

**ENDBERICHT
ZUM EVALUATIONSPROJEKT**

**DESKTOP
Video am PC**

von

Mag. Martin HÄMMERLE

im Auftrag des
Bundesministeriums für Unterricht und Kunst

Wien, im November 1994

1 Technische Ausstattung des Projekts

Hardware und Software

Im Zuge der Projektarbeit kamen einerseits Sachmittel (Hard- und Software), die im Wege des BMUK angeschafft und bereitgestellt wurden und andererseits Geräte, die aus den Beständen des Zentrums für das Schulpraktikum der Universität Wien (ZSP) stammen, zum Einsatz.

1.1 Sachmittel - BMUK

- Rechner: i 80486 DX - 66MHz
16 MB RAM; Festplatte ca. 200 MB
incl. DOS 6.0 + WIN 3.1 + Maus Original Microsoft;
- Bildschirm: VGA 17 Zoll, low radiation mit Dreh- und Neigfuß;
- Drucker: HP Deskjet 550C - Tintendrucker;
- Videorecorder: 2 Blaupunkt RTV 950 S-VHS Recorder;
1 Sony EV-S 880 Video Hi8 Recorder;
- Timecode-generator: Alpermann TCI - 42 LTC/VITC;
- CD-Rom - Laufwerk: CR-563, 303 KB/sec, Multisession, Photo-CD tauglich, double speed;
- Soundblaster CD;
- Fast - Video-Machine-Standard;
- MS Video for Windows;
- Corel Draw 3.0 und 4.0;
- Diverse Kabelverbindungen (Druckerkabel, Remotekabel, Audiokabel);

1.2 Sachmittel - ZSP

- Kamera: 1 Hi8 - Sony CCD-V6000E;
1 Blaupunkt CR 2000;
- Videorecorder: 1 Blaupunkt RTV 950 S-VHS Recorder;
- 4 Fernseher/Monitore, diverse Komponenten für die Aufnahmetechnik, Kabelverbindungen;

1.3 Grundlegende Hardwarevoraussetzungen

1.3.1 Aufnahmegeräte

Beide zur Verfügung stehenden Aufnahmegeräte sind Timecode-tauglich und bieten somit die Voraussetzung für den Einsatz des VM-Studios als exakte Schnittsteuerung. Während die Hi8 - Kamera bereits mit einem RCTC - Code ausgerüstet war, wurde nach anfänglichen Schwierigkeiten (vgl. Zwischenbericht S 4f) die Blaupunkt - S-VHS - Kamera nachträglich mit einem VITC - Timecodegenerator aufgerüstet.

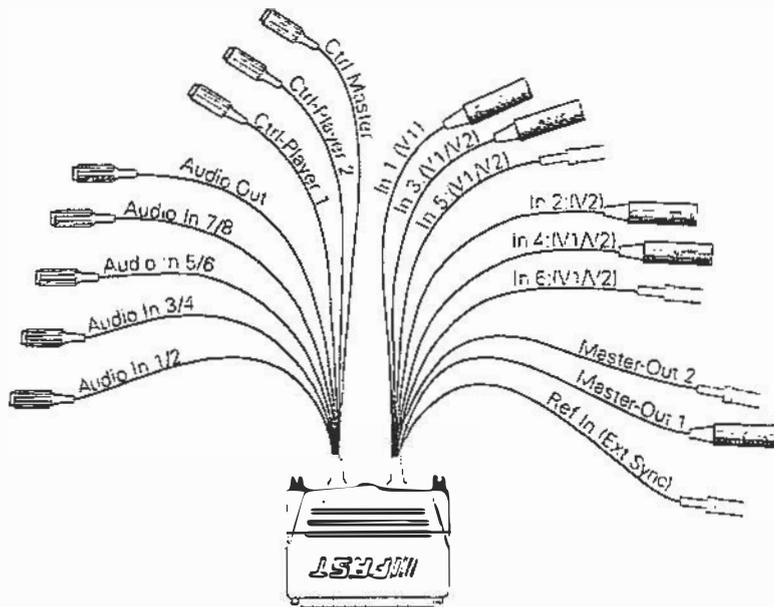
Somit können in beiden Videosystemen bereits die Aufnahmebänder mit Timecode versehen werden, womit jedem Bild eine eindeutige Kennung zugewiesen wird. Die Video-Machine unterstützt beide Codes, deren Informationsgehalt nahezu identisch ist (der VITC ist in der Regel um ein Halbbild präziser). Der Code identifiziert die Bilder über Stunden, Minuten, Sekunden plus "Frames" (Frames ist der Fachbegriff für ein Einzelbild = 30 Einzelbilder pro Sekunde nach der europäischen Fernsehnorm).

Der Timecode kann mit Hilfsgeräten (vgl. Alpermann TCI) auch nachträglich aufgespielt werden. Da er aber zusammen mit dem Bildsignal codiert wird, ist dafür ein zusätzlicher Kopiervorgang notwendig, was auf Kosten der Bildqualität geht.

1.3.2 Videorecorder

Die zwei zuzuspielenden S-VHS Recorder und der aufnehmende Hi 8 Recorder sind jeweils über ein Steuerkabel mit fünfpoliger Editbuchse (die Lieferschwierigkeiten - vgl. Zwischenbericht S 3 - konnten inzwischen behoben werden) bzw. über die LANC-Buchse mit dem Computer

verbunden. Eine Kabelpeitsche mit zahlreichen Kabelstrippen schafft den Anschluß. Die Videogeräte werden damit zu einem normalen Befehlsempfänger, wie beispielsweise ein angeschlossener Drucker. Mit den Befehlen: Start, Stop, Aufnahme, Einzelbild vor / zurück, schnell Vor- und Rücklauf mit Kontrollbild und das Spulen in beiden Richtungen ohne Kontrollbild sind alle erforderlichen Steuerungsoptionen für die Auswahl der Szenen und für das automatische Schneiden vom PC aus vorhanden.



Die Videoperipherie wird über eine Kabelpeitsche gesteuert. Eingriffe in die Elektronik oder Mechanik der Videogeräte sind nicht notwendig.

Da der Timecode zusammen mit der Bildinformation auf dem Videoband abgespeichert ist, läßt sich jedes Bild auch nach Start-, Stop- und Suchvorgängen bzw. nach einem Kassettenwechsel einwandfrei auffinden.

Die "Audio-Dubbing"-Funktion der Recorder ist unverzichtbar, da die Nachvertonung der erstellten Videos nur auf analoge Weise erfolgen konnte (analoge Zuspieldgeräte). Sie erlaubt das Nachvertönen einer Videoproduktion auf einer getrennten Tonspur, der sogenannten Normalspur.

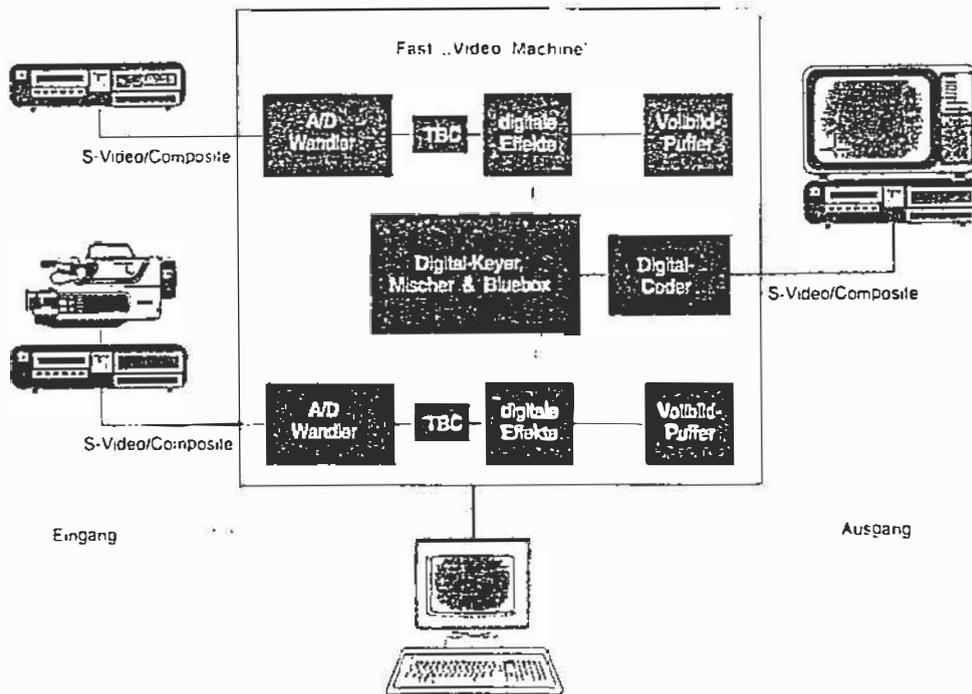
1.3.3 Computer

Der 486er PC mit 66 Mhz Taktfrequenz, 16 MB Arbeitsspeicher und 200

MB Festplatte gewährleistet einen komfortablen Umgang mit dem VM - Studio als Komplettsystem mit der gesamten Hard- und Software für Videoschnitt und Videomix. Allerdings sammeln sich im Laufe des Projekts durch die vielen Möglichkeiten, Videobilder zu digitalisieren und weiterzubearbeiten eine große Zahl von speicherintensiven Bildern an, sodaß die Anschaffung einer zweiten Festplatte angezeigt ist.

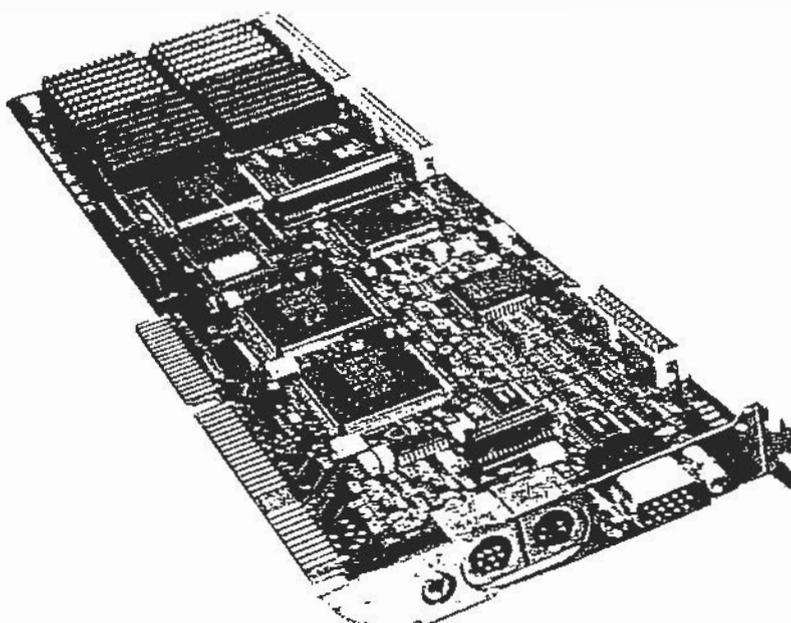
2 Die Video - Machine

Die Video Machine (VM) für den PC besteht aus einer 16 Bit AT-Bus-Karte und der Software "VM-Studio" - eine Hardware-Software-Kombination: Steckkarte mit Programm.



Diese Kombination, die über eine Kabelpeitsche mit dem Videoequipment verbunden ist (2 Blaupunkt RTV 950 S-VHS Recorder als Zuspielder und 1 Sony EV-S 880 Video Hi8 Recorder als Aufnahmemaschine), vereint

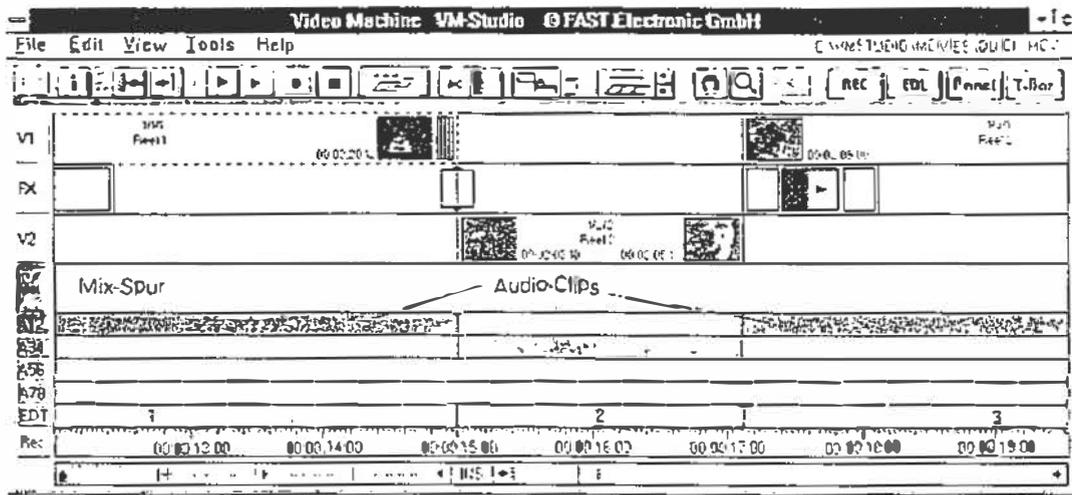
Schnittsteuerung, Titelgenerator, Bild- und Audiomischer sowie Titler und Timebasecorrector auf einer Platine. Die VM macht es möglich Video mit Video und Grafik am Computer zu mischen, zu schneiden, auf Wunsch zu verfremden und mit Titeln zu versetzen. Sie ermöglicht die Nutzung zahlreicher Präsentations-, Grafik-, Text- und Animationsprogramme für die Nachbearbeitung der Aufnahmen (z.B. Word Perfect 6.0 oder Corel-Draw 4.0). Die VM ist multistandardfähig, PAL- und NTSC-Quellen können miteinander gemischt werden. Der Video-Ausgang und beide Eingänge sind für FBAS- und S-Video ausgerüstet. Für den Ton werden 3,5 Millimeter-Klinken verwendet. Grundprinzip der VM ist es, die Recorder lediglich zu steuern. Die Videosignale werden zwar von der Karte in ein digitales Signal umgewandelt, aber nicht gespeichert und auf die Festplatte abgelegt.



2.1 Die Video Machine als lineare Schnittsteuerung

Die Bedieneroberfläche besteht aus zwei Fenstern, dem Movie -und dem Project - Fenster. Das *Movie - Fenster* belegt die obere Bildschirmhälfte. Hier sitzt das Kernstück der Software, eine Zeitleiste, in der alle Ergebnisse, das heißt Szenen, Überblendungen, Toneffekte eingetragen werden können. Sie besteht aus zwei schematisierten Videospuren, Effektspuren für Audio und Video und vier Audiospuren. Hier werden die verschiedenen Bestandteile des Films (Videoszenen, Grafiken, Titel, Ton) so angeordnet, wie sie später im Film auftauchen sollen. Um da-

bei Übersichtlichkeit zu schaffen, werden während der aktuellen Arbeit nur die wirklich benötigten Effekte in eine Art Bereitschaftsleiste an der Unterkante des Zeitfeldes verschoben. Die fertige Zeitleiste mit den zeitlich genau aufeinander abgestimmten Ereignissen erinnert am Ende an einen



Die vollständig geöffnete TIMELINE mit allen AUDIO-SPUREN

Wandplan, wie man ihn zur Koordination von Teamarbeit gelegentlich sieht.

Das VM-Studio ist in der Lage, die Anfangs- und Endbilder einer Szene zu digitalisieren und sie so nicht nur durch einen Kommentar, sondern auch durch eine Bildfolge zu kennzeichnen. Dies verhilft in der Praxis zu schnellerer und besserer Orientierung als z.B. ein reiner Erklärungstext.

In der Menüleiste des Movie-Fensters befinden sich weitere Funktionen wie "Preview" oder "Aufnahme". Zwei verschiedene Schnittmodi stehen zur Auswahl: Während im Filmstyle-Editing nach einem Bild- oder Audioinsert alle folgenden Objekte der Timeline nach hinten versetzt werden, ist dies im Freestyle-Editing nicht der Fall.

Der eigentliche "Schnitt" besteht darin, die Objekte mit der Maus an die richtige Stelle der gewünschten Videospur zu ziehen. Farbige Kennzeichnungen jeder Spur erleichtern die Zuordnung. Zuvor müssen allerdings die einzelnen Szenen Grafiken, Titel, und so weiter editiert werden.

Dies geschieht im *Project-Fenster*, das die untere Bildschirmhälfte belegt. Hier werden beispielsweise über die Option "New Reel" neue Bänder de-

finiert, aus denen sich dann im "Clip Editor" die einzelnen Szenen auswählen lassen. "Mark in/out" kennzeichnet die tatsächlichen Ein- und Ausstiegspunkte. "Clip in/out" umgibt die gewählte Szene mit etwas "Fleisch", macht den Clip also insgesamt länger. So bleibt noch genügend Spielraum, die tatsächliche Länge der Szene erst anschließend auf der Timeline endgültig festzulegen. Jede ausgewählte Szene wird im Projektfenster als kleine Filmrolle angezeigt.

Bevor eine Szene gespeichert wird, läßt sie sich noch mit Namen und genauen Szenenangaben (Einstellungsgröße, Bandnummer, Kommentar) versehen. Wichtig sind diese Angaben auch für die "Rack-Verwaltung". Hier handelt es sich um eine Datenbank aller bisher angelegten Bänder und Clips. Mit logischen Verknüpfungen läßt sich leicht herausfinden, auf welchem der Bänder sich eine gewünschte Szene befindet.

Im Rahmen der Projektarbeit wurde das VM-Studio ausschließlich im On-line-Schnittbetrieb eingesetzt, bei dem das Master direkt mit den Originalbändern zusammengestellt wird.

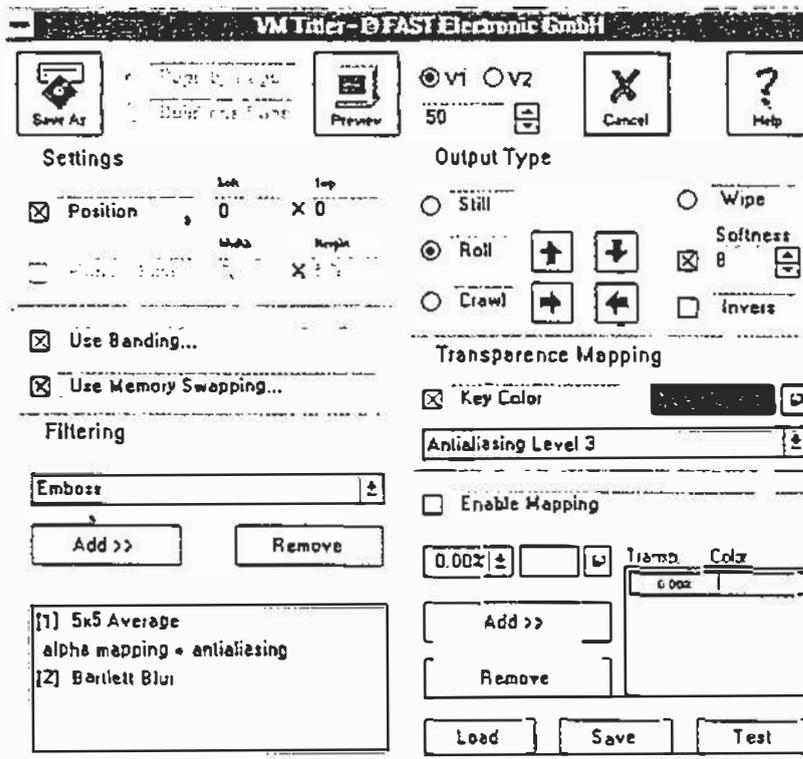
Wenn die VM für den Off-Line-Schnitt eingesetzt wird, gibt das VM-Studio eine Edit-Decision-List (EDL) aus. Mit diesen Schnittdaten kann dann entweder im Profi-Studio oder mit VM selbst zum Master geschnitten werden. Das Master kann vom VM-Studio simultan als Timeline, Storyboard oder EDL-Ansicht dargestellt werden.

2.2 Die Video Machine als Schriftgenerator

Für die Titler-Funktion stellt die VM-Studio-Software lediglich einen Druckertreiber bereit, der mit allen Textverarbeitungs- und Desktop Publishing - Programmen zusammenarbeitet. Damit können z.B. alle Post Script und True Type-Schriften in beliebiger Größe zur Videovertitelung genutzt werden. So stehen mehr als 6000 frei skalierbare Schriften mit internationalen Zeichensätzen zur Verfügung. In einem einzelnen Titel können beliebig viele Schriften verschiedener Schriftfamilien miteinander kombiniert werden. Diese Titel können in 16,7 Millionen Farben erzeugt und mit Texten oder beliebigen Bildern versehen werden.

Für den Schriftimport verläßt man die VM-Studio-Software und öffnet das jeweilige Textverarbeitungsprogramm (Word Perfect 6.0), das auf dem Rechner läuft. Der gewünschte Titel wird erstellt. Über die Optionen Drucken/Einrichten gelangt man in den VM-Titler. Hier ist die Glättung von

Kanten der Schrift ebenso möglich wie die Festlegung des Ausgabemodus (z.B. Roll, Crawl, Fade etc.), die Position des Titels und anderes mehr.



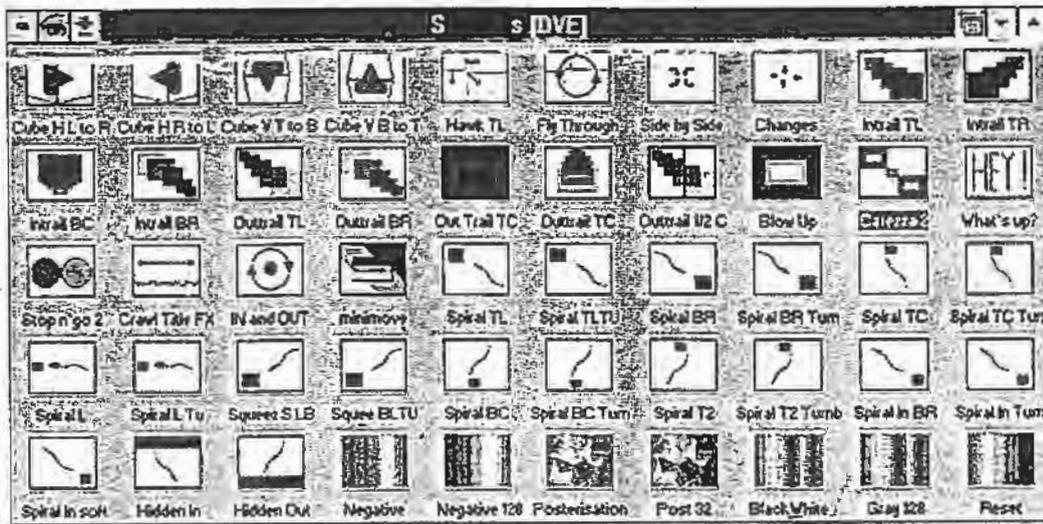
Gespeichert als "Title" oder "Image" tauchen die Titel nach Verlassen des Textverarbeitungsprogramms in der VM-Studio-Software auf und werden dann nur noch an die gewünschte Stelle in der Timeline gezogen.

2.3 Die Video Machine als digitales Effektgerät

Die Effekt-Bibliothek beinhaltet über 300 Video-Effekte, die zum großen Teil sicherlich nur für besondere Gelegenheiten einzusetzen sind.

Sie sind in Gruppen zusammengefaßt, die als sogenannte "Factory Groups" im Project-Fenster liegen. Von Wipes, Squeezes über Zooms hin zu Dissolves oder Picture in Picture ist alles möglich. Mit einer Reihe von Filtern läßt sich das Bild in einen einfarbigen Hintergrund auflösen. Das kann von der Seite, von oben, aus der oder in die Mitte geschehen. Mit einer Reihe von Trudelfiltern (Tumbles) läßt sich das Bild aus dem Geschehen drehen.

Bestehende Effekte können modifiziert und neue konstruiert werden.



Durch die zahllosen Effektgruppen wird das Project-Fenster aber sehr unübersichtlich. Abhilfe schafft hier die Menü-Option "Select Factory Groups", die es dem Benutzer erlaubt, individuell auszuwählen, welche Effektgruppen öfters benutzt werden und deshalb sichtbar sein sollen. Somit kann sich mit dieser Option jeder Benutzer seine individuelle Bedien-Oberfläche zusammenstellen und aufrufen, bevor er anfängt zu arbeiten.

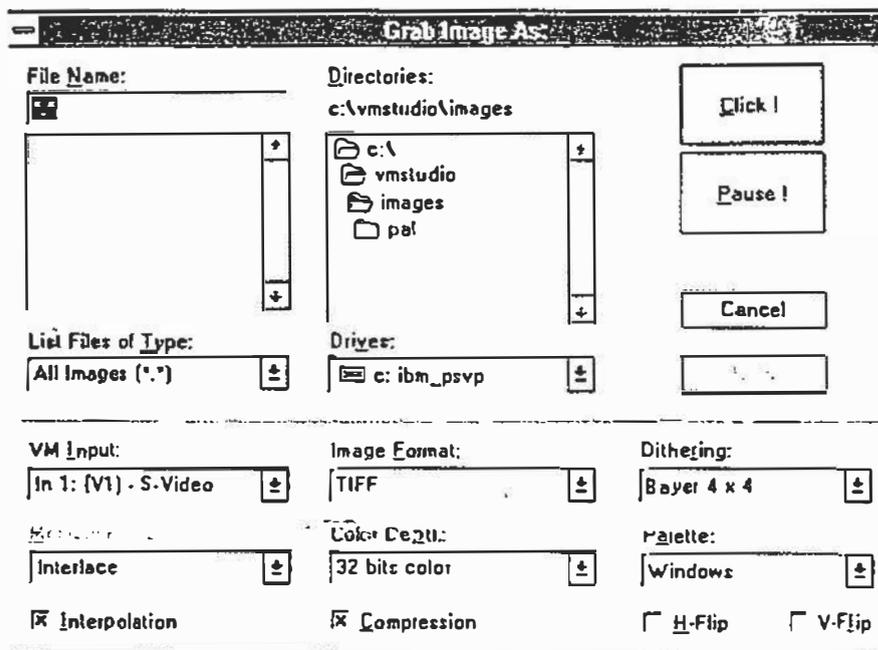
2.4 Die Video Machine als Framegrabber

Das VM-Studio enthält im Grafik-Editor einen "Single-Frame-Grabber". Damit können analoge Videostandbilder in digitale Informationen umgewandelt und in zig verschiedenen Rechenformaten gespeichert werden.

Mit Hilfe von Grafikprogrammen können die Grabber Ergebnisse für DTP - Zwecke erfaßt, weiterverarbeitet und in kleine Kunstwerke umgeändert werden. Diese lassen sich dann z.B. auf einfache Weise in Textprogramme integrieren.

Wirklich gute und herzeigbare Ergebnisse sind aber nur zu erwarten, wenn das digitalisierte Ausgangssignal S-VHS - Qualität besitzt. Ansonsten wird nie die volle Auflösung eines Grabbers ausgenutzt und das Bild bietet zu

wenig Details und einen äußerst geringen Kontrastumfang. Der Unterschied macht sich noch stärker bemerkbar, wenn die Digitalisierung nicht direkt aus der laufenden Kamera, sondern beim Abspielen vom Band erfolgt. Standard-Video-Qualität ist für diese Zwecke praktisch nicht zu verwenden.



2.5 Die Video Machine in der Überspielfunktion VGA to Video

Die Video - Information in den PC zu bekommen ist nur der eine Weg. Für die Projektarbeit genauso bedeutsam und interessant ist die Möglichkeit, die Informationen am VGA-Bildschirm über das VM-Studio auf Video zu überspielen.

Über die Funktion "New Graphic" kann jede beliebige Grafik geladen werden, etwa aus einem Mal- oder Zeichenprogramm (Corel Draw 4.0), das ebenfalls unter Windows auf dem Rechner läuft.

Um die Grafik in den Film einbinden zu können, muß sie nur noch im Grafik-Editor gespeichert werden und taucht dann im Project-Fenster als Filmrolle auf. Von hier aus wird sie nur noch auf die richtige Stelle der Timeline gelegt. Diese Funktion ist für die Videoarbeit ein wichtiges Werkzeug, um Ideen auf anschauliche Weise umzusetzen.

3 Projektarbeit in einem medienerzieherischen Zusammenhang

3.1 Voraussetzungen

Der Einfluß der Massenmedien auf das Individuum und die Entwicklung der Gesellschaft als Ganzes ist in den letzten Jahrzehnten ständig gestiegen und ein Endpunkt dieses Prozesses ist nicht vorhersehbar. Von besonderer Bedeutung sind die Medien zweifellos für die Kinder und Jugendlichen hinsichtlich Information, Bildung und Erziehung, aber auch für das Hineinwachsen in die Gesellschaft und die Entwicklung von Wertvorstellungen sowie nicht zuletzt für die Strukturierung ihres Freizeitbudgets.

So beträgt der durchschnittliche Fernsehkonsum der Sieben- bis Fünfzehnjährigen ca. 1 Stunde 50 Minuten pro Tag in Österreich. Berücksichtigt man zusätzlich die Nutzung anderer Medien wie Radio, Kassetten, Zeitschriften, Comic, Computer u.a., so bekommt man eine ungefähre Vorstellung sowohl von der zeitlichen Quantität des Medienkonsums als auch von der inhaltlichen Vielfalt des konsumierten Angebots. Es kann daher nicht verwundern, daß Erfahrungen und Wissen der Heranwachsenden in zunehmendem Ausmaß durch medial vermittelte Inhalte geprägt werden.

Wenngleich die positiven Möglichkeiten der Medien hinsichtlich Erziehung und demokratiepolitischer Willensbildung außer Streit stehen, sind es doch meist negativ besetzte Themen wie

- Einfluß der Medien auf Gewaltphänomene;
- Medien und Manipulation;
- Vielseherproblematik;
- Verdrängung und Nivellierung von kulturellen Werten und Traditionen u.ä.;

die im Zentrum der gesellschaftlichen und pädagogischen Diskussion stehen. (Vgl. W. Schludermann, M. Fanta, Medienerziehung in den Lehrplänen der Pädagogischen Akademie)

Die Schule als für Kinder und Jugendliche nach der Familie die bedeutsamste Sozialisationsinstanz darf sich dieser Herausforderung nicht verschließen.

Bemühungen, Medienerziehung in die schulpraktische Realität zu integrieren und damit die Voraussetzungen zu schaffen, auf die Herausforderung durch die Medien pädagogisch reagieren zu können, reichen bis in die sechziger Jahre zurück.

1972 wurden in einem 1. Medienerlaß Lehrerinnen verpflichtet, in allen Unterrichtsgegenständen auf das Unterrichtsprinzip Medienerziehung bedacht zu nehmen. Dieser Erlaß formulierte ein durchwegs emanzipatorisches Interesse an Medienerziehung.

Mit einem neuen Erlaß zur Medienerziehung aus dem Jahre 1989 wurde der kritisch - emanzipatorische Ansatz in der Medienerziehung weiter präzisiert. "... Angesichts der Herausforderung durch die elektronischen Medien muß sich die Schule verstärkt dem Auftrag stellen, an der Heranbildung kommunikationsfähiger und urteilsfähiger Menschen mitzuwirken, die Kreativität und die Freude an eigenen Schöpfungen anzuregen und sich im Sinne des Unterrichtsprinzips "Medienerziehung" um eine Förderung der Orientierung des einzelnen in der Gesellschaft und der konstruktiv - kritischen Haltung gegenüber vermittelten Erfahrungen zu bemühen." (Erlaß zur Medienerziehung des BMUK 33 223/19-I/12/88 vom 20. Febr. 1989).

3.2 Medienkunde am BRG I - Zielsetzungen

Seit fünf Jahren leite ich am BRG I - Schottenbastei die unverbindliche Übung "Medienkunde", die als zweistündige Nachmittagsveranstaltung von der vierten bis zur siebten Klasse klassenübergreifend angeboten werden kann. Die Mindestteilnehmerzahl beträgt 15 Schüler.

Im Rahmen dieser Übung bemühe ich mich, Inhalte und Zielsetzungen medienpädagogischer Arbeit, wie sie im Lehrplan und Medienerlaß verankert sind, in die Unterrichtspraxis umzusetzen.

Dabei setze ich folgende Themenschwerpunkte:

- Kommunikation und Interaktion;
- Beobachtung, Wahrnehmung, Selbstwahrnehmung, erkennen eigener Bedürfnisse;
- Wesensmerkmale und Bedingtheiten von personaler (interpersonal und intrapersonal) und medial vermittelter Formen von Kommunikation;
- Bedeutung der Medien für Individuum und Gesellschaft;
- Gesellschaftliche Funktionen der Medien (Sozialisations-, Integrations- und Kontrollfunktion - wirtschaftliche und politische Funktion - Informations-, Erziehungs-, Bildungs- und Unterhaltungsfunktion);
- Wesensmerkmale-, Bedingtheiten- und Wirkungen von Gewalt in den Massenmedien und in der gesellschaftlichen Wirklichkeit;
- Medien und Manipulation;
- Medien und Wirkung;
- Soziale und geschlechtsspezifische Klischees und Stereotypen in den Medien;
- Medien und Freizeitverhalten;
- Auffälliges Medienverhalten - Vielseherproblematik;
- Theoretische und praktische Auseinandersetzung mit Herstellungsbedingungen, Inhalten, Formen und Wirkungen von Medien;
- Die österreichische und internationale Medienlandschaft - Verflechtungen, Konzentration;
- Formale und inhaltliche Analyse von Medien;
- Medienspezifische Gestaltungsmittel;

3.3 Aktive Medienarbeit - Ergebnisse

Mit diesem Projekt sind hervorragende Voraussetzungen geschaffen worden, aktive Medienarbeit in der Schule, wie sie im Medienerlaß vom Lehrer gefordert ist, mit geeigneten Mitteln zu praktizieren.

"... Im Sinne von Handlungs- und Erfahrungslernen sollen die Schüler/Schülerinnen im Rahmen der Medienerziehung zur Produktion von eigenen Medienschöpfungen ermutigt werden. Die Eigenständigkeit fördert nicht nur die Kreativität, sondern hilft auch mit, wichtige Arbeitsfelder der Medienerziehung (vgl. oben) selbst zu erfahren und zu reflektieren." (Vgl. Medienerlaß vom

20. Febr. 1989 Absatz 3.4).

Über die Selbsterstellung von Medien können die Schüler Einblicke in die Produktionszusammenhänge, in die spezifischen Darstellungsweisen und Wirkungsweisen von Medien gewinnen und sie als Mittel zur Artikulation und Präsentation eigener Möglichkeiten, Interessen und Bedürfnisse kennenlernen.

Sie erfahren selbsttätig (learning by doing), daß Medien keine 1 : 1 Wirklichkeit wiedergeben, sondern in der Montage einzelner Teile eine neue, artifizielle - eben medienspezifische Wirklichkeit entsteht, die nie objektiv oder wertneutral sein kann.

Der Einsatz der bereitgestellten Projektmittel, die viele neue Gestaltungsmöglichkeiten eröffnen, wirkte sich auf das ganze Medienkunde - Team stark motivierend aus. Die Freude am eigenen Medienschaffen, z.B. an der Entstehung eigener Videoproduktionen wuchs, was sich wiederum positiv hinsichtlich der Qualität dieser Produkte auswirkte.

3.3.1 "Crazy Kids"

Den ersten Einsatz fand das VM-Studio in der Nachbearbeitung des Video-Clip's "Crazy Kids" (vgl. Zwischenbericht S 3). Da sich die Schüler mit der Bedienung von herkömmlichen, analogen Video - Nachbearbeitungsgeräten, sowie in den normalen Menüoberflächen von Windows - das VM-Studio nutzt die grafischen Benutzeroberflächen des PC's - auskannten, konnten wir nach einer kurzen Einarbeitungsphase die ersten Schritte ausführen.

Da die Aufnahmebänder noch nicht mit Time-Code versehen waren, konnten für dieses erste Projekt die Möglichkeiten des VM-Studios als exakte Schnittsteuerung noch nicht voll genutzt werden.

Durch die Nachrüstung der Blaupunkt CR - 2000 S-VHS Kamera mit einem VITC - Timecodegenerator (vgl. S. 5) konnte dieser Mangel behoben werden.

"Crazy Kids" wurde von einer Jury für das 3. österreichische Schülerfilmfestival, das vom 23. - 26. Nov. 1993 in Graz stattfand (vgl. Beilage 1 u. 2), ausgewählt. Die Auszeichnung, an dieser Veranstaltung teilnehmen zu können, beflügelte uns in dem Vorhaben, eine umfangrei-

chere Produktion in Angriff zu nehmen.

3.3.2 "G`schichten aus der Schottenbastei"

Das 130-jährige Bestandsjubiläum unserer Schule nahmen wir zum Anlaß, den 30 Minuten dauernden Videofilm "G`schichten aus der Schottenbastei" zu produzieren (vgl. beigelegte Videokassette). Dieser Film wurde am 18. Juni 1994 anläßlich eines feierlichen Festaktes uraufgeführt.

Den Schülern ging es dabei in erster Linie darum, mit filmsprachlichen Mitteln, Geschichten aus der Vergangenheit ihrer Schule darzustellen, Szenen aus ihrer Schulwirklichkeit zu präsentieren und über Visionen für die "Schule von morgen" nachzudenken.

Anhand von Interviews (mit Schülern, Direktor, Lehrern, Eltern, Absolventen und Passanten), Unterrichtsszenen, Spielszenen und experimentellen Sequenzen, wurden die Handlungsebenen montiert und ineinander verwoben. Die metaphorische Verklammerung des Filmes wurde durch die Darstellung eines Schulalltages einer Schülerin (vom Aufstehen in der Früh bis zum Schlafengehen) geschaffen.

Die Umsetzung dieses Vorhabens stellte an die jungen Filmemacher hinsichtlich Kreativität, Flexibilität, Kommunikationsfähigkeit, sozialer Kompetenz und Selbstorganisation höchste Anforderungen. Bedingt durch die Arbeit in Gruppen (Regie, Kamera, Licht, Ton, Requisiten, Schauspieler, Nachbearbeitung) mußten kooperative Arbeitsformen entwickelt werden. Maßgeblich war, die einzelnen Teile zu einem überadditiven Ganzen zusammenzufügen. Gerade in dieser Hinsicht erwies sich der Einsatz des VM-Studios als sehr nützlich.

Zwei Schüler waren in Zusammenarbeit mit der Regie damit beschäftigt, das Aufnahmematerial laufend zu sichten und einen Rohschnitt verschiedener Szenenfolgen zu erstellen, deren Darstellung auf der Timeline bzw. als Storyboard erfolgte. Damit lieferte das VM-Studio einen hervorragenden Überblick über den aktuellen Stand des Projektes, was sich für die weitere Planung der Dreharbeiten und Strukturierung des Arbeitsprozesses als sehr vorteilhaft erwies. Entsprechend der Wirkung von Szenen oder Szenenfolgen im Rohschnitt nicht unseren Vorstellungen, war das kein größeres Problem. Gegenüber dem manuellen Schneiden bietet der computergesteuerte Schnitt nämlich den Vorteil, daß sich die Reihenfolge der Szenen nachträglich verändern läßt.

Vergessene Szenen können im nachhinein eingefügt werden. Vor- und Nachspann, digitale Effekte und Übergänge konnten bei passender Gelegenheit erstellt und auf der Timeline montiert werden. Ein Trimbereich schafft Spielraum, Ein- und Ausstiegspunkte und damit die tatsächliche Länge der einzelnen Einstellungen erst auf der Timeline endgültig festzulegen. Der Rhythmus von Schnittfolgen läßt sich so bequem optimieren.

All diese Arbeitsvorgänge werden mit "Maus-Klick" auf der Timeline ausgeführt. Jede beliebige Filmsequenz kann markiert werden und mit dem Befehl "record" auf den Rekorder überspielt werden.

Diese Anwendungen ermöglichten eine didaktisch sinnvolle und je nach Begabungen und Interessenslagen der einzelnen Schüler differenzierte Aufteilung von Aufgaben, die größtenteils in Kleingruppen ausgeführt werden konnten.

Noch während die Dreharbeiten liefen, waren z.B. 3 Schüler mit der Erstellung des Vorspanns bzw. Titels in Corel-Draw beschäftigt (vgl. Beilage 3 und 4), den sie im Roll-Modus in den Film montierten (vgl. Kapitel 2.2 Die Video Machine als Schriftgenerator).

Ein anderes Schülerteam war für die **Herstellung von Film-Plakaten** zuständig, um im Rahmen der Schulöffentlichkeit auf ihr Produkt aufmerksam zu machen. In dieser Funktion eröffnete der Single-Frame-Grabber (vgl. Kapitel 2.4 Die Video Machine als Framegrabber) neue kreative Möglichkeiten der kombinierten Bild- Textnachbearbeitung.

Aussagekräftige und werbewirksame Bilder aus dem Film wurden digitalisiert und in Corel-Draw weiter verarbeitet. Die Ergebnisse konnten sich sehen lassen und was noch bedeutsamer ist - sie wurden gesehen!!

Eine Reihe von Plakaten mit ganz unterschiedlichen Sujets entstanden (vgl. Beilage 5 und 6). Die Ausdrucke dienten als Kopiervorlagen, um Farbkopien in den Formaten DIN A2 herzustellen. Von den beigelegten Abbildungen ließen wir sogar Plakate im Format DIN A1 anfertigen. Diese wurden an gut sichtbaren Stellen im Schulgebäude angebracht. Unsere eigene Öffentlichkeitsarbeit verfehlte ihre Wirkung nicht. Die Neugierde wuchs und das Interesse, anlässlich der Premiere dabei zu sein, war enorm. Kaum ein Schüler wollte sich dieses Ereignis entgehen lassen.

Nach all den vorbereitenden Arbeiten stellte der **effektive Schnitt** kein Problem mehr dar. Das Masterband mußte mit Timecode vorcodiert werden, wofür das VM-Studio in der Funktion "First-Edit" den VITC-Dode generiert. Mit der Record-Taste wird der vollautomatische Überspielvorgang ausgelöst.

Die Recorder können die Schnittpunkte allerdings nur in der Bildsuchlauffunktion identifizieren, da der VITC-Code auf der Bildspur gespeichert ist. Dies führt zu einer erheblichen Belastung der Videogeräte (Belastung der mechanischen Teile und der Videoköpfe) vor allem wenn die Aufnahmen für zwei unmittelbar aufeinanderfolgende Schnitte auf dem Aufnahmeband weit auseinanderliegen.

Durch diesen Umstand sahen wir uns gezwungen, nach Drehbuch zu drehen und die Reihenfolge der Einstellungen auf dem Aufnahmeband bestens zu organisieren. Diese Notwendigkeit erweist sich in didaktischer Hinsicht aber eher als Vorteil.

Mit dem Ergebnis unserer Filmarbeit konnten wir sehr zufrieden sein. Die Schnitte und digitalen Effekte wurden sauber und mit großer Präzision ausgeführt (Schnittgenauigkeit max. plus/minus 2 Bilder Abweichung).

Der Film wurde termingerecht fertig. **Die Uraufführung** war für uns alle ein Ereignis der besonderen Art: Die Vorführung erfolgte in einem Klassenzimmer, in dem durch die Präsentation über einen Großbildprojektor gleichsam eine Kinoatmosphäre entstand.

Der Andrang war so groß, daß wir den Film dreimal hintereinander in einer von Schülern, Lehrern und Eltern überfüllten Klasse präsentieren mußten. Der große Applaus und die vielen positiven Rückmeldungen machten uns viel Freude. Eine große Anzahl von Film- und Plakatkopien wurden bestellt.

Hier ist offensichtlich im Sinne der aktiven Medienarbeit Entscheidendes gelungen: Schüler erfahren ihre eigenen, mit geeigneten Mitteln erstellten Medienprodukte als effektive Instrumente (Medien), mit denen Sie im halböffentlichen Rahmen ihrer Schule viele Mitschüler, Lehrer, Eltern, und Freunde erreichen können.

Die so oft geschmähten Medienkonsumenten sehen sich unvermittelt in der Rolle von Medienschaffenden, die ein präsentationswürdiges Produkt erarbeitet haben.

3.3.3 Kreative Bildgestaltung

Im Einsatz des VM-Studios als Single-Frame-Grabber zur Erstellung von Filmplakaten erkannten die Schüler neue Möglichkeiten der kreativen Bild-

gestaltung.

Die knapp bemessenen Pausen in unserem Filmschaffen nützten sie dazu, Videostandbilder zu digitalisieren und mit Hilfe von Corel-Draw und Foto-Styler weiterzuverarbeiten, um daraus kleine, phantasievolle Kunstwerke zu schaffen.

Das Programm **Foto-Styler** ermöglicht das Ausschneiden, Versetzen und Retuschieren von Bildern und Bildsegmenten. In Beilage 7 und 8 mußten zur Umsetzung dieser Arbeitsprozesse die Köpfe von Mitschülerinnen "herhalten". Es ist nur zu verständlich, daß das Bild ganz unterschiedliche Reaktionen - sowohl Gelächter als auch Empörung - auslöste.

In einem weiteren Versuch entwickelten Schüler ihr ganz persönliches Design für eine Swatch-Uhr (vgl. Beilage 9). Das Bild mit der Armbanduhr und ein Brustbild des Schülers wurden mit der Videokamera aufgenommen, über den Frame-Grabber digitalisiert und anschließend in das Programm Foto-Styler zu Nachbearbeitung geladen. Dabei wurden Bildsegmente ausgeschnitten, weichgezeichnet, retuschiert, eingefärbt und graphisch gestaltet. Schließlich wurden die einzelnen Bildsegmente montiert und ineinanderkopiert.

Ein weiterer Versuch, der zu erstaunlich originellen Ergebnissen geführt hat, basierte auf der Möglichkeit, über das Zeichenprogramm Corel-Draw sein individuelles Logo - z.B. für einen Briefkopf - zu entwickeln (vgl. Beilage 10). Zum Teil wurden z.B. graphische Darstellungen der Initialen mit gegrabten Portraitaufnahmen ergänzt.

Im Zuge dieser Übungen lernten die Schüler verschiedene Möglichkeiten kennen, wie sich mit ein wenig Vorüberlegung bei der Aufnahme und etwas Überarbeitungstechnik die **Druckqualität von digitalisierten Videobildern** wesentlich verbessern läßt.

Sehr dunkle Bilder, bei denen bereits der Restlichtverstärker der Kamera eingreift, sind für die Digitalisierung nur bedingt geeignet. Der Bildsensor produziert in diesem Fall ein "Bildrauschen", das die Qualität deutlich mindert.

Die kleinen Filmlampen, die auf die Kamera aufgesteckt werden können, schaden eher, als daß sie helfen. Die Objekte im Vordergrund werden aufgrund der starken Bündelung des Lichtstrahls übertrieben hell aufgenommen, während der rapide Lichtabfall auf weitere Distanzen zu einem viel zu dunklen Hintergrund führen kann. Zudem kommt es bei der direkten Beleuchtung zu einem unschönen Schattenwurf. Spritzlichter und Reflexe kommen zu hart und unnatürlich.

Besser sind seitliche Streiflichter, die dem Bild eine Plastizität verleihen.



Die Beleuchtung muß dazu natürlich von der Kamera getrennt werden. Sind weiße Reflexionswände vorhanden, sollten sie angestrahlt werden um ein weicheres Licht zu erzielen. Wie auch bei der Blitzlichtfotografie lassen sich weichere Effekte zusätzlich erzielen, wenn das direkte Licht der Lampen durch eine Diffusionsscheibe, etwa eine Milchglasscheibe geleitet wird.

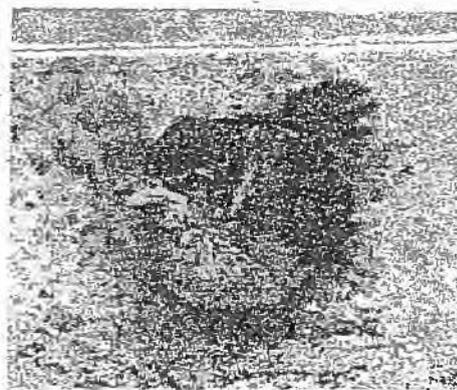
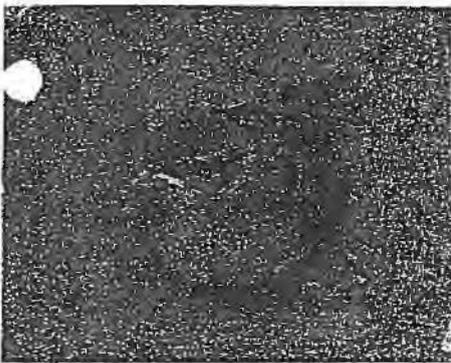
Neben der Lichtführung ist insbesondere auch die Kameraaufstellung ein wichtiger Faktor für gelungene Videodigitalisierung.

Auch wenn es umständlich ist, ist der Einsatz eines Stativs ein wichtiger Qualitätsfaktor. Mehr Details lassen sich auch dadurch gewinnen, daß das Objekt so nah herangezogen wird, daß es an die Seitenbegrenzungen im Sucher heranrührt. Bei der Digitalisierung wird ein höherer und breiterer Ausschnitt erfaßt, so daß im Randbereich mehr zu sehen ist als bei der Darstellung im Sucher oder am Fernseher.

Bezüglich der Nachbearbeitung im Anschluß an die Digitalisierung lernten wir verschiedene Anwendungsmöglichkeiten des Foto-Stylers schätzen. Mit dem "Noise-Filter" können Linieneffekte in den Videobildern gedämpft werden. Als Noise wird der bei der Digitalisierung auftretende Effekt be-

bezeichnet, daß ein Pixel abgebildet wird, wo eigentlich nur eine weiße Fläche erscheinen sollte. Noise-Filter können solche Ausreißer aus der einheitlichen Fläche lokalisieren und eliminieren.

Ein weiterer Punkt liegt bei der Feinjustierung der Helligkeitsverteilung. Während viele einfachere Grafikprogramme nur die Möglichkeit bieten, die Helligkeit des Gesamtbildes herauf- oder herabzusetzen, können mittels Foto-Styler nur die Schatten oder die Spritzlichter im Bild oder auch die Mitteltöne verändert werden. Der Bereich mittlere Helligkeit läßt sich über die sogenannte "Gamma-Kurve" verändern.



Erst nach der Optimierung der Helligkeitsverteilung kann das Farbspektrum überprüft werden. Videokameras bieten einen Weißabgleich an, mit dessen Hilfe der Kamera automatisch eine Korrektur der Farbtemperatur von Tages-, Kunst- oder Kerzenlicht möglich ist. Sinn dieser Justierung ist die korrekte Wiedergabe von Weiß, das ansonsten mit einem Rot- oder Blaustich abgebildet wird. So hilfreich diese Funktion ist, arbeitet sie unter bestimmten Umständen nicht richtig, beispielsweise wenn keine größere

weiße Fläche im Bildausschnitt zu sehen ist. Die manuelle Justage mit dem weißen Kameradeckel vergißt man im Eifer des Unterrichtsgeschehens nur allzu leicht, so daß eine nachträgliche Korrektur erforderlich wird.

Der Framegrabber des VM-Studios sorgt während der Erfassung des Bildes für eine Korrektur des Rot-, Gelb- und Grünanteils im Bild. Bei Kunstlicht, wie es beispielsweise Neonröhren, Quecksilberdampflampen (Straßenbeleuchtung) und Niedervolthalogenstrahler erzeugen, überwiegt ein hoher Blauanteil. Er wird durch Absenken der Gelb- und Grünanteile normalisiert. Bei Kunstlicht aus Glühbirnen, Quartzstrahlern und auch Kerzen ist ein Rotstich festzustellen, der durch Senkung der Rotkonzentration eliminiert wird.

Eine weitere Funktion des Foto-Stylers erlaubt die Neueinstellung der Farbsättigung, die ebenfalls zur Qualitätssteigerung von Bildern beiträgt.

Im Umgang mit diesen Nachbearbeitungsmöglichkeiten zeigten die Schüler großes Geschick, was sich in einer Reihe herzeigbarer Bilder mit guter Brillanz manifestiert. Bei den Beilagen 11, 12, und 13 handelt es sich um gegrabte Bilder aus Schülervideos, die zur Herstellung von Filmplakaten verwendet wurden.

Soche Grabberergebnisse lassen sich ideal für DTP-Zwecke einsetzen. Dies ist eine wichtige Voraussetzung z.B. für die Herausgabe einer attraktiv gestalteten Schülerzeitung, wie wir sie für kommendes Schuljahr geplant haben.

4 Projektarbeit in einem hochschuldidaktischen Zusammenhang

Seit 1985 bin ich als dienstzugeteilter Lehrer am Zentrum für das Schulpraktikum (ZSP) beschäftigt und somit in der schulpraktischen Ausbildung von Lehramtsstudierenden tätig.

Um die Dimensionen und Tragweite der Projektarbeit in diesem hochschuldidaktischen Zusammenhang zu verdeutlichen, möchte ich zunächst Aufgabengebiete und Organisationsstruktur des ZSP beschreiben:

4.1 Aufgaben des ZSP

Die Aufgaben des Zentrums für das Schulpraktikum sind im einzelnen:

- Die Organisation des Schulpraktikums für Lehramtsstudierende der Universität Wien, der Technischen Universität Wien, der Akademie der bildenden Künste, der Hochschule für angewandte Kunst und der Hochschule für Musik und darstellende Kunst.
Die Vielfalt an Universitäten bzw. Hochschulen ergibt sich aus der Tatsache, daß diese alle Lehramtsstudierende ausbilden. Zeigt sich bereits hier eine organisatorische Vielfachaufgabe, wird diese noch umfassender, bezieht man die etwa 1.000 Betreuungslehrer verschiedener Schulen ein, an denen das Schulpraktikum stattfindet. Schulstandorte für das Schulpraktikum der Universität Wien befinden

sich in Wien, Niederösterreich und dem Burgenland, teilweise auch in Oberösterreich sowie der Steiermark. Sie umfassen sowohl den Bereich der Allgemeinbildenden Höheren Schulen als auch den der Berufsbildenden Höheren Schulen.

- Die Ausbildung, Fortbildung und Betreuung der Betreuungslehrer für das Schulpraktikum (in Zusammenarbeit mit Fachinstituten und Schulbehörden).
- Die Koordination der verschiedenen Ausbildungsbereiche des Lehramtsstudiums im Sinne einer "Zusammenschau" von
 - fachwissenschaftlicher-
 - fachdidaktischer-
 - allgemein pädagogischer-
 - und schulpraktischer Ausbildung

4.2 Die Organisationsstruktur des Schulpraktikums

4.2.1 Die Einbettung in die gesamte Lehramtsausbildung

Die Ausbildung von Lehramtskandidaten an Universitäten umfaßt folgende Bereiche:

- Die *fachwissenschaftliche Ausbildung* in 2 Studienrichtungen (Ausnahme Einfachstudien wie "Biologie und Erdwissenschaften" oder "Selbständige Religionspädagogik");
- Die *fachdidaktische Ausbildung*, in der es um die Vermittlung der fachlichen Inhalte im Hinblick auf deren Funktion als Unterrichtsgegenstände an Höheren Schulen geht. Sie umfaßt - je nach Studienrichtung 6 bis 12 Semesterwochenstunden (SWS);
- Die *allgemeine pädagogische Ausbildung* im Ausmaß von 10 Semesterwochenstunden, bestehend aus:

- Theorie des Unterrichts (2 SWS);
 - Theorie der Erziehung (2 SWS);
 - Theorie der Schule (2 SWS);
 - Pädagogische Psychologie (2 SWS);
 - Entwicklungspsychologie (2 SWS);
- *Die schulpraktische Ausbildung;*

4.2.2 Das "Schulpraktikum"

Von seiner gesetzlichen Zielsetzung her sollen die Studierenden im Rahmen des Schulpraktikums "das österreichische Schulwesen und die Schulwirklichkeit an höheren Schulen erkunden, selbst den Unterricht beobachten, analysieren, vorbereiten und erteilen" (Studienordnung für die pädagogische Ausbildung für Lehramtskandidaten 1985 § 2(5)).

Außerdem soll es ihnen möglich sein, dadurch ihre pädagogische Eignung selbst zu überprüfen. Gerade um letzteres besser zu ermöglichen, denkt der Gesetzgeber in einer Novelle zum Bundesgesetz über die geistes- und naturwissenschaftlichen Studienrichtungen daran, schulpraktische Lehrveranstaltungen in die Studieneingangsphase vorzuverlegen.

Gegliedert ist das Schulpraktikum in eine Einführungsphase und eine Übungsphase:

- *Die Einführungsphase* (2 SWS) ist - nach freier Wahl der Studierenden in einem der Lehramtsfächer zu absolvieren. Üblicherweise findet die Einführungsphase in geblockter Form statt. Sie besteht aus einem "seminaristischen" Teil und aus Schulbesuchen in Klassen von Betreuungslehrern.
- *Die Übungsphase* (je 3 SWS pro Fach) muß in jedem der Studienfächer absolviert werden. Sie findet an den Schulen unter Leitung von Betreuungslehrern statt und setzt sich aus 15 Blöcken zusammen. Jeder Block besteht aus:

- Vorbesprechung;
- Unterrichtsstunde;
- Nachbesprechung;

Um einen Eindruck von der Größenordnung der organisatorischen Aufgaben zu geben, seien hier noch folgende Absolventenzahlen des Schulpraktikums genannt:

Studienjahr 1992/93

Einführungsphase	584 Absolventen
Übungsphase	1 007 - " -

Studienjahr 1993/94

Einführungsphase	577 Absolventen
Übungsphase	1 070 - " -

4.3 Die multimedialen Anwendungen von Desktop - Video in der Ausbildungsfunktion von Lehramtsstudierenden

4.3.1 Der Einsatz von Video im Lehrverhaltenstraining

Seit Beginn meiner Tätigkeit am ZSP befaße ich mich schwerpunktmäßig mit dem Einsatz von Video als Feedbackinstrument zur Intensivierung und Vertiefung von Lernprozessen in schulpraktischen Veranstaltungen.

Sich selbst und die Auswirkungen des eigenen Verhaltens auf andere können wir nicht objektiv beobachten und analysieren, allein schon deshalb, weil Subjekt und Objekt der Beobachtung zusammenfallen. Wir können unser eigenes Verhalten nicht so wahrnehmen, wie es ist. Wir können nicht richtig einschätzen, wie unser Verhalten auf andere wirkt. Wir können nicht prüfen, ob unser Verhalten mit unseren Zielen in Übereinstim-

mung ist und wir merken oft nicht, wenn wir unsere Worte durch unser Handeln ad absurdum führen.



Das Auge sieht alles,
sich selbst aber sieht es ohne Spiegel nicht.

Wenn wir unser Verhalten trainieren wollen, um es zu verbessern, brauchen wir neben der in jedem Fall notwendigen Auswertung des Unterrichts mittels Selbstreflexion so etwas wie einen Spiegel, in dem wir uns objektiver sehen können als durch die Brille unserer Werte, Wünsche, Absichten etc.

4.3.1.1 Zielsetzungen

Am Zentrum für das Schulpraktikum wurde Video mehrfach erfolgreich in der Funktion der Selbstwahrnehmung des eigenen Lehrverhaltens - gleichsam als zusätzlicher Spiegel - in Einführungsphasen und Übungsphasen eingesetzt. Der geeignete Rahmen hierfür bildet die Arbeit in Kleingruppen. In Beilage 14 ist beispielhaft der Verlauf eines für die Dauer von drei Tagen anberaumten Seminars aufgelistet.

Die Zielsetzung dieser Übungen besteht im bewußteren Wahrnehmen von eigenen Stärken und Schwächen zur Stärkung des Vertrauens in die eige-

ne Person und anderen Personen gegenüber. Der Bereich des "Blinden Fleckens" soll minimiert werden (vgl. Beilage 15).

4.3.1.2 Feedback - Prozeß

Jeder Teilnehmer agiert anlässlich von Rollenspielen, Microteaching - Übungen und kurzen Unterrichtsauftritten sowohl in der Lehrerrolle als auch in der Rolle des Schülers bzw. Beobachters. Die Auftritte werden auf Video aufgenommen und nach inhaltlich-stofflichen- bzw. didaktisch-methodischen Kriterien und vor allem nach Gesichtspunkten der Interaktion zwischen Lehrern und Schülern beobachtet (vgl. Beilage 16). Folgende Kriterien stehen im Mittelpunkt des Beobachtungsinteresses:

- Wie gehen Lehrer und Schüler miteinander um?
- Welche Art von Kooperation findet zwischen Lehrer und Schülern statt?
- Wie wurden Ärger, Ungeduld, Freude, Verständnis etc. zum Ausdruck gebracht? (Körpersprache, Gestik, Mimik, Körperstellung, proxemisches Verhalten, Sprechtempo, Artikulation, Tonfall, Lautstärke, Sprachmuster...)
- Welcher Umgangston herrscht in der Klasse?
- Welche Reaktionen lösten Unterrichtsstörungen bei Lehrern und Schülern aus?
- Welche Gefühle wurden bei Lehrern und bei den Schülern sichtbar?
- Welche Mißverständnisse im Umgang miteinander haben sich ergeben?
- Wie wurden Lob, Rücksichtnahme, Ermunterung ausgesprochen?
- Welche Atmosphäre unter den Schülern zeigt sich im Klassenzimmer? (Z.B. offen, arbeitsam, kreativ, aneinander orientiert, egoistisch, unkonzentriert...)
- Wann und Wie benennt der Lehrer die Schüler?
- Welche Wahrnehmungen und Gefühle haben Sie selbst an sich gemerkt als die Disziplin zu entgleiten drohte, als gespannte Konzentration herrschte, als...?

In der ersten Phase der Nachbereitung schaut der Akteur zunächst die Videoaufnahme für sich selbst an und notiert Auffälligkeiten, die ihm über die Bild/Ton-Rückmeldung zugänglich und bewußt werden.

Im Anschluß daran kann er bei den Gruppenmitgliedern Erkundigungen bezüglich deren Beobachtungen und Wahrnehmungen einholen bzw. nach-

fragen (vgl. Beilagen 17 und 18).

4.3.1.3 Der Einsatz des VM - Studios in der Nachbearbeitung von Unterrichtsszenen

Zur weiteren Schulung von Beobachtung und Wahrnehmung und zu Zwecken des Skilltrainings ist es notwendig, die aufgenommenen Unterrichtsszenen systematisch nach didaktischen, inhaltlich/stofflichen Gesichtspunkten oder hinsichtlich der Interaktion zwischen Lehrern und Schülern zu analysieren.

Studierende werden beauftragt, nach verschiedenen Kriterien der Unterrichtsbeobachtung (vgl. Beilage 19) die Aufnahmebänder zu sichten und einen Zusammenschnitt relevanter Szenen für die seminaristische Nachbereitung der Unterrichtsauftritte herzustellen. Aus der Überfülle möglicher Fragestellungen seien hier einige Beispiele angeführt:

- Wurden die Lerninhalte anschaulich und altersadäquat aufbereitet? Wo und wann wird das sichtbar?
- Welche Lernaktivitäten wurden eingesetzt? Wie oft? Wie lange? (Z.B. Zuhören, Ergänzen, Vortragen, Mitschreiben, Fragen, Beobachten, Probleme benennen, Lösungen finden, selbständiges, kreatives Gestalten, Auswerten von Informationen, Skizzieren, Vergleiche anstellen,...)
- Welche Sozialformen des Unterrichtens wurden eingesetzt? (Z.B. Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch, Frontalunterricht Referat, Diskussion,...) Sind sie für das Stundenziel effizient? Funktionieren sie gut? Wie häufig ist ihr Wechsel oder gab es nur eine Sozialform?
- Welche Reaktionen lösen Unterrichtsstörungen bei Lehrern und Schülern aus?
- Welche Gefühle können bei Lehrern bzw. bei den Schülern beobachtet werden? Wie äußern sie sich? Welche Interpretationen drängen sich auf?
- Wie wurden Ärger, Ungeduld, Freude, Verständnis zum Ausdruck gebracht?
- Wie wurden Zuwendung, Lob, Trost und Rücksichtnahme ausgesprochen?

Die Montage der in Frage kommenden Szenen zum Zwecke des Einsatzes in Nachbesprechungssituationen kann mit dem VM-Studio auf sehr zeitsparende Weise bewerkstelligt werden. Angesichts der einfachen Be-

dienbarkeit des VM-Studios schaffen dies Studierende nach einer kurzen Einführung in die Grundfunktionen des VM-Studios meist völlig selbständig.

In einem ersten Schritt gilt es einen möglichst genauen Überblick über das Aufnahmematerial zu gewinnen und Klarheit in die Bilderflut zu bringen. Dazu hat sich die **exakte Protokollierung** der im Hinblick auf die Fragestellung relevanten Szenen im Project-Manager bestens bewährt. Jeder ausgewählte Clip kann mit entsprechenden **Notizen** versehen werden. Die Plazierung auf dem Band (Timecode) wird automatisch festgehalten. Das erste und letzte Bild des definierten Clips wird gegrabt. Diese Gedächtnisstützen erweisen sich für die Montage der einzelnen Szenen auf der Timeline als sehr hilfreich. Alle brauchbaren Einstellungen können so rasch wieder gefunden werden und in eine dem Konzept entsprechende **Ordnung** gebracht werden.

Sollte sich bei einem Probelauf des Masters herausstellen, daß für die Präsentation im Seminar noch **Korrekturen** notwendig sind (Szenen sollen eingefügt werden, in der Reihenfolge vertauscht werden, gekürzt werden etc.), lassen sich diese bequem auf der Timeline durchführen. Im VM-Studio sind alle Schnittdaten gespeichert. Dies erleichtert das nachträgliche Korrigieren und den Neuschnitt vom Originalband aus.

In der Auswahl der Szenen spiegelt sich das Erkenntnisinteresse des Studierenden wider, was in didaktischer Hinsicht für die weitere Besprechung und Nachbearbeitung der Unterrichtsauftritte von großer Bedeutung ist.

Nachdem die Unterrichtsszenen thematisch geordnet und in der gewünschten Reihenfolge montiert wurden, können sie ohne langwieriges Suchen, Vor- oder Zurückspielen im weiteren Verlauf des Seminars sinnvoll eingesetzt werden.

Auch als **Archivsystem** hat sich das VM-Studio in diesem Anwendungsbereich als sehr nützlich erwiesen. Die oben beschriebene Kennzeichnung eines jeden Clips durch das Graben des ersten und letzten Frames ermöglicht eine rasche Orientierung anlässlich der Erstellung eines Demobandes. Aussagekräftige Szenen aus verschiedenen Unterrichtsauftritten können rasch identifiziert werden und z.B. zum Zwecke des Kommunikations- bzw. Interaktionstrainings neu montiert werden.

4.3.1.4 Beispiele aus der Praxis

Mit Erlaubnis der betreffenden Studenten möchte ich anhand einer kurzen Szenenfolge die Bedeutung des Einsatzes von Video im Lehrverhaltenstraining illustrieren.

Als Seminarthema behandelten wir in einer Kleingruppe die Technik der Lehrerfrage. Die Studierenden hatten für Analysezwecke die Aufgabe, mit Hilfe des VM-Studios vom Aufnahmeband ihres Unterrichtsauftrittes einen Zusammenschnitt ihrer Lehrerfragen und der Schülerantworten zu erstellen.

Die hier ausgedruckten Videobilder (geteilter Bildschirm - Aufnahme mit lehrerzentrierter und schülerzentrierter Kamera) sind aus einer Unterrichtsszene gegrabbt, die insgesamt knapp zwei Sekunden dauert.



Erläuterungen zu den Bildern

Student stellt Frage

Die Lehrerfrage aktiviert den Schüler; dessen Mimik signalisiert Aufmerksamkeit; Student stößt nach:

Student beantwortet nach knapp 2 Sekunden die Frage selbst. - Seinem subjektiven Empfinden nach hat er jedoch "unendlich lange" auf eine Antwort gewartet. In der Videorückspiegelung erkennt er aber, daß es tatsächlich nur 2 Sekunden waren....Der Schüler geht wieder seinen privaten Beschäftigungen nach.

Transkript vom Video

"Nur in Ägypten, war zu der Zeit was? Wer hat dort regiert?"

"Ungefähr?"

"Da hat's Pharaonen gegeben - nicht - und ein ziemlich stark organisiertes Reich."

Die authentische Stellungnahme des Studenten nach der Videorückspielung lautet:

"Gleich zu Beginn der Stunde fiel mir auf, daß ich wahnsinnig schnell vorgetragen habe. Weiters habe ich den Schülern nur eine einzige Frage gestellt, die ich aber selbst beantwortete, ohne den Schülern genügend Zeit zum Nachdenken gegeben zu haben. Das hatte zur Folge, daß ein Schüler, der offensichtlich die Antwort gewußt hätte, durch meine Ungeduld und Vorschnelligkeit kein weiteres Interesse mehr für den Unterricht aufbrachte. Dieser Umstand fiel mir erst auf, als ich die Aufzeichnung meiner Unterrichtseinheit sah. Während des Unterrichtens habe ich angesichts des Handlungsdrucks nicht dergleichen wahrgenommen.

Eine Studentin beurteilt den Einsatz von Video in schulpraktischen Übungen mit folgenden Worten:

"Ich bin das erste Mal mit mir selbst als Unterrichtende konfrontiert worden und war in der Beurteilung meines Lehrerverhaltens nicht auf die Meinung anderer angewiesen, sondern konnte mir selbst über mein Handeln in der Klasse ein Bild machen.

Ich weiß jetzt beispielsweise, daß ich dazu neige, ein zu hohes Vortragstempo zu gehen und kann mich in Zukunft darauf einstellen.

Der Nutzen von Videofeedback läßt sich in den wesentlichen Punkten wie folgt zusammenfassen:

- Selbstbeobachtung über Video trägt zum besseren Erkennen eigener Stärken und Schwächen bei ("Blinder Fleck") und führt - mitunter nach einer anfänglichen Phase der Verunsicherung - zu einer differenzierteren Selbstwahrnehmung;
- Das Medium fokussiert die Aufmerksamkeit des Beobachters auf wichtige - vielfach trainierbare - Aspekte des LehrerInnenverhaltens (Gestik, Mimik, Körpersprache, Körperhaltung, Körperstellung, proxemisches Verhalten, Sprachstil, Lehrer-Schüler-Interaktion etc.);
- In seiner Konservierungs-Funktion macht Video dem Akteur/Betrachter sowie den anderen Beteiligten wesentlich mehr und realitätsnähere Informationen zugänglich, als das eigene Gedächtnis allein könnte. Das aufgezeichnete Material ist unmißverständlich. Es gibt nicht solche Übersetzungsverluste wie bei erinnerten, verbalisierten und subjektiv gefärbten Rückmeldungen.

Wer in der Video-Rückmeldung sich selber sieht, traut seinen Augen.

- Von großem Vorteil ist es, daß sich die Aufgezeichneten zum Zeitpunkt der Rückspielung in einer handlungsentlasteten, entspannten Situation befinden. Während des Unterrichts müssen die Studierenden den größten Teil ihrer Aufmerksamkeit auf das Unterrichtsgeschehen richten. Es verwundert daher nicht, daß sie bei der Betrachtung der Aufzeichnungen sowohl bezüglich ihres eigenen Verhaltens wie auch im Hinblick auf das Verhalten der Schüler überraschende Wahrnehmungen machen.
- Eine spezifische Stärke der Bild-Rückmeldung betrifft die reaktualisierende Wirkung von Videofeedback gerade auch auf emotionale Gedächtnisinhalte. Diskrepanzen vom verbalen zum nonverbalen Verhalten und zum emotionalen Erleben können aufgespürt werden und in Richtung auf mehr Konsistenz verändert werden. Gerade in diesem Bereich bieten die Aufzeichnungen den Studierenden verlässliches Datenmaterial zur Formulierung eigener Trainingsabsichten. (Darauf möchte ich nächstes Mal ganz besonders achten!).

4.3.1.5 Kursmodell für EinführungsphasenleiterInnen und BetreuungslehrerInnen

Die positiven Erfahrungen im Einsatz von Video in schulpraktischen Veranstaltungen in der Funktion der Wahrnehmungsschulung und als Feedbackinstrument und das Ergebnis einer ZSP-Umfrage in der zwei Drittel von 368 befragten BetreuungslehrerInnen den Einsatz von Video in der Lehrerbildung für "sehr wertvoll" halten, veranlassen uns das Kursmodell "**Video in der Lehrerbildung**" für EinführungsphasenleiterInnen und BetreuungslehrerInnen anzubieten.

In einer grundlegenden gerätetechnischen Einführung sollen die Teilnehmer u.a. auch mit dem VM-Studio, speziell in der Funktion als lineare Schnittsteuerung, vertraut gemacht werden.

Es sollen darüberhinaus Kenntnisse, Methoden und Fertigkeiten vermittelt werden, die für einen selbständigen und sinnvollen Einsatz des Mediums anlässlich der Durchführung von Einführungsphasen und Übungsphasen hilfreich sein können.

Mit der Absolvierung dieses Kurses wird die Entlehnberechtigung für ein

Aufnahmeset und je nach Maßgabe vorhandener Möglichkeiten die Benützungsbewilligung des VM-Studios in der Nachbearbeitungsfunktion erteilt.

KURSMODELL VIDEO IN DER LEHRERBILDUNG



4.3.2 Lehrveranstaltung: Lehrerverhaltens- und Interaktionstraining mit Video - Feedback gemeinsam mit BetreuungslehrerInnen

Zusätzlich zum Einsatz von Video in Einführungsphasen und Übungsphasen biete ich ab Sommersemester 1995 eine Übung unter dem Titel "Lehrerverhaltens- und Interaktionstraining mit Video - Feedback gemeinsam mit BetreuungslehrerInnen" an. Das VM-Studio soll hier in der in Punkt 4.3.1.3 beschriebenen Funktionsweise zum Einsatz kommen. Das inhaltliche Konzept dieser Veranstaltung umfaßt:

- Selbstwahrnehmung und Fremdwahrnehmung als Wege zum Erwerb kommunikativer Kompetenzen;
- Aufarbeitung eigener Schulerfahrungen;
- Lehrer-Schüler-Interaktion, Beobachtung und Analyse von Unterricht, Feedback geben;
- Rollenspiele, Microteaching, kurze Unterrichtsauftritte;

In didaktischer Hinsicht zielt die Lehrveranstaltung darauf ab, vor allem mit Hilfe strukturierter Beobachtungen, Feedback und Videofeedback Lehramtsstudierenden eine bessere Wahrnehmungsqualität bezüglich ihrer pädagogischen Wirklichkeit zu eröffnen, um auf der Basis einer erweiterten Selbst- und Fremdwahrnehmung konkrete Handlungsmöglichkeiten für die eigene Unterrichtspraxis zu entwickeln.

4.3.2 Der Einsatz von Desktop - Video zur Vermittlung medienpädagogischer Kompetenzen

Die vielseitigen Einsatzmöglichkeiten von Desktop-Video, wie sie vor allem unter Punkt 2 beschrieben sind, sind Voraussetzung für die Planung und Durchführung einer Lehrveranstaltung im Sommersemester 1995 unter dem Titel "**Aktive Medienarbeit als Möglichkeit medienpädagogischen Handelns im Unterricht**".

Dieses Seminar zielt darauf ab, Lehramtsstudierenden aller Fachrichtungen Einblicke in didaktische Zielsetzungen und in die Methodenvielfalt medienpädagogischen Handelns im Unterricht zu vermitteln.

An Beispielen von selbsterstellten Medienprodukten (Video, Audio, Printmedien, Foto, Multimedia) sollen Umsetzungsmöglichkeiten für den Unterricht erfahrbar gemacht werden.

Folgende Schwerpunkte sollen in dieser Veranstaltung behandelt werden:

- Grundlagen der Medienpädagogik;
- Didaktische Zielsetzungen und Methoden der Aktiven Medienarbeit;
- Reflexion des eigenen Umgangs mit Medien;
- Reflexion des Medienpädagogischen Selbstkonzepts;
- Planung und Konzeptionen medienpädagogischen Handelns im Unterricht;
- Produkt- und Prozeßorientierung in der "Aktiven Medienarbeit";
- praktische Übungen mit verschiedenen Medien;
- Umsetzungsmöglichkeiten in verschiedenen Unterrichtsformen;
- Analyse von Beispielen aus der Unterrichtspraxis;

4.3.3 Die multimedialen Einsatzmöglichkeiten von Desktop-Video zur Selbsterstellung von Medien

Durch die im Rahmen dieses Projektes bereitgestellten Sachmittel wurden Lehrende und Studierende, die in der schulpraktischen Ausbildung für Lehramtskandidaten tätig sind, in die Lage versetzt, innovative, multimediale Anwendungen (*Multimedia* als interaktives Benutzen von unterschiedlichen Kommunikationsmitteln wie Video, Film, Grafik, Sprache, Musik, Geräuschen, Bildern und Text, integriert in einem PC) zum Zwecke der Lehrerausbildung/Lehrerfortbildung einzusetzen.

Welche Möglichkeiten sich in diesem Zusammenhang ergeben möchte ich zunächst beispielhaft an Hand des von mir geleiteten Projektes **"TRIO INTEGRAL - INTERAKTION - Medienpaket für Betreuungslehrer"** aufzeigen:

Seit Beginn des Studienjahres 1993/94 arbeitet ein engagiertes Team aus Wissenschaftlern, Betreuungslehrern, Studenten und Schülern an der Erstellung eines Medienpaketes für Betreuungslehrer und Studierende bestehend aus dem Videofilm "TRIO INTEGRAL" und dem Printmedienteil "INTERAKTION". Mit dieser Produktion sollen BetreuungslehrerInnen und Studierenden Informationen, Anregungen, Impulse und Arbeitsunterlagen angeboten werden, die im Sinne einer Erweiterung ihrer Handlungsmöglichkeiten von Nutzen sein können und somit zu einer Verbesserung der Qualität der Lehrerausbildung beitragen.

Das Zusammenwirken mehrerer Institutionen (Bundesministerium für Unterricht und Kunst, Medienservice, Bundesministerium für Wissenschaft

und Forschung, Hochschuljubiläumstiftung der Stadt Wien, Wiener Universitätsverlag, die Österreichische Hochschülerschaft) machte es möglich, dieses Projekt zu realisieren.

Der Film an dessen Erstellung weit mehr als 100 Schüler, Studierende und BetreuungslehrerInnen arbeiten ist als Impulsmedium für schulpraktische Veranstaltungen konzipiert. Ziel ist die Thematisierung verschiedener Interaktionsebenen im Beziehungsdreieck Betreuungslehrer - Schüler - Studierende. TRIO INTEGRAL besteht dementsprechend hauptsächlich aus Interviews, Statements und Unterrichtsszenen in denen persönliche Sichtweisen von Schulwirklichkeiten dokumentiert sind.

Über 40 Autoren arbeiten an der Erstellung des Printmedienteiles, der 5 Broschüren zu folgenden Themenschwerpunkten umfaßt:

■ **INTERAKTION I: Universität und Schule in der gemeinsamen Aufgabe der Lehrerbildung**

- Rolle des Betreuungslehrers als Lehrerbildner;
- Organisation des ZSP;
- Aufgaben des Betreuungslehrers - Gesetze, Erlässe, Check-Liste;
- Schulische Rahmenbedingungen der Durchführung von Übungsphasen;
- Konzepte für die Weiterbildung von Betreuungslehrern;

■ **INTERAKTION II: ZSP - Organisation und Bildungsauftrag einer universitären Institution**

- Schulpraktikum in den Bundesländern Wien, Niederösterreich, Burgenland;
- Die Bibliothek des ZSP;
- Die ZSP - Mediathek;
- Computerunterstützte Datenprojektion;
- Die Reflexionsveranstaltung zur Übungsphase - vom unverbindlichen "Good will" zur verbindlichen Zusammenarbeit der an der Lehrerbildung Beteiligten;
- BHS und Lehrerbildung;
- Die Zukunft der neuen Betreuungslehrausbildung;
- Die ungeliebten Naturwissenschaften;
- Der tägliche Wahnsinn;

■ **INTERAKTION III: Erfahrungen - Pädagogik - Fachwissenschaft - Fachdidaktik - Berufspraxis**

- Zwischen Fachdidaktik und Fachwissenschaft;
- Das fachdidaktische Curriculum für "Geschichte und Sozialkunde";

- Praxis der Lehramtsausbildung aus studentischer Sicht;
- Zur Milderung des Praxisschocks - Erwartungen der Schulpraxis an Junglehrerinnen und Junglehrer;
- **INTERAKTION IV: Kommunikation in der Praxis des Lehrens und Erziehens**
 - Schule im gesellschaftlichen Wertewandel;
 - Gedanken zur Teilnehmerorientierung;
 - Kommunikation - Interaktion;
 - Nonverbale Kommunikation;
 - Schau mal, wer - was - wie - zu wem spricht!
 - Nachbesprechungssituationen - Feedback als Lernangebot;
 - Video in der Lehrerbildung;
- **INTERAKTION V: Erfahrungen - 10 Jahre "Neue Lehrerbildung"**
 - Modell zur Durchführung einer Einführungsphase - Unterrichtsbeobachtung, Unterrichtsvorbereitung, Soziales Lernen, Sicherung des Unterrichtsertrages, Lernschwierigkeiten, Lehrziele;
 - Mein Fach in unserer Schule - Modell einer fächerübergreifenden Einführungsphase;
 - Ein Stück Schule - Erlebnisse en bloc;
 - Erfahrungsbericht einer Betreuungslehrerin im Schulpraktikum - Übungsphase für Geschichte und Sozialkunde;
 - Über die Arbeit mit Studenten in der Übungsphase des Schulpraktikums - Bericht eines Betreuungslehrers an einer berufsbildenden höheren Schule;
 - Modelle der Durchführung von Übungsphasen;
 - Unsere Erfahrungen mit der Videokamera in der Einführungs- und Übungsphase - Auszug aus einem Gespräch zwischen "Betroffenen";
 - Betrachtungen über die Übungsphasen des Schulpraktikums - Erfahrungen eines Lehramtsstudenten;
 - Lehramtsstudentin der Germanistik und Anglistik im 12. Semester berichtet über ihre Erfahrungen aus der Übungsphase;
 - Zusammenfassende Reflexionen zur Übungsphase;
 - Die Durchführung von Übungsphasen aus der Sicht von Schülern - Studenten im Unterricht - Schulstunden einmal anders;

Für die Ankündigung des Projektes entwickelte ich zusammen mit Tutoren und Schülern aus meiner Medienkundegruppe unter Ausnutzung der in Punkt 2.4 "Die Video-Machine als Framegrabber" genannten Möglichkeiten

das **Logo des Medienpaketes** (vgl. Beilage 20).

Zunächst filmten wir von einem Briefkopf das ZSP - Logo ab. Mit dem Singleframegrabber wurden die drei Buchstaben Z, S, und P digitalisiert und in das Programm Corel Draw geladen. Hier zeichneten wir die Buchstabenkonturen nach und bestimmten die entsprechende Füllfarbe. Somit stand uns die Buchstabenfolge zum ersten Mal in digitalisierter Form zur Verfügung.



Wie die Beilagen 21 - 25 dokumentieren, sind wir dadurch in der Lage, dieses Logo in unterschiedlichsten Gestaltungsvarianten in unsere Schriftstücke einzubauen.

Auch für die Entwicklung unseres Medienpaket-Logos bildeten die drei Buchstaben die Grundlage. Diese kombinierten wir mit einem Puzzle-Motiv, das wir in Corel-Draw zeichneten. Mit verschiedenen Zeichenwerkzeugen konnten wir einen 3 D - Effekt generieren.

Durch das Importieren dieses Puzzle-Logos in das Textverarbeitungsprogramm Word Perfect 6.0.a gewannen unsere Aussendungen an Attraktivität und Signifikanz (vgl. Beilage 26).

Erstmals größere Verbreitung fand unser Medienschaffen durch die Zu-

sammenarbeit mit der Redaktion der **Zeitschrift Didaktik** mit einer Auflage von 10.000 Stück. Die Vorankündigung des Medienpakets in der *Didaktik* 2/94 S 42 ff (vgl. Beilage 27) konnten wir durch mehrere digitalisierte Videobilder, die aus unserem Aufnahmematerial gegrabbt wurden, illustrieren.

In der *Didaktik* 3/94 gestalteten wir mit unserem Puzzle-Logo, das wir in einem TGA-Format abspeicherten, sogar die Titelseite (vgl. Beilage 28). Diese Ausgabe der Zeitschrift beinhaltet einen 19 Seiten umfassenden Sonderteil (vgl. Beilage 28 S 25 - 44), in dem das Medienpaket mit inhaltlichen Schwerpunktsetzungen vorgestellt wird. Auch in diesem Fall konnten wir längere Textpassagen mit gegrabbt Videobildern auflockern (vgl. S 37).

Mit der unter Punkt 2.5 beschriebenen Funktion "Die Video-Machine in der Überspielfunktion VGA to Video" wird das Puzzle-Logo als **Vorspann** in den Film "TRIO INTEGRAL" eingebaut. Über Corel-Move lassen sich die einzelnen Puzzle-Elemente animieren.

Auch die *Didaktik*-Ausgabe 1/94, die das Thema "Drogen: Die Gewalt an sich" aufgreift, ist im Layout von unseren multimedialen Anwendungsmöglichkeiten geprägt (vgl. Beilage 29).

Nach Einholung der urheberrechtlichen Genehmigung grabbten wir aus dem Video: "Flucht in die Droge", das dem Medienpaket des BMUK "Drogen: Sucht, Ursachen, Wirkung - Materialien zum Thema Drogen für den Unterricht ab der 8. Schulstufe" beigelegt ist, aussagekräftige Bilder, die der Redaktion bzw. den Autoren zur Verfügung gestellt wurden.

In Zusammenarbeit mit dem Chefredakteur entschieden wir uns für ein Bild zur **Gestaltung der Titelseite**. Dieses wurde mit dem Programm Foto - Styler nachbearbeitet. Unter anderem fügten wir in einen Lichtbalken unter Verwendung eines Verwischeffektes den Namen "Karlsplatz" ein.

Folgende Autoren illustrierten ihre Beiträge mit den von uns digitalisierten Bildern.

- Gerhard Wagner (Student und Chefredakteur): "Drogen: Der Gewaltakt an sich." (Vgl. S 4-6);
- "...rasch und kurz konsumieren, koste es, was es wolle..." Interview vom 8. Dez. 1993 mit Dr.med. Haltmayer, Drogenberatungsstelle Ganswirt Wien 6. (Vgl. S 26-31);
- Prof. Rob Walker (Deakin University, Victoria, Australien): "Questions about Drug-Education." (Vgl. S 44f.);

Die *Didaktik*-Ausgabe 4/93 dokumentiert, wie eine Lehramsstudentin, die inzwischen bereits das Unterrichtspraktikum angetreten hat, durch die sich

aus der Projektarbeit ergebenden Möglichkeiten in die Lage versetzt wird, ihren Zeitschriftenartikel "Indirektes Tutorium" attraktiv zu gestalten. In diesem Beitrag berichtet sie über ihre Erfahrungen anlässlich der Teilnahme an einem videounterstützten Lehrerhaltens- und Interaktionstraining im Rahmen der Betreuungslehrerfortbildung.

Von der Redaktion bekam sie die Druckfahnen (vgl. Beilage 30) mit markierten Flächen zugesandt, in die sie authentische Videobilder einbauen konnte, die in diesem Seminar im Zusammenhang mit Video - Feedbackübungen entstanden.

Die ausgewählten Bilder wurden im gewünschten Format digitalisiert und auf Diskette gespeichert. In der Endredaktion wurden die Bilder schließlich in den Text eingebunden (vgl. Beilage 31 S 27-29).

Die Beilage 32 ist ein Beispiel für die Selbstherstellung eines Mediums, dessen Einsatz die Qualität unserer **Öffentlichkeitsarbeit** entscheidend verbessern hilft.

Die strukturelle Darstellung der Organisationsbereiche des ZSP fand in dieser Funktion mehrfache Verwendung:

- zur Veranschaulichung verschiedener *Aussendungen* an BetreuungslehrerInnen und Universitätsinstitute;
- als *Plakat* (Farbkopie in DIN A2) zur Information Studierender;
- als *OH - Folie* (vgl. Beilage 33) für den Einsatz in seminaristischen Veranstaltungen bzw. als Präsentationsmedium in unseren Außenkontakten mit ca. 40 Universitätsinstituten (Fachwissenschaftler und Fachdidaktiker);

5 Erste Präsentation von Ergebnissen der Projektarbeit und Workshop

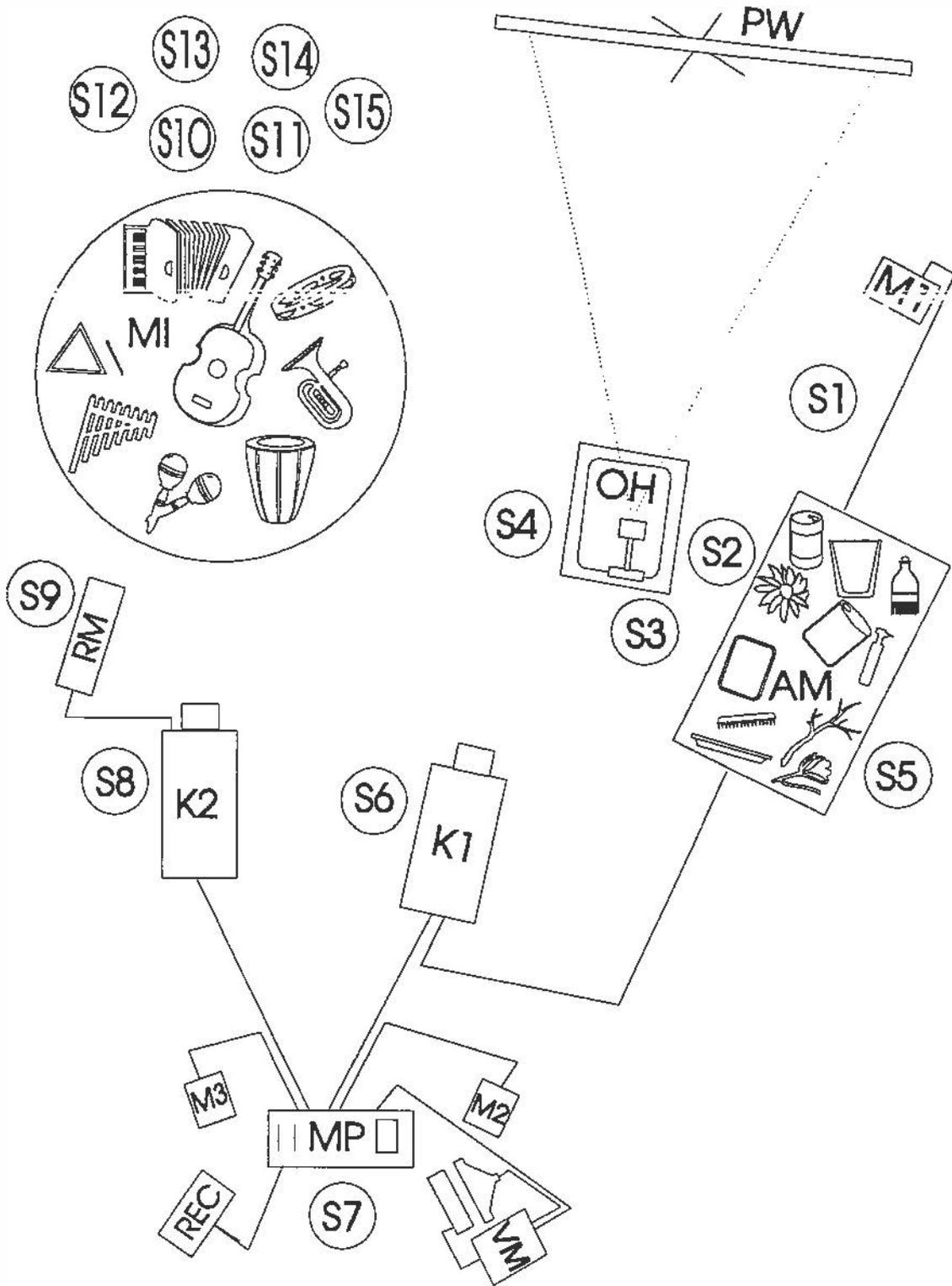
Am 9. 10. 18. und 19. Mai 1994 wurden am Pädagogischen Institut der Stadt Wien unter dem Titel "Macht der Medien - Ohnmacht der Schule" Medientage veranstaltet (vgl. Beilage 34), an denen ich in der organisatorischen Vorbereitung und als Workshopleiter mitwirkte. Dadurch bot sich mir die Gelegenheit, die bis dahin gemachten Erfahrungen aus meiner Projektarbeit einer breiteren Lehreröffentlichkeit vorzustellen.

Mein **Workshop** wurde unter dem Titel "Phantastische Medieninteraktion" angeboten. Im spielerischen Umgang mit Videoequipment und OH - Projektor wurden mittels selbsterstellter Bilder, Töne und Texte originelle Videosequenzen komponiert. Kreative und soziale Begabungen waren gefragt

Die *Video-Machine* wurde in der Gerätekonfiguration zur Generierung des Vor- bzw. Nachspans und in der Funktion als Framegrabber - Video to VGA - eingesetzt. Anhand der Skizze auf Seite 42 soll die Aufnahmesituation für die Produktion der Videoclips veranschaulicht werden.

Ein Blick auf die Grafik macht deutlich, wie komplex sich die Aufgabenverteilung auf die einzelnen Seminarteilnehmer gestaltete, wobei im Hinblick auf das produktorientierte Arbeiten die verschiedensten Aktivitäten exakt aufeinander abzustimmen waren.

Der Seminarteilnehmer 1 (vgl. Skizze S 45) leistete Regiearbeit, indem er die unterschiedlichen Arbeitsabläufe zu koordinieren hatte. Auf dem Overheadprojektor (OH), der zunächst mit Klebebändern vor Verunreinigungen geschützt werden mußte, gestalteten 4 Seminarteilneh-

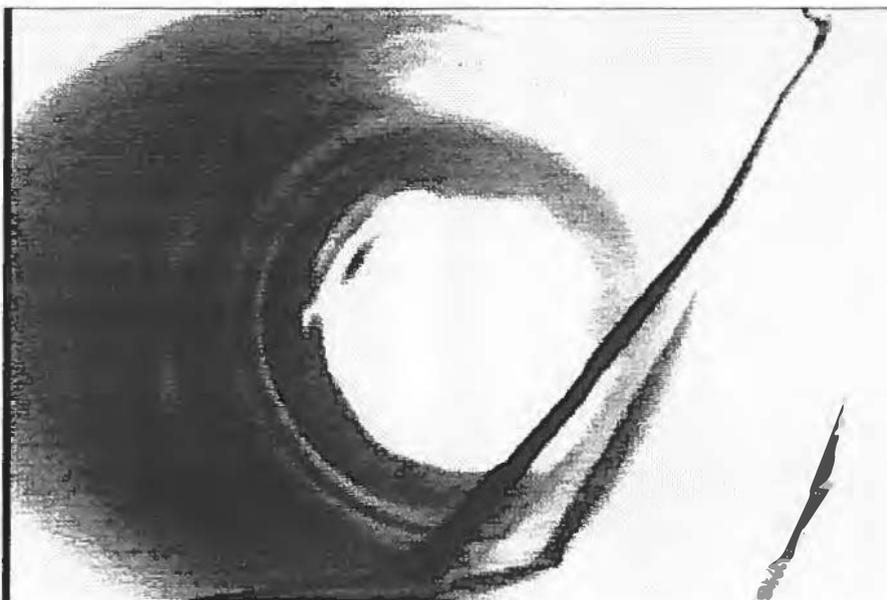


S1 Seminarteilnehmer 1
PW Projektionswand
M1 Monitor 1
OH Overheadprojektor
AM Arbeitsmaterialien
K1 Kamera 1
M2 Monitor 2

REC Recorder
MP Mischpult
M3 Monitor 3
K2 Kamera 2
RM Richtmikrofon
MI Musikinstrumente
VM Video Machine

mer mit verschiedensten Materialien, Flüssigkeiten, Gegenständen, Farben etc. phantasievolle, bewegte Bilder, die auf eine Leinwand (PW) projiziert wurden. Bewegung entstand durch Schattenspieleffekte, durch mechanisches Verschieben der Arbeitsfolie bzw. des Overheadprojektors oder durch wellenförmige Bewegungen verschiedener Flüssigkeiten (Wasser, Öl, Spülmittel etc.).

Ein besonderer Animationseffekt wurde in einer Sequenz durch die Projektion des OH-Bildes auf ein Leintuch erzielt, das von zwei Mitwirkenden

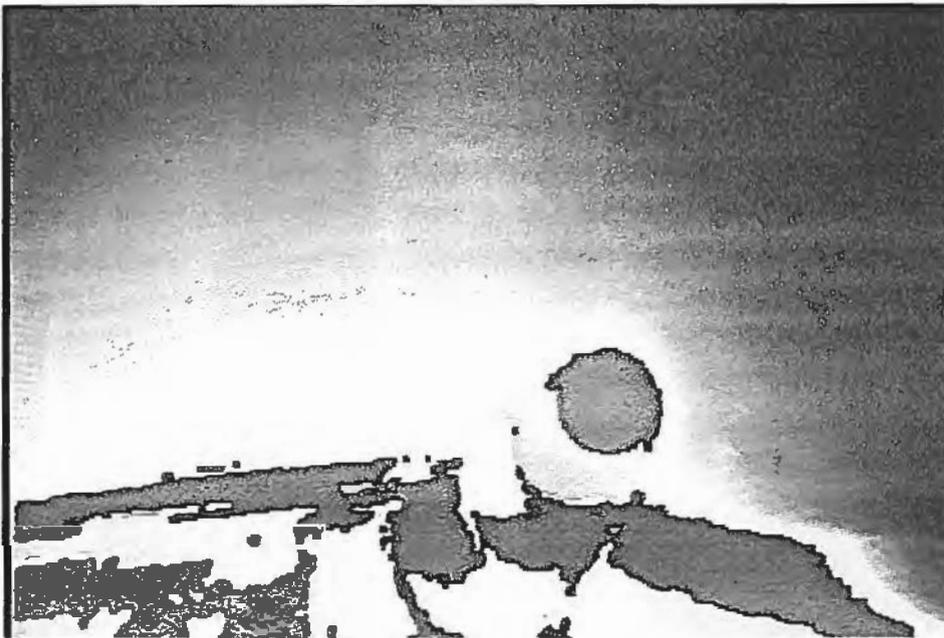


OH - Projektion eines mit Wasser gefüllten Trinkglases auf ein bewegtes Leintuch

den Rhythmus zur Musik in Bewegung gesetzt wurde.

S6 hatte die Aufgabe, mit der Kamera (K1) die interessantesten Ausschnitte auf der Projektionsfläche zu fokussieren. Der Monitor 1 (M1)

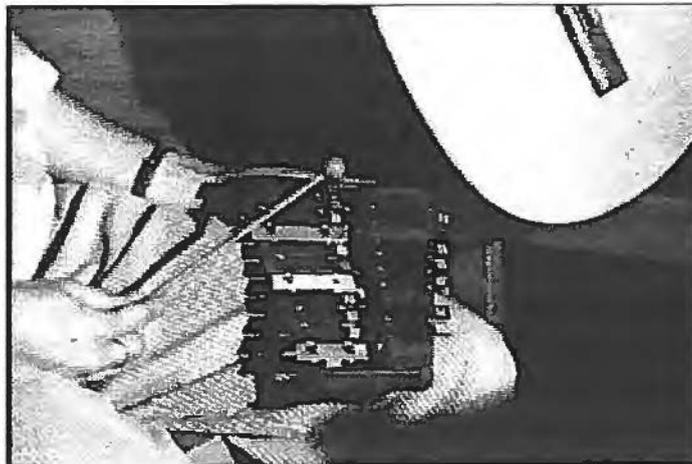
lieferte - für alle Beteiligten sichtbar - das Kontrollbild. Durch eine Zoomfahrt der Kamera 1 (K1) auf ihr eigenes Signal im Monitor 1 konnten visuelle Rückkopplungen generiert werden. Durch Farbfolien, die direkt vor dem Kameraobjektiv bewegt wurden, entstanden dabei interessante, pulsierende Formen in den unterschiedlichsten Farbkombinationen.



Visuelle Rückkopplung - mit der Semantik eines Sonnenaufganges in den Videoclip eingebunden

6 Seminarteilnehmer sorgten mittels verschiedener Instrumente (M1) für die Musik. Bild- und Tonebene mußten nun im Sinne eines kleinen Ge-

samtkunstwerkes sinnvoll und medienwirksam aufeinander abgestimmt werden. S 8 richtete die Kamera (K2) auf die Musikgruppe und lieferte Bilder in verschiedenen Einstellungsgrößen:



Kamera 2: - Einstellungsgröße: Nah



Kamera 2 - Einstellungsgröße: Halbtotale

S 9, ausgerüstet mit einem externen Richtmikrofon (RM) und Kopfhörer, war für den "guten Ton" verantwortlich.

S 7 trug in filmgestalterischer Hinsicht die Hauptverantwortung, indem er über ein Mischpult einen Live-Mitschnitt produzierte. Über M1 (Kontrollbild OH-Projektor), M2 (abgemischtes Signal) und M3 (Kontrollbild - Musikgruppe) konnte er sich jeweils für die beste Einstellung entscheiden. Die Video-Machine (VM) ermöglichte die rasche Erstellung des Vor- und Nachspanns, was angesichts des Zeitruckes sehr vorteilhaft war. Außerdem wurden die interessantesten Einstellungen der Videoproduktion gegrabbt und ausgedruckt. In Form eines kleinen Plakates konnte somit jeder Workshop-Teilnehmer eine kleine Erinnerung mit nach Hause nehmen.

Neben diesem Workshop stellte ich an 2 Abenden unter dem Titel *"Neue Medien in der Schule? - Desktop - Video am PC - multimediale Anwendungen"* Ergebnisse meiner Projektarbeit vor:

Das Publikumsinteresse konzentrierte sich vor allem auf die Anwendungen, die in einem medienpädagogischen Zusammenhang zu sehen sind. Die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten zur Selbstherstellung von Medien (Filmnachbearbeitung, kreative Bild- und Textgestaltung - vgl. Kapitel 3 und 4) weckten bei den Besuchern größte Aufmerksamkeit. Vor allem Lehrer, die an ihren Schulen aktive Medienarbeit leisten, äußerten den Wunsch nach Ausstattung einer Servicestelle, die ihnen unter Beisein kleiner Schülergruppen personelle und technische Hilfestellung bei der Durchführung ähnlicher Projekte anbietet.

Resümee

In meinem Projekt-Bericht "Desktop Video am PC" habe ich mich bemüht, die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten der im Rahmen dieses Projekts bereitgestellten Sachmittel in einem pädagogischen und didaktischen Zusammenhang darzustellen.

Das Anschauungsmaterial in den Beilagen 1 - 34 soll zumindest exemplarisch aufzeigen, daß mit dem Einsatz dieser Projektmittel ein Mehrfachnutzen verbunden ist, der sich zusammenfassend wie folgt darstellen läßt:

- Als Leiter der unverbindlichen Übung **Medienkunde** konnte ich erfahren, wie stark motivierend sich der Einsatz der innovativen technischen Einrichtungen auf die Arbeiten der Schüler auswirkte. Mit dem Anspruch des handlungs- und erfahrungsorientierten und sozialen Lernens entstanden eine Reihe von präsentationswürdigen Medienproduktionen. Dies wiederum steigerte die Freude an unserem eigenen Medienschaffen - mit geeigneten, innovativen Mitteln. Auch wenn die Video-Machine hinsichtlich ihrer Einsatzmöglichkeiten in der Videonachbearbeitung nicht mehr auf dem letzten Stand der technischen Entwicklung steht, ist deren Einsatz als lineare Schnittsteuerung in didaktischer Hinsicht von großem Vorteil. Neben einer zeitökonomischen Vorgangsweise ermöglicht sie stets einen guten Überblick über den aktuellen Stand von Videoprojekten. Arbeitsprozesse lassen sich besser planen und können differenzierter strukturiert werden (Arbeiten in Kleingruppen). Spezielle Begabungen und Interessenslagen der Schüler können somit besser berücksichtigt werden. Das Arbeiten am PC stellte für die Schüler überhaupt kein Problem dar, da sie sich im Umgang mit Windows "zu Hause fühlen". Die Video-Machine kostet etwa soviel wie ein gutes Mischpult plus Schnittsteuerung, bietet aber ungleich mehr (vgl. Kapitel 2). D.h. - das Preis - Leistungsverhältnis ist sehr günstig. An dieser Stelle muß aber darauf hingewiesen werden, daß deren optimale Einsatzmöglichkeiten nur in einer passenden Gerätekonfiguration gewährleistet ist: Videorecorder und Camcorder in einem hochauflösenden System (S-VHS bzw. Hi8); die Aufnahmegeräte müssen timecodetauglich sein. Im professionellen Bereich geht die Entwicklung schon weiter. Systeme-

me wie die Media Suite Pro von Avid, Media 100 von Data Translation oder Video-Machine nebst digitalem Player/Recorder zielen alle auf den nonlinearen Videoschnitt. Im Preis liegen diese Systeme selbst in den Minimalversionen bei ca. S 400.000,-.

Auch im Amateurbereich gibt es Produkte, die in Richtung des nonlinearen Online-Schnitts gehen. Dazu zählt die Steckkarte "Miro Movie DC1" mit der Software "Premiere" oder die "Movie Machine Pro". Damit lassen sich Video digitalisieren, im Rechner bearbeiten und anschließend wieder als Videosignal ausgeben. Das Datenhandling in einer herzeigbaren Qualität gelingt aber nur mit großen Festplatten.

Vielgepriesene Neuentwicklungen müssen insbesondere im schulischen Kontext aber immer nach dem didaktischen Nutzen beurteilt werden, der sich im individuellen Einzelfall tatsächlich bietet. Eine flächendeckende Ausstattung von Schulen mit solchen Geräten ist nicht erforderlich und allein vom Kostenfaktor her gesehen nicht zu vertreten. Realistischer scheint mir der anlässlich der Medientage am PI mehrfach diskutierte Vorschlag von in der aktiven Medienarbeit engagierten Lehrerinnen nach Einrichtung einer Medienstelle, an der personelle und technische Ressourcen zur Verfügung stehen. Aus pädagogischen Gründen müßte an diesen Stellen auch das Arbeiten mit Schülerkleingruppen (z.B. das Schneiden und Nachvertönen eines Schülervideos) möglich sein.

- In der **Ausbildungsfunktion von Lehramtsstudierenden** konzentrierte ich mich in meiner Projektarbeit vor allem auf zwei Bereiche:
 - Der Einsatz der Projektmittel im Rahmen des *Lehrverhaltenstrainings* ermöglichte einen noch effizienteren Einsatz von Videoaufzeichnungen in der Funktion der Selbstwahrnehmung des eigenen Lehrverhaltens. Durch den Einsatz der Video-Machine waren Studierende nach einer kurzen technischen Einführung selbständig in der Lage, nach verschiedenen Kriterien der Unterrichtsbeobachtung die Aufnahmebänder zu sichten, aufschlußreiche Clips zu definieren und einen Zusammenschnitt relevanter Szenen für die Analyse der Unterrichtsauftritte herzustellen. Für die Erstellung eines Demobandes für das Training verschiedener Unterrichtsfertigkeiten können mit der Video-Machine aussagekräftige Szenen aus verschiedenen Unterrichtsauftritten

rasch identifiziert werden und in der gewünschten Reihenfolge neu montiert werden, so daß langwieriges Suchen, Vor- oder Zurückspulen anlässlich des Einsatzes in Seminaren sich erübrigt.

- Die im Bericht ausführlich dokumentierten Einsatzmöglichkeiten von Desktop-Video zur *Selbsterstellung von Medien* lernten wir (Lehrende und Lehramtsstudenten!) am Institut ganz besonders schätzen. Durch die multimedialen Anwendungsmöglichkeiten konnten wir unsere Arbeit nach außen hin besser und in einer qualitativ ansprechenden Form dokumentieren. Unsere Öffentlichkeitsarbeit wurde dadurch immens aufgewertet.

Insgesamt machte mir die Projektarbeit viel Freude. Es war spannend, zusammen mit SchülernInnen, Studierenden und LehrerInnen mittels innovativer technischer Einrichtungen neue Anwendungsgebiete zu erschließen. Neue Möglichkeiten schaffen neue Motivationen, die hier in einem didaktischen Zusammenhang unsere Kreativität beflügelte. Bemühungen, mit dieser Perspektive im Unterricht und in der LehrerInnenbildung weiterwirken zu können, würden durch eine Fortsetzung dieses Projektes sehr gefördert.

Wien, im November 1994

LITERATURLISTE

- ANSELM, Bettina, Hypertext und Multimedia. In: Computerkultur im Umbruch? Hrsg. CYRANEK, Günther. Verlag Moritz Diesterweg. Frankfurt a. M. 1991. S 325-330.
- BOLZ, Norbert, Am Ende der Gutenberg-Galaxis: Die neuen Kommunikationsverhältnisse. Fink. München 1993.
- BÖRNER, W, Multimedia Grundlage, Standards, Beispielanwendungen. te-wi-Verlag. München 1992.
- BRAUNER, Josef, Die multimediale Gesellschaft. Campus Verlag. Frankfurt a. M. 1994.
- CHOMIAK, Sonja A., Die Rolle der neuen Medien Kabelfernsehen und Computer - im jugendlichen Lebenszusammenhang. München 1993.
- DETTE, Klaus, Multimedia und Computeranwendungen in der Lehre. Springer. Berlin 1992.
- DREYER, Karl, Videobearbeitung mit dem PC - Grafiken, Overlay, Vertonen, digitales Video. Schnitt - Techniken. Karl u. Mechthild Dreyer. München 1993.
- ENRICH, Claus, Computer, neue Medien und Kultur. Informationstechnologie in den publizistischen und künstlerischen Berufen. Stuttgart 1993.
- FICKERT, Thomas, Multimediales Lernen: Grundlagen, Konzepte, Technologien. Dt. Universitätsverlag. Wiesbaden 1992.
- FRATER, Harald, PAULISSEN, Dirk, Das große Buch zu Multimedia: Multimedia total; alles rund um den PC... Data Becker GmbH. Düsseldorf 1993.

GLOWALLA, Ulrich, Hypertext und Multimedia: neue Wege in der computerunterstützten Aus- und Weiterbildung. Springer. Berlin 1992.

HANDBUCH lieferbarer CD-Roms, CD-I, Multimedia. Dr. Schulte-Hillen. 1994.

KLINGENBERG, Klaus D., ABC über Multimedia-Technologie. Multicom Verlag. Bergheim 1993.

MEISTER, Peter, Multimedia-Anwendungen auf PC und Mac selbst entwickeln. Grafik, Sound, Video. München 1994.

MESSINA, Calogero, Was ist Multimedia? Eine allgemeinverständliche Einführung. Hanser. Wien 1993.

MEYER-WEGENER, Klaus, Multimedia - Datenbanken. B.G. Teubner. Stuttgart 1991.

MULTIMEDIA SYSTEMS. Association for computing Machinery. Springer. Berlin 1994.

NEUE MEDIEN und Bildung, Informationstechnologie im pädagogischen Prozeß. Gerhard E. Ortner. Alsbach 1991.

REIL, Andreas, Video von A bis Z. Ares Verlag. Köln 1989.

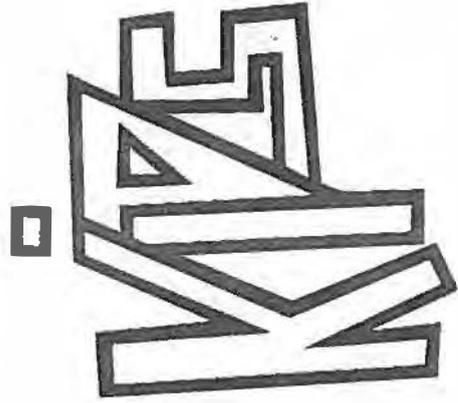
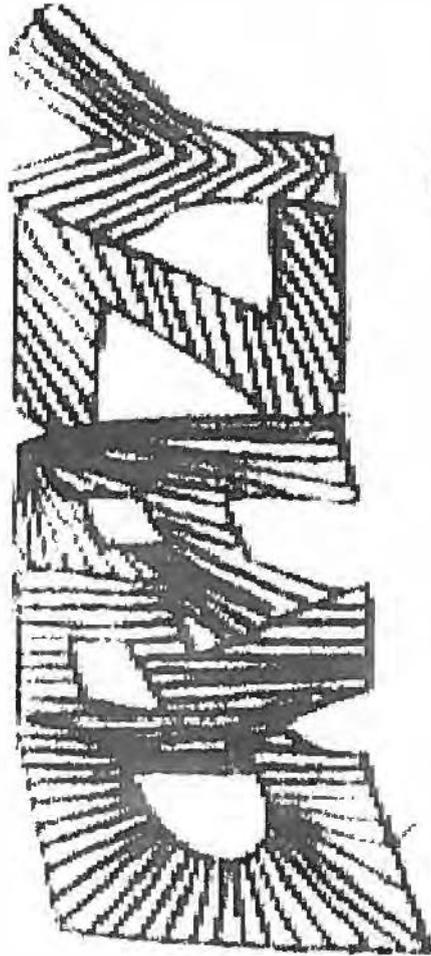
ROLFF, H-G, ZIMMERMANN, Peter, Neue Medien und Lernen. Herausforderungen, Chancen und Gefahren. Beltz. Weinheim, Basel 1985.

SACHER, Werner, Computer und die Krise des Lernens. Klinkhardt. Bad Heilbronn. 1990.

STACKELBERG, Georg-Walter von, Das Windows Multimedia-Handbuch. Econ Taschenbuch Verlag. Bonn, München, Paris 1993.

STEINBRUCH, Bernd, Multimedia. Einstieg in eine neue Technologie. Begriffsdefinition. Einsatzmöglichkeiten. Technische Voraussetzungen. Hannover 1992.

WRATIL, Peter, Multimedia für Video und PC - Techniken und Einsatzmöglichkeiten. Technische Voraussetzungen. Markt & Technik. München 1992



Ein Film von

Adrian
Daniel
Johanna
Lisa
Martin

3. Ö S T E R R E I C H I S C H E S

SCHÜLERFILM FESTIVAL



CRAZY KIDS

Team der Medienkundegruppe BRG-Wien 1

Projektleitung : Mag. Martin Hämmerle

WIEN

VORGEFÜHRT IN GRAZ - THEATER AM ORTWEINPLATZ

23. 11. - 26. 11. 1993

J U R Y

Rudolf John *Gabriele Mathes* *Barbara Reumüller* *Mirjam Unger*

RUDOLF JOHN

GABRIELE MATHES

BARBARA REUMÜLLER

MIRJAM UNGER



ÖSTERREICHISCHER KULTURSERVICE

MEDIENTENKUNDE

BRIG SCHOTTENBASTEI

PRESENTS

G'SCHICHTEN AUS DER SCHOTTENBASTEI

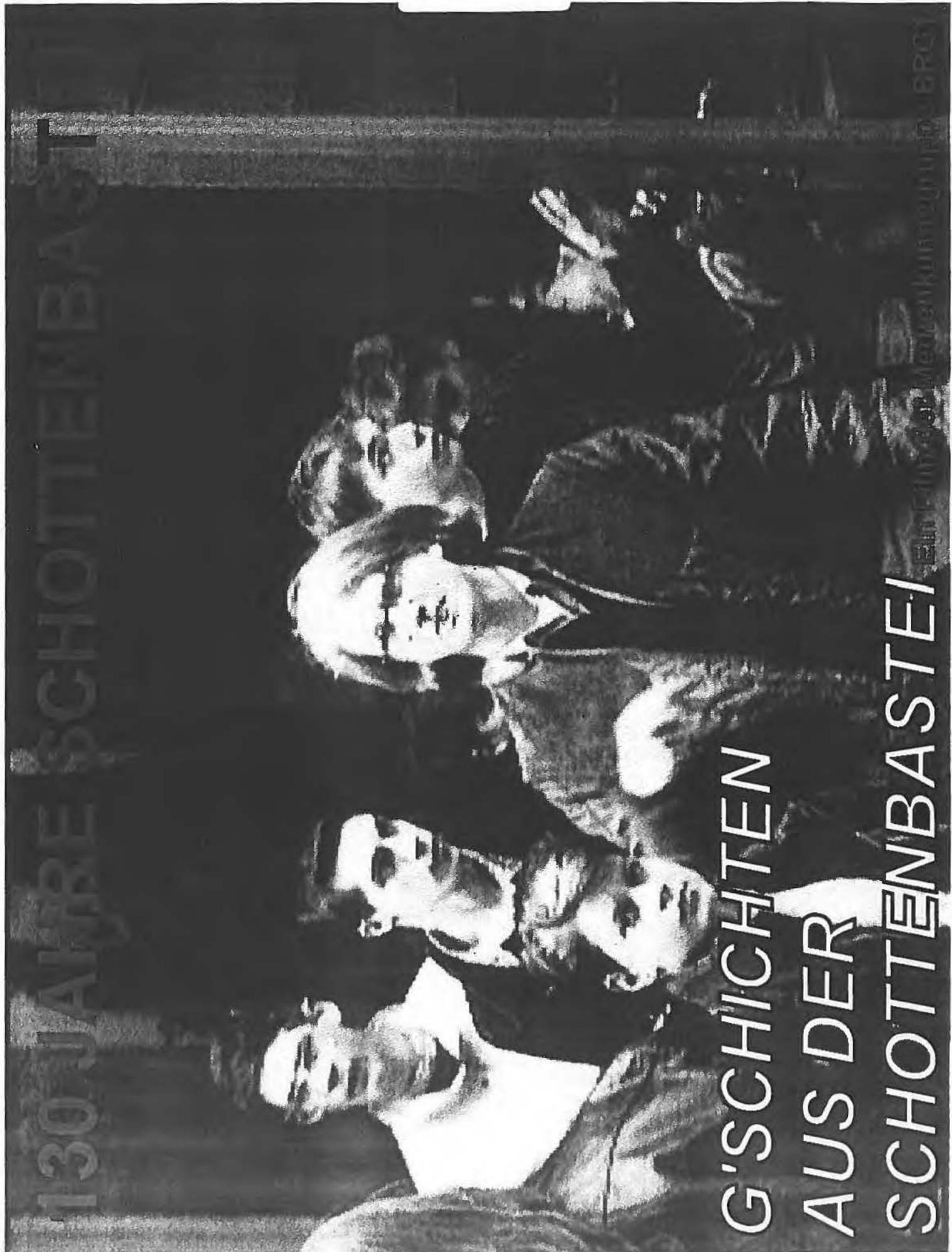
130

JAHRE SCHOTTEN- BASTEI



Ein Film der
Medienkunde-
gruppe des BRG1

G'SCHICHTEN AUS DER SCHOTTENBASTEI



130 JAHRE SCHOTTENBAST

G'SCHICHTEN
AUS DER
SCHOTTENBASTEI

Ein Film der Medienkulturstiftung BPG



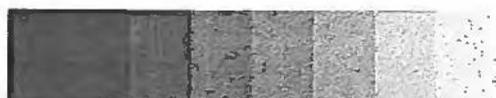
zsp
Video



ZSP
video

CorelPHOTO-PAINT!
Februar 8, 1994, 3:47pm

Treiber: HP DeskJet 550C Printer
swatch1.tga

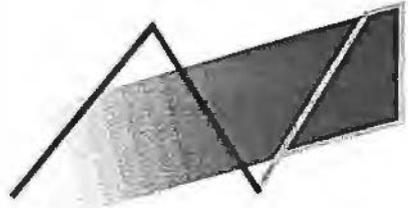


ADRIAN DABROWSKI

Denisgasse 47/1/17

A-1200 Wien

☎ 33062 92

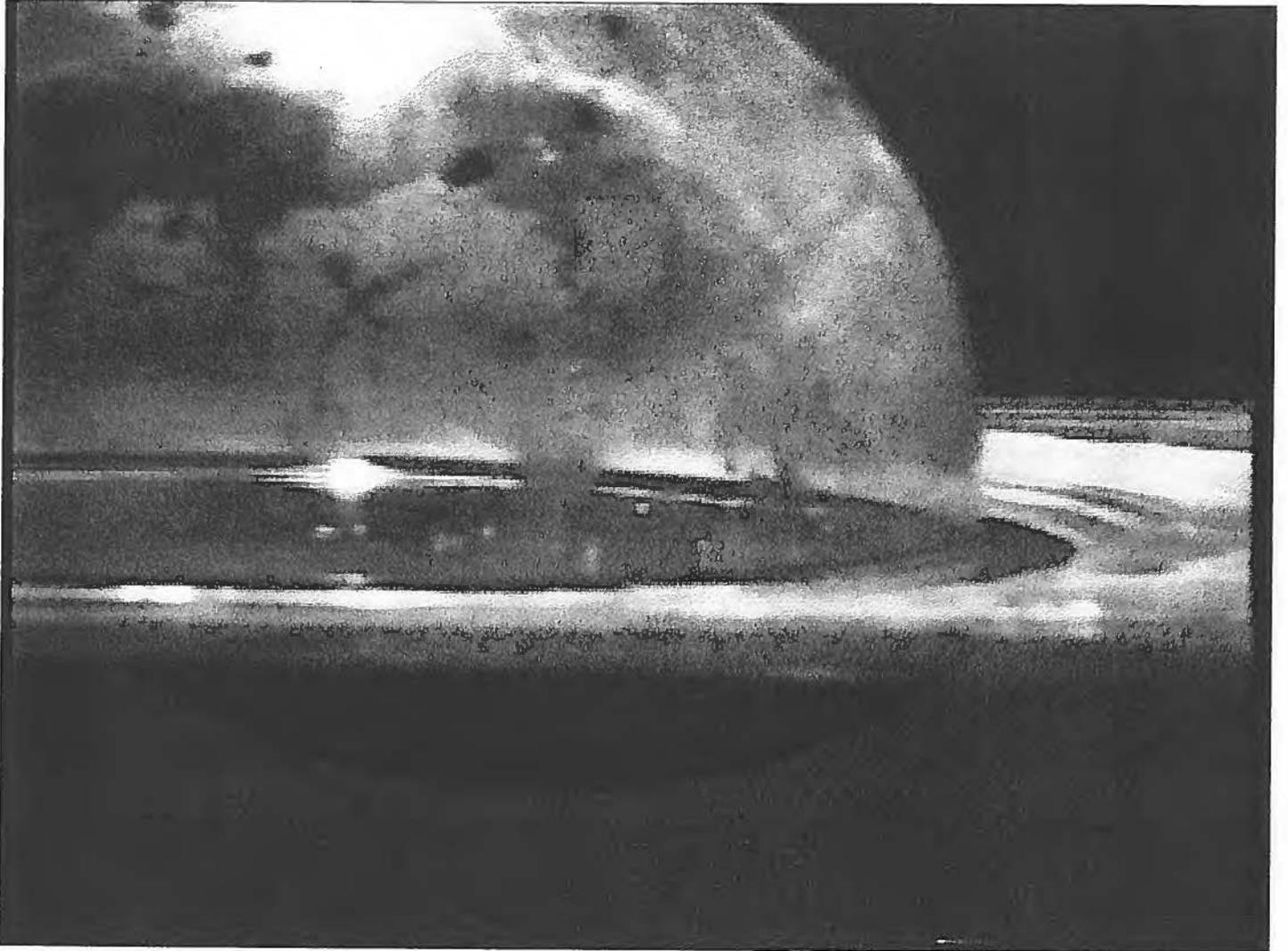


Kälte

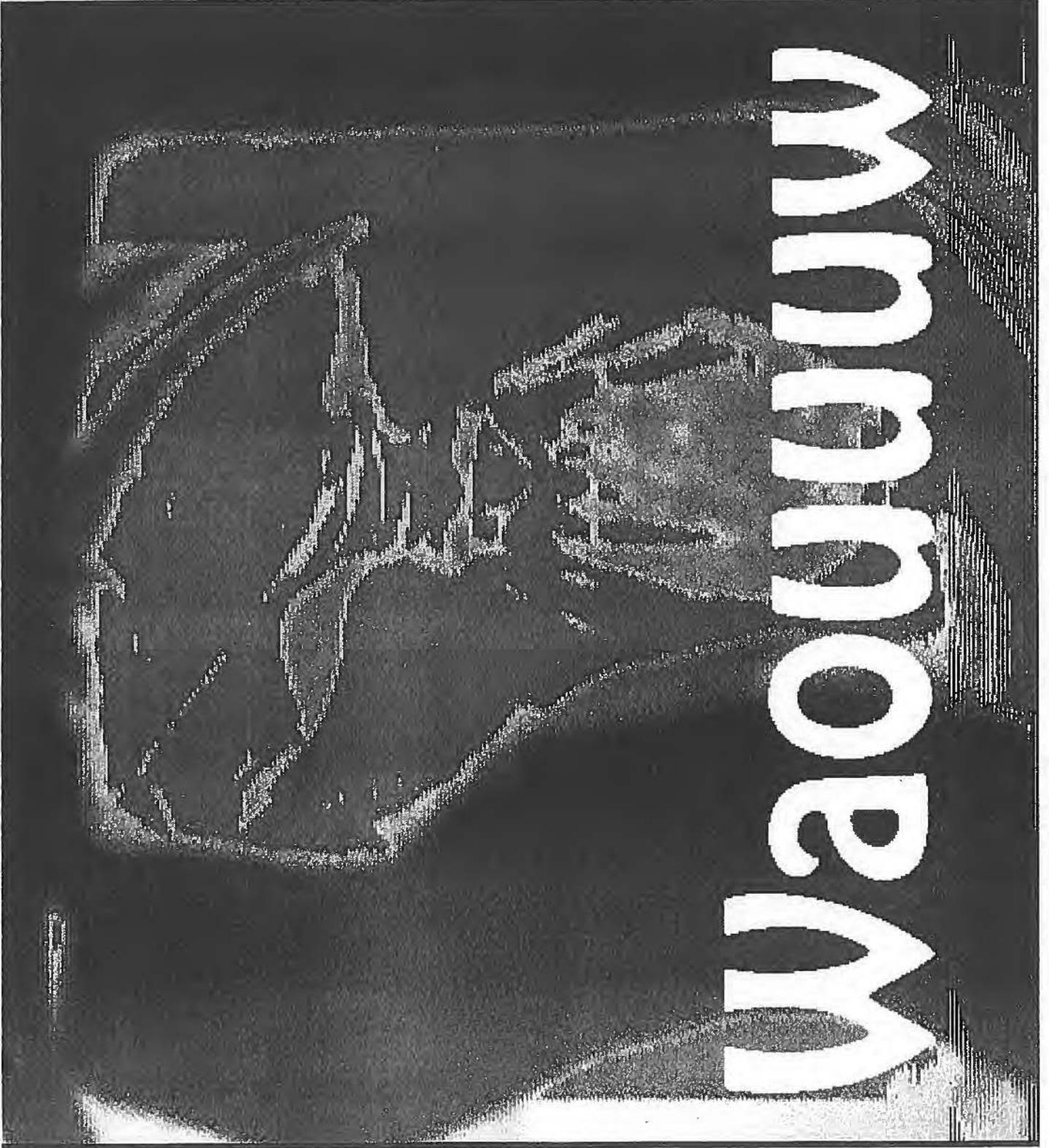


TAJMIR-RIAHI
Geza HORVAT

Ein Film von



ufo



SEMINARKONZEPT

LEHRERVERHALTENSTRaining MIT VIDEO

19. - 21. September 1994

1.Tag

Vormittag

- 9.00 Begrüßung - Einstieg
Vorstellung des Seminarprogramms
- 9.50 Pause
- 10.00 Geräteeinführung - Aufnahmeset - 2 Gruppen
- 11.15 Persönlichkeitsspot - 2 Gruppen
- 12.00 Mittagspause

Nachmittag

- 13.30 Präsentation und Nachbesprechung der "Persönlichkeitsspot" - Plenum
- 14.30 Wir erstellen unser "Berufswappen" - 2 Gruppen
Produktion eines 30 sec. Gruppenstatements
- 15.30 Pause
- 15.45 Präsentation und Nachbesprechung der Beiträge - Plenum
- 16.15 Filmanalyse als Beobachtungsschulung - Plenum
- 17.30 Ende

2.Tag

Vormittag

- 9.00 Warming up: pantomimischer Erlebnisbericht
- 9.15 Verbale- nonverbale Kommunikation
Kommunikation im Spiegel - Kleingruppenarbeit
- 10.30 Pause
- 10.40 Blinder Fleck - Video in der Funktion der Selbstwahrnehmung des eigenen
Lehrverhaltens - Beispiele aus der Lehrerbildung
Beobachtung und Wahrnehmung
- 12.00 Mittagspause

Nachmittag

- 13.30 Förderliches Feedback geben - Kleingruppenarbeit
- 14.30 Video - Monodrama - 2 Gruppen
- 15.00 Pause
- 15.15 Analyse und Feedback - Selbstwahrnehmung - Fremdwahrnehmung - Reflexion der Aufnahmesituation
- 17.15 Aufgabenstellung für den nächsten Tag - Plenum
- 17.30 Ende

3.Tag

Vormittag

- 9.00 Unterhaltung in einem Zugabteil
- 9.15 Teaching skills: Aufnahmen und Analysen - 2 Gruppen
- Einteilung der Pausen je nach Übungsablauf

12.00 Mittagspause

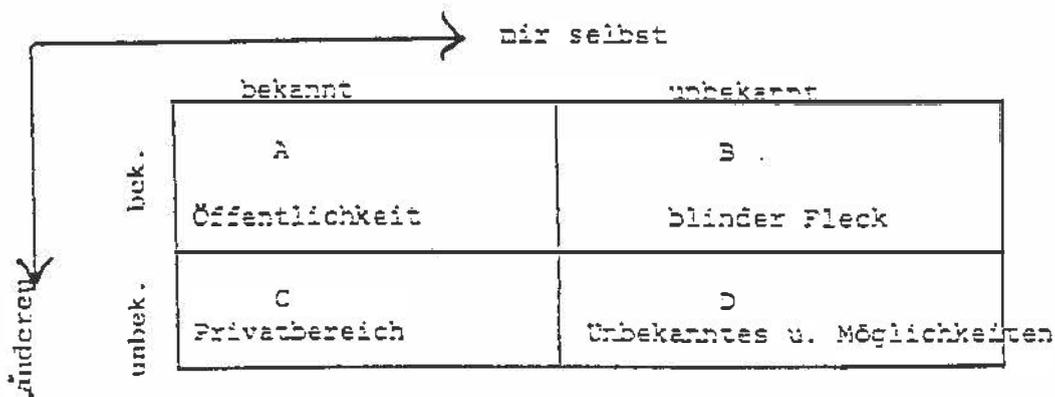
Nachmittag

- 13.30 Fortsetzung der Übungen
Ev. Verfassen eines Videobriefs über die gemachten Erfahrungen
- 15.30 Pause
- 16.00 Planung der Unterrichtsauftritte - Gruppenbildung
- 17.00 Präsentation der Videobriefe - Klärung offener Fragen - Seminarreflexion
- 17.30 Ende

Hämmerle

Das JOHARI-WINDOW

Das Johari-Window, bekannt nach den Autoren Joseph Luft und Harry Ingham, ist ein sozialwissenschaftliches Modell, welches die Veränderungen im Laufe einer Sozialsituation (Gruppenprozeß) darstellt. Dieses Modell zeigt vier Dimensionen der Beziehung zwischen dem Selbst und den anderen auf.



Quadrant A
 ist der Bereich des freien Handelns, wo Verhalten und Motivation sowohl mir selbst als auch den anderen bekannt sind. In diesem Bereich fallen etwa Höflichkeitsformen, Kleider, sachbezogene Informationen usw.

Quadrant B
 Hier liegt das Lerngebiet der Trainingsgruppe.

Quadrant C
 Das ist der Bereich des Verhaltens, der mir bekannt ist, den ich aber anderen nicht bekannt gemacht habe oder nicht machen will. Jeder Mensch hat diese Privatsphäre, in der er für andere unbekannt Handlungen, Gedanken und Gefühle erlebt hat und erlebt.

Quadrant D
 Erfasst Vorgänge und Zustände, die weder mir noch anderen bekannt sind. Sie bewegen sich in dem Bereich, der in der Tiefenpsychologie unbewußt genannt wird und der die Zukunft als Möglichkeit beinhalten. Dieser Bereich kann in den Trainingsgruppen nicht erörtert werden.

Quadrant B wird als der blinde Fleck der Selbstwahrnehmung im Sozialkontakt bezeichnet, d.h. hier liegt jener Teil des Verhaltens, der für andere sichtbar und erkennbar ist. Abgewehrtes, Vorbewusstes oder Gewohnheiten fallen darunter. Diese Differenz zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung soll durch das Feed-Back verkleinert bzw. aufgehoben werden. Feed-Back ist die Rückmeldung der Gruppe oder eines Partners über die Wirkung des Verhaltens des einzelnen.

Hämmerle

UNTERRICHTSBEOBSACHTUNG

EXEMPLARISCHE FRAGESTELLUNGEN

- **inhaltlich- stoffliche Gesichtspunkte:**
 - Welche Stoffgebiete werden ausgewählt?
 - Wie läßt sich die Stoffauswahl begründen?
 - Welche Schwerpunkte werden gesetzt?
 - Welche Eingangsvoraussetzungen sind notwendig?
 - Welche Arbeitsmaterialien bieten sich an? (Literatur, Anschauungsmaterial, Video- und Audiokassetten etc.)
 - Wo gibt es Querverbindungen zu anderen Stoffgebieten?

- **didaktisch- methodische Gesichtspunkte:**
 - Worin liegt das Unterrichtsziel?
 - Wie ist die Unterrichtseinheit aufgebaut?
 - War der Schwierigkeitsgrad der Ausführungen für die Zielgruppe angemessen, - zu gering, - überhöht?
 - War es den Schülern möglich, eigene Erfahrungen oder Kenntnisse mitzubringen?
 - Waren die Schüler zur Mitarbeit motiviert? Wie? Wann? Wie lange?
 - Welche Lernaktivitäten wurden eingesetzt? Wie oft? (Z.B. Zuhören, Ergänzen, Vortragen, Mitschreiben, Fragen, Beobachten, Probleme benennen, Lösungen finden, Auswerten von Informationen, Skizzieren, Vergleiche anstellen etc.)
 - Welche Sozialformen des Unterrichts waren geplant? Welche wurden eingesetzt? Waren sie für das Erreichen des Stundenziels effizient? Haben sie gut funktioniert? Waren sie schon eingeübt oder wurden sie erst neu erarbeitet? Wie häufig war ihr Wechsel oder wurde nur eine Sozialform eingesetzt? (Z.B. Einzel-, Partner-, Gruppenarbeit, Unterrichtsgespräch, Frontalunterricht, Referat, Diskussion etc.)
 - Welche Lehrmittel wurden eingesetzt?
 - Wurde der Stoff in anschaulicher Form dargeboten?
 - Wie wurden bestimmte Fertigkeiten trainiert?
 - Gab es einen Lernertrag? Welchen? Wie wurde er abgesichert?

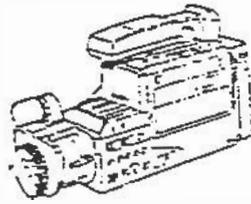
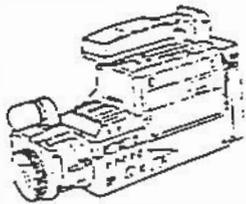
- **Gesichtspunkte der Interaktion zwischen Lehrern und Schülern**
 - Wie gehen Lehrer und Schüler miteinander um? Welche Art von Kooperation findet zwischen Lehrer und Schülern statt? Wie wurden Ärger, Ungeduld, Freude, Verständnis zum Ausdruck gebracht? (Körpersprache, Gestik, Mimik, Körperstellung, proxemisches Verhalten, Sprechtempo, Artikulation, Tonfall, Lautstärke, Sprachmuster...) Welcher Umgangston herrscht in der Klasse?
 - Welche Reaktionen lösten Unterrichtsstörungen bei Lehrern und Schülern aus? Welche Gefühle wurden beim Lehrer und bei den Schülern sichtbar?
 - Welche Mißverständnisse im Umgang miteinander haben sich ergeben?
 - Wie wurden Lob, Rücksichtnahme, Ermunterung ausgesprochen?
 - Welche Atmosphäre unter den Schülern zeigt sich im Klassenzimmer? (Z.B. offen, arbeitsam, kreativ, aneinander orientiert, egoistisch, unkonzentriert...)
 - Wann und wie benennt der Lehrer seine Schüler? Welche Wahrnehmungen und Gefühle haben Sie selbst an sich gemerkt, als die Disziplin zu entgleiten drohte, als gespannte Konzentration herrschte, als ...?

KONVERSATORIUM vom 7. Okt. 93

DAUER ZEIT

AUFWARME der SKILLS (3-5min.)

15.15



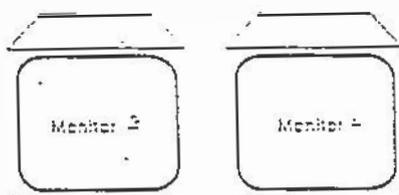
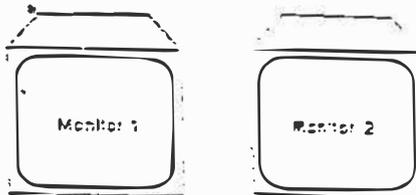
GRUPPE I
(5x 3-5min.)

GRUPPE II
(5x 3-5min.)

30min 15.45

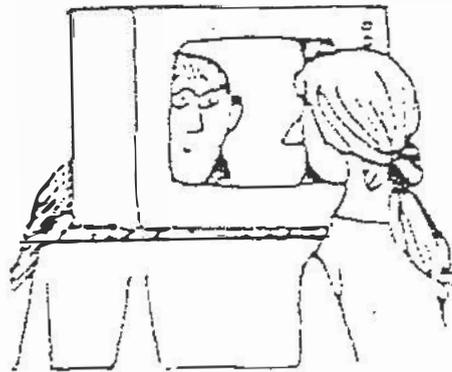
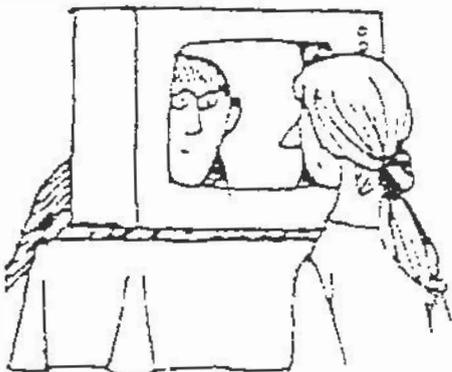


SELBSTWahrnehmung (4 ABSPiELSTATIONEN)



15min 16.00

STRUKTURIERTE BEOBACHTUNG (BEOBACHTUNGSKRITERIEN)
FEED BACK



75min 17.15



P L E N U M
ERFAHRUNGSaUSTAUSCH

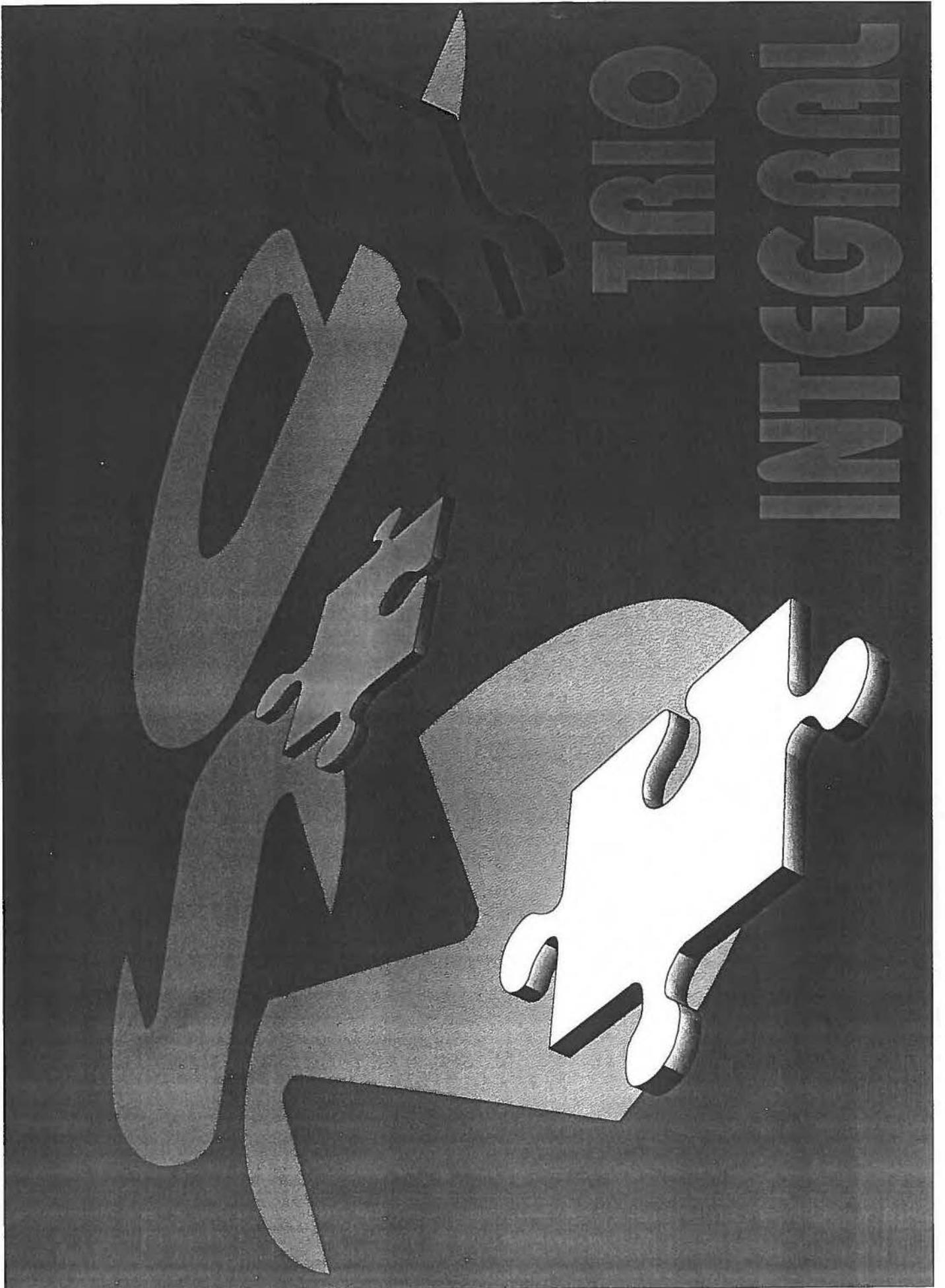
15min 17.30





Video-Feedback
Evol-1-1-1993

HINWEISE FÜR DIE BEOBACHTUNG	ACHTUNGSERGEBNISSE
<p>Gestik, Mimik:</p> <p>Haltung der Arme; (negativ, neutral, positiv); Hände locker verbunden; Bearbeiten von Gegenständen; offene ruhige Kontaktgesten; Mimik (Mundecken, Nasenreiben, Stirnrunzeln, Augenbrauen heben, Wangenreiben): offen, echt wirkend; lächeln, lächeln (spontan, herzlich), Blickkontakt;</p>	
<p>Körpersprache; Körperhaltung:</p> <p>ausstrahlend, frisch, gespannt, hektisch, übertrieben; aufmunternde Bewegungen; aktivieren des ganzen Körpers;</p>	
<p>Körperstellung:</p> <p>wechselt ruhig den Platz; in der ganzen Körperlänge und Körperbreite sichtbar; (kein Blick über die Schulter); Aktionsradius</p>	
<p>Proxemisches Verhalten:</p> <p>Wirkungsvolle Einhaltung von Distanzzonen (Ansprachedistanz: 3 - 4m, persönliche Distanz: 60cm - 1.50 m, Intimdistanz: 50 - 60 cm);</p>	
<p>Sprachstil:</p> <p>Sprechtempo (schnell, langsam, rhythmisch, abgehackt), Stimmstärke (laut, leise, hart, weich), Modulationsfähigkeit (nuscheln, Silben verschlucken); Satzbau (kurze, vollständige Sätze); rhetorischer Wortschatz;</p>	
<p>Führungsstil:</p> <p>keine Typologie! Aktivität (engagiert, schwungvoll, abwechslungsreich); Echtheit (widerspruchsfrei zwischen reden und tun, Freundlichkeit gespielt oder echt); emotionaler Bereich (Wärme, Wertschätzung, Höflichkeit);</p>	
<p>Lehrer - Schüler Interaktion:</p>	
<p>weitere Beobachtungskriterien:</p>	



SR

VIDEO

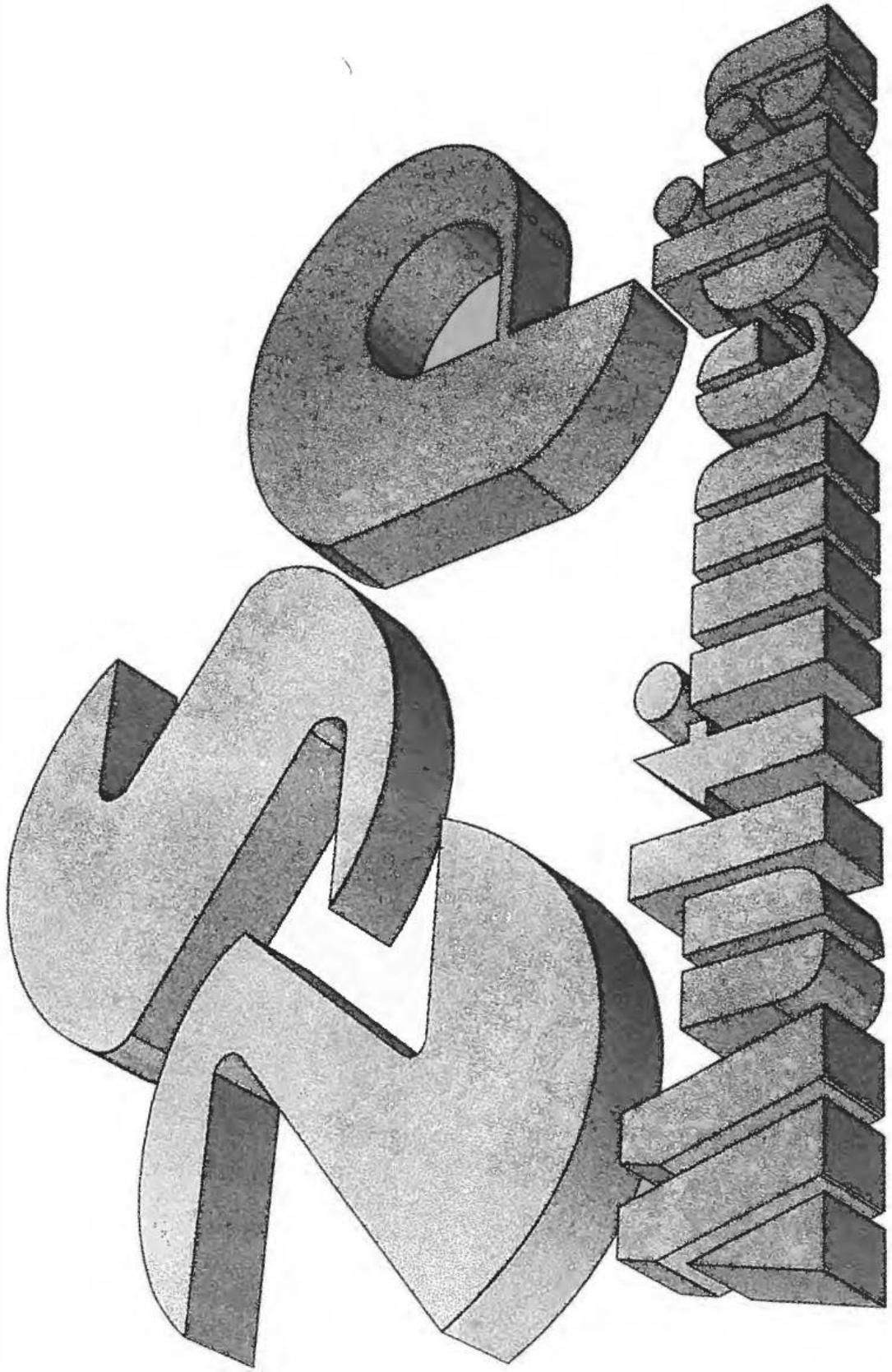
25C
VIDEO



SOUND

TAPE

PHOTO
SLIDES



ZENTRUM FÜR DAS SCHULPRAKTIKUM
DER UNIVERSITÄT WIEN
AV-Medien - Mag. Martin HÄMMERLE
A-1090 Wien Maria-Theresien-Str. 3/18 Tel. 319 99 08/11





Voraussetzungen:

Fachwissenschaftliche Fortbildung
mind. 3 Tage (Uni, PI, andere)

Fernlehrgang Recht
(einzurichten ??)

LEHRGANG: 1 - 3 Jahre

Recht
Itägig

- Spezif. Rechte + Pflichten von BL & SP & UP
- UPG 88
- SPG 85
- Arbeit i.d. Schule:
BDG (Dienst- & Besoldungsrecht)
- Arbeit i.d. Klasse:
LP-Bestimmungen
Leistungsbeurteilung
.....

Fachdidaktische Fortbildung
2tägig, an den Instituten

- "Philosophie" der Institute
- FD-Angebote der Institute
- Umgehen mit dem Lehrplan
- Unterrichtsplanung

MITEINANDER
1tägig

- Wahrnehmungsschulung
Sensibilisierung
- Kommunikationsformen
- Gesprächsführung
- Konfliktbewältigung
- Führungsstil
- Rollenverständnis

PÄDAGOGIK

Hospitalationen
1 Tag + 4 Halbtage + Tag

- Vorbereitungstag:
 - Darstellung d. Schul-/Klassensit.
 - Beobachtungsanleitung
 - Wahrnehmung, Beschreibung, Analyse d. komm. Ebene d. Unterrichts
 - Organisation d. Schulbesuche
- Hospitation:
 - 1 Std. Vorbesprechung
 - 1 Std. Unterricht
 - 1 Std. Nachbesprechung
- Feed-back-Tag
 - Berichte
 - Fortsetzungsgespräche
 - Erfahrungsaustausch d. Gruppen