

Wolf-Rüdiger Wagner

**Eine digitale Wende in der Filmbildung?
Neue Potenziale für die unterrichtliche Auseinandersetzung mit Filmen**

Der Basisartikel geht auf die Potenziale ein, die digitale Medien für eine stärker handlungsorientierte und mehr an filmspezifischen Besonderheiten orientierte Beschäftigung mit Filmen bieten. Dabei geht es nicht nur um die Auseinandersetzung mit Spielfilmen, Sachfilme können ebenso mit digitalen Werkzeugen besser erschlossen und für den Unterricht nutzbar gemacht werden. Schließlich ist auch aktive Medienarbeit mit digitalen Mitteln wesentlich einfacher geworden, sodass sich hier neue Möglichkeiten für die Schule eröffnen.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 6–9.

Sabine Grätz und Hanns-Georg Helwerth

**Filmbildung.
Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Schule**

Der Artikel gibt einen Überblick dazu, ob und wie Filmbildung z. B. in verschiedenen Bundesländern integriert ist und weist auf aktuelle Konzepte zur Filmbildung hin. Ausführlich stellt der Beitrag das Konzept „Filmbildung. Ein kompetenzorientiertes Konzept für die Schule“ der Länderkonferenz MedienBildung vor, das Orientierung in diesem Bereich bietet und sich auf das ebenfalls durch die Länderkonferenz MedienBildung veröffentlichte „Kompetenzorientierte Konzept für die schulische Medienbildung“ bezieht. Geplant ist in einem nächsten Schritt auch die Entwicklung von konkreten Unterrichtsvorschlägen.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 10–12.

Wolf-Rüdiger Wagner

**Anhand von Bildern über Filme sprechen.
Hinweise und Vorschläge zur Filmauswertung**

Der Beitrag zeigt, wie sich durch die Einbeziehung von digitalen Bildern bzw. Filmsequenzen Methoden der Filmanalyse handlungsorientierter gestalten lassen. Darüber hinaus ermöglicht die Auseinandersetzung mit dem Bildmaterial auch Zugänge zu in Worten nur unzureichend erfassbaren Ebenen des Films und des Filmerlebens. Die Praxisbeispiele stellen traditionelle Ansätze vor, die sich jedoch mit digitalen Werkzeugen deutlich leichter umsetzen und auch erweitern lassen.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 13–16.

Claudia Wilholt-Keßling

**Filme im Englischunterricht.
Möglichkeiten der Nutzung digitaler Filme**

Die Autorin gibt Orientierung in der Fülle englischsprachiger Angebote und zeigt, wo man seriöses authentisches Material finden kann. Auch für die technischen Hürden wie eine Vielzahl von Videoformaten gibt es mittlerweile Hilfen, die das Arbeiten mit englischsprachigem Filmmaterial im Unterricht auch im Alltag praktikabel machen. Schließlich liefert der Artikel Anregungen dazu, wie die Beschäftigung mit Film im Unterricht aussehen kann, wobei auch handlungsorientierte Ansätze vorgestellt werden. Eine Linkliste und vier Praxisbeispiele ergänzen den Artikel.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 19–25.

Ulrich Gutenberg

**Sachfilmerschließung.
Sachfilme mithilfe digitaler Werkzeuge analysieren**

Der Beitrag gibt einen kurzen Überblick über das Spektrum des Genres „Sachfilm“, das vom klassischen Unterrichtsfilm bis zu aktuellen Infotainment-Formaten reicht. Oft werden solche Filme im Unterricht zur Veranschaulichung von Sachverhalten eingesetzt, eine damit eingehende Auseinandersetzung mit Inhalten und Zielen der Filme ist nicht ausreichend entwickelt. Der Autor verweist auf Methoden der Sachfilmerschließung, die sich mithilfe digitaler Werkzeuge mit begrenztem Aufwand im Unterricht einsetzen lassen.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 26–29.

Jan Telgkamp

**Mit Chaplin die Vergangenheit entdecken.
Film im Geschichtsunterricht**

Der Autor zeigt, welche Möglichkeiten die Arbeit mit Filmen unterschiedlicher Genres für den Geschichtsunterricht bietet. Neben der naheliegenden Einbeziehung von Filmen als Quellen eröffnen sich neue Perspektiven für das Lernen über Medien und über Geschichte etwa durch die Auseinandersetzung mit der Echtheit von Filmen oder mit Zeitzeugen in Filmen. Die eigene Erstellung eines Drehbuchs oder gar Films zum Abschluss einer Unterrichtseinheit fordert von den Lernenden eine nochmalige intensive Auseinandersetzung mit den Unterrichtsinhalten.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 30–32.

Alexander König

**„Digital Storytelling“ im Geschichtsunterricht.
Aktive Medienarbeit mit Windows Movie Maker**

Der Autor zeigt, wie sich ein einfaches Videoschnitt- und -bearbeitungsprogramm für Historisches Lernen nutzen lässt. Schülerinnen und Schüler können an unterschiedlichen Stellen des Geschichtsunterrichts eigene (Kurz-) Filme drehen und damit sowohl ihr historisches Wissen erweitern und vertiefen, als auch Einblicke in die Funktionsweise von audiovisuellen Medien erhalten.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 33–35.

Christiane Orywal (Blickwechsel e. V.)

**Aktive Filmarbeit in der Schule.
Hinweise und Tipps zur praktischen Durchführung**

Die Autorin skizziert kurz, in welchen Schritten von Kindern und Jugendlichen selbstgedrehte Filme in der Schule entstehen – von der Entscheidung für Thema und Filmtyp, der Entwicklung des Drehbuchs, der Wahl von Drehorten und Requisiten über die Dreharbeiten bis zur Nachbearbeitung mit einem Schnittprogramm, das Filmschnitt, Vertonung, Effekte und Betitelung ermöglicht. Beim Dreh von Trickfilmen kann auch die kostenlos ausleihbare TRICKBOXX des Ki.Ka helfen, die im Artikel vorgestellt wird.

Computer+Unterricht 21 (2010), Heft 79, S. 36–39.

An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.An empty rounded rectangular box with a dotted border, intended for a summary.