

# Medie

## Kompetencemålene på Medieværkstedet

Formålet med Medieværkstedet er gennem daglig instruktion, øvelser og konkrete opgaver at give eleverne de tekniske og kreative færdigheder, der kræves for at kunne producere et medieprodukt af høj kvalitet.

Formålet er endvidere at arbejde for en afklaring af elevernes fremtidige uddannelsesmuligheder, og at ruste eleverne til den videre uddannelse.

### Faglige kompetencemål på Medie:

1. Eleven tilegner sig de grundlæggende principper i Adobe Creative Suite pakken (CS6,) herunder: Photoshop (et professionelt billedredigeringsprogram), Premiere Pro (et videoredigeringsprogram til redigering af digital video og audio i realtid), Encore (kan oprette flersprogede DVD'er med interaktive menuer) og After Effects (kan lave imponerende bevægelsesgrafik og visuelle effekter til ens videoproduktioner). Vi arbejder på Medie med forskellige delmål (snublemål), således at eleven hurtigt får en oplevelse af at rykke sig i forhold til værkstedes kompetencemål.
2. Eleven tilegner sig de grundlæggende principper i det udstyr, vi bruger, gennem praktisk brug i forbindelse med værkstedes produktion. Det vil sige, at eleven lærer at bruge både video og stillbillede-kameraer.
- 3. Video produktion**
  - a. Eleverne får et kendskab til de grundlæggende processer i videoproduktion fra planlægning til færdigt produkt. Det vil sige, at eleven prøver alle elementerne i produktionen. Fra klipning (alm og multicam) over synkronisering af video og lyd til efterbehandling, for til sidst at køre det færdige resultat ud i de rigtige formater til brug på forskellige platforme.
  - b. Forståelse for, hvad et total-, halvtotal- og nærbillede er for at få et godt flow i det redigerede produkt. Man skal også vide noget om zoom- og panoreringsoptagelser.
- 4. Grafisk produktion**
  - a. Elever tilegner sig grundlæggende arbejdsmetoder i de grafiske programmer. Det betyder, at eleverne får en forståelse af, f.eks. hvad det vil sige at arbejde non-destruktivt.
  - b. De får gennem arbejdet med de grafiske produktioner kendskab til billedbehandling, retouchering, fritlægning, opbygning, komposition samt farvelære.
- 5. Afledt undervisning**
  - a. Danskundervisning: Eleverne får "undervisning" i samfundsmæssige forhold gennem snak om nyheder og aktuelle spørgsmål (se morgenmøder under undervisning).

- b. IT-undervisningen: IT ligger som en naturlig del af undervisningen, idet eleverne bliver udfordret i at finde løsninger på de IT-problemer, der opstår, når man arbejder ved en pc dagen lang.
  - c. Matematik: Gennem fagsnak bliver det matematiske område berørt, som f.eks. når eleverne skal gemme i formater, der ikke fylder så meget, hvor store må de så være for at sende det via mail. Hvor stor er en A5, forskel på kb og gb.
6. IT er ikke et af værkstedets primære områder, men enkelte elever har på værkstedet mulighed for at arbejde mere teknisk med computere. Eleverne har mulighed for at tilegne sig viden om installation, programmering og fejlfinding.
7. Eleverne får på Medie et indblik i filmhistorien ved at se forskellige klassiske film, der visuelt og tematisk ligger langt fra de film, de ser derhjemme. Filmene bliver diskuteret på værkstedet og eleverne får et indblik i filmiske og dramaturgiske principper.

## Personlige kompetencemål for Medie:

1. **I forbindelse med forløbssamtaler** arbejder vi med at sætte de overordnede mål for elevens personlige udvikling. For at sikre den rigtige udvikling, laves en række delmål (snublemål), der evalueres kontinuerligt, så eleven får en oplevelse af at udvikle sig i den rigtige retning. Om det endelige mål nås, er af mindre vigtig betydning og kan evalueres undervejs, men hvis vi med udviklingstrappen skaber en retning for elevens udvikling, skaber vi nogle små sikre succeser.
2. **Give eleverne nye mestringsstrategier.** Det betyder, at elever, der reagerer uhensigtsmæssigt i specifikke situationer, får råd og vejledning i, hvordan situationen kunne håndteres anderledes. Gennem vores samvær med eleven giver vi dem nogle alternative mestringsstrategier, der kan hjælpe dem med at håndtere situationen på en mere hensigtsmæssig måde.
3. **At eleven bliver afklaret i forhold til egen fremtid.** Det betyder, at eleven bliver bedre rustet til at træffe valg om uddannelse o. lign. ud fra et realistisk billede af egen formåen.
4. **At lære at tage ansvar for egne opgaver.** Det betyder, at eleven bliver bedre til selv at komme i gang med opgaverne uden at skulle mindes om, hvad der forventes, altså en forberedelse til "*ansvar for egen læring*", som er et centralt begreb i den videre uddannelse/beskæftigelse. Det betyder, at det er vigtigt, at de lærer, at det er dem selv, der har ansvaret for deres opgaver.
5. **Tør udnytte sin nysgerrighed og afprøve sit legebarn.**

## Sociale kompetencemål for Medie:

1. **At kunne indgå i åbne sociale sammenhænge**, herunder at øve indflydelse og tage medansvar i demokratiske beslutningsprocesser, f.eks. ved, at eleven deltager i vores 10 aktuelle diskussioner.
2. **Skabe rum til dialog**, så man herved får en tolerant forståelse for de andre elevers udfordringer. Dette gøres ved ikke at have skjulte dagsordner og ved at skabe en stemning på værkstedet, hvor eleverne er åbne over for deres vanskeligheder.
3. **Samarbejde og rumme hinandens forskelligheder**. Det betyder, at man møder andre med et godt humør, man er åben og hjælpsom, man lærer andre det man kan og respekterer, at andre måske gør tingene på en anden måde end én selv.

## Undervisningsmetoderne på Medie:

### 1) Læring gennem leg.

- a. Eleverne stilles opgaver, der kræver, at de leger med programmerne, hvilket både er med til at udfordre deres kreativitet samt medvirker til, at de får opbygget en entusiasme omkring og fortrolighed med programmerne.

### 2) Morgenmøde

- a. Der bliver snakket om nyheder, politik samt hvad der rører sig i samfundet i øjeblikket. Morgenmødet er tænkt som en måde at få eleverne til at interessere sig for omverdenen og give dem demokratisk dannelse.
- b. Morgenmøderne bliver nogle gange udvidet til temadage. Her bliver eleverne introduceret for forskellige politiske, etiske problemstillinger, hvor de får mulighed for at bruge længere tid på at diskutere og sætte sig ind i det givne stof.

### 3) Læring gennem praktisk arbejde.

- a. En del af de arbejdsopgaver, vi har på værkstedet, er optagelse af teaterforestillinger, grafiske arbejder mm. Her skal eleverne indgå i teams og være sammen om at løse de arbejdsopgaver, der er krævet (forpligtende arbejdsfællesskaber.)

### 4) Sidemandsoplæring.

- a. Eleverne hjælper hinanden med at løse forskellige opgaver og får til opgave at undervise andre elever i, hvordan forskellige opgaver skal løses. Eleverne får herigennem styrket deres evne til at formidle.
- b. Vi bruger sidemandsoplæring som et socialpædagogisk værktøj.

### 5) Humor som et pædagogisk redskab.

- a. På Medie arbejder vi bevidst med humor som et pædagogisk redskab. Det betyder, at vi ved hjælp af humor viser eleverne alternative måder at anskue verden på. Humor er et fantastisk redskab til at afmontere situationer, der kan udvikle sig i en negativ retning samt

være med til at vise eleverne, at der er andre måder at angribe en situation på (me-stringstrategi).

6) **Voksenkontakt.**

- a. Det betyder, at eleven føler sig tryk, har tillid til, at man kan fortælle noget, som man måske ikke taler med andre om. Både til forløbssamtalerne og i hverdagen. Kan sige/gøre ting som man fortryder og den voksne alligevel er der bagefter. At man bliver taget alvorligt, når man bare brug for det og ellers kan grine sammen. En der kan aflæse mine signaler, når jeg har det dårligt (aktiv og attraktiv medspiller).