

Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr 2024

Freiheit

im Rahmen der bundesweiten
SchulKinoWochen



Youth Topia

Pädagogisches Begleitmaterial

Wissenschaft, Kino und Schule

Das Kino ist seit über einem Jahrhundert ein wichtiger Diskursort für gesellschaftliche Auseinandersetzungen. Die Wirkmächtigkeit und Ästhetik von Kinofilmen haben den Ort zu einer zentralen Plattform sowohl der Selbstverständigung als auch für kollektive Aushandlungen gemacht und damit zugleich die gesellschaftlichen Vorstellungen von Freiheit und Demokratie stark geprägt. Filmheld*innen, die ihre eigene Freiheit oder die ihrer Mitmenschen bedroht sehen und sie gegen Widerstände verteidigen, gehören seit Beginn des Kinos zu seinem festen Repertoire. Die erzählerische Kraft des Kinofilms ist elementar, da das Nachdenken über die vielen Facetten von Freiheit nicht allein über die kognitive, sondern auch über die emotionale Ebene angeregt wird. Im Rahmen des Filmprogramms zum **WISSENSCHAFTSJAHR 2024 – FREIHEIT** werfen sieben Filme einen Blick in freie und unfreie Gesellschaften:

Der märchenhafte Animationsfilm **ERNEST & CÉLESTINE – DIE REISE INS LAND DER MUSIK** (Frankreich 2022, ab Klasse 2) ermöglicht eine niedrigschwellige Auseinandersetzung mit dem Thema Freiheit am Beispiel eines Musikverbots ausgerechnet im „Land der Musik“.

MISSION ULJA FUNK (Deutschland, Polen, Luxemburg 2021, ab Klasse 4) entwickelt das Spannungsfeld zwischen religiösem Glauben und der wissenschaftlichen Freiheit humorvoll und leicht verständlich.

Kann **BARBIE** (USA 2023, ab Klasse 7) in ihrer pinken Welt wirklich feministisch sein oder verbreitet sie unweigerlich Stereotype? Das hinterfragt der Film hintergründig und komisch zugleich.

Der Dokumentarfilm **DEAR FUTURE CHILDREN** (Deutschland, Großbritannien, Österreich 2021, ab Klasse 9) demonstriert dagegen den ganzen Ernst der Lebenswelten von drei Aktivistinnen, die für die Freiheiten zukünftiger Generationen kämpfen.

IN EINEM LAND, DAS ES NICHT MEHR GIBT (Deutschland 2022, ab Klasse 9) führt uns in die attraktive Modewelt der DDR, wo Menschen auch unter repressiven Bedingungen eigene Freiheiten und Ausdrucksmöglichkeiten fanden.

Der Dokumentarfilm **FEMINISM WTF** (Österreich 2023, ab Klasse 9) fragt nach der Bedeutung des Feminismus und zeigt seine Komplexität und Vielfalt auf.

YOUTH TOPIA (Schweiz, Deutschland 2021, ab Klasse 11) ist ein filmisches Denkeperiment, in dem die Bewohner*innen eines fiktiven Ortes von einem Algorithmus beherrscht werden – freiheitsliebende Jugendliche und geordnete Erwachsenenwelt prallen aufeinander.

Zu jedem der sieben Filme steht Unterrichtsmaterial zur Verfügung, das eine didaktische Einführung mit Hinweisen für Lehrkräfte sowie umfangreiche Arbeitsmaterialien enthält. Damit steht eindrücklichen Kinoerlebnissen, neuen Blickwinkeln auf das Thema „Freiheit“ sowie einer intensiven Auseinandersetzung mit den Filmen nichts mehr im Wege!

Inhaltsverzeichnis

Der Film

Daten zum Film	4
Inhalt des Films	5
Filmische Umsetzung	6

Hinweise für Lehrkräfte

Übersicht Unterrichtsmaterialien	7
Impulse für ein Filmgespräch	8

Über die Arbeitsmaterialien / Lösungshinweise

- zu Arbeitsmaterial G 1: **Wunschdenken?! – Worum geht es?** 9
- zu Arbeitsmaterial G 2: **Wie war der Film?** 9
- zu Arbeitsmaterial G 3: **Der Algorithmus weiß alles? – Was ist der Hintergrund der Filmhandlung?** 10
- zu Arbeitsmaterial G 3: **Recherchequellen Algorithmus etc. – Handout** 11
- zu Arbeitsmaterial G 4: **Gegenwart oder Zukunft? – Was bedeutet das (für dich)?** 12

Arbeitsmaterialien für Schülerinnen und Schüler

Vorbereitung des Filmerlebnisses:

Arbeitsmaterial G 1

Wunschdenken?!	13
----------------------	----

Nachbereitung des Filmerlebnisses:

Arbeitsmaterial G 2

Wie war der Film?	15
-------------------------	----

Arbeitsmaterial G 3

Der Algorithmus weiß alles?	18
-----------------------------------	----

Arbeitsmaterial G 4

Gegenwart oder Zukunft?	20
-------------------------------	----

Weiterführendes Material	22
--------------------------------	----

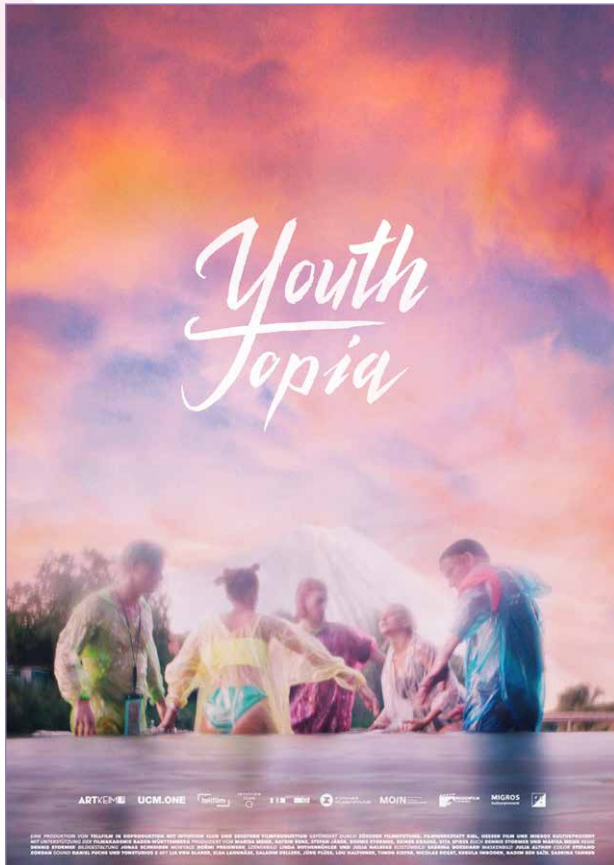
Impressum	23
-----------------	----

Pädagogisches Begleitmaterial

zu den SchulKinoWochen im Wissenschaftsjahr 2024 – Freiheit



Youth Topia



YOUTH TOPIA

Schweiz, Deutschland 2021

Genre: Spielfilm, Drama, Komödie, Coming-of-Age

Laufzeit: 85 Minuten

Regie: Dennis Stormer

Drehbuch: Dennis Stormer, Marisa Meier

Produzent*innen: Marisa Meier, Katrin Renz, Stefan Jäger, Reiner Krausz, Vita Spieß

Kamera: Jonas Schneider

Schnitt: Noëmi Preiswerk

Ton: Daniel Fuchs

Besetzung: Lia von Blarer, Elsa Langnäse, Lou Haltinner, Saladin Dellers, Jürg Plüss, Timon Kiefer, Nicolas Rosat u.a.

FSK: ab 12 Jahre

Altersempfehlung: ab 16 Jahre

Klassenstufe: ab Klasse 11

Themen: Künstliche Intelligenz, Algorithmen und Kontrolle, soziale Medien, Rebellion, Arbeitswelt, Jugend und Erwachsenwerden, Berufsfreiheit

Unterrichtsfächer: Sozialkunde, Ethik, Politik, Deutsch

Inhalt des Films

Das Leben der fünf Protagonist*innen in YOUTH TOPIA scheint frei und unbeschwert zu sein. Gemeinsam wohnen sie in einer Scheune am Rande des fiktiven Ortes Valpolvra und treiben jede Menge Schabernack, den sie live über Social Media teilen. Aber ist ihr Leben wirklich so unbeschwert? „Fuck den Algorithmus“ ist auf dem Bildschirm von Wanja zu lesen und „Selbstzerstörung“ ist das Ziel ihrer Aktionen. Denn durch Kleberschnüffeln, Alkohol und aggress-



sives Verhalten können sie verhindern, dass der allmächtige Algorithmus, der speziell die Social-Media-Profile aller Bürger*innen auswertet, sie für reif genug hält, um sie vom Status der Jugendlichen zu Erwachsenen zu ‚befördern‘. Aber Wanja, Greta, Leona, Sören und Maul haben gemeinsam beschlossen, immer als Jugendliche in Freiheit ohne Verpflichtungen und Verantwortung zu leben. So enden wie ihr spaßbefreiter Vater Jochen, der immer nur arbeitet, will insbesondere Wanja nicht.

Doch dann geschieht das Unerwartete: Sie erhält plötzlich die Chance, zunächst als Kreativ-Assistentin und später sogar als leitende Architektin am Bau des „Hauses der ewigen Jugend“ mitzuwirken. Nicht nur, dass sie sich so von ihrer Gruppe entfremdet – Greta: „Dann geh doch! Du bist frei!“ –, das Projekt beinhaltet auch noch den Abriss der Scheune und damit den endgültigen Verrat an ihrer Gemeinschaft.

Ansonsten hat das neue Erwachsenenleben jedoch auch große Vorteile für Wanja: eine schicke Wohnung, ein flottes Cabriolet, Pizza –



und Sex. Sie angelst sich einen attraktiven Freund, denn sie lernt im Büro Lukas kennen beginnt ein Verhältnis mit ihm. Schnell wird sie schwanger – und noch schneller scheint das der Algorithmus zu wissen, der ihr eine Beratung vorbeischickt: Wanja: „Muss ich das behalten?“ – „Wir reden hier von einem Menschenleben, für das Sie verantwortlich sein müssen.“ Sie entscheidet sich gegen das Kind, zumal sie sich jetzt auch noch um ihren Vater kümmern muss: Ihm wurde wegen wiederholtem Alkoholausschank an Jugendliche der Job gekündigt. Damit ist er nun selbst wieder Jugendlicher und zieht bei Wanja ein. Sie als Erwachsene ist jetzt seine Erziehungsberechtigte, „bis er seine Daten wieder im Griff hat“.



Als dann die Bagger die Scheune zerstören sollen und sich die Bewohner*innen des Ortes sowie die Social-Media-User*innen vor ihr versammeln, wird Wanja langsam klar, was auf dem Spiel steht: Stellvertretend soll hier die Freiheit plattgemacht werden. Ein eindringlicher Appell von Greta bringt schließlich die Wende. Viele schließen sich der Gruppe der Scheunenverteidiger an und skandieren „Wir bleiben hier!“ – der Algorithmus hat, so scheint es, zumindest einmal seine Macht verloren.

Filmische Umsetzung

Gleich zu Beginn des Films wird deutlich: Um die Lebenswelt und das durch Freisein bestimmte Lebensgefühl der Gruppe um Wanja zu vermitteln, nutzt der Film als Bildmedium insbesondere die Möglichkeit, die Social-Media-Welt optisch und akustisch passgenau wiederzugeben. Emojis wandern über den Bildschirm bzw. die Leinwand, Kommentare zu den Aktionen und zugehörige Profilbilder erscheinen und verschwinden. Diese Elemente zeigen das schnelle Reagieren, die Meinungsvielfalt und -freiheit in Zustimmung oder Ablehnung sowie das Verschwinden der Kommentare im Strom der User*innen.



Das phasenweise quadratische Bildformat zeigt scheinbar von den Protagonist*innen selbst gedrehte und live übertragene, oft wackelige Smartphone-Aufnahmen, mit denen sie ihr rebellisches Leben zeigen, um den Algorithmus in ihrem Sinn zu beeinflussen. Das Bild wechselt in ein breiteres Format, wenn eine „objektive“ Kamera die Ereignisse filmt und die Personen begleitet.

Die insgesamt buntere und wärmere Farbwelt der Jugendlichen wechselt sich ab mit den härteren Kontrasten und kühleren Farben der Erwachsenenwelt. Eine dritte Farbwelt bilden die Aufnahmen der Natur bzw. Umwelt. Die stellenweise violette Einfärbung der Bäume



und Wiesen in der Umgebung der Scheune vermittelt auch hiermit das „Andere“ der Welt der Jugendlichen (die allgemein gültige Farbsymbolik bietet einen großen Interpretationsspielraum, u. a. steht die Farbe lila für das Geheimnisvolle, Spirituelle, für Entspannung, Trauer und Macht).

Weiß, oft Symbol der Freiheit und Unschuld, spielt im Kontext des Themas „Klimawandel“ ebenfalls eine Rolle: Weiße Staubpartikel, auf Freiflächen gestreut, sollen das Sonnenlicht reflektieren und als „Ersatz-Arktis“ zur Kühlung der Erde beitragen, genauso wie ein weißer Berg in Sichtweite des Ortes Valpölvra. Das wichtige Thema wirkt im Filmkontext allerdings etwas gewollt hinzugefügt.



Humorvoll-satirische Übertreibungen und Zuspitzungen prägen besonders die Darstellung der Beziehung zwischen Vater Jochen und Tochter Wanja, mit der Umkehrung von Verantwortlichkeiten und dem Rückfall von Jochen in kindisch-pubertäre Verhaltensmuster. Sparsam, aber effektiv akzentuierend, wird Musik im Film eingesetzt.

Hinweise für Lehrkräfte

Übersicht Unterrichtsmaterialien: Lernziele und Kompetenzerwartungen

Das Arbeitsmaterial **G 1** wird in Vorbereitung auf den Film bearbeitet, die Materialien **G 2 – G 4** im Anschluss an die Filmsichtung. Die Materialien zur Nachbereitung und Vertiefung sind modular aufgebaut, sodass je nach Interesse eine Auswahl möglich ist.

Die Aufgaben bzw. Fragestellungen können i.d. R. in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit behandelt werden. Die Ergebnisse werden aufgeschrieben. Abschließend erfolgt immer eine Auswertung im Klassenverband.

Nr.	Thema / Leitfrage	Lernziel	Aktivitäten und Kompetenzen
Vorbereitung des Filmerlebnisses:			
F 1	Wunschdenken?! <i>Worum geht es?</i>	Vorwissen und Erwartungen zum Thema aktivieren	• erste Assoziationen zu den Begriffen Jugend, Freiheit und Utopie sammeln • das Filmplakat auswerten und im Gruppengespräch Erwartungen an den Film sammeln
Nachbereitung des Filmerlebnisses:			
F 2	Wie war der Film?	Eindrücke formulieren und festhalten, Inhalte festigen	• den Film bewerten; die Bewertungen begründen und diskutieren • anhand von Impulsfragen zentrale Inhalte und Handlungselemente rekapitulieren, mit besonderem Fokus auf das Thema Utopie/ Dystopie • eine Kurzkritik für einen Filmblog verfassen
F 3	Der Algorithmus weiß alles? <i>Was ist der Hintergrund der Filmhandlung?</i>	Größere Zusammenhänge in der Thematik kennenlernen: <i>Algorithmen und künstliche Intelligenz</i>	• in einer Gruppenarbeit Informationen zu den Begriffen Algorithmus, Scoring und Tracking sammeln und diese präsentieren • die Relevanz von Algorithmen im Alltag und ihre Darstellung im Film diskutieren

Nr.	Thema / Leitfrage	Lernziel	Aktivitäten und Kompetenzen
<i>Nachbereitung des Filmlebnisses:</i>			
F 4	Gegenwart oder Zukunft? <i>Was bedeutet das (für dich)?</i>	Einen Themenaspekt vertiefend erschließen und auf das eigene Leben beziehen: <i>Jugend und soziale Medien</i>	• anhand von Impulsfragen die die Rolle sozialer Medien im eigenen Leben und ihre Darstellung im Film kritisch reflektieren • die filmische Darstellung der Welt der Jugendlichen und der Welt der Erwachsenen vergleichend betrachten

Impulse für ein Filmgespräch

1. Gibt es Fragen zum Film?
2. Wie hat Ihnen der Film gefallen?
3. Stellt der Film Ihrer Meinung nach eine Utopie oder eine Dystopie dar?
4. Ist der Film Ihrer Meinung nach gesellschaftskritisch?
5. Welche der Filmfiguren sind Ihnen am stärksten in Erinnerung geblieben und warum?
6. Stimmt das Verhalten der Jugendlichen im Film mit dem Verhalten in unserer Wirklichkeit überein?
7. Welche Rolle spielen Freiheit und Selbstbestimmung für die Jugendlichen im Film?
8. Nutzen Sie selbst Social Media und wenn ja, in welcher Form?
9. Welche Bedeutung haben Algorithmen im Film und in der Realität?

Über die Arbeitsmaterialien / Lösungshinweise

Arbeitsmaterial G 1: Wunschdenken?

Worum geht es?

Die Aufgaben können zur Vorbereitung auf den Kinobesuch eingesetzt werden. Sie sollen dazu dienen, die Schüler*innen durch eigene Überlegungen an die Auseinandersetzung mit dem zentralen Thema des Films heranzuführen. Dies geschieht zunächst durch die Auseinandersetzung mit dem Filmtitel, aus dem die ersten Fragestellungen abgeleitet werden, die zudem einen Selbstbezug zum Film ermöglichen.

Das Thema „Künstliche Intelligenz“ wird durch die Auseinandersetzung mit ChatGPT eingeführt; auch Informationen werden heute oftmals bei Bedarf digital erstellt.

ChatGPT/künstliche Intelligenz:

Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern:

ChatGPT. <https://youngdata.de/a/chatgpt>

Durch die Auseinandersetzung mit dem Filmplakat werden die Schüler*innen angeregt, Erwartungen an den Film zu formulieren. Zudem sollen sie vor oder während der Filmsichtung Fragen notieren, deren Beantwortung in die Nachbereitung einfließen sollte.

Informationen zu Utopie und Dystopie im Film:

Bundeszentrale für politische Bildung (bpb): Subgenre Utopien und Dystopien.

www.bpb.de/lernen/filmbildung/304721/subgenre-utopien-und-dystopien/

Deutschlandradio/deutschlandfunk.de: Was ist eine Dystopie?

www.deutschlandfunk.de/endlich-mal-erklaert-was-ist-eine-dystopie-100.html

Arbeitsmaterial G 2: Wie war der Film?

YOUTH TOPIA ist ein ebenso ernsthafter wie satirisch-humervoller Spielfilm. Zunächst erfolgt eine erste, einfache und spontane Bewertung des Films durch auch im Film häufig präsente Emojis (ähnliche Ratingskalen haben sich insbesondere online etabliert). Sie ist der Ausgangspunkt, um durch die nachfolgenden Überlegungen und Fragestellungen eine intensivere individuelle Auseinandersetzung mit dem Film anzuregen und Gründe für die eigene Sichtweise zu formulieren. Im Klassenverband werden diese Meinungen ausgetauscht, um so eine differenzierte Sicht auf den Film zu entwickeln. Daher soll am Ende dieses Arbeitsschrittes noch einmal zur ersten Bewertung zurückgekehrt und diese überdacht werden. Zudem sollen mögliche offene Fragen durch weitere Recherchen beantwortet werden.

Die Besprechung möglicher Meinungsänderungen ermöglicht die Einsicht, dass Filmgespräche – und auch Filmkritiken – neue Sichtweisen auf einen Film erschließen können. Das abschließende Verfassen eines Blogbeitrags soll dazu führen, dass die eigene Meinung noch einmal pointiert zusammengefasst wird.

Arbeitsmaterial G 3: Der Algorithmus weiß alles?

Was ist der Hintergrund der Filmhandlung?

In diesem Arbeitsmaterial geht es um die Begriffe „Algorithmus“, „Scoring“ und „Tracking“ sowie ihre Relevanz im digitalisierten Alltag. Verteilen Sie die drei Themen auf verschiedene Teams oder lassen Sie die Schüler*innen auswählen. Die einzelnen Themen können auch von mehreren Teams bearbeitet werden, um unterschiedliche Ergebnisse miteinander zu vergleichen und eine gemeinsame Begriffserläuterung zu erstellen.

Falls nötig, nennen Sie den Schüler*innen passende Recherchequellen oder stellen Sie diese digital zur Verfügung. Sagen Sie den Schüler*innen, dass Sie als Lehrkraft über weitere Quellen, die die Schüler*innen finden, informiert werden sollten, sodass diese nach Überprüfung der ganzen Klasse zur Verfügung gestellt werden können.

Die Diskussion von Gretas Rede, die im Film dazu führt, dass sich viele Menschen der Gruppe der Scheunenvetragler anschließen und sich somit gegen die Auswirkungen des alles bestimmenden Algorithmus wenden, soll am Beispiel des Films zu einer Auseinandersetzung über die Auswirkungen der Bewertung bzw. „Vermessung der Menschheit“ durch (digitale) Techniken führen.

Hintergrundinformationen für eine Diskussion:

Die Themen „Algorithmus“, „Scoring“ und „Tracking“ betreffen (im Film wie in der Realität) den **Schutz der Privatsphäre**, der erstmals im Kontext der Volkszählung in den 1980er-Jahren bewusst und weit verbreitet in der Bevölkerung diskutiert wurde. Das **„Recht auf informationelle Selbstbestimmung“** wurde im Volkszählungsurteil des Bundesverfassungsgerichts von 1983 festgeschrieben, das sich wesentlich auf das Grundgesetz (GG) der Bundesrepublik Deutschland stützt: „Unter den Bedingungen der modernen Datenverarbeitung wird der Schutz des Einzelnen gegen unbegrenzte Erhebung, Speicherung, Verwendung und Weitergabe seiner **persönlichen Daten** von dem allgemeinen Persönlichkeitsrecht des GG Art. 2 Abs. 1 in Verbindung mit GG Art. 1 Abs. 1 umfasst.“

Artikel 1 Abs. 1 GG: „Die Würde des Menschen ist unantastbar. Sie zu achten und zu schützen ist Verpflichtung aller staatlichen Gewalt.“

Artikel 2 Abs. 1 GG: „Jeder hat das Recht auf die freie Entfaltung seiner Persönlichkeit, soweit er nicht die Rechte anderer verletzt und nicht gegen die verfassungsmäßige Ordnung oder das Sittengesetz verstößt.“

Das Grundgesetz und das Bundesverfassungsgericht sind wesentliche Stützen unserer freiheitlich-demokratischen Grundordnung.

Quellen:

Bundesverfassungsgericht: Leitsätze zum Urteil des Ersten Senats vom 15. Dezember 1983.

www.bundesverfassungsgericht.de/SharedDocs/Entscheidungen/DE/1983/12/rs19831215_1bvro20983.html

Bundesministerium der Justiz: Grundgesetz für die Bundesrepublik Deutschland.

www.gesetze-im-internet.de/gg/BJNR000010949.html

Im Rahmen der zunehmenden europäischen Regulierungen gilt seit 2018 inzwischen auch eine **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)**, die den Zugriff auf die persönlichen Daten regelt und beschreibt, was genau **persönliche Daten** sind (vgl. Datenschutz-Grundverordnung Artikel 4 Begriffsbestimmungen: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32016Ro679&from=DE>).

zu Arbeitsmaterial G 3:

Recherchequellen Algorithmus etc. – Handout

Algorithmus:

- Norddeutscher Rundfunk: Algorithmus: So werden Inhalte auf Social Media für dich ausgesucht. www.ndr.de/ratgeber/medienkompetenz/Algorithmus-Medien-Medienkompetenz,algorithmus148.html
- Wie wirken Algorithmen? Unterrichtsmaterial für die Schule. www.ndr.de/ratgeber/medienkompetenz/Wie-wirken-Algorithmen-Unterrichtsmaterial-fuer-die-Schule,algorithmus100.html
- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb): einfach POLITIK. Algorithmus. www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/lexikon-in-einfacher-sprache/303035/algorithmus/
- Medienanstalt Rheinland-Pfalz/klicksafe.de: Künstliche Intelligenz / Was ist ein Algorithmus? – Einfach erklärt. www.klicksafe.de/kuenstliche-intelligenz#c53016

Tracking:

- Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)/hanisauland.de: Tracking. www.hanisauland.de/wissen/lexikon/grosses-lexikon/t/tracking
- iRights e. V.: Was ist und wie funktioniert Webtracking? <https://irights.info/artikel/was-ist-und-wie-funktioniert-webtracking/23386>

Scoring:

- Verbraucherzentrale NRW e.V.: Scoring – diese Daten sammeln Auskunfteien über Sie. www.verbraucherzentrale.de/wissen/digitale-welt/datenschutz/scoring-diese-daten-sammeln-auskunfteien-ueber-sie-54786
- Der Landesbeauftragte für den Datenschutz und die Informationsfreiheit Rheinland-Pfalz: Scoring. www.datenschutz.rlp.de/de/themenfelder-themen/scoring/

Datensammlung/Datenschutz:

- Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen im Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen: Moment mal – Was ist überhaupt das Problem an der Datensammlung? www.politische-bildung.nrw.de/digitale-medien/digitale-demokratiekompetenz/big-data/basics
- Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern: Worum geht es beim Datenschutz? <https://youngdata.de/a/worum-geht-es-beim-datenschutz>

ChatGPT/künstliche Intelligenz:

- Der Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Mecklenburg-Vorpommern: ChatGPT. <https://youngdata.de/a/chatgpt>

Kriterien zur Quellenbewertung:

- Saferinternet.at: Wie kann ich Onlinequellen überprüfen? www.saferinternet.at/faq/informationskompetenz/wie-kann-ich-onlinequellen-ueberpruefen
- Amt für Jugend und Familie der Landeshauptstadt Mainz: Leitfaden zur Internetrecherche: www.jugend-in-mainz.de/fileadmin/dateiablage/jugend_in_mainz/surfbrett/jim_Studienkreis-Internetrecherche.pdf

Arbeitsmaterial G 4: Gegenwart oder Zukunft?

Was bedeutet das (für dich)?

Die Social-Media-Nutzung über Internet bzw. Smartphone ist einer der Hauptinformations- und Kommunikationswege für Jugendliche. WhatsApp, Instagram, TikTok, YouTube und Snapchat sind die wichtigsten Apps (vgl. hierzu: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: JIM 2023. Jugend, Information, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, S. 27 ff www.mpfs.de/de/studien/jim-studie/2023/).

Dem entspricht die Rolle, die Social Media im Spielfilm YOUTH TOPIA einnimmt. Bei vielen Fragestellungen können die Schüler*innen durch eigene Überlegungen einen persönlichen Bezug sowohl zu den Ereignissen im Film als auch zu ihrer eigenen Social-Media-Nutzung herstellen.

Challenges im Film, wie Kleberschnüffeln, Alkoholkonsum oder der Einbruch und die Verwüstung einer Wohnung, die live übertragen werden, sollen beim Algorithmus zu einer Abwertung bei der möglichen Auswahl für den Erwachsenenstatus führen („Fuck den Algorithmus“). Satirische Übertreibungen und Realität liegen hier enger beieinander als bei der deutlich übertriebenen Auswirkung des Algorithmus auf den Statuswechsel „Jugendlicher“ – „Erwachsener“.

Social Media Challenges:

„Was ist eigentlich eine Challenge auf Social Media? Kinder und Jugendliche werden online immer wieder mit Mutproben konfrontiert, bei denen sich die Teilnehmenden filmen. Über Video-Plattformen wie [YouTube](https://www.youtube.com/) und [TikTok](https://www.tiktok.com/) teilen sie ihre Videoclips und hoffen auf Likes und damit auf Anerkennung. Viele dieser Wettbewerbe liegen stellenweise im Trend und verbreiten sich dann rasant in Social Media. Sie reichen von harmlosen Herausforderungen, bis zu riskanten Challenges, die schwere gesundheitliche Schäden zur Folge haben können.“

Quelle und weitere Informationen:

Medienanstalt Rheinland-Pfalz/klicksafe.de: Challenges bei TikTok, YouTube & Co.

www.klicksafe.de/challenges

ARBEITSMATERIAL G 1

Vor der Filmbetrachtung

Wunschdenken

Der englischsprachige Filmtitel des Spielfilms YOUTH TOPIA spielt mit den beiden Wörtern „Jugend“ und „Utopie“. Was könnte diese Zusammensetzung beinhalten?

1) Überlegen Sie sich (Einzel- oder Partnerarbeit):

- Welche Ideen und Wünsche verbinden Sie selbst mit der Lebensphase der Jugend und der Bezeichnung als Jugendlicher?

2) Gemeinsames Brainstorming im Klassenverband:

- Wie stellen Sie sich eine Utopie für Jugendliche – also auch für Sie – in einem Film vor?

Informationen:

Utopie [griech.: ohne Ort] Auf die Zukunft gerichtete politische und soziale Vorstellungen, die Wunschbilder einer idealen Ordnung oder fortschrittlichen menschlichen Gemeinschaft zeichnen bzw. als Antiutopie Schrecken und Apokalypsen beschreiben. Positive Utopien vermitteln z. B. Plato („Der Staat“) und Th. Morus („Utopia“), negative Utopien bspw. A. Huxley („Schöne neue Welt“) und G. Orwell („1984“). Utopien können langfristige Leitbildfunktion haben.

Quelle: Bundeszentrale für politische Bildung (bpb): Das Politiklexikon. Utopie.

www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/18386/utopie/

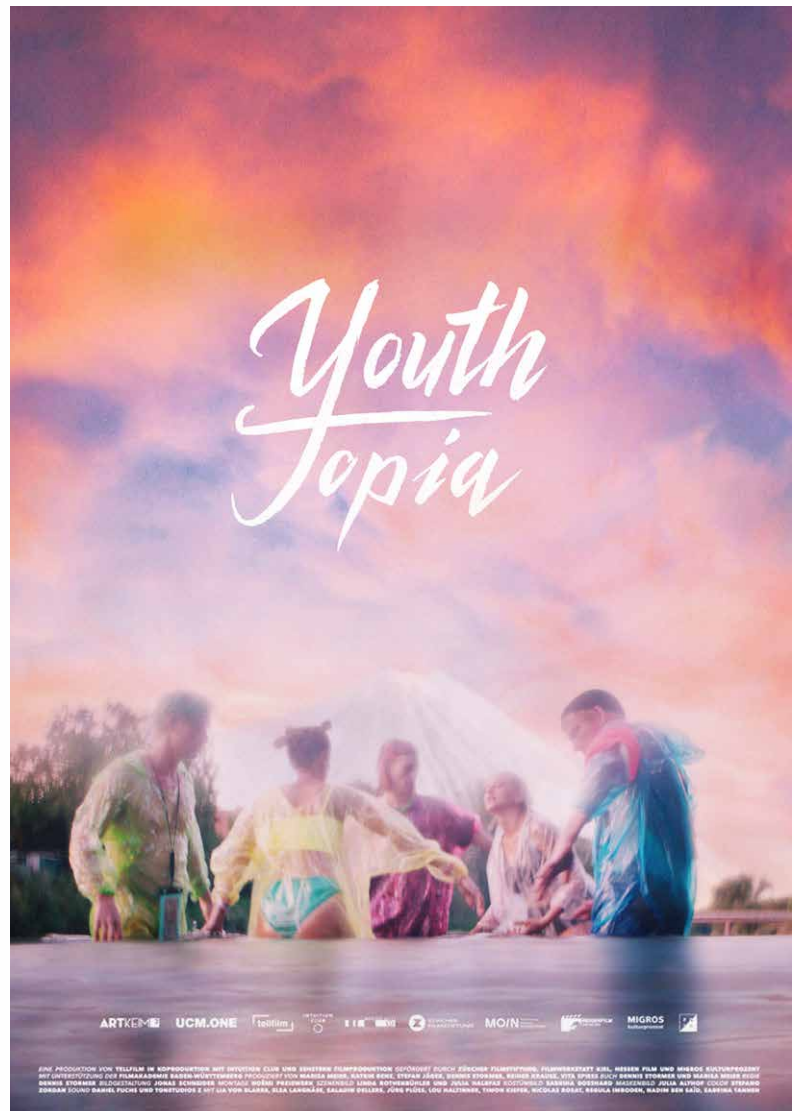
Diese Kurzdefinition liefert ChatGPT: „Eine Utopie ist eine fiktive, idealisierte Gesellschaft oder Welt, die als perfekt, fortschrittlich oder harmonisch dargestellt wird. Diese Konzeption basiert oft auf idealistischen Vorstellungen von sozialer Gerechtigkeit, Frieden, Gleichheit und einem harmonischen Zusammenleben. Utopien dienen häufig dazu, aktuelle gesellschaftliche Mängel aufzuzeigen und eine visionäre Vorstellung einer besseren Welt zu präsentieren. Der Begriff wurde geprägt durch Thomas Morus' Werk ‚Utopia‘ aus dem 16. Jahrhundert, in dem er eine ideale Gesellschaft beschreibt.“

ARBEITSMATERIAL G 1

Vor der Filmbetrachtung

3) Schauen Sie sich gemeinsam das Filmplakat an.

- Beschreiben Sie, was Sie sehen.
- Welche konkreten Informationen enthält das Plakat?
- Wie wirken die Personen auf Sie?
- Wie wirkt die gezeigte Umgebung?
- Wie ist das Plakat gestaltet (z. B. Bestandteile und ihre Anordnung, Farben, Schriftarten und -größen)?
- Gefällt Ihnen das Plakat?
- Welche Stimmung drückt das Plakat aus?
- Welche Erwartungen weckt das Plakat bezüglich des Filminhalts bzw. der Handlung des Films?
- Wenn Sie jetzt oder während der Filmsichtung Fragen haben, die noch nicht beantwortet werden können, schreiben Sie diese Fragen auf. Versuchen Sie diese zu beantworten, wenn Sie den Film gesehen haben!



ARBEITSMATERIAL G 2

Nach der Filmbetrachtung

Wie war der Film?

Sie haben gerade den Spielfilm YOUTH TOPIA gesehen. Wahrscheinlich überlegen Sie sofort, ob er Ihnen gefallen hat oder nicht. Das bedeutet: Sie haben eine Meinung zum Film, Sie bewerten ihn.



- 1) Sie können den Film jetzt mit Smileys bewerten, wie sie auch online für ein Feedback verwendet werden:



Ich finde den Film:



Begründen Sie Ihre Beurteilung zusätzlich mit mindestens drei inhaltlichen Stichpunkten:

- 2) **Erinnern Sie sich und notieren Sie in Stichpunkten:**

- Welche der Filmfiguren sind Ihnen am stärksten in Erinnerung geblieben und warum?

- Welche Filmszenen sind Ihnen am stärksten in Erinnerung geblieben und warum?

- Wie sieht die Lebensrealität der Jugendlichen im Film aus und wie finden Sie das?

ARBEITSMATERIAL G 2

Nach der Filmbetrachtung

- Welche Elemente einer Utopie sind für Sie im Film zu erkennen?
- Oder handelt der Film eher von einer Dystopie (griech. „schlechter Ort“)?
(**Informationen:** Deutschlandradio/deutschlandfunk.de: Was ist eine Dystopie?
www.deutschlandfunk.de/endlich-mal-erklaert-was-ist-eine-dystopie-100.html)

Elemente einer Utopie im Film	Elemente einer Dystopie im Film

- Ist der Film Ihrer Meinung nach gesellschaftskritisch? Werten Sie für Ihre Antwort auch Ihre Tabelle aus.

Sprechen Sie danach in der ganzen Klasse über Ihre Ergebnisse.

3) Es folgen weitere Fragen. Sie helfen Ihnen, sich genauer an den Film zu erinnern:

- Welche Rolle spielen Freiheit und Selbstbestimmung für Wanja?
- Welche Rolle spielen Freiheit und Selbstbestimmung für die anderen Jugendlichen der Scheunen-Gruppe?
- Welche Rolle spielen Freiheit und Selbstbestimmung für den Vater Jochen?
- Was bedeuten, was beinhalten Freiheit und Selbstbestimmung für Sie?



ARBEITSMATERIAL G 2

Nach der Filmbetrachtung

- Wie nah oder wie weit weg ist die Filmhandlung von Ihrer Wirklichkeit?
- Was bedeutet für Sie „Erwachsenwerden“?
- Erinnern Sie sich an die Vorbereitung auf den Kinobesuch: Wurden Ihre Erwartungen erfüllt / übertroffen / nicht erfüllt?
- Was möchten die Filmemacher mit ihrem Film bewirken?
- Falls von der Vorbereitung Fragen zum Film offengeblieben sind: Können Sie diese jetzt beantworten?
- Könnte ein Roman zum Thema „Jugendliche in einer digital vorbestimmten Welt“ wirken wie ein Film? Oder was ist der Vorteil bzw. das Besondere der filmischen Darstellung?



4) Jetzt haben Sie noch einmal intensiv über den Film nachgedacht.

- Schauen Sie sich noch einmal das Arbeitsblatt mit Ihren Bewertungen an. Würden Sie etwas ändern?
- Wenn ja, dann nehmen Sie einen Stift mit einer anderen Farbe und machen Sie ein zweites Kreuz bei einem anderen Smiley.
- Sprechen Sie in der Klasse darüber, wenn sich Ihre Meinung geändert hat.

5) Würden Sie den Film jemandem empfehlen, oder nicht?

- Schreiben Sie einen kurzen Kommentar, den Sie auch auf einem Filmblog posten könnten (schauen Sie sich zur Orientierung die Beiträge unter www.jugend-filmjury.com an).
- Verwenden Sie dafür auch Ihre Bewertung und Ihre Stichpunkte (siehe oben unter 1)).

ARBEITSMATERIAL G 3

Nach der Filmbetrachtung

Der Algorithmus weiß alles?

In den letzten Jahren wurde eine Reihe (digitaler) Techniken eingeführt, die eine große Menge Daten von Nutzenden sammeln („Big Data“). So entstehen persönliche Muster bzw. Profile, die Rückschlüsse auf unser Verhalten online und auch offline ermöglichen.

**1) Recherchieren Sie zu ausgewählten Themen (Partner- oder Kleingruppenarbeit):**

- Sammeln Sie in Absprache mit Ihrer Lehrkraft vertiefende Informationen zu einem der drei untenstehenden Begriffe. Achten Sie jeweils auf Chancen und Risiken. Stellen Sie Ihre Rechercheergebnisse übersichtlich zusammen und bereiten Sie diese so auf, dass Sie sie in einem Kurzreferat der ganzen Klasse vorstellen können.
- Beziehen Sie in Ihre Überlegungen abschließend auch auf die Situationen im Film und das Themenfeld „Selbstbestimmung und Kontrolle durch digitale Medien“.

Algorithmus**Scoring****Tracking****Unser Thema:** _____

2) Werten Sie Ihre Antworten im Klassenverband aus.

- Erarbeiten Sie aus den Ergebnissen der verschiedenen Gruppen eine gemeinsame Begriffserläuterung.
- Diskutieren Sie anschließend:
 - Welche Bedeutung haben Algorithmen im Film?
 - Welche Bedeutung haben Algorithmen, Scoring und Tracking in der Realität, in unserem täglichen Leben? Was haben Sie hier selbst schon einmal bemerkt?

ARBEITSMATERIAL G 3

Nach der Filmbetrachtung

3) Algorithmen und künstliche Intelligenz

- Wie wird der Themenkomplex „Algorithmen und künstliche Intelligenz“ im Film dargestellt?



übertrieben positiv

positiv

gerade richtig

negativ

übertrieben negativ

- Was sollte im Film anders sein? Was fehlt Ihrer Meinung nach?

4) Diskutieren Sie die Rede von Greta am Ende des Films – welche Bedeutung und Wirkung hat sie?

„Der Algorithmus ist gut. Der Algorithmus hat die Welt neu sortiert, die wir zerstört haben. Er weiß, was wir brauchen. Er weiß, wer wir sind: Jugendliche, Architekten, Unzurechnungsfähige. Wenn der Algorithmus den richtigen Ort für dich gefunden hat, dann geht's dir gut.

Warum nehmt ihr uns das Allerletzte, das wir noch haben? Warum? Weil ihr Angst habt. Ihr habt Angst vor uns und ihr habt Angst vor dem Teil in euch, der genauso ist wie wir.

Seht mich an. Seht mich an, legt eure Handys weg und seht mich an, ich bin hier. Ich bin hier!

Ich entscheide für mich, dass ich nicht jugendlich bin und niemals erwachsen werde. – Wir bleiben hier!“



ARBEITSMATERIAL G 4

Nach der Filmbetrachtung

Gegenwart oder Zukunft?

Die Jugendlichen im Spielfilm leben in ihrer eigenen Welt – sowohl räumlich als auch medial. Was bedeutet das und wie ist das in unserer Realität?



**1) Überlegen Sie sich
(Einzel- oder Partnerarbeit):**

- Die Jugendlichen im Film dokumentieren ihr Leben ausführlich auf Social Media – wie finden Sie das?

- Allgemein gesehen: Stimmt das Verhalten im Film mit dem Verhalten von Jugendlichen in unserer Wirklichkeit überein? Welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede gibt es? Oder handelt es sich um Übertreibungen bzw. satirische Darstellungen?

- Nutzen Sie selbst Social Media und wenn ja, in welcher Form?

ARBEITSMATERIAL G 4

Nach der Filmbetrachtung

- Stellen sich Menschen auf Social Media genauso dar, wie sie wirklich sind, oder gibt es einen Unterschied?

2) Diskutieren Sie anschließend:

- Können Sie sich vorstellen, dass Ihr weiteres Leben, etwa die Berufswahl, bestimmt wird durch Ihr Verhalten auf Social Media?
- Würden Sie das unterstützen oder etwas dagegen unternehmen?
- Welche Beispiele kennen Sie, bei denen Social Media genutzt wurde, um Kritik an der Gesellschaft zu üben?
- Immer jugendlich und ohne viel Verantwortung zu bleiben – kann das ein Lebensziel sein?
- Wie wird die Welt der Jugendlichen im Film gezeigt? Welche Einschränkungen und welche Freiheiten gibt es dort?
- Wie wird die Welt der Erwachsenen im Film gezeigt? Welche Einschränkungen und welche Freiheiten gibt es dort?
- Was sind „Challenges“ auf Social Media? Erläutern Sie den Begriff und nennen Sie Beispiele aus dem Film. Welche Bedeutung haben sie im Film?

(**Informationen:** Medienanstalt Rheinland-Pfalz/klicksafe.de: Challenges bei TikTok, YouTube & Co. www.klicksafe.de/challenges)



Weiterführendes Material

Zum Thema des Wissenschaftsjahr 2024 – Freiheit

Das **junge Politik-Lexikon** von HanisauLand (bpb) erklärt politische Begriffe für Kinder in Grundschule und Sek I:

<https://www.hanisauland.de/wissen/lexikon/grosses-lexikon/f/freiheit.html>

Fortgeschrittene Schüler*innen ab Sek I – Sek II können das **Politik-Lexikon** der Bundeszentrale für politische Bildung nutzen: <https://www.bpb.de/kurz-knapp/lexika/politiklexikon/>

Der **Volltext des Grundgesetzes** steht u. a. auf der Website des Deutschen Bundestags zum Nachlesen: <https://www.bundestag.de/gg/grundrechte>

Eine **Ausgabe des jungen Politikmagazins fluter** versammelt Hintergrundartikel zum Themenschwerpunkt Freiheit für Schüler*innen ab der Sek I: <https://www.fluter.de/heft15>

Die **Arbeitsmappe „Grundgesetz für Einsteiger“** der Bundeszentrale für politische Bildung enthält Lernmaterialien zum Thema Grundrechte für Schüler*innen ab der Sek I: <https://www.bpb.de/shop/materialien/thema-im-unterricht/37026/grundgesetz-fuer-einsteiger/>

Über die Bundeszentrale für politische Bildung kann das **Grundgesetz als Printausgabe** kostenlos bestellt werden: <https://www.bpb.de/shop/buecher/grundgesetz/125603/grundgesetz-fuer-die-bundesrepublik-deutschland-kleine-textausgabe/>

Zur Arbeit mit Film im Unterricht

Der **Praxisleitfaden „Filme im Kino erleben“** von VISION KINO unterstützt Lehrkräfte mit Methoden, Handreichungen und vielen Ideen, einen Kinobesuch vor- und nachzubereiten sowie Film im Unterricht einzusetzen:

<https://www.visionkino.de/unterrichtsmaterial/leitfaeden/>

Im **Filmglossar** von Kinofenster finden sich Erklärungen der wichtigsten Filmbegriffe:

<https://www.kinofenster.de/lehrmaterial/glossar/>

Weitere im Rahmen der Wissenschaftsjahre erschienenen filmpädagogischen Materialien finden Sie zum Download unter: <https://www.visionkino.de/wissenschaftsjahr/>

Impressum

Herausgeber:

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz
Leopold Grün (V.i.S.d.P.)
Köthener Str. 5–6
10963 Berlin
Tel.: 030-235993861
info@visionkino.de
www.visionkino.de

Konzept und Text:

Dr. Olaf Selg (www.akjm.de)

Redaktion und Lektorat:

Roberta Huldisch, Elena Solte, Lilian Rothaus, Michael Jahn (VISION KINO)

Gestaltung:

www.tack-design.de

Bildnachweis:

© UCM.ONE

*Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des
Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF)
gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WiD).*

© VISION KINO, Januar 2024

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

HERAUSGEGEBEN VON



IM RAHMEN DER

