



LERNZIELE UND ABSICHTEN

Dieses Szenario wird in Sekundarschulen entwickelt, wo Lehrer zusammenarbeiten und sogar unter einem Co-Teaching-Ansatz unterrichten, mit dem Ziel, ihre Schüler:innen die Vorteile interdisziplinärer Projekte sowie die Verbindung, die zwischen verschiedenen Lehrplaninhalten hergestellt werden kann, zu sehen. 3 Fächer werden an einem Projekt beteiligt: IKT / Multimedia, Sprachen (Portugiesisch) und Geschichte.

- Einbeziehung der Studierenden in interdisziplinäre und praxisbezogene Projekte;
- Das Wissen der Schüler:innen über die verschiedenen Phasen der Videoerstellung zu erweitern (kurze Videos zu planen, zu produzieren und zu bearbeiten);
- Steigerung der digitalen Kompetenzen der Studierenden
- Förderung des historischen Wissens der Schüler:innen in der lokalen Gemeinschaft und ihrer Fähigkeit, lokale, nationale und Weltgeschichte miteinander zu verbinden;
- Unterstützung der Schüler:innen bei der Kommunikation von Ideen im Zusammenhang mit dem kulturellen und künstlerischen Erbe ihrer Gemeinschaft.
- die Fähigkeit der Schüler:innen zu entwickeln, verschiedene Texttypen zu differenzieren und effektiv zu nutzen



NARRATIVE ÜBERSICHT

Derzeit neigen Teenager dazu, sich mehr mit Inhalten im Videoformat zu beschäftigen als mit anderen Formen der Inhaltsunterstützung. Daher könnten IKT- und Multimedia-Fächer in Schulen als Auslöser genutzt werden, um die Auseinandersetzung der Schüler:innen mit Lehrplaninhalten aus anderen Fächern wie Natural oder Humanwissenschaften zu fördern. Die Lehrpersonen werden auch gebeten, kollaborativere und interdisziplinäre Projekte in ihren Klassen zu fördern, um die Schule stärker mit realen Arbeitsproblemen, arbeitsbezogenen Aufgaben und Fähigkeiten des 21. Jahrhunderts in Verbindung zu bringen.

In diesem Lernzentrum werden Schüler:innen der Sekundarstufe von drei ihrer Lehrpersonen aufgefordert, ein Projekt zu entwickeln, das ihre Sprach-, Geschichts- und Multimediaklassen umfasst. Da sie sich so sehr für Filme, Clips und Filme interessieren, müssen sie ein 1-minütiges Video über ein Thema ihrer lokalen Gemeindegeschichte produzieren, wie das, das sie auf Tiktok sehen.

Dieses Projekt soll die Schüler:innen dazu bringen, Videos zu entwickeln, um Ideen zu kommunizieren, die mit dem lokalen Erbe verbunden sind. Die Schüler:innen haben kreative Freiheit, in der Lage, jede Art von Erbe zu wählen (natürlich: Landschaften, Naturdenkmäler, kulturelle Materielle - Dokumente, Fotografien, Filme, Kunstwerke, Denkmäler, Orte, gastronomische Platten oder immaterielle Werte - Bräuche, Mythen, Musik, Sprache, Legenden).

Sie werden gebeten, die Zeit in der Geschichte zu identifizieren, in der dieses Erbe geschaffen wurde, und werden es aus einer lokalen, nationalen und internationalen Perspektive untersuchen und es mit einer bestimmten Periode in der Geschichte, national und Weltgeschichte verbinden. Dies zielt darauf ab, das Wissen und den Respekt der Schüler:innen über ihre lokale Gemeinschaft zu fördern und Geschichte als ein nützliches Thema zu sehen, um die Vergangenheit und damit die Gegenwart der Menschheit zu verstehen sowie die starke Verbindung zwischen lokalen, nationalen und internationalen historischen Ereignissen zu verstehen.

Zur Unterstützung des kreativen Prozesses werden die Schüler:innen aufgefordert, ein originelles Argument (ein Skript) zu entwickeln und es in einem narrativen Text mit einem fiktionalen oder nicht-fiktionalen Ansatz darzustellen. Dies geschieht im Sprachunterricht.

Das Skript wird dann auf einem Storyboard dargestellt. Das Storyboard hilft, die grafische Chronologie der Geschichte sowie ihre haupten Pläne / Bewegungen, die Bilder und Töne darzustellen, die benötigt werden, um die Geschichte zu berichten und die Idee zu kommunizieren. Der Prozess des Filmens, Bearbeitens und der Postproduktion des Videos erfolgt in Multimedia-Klassen.



LEHR - LERNZIELE

Kollaboratives Lernen: Studierende arbeiten in Gruppen, um ein kollaboratives Projekt zu entwickeln; Interdisziplinäre Lehre.

ASSESSMENT:

Die Schüler:innen werden von den 3 Lehrern unter Berücksichtigung folgender Faktoren bewertet:

- i) das auf der Grundlage der Vorlage entwickelte Storyboard (endgültige Version)
- ii) das Feedback, das dem Storyboard der Kolleg:innen unter Verwendung der dafür bereitgestellten Rubrik zur Verfügung gestellt wird,
- iii) die entwickelten Videos;
- iv) Peer-Assessment hinsichtlich ihres Beitrags zur Gruppenarbeit,
- v) individueller selbstreflektierender Bericht entwickelt.



LERNUMGEBUNG

Dieses Szenario beinhaltet die Nutzung von Klassenzimmern sowie Outdoor-Aktivitäten. Die Schüler:innen recherchieren tiefer Informationen über die lokale Geschichte und wählen ein Thema für das Video aus. Nach der Auswahl des Themas wird die Erstellung des Storyboards von jeder Gruppe von Studenten entwickelt, während sie ihre Ideen austauschen. Das von jeder Gruppe erstellte Storyboard wird dann der gesamten Klasse und den Lehrern präsentiert. Der Lehrer gibt Feedback und eine zweite Version des Storyboards wird in der Exchange-Zone erstellt. Der Prozess der Videoaufzeichnung und Postproduktion wird innerhalb und außerhalb des Klassenzimmers, im Multimedia-Unterricht sowie im Portugiesisch- und Geschichtsunterricht durchgeführt. Innerhalb des Klassenzimmers wird dies in der Create Zone entwickelt, wo ein Chroma-Schlüssel und ein Video-Edition-Studio zur Verfügung stehen. Ein abschließendes Video wird der gesamten Klasse präsentiert. Ein individueller Selbstreflexions- und Bewertungsbericht, der sich auf das erworbene Wissen über die lokale Geschichte und die erworbenen multimedialen Fähigkeiten konzentriert, ist endlich fertig - die Tablets stehen dafür zur Verfügung.



HERAUSFORDERUNGEN

Derzeit kann es schwierig sein, die Schüler:innen außerhalb der Klassenzimmer gehen zu lassen, und es ist eine Genehmigung erforderlich.
Die Erfassung von Bildern und die legale Verwendung von Inhalten (Videos, Bilder etc.) für die Videoproduktion müssen sorgfältig abgewogen werden.
Die Qualität der Tonaufnahme im Freien ist möglicherweise nicht ideal.



RESSOURCEN

Storyboard-Software (z. B. <https://www.storyboardthat.com/>)
Videokameras
Chroma-Schlüssel
Videoproduktionssoftware (z. B. Adobe Premiere Pro CC)
Tabletten



LITERATUR

Leitung interdisziplinärer Projekte - <https://www.edutopia.org/practice/integrated-learning-one-project-several-disciplines>
Gruppenarbeitsregeln für eine hohe Leistung - Tuckmans Stadien der Team-Entwicklung
<https://www.pmi.org/learning/library/ground-rules-high-performing-team-9338>
Rubriken für Storyboards:
<https://moshej.edublogs.org/files/2011/04/Storyboard-Rubric4-1hrbsok.pdf>



ROLLEN

LEHRENDE:

Alle Lehrpersonen werden als Coaches durch alle Phasen dieses interdisziplinären Projekts fungieren. Die Lehrenden präsentieren den Schülerinnen die Schlüsselkonzepte, schlagen die Lernaufgaben vor, intervenieren und überwachen den Lernprozess der Schüler:innen, überwachen den Prozess des Gruppenmanagements und leiten sie bei der Entwicklung des Projekts. Der Sprachlehrer:innen wird helfen und das gesamte produzierte Schreibmaterial überprüfen. Die Geschichtslehrpersonen entscheiden über die Angemessenheit der präsentierten historischen Informationen. Der Multimedia-Lehrer:innen unterstützen den Prozess der Videoplanung, -bearbeitung und -endproduktion.

LERNENDE:

Die Schüler:innen werden gebeten, eine aktive Rolle bei der Verwaltung ihres Lernens zu übernehmen. Sie sollten bei der Planung und Erstellung des Videos als "Videoproduzierende" fungieren, als "Forscher" bei der Sammlung von Informationen zum Video, als "Filmkritiker" bei der Beurteilung der von ihnen selbst und den Kolleg:innen entwickelten Arbeit.

ANDERE:

Die Schülerinnen werden angeregt, Forschung rund um das lokale historische Erbe durchzuführen, indem sie mit lokalen Bürgern und Institutionen sprechen.



LERNAKTIVITÄTEN

Die Schüler:innen beginnen mit der Bildung von Gruppen und der Erforschung der lokalen Geschichte und des lokalen Erbes (natürlich, kulturell, gastronomisch, sozial oder künstlerisch). Dann werden sie diese Geschichten, Objekte oder Ereignisse zu ihren spezifischen Perioden in der Geschichte kontextualisieren und sie mit der National- und Weltgeschichte (im Geschichtsunterricht) verknüpfen.

Danach entwickeln die Schüler:innen ein Skript für ihr Video, das die Struktur des narrativen Textes verwendet. Sie wählen einen nicht-fiktionalen (Memoiren, Biographie, Nachrichtenbericht, Dokumentarfilm, Reisebericht usw.) oder einen fiktionalen (Märchen, Fabel, Legende, Thriller, Roman, Sprachunterricht).

Die Schüler:innen erstellen dann ein Storyboard für das Video (mit Angabe von Szenen, Plänen und Bewegungen, indem sie die in der Multimedia-Klasse vorgestellte Storyboard-Software verwenden. Das Feedback wird zusammengetragen und in eine neue und endgültige Version des Storyboards einfließen.

Danach beginnen die Schüler:innen die Vorproduktionsphase des Videos, indem sie die Bild- und Tonaufnahme entwickeln. Sie werden dann in die Produktions- und Postproduktionsphase der Videos einbezogen, indem sie sich auf die Verwendung von Videobearbeitungssoftware konzentrieren. Am Ende der Erstellung der Videos organisieren die Schüler:innen eine Präsentation für Lehrer und Kollegen, in der alle an der Videoerstellung beteiligten Phasen sowie die endgültige Version ihres Videos vorgestellt werden, die ebenfalls vorgestellt wird (Endprodukt).

Bei der Abschlussaktivität wird jeder Schüler:innen gebeten, einen reflektierenden Selbsteinschätzungsbericht über dieses Projekt zu erstellen, der zu diesem Zweck die Richtlinien der überzeugenden Texte verwendet, die vom Sprachlehrer zur Verfügung gestellt werden.

