



Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von Jugendlichen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

Projektnummer: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Handbuch für unternehmerische Fähigkeiten Thema Film & Medien Workshops WP2/A5

Ausgabedatum: 15/10/2023

Verfasst von: die Berater

Zusammenfassung

Im heutigen schnelllebigen digitalen Zeitalter entwickelt sich die Film- und Medienbranche ständig weiter und verlangt nach qualifizierten und kreativen Fachleuten, die mit der sich ständig verändernden und wachsenden Landschaft Schritt halten können. In diesem Handbuch finden Sie Workshop-Ideen, die angehenden Filmemacher:innen und Medienbegeisterten das Wissen, die Tools und die praktische Erfahrung vermitteln, die sie für die erfolgreiche Arbeit in diesem dynamischen Bereich benötigen. Das Handbuch enthält auch praktische Workshop-Ideen, um den Lernprozess zu verstärken und die aktive Partizipation zu fördern. Kontinuierliche Bewertungs- und Feedbackschleifen sind integriert, um sicherzustellen, dass das Training relevant und effektiv bleibt.

[The EPICURIOUS Entrepreneurship Skills Manual](#) © 2023 by [The Consortium of the EU Co-Funded Project "EPICURIOUS"](#) is licensed under [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#)



Inhalt

| | |
|--|---|
| Zusammenfassung | 1 |
| Workshop 1: Geschichtenerzählen | 3 |
| 1.1. Überblick über den Workshop: | 3 |
| Workshop 2: Film und Medien | 4 |
| 2.1 Überblick über den Workshop: | 4 |
| Workshop 3: Gesellschaftliche Auswirkungen | 5 |
| 3.1 Überblick über den Workshop: | 6 |
| Liste der Referenzen | 7 |

Workshop 1: Geschichtenerzählen

Einführung

Willkommen zum Crashkurs „Einführung in das Thema Geschichtenerzählen“! Im Rahmen dieses rasanten und prägnanten Workshops bietet das Handbuch einen komprimierten Überblick über die Kunst des Geschichtenerzählens. Egal, ob Sie Anfänger:in sind oder einen schnellen Einblick in die Welt des Geschichtenerzählens suchen, dieser zweistündige Workshop bietet wertvolle Einblicke in die wichtigsten Aspekte dieser zeitlosen Kunst.

Umfang:

Dieser kurze Workshop konzentriert sich auf die grundlegenden Elemente des Geschichtenerzählens und inspiriert die Teilnehmer:innen dazu, mit ihrer Kreativität in Kontakt zu treten.

Ziele:

- Die Teilnehmer:innen erhalten einen kurzen Einblick in die Welt des Geschichtenerzählens.
- Einführung in die wichtigsten Konzepte und Techniken der Kunst des Geschichtenerzählens.
- Die Teilnehmer:innen werden dazu angeregt, sich weiter mit dem Thema zu befassen und seine Bedeutung für Kommunikation und Kultur zu verstehen.

Lernergebnisse:

Verstehen der Bedeutung des Geschichtenerzählens und seiner Rolle in verschiedenen Medien- und Kommunikationsformen.

Gesamtzeit: 2 Stunden

1.1. Überblick über den Workshop:

| Benötigte Zeit | Aktivität und Beschreibung | Benötigte Materialien | Ergebnis (falls anwendbar) |
|----------------|--|-----------------------|---|
| 10 Min. | Begrüßung der Teilnehmer:innen | Keine Materialien | K.A. |
| 15 Min. | Vorstellung des:der Workshopleiter:in und des Hintergrunds / Vorstellung der Teilnehmer:innen + Lieblingsfilm und Begründung | | |
| 20 Min. | Einführung in das Thema Film und Medien + Aufzeigen der verschiedenen Elemente einer fesselnden Geschichte | Powerpoint-Folien | Kenntnis der verschiedenen Arten von Erzählelementen |
| 30 Min. | Verfassen einer Kurzgeschichte (allein oder zu zweit) | Papier und Stift | Die Teilnehmer:innen führen ein Brainstorming durch und skizzieren ihre eigenen Geschichten, wobei sie sich auf die |

| | | | |
|---------|--|---------------------------|---|
| | | | besprochenen zentralen Elemente konzentrieren. |
| 20 Min. | Kurze Präsentationsphase Jede Gruppe stellt ihre Geschichte vor | Flipchart und Tafelmarker | Die Teilnehmer:innen führen ein Brainstorming durch und skizzieren ihre eigenen Geschichten, wobei sie sich auf die besprochenen zentralen Elemente konzentrieren. |
| 15 Min. | Feedback und Diskussionen über die Geschichten der Gruppe | | Gruppendiskussion und gegenseitiges Feedback |
| 10 Min. | Schlussbemerkungen, Reflexion & Feedback und Vernetzung | | Die Teilnehmer:innen reflektieren ihr persönliches Wachstum und ihren Lernerfolg im Laufe des Tages und können ihre Gedanken über den Workshop teilen, Kontaktinformationen austauschen und Beziehungen zu Gleichgesinnten knüpfen. |

Workshop 2: Film und Medien

Einführung

Willkommen zum Workshop „Meisterung des Produktionsprozesses in Film und Medien“. Im Rahmen dieser zweistündigen Intensivveranstaltung werden im Handbuch die Feinheiten des Produktionsprozesses dargestellt und erörtert, sodass Sie ein umfassendes Verständnis dafür erlangen, wie Film- und Medienprojekte zum Leben erweckt werden. Ob Sie nun ein:e angehende:r Filmemacher:in oder ein:e Medienenthusiast:in sind, dieser Workshop wird Ihnen wertvolle Einblicke und praktisches Wissen vermitteln.

Umfang: Dieser umfassende Workshop führt die Teilnehmer:innen durch jede Phase des Produktionsprozesses in der Film- und Medienbranche und vermittelt ihnen ein umfassendes Verständnis. Die Teilnehmer:innen setzen sich aktiv mit jeder Phase der Produktion auseinander, von der Vorproduktion bis zur Postproduktion.

Ziele:

- Die Teilnehmer:innen lernen die Schlüsselemente, Rollen und Techniken der einzelnen Produktionsphasen kennen.

- Die Teilnehmer:innen werden mit dem Wissen und den Fähigkeiten ausgestattet, um effektiv zu Film- und Medienprojekten beizutragen.

Lernergebnisse: Die Teilnehmer:innen verfügen über ein umfassendes Verständnis des Film- und Medienproduktionsprozesses und sind in der Lage, aktiv und selbstbewusst an Projekten mitzuwirken.

Gesamtzeit: 2 Stunden

2.1 Überblick über den Workshop:

| Benötigte Zeit | Aktivität und Beschreibung | Benötigte Materialien | Ergebnis (falls anwendbar) |
|----------------|---|---|---|
| 10 Min. | Begrüßung der Teilnehmer:innen | Keine Materialien | K.A. |
| 15 Min. | Vorstellung des:der Workshopleiter:in und des Hintergrunds / Vorstellung der Teilnehmer:innen | | |
| 20 Min. | Einführung in das Thema Film & Medien – Produktionsprozess, Vorproduktion, Produktion und Postproduktion in der Film- und Medienbranche | Powerpoint-Folien | Kenntnis der verschiedenen Arten von Erzählelementen |
| 30 Min. | Entwurf und Strukturierung eines fiktiven Produktionsprozesses | Papier und Stift, Computer, Flipchart und Tafelmarker | Die Teilnehmer:innen werden aufgefordert, den Produktionsprozess zu durchdenken. |
| 20 Min. | Präsentationsphase Jede Gruppe stellt ihren Entwurf vor | | Die Teams stellen ihre Projektpläne vor, und die Gruppe gibt konstruktives Feedback und Vorschläge. |
| 15 Min. | Feedback und Diskussionen über die Gruppenpräsentationen | | Gruppendiskussionen und gegenseitiges Feedback |
| 10 Min. | Schlussbemerkungen, Reflexion & Feedback und Vernetzung | | Die Teilnehmer:innen reflektieren ihr persönliches Wachstum und ihren Lernerfolg im Laufe des Tages und können ihre Gedanken über den Workshop teilen, Kontaktinformationen austauschen und |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | Beziehungen zu Gleichgesinnten knüpfen. |
|--|--|--|---|

Workshop 3: Gesellschaftliche Auswirkungen

Einführung

Willkommen zum Workshop „Gesellschaftliche Auswirkungen“. Im Rahmen dieser zweistündigen Veranstaltung werden Sie die verschiedenen Auswirkungen untersuchen, die Faktoren wie Technologie, Medien und kulturelle Veränderungen auf die Gesellschaft haben können. Es ist wichtig, diese Einflüsse zu verstehen, um sich darauf einzustellen und einen positiven Beitrag in einer sich schnell verändernden Welt leisten zu können.

Umfang: Dieser Workshop umfasst eine ausführliche Untersuchung der verschiedenen Faktoren, die die Gesellschaft beeinflussen und prägen können.

Ziele:

- Sensibilisierung für die verschiedenen Faktoren, die die Gesellschaft beeinflussen und prägen können.
- Diskussion der positiven und negativen Effekte dieser Einflüsse.
- Förderung des kritischen Denkens und des offenen Dialogs über den gesellschaftlichen Wandel.

Lernergebnisse: Die Teilnehmer:innen haben ein umfassendes Bewusstsein für die Faktoren, die sich auf die Gesellschaft auswirken, und ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken weiterentwickelt, um sich anzupassen und einen positiven Beitrag zu einer sich rasch verändernden Welt leisten zu können.

Gesamtzeit: 2 Stunden

3.1 Überblick über den Workshop:

| Benötigte Zeit | Aktivität und Beschreibung | Benötigte Materialien | Ergebnis (falls anwendbar) |
|----------------|--|-----------------------|-----------------------------------|
| 10 Min. | Begrüßung der Teilnehmer:innen | Keine Materialien | K.A. |
| 15 Min. | Vorstellung des:der Workshopleiter:in und des Hintergrunds / Vorstellung der Teilnehmer:innen + Nennung eines Films mit demselben Anfangsbuchstaben wie ihr Name | | |
| 15 Min. | Einführung in das Thema Film & Medien | Powerpoint-Folien | |
| 15 Min. | Erkennen sozialer Einflüsse | | Gruppendiskussion und Erfahrungen |

| | | | |
|---------|--|---------------------------|--|
| 20 Min. | Gruppenarbeit: Geben Sie ein Beispiel für einen Film, der die Gesellschaft beeinflusst hat, und erklären Sie, warum und wie | Internet-Recherche | Die Teilnehmer:innen entwickeln ein Bewusstsein für den starken Einfluss des Kinos auf gesellschaftliche Einstellungen, Werte und kulturelle Veränderungen. |
| 20 Min. | Präsentationsphase + Diskussion Jede Gruppe diskutiert ihr Thema bzw. ihre Gedanken und Überzeugungen Der:die Workshopleiter:in markiert die Schlüsselwörter der Präsentation der Teilnehmer:innen | Flipchart und Tafelmarker | Die Teilnehmer:innen können ein besseres Verständnis des Themas erlangen, wenn sie den Vorträgen ihrer Kolleg:innen zuhören und sich an Diskussionen beteiligen. |
| 10 Min. | Im Idealfall fasst der:die Workshopleiter:in die Schlüsselwörter und Kernaussagen des Workshops zusammen. | Flipchart und Tafelmarker | Dient als prägnante Zusammenfassung der wichtigsten Erkenntnisse und hebt die wichtigsten diskutierten Aspekte hervor. |
| 15 Min. | Diskussionsrunde zum Thema, Gespräch über die Vor- und Nachteile der Auswirkungen | | |

Liste der Referenzen

- Chambers, R. (2002). *Participatory Workshops: A Sourcebook of 21 Sets of Ideas and Activities* (1. Aufl.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781849772136>
- McClean, S. T. (2007). *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. Penguin Random House LLC.
- O'shaughnessy, M., & Stadler, J. (2005). *Media and society: An introduction*. Oxford University Press. ISBN: 0195517563.

