



Verbesserung der Beschäftigungsfähigkeit von Jugendlichen in der Kultur- und Kreativwirtschaft

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

Bestimmung der Wissensvalidierung WP2/A6

Ausgabedatum: 10/11/2023
Verfasst von: Karissa Hultgren
Partnerorganisation: DigiCult

Verlauf der Überarbeitung

Version	Datum	Autor	Beschreibung	Aktion	Seiten
1.0	26/09/2023	DIGICULT	[Erstellung/Einfügen/	[K/I	4
2.0	28/10/2023	DIGICULT	[Erstellung/Einfügen/ Aktualisierung	K/I/U	12
2.1	10/11/2023	DIGICULT	Einfügen/ Aktualisieren	I/U	12

(*) Aktion: C = Erstellen, I = Einfügen, U = Aktualisieren, R = Ersetzen, D = Löschen

Referenzdokumente

ID	Referenz	Autor	Titel
1.	KA220-YOU- E5F8B9DD	HESO	EPICURIOUS-PROPOSAL
2.	WP2/A5	EPICURIOUS- KONSORTIUM	HANDBUCH FÜR UNTERNEHMERISCHE FÄHIGKEITEN

Anwendbare Dokumente

ID	Referenz	Autor	Titel
1.	WP2/A5	EPICURIOUS- KONSORTIUM	HANDBUCH FÜR UNTERNEHMERISCHE FÄHIGKEITEN

Inhalt

1. Einführung	3
2. Wissensvalidierung im physischen Training	3
3. Wissensvalidierung online.....	3
4. EPICURIOUS Kompetenzrad – Interessenbewertung.....	4
5. Anweisungen zur Benotung.....	5
5.1 Training in Präsenz.....	5
5.1.1 Thema Musik	6
5.1.2 Thema 2 Schreiben	7
5.1.3 Thema 3 Kunsthandwerk	8
5.1.4 Thema 4 Bildende Kunst	9
5.1.5 Thema 5 Digitale Fertigkeiten und Technologien	11
5.1.6 Thema 6 Film & Medien	12
5.2 Benotung von Online-Trainings.....	14
5.2.1 Thema Musik	14
5.2.2 Thema 2 Schreiben	16
5.2.3 Thema 3 Kunsthandwerk	17
5.2.4 Thema 4 Bildende Kunst	17
5.2.5 Thema 5 Digitale Fertigkeiten und Technologien	19
5.2.6 Thema 6 Film & Medien	21

1. Einführung

Der EPICURIOUS-Rahmen zur Kompetenzerweiterung besteht aus sechs Themen in den Bereichen der Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW). Jedes Thema enthält ein Kompetenzhandbuch mit Theorie und einer Bewertung sowie ein Handbuch mit Tipps und Tricks, Bewertungen und Vorschlägen für die Durchführung von Workshops, die es den jugendlichen Nutzer:innen ermöglichen, die in der KKW erworbenen Kompetenzen zu erweitern.

Im folgenden Dokument analysieren wir die Methoden zur Bewertung und Zuordnung des Wissenserwerbs derjenigen, die den EPICURIOUS-Rahmen zur Kompetenzerweiterung absolviert haben.

Die Trainingsinhalte können von Jugendpädagog:innen im physischen Training eingesetzt werden. Das Training kann auch online auf verschiedenen E-Learning-Plattformen bereitgestellt werden, da es als Open Educational Resource entwickelt wurde.

Aus diesem Grund finden Sie im Handbuch für unternehmerische Fähigkeiten verschiedene Materialien, die beide Arten von Training unterstützen.

Ein weiteres wichtiges Element ist die Validierung der Interessen der Auszubildenden, die an dem Kurs teilnehmen werden.

2. Wissensvalidierung im physischen Training

Während der physischen Umsetzung werden die Auszubildenden hinsichtlich der Kenntnisse bewertet, die sie in den einzelnen Themenbereichen erworben haben, und der:die Jugendpädagog:in/Trainer:in stellt ihnen ein Zertifikat aus. Den Trainer:innen wird empfohlen, die Youth-Pass-Plattform zu nutzen, um ihre Zertifikate elektronisch zuzuordnen. <https://www.youthpass.eu/en/>

Zu jedem Thema, das im EPICURIOUS-Handbuch für unternehmerische Fähigkeiten behandelt wird, gibt es einen Abschnitt zur Bewertung. Jugendpädagog:innen und Trainer:innen müssen:

- Das Thema im physischen Training vermitteln.
- Die zwei angegebenen Workshops durchführen.
- Nach dem Workshop eine Briefing-Einheit durchführen.
- Die Teilnehmer:innen die angegebenen Übungen durchführen lassen.
- Die Antworten der Auszubildenden mithilfe der offenen Fragen und unter Berücksichtigung der Instruktionen oder der Wahr/Falsch-Multiple-Choice-Fragen sammeln.

Das Zertifikat zur Validierung der erworbenen Kenntnisse wird ausgestellt, wenn der:die Auszubildende in jedem behandelten Thema mindestens 60 % erreicht hat.

3. Wissensvalidierung online

Die entwickelten Lerninhalte werden im EPICURIOUS-Kompetenzrad bereitgestellt, um Online-Trainings auf der Grundlage der Präferenzen der Nutzer:innen anzubieten. Die Bewertung erfolgt durch Quizfragen in Form von Wahr-Falsch- und Multiple-Choice-Fragen. Um das Abzeichen für jede abgeschlossene Einheit zu erhalten, müssen die Teilnehmer:innen 80 % oder mehr in den Bewertungstests erreichen. Wenn ein:e Teilnehmer:in 80 % nicht erreicht, kann er:sie die Bewertung wiederholen.

Um die besten Erfolgsaussichten zu haben, sollten die Teilnehmer:innen ermutigt werden, sich mit dem gesamten Material zu ihrem Thema zu befassen.

4. EPICURIOUS Kompetenzrad – Interessenbewertung

Das EPICURIOUS-Kompetenzrad bietet den Nutzer:innen ein Online-Training, das auf ihren Präferenzen basiert, indem sie die unten stehenden Bewertungsfragen ausfüllen. Die Nutzer:innen müssen je nach ihren Interessen die Antworten von 1 bis 5 auswählen. Die Antworten von 1 bis 5 entsprechen den folgenden Aussagen:

1. **Überhaupt nicht**
2. **Ein bisschen**
3. **Mittelmäßig**
4. **Sehr**
5. **Extrem**

4.1 Thema Musik:

1. Ich mag es, Musik zu hören und verschiedene Musikstile zu entdecken.
2. Ich bin interessiert daran, Websites und Plattformen auszuprobieren, um Musik zu hören oder Musik zu machen.
3. Ich drücke mich gerne aus, indem ich Musik höre oder einen Song komponiere.

4.2→ Thema Schreiben:

1. Es macht mir Spaß, meine Gedanken und Ideen in geschriebenen Worten auszudrücken.
2. Beim Lesen eines Buches werde ich oft von der Kraft des überzeugenden Schreibens in den Bann gezogen.
3. Ich würde gerne die Fähigkeit entwickeln, mit Sprache und Worten zu spielen, um in meinen Texten lebendige Bilder zu erzeugen.

4.3→ Thema Kunsthandwerk:

1. Ich schätze die Einzigartigkeit und die persönliche Note, die handgefertigte Gegenstände in den Alltag bringen.
2. Ich interessiere mich für die Geschichten und kulturellen Traditionen, die hinter handgefertigten Gegenständen und Kunsthandwerk stehen.
3. Ich fühle mich zu kreativen Tätigkeiten hingezogen, die es mir ermöglichen, mich durch praktische Arbeiten auszudrücken.

4.4→ Thema Bildende Kunst:

1. Ich bin sehr daran interessiert, verschiedene Kunsttechniken zu erforschen und zu erlernen, von der traditionellen Malerei bis zur modernen digitalen Kunstgestaltung.
2. Ich finde die kritische Analyse und Interpretation von Kunstwerken sehr bereichernd.
3. Ich weiß, wie wichtig es ist, die rechtlichen und ethischen Aspekte in der Kunstwelt zu kennen, insbesondere in Bezug auf das Urheberrecht und den Verkauf von Kunst.

4.5→ Thema Digitale Fertigkeiten und Technologien:

1. Ich möchte mich mit Produktivitätssoftware für den beruflichen und privaten Gebrauch auseinandersetzen.
2. Online-Sicherheit und sicheres Surfen sind für mich wichtig.
3. Ich finde es nützlich, mehr über SEO (Suchmaschinenoptimierung) und PPC (Pay-Per-Click/Klickvergütungswerbung) zu lernen.

4.6→ Thema Film & Medien:

1. Ich möchte die verschiedenen Elemente, die zur Produktion eines Films notwendig sind, besser verstehen.
2. Ich achte oft auf die Erzählentscheidungen, die in verschiedenen Filmen getroffen werden.
3. Ich schätze die Art und Weise, wie filmische Elemente wie Bildgestaltung, Beleuchtung, Tontechnik und Schnitt in Filmen eingesetzt werden, um die Geschichte bestmöglich zu erzählen.

5. Anweisungen zur Benotung

Hier finden Sie eine Analyse der Bewertung und der Vergabe von Zertifikaten für physische sowie Online-Trainings.

5.1 Training in Präsenz

Für die physische Anwesenheit beim Präsenztraining werden **10 Punkte** an die Teilnehmer:innen vergeben, die an allen Trainingseinheiten teilgenommen und die von dem:der Jugendpädagog:in/Trainer:in vorgegebenen Übungen durchgeführt haben.

Workshop-Teilnahme im Rahmen des physischen Trainings

Wir schlagen vor, dass mindestens zwei Workshops pro Thema stattfinden sollen. Für die Teilnahme an einem Workshop erhält jede:r Auszubildende 10 Punkte.

- Thema 1 Musik: max. 20 Punkte
- Thema 2 Schreiben: max. 20 Punkte
- Thema 3 Kunsthandwerk: max. 20 Punkte

- Thema 4 Bildende Kunst: max. 20 Punkte
- Thema 5 Digitale Fertigkeiten und Technologien: max. 20 Punkte
- Thema 6 Film und Medien: 20 Punkte max.

Fragen zur Bewertung

Bewertung durch offene Fragen: Max. 10 Punkte **ODER** Bewertung durch Wahr-Falsch- oder Multiple-Choice-Fragen: Max. 10 Punkte

Gesamtbenotung 40 Punkte pro Thema.

Bei einer **Erfolgsquote von 60 %** muss der:die Nutzer:in **24 von 40 Punkten** erreichen, um ein Zertifikat zu erhalten. Diese Einstufung gilt für jedes thematische Modul, das der:die Trainer:in entwickelt und umgesetzt hat.

5.1.1 Thema Musik

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **falsch**: Musikalität bezieht sich ausschließlich auf die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu beherrschen. **(1 Punkt)**
2. Welcher der folgenden Schritte ist ein wesentlicher Bestandteil des Komponierens von Musik? **(2 Punkte)**
 - A) Schaffung einer ausgefeilten Bühnenpräsenz für Live-Auftritte.
 - B) Ausschließliche Konzentration auf Text und Melodie ohne Berücksichtigung von Harmonie und Rhythmus.
 - C) Bereitschaft zum Experimentieren und zur Anpassung auf Grundlage von Feedback.**
 - D) Ignorieren von Urheberrechts- und Lizenzüberlegungen bei der kommerziellen Veröffentlichung von Musik.
3. Welcher Begriff bezieht sich auf die Geschwindigkeit, mit der ein Musikstück gespielt wird? **(2 Punkte)**
 - A) Klangfarbe
 - B) Tempo**
 - C) Dynamik
 - D) Rhythmus
4. Welcher der folgenden Begriffe beschreibt die Lautstärke oder die Sanftheit einer musikalischen Passage? **(2 Punkte)**
 - A) Tonhöhe
 - B) Harmonie
 - C) Dynamik**

D) Melodie

5. **Richtig** oder falsch: Der Begriff „Kontrapunkt“ bezieht sich auf die Technik, zwei oder mehr Melodielinien so zu kombinieren, dass sie miteinander harmonisch in Beziehung treten, ohne ihre Individualität zu verlieren. **(1Punkt)**

6. Richtig oder **falsch**: Absolutes Gehör und relatives Gehör sind zwei unterschiedliche Fähigkeiten, die in der Musik zum Einsatz kommen, wobei das absolute Gehör unter Musiker:innen weiter verbreitet ist. **(1 Punkt)**

7. Richtig oder **falsch**: Der Begriff „Staccato“ bezieht sich in der Musik auf eine sanfte und zusammenhängende Art, Noten zu spielen, wobei jede Note nahtlos in die nächste übergeht. **(1 Punkt)**

Offene Fragen Gesamtpunkte (insgesamt 10 Punkte)

Beschreiben Sie kurz die Unterschiede zwischen klassischer Musik und Jazzmusik. Erläutern Sie, inwiefern sie beide einflussreich waren. **Die Antworten der Lernenden sollten eine kurze Definition von klassischer Musik und Jazzmusik enthalten sowie eine Formulierung wie z. B.: Sie waren beide einflussreich bei der Entwicklung neuer Musikrichtungen und -formen (4 Punkte)**

Diskutieren Sie die Musikalität eines Musikstücks Ihrer Wahl. Welche Emotionen vermittelt die Musik? Wird dies durch die Person, die das Stück spielt, beeinflusst? **Die Lernenden sollen sich auf ein Musikstück beziehen. Sie sollen aufzeigen, wie der Rhythmus und die Melodie das Stück beeinflussen. Auf den zweiten Teil der Frage sollten die Teilnehmer:innen mit „ja“ antworten und zusätzliche Details hinzufügen, die sich auf die Fähigkeiten des:der Musiker:in, seine:ihre Emotionen und/oder die Zeit, die er:sie für das Stück geprobt hat, beziehen. (4 Punkte)**

Auf welche Herausforderungen sind Sie in Ihrer musikalischen Entwicklung und Karriere gestoßen? **Die Lernenden sollen sich auf bestimmte Herausforderungen konzentrieren, denen sie selbst begegnet sind. Dazu können gehören: Stilfindung, Promotion und Werbung, Üben, Verfügbarkeit, das Finden eines Publikums, etc. (2 Punkte)**

5.1.2 Thema 2 Schreiben

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **falsch**: Richtig oder falsch: Beim kreativen Schreiben geht es ausschließlich um den Selbstaussdruck. Ein Verständnis für literarische Techniken ist nicht erforderlich. **(1 Punkt)**

2. **Richtig** oder falsch: Beim Schreiben von Drehbüchern beinhaltet die Drei-Akt-Struktur den Aufbau, die Konfrontation und die Auflösung. **(1 Punkt)**

3. Richtig oder **falsch**: Die Lyrik konzentriert sich in erster Linie auf einfache Sprache und erzählendes Schreiben. **(1 Punkt)**

4. Richtig oder **falsch**: Das Erzählen in der dritten Person ermöglicht einen engen Blick auf die Ereignisse und schränkt das Verständnis der Leser:innen für die Geschichte ein. **(1 Punkt)**

Was ist der Hauptzweck des Settings beim kreativen Schreiben? **(2 Punkte)**

- A) Festlegung von Uhrzeit und Datum der Geschichte.
- B) Eine detaillierte Beschreibung der Hauptfiguren.
- C) **Schaffung eines Gefühls für Atmosphäre, Stimmung und Ort.**
- D) Einführung des zentralen Konflikts der Erzählung.

6 Was gehört in erster Linie zum Schreiben von Sachbüchern? **(2 Punkte)**

- A) Erfinden von fiktiven Geschichten.
- B) **Weitergabe von realen Erfahrungen, Erkenntnissen und Wissen.**
- C) Erschaffung mythischer und fantastischer Welten.
- D) Aufbau von Spannung und Nervenkitzel.

Worauf konzentrieren sich die Genres Science Fiction und Fantasy hauptsächlich? **(2 Punkte)**

- A) Realistische Darstellungen des Alltagslebens.
- B) Erforschung komplizierter menschlicher Beziehungen
- C) **Unbegrenzte Welten mit futuristischen Technologien und mythischen Kreaturen.**
- D) Historische Ereignisse.

Offene Fragen

Beschreiben Sie, wie sich der Schreibstil eines Kriminalromans von dem eines Liebesromans unterscheidet. Geben Sie spezifische Beispiele aus jedem Genre an, um Ihre Erklärung zu untermauern.

Erörtern Sie die Bedeutung der Charakterentwicklung beim kreativen Schreiben. Wie wirkt sie sich auf das Interesse der Leser:innen an der Geschichte aus? Nennen Sie ein Beispiel für die Entwicklung einer Figur aus einem bekannten Buch oder Film.

Teilen Sie Ihre Erkenntnisse über die Vorteile und Herausforderungen bei der Nutzung sozialer Medien als Plattformen für die Förderung des kreativen Schreibens mit. Wie können Autor:innen diese Herausforderungen effektiv meistern und gleichzeitig mit ihrem Publikum in Kontakt treten?

5.1.3 Thema 3 Kunsthandwerk

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

Bitte schreiben Sie bei jeder Frage Wahr oder Falsch:

Richtig oder falsch: Das Kunsthandwerk ist heute von der Kultur und Geschichte eines jeden Landes inspiriert **(2 Punkte)**

Richtig oder falsch: Kunsthandwerk kann besser für die Umwelt sein als andere Alternativen **(2 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Kunsthandwerk steigert die Energieverschwendung und hat einen größeren Kohlenstoff-Fußabdruck **(2 Punkte)**

Richtig oder falsch: Textilerzeugnisse aus Wolle werden in der Regel seltener und bei niedrigeren Temperaturen gewaschen, was eine geringere Auswirkung auf die Umwelt hat **(2 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Holzutensilien in der Küche sind genauso giftig wie Plastik **(2 Punkte)**

Offene Fragen

Ist Holzbearbeitung gut für die Umwelt? Bitte erläutern Sie Ihre Antwort **(3,5 Punkte)**

Was ist nachhaltige Kleidung und wie könnte man ein Unternehmen in dieser Kategorie beschreiben? **(3,5 Punkte)**

Welche hausgemachten Lebensmittel könnten Sie herstellen, wenn Sie ein Unternehmen gründen möchten? Bitte erläutern Sie Ihre Antwort **(3 Punkte)**

5.1.4 Thema 4 Bildende Kunst

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Welches Gestaltungsprinzip ist am direktesten damit verbunden, den Blick der Betrachter:innen durch das Kunstwerk zu führen und ein Gefühl von Dynamik zu erzeugen? **(2 Punkte)**

- A) Balance
- B) Akzentsetzung
- C) Bewegung**
- D) Vielfalt

2. Was kennzeichnet die Aktionskunst? **(2 Punkte)**

- A) Schaffung dreidimensionaler Formen mit Materialien wie Ton oder Metall
- B) Erfassen visueller Szenen mit einer Kamera oder einer Fotoausrüstung
- C) Übertragen von Tinte von einer vorbereiteten Oberfläche auf Papier oder andere Materialien
- D) Künstler:innen, die ihren Körper oder ihre Handlungen einsetzen, um – oft visuelle – Live-Auftritte zu schaffen**

3. Welcher Aspekt ist im Zusammenhang mit der Kunstkritik entscheidend für die emotionale Reaktion der Betrachter:innen auf ein Kunstwerk und hängt mit der Verwendung von Farben im Kunstwerk zusammen? **(2 Punkte)**

- A) Technische Kompetenz
- B) Emotionale Wirkung**
- C) Kontextuelle Analyse
- D) Innovative Technik

4. Welcher Faktor wird bei der Bewertung von Kunstwerken auf dem Markt für bildende Kunst normalerweise NICHT berücksichtigt? **(2 Punkte)**

A) Die im Kunstwerk verwendete Farbpalette

B) Die historische und kulturelle Bedeutung des Stücks

C) Die Rarität und der Zustand des Kunstwerks

D) Der Bekanntheitsgrad des:der Künstler:in und die Provenienz des Kunstwerks

5. Welcher der folgenden Punkte ist NICHT typischerweise in den rechtlichen Verträgen enthalten, die im Kunstgeschäft üblich sind? **(2 Punkte)**

A) Konsignationsvereinbarungen zwischen Künstler:innen und Galerien

B) Verfahren zur Registrierung von Urheberrechten

C) Kaufverträge und Provisionsvereinbarungen

D) Leitlinien für die nachhaltige Verwendung von Materialien bei der Herstellung von Kunstwerken

6.2.2 Antworten

1:C – Bewegung ist das Prinzip, das den Blick der Betrachter:innen durch das Kunstwerk führt und so einen visuellen Fluss und ein Gefühl von Dynamik erzeugt, was im angegebenen Text direkt erwähnt ist.

2:D – Aktionskunst zeichnet sich dadurch aus, dass Künstler:innen ihren Körper oder ihre Handlungen einsetzen, um Live-Auftritte zu schaffen, die oft visuelle Elemente und möglicherweise andere Medien wie Video oder Ton beinhalten.

3:B – Die emotionale Wirkung eines Kunstwerks, die durch die Verwendung von Farben erheblich beeinflusst werden kann, ist ein wichtiger Aspekt der Kunstkritik. Die emotionale Reaktion ist subjektiv, aber wesentlich für das Verständnis, wie ein Kunstwerk auf seine Betrachter:innen wirkt.

4:A – Während die Rarität, der Zustand, die historische und kulturelle Bedeutung, der Bekanntheitsgrad des:der Künstler:in und die Provenienz für die Bewertung von Kunstwerken von entscheidender Bedeutung sind, ist die spezifische Farbpalette, die verwendet wurde, im Allgemeinen kein primärer Faktor für die Bestimmung des Marktwertes.

5:D – Während Konsignationsvereinbarungen, Urheberrechtsregistrierungen und Kaufverträge zu den Standardverträgen im Kunsthandel gehören, sind Richtlinien für die nachhaltige Nutzung von Materialien zwar wichtig, aber im Allgemeinen nicht Teil dieser Verträge. Sie beziehen sich eher auf ethische Überlegungen und umweltschonende Praktiken.

5.1.5 Thema 5 Digitale Fertigkeiten und Technologien

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **Falsch**: Suchmaschinenoptimierung (SEO) ist nur für große Unternehmen relevant und nicht für einzelne Content Creators. **(0,5 Punkte)**
2. Richtig oder **falsch**: Es ist sinnvoll, dasselbe Passwort für mehrere Online-Konten zu verwenden, damit man es sich leichter merken kann. **(0,5 Punkte)**
3. Richtig oder **falsch**: Social-Media-Plattformen wie Facebook und Twitter sind nur für den persönlichen Gebrauch geeignet und spielen für die berufliche Markenbildung keine Rolle. **(0,5 Punkte)**
4. **Richtig** oder falsch: Die Zwei-Faktor-Authentifizierung bietet eine zusätzliche Sicherheitsebene, die über ein Passwort hinausgeht. **(0,5 Punkte)**
5. **Richtig** oder falsch: Die Kosten für Pay-per-Click-/Klickvergütungswerbung (PPC) entstehen jedes Mal, wenn jemand auf Ihre Anzeige klickt, unabhängig davon, ob ein Kauf getätigt wird. **(0,5 Punkte)**

Multiple-Choice-Fragen

1. **Welches der folgenden ist KEIN gängiges Produktivitätstool? (1 Punkt)**
 - A. Microsoft Word
 - B. Google Sheets
 - C. Spotify**
 - D. Slack
2. **Was ist das Hauptziel des E-Mail-Marketings? (2 Punkte)**
 - A. So viele E-Mails wie möglich zu versenden
 - B. Mit einem Publikum in Kontakt zu treten und Konversionen zu fördern**
 - C. E-Mail-Adressen zu sammeln
 - D. Den Spamfilter zu testen
3. **Welche der folgenden ist eine häufige Bedrohung der Online-Sicherheit? (1,5 Punkte)**
 - A. Phishing**
 - B. Fischen
 - C. Wunschdenken
 - D. Sicheres Surfen
4. **Was umfasst der Begriff „digitale Kompetenz“? (2 Punkte)**
 - A. Nur die Fähigkeit, Microsoft Office-Tools zu verwenden
 - B. Die Fähigkeit, mithilfe digitaler Technologie Informationen zu finden, zu bewerten und zu erstellen**
 - C. Die Fähigkeit, Programmcode zu schreiben
 - D. Die Fähigkeit, Hardware zu reparieren

5. Welche der folgenden Plattformen wird hauptsächlich für die berufliche Vernetzung genutzt? (1 Punkt)

- A. Instagram
- B. LinkedIn**
- C. Snapchat
- D. TikTok

5.1.6 Thema 6 Film & Medien

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

Richtig oder falsch: Die Erfindung des Kinematographen durch die Brüder Lumière war die Geburtsstunde des Kinos als Massenmedium. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder falsch: Science-Fiction befasst sich mit futuristischen Konzepten, die oft wissenschaftliche und soziale Fragen untersuchen und die Grenzen der Realität überschreiten. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder falsch: Medien spiegeln oft die Werte und Anliegen der Gesellschaft wider, aus der sie hervorgehen. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Die Darstellung von Geschlechterrollen in Film und Medien ist im Laufe der Jahre unverändert geblieben. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Film und Medien haben wenig oder keinen Einfluss auf die öffentliche Meinung oder gesellschaftliche Werte. **(0,5 Punkte)**

Multiple-Choice-Fragen

Worauf liegt der primäre Fokus der Postproduktionsphase beim Filmemachen? **(2 Punkte)**

- a) Schreiben des Drehbuchs
- b) Aufnahme von Bildmaterial im Rahmen der Dreharbeiten
- c) Schneiden und Nachbearbeiten des Filmmaterials**
- d) Casting von Schauspieler:innen

Welches Genre beschäftigt sich typischerweise mit futuristischen Konzepten und überschreitet oft die Grenzen der Vorstellungskraft? **(1,5 Punkte)**

- a) Drama
- b) Science-Fiction**
- c) Romantische Komödie
- d) Mystery

Welches Filmgenre ist bekannt für seine humorvolle und übertriebene Körperkomik, die oft durch Slapstick-Elemente gekennzeichnet ist? **(1,5 Punkte)**

- a) Horror
- b) Komödie**
- c) Science-Fiction
- d) Action/Abenteuer

Welche der folgenden Techniken wird in der Kinematografie verwendet, um verschiedene Stimmungen zu erzeugen, Charaktereigenschaften zu zeigen und den Fokus des Publikums zu lenken? **(2,5 Punkte)**

- a) Dialog
- b) Kamerawinkel und -bewegungen**
- c) Musikkomposition
- d) Beleuchtungstechniken

Offene Fragen

1. Was sind die drei Schritte des Produktionsprozesses bei Film und Medien? Geben Sie eine kurze Analyse **(3 Punkte)**
 - Vorproduktion
 - Produktion
 - Postproduktion

2. Inwiefern hat sich Ihrer Meinung nach die Repräsentation von Geschlecht, *Race* und Diversität in Film und Medien weiterentwickelt, und welche Auswirkungen hat dies auf gesellschaftliche Einstellungen und Werte? **(3 Punkte)**

Beispiel: Meiner Meinung nach hat sich die Darstellung von Geschlecht, *Race* und Diversität in Film und Medien im Laufe der Zeit erheblich weiterentwickelt und spiegelt gesellschaftliche Einstellungen und Werte auf verschiedene Weise wider.

z. B. Repräsentation der Geschlechter, Veränderungen in der Repräsentation von Menschen unterschiedlicher *Race* und ethnischer Zugehörigkeit, Diversität hinter der Kamera, Herausforderungen und aktuelle Themen

3. Können Sie Beispiele für Filme oder Medieninhalte nennen, die Ihrer Meinung nach bedeutenden Einfluss auf die öffentliche Meinung oder den politischen Diskurs gehabt haben? Wie konnte dieser Einfluss erreicht werden? **(4 Punkte)**

5.2 Benotung von Online-Trainings

Die Voraussetzung für jedes entwickelte Themenmodul ist das Lesen der Theorie und die Durchführung der Online-Bewertung in Form von Wahr/Falsch- oder Multiple-Choice-Fragen.

Sobald der:die Benutzer:in die Theorie gelesen hat, wird dieser Teil automatisch als erledigt markiert. Nach Abschluss des Online-Trainings beträgt die Erfolgsquote für jedes Bewertungsquiz 80 %.

Der:die Benutzer:in muss im Quiz 8 von 10 Punkten erreichen.

5.2.1 Thema Musik

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **falsch**: Musikalität bezieht sich ausschließlich auf die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu beherrschen. **(1 Punkt)**

2. Welcher der folgenden Schritte ist ein wesentlicher Bestandteil des Komponierens von Musik? **(2 Punkte)**

- A) Schaffung einer ausgefeilten Bühnenpräsenz für Live-Auftritte.
- B) Ausschließliche Konzentration auf Text und Melodie ohne Berücksichtigung von Harmonie und Rhythmus.
- C) Bereitschaft zum Experimentieren und zur Anpassung auf Grundlage von Feedback.**
- D) Ignorieren von Urheberrechts- und Lizenzüberlegungen bei der kommerziellen Veröffentlichung von Musik.

3. Welcher Begriff bezieht sich auf die Geschwindigkeit, mit der ein Musikstück gespielt wird? **(2 Punkte)**

- A) Klangfarbe
- B) Tempo**
- C) Dynamik
- D) Rhythmus

4. Welcher der folgenden Begriffe beschreibt die Lautstärke oder die Sanftheit einer musikalischen Passage? **(2 Punkte)**

- A) Tonhöhe
- B) Harmonie
- C) Dynamik**
- D) Melodie

5. **Richtig/Falsch**: Der Begriff „Kontrapunkt“ bezieht sich auf die Technik, zwei oder mehr Melodielinien so zu kombinieren, dass sie miteinander harmonisch in Beziehung treten, ohne ihre Individualität zu verlieren. **(1 Punkt)**

-
6. **Richtig/Falsch:** Absolutes Gehör und relatives Gehör sind zwei unterschiedliche Fähigkeiten, die in der Musik zum Einsatz kommen, wobei das absolute Gehör unter Musiker:innen weiter verbreitet ist. **(1 Punkt)**
 7. **Richtig/Falsch:** Der Begriff „Staccato“ bezieht sich in der Musik auf eine sanfte und zusammenhängende Art, Noten zu spielen, wobei jede Note nahtlos in die nächste übergeht. **(1 Punkt)**

5.2.2 Thema 2 Schreiben

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **falsch**: Beim kreativen Schreiben geht es ausschließlich um den Selbsta Ausdruck. Ein Verständnis für literarische Techniken ist nicht erforderlich. **(1 Punkt)**

2. **Richtig** oder falsch: Beim Schreiben von Drehbüchern beinhaltet die Drei-Akt-Struktur den Aufbau, die Konfrontation und die Auflösung. **(1 Punkt)**

3. Richtig oder **falsch**: Die Lyrik konzentriert sich in erster Linie auf einfache Sprache und erzählendes Schreiben. **(1 Punkt)**

4. Richtig oder **falsch**: Das Erzählen in der dritten Person ermöglicht einen engen Blick auf die Ereignisse und schränkt das Verständnis der Leser:innen für die Geschichte ein. **(1 Punkt)**

Was ist der Hauptzweck des Settings beim kreativen Schreiben? **(2 Punkte)**

- A) Festlegung von Uhrzeit und Datum der Geschichte.
- B) Eine detaillierte Beschreibung der Hauptfiguren.
- C) Schaffung eines Gefühls für Atmosphäre, Stimmung und Ort.**
- D) Einführung des zentralen Konflikts der Erzählung.

6 Was gehört in erster Linie zum Schreiben von Sachbüchern? **(2 Punkte)**

- A) Erfinden von fiktiven Geschichten.
- B) Weitergabe von realen Erfahrungen, Erkenntnissen und Wissen.**
- C) Erschaffung mythischer und fantastischer Welten.
- D) Aufbau von Spannung und Nervenkitzel.

Worauf konzentrieren sich die Genres Science Fiction und Fantasy hauptsächlich? **(2 Punkte)**

- A) Realistische Darstellungen des Alltagslebens.
- B) Erforschung komplizierter menschlicher Beziehungen
- C) Unbegrenzte Welten mit futuristischen Technologien und mythischen Kreaturen.**
- D) Historische Ereignisse.

5.2.3 Thema 3 Kunsthandwerk

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. **Richtig**/Falsch: Das Kunsthandwerk ist heute von der Kultur und Geschichte eines jeden Landes inspiriert **(2 Punkte)**
2. **Richtig**/Falsch: Kunsthandwerk kann besser für die Umwelt sein als andere Alternativen **(2 Punkte)**
3. Richtig oder **falsch**: Kunsthandwerk steigert die Energieverschwendung und hat einen größeren Kohlenstoff-Fußabdruck **(2 Punkte)**
4. **Richtig**/Falsch: Textilerzeugnisse aus Wolle werden in der Regel seltener und bei niedrigeren Temperaturen gewaschen, was eine geringere Auswirkung auf die Umwelt hat **(2 Punkte)**
5. Richtig oder **falsch**: Holzutensilien in der Küche sind genauso giftig wie Plastik **(2 Punkte)**

5.2.4 Thema 4 Bildende Kunst

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Welches Gestaltungsprinzip ist am direktesten damit verbunden, den Blick der Betrachter:innen durch das Kunstwerk zu führen und ein Gefühl von Dynamik zu erzeugen? **(2 Punkte)**
 - A) Balance
 - B) Akzentsetzung
 - C) Bewegung**
 - D) Vielfalt
2. Was kennzeichnet die Aktionskunst? **(2 Punkte)**
 - A) Schaffung dreidimensionaler Formen mit Materialien wie Ton oder Metall
 - B) Erfassen visueller Szenen mit einer Kamera oder einer Fotoausrüstung
 - C) Übertragen von Tinte von einer vorbereiteten Oberfläche auf Papier oder andere Materialien
 - D) Künstler:innen, die ihren Körper oder ihre Handlungen einsetzen, um – oft visuelle – Live-Auftritte zu schaffen**
3. Welcher Aspekt ist im Zusammenhang mit der Kunstkritik entscheidend für die emotionale Reaktion der Betrachter:innen auf ein Kunstwerk und hängt mit der Verwendung von Farben im Kunstwerk zusammen? **(2 Punkte)**
 - A) Technische Kompetenz
 - B) Emotionale Wirkung**
 - C) Kontextuelle Analyse
 - D) Innovative Technik

4. Welcher Faktor wird bei der Bewertung von Kunstwerken auf dem Markt für bildende Kunst normalerweise NICHT berücksichtigt? **(2 Punkte)**

A) Die im Kunstwerk verwendete Farbpalette

B) Die historische und kulturelle Bedeutung des Stücks

C) Die Rarität und der Zustand des Kunstwerks

D) Der Bekanntheitsgrad des:der Künstler:in und die Provenienz des Kunstwerks

5. Welcher der folgenden Punkte ist NICHT typischerweise in den rechtlichen Verträgen enthalten, die im Kunstgeschäft üblich sind? **(2 Punkte)**

A) Konsignationsvereinbarungen zwischen Künstler:innen und Galerien

B) Verfahren zur Registrierung von Urheberrechten

C) Kaufverträge und Provisionsvereinbarungen

D) Leitlinien für die nachhaltige Verwendung von Materialien bei der Herstellung von Kunstwerken

6.2.2 Antworten

1:C – Bewegung ist das Prinzip, das den Blick der Betrachter:innen durch das Kunstwerk führt und so einen visuellen Fluss und ein Gefühl von Dynamik erzeugt, was im angegebenen Text direkt erwähnt ist.

2:D – Aktionskunst zeichnet sich dadurch aus, dass Künstler:innen ihren Körper oder ihre Handlungen einsetzen, um Live-Auftritte zu schaffen, die oft visuelle Elemente und möglicherweise andere Medien wie Video oder Ton beinhalten.

3:B – Die emotionale Wirkung eines Kunstwerks, die durch die Verwendung von Farben erheblich beeinflusst werden kann, ist ein wichtiger Aspekt der Kunstkritik. Die emotionale Reaktion ist subjektiv, aber wesentlich für das Verständnis, wie ein Kunstwerk auf seine Betrachter:innen wirkt.

4:A – Während die Rarität, der Zustand, die historische und kulturelle Bedeutung, der Bekanntheitsgrad des:der Künstler:in und die Provenienz für die Bewertung von Kunstwerken von entscheidender Bedeutung sind, ist die spezifische Farbpalette, die verwendet wurde, im Allgemeinen kein primärer Faktor für die Bestimmung des Marktwertes.

5:D – Während Konsignationsvereinbarungen, Urheberrechtsregistrierungen und Kaufverträge zu den Standardverträgen im Kunsthandel gehören, sind Richtlinien für die nachhaltige Nutzung von Materialien zwar wichtig, aber im Allgemeinen nicht Teil dieser Verträge. Sie beziehen sich eher auf ethische Überlegungen und umweltschonende Praktiken.

5.2.5 Thema 5 Digitale Fertigkeiten und Technologien Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

1. Richtig oder **Falsch**: Suchmaschinenoptimierung (SEO) ist nur für große Unternehmen relevant und nicht für einzelne Content Creators. **(0,5 Punkte)**
2. Richtig oder **falsch**: Es ist sinnvoll, dasselbe Passwort für mehrere Online-Konten zu verwenden, damit man es sich leichter merken kann. **(0,5 Punkte)**
3. Richtig oder **falsch**: Social-Media-Plattformen wie Facebook und Twitter sind nur für den persönlichen Gebrauch geeignet und spielen für die berufliche Markenbildung keine Rolle. **(0,5 Punkte)**
4. **Richtig** oder falsch: Die Zwei-Faktor-Authentifizierung bietet eine zusätzliche Sicherheitsebene, die über ein Passwort hinausgeht. **(0,5 Punkte)**
5. **Richtig** oder falsch: Die Kosten für Pay-per-Click-/Klickvergütungswerbung (PPC) entstehen jedes Mal, wenn jemand auf Ihre Anzeige klickt, unabhängig davon, ob ein Kauf getätigt wird. **(0,5 Punkte)**

Multiple-Choice-Fragen

8. **Welches der folgenden ist KEIN gängiges Produktivitätstool? (1 Punkt)**
 - A. Microsoft Word
 - B. Google Sheets
 - C. Spotify**
 - D. Slack
9. **Was ist das Hauptziel des E-Mail-Marketings? (2 Punkte)**
 - A. So viele E-Mails wie möglich zu versenden
 - B. Mit einem Publikum in Kontakt zu treten und Konversionen zu fördern**
 - C. E-Mail-Adressen zu sammeln
 - D. Den Spamfilter zu testen
10. **Welche der folgenden ist eine häufige Bedrohung der Online-Sicherheit? (1,5 Punkte)**
 - A. Phishing**
 - B. Fischen
 - C. Wunschdenken

D. Sicheres Surfen

11. Was umfasst der Begriff „digitale Kompetenz“? (2 Punkte)

A. Nur die Fähigkeit, Microsoft Office-Tools zu verwenden

B. Die Fähigkeit, mithilfe digitaler Technologie Informationen zu finden, zu bewerten und zu erstellen

C. Die Fähigkeit, Programmcode zu schreiben

D. Die Fähigkeit, Hardware zu reparieren

12. Welche der folgenden Plattformen wird hauptsächlich für die berufliche Vernetzung genutzt? (1 Punkt)

A. Instagram

B. LinkedIn

C. Snapchat

D. TikTok

5.2.6 Thema 6 Film & Medien

Richtig-Falsch & Multiple Choice (insgesamt 10 Punkte)

Richtig oder falsch: Die Erfindung des Kinematographen durch die Brüder Lumière war die Geburtsstunde des Kinos als Massenmedium. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder falsch: Science-Fiction befasst sich mit futuristischen Konzepten, die oft wissenschaftliche und soziale Fragen untersuchen und die Grenzen der Realität überschreiten. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder falsch: Medien spiegeln oft die Werte und Anliegen der Gesellschaft wider, aus der sie hervorgehen. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Die Darstellung von Geschlechterrollen in Film und Medien ist im Laufe der Jahre unverändert geblieben. **(0,5 Punkte)**

Richtig oder **falsch**: Film und Medien haben wenig oder keinen Einfluss auf die öffentliche Meinung oder gesellschaftliche Werte. **(0,5 Punkte)**

Multiple-Choice-Fragen

Worauf liegt der primäre Fokus der Postproduktionsphase beim Filmemachen? **(2 Punkte)**

- A) Schreiben des Drehbuchs
- B) Aufnahme von Bildmaterial im Rahmen der Dreharbeiten
- C) Schneiden und Nachbearbeiten des Filmmaterials**
- D) Casting von Schauspielern:innen

Welches Genre beschäftigt sich typischerweise mit futuristischen Konzepten und überschreitet oft die Grenzen der Vorstellungskraft? **(1,5 Punkte)**

- A) Drama
- B) Science-Fiction**
- C) Romantische Komödie
- D) Mystery

Welches Filmgenre ist bekannt für seine humorvolle und übertriebene Körperkomik, die oft durch Slapstick-Elemente gekennzeichnet ist? **(1,5 Punkte)**

- A) Horror
- B) Komödie**

- C) Science-Fiction
- D) Action/Abenteuer

Welche der folgenden Techniken wird in der Kinematografie verwendet, um verschiedene Stimmungen zu erzeugen, Charaktereigenschaften zu zeigen und den Fokus des Publikums zu lenken? **(2,5 Punkte)**

- A) Dialog
- B) Kamerawinkel und -bewegungen**
- C) Musikkomposition
- D) Beleuchtungstechniken