

Teamkultur und Vorübungen

Differenziertes Projektmaterial

Teamkultur und Vorübungen

Vorbemerkung

Innerhalb des Klickwinkel-Projekts und Wettbewerbs geht es natürlich um den Aufbau von Medienkompetenzen. Dennoch macht es bei vielen Lerngruppen Sinn im Vorfeld die SchülerInnen in Bezug auf Teamfähigkeit zu entlasten. Dieses differenzierte Unterrichtsmaterial wendet sich an eben solche Lerngruppen und ihre Lehrkräfte.

Im Einzelnen umfasst diese Materialsammlung folgende drei Aspekte:

- I. Teamkulturmatrix (vom Zuschauer zum Star-Reporter)**
- II. Vorübung zur ausgewogenen Berichterstattung: DeBono – 6 Hüte**
- III. Vorübung zum Video-Dreh: Einen Foto-Film erstellen**

Außerdem findet sich am Ende eine Linkliste inklusive weiterführender Literatur und Unterrichtsmaterialien. Warum ist Teamfähigkeit innerhalb des Klickwinkelprojektes so wichtig?

Schlüsselkompetenz Teamfähigkeit: Vom „Ich“ zum „Wir“

Bereits im Vorschulalter- spätestens jedoch mit Eintritt in die Schule kommt der Gleichaltrigen-Gruppe, den sogenannten Peers, eine immer größere Bedeutung in der Entwicklung der Kinder zu. Die Atmosphäre innerhalb der Klasse bzw. zwischen den Klassen (= Schulklima) wirkt sich daher auf das Wohlbefinden, die Motivation und Leistungsfähigkeit der einzelnen SchülerInnen aus. Daher ist es wichtig, sich als pädagogische Kraft um ein gutes Klassen- bzw. Schulklima zu bemühen, denn um Kinder und Jugendliche optimal auf die Zukunft vorzubereiten, ist mehr als die Vermittlung bloßen Fachwissens notwendig.

Ziel der Integration des Sozialen Lernens in den Schulalltag bzw. der Arbeit an der Sozialkompetenz im Schulalltag ist die Befähigung zur Teamarbeit und eine Verschiebung des Fokus vom „Ich“ hin zum „Wir“, zum Team. Eine Fähigkeit, die SchülerInnen nicht nur in der Schule, sondern auch im späteren Leben immanent benötigen. Soziale Kompetenzen können im Rahmen des Schulbesuchs auf verschiedene Arten gefördert werden, dabei kann grob zwischen einer Vermittlung im Unterricht, innerhalb von Projekten und gezielten Schwerpunktmaßnahmen unterschieden werden.

Im Schulalltag geschieht dies vor allem mittels strukturierter Lernarrangements. In diesem Papier liegt daher der Fokus auf der Vermittlung in speziellen Schwerpunkt-Stunden oder bei Teamentwicklungs-Tagen. In Projekten bietet es sich an die SchülerInnen durch gezielte Maßnahmen vor der eigentlichen Projektarbeit zu entlasten. Dabei kann die „soziale Erwartungshaltung“ der pädagogischen Kraft thematisiert werden und wie die SchülerInnen miteinander arbeiten wollen. Im Laufe des eigentlichen Projektes kann darauf dann immer wieder hingewiesen werden.



Spalte für Notizen

Ruth Mitschka beschreibt in ihrem Buch „Die Klasse als Team: Ein Wegweiser zum Sozialen Lernen in der Sekundarstufe“ (1999) sieben Etappen auf dem Weg zum Team:

1. Sich wahrnehmen und angemessen darstellen:

In einem ersten Schritt hin zur Teamarbeit ist es notwendig, sich auf das eigene Selbstbewusstsein und Selbstvertrauen zu konzentrieren bzw. es zu entwickeln und ein angemessenes Selbstbild auszuformen. Nur wenn es möglich ist, sich selbst wahrzunehmen und angemessen darzustellen, kann eine Entwicklung hin zur Teamarbeit forciert werden, Stichwort „Selbstkompetenz als Grundlage für Sozialkompetenz“.

2. Andere (be-)achten, anderen zuhören, Unterschiede wahrnehmen und andere schätzen lernen:

Im zweiten Schritt soll gelernt werden, wie gelingende Beziehungen gestaltet werden können, hierbei geht es darum Bedürfnisse anderer zu respektieren und empathisch zu handeln. Auch die Fähigkeit, aktiv zuhören zu können ist von großer Bedeutung.

3. Rückmeldungen geben und empfangen:

SchülerInnen sollen drittens lernen, einander Feedback zu geben, das angemessen und respektvoll ist – dies erleichtert das Zusammenleben in der Klasse und die Kommunikation untereinander.

4. Konflikte bearbeiten:

Auch wenn die Etappen 1–3 von SchülerInnen bereits absolviert wurden und die jeweiligen Kompetenzen beherrscht werden, kommt es notwendigerweise immer wieder zu Konflikten, weil unterschiedliche Bedürfnisse aufeinandertreffen und diese nicht gleichzeitig realisiert werden können. Die Konflikte sollten in einer produktiven, aggressionsfreien Atmosphäre erkannt, analysiert und bearbeitet werden.

5. Gruppen bilden:

Die Entwicklung eines Gruppengefühls braucht viel Zeit, ist jedoch notwendig um als Team zusammenarbeiten zu können. Dafür müssen sich die SchülerInnen untereinander kennen und sich immer wieder in unterschiedlich zusammengestellten Gruppen erproben, um das notwendige Vertrauen untereinander zu entwickeln.

6. In Gruppen arbeiten:

Erst wenn die ersten fünf Schritte gut absolviert wurden, also sowohl Selbst- als auch Sozialkompetenz erworben wurden, geht es an die eigentliche Arbeit in Gruppen. Hierbei müssen die Regeln, Ziele und Strukturen der Zusammenarbeit bereits vorab geklärt werden, damit das Team seine volle Produktivität entfalten kann.

7. Ergebnisse und Zusammenarbeit beurteilen:

Die Arbeit im Team sollte stets auch evaluiert werden. Im Fokus des Interesses steht dabei primär der Prozess der gemeinsamen Arbeit und erst an zweiter Stelle das Ergebnis. Was hat gut geklappt, was kann man verbessern, etc.

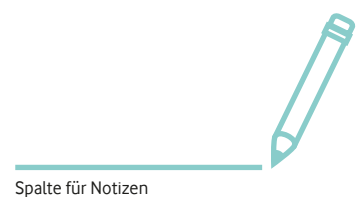


Spalte für Notizen

Mittlerweile gibt es eine Vielzahl an Werken, in denen gezielte Methoden und Spiele vorgestellt werden mit deren Hilfe die 7 Etappen bewältigt werden können. Eine mit Sicherheit nicht vollständige Auswahl an geeigneten Werken ist nachfolgend zu finden. Außerdem bietet es sich an auf Sozialarbeiter oder den schulpсихologischen Dienst zu zugehen, die Experten auf dem Gebiet des sozialen Lernens sind.

Ziel der folgenden (Stunden-) Vorschläge ist es, zunächst eine gute Zusammenarbeit im Projektteam zu etablieren und im zweiten Schritt eine ausgewogene Berichterstattung sicherzustellen, indem man mit der „DeBono 6-Hüte – Methode“ laterales Denken einübt. Dabei wird einerseits geübt Fakten von Emotionen zu unterscheiden und andererseits erlaubt es den SchülerInnen mehrere Gesichtspunkte einer Geschichte in ihren Videos zu berücksichtigen. Zu guter Letzt kann durch die Vorübung zum Videodreh sichergestellt werden, dass sich die Jugendlichen die Technik und Grundlagen der Bildsprache bereits verstanden haben, bevor es an den Dreh des eigentlichen Videos geht.

Wir wünschen ihrer Projektgruppe gutes Gelingen und sind gespannt auf Ihre Beiträge zum Klickwinkelwettbewerb!



I. Teamkulturmatrix

Zielgruppe Alter: ab 14 Jahre
Gruppengröße: 8 – 16 TN
Vorkenntnisse: keine Vorkenntnisse nötig

Ziele:

Die SchülerInnen sind in der Lage ihre eigenen Stärken und Entwicklungsfelder auf Teamkulturmatrix zu bestimmen. Die SchülerInnen wissen, welche Aspekte in Bezug auf gutes Teamwork wichtig sind. Die SchülerInnen bilden starke Reporter-Teams.

Checkliste:

Zeit: 1 x 50 Minuten
Raum: 1 Klassenraum o.ä.
Technikbedarf: Beamer oder Smartboard mit Internetzugang
Materialien: Videos, SuS-Selbsteinschätzungsbogen, Teamkulturmatrix-Beobachtungsraster, Post-its

Wichtig:

Film: „5 goldene Regeln der Teamarbeit“ (Motivation, Anerkennung, Talente nutzen, Ideen willkommen, Klare Aufgaben/Rollen, Vertrauen) (bei viel Zeit ggf. „5 Todsünden der Teamarbeit“ (Misstrauen, keine Kommunikation, Überheblichkeit, Sorglosigkeit, Missachtung (eigener) Regeln)

<https://www.planet-schule.de/sf/filme-online.php?reihe=1217&film=9797>

Damit die SuS die Selbsteinschätzung gut bewältigen können, ist es wichtig, dass die einzelnen Aspekte (Motivation, Anerkennung, Talente nutzen, Ideen willkommen, Klare Aufgaben/Rollen, Vertrauen) guter Teamarbeit allen TeilnehmerInnen klar sind. Auf der Teamkulturmatrix sind die Aspekte „Anerkennung“ und „Ideen willkommen“ durch „Teamdenken“ ersetzt.

Die Erwartungshaltung, die an die Projektgruppe (implizit oder explizit) durch die Stunde kommuniziert wird, sollte in den folgenden Stunden eine Fortsetzung erfahren und immer wieder auf das Tableau geholt werden.



Spalte für Notizen

BEISPIELABLAUF:

1. Teil: Begrüßung und Do-it now (15 Minuten)

Kurze Begrüßung und Vorkenntnisse via Do-it now (Aufgabe) auf zwei unterschiedlich farbigen Post-its abfragen:

- Was ist dir bei Team-/Gruppenarbeit besonders wichtig?
- Was sollte man auf keinen Fall bei Team-/Gruppenarbeit machen?


Alles SuS teilen ihre Vorkenntnisse und die Post-its werden auf zwei Flipcharts gesammelt. Ergänzung durch Lehrkraft, falls nötig. Anschließend Informierender Stundeneinstieg: Ablauf und Ziele der Stunde; hier insbesondere „Wir werden ein starkes Reporter-Team!“

2. Teil: Theoretischer Input und Selbsteinschätzungsbogen (25 Minuten)

Bilden von 3er-Gruppen und Beobachtungsauftrag an die SuS:

- Welche 5 goldenen Regeln (ggf. Todsünden) der Teamarbeit gibt es?
- Warum sind diese Regeln in einem Reporterteam wichtig?

Die SuS sollen anschließend ein Plakat (klein) gestalten. (Einschätzung der Lehrkraft nach Aspekten der Teamkulturmatrix (Vorlage): Wie arbeiten die SuS in den Gruppen miteinander?)

 **Film** zeigen: „5 goldene Regeln der Teamarbeit.“ Anschließend gehen die SuS in die Gruppenarbeit und beantworten die beiden Leitfragen auf einem Plakat. Die Lehrkraft sollte zunächst nicht unterstützen, sondern die einzelnen Gruppen mit Hilfe der Vorlage diagnostizieren.

Nach der GA folgt die Vorstellung der Plakate durch die SuS oder alternativ ein Gallery Walk.

3. Teil: Selbsteinschätzung und Auswertung (10 Minuten)

SuS bearbeiten den Selbsteinschätzungsbogen Teamkulturmatrix. Anschließend Auswertung, Reflexion und Zielsetzung in Bezug auf die Zusammenarbeit im Reporter-Team.

Ggf. können die SuS noch ein Exitticket ausfüllen, das der Lehrkraft eine Rückmeldung gibt, ob die SuS die Lernziele erreicht haben oder nicht.

Nach der Stunde kann die Lehrkraft das Exitticket, die Selbstwahrnehmung der SuS mit der Fremdeinschätzung der Lehrkraft vergleichen und ggf. die kommenden Stunden anpassen.



Spalte für Notizen

Auf was gilt es zu achten?

Die fünf Aspekte guter Teamarbeit sollten im Laufe des Projektes von allen SuS beherrscht werden: Motivation, Teamdenken, Vertrauen, Klare Aufgaben/Rollen, Talente nutzen. In Folgestunden lässt sich darauf Bezug nehmen und es ist sinnvoll, dass die Projektgruppe nach jeder Stunde die Zusammenarbeit reflektiert bzw. von der Lehrkraft gespiegelt bekommt (positive Verstärkung des SuS-Verhaltens).


























Außerdem muss gute Teamarbeit geübt werden! Geben sie ihren SuS also Gelegenheit sich im Team zu beweisen und reflektieren sie anschließend mit den Kindern darüber!



Teamkulturmatrix-Beobachtungsraster

	MOTIVATION: S beteiligt sich im Projekt und arbeitet so gut er/sie kann. Er/Sie hat immer ordentliche und gut sortierte Arbeitsmaterialien dabei und ist fast nie zu spät.	TEAMDENKEN S arbeitet gerne mit anderen zusammen, holt sich Hilfe, wenn nötig und hilft auch anderen. Er/sie begegnet anderen respektvoll und freundlich.	VERTRAUEN S traut sich und anderen oft etwas zu und versucht immer, auch schwierige Aufgaben zu lösen.	KLARE AUFGABEN/ROLLEN In Gruppen- oder Projektarbeiten verteilen SuS selbstständig Rollen und Aufgaben.	TALENTE NUTZEN S kann sagen, was er/sie gut und was noch nicht so gut kann. Lob und Verbesserungsvorschläge von anderen sind ihm/ihr wichtig und er/sie nimmt sie an.
Stufe 1	<ul style="list-style-type: none"> ○ S stört aktiv im Projekt ○ S macht Aufgaben nicht ○ S zerstört Unterrichtsmaterial ○ S bleibt dem Projekt oft fern 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S wehrt sich aktiv gegen die Arbeit mit anderen SuS ○ Behindert andere SuS bei der Mitarbeit im Unterricht 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S äußert sich nie positiv über eigene Fähigkeiten, benennt kein „Spezialgebiet“ ○ S wagt sich nicht an Aufgaben heran, die er/sie als zu herausfordernd ansieht 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S weiß nicht, welche Aufgaben und Rollen in GA gefragt sind ○ S verweigert Aufteilung von Rollen/Aufgaben in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S verweigert die Teilnahme an Feedbackrunden, zeigt keine Reflexionsbereitschaft ○ Sieht weder bei sich noch bei anderen Talente.
Stufe 2	<ul style="list-style-type: none"> ○ S verweigert sich passiv dem Projekt ○ S bearbeitet trotz Aufforderung durch den L kaum die Aufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S ist passiv in der Arbeit mit anderen SuS, lässt Teampartner arbeiten ○ S holt sich keine Unterstützung von anderen SuS 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S äußert sich nur auf Nachfrage positiv über eigene Fähigkeiten, benennt ein „Spezialgebiet“ ○ S benötigt Unterstützung von außen, um herausfordernde Aufgaben anzugehen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S weiß grob, welche Rollen und Aufgaben in der GA wichtig sind ○ S übernimmt nach Aufforderung von L manchmal Aufgaben/Rollen in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S hört sich Feedback passiv an, setzt Verbesserungsvorschläge aber nicht um ○ S kann selbst nach Aufforderung durch L kaum Feedback geben
Stufe 3	<ul style="list-style-type: none"> ○ S beteiligt sich gelegentlich am Projekt ○ Aufforderung durch den L nötig ○ S bearbeitet die gestellten Aufgaben meistens 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S arbeitet mit anderen SuS in PA oder GA zusammen, trägt aktiv zum Ergebnis bei ○ S fragt andere SuS nach Aufforderung des L um Rat 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S äußert sich von selbst positiv über eigene Fähigkeiten, benennt ein „Spezialgebiet“ ○ S geht herausfordernde Aufgaben an, wenn dies im Unterricht vorgesehen ist 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S weiß, welche Rollen und Aufgaben in der GA wichtig sind ○ S übernimmt nach Aufforderung von L meistens Aufgaben/Rollen in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S hört sich Feedback an und setzt Verbesserungsvorschläge teilweise um ○ S kann nach Aufforderung durch L Feedback geben
Stufe 4	<ul style="list-style-type: none"> ○ S beteiligt sich regelmäßig am Projekt ○ S bearbeitet die gestellten Aufgaben 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S arbeitet mit SuS zusammen, macht aktiv Vorschläge zur Bearbeitung der Aufgaben ○ S fragt andere SuS selbstständig um Rat und bei Verständnisfragen 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S äußert sich von sich aus positiv über eigene Fähigkeiten, benennt mehrere „Spezialgebiete“ ○ S geht auch Aufgaben selbstständig an, die herausfordernd und neu sind 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S weiß genau, welche Rollen und Aufgaben in der GA wichtig sind ○ S übernimmt selbstständig Aufgaben/Rollen in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S hört sich Feedback an und setzt Verbesserungsvorschläge um ○ S kann gibt ohne Aufforderung durch L Feedback
Stufe 5	<ul style="list-style-type: none"> ○ S beteiligt sich immer am Projekt, die Qualität der Beiträge bringt das Projekt voran ○ S bearbeitet die Aufgaben schnell und ausdauernd 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S arbeitet gerne in GA, macht aktiv Vorschläge zur Bearbeitung der Aufgaben ○ S fragt andere SuS selbstständig um Rat und bietet anderen SuS von sich aus seine Hilfe an 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S äußert sich von sich aus positiv über eigene Fähigkeiten, benennt mehrere „Spezialgebiete“, bezeichnet sich in einem als Experten ○ S geht generell alle Aufgaben selbstständig an, ganz gleich wie herausfordernd und neu sie sind 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S weiß genau, welche Rollen und Aufgaben in der GA wichtig sind und berücksichtigt Stärken der Mit-SuS ○ S übernimmt und verteilt selbstständig Aufgaben/Rollen in der Gruppe 	<ul style="list-style-type: none"> ○ S fordert selbstständig Feedback von anderen ein und setzt Verbesserungsvorschläge um ○ S kann konstruktives Feedback geben und nutzt die Talente der Gruppe

Teamkulturmatrix-Selbsteinschätzung

	MOTIVATION: Ich beteilige mich im Unterricht/Projekt und arbeite so gut ich kann. Ich habe immer ordentliche und gut sortierte Arbeitsmaterialien dabei und bin fast nie zu spät.	TEAMDENKEN Ich arbeite gerne mit anderen zusammen, hole mir Hilfe, wenn nötig und helfe auch anderen. Ich begegne anderen respektvoll und freundlich.	VERTRAUEN Ich traue mir und anderen oft etwas zu und versuche immer, auch schwierige Aufgaben zu lösen.	KLARE AUFGABEN/ROLLEN In Gruppen- oder Projektarbeiten verteilen wir selbstständig Rollen und Aufgaben. Dabei berücksichtigen wir die Talente, die in der Gruppe vorhanden sind.	TALENTE NUTZEN Ich kann sagen, was ich gut und was ich noch nicht so gut kann. Lob und Verbesserungsvorschläge von anderen sind mir wichtig und ich nehme sie an.
Stufe 1 Das kann ich gar nicht!					
Stufe 2 Ich kann es mit viel Hilfe!					
Stufe 3 Ich kann es mit wenig Hilfe!					
Stufe 4 Ich kann es alleine!					
Stufe 5 Ich kann es richtig gut!					

II. Vorübung zur ausgewogenen Berichterstattung:

De Bono – 6 Hüte

Bei den sechs Denkhüten von Edward de Bono nehmen die SchülerInnen sechs verschiedene Rollen und Blickwinkel auf ein kontroverses Thema bzw. Problem ein. Dadurch wird eine einseitige Betrachtung seitens der Jugendlichen verhindert. Außerdem können Gedanken und Ideen geäußert werden, ohne dass die vorschlagende Person sich rechtfertigen muss. Die SchülerInnen können sich immer auf die jeweilige Rolle berufen. Dadurch wird das Konfliktpotenzial gesenkt und es kann bereits die ausgewogene Berichterstattung eines kontroversen Themas geübt werden.

Zielgruppe Alter: ab 14 Jahre

Gruppengröße: 8 – 16 TN

Vorkenntnisse: keine Vorkenntnisse nötig

Ziele:

SchülerInnen sind in der Lage die 6 Denkhüte zu benennen und gleichzeitig gemeinsam in „eine Richtung zu denken“. SchülerInnen können außerdem ein kontroverses Thema aus verschiedenem Blickwinkel betrachten und die Wichtigkeit anderer Sichtweisen anerkennen.

Checkliste:

Zeit: 1 x 50 Minuten

Raum: 1 Klassenraum o.ä.

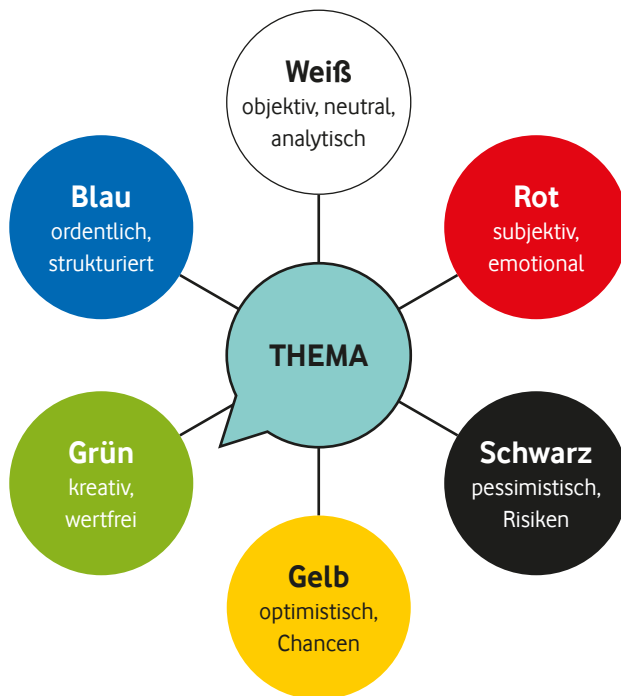
Technikbedarf: Smartboard oder Beamer (oder ggf. 6x Plakate mit Hüten)

Materialien: sechs verschiedenfarbige Hüte, Karten oder sonstige Gegenstände, Notizzettel für Gruppendiskussion

Wichtig:

Die Lehrkraft stellt der Gruppe zuerst das kontroverse Thema bzw. das Problem vor. Anschließend werden der Gruppe die sechs Denkhüte und die Methodik erklärt. Der wichtigste Aspekt dabei ist die Erklärung der Rollen, die durch die verschiedenfarbigen Hüte symbolisiert werden. Die Bedeutung der Farben ist wie folgt:





Weiß

Weiß steht für neutrales, analytisches Denken. SuS in dieser Rolle beschäftigen sich nur mit Fakten, Zahlen und Daten. Sie vermeiden es, sich eine subjektive Meinung zu bilden und bewerten nicht.

Rot

Diese Farbe steht für subjektives, emotionales Denken. SuS in dieser Rolle bilden sich eine persönliche Meinung und betrachten positive wie negative Gefühle. Hier dürfen auch Widersprüche auftreten.

Schwarz

Diese Rolle repräsentiert den pessimistischen Kritiker (Advocatus Diaboli). Der Kritiker konzentriert sich auf objektive Argumente, die risikoreiche Aspekte hervorheben. Mitglieder mit schwarzem Denkhut denken an Risiken und Einwände.

Gelb

Gelb steht für den Gegensatz zum Kritiker. Hier ist realistischer Optimismus gefragt. Positive Argumente werden gesammelt. Objektive Chancen und Vorteile sind Thema des „gelben Denkers“.

Grün

Der grüne Denkhut steht für Innovation, Neuheit und Assoziation. SuS in der grünen Rolle produzieren neue Ideen und kreative Vorschläge. Kritik ist hier fehl am Platz: alle Ideen werden gesammelt (siehe dazu auch Teamkultur „Ideen willkommen!“)

Blau

Die blaue Rolle sorgt für Ordnung, Durch- und Überblick. Ihre Aufgabe ist es, Ideen und Gedanken zu strukturieren. Diese Rolle wird zunächst von der Lehrkraft eingenommen.



Spalte für Notizen

BEISPIELABLAUF:

1. Teil: Begrüßung und Vorstellung des kontroversen Themas (10 Minuten)

Nachdem die Projektgruppe begrüßt worden ist, stellt die Lehrkraft den SuS den Ablauf und die Ziele der Stunde vor. Anschließend wählt die Lehrkraft ein kontroverses Thema, welches diese Stunde besprochen werden soll. Es bietet sich ebenfalls an ein aktuelles Thema zu wählen oder eine Geschichte, die die SuS gerade beschäftigt. Hier einige Vorschläge:

- 🚩 [RÜCKGABE VON KOLONIALOBJEKTEN](#)
- 🚩 [IST E-SPORT EIN SPORT?](#)
- 🚩 [BEDINGUNGSLOSES GRUNDEINKOMMEN](#)
- 🚩 [KUNSTFREIHEIT VERSUS SEXISMUSVORWURF](#)
- 🚩 [DISKRIMINIERENDE TEXTE IM DEUTSCHRAP](#)

2. Teil: Theoretischer Input (10 Minuten)

Die Lehrkraft stellt den SuS die 6 Denkhüte vor. Hier kann die PPT (De Bono 6 Denkhüte) benutzt werden oder die 6 Hüte visualisiert im Klassenzimmer aufgehängt werden. Hierbei ist es wichtig, die einzelnen Denkrichtungen den SuS beispielhaft zu verdeutlichen. Bei sehr großen Gruppen ist es von Vorteil die SchülerInnen in kleinere Gruppen aufzuteilen, sodass alle Jugendlichen zu Wort kommen können.

3. Teil: Kreativarbeit: Gruppendiskussion (20 Minuten)

Nachdem die SchülerInnen mit den Rollen vertraut sind, erfolgt die eigentliche Kreativarbeit nach folgendem Schema:

1. **Festlegen der Startfarbe**
2. **Beschäftigung der SchülerInnen mit dem Thema unter Rücksichtnahme des aktuell bestimmten Denkhuts.** Die Jugendlichen dokumentieren ihre Gedanken. Diese werden nach einer bestimmten Bearbeitungszeit von der Lehrkraft eingesammelt.
3. **Wechsel der Farbe für alle SchülerInnen** nach vorher festgelegter Reihenfolge
4. **Mehrfache Wiederholung der Schritte 2 und 3** solange frische Ideen und Gedanken geäußert werden, mindestens jedoch so oft, dass alle fünf Rollen (bis auf Blau) durchgearbeitet wurden.
5. **Diskussion und Bewertung** der entstandenen Ideen, Vorschläge und Gedanken

4. Teil: Zusammenfassung und Lernzielkontrolle (10 Minuten)

Im letzten Schritt geht es darum das Gelernte zusammenzufassen, zu festigen, Fragen zu klären und das Verständnis der SchülerInnen zu überprüfen. Dies kann durch ein Quiz (z.B. via Kahoot) oder mit Hilfe eines Exittickets geschehen. Falls zuvor die Stunde zur Teamkulturmatrix gehalten wurde, bietet es sich an die Gruppendiskussion anhand der Aspekte guter Teamarbeit zu reflektieren.

Auf was gilt es zu achten?

Es ist wichtig, dass alle SchülerInnen die gleiche Startperspektive haben und gemeinsam in eine Richtung denken. Vermeiden sie daher, dass einzelne (Klein-)Gruppen bereits einen anderen Hut „aufhaben“ und in eine andere Richtung denken. Es kann dann häufig zu Blockaden und Auseinandersetzungen der Gruppen mit verschiedenen Denkrichtungen kommen (z.B. schwarz gegen gelb).

Des Weiteren sollten sechs verschiedenfarbige Hüte, Karten oder sonstige Gegenstände vorhanden sein, womit die verschiedenen Rollen symbolisiert werden. Achten Sie dabei auf die richtigen Farben: Weiß, Rot, Schwarz, Gelb, Grün und Blau.



III. Vorübung zum Video-Dreh:

Einen Foto-Film erstellen

Mit Hilfe der Onlinesoftware Animoto einen eigenen Foto-Film zu erstellen, ist kinderleicht: Bilder machen, Design und Musikauswählen und Animoto erstellt automatisch in wenigen Minuten einen fertigen Film. Der kann direkt heruntergeladen oder per Mausklick in einem Netzwerk veröffentlicht werden. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig: einen Film als Erinnerung an die Gäste einer Feier versenden, ein Projekt dokumentieren oder eine Meinungsumfrage visualisieren. Ohne großen Lernaufwand lassen sich mit dem Tool unter Animoto.com schnell und ansprechend attraktive Filme erstellen. Dabei wird auch der Blick dafür geschult, wie spannende Fotogeschichten geplant und gestaltet werden können. Dazu werden wertvolle Tipps und Tricks geliefert, wie man tolle Fotos macht, egal ob mit Handykamera oder Fotokamera. Wie man die Bilder zuschneidet und ihnen den letzten Schliff verpasst, gehört ebenfalls dazu. Neben den technischen und kreativen Inhalten wird es natürlich auch um Urheberrechte und Persönlichkeitsrechte gehen. Insbesondere um das Recht am eigenen Bild: Was und wen darf man fotografieren? Unter welchen Umständen dürfen Bilder im Internet veröffentlicht werden? Und wie ist es eigentlich mit der Lieblingsmusik, die im Hintergrund laufen soll?

Zielgruppe Alter: ab 14 Jahre

Gruppengröße: 8 – 16 TN

Vorkenntnisse: keine Vorkenntnisse nötig

Ziele:

Mit diesem Modul lernen die SchülerInnen, wie mit der Onlinesoftware Animoto.com eine attraktive Diashow erstellt werden kann. Außerdem spielen Inhalte wie kreative Bildgestaltung durch Foto und Collage, Entwerfen einer Bildgeschichte und Themen wie Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte eine große Rolle.

Checkliste:

Zeit: 2 x 50 Minuten

Raum: 1 Raum mit Computerarbeitsplätzen, rausgehen

Technikbedarf: Bei 12 TeilnehmerInnen 6 Kameras (Smartphones der Teilnehmenden), Zubehör (USB-Kabel und Kartenlesegerät), Computer mit Internetzugang (1 PC je 2 TN), Beamer oder Smartboard.

Materialien: Moderationskarten, Stifte, Flipchart, Arbeitsblätter



Spalte für Notizen

Wichtig:

Um mit Animoto.com Filme erstellen zu können, muss ein Account angelegt werden. Dieser ist kostenlos und erlaubt die Herstellung von Filmen bis zu 30 Sekunden. Für 30 US-Dollar (rd. 25 Euro) pro Jahr können Filme bis zu zehn Minuten erstellt werden. Achtung! Laut AGB ist das Mindestalter für die Nutzung 13 Jahre – bei jüngeren Kindern müssen die Eltern den Account anlegen.

An die Kameras, fertig ... los!

Es gibt eine Reihe an Programmen, mit denen man Bilder und Filmschnipsel zu einer Diashow oder zu einem Videoclip verarbeiten kann. Die sind aber meist schwierig zu bedienen und es bedarf Vorkenntnissen und einer gewissen Einarbeitungszeit, um ansprechende Ergebnisse zu erzielen. Mit Animoto.com hat sich ein Angebot etabliert, das es möglich macht, intuitiv und mit wenigen Vorkenntnissen ein attraktives Ergebnis zu erstellen. Die Verarbeitung in der Onlinesoftware geht schnell und effektiv. Um dem Foto-Film jedoch das gewisse Etwas zu verleihen, kommt es darauf an, vor der Verarbeitung mittels Animoto.com SchülerInnen eine Einführung in Gestaltungstechniken zu geben. Die SchülerInnen sollen im Rahmen der Stunde im Zweier- evtl. Viererteam eigene Themen finden und diese dann fotografisch umsetzen.

Vor der praktischen Umsetzung stehen die theoretischen Inhalte zum Persönlichkeitsrecht und Urheberrecht auf dem Programm. Auch das Thema Bildmanipulation, durch Perspektive und Bildbearbeitung, sollte Inhalt der Stunde sein. Dabei werden Grundprinzipien der digitalen Fotografie (Technik) erläutert, Gestaltungsgesetze sowie visuelle Gewohnheiten angesprochen. Es wird auf den „Goldenen Schnitt“ (siehe dazu auch [4 MODUL 3](#)) hingewiesen und es werden praktische Tipps für bessere Fotos vermittelt, die im Praxisteilgleich umgesetzt werden können.



BEISPIELABLAUF:

Begrüßung und Vorstellung der Inhalte (10 Minuten)

Name, Erwartungen und Vorerfahrungen, Kurzbeschreibung von Animoto.com und Stundenablauf, Beispielclips, die mit Animoto.com erstellt wurden

1. Teil: Theoretischer Input (20 Minuten):

Vorkenntnisse abfragen (Brainstorming, Board-Race, etc.) Tipps für tolle Fotos, Grundlagen der Bildgestaltung und Bildmanipulation, Storyboard, Rechtliche Grundlagen, bei viel Zeit: Grundlagen der Fotografie (Blende, Schärfe, Farben),

2. Teil: Praxisteil (20 Minuten)

Gruppen finden, Themen aussuchen (können auch vorgegeben werden), Fotografieren im Team

3. Teil: Postproduktion (30 Minuten)

Film erstellen Übertragen der Aufnahmen nach Animoto.com, Gestaltung des Films, Text- und Musikauswahl (Quellen zum Bezug von lizenzfreier Musik angeben), Film produzieren und downloaden, (eventuell veröffentlichen)

4. Teil: Reflexion und Puffer (20 Minuten)

Reflexion und Feedback der SchülerInnen einholen (Was ist gut/schlecht gelaufen?, Daumenbarometer, Exit-Ticket, etc.), Ausblick auf die nächste (Projekt-)Stunde geben, Danksagung und letzte organisatorische Dinge.

Pausen

nach Absprache, idealerweise vor oder nach dem Praxisteil. (50 Minuten)

Auf was gilt es zu achten?

Gestalterische und technische Aspekte der Fotografie: Was, wen, wann und warum darf ich fotografieren? Was will und was darf ich veröffentlichen? Die Fotografie als Mittel der Manipulation? Urheberrechte und die Risiken bei der Verletzung derselben? Quellen zum Bezug von lizenzfreier Musik angeben.

Zur Postproduktion: Nachdem die SchülerInnen ihre Foto-Ideen umgesetzt haben, werden die Bilder gesichtet, sortiert und eventuell zugeschnitten und nachbearbeitet. Nun beginnt der Teil der Filmgestaltung unter Animoto.com. Die Bilder und eventuell Filmschnipsel werden in das Programm geladen, in die gewünschte Reihenfolge gebracht und angepasst. Texte werden hinzugefügt und das passende Lay-out sowie die Musik ausgewählt. Nach dem der Film produziert ist, kann er heruntergeladen werden und/oder veröffentlicht werden.

Auf jeden Fall haben die SchülerInnen am Ende der Stunde ein fertiges Produkt, das sie mit nach Hause nehmen können.



Spalte für Notizen

IV. Link- und Literaturliste:

Literatur zu Teamarbeit in der Sekundarstufe (I.Teamkulturmatrix):

Fiebig, H. (1998). Wir werden eine Klassengemeinschaft. Mülheim a.d.R: Verlag an der Ruhr.

Gaisbacher, E. (1999). Emotionale Intelligenz im fächerübergreifenden Unterricht. Ich-Liebe-Tod/Trauer. Linz: Veritas.

Hergovich, D., Mitschka, R. & Pawek, R. (2001). Teamarbeit. Soziales Lernen in berufsbildenden Schulen und Institutionen. Linz: Veritas.

Hoppe, S. & Hoppe, H. (1998). Klotzen Mädchen! Spiele und Übungen für Selbstbewusstsein und Selbstbehauptung. Mülheim a.d.R.: Verlag an der Ruhr.

Jefferys-Duden, K. (2001). Konflikte spielend lösen. Weinheim: Beltz.

Kelly, A. (2010). Beziehungsfähigkeit und Sozialkompetenz fördern: Unterrichtsmaterialien für die Förderschule (5. bis 9. Klasse). Hamburg: Aap Lehrerfachverlag.

Mitschka, R. (1997). Die Klasse als Team. Ein Wegweiser zum Sozialen Lernen in der Sekundarstufe. Linz: Veritas.

Film zu Teamarbeit vom WDR: [5 GOLDENE REGELN DER TEAMARBEIT](#)

Links zu kontroversen Themen (II. De Bono 6 Hüte):

- [RÜCKGABE VON KOLONIALOBJEKTEN](#)
- [IST E-SPORT EIN SPORT?](#)
- [BEDINGUNGSLOSES GRUNDEINKOMMEN](#)
- [KUNSTFREIHEIT VERSUS SEXISMUSVORWURF](#)
- [DISKRIMINIERENDE TEXTE IM DEUTSCHRAP](#)

Links zu Foto-Film (III.Foto-Film erstellen):

- [HTTPS://ANIMOTO.COM](https://animoto.com)
- [VIDEO-TUTORIAL ZU ANIMOTO](#)
- [LIZENZFREIE MUSIK](#)

Empfehlenswerte medienpädagogische Materialien:

- [WWW.KLICKWINKEL.DE](http://www.klickwinkel.de)
- [HTTP://THEMETAPICTURE.COM/FAMOUS-PHOTOS-FROM-A-DIFFERENT-ANGLE/](http://themetapicture.com/famous-photos-from-a-different-angle/)
- [HTTPS://WWW.MEDIENPAEDAGOGIK-PRAXIS.DE](https://www.medienpaedagogik-praxis.de)
- [HTTPS://WWW.SURFEN-OHNE-RISIKO.NET/](https://www.surfen-ohne-risiko.net/)
- [HTTPS://WWW.BPB.DE/LERNEN/DIGITALE-BILDUNG/MEDIENPAEDAGOGIK/](https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/medienpaedagogik/)