

- Verfahren zur Beurteilung von offenen Fragen (etwa: Technikfolgen) und
- Erfahrungen im Umgang mit vergleichbaren Situationen bereitstellen.

## Zusammenfassung

Maaß, Jürgen: Ethik und Multimedia. - Ehtica 3/96

Der vorliegende Beitrag gibt einen Überblick über die vielen offenen Fragen und Probleme rund um „Multimedia“. Eine ethische Dimension der Debatte ist schnell erreicht, weil Kritik stets aus dem Bewußtsein einer Differenz zwischen der konstatierten Situation und der als „gut“ empfundenen Norm erwächst, also dem, „was ist“ und dem, „wie es eigentlich sein sollte“.

## Summary

Maaß, Jürgen: Ethics and Multimedia. - Ehtica 3/96

This paper collects many open questions and problems concerning „Multimedia“. An ethical dimension of this discussion is clear because the difference of „what is“ and „what should be“ leads to ethics.

## Literatur

Freudenthaler, C. (1992): Der Konflikt um die neue Telekommunikationsinfrastruktur. Ein Diskussionsbeitrag aus sozialetischer Sicht. - München: Profil Verlag

v.Gottberg, J. (1995): Jugendschutz in den Medien. - Berlin: Freiwillige Selbstkontrolle Fernsehen

Handschuh, G. (1982): Die gesellschaftliche Verantwortung der Wissenschaftler. Zur Bedeutung der institutionell vermittelten Orientierung der Wissenschaft für die Wahrnehmung wissenschaftlicher Verantwortung. - Frankfurt: HAAG + HERCHEN Verlag

Hülsmann, H. (1985): Die Technologische Formation, Berlin: Verlag Europäische Perspektiven

M. Klemann (1984): Mit Phantasie das Kabel kapern. - Frankfurt: Fischer Verlag

U. Lehmkuhl (Hrsg.) (1995): Gewalt in der Gesellschaft. - München/Basel: Ernst Reinhard Verlag

Maaß, J. (1990): Wissenschaftliche Weiterbildung in der Technologischen Formation. Der Linzer Arbeitskreis zur sozialen Verantwortung von Technik und Wissenschaft als pädagogische Innovation. - München: Profil Verlag

Maaß, J., Schartner, C. (Hrsg.) (1993): Computerspiele - (un)heile Welt der Jugendlichen, München: Profil Verlag

Maaß, J. (Hrsg.) (1996): Computerspiele - Markt und Pädagogik. - München: Profil Verlag

Maaß, J., Schlöglmann, W. (1989): Mathematik als Technologie? Wechselwirkungen zwischen Mathematik, Neuen Technologien, Aus- und Weiterbildung. - Weinheim: Deutscher Studien Verlag

Sacher, W. (1993): Jugendgefährdung durch Computerspiele? Diskussion der Risiken im Horizont internationaler Forschungsergebnisse, in: Zeitschrift für Pädagogik 39. Jahrgang Nr. 2/1993, S. 315 - 333

Schwemmler, M. (1996): Es ist nicht alles Gold, was glänzt. Die Multimedia-Industrie formiert sich, in: WECHSELWIRKUNG Nr. 77, Feb./März 1996, S. 6 - 12

Tymister, H. J.: Medien als Gewalt?, in: Lehmkuhl, U. (Hrsg.) (1995): Gewalt in der Gesellschaft. - München/Basel: Ernst Reinhard Verlag

Weiß, R. H. (1995): Gewaltmedienkonsum und Rechtsradikalismus bei Schülern in Baden - Württemberg und Sachsen - faktoren- und kausalanalytische Überprüfung eines vermuteten Zusammenhangs oder: „Wie kommt das nur in diese Köpfe rein?“, Manuskript seines Referates während des 18. Kongresses für angewandte Psychologie (3. Psychologentag) vom 14. - 17.9.1995 in Bremen

*Dieser Beitrag wurde in Heft 4 - 1996 - 3 der Zeitschrift ETHICA - Wissenschaft und Verantwortung, S. 265 - 287, erstveröffentlicht. Wir danken dem Resch - Verlag (Innsbruck) für die Erlaubnis, den Artikel nachzudrucken.*

# Der nonlineare digitale Videoschnitt im Unterricht

Hubert Wiederhofer

Schwerpunkt des vorliegenden Projektes ist die Auseinandersetzung mit multimedialen Aufgabenstellungen für die konkrete Unterrichtsarbeit in der Schule. Solche Aufgabenstellungen sind einerseits fachdidaktisch im Fach Bildnerische Erziehung in mehreren Schulstufen als obligat vorgesehen und andererseits im Gesetz als Unterrichtsprinzip bzw. als „allgemeines Bildungsziel“ formuliert.

Im Zuge der Autonomisierung wesentlicher Bereiche der Schule wird die Selbstdarstellung derselben in der Öffentlichkeit eine wichtige Rolle spielen, um soziale Akzeptanz in einer Gesellschaft zu erlangen, welche die Schule in Zukunft tragen wird. Eine entsprechend effiziente Präsentation der spezifischen pädagogischen Leistungen einer Schule ist in unserer modernen „Informationsgesellschaft“ nur mehr mit Hilfe adäquater bzw. zeitgemäßer Mittel erzielbar. Das rechtzeitige Erlernen geeigneter Vermittlungsstrategien und die dafür notwendigen technologischen Voraussetzungen sind daher von größter Bedeutung für Erziehung, Schule und letztlich Gesellschaft.

Bei der organisatorisch und pädagogisch aufwendigen Konzeption von interdisziplinären Unterrichtsprojekten wird man vorzugsweise auf Fächer zurückgreifen, welche traditionell ohnehin schon verschiedene Medien wie Text, Sprache, Musik, Video, Bild und Animation einsetzen. In erster Linie sind das Unterrichtsfächer wie Bildnerische Erziehung, Deutsch, Musik, lebende Fremdsprachen und Schultheater. Hier gilt es besonders die Möglichkeit zu untersuchen, inwieweit der Computer als zentrales Werkzeug für die Organisation und für die praktische Durchführung der inhaltlichen Aufgaben interdisziplinärer Unterrichtsprojekte den hohen Anforderungen der im Gesetz formulierten „Allgemeinen Bildungsziele“ nach einer „Bildung für den ganzen Menschen“ entsprechen kann.

In Kleingruppen (2 bis 3 Schüler) werden die Konzepte für die Filme der Schüler erarbeitet. Die Entscheidung über Inhalt und Aussage des künftigen Films wird weitgehend von den Schülern selbst getroffen. Das von den Schülern aufgenommene Videomaterial oder gegebenenfalls auch Aufzeichnungen von Fernsehfilmen wird dann mittels Computer digitalisiert und auf einer speziell dafür vorgesehenen Festplatte gespeichert. Ausschließlich dieses digitalisierte Material wird dann für die weitere Bearbeitung des Films auf der Montageebene herangezogen. Nach Fertigstellung des Films kann dieser dann wieder auf einem analogen Datenträger (Videorecorder) ausgegeben werden, um für Präsentationen einsetzbar zu werden.

Der wesentliche Vorteil des nonlinearen Videoschnitts im Vergleich zum herkömmlichen liegt vor allem darin, daß jederzeit und an jeder Stelle einer Filmsequenz weitere Elemente (Clips, Effekte, Grafiken, Töne oder Texte) eingefügt werden können.

Da Schüler in der Regel nicht wie erfahrene Profis arbeiten und daher auch nicht die für einen Filmschnitt erforderlichen präzisen Aufzeichnungen wie Schnittpläne etc., anfertigen, kommt diese Technologie der spezifischen Arbeitsweise von Schülern sehr entgegen.

Verblüffend ist nicht zuletzt, wie rasch (in nur wenigen Stunden) die Schüler die grundlegenden Funktionen dieses Schnittsystems erlernen, sodaß auch in der geringen Unterrichtszeit (2 Stunden pro Woche) jeder Schüler einer Klasse seine gestalterischen Vorstellungen visualisieren kann.