

# DIY<sup>2</sup> Labor



**DIY<sup>2</sup>-Labor, 27.05.2021**

**Kreativ mit der Kamera begegnen**

**Kurz-Dokumentation**



Fachstelle für Internationale Jugendarbeit  
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

# DIY<sup>2</sup>-Labor: Kreativ mit der Kamera begegnen

---

**Donnerstag, 27.05.2021**  
**14:00 -15:30 Uhr**

IJAB startete im März 2021 mit dem Digital-Labor DIY<sup>2</sup>: Do-it-yourself in Digital International Youth Work für Fachkräfte, Projektverantwortliche und Teamer\*innen, die sich in der digitalen Internationalen Jugendarbeit ausprobieren möchten. Das DIY<sup>2</sup>-Labor bietet Fachkräften und Teamer\*innen niedrigschwellig, online und partizipativ die Möglichkeit, sich mit digitalen Tools und Methoden zu erproben sowie praktische, aber auch grundsätzliche Fragen zur digitalen Internationalen Jugendarbeit miteinander zu besprechen. Für das DIY<sup>2</sup>-Labor wird das Videokonferenz-Tool [Zoom](#) genutzt.

Am 27.05.2021 wurden im DIY<sup>2</sup>-Labor gemeinsam kreative Möglichkeiten für die spielerische Nutzung der Kamera im digitalen Raum sowie Einsatzmöglichkeiten thematisiert, diskutiert und ausprobiert. Yves Sanwidi, pädagogischer Mitarbeiter bei [Rootes & Routes Cologne e. V. \(RRCGN\)](#) begleitete das DIY<sup>2</sup> Labor mit der Präsentation von unterschiedlichen Methoden, Tools und Ideen. Als ehemaliger Teilnehmer am hybriden Projekt [Generation Europe Mixed Reality Exchange](#) teilte Yves Sanwidi seine Erfahrungswerte mit den Teilnehmenden am Labor. Ein Bericht zum Projekt auf [ijab.de](#) findet sich [hier](#).

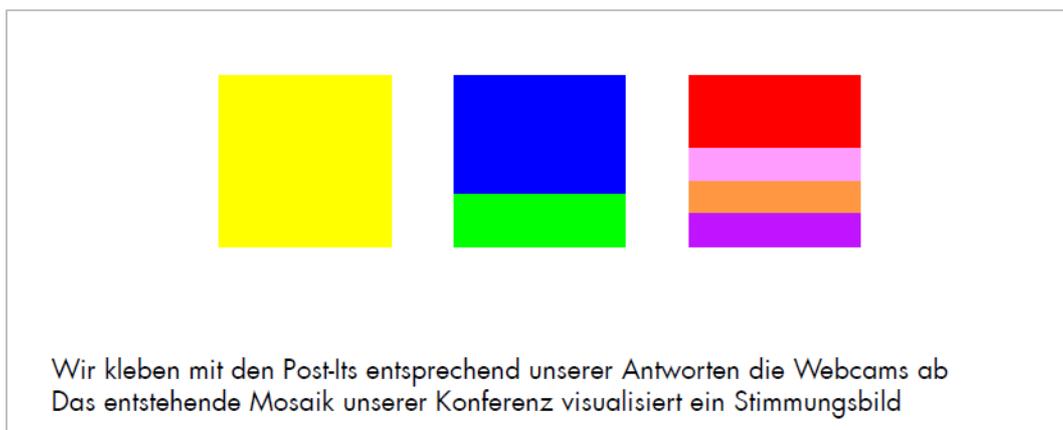
Das DIY<sup>2</sup>-Labor findet jeden zweiten und vierten Donnerstag im Monat statt. Das nächste DIY<sup>2</sup> ist am **10. Juni 2021** zum Thema „[Experimentieren in und mit gather.town](#)“.

## Ablauf

### Check-in: Webcam-Mosaik mit Post Its

Der Referent liest Aussagen vor, zu denen sich die Teilnehmenden positionieren. Mit Post-Its (oder selbstgemalten Zetteln) in drei unterschiedlichen Farben verdecken die TN ihre Kamera, je nachdem, wie sie zu der Aussage stehen.

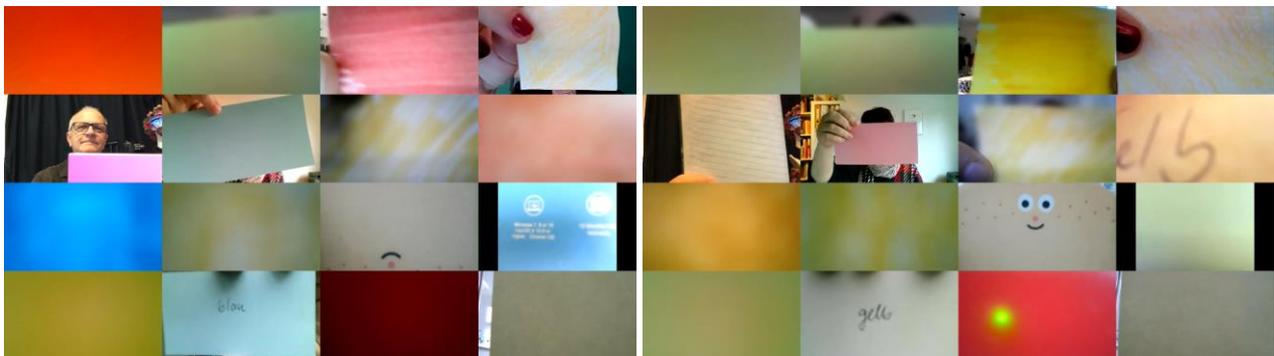
Gelb steht für Zustimmung, blau für Ablehnung und rot für Unentschlossenheit oder teilweise Zustimmung.



(Bild: Yves Sanwidi)

Es wurden mehrere Runden gespielt und bspw. folgende Aussagen erwähnt:

- Ich winke Menschen mehr zu als vorher, seit ich sie online sehe.
- Ich reagiere aktiv mit Mimik auf Gesagtes.
- Ich finde die Hintergründe und Umgebungen, die ich bei Videokonferenzen sehe, spannend.
- Ich habe für das Anschalten der Kamera schonmal über meinen Schatten springen müssen.
- Ich habe im Zuge der Digitalumstellung meinen Arbeitsplatz auch auf mehr Videokonferenzen hin ausgerichtet/ umgeräumt.
- Ich bevorzuge die Galerie-Ansicht und schaue beim Sprechen verschiedene Menschen an.
- Ich finde es entspannend, mein eigenes Bild auch zu sehen.
- Ich bin Fan der „Hand heben!“ Option.
- Ich probiere mich gerne an Videofiltern und virtuellen Hintergründen.
- Ich habe die Webcam-Funktion meines Geräts auch schon offline benutzt.
- Ich habe schon mal bemerkt, dass jemand anderes offensichtlich abgelenkt war.
- Ich versuche aktiv zur Webcam zu schauen, wenn jemand spricht.



Beispiele aus dem Labor (Screenshot: IJAB)

Im Anschluss an das Stimmungsbild werden die Aussagen zum Teil diskutiert.

Ein **Impuls für ein Selbstexperiment** zu der Aussage „Ich finde es entspannend, mein eigenes Bild auch zu sehen.“ war es, die Selbstansicht auszublenden. Das funktioniert in Zoom über die drei Punkte neben dem eigenen Bild. Wieder eingeblendet werden kann die Selbstansicht über die Ansichtsoptionen oben rechts in Zoom.

### **Kreative Arbeit mit der Kamera: Gestik als eine Form non-verbaler Kommunikation**

Austausch zu der Frage, welche typischen Gesten die Teilnehmenden bei sich und anderen beobachten.

Gestik und Mimik wie Nicken, Daumen hoch, Winken, Klatschen, skeptische Blicke, entgleisende Mimik wurden zusammengetragen und auch Beobachtungen, wie der Versuch weniger Mimik zu zeigen und der häufige Blick auf die eigene Kachel, wurden geteilt.

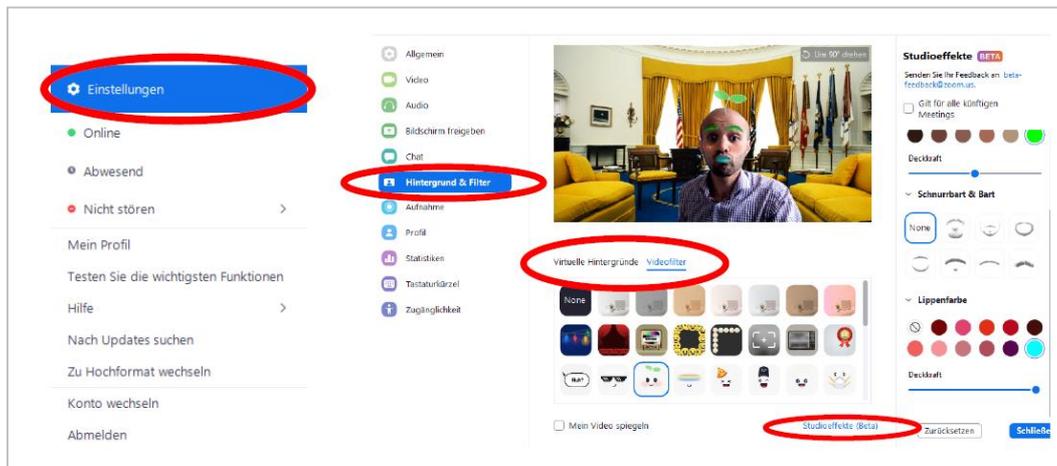
Forschende am University College London haben unter dem Titel [Video Meeting Signals](#) anhand von Tauchsprache eine Reihe von Gesten zur Unterstützung non-verbaler Kommunikation im digitalen Raum entwickelt.

Ein **Impuls** zur methodischen Einbettung ist es, **gemeinsam Vereinbarungen zur Verwendung der Signale** zu treffen. Dies könnte eine Bereicherung für die Vernetzung über die Distanz sein:

Die TN bekommen [die Liste](#) und machen einzelne Signale vor: Der Rest der Gruppe errät diese durch Reinrufen. Es muss nicht starr an der Bedeutung festgehalten, sondern sollte vielmehr ein gemeinsames Verständnis erarbeitet werden.

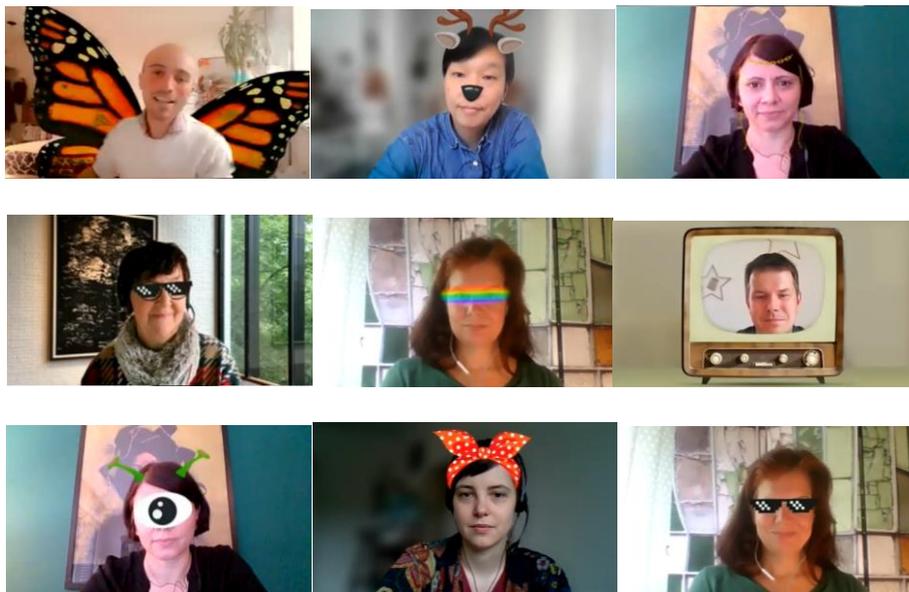
## Kreativ mit Hintergründen und Filtern

Zoom bietet unterschiedliche Hintergründe und Filter an und auch [Unterstützung bei deren Nutzung](#).



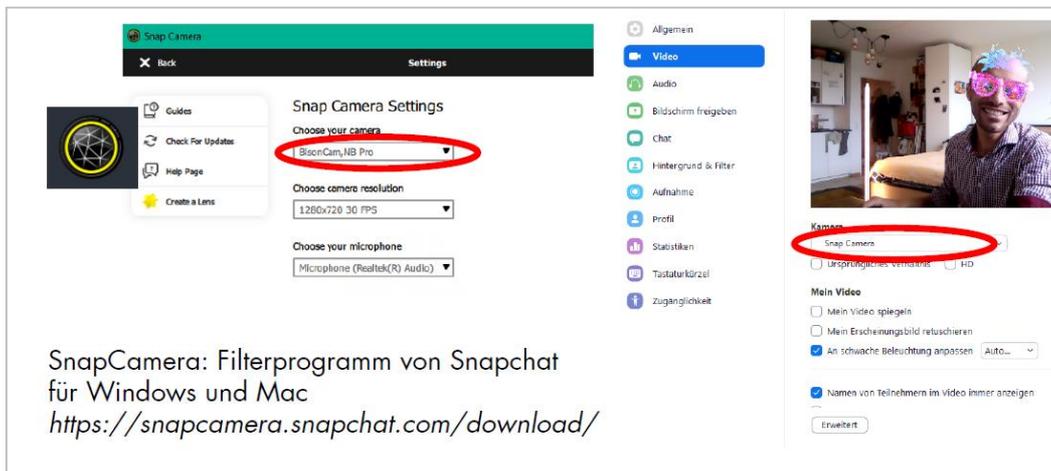
(Screenshot: IJAB)

Durch die Verwendungen von SnapCamera eröffnen sich noch mehr Möglichkeiten mit Hintergründen und Filtern zu experimentieren.



Beispiele aus dem Labor (Screenshot: IJAB)

Um die Kamera verwenden zu können, muss das Tool zunächst [heruntergeladen](#), installiert und anschließend in Zoom als Kamera ausgewählt werden. Dabei ist es wichtig, vorab die interne Kamera auszuschalten.



Auswahl der SnapCamera bei Zoom (Screenshot: IJAB)

### Impulse zur methodischen Einbettung:

- Über die SnapCamera einen schwarz-weiß-Filter verwenden und einen Stumm-Film spielen
- Über die SnapCamera einen Fernseher auswählen und mit den Händen Theater spielen
- Über die internen Zoom-Filterfunktionen die Kamera drehen
- Einbindung von TN ohne entsprechende technische Ausstattung, bspw. durch die Verwendung von farbigen, transparenten Folien als analoge Filter, durch das Verkleiden mit realen Kostümen
- Verwendung von Filtern, wenn TN nicht dauerhaft gefilmt werden möchten
- Gestaltung eines Kameraauftritts entsprechend der aktuellen Stimmung

### Erstellung eines Mini-Clips als virtuellen Hintergrund

Eine weitere Möglichkeit ist einen kurzen Videoclip als virtuellen Hintergrund zu erstellen.



Beispiel aus dem Labor: Yves Sanwidi gießt im Hintergrund die Blumen (Screenshot: IJAB)



Beispiel aus dem Labor: Yves Sanwidi legt sich im Hintergrund ins Bett (Screenshot: IJAB)



Beispiel aus dem Labor (Screenshot: IJAB)

Dazu muss die Webcam in Zoom deaktiviert und das interne Kameraprogramm gestartet werden. In Windows findet man die interne Kamera beispielsweise, wenn man in der Suchleiste „Kamera“ eingibt. Nachdem eine kurze Aufnahme aufgenommen wurde, beispielsweise wie man sich selbst einen Kaffee bringt, kann das Video in Zoom unter den virtuellen Hintergründen eingefügt und ausgewählt werden. Anschließend läuft es als virtueller Hintergrund in Dauerschleife.

## Ergebnisse, Fragen und Impulse auf der Diskussion

### Austausch zu eigenen Erfahrungen und Ideen

Teilnehmende berichteten von eigenen Erfahrungen:

#### Virtuelle Stadtrundgänge und Soundtrack der Begegnungsorte

Im Kontext eines Medienprojekts wurden virtuelle Stadtrundgänge durch Kaliningrad, Danzig und Wentorf in Form einer Aufnahme mit den Smartphones der Teilnehmenden produziert. Dadurch, dass Zoom auch auf Smartphones genutzt werden kann, wäre auch Live-Streaming denkbar. Im gleichen Projekt gab es einen Sound-Scape-Workshop, in dem Geräusche aus der Umgebung der jeweiligen Stadt mit Hilfe der App [Lexis Audio Editor](#) aufgenommen und mit [SEQUENCE – Drum Machine](#) ein Beat aus den Geräuschen erstellt wurde.

#### Sprachanimation

Eine Geschichte wurde vorgelesen und die Rollen aus der Geschichte an verschiedene TN verteilt. Immer dann, wenn die jeweilige Rolle erwähnt wurde, mussten die entsprechenden TN aktiv werden und eine passende Geste machen. Dies funktioniert auch, wenn die Geschichte in einer Sprache vorgelesen wird, die die TN nicht oder nur zum Teil verstehen.

#### „Alle die...“ als Check In oder Warm Up

Alle Kameras sind abgedeckt/ausgeschaltet. Anschließend werden Aussagen wie „Alle die, die heute mit dem Fahrrad gefahren sind“ vorgelesen. Alle Personen, auf die die Aussage zutrifft, entfernen die Abdeckung von ihrer Kamera/schalten sie ein und sind nun sichtbar. An jede Aussage anschließend können weiterführende Fragen gestellt werden und auch die Person, die Aussagen macht, kann wechseln.

Quelle: <https://digitale-spielewelten.de/methoden/alle-die/134>

#### Erstellen eines Videos

Im Kontext einer virtuellen Ausstellung mit theaterpädagogischen Methoden wurde anschließend von den TN innerhalb von 20 Minuten ein Video von 90 Sekunden davon aufgenommen, wie sie die Ausstellung wahrgenommen haben. Die Teilnehmerin, die davon berichtete, war erstaunt über die vielfältigen Möglichkeiten, den Rahmen der Aufnahme zu nutzen. Als Beispiel nannte sie von unten, oben oder den Seiten in die Aufnahme zu kommen, mit Nähe und Distanz zur Kamera arbeiten oder mit den Händen über verschiedene Bildschirme etwas weiterzugeben (z.B. nach oben, mit Blick nach oben).

### Erfahrungsbericht zur Lichtmalerei in der Jugendarbeit

Richard Kratz berichtete von seinen Erfahrungen mit Lichtmalerei.

*Lichtmalerei* oder auch *Light Painting* ist eine fotografische Technik, bei der eine bewegte Lichtquelle (z.B. eine Taschenlampe, ein Leuchtstab oder ein Smartphone) verwendet wird, um ein Bild während einer Langzeitbelichtung zu verändern.



Quelle: Richard Kratz, <https://www.instagram.com/p/CNVXEw2h9Yz/>



Beispiel aus dem Labor (Screenshot: IJAB)

Im Gespräch ergaben sich weitere Impulse, wie

- die Verwendung der Handytaschenlampe der Jugendlichen als bewegte Lichtquelle
- die Verwendung des Profimodus der Handykamera als Alternative zu einer hochwertigen Kamera mit Langzeitbelichtungsfunktion
- die Verwendung der App [Light-Painter](#) zur Nachbearbeitung der Fotos

## Digitale Tools

Evaluationstool [www.edkimo.com](http://www.edkimo.com)

[Lexis Audio Editor](#)

[Light-Painter](#)

[SEQUENCE – Drum Machine](#)

**SnapCamera** <https://snapcamera.snapchat.com/download/>

**Zoom (Videokonferenz-Tool):** <https://zoom.us>  
<https://support.zoom.us/hc/de/articles/210707503-Virtueller-Hintergrund>

## Links / Literatur

**Digitale Spielewelten (Methoden und Tools)**  
<https://digitale-spielewelten.de/methoden/alle-die/134>

**Generation Europe Mixed Reality Exchange 2020 – The Documentary (You-Tube)**  
[Generation Europe Mixed Reality Exchange](#)

**Generation Europe Mixed Reality Exchange– Projektbericht auf ijab.de**  
<https://ijab.de/projekte/kommune-goes-international/aktuelle-beitraege-zu-kommune-goes-international/generation-europe-mixed-reality-exchange>

**Informationen zur Organisation**  
[Rootes & Routes Cologne e. V. \(RRCGN\)](#)

**Konektis.org: Video Meeting Signals**  
<https://www.konektis.org/signals>  
[https://media.wix.com/ugd/bc61ad\\_b178d6bf946a42e1aeb8e0842a6ff6ba.pdf](https://media.wix.com/ugd/bc61ad_b178d6bf946a42e1aeb8e0842a6ff6ba.pdf)

**Lichtmalerei Richard Kratz**  
<http://www.richard-kratz.de/Lightpainting.html>  
<https://www.instagram.com/p/CNVXEw2h9Yz/>

# IMPRESSUM

## LIZENZHINWEISE

Die Kurzdokumentation wird, soweit nicht anders angegeben, unter der freien Creative Commons Lizenz **CC BY 4.0** veröffentlicht. Diese Lizenz erlaubt eine Weiternutzung und Bearbeitung. Als Urheber wird IJAB genannt. Der Lizenztext lautet wie folgt:

„DIY2-Labor, 27.05.2021, Kreativ mit der Kamera begegnen, Kurz-Dokumentation ‘ steht unter der Lizenz CC BY 4.0 ([creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de)). Der Name des Urhebers soll bei der Weiterverwendung wie folgt genannt werden: IJAB.“

## IMPRESSUM

Diese Publikation wurde von IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland erstellt.

## HERAUSGEBER

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Verantwortlich:

Marie-Luise Dreber

Godesberger Allee 142-148, D-53175 Bonn

Tel.: +49 (0)228-95 06-0

E-Mail: [info@ijab.de](mailto:info@ijab.de)

[www.ijab.de](http://www.ijab.de)

Redaktion: Julia Hallebach, Natali Petala-Weber, Ulrike Werner

Layout und Gestaltung: [www.ijab.de](http://www.ijab.de)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend