

Berufe-Check

Kurzbeschreibung

Bei dieser Methode nähern wir uns dem Film aus der Perspektive der Arbeitsfelder. Es geht darum, aktiv zu werden und Teilbereiche einer Filmproduktion selbst auszuprobieren. In Gruppen zusammengeschlossen produzieren die Jugendlichen dabei kreativ eigene Medien wie Filme, Texte, Musik und/oder anderes. Vom anfänglichen Recherchieren, welche Berufe an einem Film beteiligt sind, gelangen die Jugendlichen in ein freies und interesselgeleitetes Arbeiten. Schließlich soll das freie Ausprobieren reflektiert werden und die Erfahrungen darüber ausgetauscht werden.

Hintergrund

Eine Filmproduktion ist sehr komplex und vieles ist beim bloßen Anschauen des Films nicht sichtbar. Jugendliche im Alter ab 14 Jahren kommen der Entscheidung zur eigenen Ausbildungs- oder Berufswahl immer näher und beginnen hier erste Erfahrungen zu sammeln. Einerseits soll diese Methode die Vielschichtigkeit und Komplexität von Film für sie sichtbar machen und andererseits ihnen ein lockeres und neugieriges Ausprobieren von verschiedenen Tätigkeiten ermöglichen. Die Kernkompetenz ist hier die Reflexion. Inwiefern ist ein Beruf im Kontext Film interessant? Und welche Herausforderungen, aber auch Vorteile bringt er mit sich?

Variationsmöglichkeit

Je nach Zeit lässt sich die Methode variieren. Hat man nur eine kurze Einheit zur Verfügung (ca. eine Schulstunde) könnte die Methode auf eine reine Recherche mit Reflexionsrunde am Ende verkürzt werden. Hierbei ist es sinnvoll, einen konkreten Film als Ausgangspunkt zu wählen (z.B. den man gemeinsam im Kino gesehen hat). Da das Thema umfangreich aufgearbeitet werden kann, wäre auch eine ganze Projektwoche zu dem Thema möglich. Für das Ausprobieren und selbst Produzieren wäre dann mehr Zeit und man könnte zusätzlich Exkursionen zu Produktionsstätten, Filmhochschulen oder ähnlichem anvisieren.

Fachanforderungen Bezüge

Sekundarstufe I/II: **Technik:** Prozessbezogen: I Nutzen, II Verstehen, III Kommunizieren, V Bewerten, Inhaltsbezogen: Nutzung und Konsum, Digital vernetzte Welt und Kommunikation; **Deutsch:** I Sprechen und Zuhören: Zu und vor anderen sprechen, III Lesen - mit Texten und Medien umgehen, Wissensbestände: Audiovisuelle und elektronische Medien, Themenvorschläge: Medien und Literatur im Wandel (Produktion, Rezeption und Wertung von Literatur).

Unterrichtsfächer

Deutsch,
Technik,
Kunst

Stichworte

Bildung
Identität
Fähigkeiten

Altersempfehlung

ab 14 Jahren
Sekundarstufe

Aktivität

Malen,
schreiben
und
machen

Zeitaufwand

Mehrere
Schulstunden
Projektwoche

Ablauf

1. Einstieg

Im besten Fall war die Klasse gemeinsam im Kino und hat einen Film gesehen. In einer entspannten Atmosphäre werden im Nachhinein (davor ist auch möglich) an der Tafel gemeinsam Berufe gesammelt, die gebraucht werden, um einen Film entstehen zu lassen. Beispiele sind: Drehbuchautor:in, Kamerafrau:mann, Ton/Filmmusikproduzent:in, Regisseur:in, Produzent:in, Schauspieler:in, Maskenbildner:in, Ausstatter:in usw. Es handelt sich um ein lockeres Gespräch, in dem schon erste Fragen aufkommen können und diskutiert werden. Es werden kleine Gruppen (2-3 Personen) gebildet, die jeweils einen Beruf auswählen.

2. Arbeitsphase

Die Aufgabe besteht aus zwei Teilen:

1. Erst soll recherchiert werden, was den Beruf ausmacht (die Reflexionsfragen dienen hierbei als Roter Faden). Als Ausgangspunkt kann der gemeinsam angeschaute Film gesehen werden. Die Erkenntnisse werden zu den beigefügten Reflexionsfragen notiert.
2. Die Tätigkeiten sollen explorativ ausgeübt werden. Im ersten Schritt wird eine Idee gefunden, welche kurzerhand umgesetzt werden kann. Es entstehen hierbei kleine/kurze/unfertige Produkte (Drehbuch, Film, Tonaufnahme, Raumskizzen, eingeübte Texte/Szenen, Kostüm-Modelle/Skizzen usw.).

Es ist sinnvoll hierfür zwei getrennte Schulstunden zu nutzen, dann kann die Lehrperson/Schüler:innen die nötigen Materialien/Medien für das Ausprobieren je nach ausgewählten Berufen mitbringen. Aber keine Angst: es geht vordergründig nicht darum, fertige Produkte zu haben, sondern sich mit den Tätigkeiten zu beschäftigen.

3. Reflexion

In einer dritten Schulstunde findet sich die Klasse wieder zusammen. Nun erzählt jede Gruppe an Hand der Reflexionsfragen von ihren Erkenntnissen. Es können Nachfragen gestellt werden.

Material

Laptops, Tablets, Smartphones, Internet, Kameras, Tonaufnahmegerät, Musikinstrumente, Papier (Großformat), Stifte usw. Wenn vorhanden: Schnittprogramm/App

Tipps

Wenn die Schule einen Medienraum oder etwas Ähnliches zur Verfügung hat, ist es sinnvoll, die 2. Schulstunde (exploratives Ausprobieren) dort umzusetzen.

Reflexionsfragen

- Um welchen Beruf geht es und was macht ihn aus?
- Welche Fähigkeiten und Kompetenzen braucht es für die Tätigkeiten?
- Wie war das praktische Ausprobieren? Was lief gut und hat Spaß gemacht und was war schwierig?
- Welchen Bildungsweg (Ausbildung, Studium usw.) gibt es, der zu diesem Beruf führt?
- Was verdient man in diesem Beruf ungefähr?
- Kannst du dir vorstellen, diesen Beruf auszuüben und warum (nicht)?