

Organisatorische Handreichung Lehrkräfte

1) Kurzbeschreibung des Materials

Die Amazon Studios Career Tour liegt als Video-Reihe aus fünf inhaltlich zusammenhängenden Videos vor, die Schüler:innen auf eine Reise durch die Welt der Filmproduktion mitnehmen. Zentrales Thema ist die Frage: Wie entsteht ein Film – von der ersten Idee bis ins Kino oder zu Prime Video?

Zu den Videos gibt es:

- Fragen direkt auf der Homepage (für eine kompakte Bearbeitung geeignet)
- Zusätzliches Material pro Video mit fünf Aufgabensammlungen (à 4 Aufgabenblättern)

Die Aufgaben orientieren sich an den 3 Anforderungsbereichen nach KMK:

- AB I – Wiedergabe: 1–2 Aufgaben (Reproduktion, Beschreibung, Zusammenfassung)
- AB II – Transfer: 1 Aufgabe (Anwenden/Übertragen auf neue Situationen, Auswerten, Vergleichen)
- AB III – Reflexion: 1 Aufgabe (Beurteilen, Stellung nehmen, Abwägen, argumentieren)

Die Aufgaben sind unabhängig voneinander und können beliebig ausgewählt, verändert oder ausgelassen werden. Zu allen Aufgaben liegen Musterlösungen vor.



2) Einsatzmöglichkeiten im Unterricht (zwei Varianten)

Variante A: Kompaktstunde (ca. 45 Minuten)

Ziel: Überblick gewinnen, zentrale Inhalte sichern, kurze Anwendung/Reflexion.

Vorgehen:

- Nutzung der fünf Videos als Gesamtpaket (kurze Sequenzen/Highlights)
- Bearbeitung der Homepage-Fragen im Unterricht (Einzelarbeit oder Partnerarbeit)
- Kurze Ergebnissicherung + Abschlussreflexion

Geeignet, wenn:

- wenig Zeit verfügbar ist,
- die Tour als Einstieg/Impuls dienen soll,
- ein thematischer Schwerpunkt anschließend vertieft wird.

Variante B: Vertiefungsreihe (5 Unterrichtsstunden à 45 Minuten)

Ziel: Vertiefte Auseinandersetzung pro Video, differenziertes Arbeiten über AB I–III.

Struktur:

- Pro Video eine Unterrichtseinheit
- Nutzung der zusätzlichen Aufgabenblätter (Auswahl je nach Niveau und Zeit)

Ergebnis: fünf abgeschlossene Stunden mit klarer Kompetenzprogression.



3) Didaktisch-methodische Hinweise

Kompetenzen (allgemein, fachoffen)

Je nach Fachanbindung (z. B. Kunst, Deutsch, Informatik/Medienbildung, Wirtschaft/Politik, Mathematik) lassen sich u. a. fördern:

- Medienkompetenz: Informationen aus audiovisuellen Formaten entnehmen, bewerten, reflektieren
- Analyse- und Urteilskompetenz: Transferaufgaben bearbeiten, Positionen begründet vertreten
- Kommunikation & Kollaboration: Partner-/Gruppenarbeit, Präsentationen, Diskussionen
- Methodenkompetenz: Strukturieren, Zusammenfassen, Argumentieren, ggf. Visualisieren

Differenzierung (sehr gut mit dem Material möglich)

- Auswahlprinzip: Pro Video nur 2–3 Aufgaben (statt alle), passend zur Lerngruppe
- Sozialformen können auch variiert werden

Leistungsbewertung (optional)

- Kurze Lernprodukte eignen sich als formative Bewertung (z. B. Reflexionsabsatz, Argumentationskarte, Mini-Präsentation, One-Pager).
- Musterlösungen können als Feedbackgrundlage oder zur Selbstkontrolle genutzt werden.



4) Umgang mit Musterlösungen (praxisnah)

- Für Lehrkräfte: schnelle Vorbereitung, klare Erwartungssicherung
- Für SuS:
 - als Selbstkontrolle nach Bearbeitung
 - als Feedbackhilfe („Markiere, was dir fehlt“)
- Tipp: Musterlösungen ggf. teilweise ausgeben (Stichwortliste statt Volltext), um Eigenleistung zu sichern.



Fachliche Handreichung Lehrkräfte

1. Fachliche Einordnung und inhaltliche Zusammenfassung

1.1 Gegenstand und Kernidee des Materials

Die Tour begleitet Samir, der versucht, ganz allein einen eigenen Film zu drehen und merkt dabei schnell, wie viele unterschiedliche Menschen es eigentlich braucht, bis ein Film fertig ist. Leitfrage: Wie entsteht ein Film von der ersten kreativen Idee bis zu dem Moment, in dem er im Kino oder bei Prime Video läuft? Dabei werden fünf zentrale Arbeitsfelder vorgestellt:

- Creative Development (kreative Leitung und Studio-Perspektive)
- Visualization (Previsualisierung von Szenen vor dem Dreh)
- Virtual Production (Game-Engine-Technologie für virtuelle Drehs)
- Post Production (Schnitt, Farbkorrektur, Tonmischung)
- Social Marketing (digitales Marketing und Social Media)

1.2 Creative Development – Von der Idee zum Filmprojekt

Ken beschreibt seine Rolle als Principal Creative Executive: Er erklärt den Unterschied zwischen Studio und Produktion und betont, wie viele Beteiligte koordiniert werden müssen, damit überhaupt ein Film entsteht.

Ein zentrales Thema ist der Umgang mit Künstlicher Intelligenz: KI kann tausende Bildvarianten erzeugen, doch die Auswahl der guten Bilder bleibt Sache von Geschmack und Handwerk - also der Menschen.

Die Entscheidungskriterien umfassen u. a.:

- Klare Aufgabenteilung zwischen Studio und Produktion
- Künstler:innen stehen an erster Stelle, KI unterstützt nur
- Iteration als Weg zu mehr Kreativität
- Demokratisierung des Filmemachens durch neue Technologien

Fachlich relevante Konzepte:

- Kreative Entscheidungsprozesse in der Filmindustrie
- Verantwortungsvoller KI-Einsatz in kreativen Berufen
- Quereinstieg und unkonventionelle Bildungswege (Physiologie zu Animation)

1.3 Visualization – Die Szene vor dem Dreh entwerfen

Clint erläutert seine Arbeit als Visualization Supervisor: Er geht über klassisches Storyboarding hinaus und erstellt animierte Sequenzen, um Szenen - insbesondere aufwendige Actionszenen - vor dem



eigentlichen Dreh zu entwerfen.

Zu seinen Aufgaben gehören:

- Visualisierung von Ideen gemeinsam mit der Regie
- Planung gefährlicher und teurer Actionszenen, bevor gedreht wird
- Einsatz von KI-Tools, um Arbeitsprozesse stark zu verkürzen
- Sicherstellen, dass das Budget eingehalten werden kann

Fachlich relevante Konzepte:

- Previsualisierung als Planungsinstrument im Filmprozess
- Risikominimierung bei kostenintensiven Szenen
- KI-gestützte Effizienzsteigerung in kreativen Workflows

1.4 Virtual Production – Virtuelle Welten mit der Game Engine

Guillermo arbeitet als Unreal Developer und bringt Technologie aus der Spieleindustrie in die Filmproduktion. Mit einer Game Engine wie Unreal lassen sich virtuelle Welten erschaffen, in denen visuelle Effekte direkt vor der Kamera sichtbar werden.

Der Prozess umfasst:

- Einsatz von Game-Engine-Technologie statt klassischem Greenscreen
- Programmierung interaktiver und automatisierter Elemente
- Einsparung von Kosten für nachträgliche visuelle Effekte
- Direktes Feedback für die Regie schon während des Drehs

Fachlich relevante Konzepte:

- Virtuelle Produktion als noch junge Filmtechnologie
- Mathematische Grundlagen (Algebra, Geometrie) in der Technologieentwicklung
- Quereinstieg aus der Spieleindustrie in die Filmbranche
- Spielebranche und Filmbranche wachsen technologisch zusammen

1.5 Post Production – Vom Rohmaterial zur fertigen Geschichte

Rebecca beschreibt Postproduktion als Mischung aus Kunst, Wissenschaft und Geschichtenerzählen. Sobald die Regie Cut ruft, übernimmt ihr Team das Filmmaterial und bringt es über mehrere Schritte zur fertigen Fassung.

Der Ablauf umfasst u. a.:

- Schnitt durch einen Cutter, der alle Szenen zusammenfügt
- Finishing-Prozess, den das Team von Anfang bis Ende begleitet
- Farbkorrektur und Tonmischung inklusive komponierter Musik



Strikte Zeitpläne sind besonders bei Serien mit vielen Episoden entscheidend.

Fachlich relevante Konzepte:

- Postproduktionsablauf: Schnitt → Finishing → Farbkorrektur → Tonmischung
- Zeit- und Projektmanagement unter hohem Termindruck
- Menschenführung als Schlüsselkompetenz (Werdegang über das Theater)
- Geschichtenerzählen als Mischung aus Kunst und Wissenschaft

1.6 Social Marketing – Den Film zu den Menschen bringen

Catherine arbeitet als Senior Lead im Social Marketing und sorgt dafür, dass Filme und Serien über soziale Medien ihr Publikum finden. Im Mittelpunkt steht die Frage: Wie macht man Menschen neugierig auf etwas, das sie noch gar nicht gesehen haben?

Ihre Arbeit umfasst u. a.:

- Entwicklung einer Marketing-Strategie für Plattformen wie Instagram, TikTok oder Twitter
- Zusammenarbeit mit Filmschaffenden, Producern und Darsteller:innen
- Begleitung von Premieren und Aktionen wie Get-Ready-with-me-Videos

Reaktion auf Social-Media-Feedback, auch bei hohem Termindruck

Fachlich relevante Konzepte:

- Digitales Marketing und Plattformstrategien
- Kommunikation unter Druck und in der Öffentlichkeit
- Netzwerken und langfristige Reputation in der Kreativbranche
- Berufliche Werdegänge über Umwege (Musikclub, Praktika) in die Filmbranche



2. Didaktische Analyse

2.1 Gegenwarts- und Zukunftsbedeutung

Gegenwartsbedeutung: Filme und Serien sind Teil der Lebenswelt der Lernenden. Das Material macht sichtbar, dass hinter dem fertigen Film im Kino oder bei Prime Video komplexe kreative, technische und organisatorische Prozesse stecken.

Zukunftsbedeutung: Es eröffnet Perspektiven auf Berufsfelder in Film, Technologie, Postproduktion und Marketing - auch für Quereinsteiger:innen mit unterschiedlichen Ausbildungswegen.

2.2 Didaktische Reduktion (was muss vereinfacht werden?)

- KI/Algorithmen: Reduktion auf Grundprinzip „viele Varianten - Mensch wählt aus“, ohne technische Details.
- Filmtechnik: Fokus auf anschauliche Beispiele (Storyboard, Greenscreen, Schnitt), nicht auf Software-Details.
- Unternehmenskontext: Das Material ist unternehmensnah; didaktisch wichtig ist die Einordnung (Perspektive, Interessen, mögliche Auslassungen).

2.3 Lernvoraussetzungen und mögliche Hürden

- Ggf. Begriffsklärung zu „Game Engine“, „Greenscreen“, „Postproduktion“ nötig (Alltagsverständnis vs. Fachbegriff).
- Fehlannahme: „Ein Film entsteht allein durch eine gute Idee und eine Kamera“ → Im Material wird deutlich, wie viele unterschiedliche Rollen tatsächlich nötig sind.
- Fehlannahme: „Ein Beruf = ein Studiengang“ → Das Material zeigt diverse Bildungswege (Physiologie, Mathematik, Theater, Marketing) und auch, dass schulischer Erfolg keine zwingende Voraussetzung für eine erfolgreiche Karriere ist.

2.4 Kontroversen und Reflexionsanlässe (problemorientierter Zugang)

- KI und Kreativität: Wie viel Entscheidungsspielraum sollte KI bei kreativen Bildern bekommen - und wo muss menschlicher Geschmack entscheiden?
- Budget vs. künstlerische Vision: Wie verändert der Kostendruck kreative Entscheidungen bei Actionszenen?
- Social Media und Authentizität: Wie viel Inszenierung ist beim Marketing eines Films vertretbar?
- Effizienz vs. Sorgfalt: Schnelligkeit durch neue Technologien vs. sorgfältige menschliche Prüfung in der Postproduktion.

2.5 Anknüpfung an Unterrichtsfächer (Beispiele)

- Informatik / Digitale Bildung: Game Engines, virtuelle Produktion, KI-Anwendung
- Kunst / Medienbildung: Visualisierung, Storyboarding, Bildgestaltung
- Wirtschaft / Politik: Plattformökonomie, Marketing, Berufsorientierung, Arbeitsteilung
- Mathematik: Geometrie und Algebra als Grundlage von Echtzeittechnologie



- Berufs- und Studienorientierung: Vielfalt von Ausbildungswegen, Quereinstieg, Soft Skills



3. Lernziele

3.1 Fachliche Lernziele (inhaltlich)

Schüler:innen können ...

- den Weg von der Idee zum fertigen Film anhand der fünf Rollen (Creative Development – Visualization – Virtual Production – Post Production – Social Marketing) beschreiben.
- erklären, wie Szenen vor dem Dreh visualisiert und geplant werden.
- das Grundprinzip von virtueller Produktion mit Game-Engine-Technologie erläutern.
- beschreiben, wie ein Film in der Postproduktion fertiggestellt und anschließend vermarktet wird.

3.2 Methodische Lernziele

Schüler:innen können ...

- Informationen aus einem Video strukturieren (z. B. Prozesskarte, Rollenprofil, Vor-/Nachteile).
- einfache Kriterien entwickeln, um Aussagen im Material kritisch einzuordnen (Perspektive, Ziel, Interessen).

3.3 Urteils- und Reflexionsziele

Schüler:innen können ...

- Chancen und Risiken von KI-gestützten Werkzeugen in kreativen Berufen abwägen (Effizienz vs. menschlicher Geschmack).
- begründet Stellung nehmen: „Wie viel sollte KI bei kreativen Entscheidungen mitbestimmen dürfen?“
- eigene Stärken und Interessen mit Berufsfeldern bei Amazon Studios in Bezug setzen.



4. Kompetenzen (orientiert an gängigen Kompetenzbereichen)

4.1 Medienkompetenz / Digitalität

- Analysieren & Reflektieren: Wirkungen von Filmtechnologie und Social Media auf Mediennutzung beurteilen.
- Informieren & Recherchieren: Produktionsprozesse und Marketingstrategien verstehen und kritisch bewerten.

4.2 Informatische Kompetenzen (grundlegend)

- Daten & Information: Grundprinzip von Social-Media-Reaktionen und deren Auswertung verstehen.
- Algorithmen & KI: Funktionsweise einfacher KI-Bildgenerierung beschreiben (ohne Formeln).
- Automatisierung: Grundprinzip automatisierter Workflows (z. B. KI-gestützte Bildbearbeitung) nachvollziehen.

4.3 Berufsorientierung / Arbeitswelt

- Berufsfelder erkunden: Tätigkeiten, benötigte Fähigkeiten und mögliche Bildungswege beschreiben.
- Kooperation & Projektarbeit: interdisziplinäre Teamprozesse und Schnittstellenrollen nachvollziehen.
- Selbstreflexion: eigene Interessen und Kompetenzen mit Berufsanforderungen abgleichen.

