

7. Methoden zur Aufarbeitung der Filmaufzeichnung

7.1 Film in Kapiteln bzw. nur einzelnen Kapitel zeigen

Der Film ist sequenziert und kann in 24 Kapiteln abgerufen werden. Diese sind im Abschnitt 4. „Der Film in 24 Kapiteln“ detailliert aufgeführt. Je nach Unterrichtsfach kann der Lehrer das entsprechende Material aufrufen. Im Deutschunterricht z.B. nur das Kapitel mit dem Gedicht „Mein blaues Klavier“ oder „Todesfuge“. Kombiniert werden können auch zwei oder mehrere Kapitel, z.B. das Musikstück vor oder nach dem Gedicht. Genauso möglich wäre über ein Musikstück z.B. in die Thematik „emotional“ einzustimmen.

7.2 Brainstorming

Die methodische Grundlage

Brainstorming ist die am häufigsten angewendete Methode zur Ideenfindung. Sie wurde bereits in den späten 1930er Jahren von Alex F. Osborn entwickelt. Ihre Produktivität beruht vor allem darauf, dass

- zur Lösung eines Problems das Wissen mehrerer Personen genutzt wird,
- denkpsychologische Blockaden ausgeschaltet werden,
- durch die Ausgrenzung restriktiver Äußerungen die Lösungsvielfalt erweitert wird, das Kommunikationsverhalten der Beteiligten gestrafft und "demokratisiert" wird,
- unnötige Diskussionen vermieden werden.

Vorgehensweise

Ein erfolgreiches Brainstorming beruht vor allem auf der Beachtung von vier Grundregeln:

Regel 1: Jede Kritik oder Wertung an den geäußerten Ideen wird auf eine gesonderte, nachfolgende Phase verschoben. Diese Separierung von Kritik und Bewertung von der Ideenproduktion bewirkt, dass

- der Ideenfluss nicht unterbrochen wird,
- die Teilnehmer nicht frustriert oder blockiert werden, vor allem nicht durch unsachliche Kritik – sogenannte "Killerphrasen". Langatmige Diskussionen über das Für und Wider einer Idee unterbleiben.

Regel 2: Die Ideen anderer Teilnehmer können und sollen aufgegriffen und weiterentwickelt werden. Unser gewohntes Diskussionsverhalten geht dahin, zunächst an den negativen Aspekten anzusetzen, diese herauszustellen und an ihnen die Untauglichkeit der Idee zu beweisen (negative Kritik). Es ist jedoch konstruktiver, an den positiven Aspekten einer Idee anzuknüpfen und zu versuchen, durch das Hinzufügen eigener Überlegungen die Qualität der genannten Idee zu verbessern.

Regel 3: Die Teilnehmer können und sollen ihrer Phantasie freien Lauf lassen. Diese Brainstorming-Regel gibt allen Teilnehmern die Sicherheit, dass keiner ihrer Beiträge - und sei er noch so halbfertig oder spekulativ – kritisierend zurückgewiesen wird, sondern dass jede Anregung willkommen ist.

Regel 4: Es sollen möglichst viele Ideen in kurzer Zeit produziert werden. Denn dadurch gewinnt der Gedankenfluss an Spontaneität, und es werden mehr ungewöhnliche Ideen hervorgebracht.
Durchführungsempfehlungen

1. Gruppengröße und -zusammensetzung

Die "ideale" Brainstorming-Gruppe umfasst zwischen fünf und sieben Teilnehmern. Ist die Gruppe kleiner, ist oft das assoziative Potenzial zu gering für einen ausreichenden Ideenfluss. Ist die Gruppe größer, dann muss mit kommunikativen Störungen gerechnet werden. Es ist vorteilhaft, Gruppen im Hinblick auf das Problem interdisziplinär zu besetzen bzw. eine Mischung aus Fachleuten und Laien anzustreben. Hierarchische Unterschiede zwischen den Teilnehmern können zu spürbaren Hemmungen in einem Brainstorming führen. Bei großen Gruppen sollten also mehrere Kleingruppen gebildet werden.

Rollen der Gruppenmitglieder

In der Regel unterscheiden wir den aktiven Brainstorming-Teilnehmer, den Moderator und den Protokollanten sowie den Problemsteller.

Der Moderator

Seine Hauptaufgaben bestehen darin,

- die Gruppe in das Problem einzuführen,
- auf die Einhaltung der Brainstorming-Regeln zu achten,
- stille Teilnehmer zu aktivieren, dominierende zu dämpfen,
- durch Reizfragen nachlassende Ideenflüsse wieder zu stimulieren,
- darauf zu achten, dass sich die Gruppe nicht vom Thema entfernt,
- das Ende der Brainstorming-Sitzung anzusagen.

Apropos "Reizfragen". Alex F. Osborn hat einen kleinen Katalog solcher Fragen entworfen, die sich aus den Heuristiken (Verfahren, Probleme zu lösen) ableiten und weitere Ideen provozieren. Ein Moderator kann sie mit besonderem Gewinn in den toten Punkten des Ideenflusses an die Teilnehmer richten.

Sie lauten:

- Gibt es zum Problem Ähnliches, das wir aus anderen Erfahrungsbereichen übertragen können?
- Sehen wir andere Anwendungsmöglichkeiten?
- Können wir Ideen an bestimmte Gegebenheiten anpassen?
- Entsteht Neues durch Verändern von Funktionen, Formen oder Eigenschaften?
- Können wir vorteilhaft einen Lösungsbestandteil vergrößern oder verkleinern?
- Können wir der Lösung etwas hinzufügen, können wir etwas weglassen oder ersetzen?
- Gibt es möglicherweise interessante Kombinationen mit anderen Dingen oder von Ideen miteinander?
- Gelingt die Lösung des Problems, indem man etwas in das Gegenteil verkehrt oder eine Abfolge verändert?

Dauer eines Brainstormings

Das eigentliche Brainstorming beginnt nach der Vorstellung, Analyse und Definition des Problems und läuft in der Regel zwischen 20 bis 40 Minuten, zuweilen auch erheblich länger. Ein oder ggf. auch zwei Teilnehmer protokollieren die Ergebnisse; evtl. werden die Ergebnisse auch direkt visualisiert – auf Flipchart bzw. an Stellwänden.

Verarbeitung der Ergebnisse

Ein Brainstorming liefert selten fertige Lösungen, sondern Ideen und Lösungsansätze, die zudem oft nur vage formuliert sind. Damit keine Sinnverluste entstehen, ist es empfehlenswert, wenn die Gruppe nach der Ideenfindung noch einmal gemeinsam das Protokoll durchsieht, um etwaige Unklarheiten durch eindeutige Formulierungen zu ersetzen. Die weitere Behandlung der Ideen obliegt in erster Linie dem Problemsteller, der nun in eventuell kleinerer Expertengruppe die verbliebenen Ideen weiter ausgestaltet, ordnet, gliedert und bewertet. Da ein Brainstorming oft noch in den Köpfen der Teilnehmer "nachschwingt", sollte man diese bitten, alles, was ihnen später noch einfällt, nachzureichen.

7.3 Stummer Dialog

Wesen dieser Methode mit der widersprüchlichen Bezeichnung ist die Kommunikation an einer Tafel oder Wandzeitung, ohne dass gesprochen werden darf. Sie eignet sich besonders für solche Medien, die starke Betroffenheit hervorrufen und eine innere Verarbeitungsphase der Zuschauer benötigt.

7.4 Eine Bildkartei aus Filmbildern - Szenenfotos aus dem Film bzw. anderen Motiven aus der „Bildergalerie“ - sind besonders geeignet, die Bilder im Kopf an gesehene Bilder zu knüpfen. Die Aussage eines Films entsteht nicht zuletzt über die Assoziation, die durch die Bilder im Kopf des Zuschauers ausgelöst werden. Diese Assoziationen lassen sich über verbale Fragen häufig nur unzulänglich erschließen. Mit Hilfe von Bildern aus den Filmen können v. a. die medienspezifischen Gestaltungsmittel des Films besser in die Auswertung einbezogen werden. Auf dieser Multimediaformatierung sind viele Bilder zum Herunterladen und Ausdrucken vorhanden (→ **4.1 bis 4.22 und zum Herunterladen 16.1 bis 16.22**).

7.5 Mails/ Twitter/WhatsApp/Briefe an Personen, die in der Aufzeichnung eine Rolle spielen, also z.B. die Dichter. In diesen können direkte Reaktionen offengelegt werden;

7.6 Eine Nachricht an die beste Freundin/besten Freund schreiben: Und ihr/ ihm darin

- schildern, welchen Film man gesehen hat und
- was einen daran besonders beeindruckt hat.

7.7 "Die 6-Hut-Methode" (Six Thinking Hats)

Die 6-Hut-Methode wurde 1986 vom britischen Mediziner Edward de Bono veröffentlicht. Sie stellt uns verschiedene "Hüte" zur Verfügung, die symbolhaft für eine bestimmte Denkrichtung stehen (z.B. kritisch, kreativ, neutral, usw.). Diese Hüte können wir nach Belieben und Bedarf aufsetzen und somit die jeweilige Denk- und Sichtweise in Anspruch nehmen.

Den Nazis eine schallende Ohrfeige versetzen



6 Hüte – 6 Farben

Jeder Hut hat eine andere Farbe. Die Farben stehen für die jeweilige Einstellung, die man vertritt. Wenn Sie sich nun einem Problem oder einer Fragestellung gegenübersehen, können Sie nacheinander alle Hüte aufsetzen und Ihre Meinung aus der jeweiligen Blickrichtung erläutern.

Die Hüte

Man kann sich folgende sechs Hüte aufsetzen:

Der weiße Hut: Objektivität und Neutralität

Der weiße Hut sammelt Informationen und enthält sich jeder Wertung. Dieser Hut wird häufig zu Beginn aufgesetzt, um einen ersten Überblick zu erhalten.

Der rote Hut: subjektives Empfinden, persönliche Meinung

Der rote Hut steht für Emotionen. Lassen Sie alle Gefühle zu, die Sie verspüren. Jetzt spricht der Bauch, nicht der Kopf.

Der schwarze Hut: objektiv negative Aspekte

Bedenken, Zweifel, Risiken, Ängste: jetzt können sie angebracht werden.

Der gelbe Hut: objektiv positive Aspekte

Chancen und Vorteile, Hoffnungen und erstrebenswerte Ziele. Was kann man realistisch erwarten? Was ist der „Best Case?“

Der grüne Hut: hin zu neuen Ideen

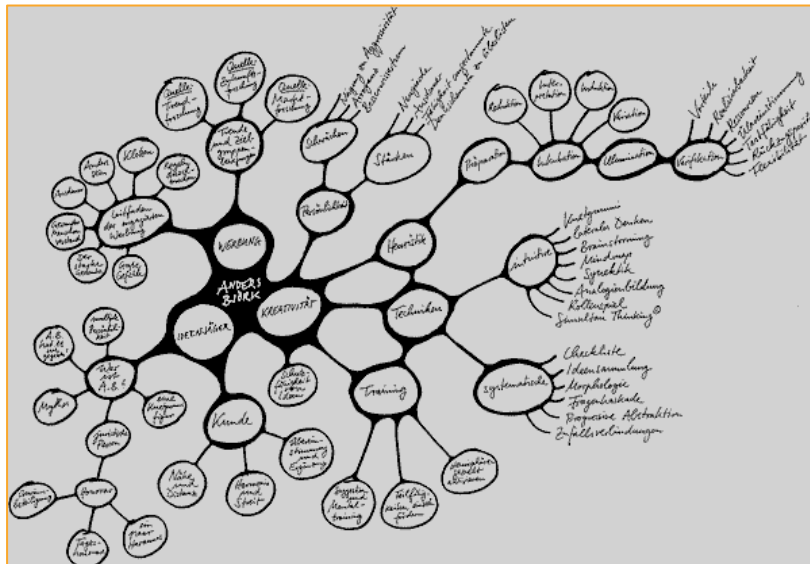
Kreativität und neue Ideen. Suchen Sie Alternativen. Spinnen Sie herum. Sie sind unantastbar. Sie tragen den grünen Hut.

Der blaue Hut: Dirigent sein

Kontrolle und Organisation des gesamten Denkprozesses. Zusammenfassen der Ergebnisse. Wir müssen noch mal den grünen Hut aufsetzen. Oder den roten. Oft

wird der blaue Hut am Ende einer Sitzung aufgesetzt. Oder jemand trägt ihn während des gesamten Prozesses und moderiert somit die Diskussion.

7.8 Mindmapping



Mindmapping ist eine Methode, mit der die Parameter eines Problems in bildlicher Form strukturiert werden. So wird sprachliches mit bildhaftem Denken verknüpft und damit die Leistungsfähigkeit des menschlichen Denkens gesteigert. Die Übersicht über das Problem nimmt zu, Assoziationen liefern weitere Lösungen. Die Methode basiert auf den Ergebnissen der modernen

Hirnforschung. Dabei liegt insbesondere die Aufgabenteilung zwischen den beiden Hemisphären des Großhirns im Blickpunkt.

Voraussetzungen

- Flip-Chart und Moderator (bei Gruppen)
- Papier
- Farbstifte

Durchführung

1. Man schreibt das Thema in die Mitte eines Papierbogens.
2. Es wird mit einem Kreis umschlossen.
3. Ausgehend von diesem Kreis werden Verästelungen gebildet, welche das Thema in einzelne Bereiche gliedern. Es entstehen Assoziationen und von den Ästen können wiederum Zweige zur Konkretisierung des Teilproblems gebildet werden. Dies geschieht solange, bis den Beteiligten nichts mehr zum Thema einfällt.
4. An jedem Ast wird ein Stichwort notiert.

7.9 Fragenkaskade

Die Fragenkaskade dient ebenfalls dazu, dem Kernproblem auf die Spur zu kommen. Nichts anderes tun Kinder, wenn sie immer wieder fragen: Warum?

Warum blieb die Maschine stehen?

Vorläufige Antwort: Weil die Sicherung sie ausschaltete.

Warum schaltete die Sicherung ab?

Vorläufige Antwort: Weil die Maschine heiß gelaufen war.



Den Nazis eine schallende Ohrfeige versetzen

Warum lief die Maschine heiß?

Vorläufige Antwort: Weil sie zu lange gearbeitet hat.

Warum hat sie zu lange gearbeitet?

Vorläufige Antwort: Weil das Werkstück zu dick war.

Das Prinzip der Fragenkaskade ist es, sich nicht mit der erstbesten Antwort zufriedenzugeben, sondern so lange nach dem "Warum" zu fragen, bis man zur eigentlichen Ursache durchdringt. Im oben gezeigten Beispiel kann man sich vorstellen, dass statische Berechnungen ergeben, ein Werkstück könne nicht dünner gefertigt werden. Ist es auch nicht möglich, auf ein anderes, leichter zu verarbeitendes Material auszuweichen, wäre die entscheidende Fragestellung: "Wie kann ich verhindern, dass die Maschine zu lange arbeitet?". Mögliche Antworten bzw. Lösungen sind dann schnell gefunden: Pausen, Sensor, Kühlung, Wechsel zwischen zwei Maschinen/Motoren ...