

Impulse für Ihren Unterricht

Autor(en): **[s.n.]**

Objektyp: **Appendix**

Zeitschrift: **Schweizer Schule**

Band (Jahr): **64 (1977)**

Heft 22: **Lehrerfortbildung : Aufgabe und Bedeutung II**

PDF erstellt am: **22.07.2024**

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Rollenspiele (2. Teil)

Max Feigenwinter

Als sie die Haustür öffnen und die Treppe hinaufsteigen, liegt da ein Geldbeutel auf dem Treppenabsatz!

«Mensch! Vielleicht ist genug Geld drin!» schreit Peter. Hastig macht er ihn auf: Drinnen ist ein 5-Markstück und ein 2-Markstück. «Es reicht», lacht er, «es reicht!»

«Das hat keinen Wert», sagt Hans. «Ich weiss schon, wem der Geldbeutel gehört. Er gehört der Frau, die oben wohnt. Wir müssen ihn abgeben.»

«Bist du verrückt!?» fragt Peter. «Wir könnten damit den Reifen bezahlen, und Thomas würde nicht erfahren, dass wir den Roller genommen haben!»

«Wenn man Geld findet, muss man es abgeben», beharrte Hans.

«Und was machen wir dann mit dem Roller, kannst du mir das sagen?» widersprach Peter. «Sollen wir das Geld nicht doch lieber behalten?»

6. Auch Bilder, Zeichnungen und Bildergeschichten können den Schülern die Situation vor Augen halten. Wichtig ist dabei aber, dass der Lehrer sich vergewissert, ob alle verstanden haben, was das Bild darstellt.

7. Eine weitere ausgezeichnete Möglichkeit sind Kurzfilme und Kurzhörspiele, wie sie bereits vorgestellt worden sind.

Methodischer Aufbau der Arbeit am und mit Rollenspiel

Der hier vorgeschriebene Aufbau ist *eine* Möglichkeit. Es gibt verschiedene Variationen, die dann und wann gar geeigneter sind als die hier dargestellte Form. Es spielt immer wieder eine grosse Rolle, wieviel Zeit für ein Rollenspiel eingesetzt werden soll und kann, wie alt die Schüler sind, wie gross ihre Ausdauer ist, welchen Stellenwert das Rollenspiel in der betreffenden Unterrichtssituation hat.

1. Konfrontation mit dem Problem

Ich habe noch keine Klasse erlebt, die nicht gerne Rollenspiele macht. Es geht hier also nicht darum, die Schüler zu motivieren, sondern lediglich darum, ihnen das Problem zu unterbreiten. Dazu kann eine der beschriebenen Möglichkeiten dienen.

2. Spielgruppen bilden

Sobald die Geschichte, das Problem bekannt ist, wird auch klar, wie gross die einzelnen Spielgruppen sein sollen. Dies ist in den meisten Fällen nicht eindeutig. Oft kann eine Person dazu genommen werden, andererseits kann es oft auch vorkommen, dass ein Kind mehr als eine Rolle spielt.

Beim Bilden der Spielgruppen kann sich der Lehrer ganz verschieden verhalten. Er muss selbst entscheiden, ob er sich zurückhalten will oder die Gruppenbildung beeinflussen möchte. Auf alle Fälle ist diese Phase gruppenpädagogisch sehr aufschlussreich:

- Wer sammelt die andern Schüler um sich?
- Wer versucht sich beim wem einzuschmeicheln?
- Wer wird gütig aufgenommen, und wer wird hart abgewiesen?
- Wer ist Initiant, und wer ist Mitmacher?

Viele Beobachtungen in dieser Phase können Anlass zu weiteren Rollenspielen sein.

3. Die Gruppen suchen verschiedene Lösungsmöglichkeiten

In den Gruppen geht es nun darum, miteinander zu besprechen, wie das Problem gelöst werden könnte, was für verschiedene Verhaltensweisen sich anbieten.

Die Erfahrung zeigt, dass diese Phase bei den Schülern oft zu kurz kommt: Einer schlägt eine Lösung vor, die andern sind damit einverstanden, und schon beginnen sie mit der Rollenverteilung. Es ist deshalb oft nützlich, wenn wir von den Schülern verlangen, dass sie eine bestimmte Anzahl Lö-

sungsmöglichkeiten herausfinden und diese kurz schriftlich festhalten. Sobald diese Lösungsmöglichkeiten gefunden sind, sollen sich die Schüler für eine der Lösungen entscheiden und begründen, warum sie gerade diese spielen wollen. Auch diese Begründung hat einen bestimmten Zweck. Sehr oft ist nicht die Lösung wichtig, sondern wer die Lösung genannt hat.

Diese Phase des Rollenspiels ist sehr anspruchsvoll. Es ist deshalb notwendig, die Schüler genau einzuführen, einzelne Gruppen bei dieser Arbeit zu beobachten, die Schwierigkeiten zu notieren, sie nachher zur Diskussion zu stellen und Mängel zu beheben. Je klarer, je feiner strukturiert und je genauer einzelne Arbeitsweisen eingeführt sind, desto grösser wird die Effizienz der Arbeit sein.

4. Die Rollen werden verteilt

Hier gilt dasselbe was schon bei der Gruppenbildung genannt worden ist. Da der Lehrer ja nicht bei allen Gruppen sein kann, wird hier gruppendynamisch sehr viel passieren. Es ist deshalb notwendig, dass dieser Prozess dann und wann reflektiert wird, dass der Lehrer selbst genau beobachtet, ob ein Schüler immer wichtige Rollen spielt, währenddem ein anderer immer nur Statistenrollen zugeteilt bekommt. In der Besprechung eines Rollenspiels könnte der Lehrer einmal sagen:

- Mich wundert, wie Markus diese Rolle spielen würde.
- Peter hat schon zum zweiten Mal nacheinander die Rolle dessen, der schliesslich seinen Willen durchsetzt. Ich frage mich, ob Euch das auch aufgefallen ist, und wie Ihr Euch dazu stellt.

5. Der Handlungsablauf und die Rollen werden besprochen

Das Spiel soll nicht geprobt werden. Jedes Rollenspiel soll vor der Klasse eine Uraufführung sein. Es gibt aber viele Dinge, die besprochen werden müssen, wenn der Ablauf klappen soll:

- Wie ist der Raum aufgeteilt? Wo ist die Türe? Wer ist wo aufgestellt?
- Wie verläuft die Handlung in groben Zügen?
- Wie verhalten sich die einzelnen Personen im Spiel? Jeder muss sich fragen,

welche Eigenschaften er darstellen soll. Die Kameraden sollen dies wissen, um entsprechend aufeinander eingehen zu können.

6. Organisation des Handlungsablaufs

Alle Gruppen, die sich für ein Spiel vorbereitet haben, sollen auch tatsächlich Gelegenheit haben zu spielen. Es fragt sich aber, ob es richtig ist, alle nacheinander spielen zu lassen oder ob eine andere Möglichkeit besser ist. Welche der folgenden Möglichkeiten gewählt wird, hängt ab

- von der Länge der Spiele
- von der zur Verfügung stehenden Zeit
- von der Anzahl Gruppen, die sich vorbereitet haben
- vom Alter der Schüler.

Organisationsmöglichkeiten:

- Alle Gruppen spielen, erst anschliessend wird besprochen. Dies hat den Vorteil, dass keine Gruppe durch die Besprechung verunsichert wird. Zudem ist die Dauer zwischen Vorbereitung und Aufführung nicht durch eine Besprechung verlängert.
- Einige Spiele werden aufgeführt, dann werden diese besprochen und im Anschluss daran folgt der zweite Teil der Aufführungen. In diesem Fall kann Zuschauern und Spielern ein spezieller Auftrag erteilt werden.

7. Aufträge an Zuschauer erteilen

«Ohne Anleitung werden die Kinder wahrscheinlich nur passiv zuschauen, übertrieben kritisch sein oder sich so sehr mit eigenen Ideen beschäftigen, dass sie ungeduldig und unaufmerksam sind und nur darauf warten, dass sie selbst «drankommen». Kinder müssen also lernen, zuzuhören» (Seite 60).

Es ist tatsächlich oft so, dass die Schüler nur darauf warten, selbst spielen zu dürfen. Es ist deshalb sinnvoll, die Reihenfolge am Anfang zu bestimmen. Nach der Besprechung in der Gruppe braucht es zudem oft eine Beruhigungsphase. Der Lehrer muss den Schülern helfen, dass sie sich umstellen können.

Alle Aufgaben, die erteilt werden, sollen von den Schülern gut lösbar sein. Kein Schüler sollte irgendwelche Zwischenfra-

gen stellen müssen. Zudem sollen die Aufgaben so sein, dass der Schüler nicht durch Schreiarbeit vom Zusehen abgelenkt wird. Es hat sich in meiner Klasse günstig ausgewirkt, wenn ich den Schülern nach jedem Spiel einige Minuten Zeit gab, um die gestellten Aufgaben zu lösen und die Ergebnisse festzuhalten.

Mögliche Arbeitsaufträge:

- Könnte sich das, was von der Gruppe dargestellt wird, in Wirklichkeit zutragen?
- Welche Verhaltensweisen einzelner Personen sind sehr treffend, welche gar nicht?
- Inwiefern unterscheiden sich die verschiedenen Spiele in inhaltlicher Hinsicht?
- Welches scheint Dir die beste Lösung zu sein?
- Welche Lösung kommt in Wirklichkeit wohl am häufigsten vor?
- Welche dargestellte Person hat am meisten zur Konfliktlösung beigetragen? Worin bestand der Beitrag?

8. Rollenspiele

Die Schüler haben – wie bereits erwähnt – das Spiel nicht geprobt, sondern nur vorher besprochen. Es wird deshalb von den Schülern sehr viel erwartet: Sie müssen aufeinander eingehen, schnell reagieren können und doch ihrer eigenen Rolle treu bleiben.

Die Schüler spielen mit einem Minimum an Requisiten und ganz ohne Kostüme, wichtig ist nicht vor allem, wie etwas gespielt wird, sondern ob die dargestellte Möglichkeit der Wirklichkeit entsprechen kann. Anfänglich kommt es oft vor, dass Kinder glauben, sie müssten bei Rollenspielen möglichst lustig wirken. Es kann deshalb sogar zu Disziplinschwierigkeiten führen. Verschiedentlich haben mir Lehrer gesagt, dass sie gerade deswegen keine Rollenspiele mehr machen. Das ist schade. Richtiger wäre es, solche Schwierigkeiten und Mängel zu thematisieren, sie nach und nach abzubauen und konstruktive Mittel einzuführen.

Manche Kinder versuchen ulkig zu sein, um von andern Lacher zu ernten. Eine Besprechung kann deshalb bewirken, dass niemand auf solches Verhalten reagiert. So wird es bald auch nicht mehr vorkommen. Nicht vergessen dürfen wir aber, dass manche Kinder Hemmungen haben und gerade wegen dieser Hemmungen versuchen, den Clown zu spielen, um dadurch, das was wirklich ist, zu überspielen.

9. Gespräch über die Rollenspiele

Das Gespräch wird an die Arbeitsaufgaben anschließen. Wichtig ist hier, dass Fortschritte einzelner Schüler festgehalten und vermerkt werden.

Die persönlichen Erfahrungen sollen ausgetauscht werden. Gemeinsam kann dann versucht werden, diese Erfahrungen zu verallgemeinern, sich zu überlegen, was diese Erfahrungen für das Leben ausserhalb des Schulzimmers bedeuten.

Zusammenfassung

«Rollenspiele bieten Gelegenheit, mittels spontaner Improvisation und vorsichtig gelenkter Diskussion die typischen Problemsituationen einer Gruppe zu explorieren. Hierbei können Individuen Sensibilität für die Gefühle anderer Menschen in dieser Situation entwickeln; die Gruppe kann die Folgen der getroffenen Entscheidungen untersuchen; die Mitglieder der Gruppe können die von der jeweiligen Gesellschaft sanktionierten Verhaltensweisen explorieren. Die Gruppenmitglieder üben viele Rollen oder verschiedene Ansätze zu ein und derselben Rolle; allmählich entwickeln sie die Fähigkeit, Probleme des sozialen Verhaltens und zwischenmenschlicher Beziehungen zu lösen» (Seite 65).

Das Rollenspiel ist eine Methode, die vielfältig angewandt werden kann, vom Lehrer aber eine genaue Einführung aller Einzelschritte verlangt, wenn es Erfolg haben soll. Anfängliche Schwierigkeiten sind nicht Grund, damit aufzuhören, sondern Anlass zur noch genaueren Arbeit.

Das Rollenspiel bietet neben den bereits erwähnten Möglichkeiten den meisten Schülern viel Vergnügen und eine willkommene Ablenkung.

Literatur

- Achtnich Elisabeth: Konflikte in der Kindergruppe. Arbeitsvorschläge zum und weitere Anregungen zum Erzählen, Spielen, Gestalten. Burckhardt-haus-Verlag, Gelnhausen 1975
- Daublebski B.: Spielen in der Schule. Vorschläge und Begründungen für ein Spielcurriculum. Stuttgart 1973
- Ernst Anselm: Das Rollenspiel im Unterricht. Verlag Otto Maier, Ravensburg 1976
- Klewitz Marion (Hrsg.): Kindertheater und Interaktionspädagogik. Ernst Klett Verlag, Stuttgart 1972
- Shaffel F. und G.: Rollenspiel als soziales Entscheidungstraining. UTB 279, München 1973
- Warns Else: Die spielende Klasse. Ideen, Vorschläge und Texte für Schule und Klasse. Jugenddienst-Verlag, Wuppertal 1976

Der Artikel «Rollenspiel» von Max Feigenwinter ist dem neuen Buch «Soziales Lernen im Unterricht» entnommen, das Ende dieses Jahres im Verlag Klett & Balmer in Zug erscheint.

Dieses Buch enthält neben einer Einführung in das soziale Lernen Unterrichtseinheiten für die Mittel- und Oberstufe mit vielen Arbeitsmaterialien.

Komm, spiel mit

1: In der Gruppe erprobte Spiele

Gerhard Schweiher

1977. 136 Seiten, Fr. 8.80. Matthias-Grüne-wald-Verlag, Mainz.

Inhalt: Die etwa 230 Spiele dieses Buches sind Gruppenspiele, die im Laufe vieler Jahre in Jugendgruppen gesammelt, gespielt und erprobt wurden; eine Spielsammlung also, die in Jugendgruppen entstanden ist und deshalb am ehesten die Gewähr bietet, dort auch verwendet zu werden. Dieses Buch kann jedoch darüber hinaus überall Verwendung finden, wo Kinder und Jugendliche sich zusammenfinden, um aus Freude und als Gruppe zusammen zu spielen. Deshalb ist es auch hilfreich bei Klassenfeiern, Schullandaufenthalten, Freizeiten, Erholungsmassnahmen, Kindergarten, Kindergeburtstagen, Jugendparties u.a.m.

Diese Sammlung zeichnet sich dadurch aus, dass sie ausschliesslich Gruppenspiele (und keine Spielregeln von «Gesellschaftsspielen») enthält und dass nur erprobte und ständig angewandte Spiele vorgestellt werden.

«Serie über Serien»

Gerd Albrecht

Hinweise zu einer anlaufenden medienkritischen Sendereihe des Schweizer Fernsehens.

I.

Serien im Fernsehen, ob es nun Krimis, Western, Weltraumabenteuer, ob es Tier-, Sensations- oder Trickfilme sind, Serien im Fernsehen sind immer durch drei Reaktionen gekennzeichnet:

1. die (vor allem jugendlichen) Zuschauer bevorzugen sie,
2. die Pädagogen beanstanden sie,
3. die Programm-Macher meinen, auf sie nicht verzichten zu können.

So komplex sind diese Reaktionen, so wenig leicht auch die Darstellung und Bewertung dieser Serienfabrikate, dass, wer sich damit im Fernsehen beschäftigen will, selbst schon wieder eine Serie über Serien schaffen muss – erst recht, wenn diese Auseinandersetzung für Jugendliche bestimmt ist, auf ihre Verständnismöglichkeiten also Rücksicht nehmen muss, aber auch den didaktischen Anforderungen für einen Einsatz in der Schule genügen soll.

«Erziehung zum kritischen Zuschauer» – das muss die pädagogische Devise einer solchen Serie sein. Es ist eine oft gehörte Devise, die aber unverbindlich bleibt, solange man sie nicht in die Tat umsetzt. Sie beinhaltet ein Programm, das allerdings nicht allein der Schule aufgebürdet werden kann, sondern bei dem auch das Fernsehen selbst, mit seinen Möglichkeiten und seiner Sachkenntnis, seinen Teil beitragen muss.

II.

Unter derartigen Gesichtspunkten hat das Ressort Jugend des Fernsehens der deutschen und rätoromanischen Schweiz (DRS) eine «Serie über Serien» verwirklicht, die möglichst viele der laufenden und bekannten Serien ansprechen soll. Im Blick auf das Lernziel «kritisches Sehen» kann es nicht darum gehen, ganze Sendungen oder gar ganze Serien mit Globalurteilen zu belegen, VIII/4

sondern im Mitvollzug der einzelnen Sendungen der medienpädagogischen Serie, die sich an unterschiedliche Altersstufen wenden (7–9, 10–12, 12–16 Jahre), sollen die Kinder und Jugendlichen erkennen, welche inhaltlichen bzw. gestalterischen Bestandteile gut und welche schlecht sind, in welcher Hinsicht und in welchem Ausmass dies der Fall ist und wie sich dies für die Beurteilung der gesamten Serie bzw. des Serientypus auswirkt.

So sehr unter diesem Aspekt das Ziel der «Serie über Serien» Information und Belehrung ist, durfte dennoch kein «Telekolleg» daraus werden, das die Sieben- bis Sechzehnjährigen eher zum Abschalten als zum Erkennen provozieren würde. Vielmehr muss die Form der einzelnen Sendung für sich genommen einen gewissen Unterhaltungseffekt bringen, es musste aber andererseits berücksichtigt werden, dass der Einsatz der Sendungen in der Schule methodisch-didaktische Vertiefung erlauben muss.

Aus diesem Grund wurden die Sendungen in Koproduktion mit der AV-Zentralstelle am Pestalozzianum Zürich und dem Schweizerischen Schul- und Volkskino hergestellt und gerade unter dem pädagogischen Aspekt des Einsatzes in der Schule (und damit auch in verschiedenen Klassenstufen) von beiden Koproduzenten intensiv beraten und geprüft.

III.

Entsprechend der Zielsetzung, die Welt der Film- und Fernsehserien kritisch zu durchleuchten, d. h. diese Serienwelt in ihrer Simplizität nicht nur darzustellen, sondern auch zu begründen, warum dies so ist und welche Folgen sich daraus für die Welterkenntnis und Lebensbewältigung von Kindern und Jugendlichen ergeben können, mussten die einzelnen Sendungen zwar im Blick auf Serientypen (Western, Krimis, Science-fiction, Comics, Tier- und Familienserien) thematisch abgegrenzt werden. Doch konnte man sich wegen der inhaltlichen Überschneidungen (Vater- und Mutterfiguren gibt es z. B. in mehreren Serientypen, Natur und Technik lassen sich auch nicht auf einen Typus festlegen) nicht sklavisch an ein derartiges Raster halten. Gerade der Frage der Allgemeingültigkeit (des «Transfer») musste des-

VIII/5 halb grosse Aufmerksamkeit gewidmet wer-

den, zumal rein inhaltliche oder rein gestalterische Vorzüge bzw. Mängel jeweils für sich allein für die positive oder negative Bewertung einer Serie, eines Serientypus oder einer einzelnen Sendung nicht ausreichen können. Man muss vielmehr voraussetzen, dass bedeutsame Themen zu schlechten Serien, nebensächliche Problemfelder aber auch zu guten Sendungen verarbeitet sein können.

IV.

Prinzipiell geht jede Sendung der «Serie über Serien» nicht nur auf die im Titel anklingende Thematik eines Serientypus ein, sondern untersucht auch die Gestaltungsmittel, die vorrangig in dem jeweiligen Typus verwendet werden.

Darüber hinaus wurde die Wirklichkeit, deren Darstellung die jeweilige Serie vorgeblich ist, in die Sendung mit einbezogen: es soll und muss deutlich werden, dass und warum und in welchem Masse in den Serien Klischees und Stereotype zur Darstellung kommen, nicht aber die Wirklichkeit, wie und soweit sie den Kindern und Jugendlichen erfahrbar ist und erkennbar wird.

Schliesslich wird in jeder Sendung auf die Anwendungsmöglichkeiten für das Gesehene, Gehörte, Erfahrene, Gelernte eingegangen, denn in der Spiel- und Lebensbewältigung der Jugendlichen und Kinder kann das, was in der Sendung erarbeitet wird, wirksam werden, wenn man ihnen Möglichkeiten dafür aufzeigt. Allerdings können solche Möglichkeiten der Nutzenanwendung (im Sinne einer Rückkopplung mit der sozialen Situation der Zuschauer) nicht als moralische Ermahnung, sondern müssen als Ermöglichung einer sachgerechteren und menschlicheren Welt- und Lebenserfahrung und -gestaltung in die Sendung eingebaut werden. Gerade hier hat sich allerdings gezeigt, dass die Sendungen hierfür nur Ansätze aufzeigen können, während die Erarbeitung des in der Sendung insgesamt angebotenen Erfahrungs- und Lernmaterials ebenso wie die unmittelbare und intensive Rückkopplung dem Pädagogen in der Schule vorbehalten bleiben muss. Die Nützlichkeit dieser medienkritischen Serie wird sich infolgedessen auch und vor allem in der Schule erweisen müssen.

Ein Modell der Zusammenarbeit zwischen Fernsehen DRS und schulischen Institutionen

Nach dem geltenden Urheberrecht dürfen Fernsehsendungen in den Schulen lediglich empfangen, nicht aber aufgezeichnet und zeitverschoben vorgeführt werden. Entsprechend ist es auch nicht möglich, Fernsehsendungen durch Dritte aufzuzeichnen und an die Schulen zu verleihen. Diese bestehende Rechtslage betrifft sämtliche Sendungen des Fernsehens, also auch die Sendungen des Schulfernsehens, die ja eigentlich fast ausschliesslich für den Gebrauch in der Schule konzipiert sind.

Im Unterschied dazu ist es in der Bundesrepublik Deutschland den Schulen gestattet, Sendungen des Fernsehens aufzuzeichnen. Allerdings – so sieht die gültige Regelung vor – müssen diese nach Ablauf eines Jahres wieder gelöscht werden.

Es entsteht so die pointierte Situation, dass Fernsehsendungen *deutscher* Fernsehstationen, die für die Schulen der BRD verfügbar sind, in der Schweiz in den Schulen nicht aufgezeichnet werden dürfen. Umgekehrt können Sendungen des *Schweizer* Fernsehens, also u. a. auch Schulfernsehsendungen, legal in den Schulen der Bundesrepublik, nicht aber der Schweiz gespeichert werden.

Um in dieser prekären Lage eine Lösung anzubieten, resp. die bestehende Praxis von «Piratenaufzeichnungen» legalisieren zu können, hat die Schweizerische Konferenz der kantonalen Erziehungsdirektoren (EDK) bei der laufenden Revision des Urheberrechts vorgeschlagen, die Verwendung der Bild-Ton-Aufzeichnungsgeräte in der Schule dem privaten Gebrauch gleichzustellen. Allenfalls wäre dabei für die Abgeltung der Rechte eine pauschale Vergütung zu leisten. Der Fortgang und Abschluss der besagten Revision des Urheberrechts dürfte aber noch geraume Zeit in Anspruch nehmen.

Theoretisch ist es für die Erziehungsinstanzen auch möglich, für einzelne Sendungen nachträglich die Rechte zu erwerben. Dieser Fall wurde bei der Fernsehserie «Die Schweiz im Krieg» von Werner Rings einmal exemplarisch durchgespielt. Um den Unterrichtsfilmstellen das Recht für den Vertrieb der 13 Sendungen auf 16-mm-Film ein-

zuräumen, wurde von der EDK eine pauschale Abgeltung geleistet. Das Vorgehen dabei war recht aufwendig, obwohl die Voraussetzungen relativ günstig waren, indem der grösste Teil der Rechte beim Autor selbst lagen. Dieses Verfahren dürfte wegen seiner Kompliziertheit und einiger ungelöster Probleme höchstens in Ausnahmefällen zur Anwendung gelangen.

Um wertvolles didaktisches Material von Fernsehsendungen gleichwohl einer weiteren Auswertung in den Schulen zuleiten zu können hat das Ressort Jugend des Fernsehens DRS ein Modell der Zusammenarbeit mit den schulischen Institutionen entwickelt. Dieses Modell geht vom Grundgedanken der Koproduktion aus. Werden die Partner, welche die zukünftige Auswertung der Fernsehsendungen in den Schulen vornehmen, als Koproduzenten in eine Produktion einbezogen, können die rechtlichen Auflagen zum voraus geregelt und abgegolten werden. Zwar ist es in manchen Fällen für das Fernsehen schwierig, die Rechte für bestimmte Ausschnitte von übernommenen Filmen zusätzlich für eine nicht kommerzielle Auswertung einzuholen, was dann zu gewissen Einschränkungen bei der Realisierung führt. Hingegen lässt sich nach diesem Muster für den ganzen Bereich der Eigenproduktion und auch für einen grossen Teil von Fremdmaterial die Rechtsfrage hinlänglich regeln. Dieses Modell der Koproduktion gelangte z. B. zur Anwendung bei der Produktion der 10teiligen filmkundlichen Sendereihe «Achtung Aufnahme», die mit der AV-Zentralstelle am Pestalozzianum Zürich und dem Schweizer Schul- und Volkskino koproduziert wurden, und bei einer 3teiligen Folge über China im Schulfernsehen, bei der als Koproduzent die Schulfilmzentrale fungierte.

Dieses vom Ressort Jugend entwickelte Modell hat ausser der Möglichkeit einer Lösung der Urheberrechtsprobleme noch zwei weitere Vorteile: durch die zusätzlichen Aufwendungen der Koproduzenten stehen für die Produktion der Sendungen mehr finanzielle Mittel zur Verfügung, wodurch anspruchsvoller produziert werden kann, und VIII/6

zweitens bringen die Koproduktionspartner als Erziehungsinstanzen die pädagogische Fachberatung in die Produktion ein. Das Fernsehen muss bei diesem Vorgehen allerdings einen produktionstechnisch schwerfälligeren Weg in Kauf nehmen.

Das Modell dieser Zusammenarbeit hat sich bereits so sehr bewährt, dass es der Erziehungsdirektorenkonferenz und der SRG im Hinblick auf eine allfällige künftige Partnerschaft beim Schulfernsehen vorgeschlagen worden ist.

Beitrag zum Thema Science-fiction: «Zukunft aus dem Studio»

Das Autorenteam Dani Bodmer, Jean-Pierre Golay, Peter Stierlin charakterisiert die Folge «Zukunft aus dem Studio» der «Serie über Serien» mit drei Sätzen:

Science-fiction-Filme sind Fiktion und sollen als fiktives Geschehen erkannt werden – auch dort, wo fantastische Begebenheiten realistisch dargestellt werden.

Die Faszination der Science-fiction-Filme gründet zum Teil auf – dem Zuschauer meistens unbewussten – Bedürfnissen und Gefühlen, die es einsichtig zu machen gilt; das besonders dort, wo mit verborgenen Ängsten gespielt wird. Der wahre Science-fiction-Film lässt neue Gedanken und Horizonte sichtbar werden und wird so für den Betrachter zum fantastisch-bereichernden Erlebnis.

Der knapp halbstündige Film gliedert sich in vier Teile.

In einem ersten Teil äussern sich jugendliche Zuschauer nach einer Landung Ausserirdischer auf unserem Planeten – ein Ausschnitt aus einer Folge der Serie «Mädchen aus dem Weltall» – zu der Frage «kann das geschehen?» eher skeptisch; sie bewerten die Figuren und ihre Landung auf der guten alten Erde als Machwerk.

Dieser Haltung wird im folgenden Teil die Behauptung gegenübergestellt «Ähnliches hat sich wirklich ereignet». Eine Reportage mit Tagesschau-Ausschnitt, Berichterstattung in Zeitungen und einem Super-8-Dokument von Marty Haroll, der Zeuge des Besuchs einer fliegenden Untertasse wurde, belegt diese Behauptung. Wieder äussert sich die Gruppe Jugendlicher dazu, nicht durchwegs von der Echtheit des Dargebotenen überzeugt, werden doch verschiedene Details bemängelt und als Hinweis auf einen erneuten Griff in die Trickkiste der Filmtechniker gewertet. Die anschliessende Ent-

larvung der Machenschaften geben den Zweifeln recht und demonstrieren die mögliche Machbarkeit solcher Meldungen.

Der dritte Teil gibt den Blick hinter die Türen eines Studios der Pinewood-Filmfabrik frei, in dem gerade die x-te Folge von «Space 1999» abgedreht wird, eine Serie, die im Moment im ZDF am Samstag unter dem Titel «Mondbasis Alpha I» programmiert ist. Der Hauptdarsteller Martin Landau äussert sich zu der industriellen Produktionsweise dieser Filme und eine seiner Partnerinnen – eigentlich besser Informationslieferantin am Computerterminal – charakterisiert ihre Rolle in dieser Serie. Anschliessend zeigt der Trickregisseur aus dem benachbarten Studio, wie die Aufnahmen mit den Raumschiffmodellen gedreht werden. Ein Ausschnitt aus einer fertig geschnittenen Folge bildet den Abschluss dieses Teils.

Mit Ausschnitten aus drei Science-fiction-Filmen (Metropolis, Monster des Grauens, Fantastische Reise) werden in einem letzten Block die unterschiedlichen Ansprüche, Absichten und Qualitäten der drei Streifen beispielhaft dokumentiert und erlebbar den Erwartungen der Konsumenten gegenübergestellt. Die abschliessende Begegnung mit Herrn Zurfluh, einem UFO-Beobachter, weist den Betrachter der Sendung wieder ganz auf sich selbst, auf sein eigenes Urteil zurück.

Autoren dieser Folge: Dani Bodmer
Jean-Pierre Golay
Peter Stierlin

Redaktion: Verena Doelker-Tobler
Gerd Albrecht

Regie: Peter Stierlin

Ausstrahlung: Mittwoch, 23. Nov. 1977

Verleih von Unterrichtsmaterialien zur Medienpädagogik

*Audiovisuelle Zentralstelle am Pestalozzianum Zürich (AVZ)
Schweizer Schul- und Volkskino Bern (SSVK)*

Dank Koproduktion wurde es möglich, die immer noch ungelösten Rechtsfragen bezüglich der weiteren Auswertung von Fernsehsendungen im Unterricht vorläufig wenigstens punktuell zu lösen. Sowohl die AV-Zentralstelle am Pestalozzianum als auch das Schweizer Schul- und Volkskino resp. die Schulfilmzentrale Bern haben sich durch Beteiligung an den Produktionskosten, welche stets auch pädagogische Beratung mit einschloss, die Rechte für den Verleih folgender TV-Sendungen im Bereich der Medienpädagogik erworben:

1. «Achtung Aufnahme» – eine 10teilige Sendereihe über Filmberufe

Die für die Oberstufe (7.–9. Schuljahr) bestimmte Sendereihe «Achtung Aufnahme» setzt sich zum Ziel, die wichtigsten mit dem Medium Film zusammenhängenden Berufe wie z. B. der des Produzenten, Drehbuchautors, Regisseurs, Kameramanns, Filmmusikers, etc. in 35- bis 45minütigen Sendungen vorzustellen. Alle 10 Sendungen stehen der Lehrerschaft auf Videocassetten leihweise zur Verfügung.

Die Titel:

1. Der Produzent
2. Der Drehbuchautor
3. Der Regisseur
4. Der Kameramann
5. «Action»-Film (Stuntman)
6. Der Cutter
7. Der Filmarchitekt
8. Der Filmmusiker
9. Der Maskenbildner
10. Der Schauspieler

Portraits hervorragender italienischer Exponenten wie Carlo Ponti, Cesare Zavattini, Federico Fellini, Ennio Morricone, etc. werden durch die Begegnung mit schweizerischen Vertretern der entsprechenden Berufsgattungen ergänzt, welche im Studio Schülern Red und Antwort stehen.

Knapp gehaltene schriftliche Begleittexte vermitteln dem Lehrer die für den Einsatz der einzelnen Sendungen notwendigen Hintergrundinformationen.

2. «Vom Medium Buch zum Medium Film» – Prozess einer Umsetzung, aufgezeigt am Beispiel «Riedland»

Zur je nach Absicht des Lehrers und der verfügbaren Zeit mehr oder weniger ausführlichen Bearbeitung der Frage «Wie wird Literatur verfilmt?» ist für die Volksschuloberstufe, die Mittel- und Berufsschule ein Medienpaket bereitgestellt worden, das sich wie folgt zusammensetzt:

1. Videocassette. Aufzeichnung der Jugendtv-Sendung «Es begann mit einem Bohrturm»
2. 16-mm-Unterrichtsfilm «Vom Medium Buch zum Medium Film»
3. Spielfilm «Riedland», lange Fassung (16-mm-Kopie)
4. Roman «Riedland» von Kurt Guggenheim
5. Schriftliches Arbeitsmittel für Schüler
6. Begleitheft für Lehrer

3. «Serie über Serien» – eine medienkritische Sendereihe

Ab Ende 1977 können Videocassetten folgender Sendungen ausgeliehen werden:

1. «Ist's bei euch zuhause auch so?» (Familienserien)
2. «Zukunft aus dem Studio» (Science-fiction)
3. «Wie wild war der Wilde Westen?» (Western).

In Vorbereitung befinden sich weitere Sendungen über Krimi, Comics und Tierserien. Zu jeder Sendung steht schriftliches Begleitmaterial für Lehrer und Schüler zur Verfügung. Sofern es gelingt, die Rechte zu erwerben, soll überdies zu jeder Sendung wenigstens eine Folge aus einer der behandelten Serien in den Verleih aufgenommen werden.