinden.
Das gemeinsame Filmemachen stärkt Medien- sowie Sozialkompetenz und fördert die Teamfähigkeit – auch über die Projektwoche hinaus.
Im Mai 2019 startet eine neue Projektrunde, bei der stärker gesellschaftspolitische Themen und die gleichberechtige Auseinandersetzung damit in den Focus gerückt werden.

Einstiegsszenarien in INTEGRATIVE Film-/visuelle MedienPROJEKTE mit Jugendlichen mit und ohne Fluchtgeschichte. BEISPIEL: FILM/FOTOPROJEKT mit eigenen Smartphones

Chancen:
- gegenseitiges Kennenlernen als Grundvoraussetzung zur Integration
- Abbau von Vorurteilen
- Profitieren von unterschiedlichen Erfahrungshorizonten (Vielfalt als Kraft und Wissen)
- Kulturelle Vielfalt

Hürden:
- Sprachbarrieren
- Berührungsängste
- Prägung durch die aktuelle gesellschaftliche Diskussion und damit verbundene Vorurteile (auf beiden Seiten)
- Unterschiedliche Kulturen und tradierte Vorstellungen

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

I. AUSGANGSSITUATION:

- Film-/visuelle Medienprojekte eignen sich besonders gut für die Zielgruppe (Jugendliche ab 14 Jahren). Hier kann man auf Gemeinsamkeiten zwischen den Jugendlichen setzen, denn in der Regel haben alle ein eigenes Smartphone und dadurch auch Erfahrung im Bereich Bildgestaltung und Kameranutzung. Die Begegnung zwischen den Jugendlichen kann auf Augenhöhe stattfinden.
- Im Vorfeld sollten Projektziele und -inhalte, Themen sowie konkrete Anlässe formuliert werden.
- Ein solches Projekt kann immer als Ausgangsbasis für weiterführende Maßnahmen betrachtet werden. Überlegungen zur Perspektive eines solchen Projekts im Vorfeld sind hilfreich.

II. UMSETZUNG mit Schwerpunkt auf den Einstieg (erster Projekttag):

Wie lernen sich die Jugendlichen kennen? Welche Möglichkeiten gibt es, ihnen den Einstieg, das erste Aufeinandertreffen zu erleichtern? Nachfolgend geben wir Anregungen für einen möglichen ersten Projekttag.

Der Raum:

Zur intensiven Kommunikation miteinander bietet sich ein Stuhlkreis an. Um mit den Jugendlichen Ergebnisse und/oder Filmbeispiele zu sichten, wird zudem ein Beamer und Laptop benötigt.

Vorstellungs-/Kennlernrunde:

Hier kommen alle Jugendlichen zum ersten Mal zu Wort. Es werden verschiedene Namen genannt, von denen einige nicht vertraut und deshalb auch schwer zu verstehen und zu merken sind. Und das auf beiden Seiten. Hier sollte das Augenmerk auf einem einfachen, praktikablen Spiel liegen, das niemanden (sprachlich) überfordert und Spaß macht, z.B. Name und Geste (Spielanleitungen im Anhang).
Im Anschluss an die Runde bieten sich weiterführende Übungen zum gegenseitigen Kennenlernen und dem Aufbau eines Gruppengefüges an, z.B. bio- und soziometrische Aufstellungen, Zuordnungsrunden, sowie Partnerübungen.

Vertiefungsrunde:

- Welches Thema ist im Fokus des Projekts? Gibt es eine konkrete Vorgabe oder entwickelt sich das Thema aus dem Projekt heraus? In dieser Phase des Tages sollte das Anliegen des Projekts formuliert, konkretisiert oder gemeinsam festgelegt werden.
- Je nach Gruppengröße kann es in Vertiefungsrunden dazu kommen, dass Einzelne nicht umfänglich in die Diskussion einbezogen werden können. Hier bietet sich ggf. an, die große Runde immer wieder aufzulösen, Kleingruppen oder Paare zu bilden und diese mit konkreten Aufgaben zu betrauen.
- Um die unterschiedlichen Sprachkompetenzen der Jugendlichen zu berücksichtigen und die Sprachanfänger·innen nicht zu benachteiligen, sollten immer Nachfragen, Wiederholungen, Übersetzungspausen gemacht werden. Darüber hinaus ist es wichtig, mit Visualisierungen zu arbeiten (siehe Anlage).

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

- In diesem Zusammenhang können auch in den Vertiefungsrunden die Smartphones gut eingesetzt werden. Sie können von den Jugendlichen als Recherchemittel benutzt werden, um das Thema des Projekts zu untersuchen. Besonders geeignet sind hier Hashtags, die die Jugendlichen auch aus ihrem privaten Umgang mit Instagram oder Facebook kennen und nutzen.
- Filmbeispiele zum Thema als weitere Impulse können gezielt eingesetzt werden.
- Methoden: Brainstorming mit Mindmap, Gruppendiskussionen, Einzel-/Teamrecherche am Smartphone, praktische Übungen als Auflockerung, Visualisierung/Verschlagwortung

Praktische Übung:

- Im Anschluss an die thematische Gesprächsrunde, die ein hohes Maß an Konzentration und Aufmerksamkeit von den Jugendlichen fordert, sollte am ersten Projekttag eine umfangreichere praktische Übung stehen. In gemischten Kleingruppen sollen die Jugendlichen selbst aktiv werden, eigene Ideen einbringen und Gestaltungsvorschläge machen können.
- Die Übung dient vor allem dazu, sich unabhängig und ohne Anleitung auseinanderzusetzen, eine gemeinsame Sprache zu finden und eine Aufgabe zu bewältigen (z.B. 3 Bilder-Fotoübung).
- Die Ergebnisse aus allen Gruppen werden anschließend gemeinsam gesichtet und reflektiert.
- Eine abschließende Feedbackrunde muss zeitlich eingeplant werden.
- Methoden: Überlegung von Einzelnen als Basis für Gruppenarbeit, 3 Bilder-Fotoübung, Gruppengespräch

III. ALLGEMEINER HINWEIS UND BEOBACHTUNG AUS DER PRAXIS:

- Keine Angst vor Sprachbarrieren! Die Jugendlichen helfen sich gegenseitig, verwenden Übersetzungs-Apps oder es finden sich Umschreibungen für schwierige Wörter und Formulierungen. ABER: Langsames deutliches Sprechen in einfachen Sätzen ist wichtig und die fremdsprachigen Jugendlichen sollten nicht aus dem Fokus rücken. Nach wie vor ist eine der größten Hürde die sprachliche Verständigung.

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

ANLAGE 1

ÜBUNGEN UND SPIELVORSCHLÄGE

I. DAS KENNENLERNEN

Vorstellungsrunde:
- Gruppe steht im Kreis, A beginnt und sagt seinen Vornamen und macht dazu eine Geste. Die anderen wiederholen gemeinsam den Namen und die Geste.
- Gruppe steht im Kreis, A sagt seinen Vornamen, B wiederholt ihn und fügt seinen Vornamen dazu, C wiederholt den Namen von A und B und ergänzt seinen Namen usw.
- Gruppe steht im Kreis, A beginnt und sagt seinen Vornamen und ein Tier/Gegenstand/Lebensmittel etc., das mit dem Anfangsbuchstaben seines Vornamens beginnt. Die anderen wiederholen gemeinsam.

Biometrische/Soziometrisches Aufstellen:
Die Gruppe erhält die Aufgabe sich in einer Reihe nach Größe, nach Geburtsdatum, nach Instagram-Followern, nach Schuhgröße, nach Aufstehzeiten etc. zu ordnen. Konstellationen ändern sich jeweils, alle müssen miteinander sprechen, sich anschauen, aufeinander zu gehen.

Zuordnungsrunden:
Der/die Spielleiter·in stellt unterschiedliche Fragen und die Gruppenmitglieder ordnen sich entsprechend im Raum zu. Z.B. wer von sich denkt, eher schüchtern zu sein geht nach links, diejenigen, die nicht schüchtern sind nach rechts. Politikinteressierte nach links, Politikuninteressierte nach rechts usw. So werden Gemeinsamkeiten deutlich und die Gruppe lernt sich kennen.

Gegenseitiges Interview:
Es bilden sich Paare, die sich noch nicht kennen. Nun wird bestimmt, wer zuerst Fragen stellen darf und wer antwortet. Der/die Frager·in hat drei Minuten Zeit, so viel wie möglich über sein Gegenüber zu erfahren, danach wird gewechselt. Im Anschluss stellen sich die Paare gegenseitig in der großen Gruppe vor.

Weiterführende Kennenlernrunden/-spiele:
- Vorstellungsrunde mit Namen und einer zusätzlichen Sache (z.B. was kann die Person gut, was hat sie für ein Talent, was ist ihre Stärke, was isst sie am liebsten, was findet sie am tollsten an ihrem/ihrer besten Freund·in etc.)

Die zusätzliche Sache kann auch individualisiert werden, in dem jede/r einen Zettel ziehen und dann die darauf stehende Frage beantworten muss (Zettel vorher ziehen, aber erst im Moment der jeweiligen Vorstellung lesen lassen)
Zum Beispiel:
Was ist das lauteste Geräusch, welches du jemals gehört hast?
Was ist deine früheste Erinnerung in deinem Leben?
Was würdest du dir für diese Gruppe hier wünschen?
Nenne alle Orte in welchen du schon gelebt hast.
Was war dein schlimmstes Erlebnis bei einem Unwetter?

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

Was war dein schönstes Erlebnis aus den Ferien?
Was ist die lustigste Filmszene, die du gesehen hast?
Was ist deine Lieblingsmusik?
Was war das bisher ungewöhnlichste Erlebnis in deinem Leben?
Was war das bisher schrecklichste oder schönste Erlebnis in deinem Leben?
Wenn du jemand anders sein könntest, wer würdest du am liebsten sein?
Was ist dein Lieblingsfach in der Schule?
usw.

Ballspiel mit Namen:
Runde 1: Namen sagen, Ball werfen
Runde 2: Erst Namen sagen, dann Ball zu der Person werfen.
Runde 3: Person wirft den Ball zu einer Person und sagt den Namen, zu der die Person dann den Ball werfen soll

Zipp-Zapp:
Die Spieler·innen stehen im Kreis und der/die Spielleiter·in erklärt das Spiel von der Kreismitte: „Wenn ich auf einen von euch zeige und "Zipp" sage, dann muss dieser blitzschnell den Namen seines/r linken Nachbarn·in sagen. Sage ich dagegen "Zapp", so antwortet er mit dem Namen des/r rechten Nachbar·in. Auf mein "Zipp-Zapp" wechseln alle schnell die Plätze und der/die letzte Spieler·in geht in die Mitte und macht weiter. Ein·e anderer Spieler·in muss mit mir tauschen, wenn er/sie falsch oder nicht innerhalb von drei Sekunden geantwortet hat!". Nun geht das Spiel los. Der/die Spielleiter·in zeigt auf eine·n Mitspieler·in, sagt "Zipp" und zählt laut und schnell bis drei. Hat der/die betreffende Spieler·in bis dahin den Namen seines/r linken Nachbar·in genannt, so sucht er/sie sich ein neues Opfer. Hat er/sie falsch oder gar nicht geantwortet, so tauschen beide die Plätze.
Hinweise: Das Spiel eignet sich sehr gut zum Lernen der Namen und lockert die Atmosphäre sehr schnell auf. Aufgrund seines Charakters eignet es sich aber nur für Gruppen, die sich untereinander noch nicht gut kennen.

Kennenlernspiel mit Gegenständen:
Die Teilnehmer·innen suchen sich einen beliebigen Gegenstand, z.B. aus ihrer Tasche, ihre Uhr, ihr Armband, ... aus. Anschließend gehen sie mit diesem Gegenstand in der Hand durch den Raum. Auf ein Zeichen hin suchen sich die Jugendlichen eine·n Partner·in und tauschen die Gegenstände aus. Dazu sagen sie: „Ich bin Ahmad und das ist meine Uhr. Ich bin Sarah und das ist mein Ring." Wichtig ist, dass die Jugendlichen sich den Namen des anderen merken, damit sie wissen, wessen Gegenstand sie nun in der Hand halten. Denn in der nächsten Runde – die Jugendlichen bleiben wieder auf ein vereinbartes Zeichen hin stehen – geben sie den fremden Gegenstand, den sie in der Hand haben an eine·n neue·n Partner·in weiter. „Ich bin Sarah und das ist die Uhr von Ahmad. Ich bin Sven und das ist das Armband von Marijam...".
Die Jugendlichen sollten etwa vier bis fünf Mal die Gegenstände austauschen, danach gibt es einen neuen Auftrag: „Gib den Gegenstand, den Du gerade in der Hand hälst, an seine·n Besitzer·in zurück!" Wichtig ist, dass die Jugendlichen nun nicht anfangen aktiv nach ihrem Gegenstand zu suchen, sondern sich bemühen den fremden Gegenstand zurückzugeben. Jugendliche, die den fremden Gegenstand schon zurückgegeben, ihren aber noch nicht zurückerhalten haben, gehen weiter (schweigend) herum

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

und warten darauf, dass jemand ihnen ihren Gegenstand gibt. Wer nur noch den eigenen Gegenstand in der Hand hält setzt sich auf den nächsten freien Platz.

Der Vorhang fällt:
Zwei Gruppen treten gegeneinander an. In der Mitte wird eine Decke oder ein großes, undurchsichtiges Tuch hochgehalten, so dass sich die Gruppen nicht sehen können.
Rechts und links hinter der Decke stehen sich zwei Stühle gegenüber. Jeweils ein·e Freiwillige·r aus jeder Gruppe setzt sich auf den Stuhl.
Der/die Spielleiter·in zählt langsam bis drei. Bei "drei" fällt der Vorhang. Die beiden, die sich anschauen müssen schnell den Namen des/der anderen sagen. Wer ihn zuerst sagt, bekommt einen Punkt. Der Vorhang wird wieder hochgehalten, eine neue Runde beginnt und zwei neue Freiwillige besetzen die Stühle.

II. SPIELE ZUR THEMATISCHEN ANNÄHERUNG

Visualisierung und Verschlagwortung
Im Rahmen eines Brainstormings werden Begriffe gesammelt und auf Karteikarten notiert. Falls das Thema im Vorfeld feststehen sollte, bietet es sich an, Bilder (auch assoziative und abstrakte) zu sammeln und auszudrucken. Die Jugendlichen haben dann die Möglichkeit, die Verschlagwortung durch Bilder zu ergänzen und sie entsprechend zu visualisieren.

3-Bilder-Fotoübung
Jede·r Teilnehmer·in schreibt einen Satz zum vorher besprochenen Thema. Die Sätze werden in der großen Runde vorgelesen. Danach werden Kleingruppen mit zirka fünf Personen gebildet. Die jeweiligen Gruppen suchen sich einen der gehörten Sätze aus (ohne, dass die anderen etwas davon mitbekommen) und versuchen diesen Satz in drei Fotos zu übersetzen (Anfang, Mitte, Schluss). Die Fotoreihen werden dann im Anschluss in der großen Gruppe präsentiert und die dazugehörigen Sätze müssen erraten bzw. herausgefunden werden.

Was wäre, wenn:
Jede·r Teilnehmer·in bekommt ein Arbeitsblatt „Was wäre wenn" und soll dieses in Ruhe ausfüllen. Vorbereitete Fragen könnten z.B. sein: Was wäre, wenn ich einen Zwilling hätte? Was wäre, wenn ich auf der Straße leben müsste? Was wäre, wenn ich alle Sprachen der Welt sprechen würde? Was wäre, wenn ich die Sprache der Tiere könnte? Was wäre, wenn ich mich nicht mehr bewegen könnte? Was wäre, wenn ich blind wäre? Was wäre, wenn ich viel Geld hätte? Was wäre, wenn ich ein anderes Geschlecht hätte? Was wäre, wenn ich die Gabe hätte, Dinge ungeschehen zu machen und was würde ich in meinem Leben rückgängig machen bzw. anders?
Die Zettel werden eingesammelt. Der/die Spielleiter·in mischt die Blätter und liest stichpunktartig einige Antworten von einem beliebigen Zettel vor. Die Gruppe muss nun erraten, wer das Blatt geschrieben hat. Danach können Fragen gestellt werden oder die Person kann ergänzende Informationen über sich geben.

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de

Wahrheit und Lüge:
Jede·r Teilnehmer·in überlegt sich drei Dinge, die er/sie über sich erzählen möchte (z.B. Hobbys, Erlebnisse, Interessen, Eigenschaften,..). Zwei davon sind wahr, eine Sache darf er/sie frei erfinden. Nachdem der/die Spieler·in seinen/ihren Namen gesagt hat, erzählt er/sie nun die drei Dinge. Der Rest der Gruppe muss raten und abstimmen, was wohl gelogen ist. Ziel ist es möglichst glaubwürdig die Lüge zu verkaufen, um nicht erwischt zu werden.

Das habe ich noch nie gemacht:
Alle Teilnehmer·innen sitzen im Kreis. Ein Stuhl fehlt, d.h. eine Person steht in der Mitte. Diese sagt nun etwas, was sie noch nie gemacht hat (z.B. ich bin noch nie Bungee gesprungen, ich war noch nie in Hamburg,...). Danach stehen alle Personen auf, die das Gesagte auch noch nie getan haben und wechseln die Plätze. Jeder muss auf einem anderen Stuhl sitzen. Wer übrig bleibt, muss in die Mitte und verraten, was sie noch nie gemacht haben.

Wer bist du eigentlich:
Die Teilnehmer·innen suchen sich jeweils eine·n Partner·in und sitzen sich gegenüber. Jede·r erhält einen kleinen Fragebogen mit ausgewählten Fragen, die sie nur aus der Anschauung des/r anderen beantworten sollen. Mögliche Fragen: Ist er/sie schüchtern oder nicht? Geht er/sie gerne in die Schule? Was ärgert ihn/sie? Schläft er/sie auf dem Bauch, dem Rücken oder der Seite? etc.
Im Anschluss werden die Fragebögen vorgelesen und der/diejenige kann jeweils Stellung nehmen, ob die einzelnen Antworten zutreffen oder nicht.

Gruppenübung:
Aufteilung in Zweierteams, diese gehen raus (etwa eine Viertelstunde) und machen sich auf die Suche nach einem Gegenstand/einer Sache, den/die sie mit dem Thema in Verbindung bringen; es kann auch ein Foto sein. Danach präsentieren sie ihre Fundstücke der Gruppe.

Recherche:
Smartphone-Recherche: Was kann man zum Begriff/zum Thema im Netz finden? Gibt es diesen Begriff in jedem Land? Definieren diesen Begriff alle gleich? Hashtags als Anhaltspunkte nutzen.
Gibt es Synonyme für den Begriff? Was kann man damit machen? Kann man den Begriff in Bildern erzählen? Was könnte einem dazu einfallen?

Linkliste und Literaturhinweise:
https://www.deutsche-filmakademie.de/filmbildung/mix-it/
https://medienpraxis-mit-gefluechteten.de/

Maren Ziese, Caroline Gritschke (Hg.), Geflüchtete und Kulturelle Bildung, Formate und Konzepte für ein neues Praxisfeld, transcript Verlag, 2016

© Gabriela Zorn, Künstlerische Leitung Mix it, g.zorn@bilderbewegen.com, www.bilderbewegen.com
Katja Hevemeyer, Leitung Bildung und Vermittlung, hevemeyer@deutsche-filmakademie.de, www.deutsche-filmakademie.de