



IMST – Innovationen machen Schulen Top

Informatik kreativ unterrichten

DIGITALE MULTIMEDIAPRODUKTION IN JAHRGANGSÜBERGREIFENDEN PROJEKTEN

ID 1048

DI Herwig Mairer

Alexander De Vora, MSc

DI Martin Leifhelm

DI Martin Santner

HTL Villach

Villach, Juli, 2013

INHALTSVERZEICHNIS

ABSTRACT	3
1 Einleitung.....	4
1.1 Motivation und Rahmenbedingungen des Projekts.....	4
1.1.1 Auszubildende	4
1.1.2 Auszubildende.....	4
1.2 Ziele	4
1.3 Vorgangsweise.....	6
1.4 Zeitplan.....	7
2 Projektinhalt	8
2.1 Projektablauf	8
2.2 Unterrichtsprojekt	8
2.3 Projektergebnisse	9
3 Evaluation	11
3.1 Evaluation projektspezifischer Ziele	11
3.1.1 Inhaltliche Aspekte	11
3.1.2 Prozessaspekte	12
3.2 Evaluation aus Sicht der Ziele des Themenprogramms.....	12
3.3 Evaluation aus Sicht übergeordneter IMST Ziele.....	12
3.3.1 Genderaspekte	12
3.3.2 Schulentwicklungs- und Disseminationsaspekte.....	13
4 Zusammenfassung.....	14
5 Literatur	15
Anhang	16

ABSTRACT

Ziel dieses von IMST geförderten Projekts war eine Kompetenzerweiterung im Bereich der Medientechnik, speziell Audio- und Videotechnik, um die Einführung des neuen Medientechnik-Schwerpunkts der Abteilung Informationstechnologie der HTL-Villach effizient umsetzen zu können.

Als Unterrichtsprojekt wurde die Erstellung eines Abteilung- und Schulvideos gewählt, da hier alle Aspekte der digitalen Videoproduktion vorhanden sind und auch die Kreativität gefördert werden kann.

Durch Beratungen, Workshops und Seminare konnte der Kompetenzaufbau bei den Lehrenden erfolgen, die dann im Rahmen des Projektunterrichts die Schülerinnen und Schüler bei der weitgehend selbständigen Umsetzung des Unterrichtsprojekts in technischen und organisatorischen Aspekten unterstützen konnten. Durch eine Evaluierung konnte gezeigt werden, dass sowohl bei den Lehrenden als auch bei den Schülerinnen und Schülern eine deutliche Erweiterung der Kompetenz im Bereich Audio/Video als auch eine Steigerung des Interesses an digitalen Multimediaproduktionen und eine Verbesserung der Kompetenz im Bereich Projektmanagement und Social-Skills erreicht werden konnte.

1 EINLEITUNG

1.1 Motivation und Rahmenbedingungen des Projekts

Dieses Projekt soll zu einer Kompetenz-Steigerung im Bereich Audio, Video und Publishing sowohl für die Produktion als auch die Post-Produktion bei den beteiligten Lehrkräften und Schülergruppen führen.

1.1.1 Auszubildende

Die Durchführung multimedialer Projekte erfordert den intensiven Einsatz von Informationstechnologie, da von der Aufnahme bis zur Publikation die Speicherung und Verarbeitung der Inhalte ausschließlich in digitaler Form erfolgt. Die Beherrschung aller notwendigen Arbeitsschritte und der Einsatz der geeigneten Hard- und Software sind entscheidend für die erfolgreiche Umsetzung. Im Rahmen dieses Projekts wurde ein Abteilungsvideo im Gegenstand PPM (Projekte und Projektmanagement) hergestellt.

1.1.2 Auszubildende

Da ab dem Schuljahr 2013/2014 der neue Ausbildungsschwerpunkt *Medientechnik* an der Abteilung für Informationstechnologie der HTL-Villach angeboten wird, war es erforderlich, das notwendige Knowhow im Lehrkräfte-Team aufzubauen bzw. zu erweitern.

1.2 Ziele

Auf der Auszubildendenebene sollte die Teamfähigkeit, Kreativität und das Interesse an digitaler Multimediatechnik gefördert werden. Die Schülerinnen und Schüler sollten dabei in heterogenen Gruppen das Aufnehmen, Schneiden, Bearbeiten von Audio und Video, das Herstellen von Animationen und das Veröffentlichen der Produktion via Internet und DVD/Blue-Ray Disk erlernen. Sie sollten dabei erkennen, dass eine strukturierte Projektabwicklung ein entscheidender Erfolgsfaktor ist.

Unterteilt nach Kompetenzbereichen wurden auf Auszubildendenebene folgende Ziele angestrebt:

Audio:

- Sprachaufnahmen richtig durchführen
 - Aufnahmen erstellen
 - Nachbearbeitung
- Interviews vorbereiten und aufnehmen
- Die Tonqualität und Verständlichkeit bei der Audibearbeitung optimieren
- Musik für die Nachvertonung auswählen und bearbeiten

Video:

- Ein Drehbuch von der Idee bis zur Story entwickeln
- Beleuchtung gezielt einsetzen
- Szenenaufnahme vor und hinter der Kamera durchführen

- Spezialeffekte und Animationen erzeugen und richtig einsetzen
- Videos sauber und effektiv schneiden
- Videos lippensynchron nachvertonen

Fotografie:

- Studioaufnahmen planen und durchführen
- Fotos für Reportagen und Dokumentation erstellen
- Fotos professionell aufbereiten für Stills, Print oder Web

Publishing:

- Digitale Medien für den Druck (Print) vorbereiten
- Inhalte über digitale Medien (Web, DVD, BD) publizieren

Projektmanagement:

- Projektziele richtig definieren und realisieren
- Projekte effizient planen und umsetzen
- Dokumentieren des Projektablaufs sowie der Resultate

Social Skills:

- Im Team erfolgreich arbeiten
- Konflikte erkennen und Lösungswege finden
- Effizient kommunizieren

Gender:

- Zusammenarbeit mit andersgeschlechtlichen Menschen erleben
- Vorurteile abbauen
- Stärken und Möglichkeiten erkennen

Für die Lehrenden ergibt sich daraus, dass die Fachkompetenz im Bereich Medientechnik verbessert werden muss, um den neuen Ausbildungsschwerpunkt praxisorientiert und effizient aufbauen zu können. Dabei soll besonders die Teamfähigkeit und das Engagement im Bereich Medientechnik gefördert werden.

1.3 Vorgangsweise

Das Kernteam für den Unterricht des neuen Medientechnik-Schwerpunkts bestand zu Projektbeginn aus vier Lehrern, vorwiegend aus den Fachbereichen Medientechnik, Netzwerktechnik, Systemtechnik, Softwareentwicklung, Qualitäts- und Projektmanagement. Die unmittelbare Betreuung des Unterrichtsprojekts erfolgte durch Alexander De Vora und Martin Santner während des regulären Projektunterrichts, für die Abwicklung des IMST-Projekts waren Martin Leifhelm und Herwig Mairer zuständig. Zusätzlich standen die Lehrenden des Kernteams auch außerhalb der regulären Unterrichtszeit als Ansprechpartner zur Verfügung, um einen möglichst reibungslosen Projektablauf des Unterrichtsprojekts zu gewährleisten.

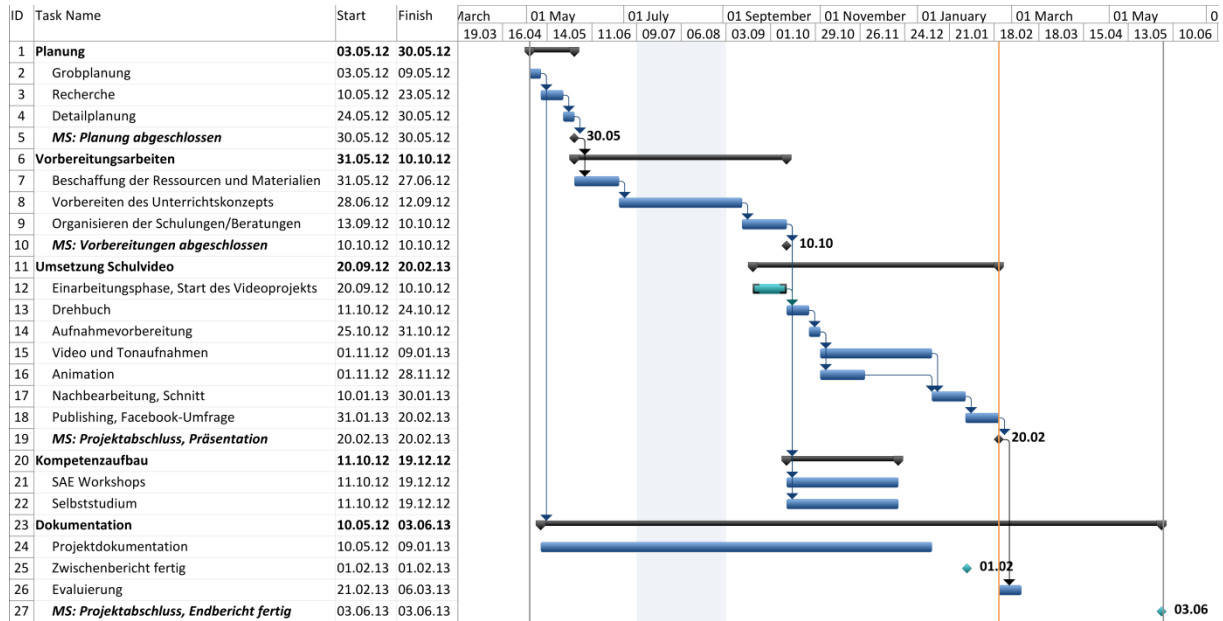
Der Kompetenzaufbau wurde durch folgende Vorgangsweise ermöglicht:

1. Fortbildungsveranstaltungen für das Lehrer-Kernteam des Ausbildungsschwerpunktes Medientechnik in Form von Vorträgen externer Professionisten sowie durch SCHILF's (Schulinterne Lehrendenfortbildung).
2. Weitervermittlung sowie Anwendung des erworbenen Wissens bei der Erstellung eines Abteilungs- bzw. Schulfilms mit einer heterogenen Schülergruppe.

Dafür wurde das Projekt in fünf Arbeitspakete gegliedert:

- Planung
 - Zieldefinition
 - Recherche
 - Zeitplanung
- Vorbereitungsarbeiten
 - Materialbeschaffung
 - Unterrichtskonzept
 - Planung der Schulungen
- Kompetenzaufbau
 - Schulungen/Workshops
 - Selbststudium
- Umsetzung Schulvideo
 - erfolgte im Rahmen des Projektunterrichts
- Dokumentation
 - Projektdokumentation
 - Berichte
 - Evaluierung

1.4 Zeitplan



Project: IMST Sollplanung Date: 21.02.13	Task		External Milestone		Manual Summary Rollup	
	Split		Inactive Task		Manual Summary	
	Milestone		Inactive Milestone		Start-only	
	Summary		Inactive Summary		Finish-only	
	Project Summary		Manual Task		Deadline	
	External Tasks		Duration-only		Progress	

2 PROJEKTIHALT

2.1 Projektablauf

Die ursprünglich geplante Vorgehensweise in Zusammenarbeit mit dem SAE-Institut in Wien einen Kompetenzaufbau durchzuführen, ist leider gescheitert, da die entsprechenden Kurse nicht mehr in der geeigneten Form angeboten wurden.

Die von uns angestrebten Kurzurse waren leider nicht mehr verfügbar. Stattdessen wurden mehrwöchige Ausbildungen und Online-Seminare angeboten. Aus organisatorischen Gründen war eine Teilnahme dadurch nicht möglich. Wir konnten jedoch Roland Schilcher von Showtechnik Schilcher gewinnen, uns beratend zur Seite zu stehen und auch fachbezogene Workshops für uns abzuhalten.

Es hat sich eine Zusammenarbeit mit der HTL-Ybbs entwickelt, die bereits seit längerer Zeit eine informationstechnologische Ausbildung mit dem Schwerpunkt Medientechnik anbietet und dadurch über entsprechendes Fachwissen verfügt. Hier konnte auch ein Seminar mit DI (FH) Jürgen Pirringer organisiert werden, in dem es sowohl um Medienproduktion allgemein, als auch um die speziellen Anforderungen für die Gestaltung von Videos ging.

Für das Arbeitspaket *Kompetenzaufbau* ergab sich damit eine Verzögerung von drei Monaten.

Die anderen Arbeitspakete konnten weitgehend unabhängig davon abgearbeitet werden, bis auf die *Umsetzung des Abteilungsvideos*, wo es auch einige Verzögerungen aufgrund der Vorbereitungsarbeiten für den Tag der offenen Türe gab. Als Problem stellte sich dabei die schulstufenübergreifende Organisation des Projekts heraus, da die Kommunikation hauptsächlich über die beteiligten Lehrkräfte abgewickelt werden musste und es nur schwer möglich war, das gesamte Team zeitlich zu koordinieren.

In Absprache mit der Schulleitung wurde aufgrund der bereits erreichten Ergebnisse eine Zielerweiterung vorgenommen. Zusätzlich zum Abteilungsvideo soll nun ein Video über die gesamte HTL-Villach inklusive aller Abteilungen und Werkstätten hergestellt werden. Die Video-Aufnahmen gestalteten sich aus organisatorischer Sicht schwierig, da die Kooperation mit den anderen Abteilungen wegen des straffen Stundenplans nur eingeschränkt möglich war. Trotzdem gelang es dem Projektteam, die Aufnahmen vollständig abzuschließen.

Die Ausstattung erwies sich speziell für die Nachvertonung im Audibereich als unzureichend, deshalb wurde in Abstimmung mit dem beratenden Unternehmen Schilcher Showtechnik neue Audiointerfaces, ein Klein-Mischpult und Aktiv-Lautsprecher angeschafft, um eine erfolgreiche Projektumsetzung zu ermöglichen.

Für dieses Projekt wurde auch eine Evaluierung mittels Fragebogen durchgeführt und ausgewertet. Unterstützt wurde die Evaluierung durch Interviews mit allen Projektbeteiligten.

2.2 Unterrichtsprojekt

Nach der Vergabe des Unterrichtsprojekts an eine interessierte SchülerInnengruppe eines vierten Jahrganges der Abteilung für Informationstechnologie wurde die Aufgabenstellung schriftlich in Form eines Projektauftrags festgehalten, dieser kann im Anhang eingesehen werden.

Insgesamt hatte das ausführende Projektteam zu Beginn zehn Mitglieder, eine Schülerin und neun Schüler im Alter von 17 bis 21 Jahren aus dem vierten Jahrgang.

Anfangs war die Aufgabenverteilung innerhalb des Teams nicht immer ganz klar, aber letztlich hat sich eine Kerngruppe bestehend aus der Projektleiterin und fünf Schülern dieses Jahrganges herausgebildet, die das Projekt maßgeblich getrieben und organisiert hat. Die anderen Beteiligten konnten aber ebenfalls für bestimmte, klar abgegrenzte Aufgaben eingebunden werden. Zusätzlich

haben zwei Schüler aus einem fünften Jahrgang das Team bei Bedarf unterstützt. Statistinnen und Statisten bei den Dreharbeiten wurden hierbei nicht zum Projektteam gezählt.

Es war eine längere Einarbeitungsphase für das Projektteam notwendig, um den Umgang mit dem technischen Equipment und der Software zu erlernen. Deshalb ist eine Basisausstattung im Bereich Audio, Video und Foto unbedingt erforderlich und sollte jedenfalls schon bei Projektbeginn zur Verfügung stehen. Das von uns eingesetzte Equipment ist im Anhang aufgelistet.

Nach der Erstellung des Grobkonzepts wurde mit der Detailplanung und Erstellung des Drehbuchs begonnen. Dabei musste im Laufe des Projekts mehrmals umgeplant werden, da sich die Anforderungen durch die Berücksichtigung der Wünsche der Schulleitung änderten. Ebenso waren die organisatorischen Rahmenbedingungen, wie Unterrichtszeiten, die Werkstättenbelegung und die Verfügbarkeit des Equipments für notwendige Anpassungen verantwortlich. Der fertige Projektplan ist in verkleinerter Form im Anhang beigefügt.

Als schwierig gestaltete sich die Erstellung eines geeigneten Drehbuchs, da viele Ideen mehrfach überarbeitet, manchmal auch verworfen oder dann wieder aufgegriffen wurden. Oft entschied sich erst nach dem Drehen einiger Szenen, dass eine Änderung notwendig war und es musste neu geplant und gedreht werden. Die Zeitplanung war ebenfalls eine Herausforderung, da meist nicht vorhersehbar war, wie lange das Drehen einer einzigen Szene benötigte. Beim Sichten des Rohmaterials wurde oft entschieden, einige Szenen zu wiederholen, wenn die Qualität nicht reichte oder sich Fehler eingeschlichen hatten, die während der Aufnahme nicht bemerkt wurden. Ein Auszug aus dem Drehbuch befindet sich im Anhang.

Während der Dreharbeiten und des Sichtens des Videomaterials stellte sich heraus, dass für fünf Sekunden fertiger geschnittener Video-Sequenz etwa eine Stunde Drehzeit geplant werden muss. Vorbereitungs- und Nachbearbeitungszeiten wurden dabei nicht berücksichtigt. Um Drehzeit einzusparen, wurde mit zwei Kameras gleichzeitig aus unterschiedlichen Perspektiven aufgenommen. Ebenso wurden Szenen immer mehrfach gedreht (mehrere Takes), um die Wahrscheinlichkeit einer erfolgreichen Aufnahme zu erhöhen, da anfangs viele Fehler während der Aufnahme nicht bemerkt wurden, aber dann einen neuerlichen Dreh erforderlich machten.

Das Projektteam wendete viel Zeit für Kommunikation in Form von Besprechungen oder Diskussionen auf, wobei meist auch Lehrende eingebunden waren, um unerwartete Probleme zu lösen und die gesteckten Ziele auch wirklich zu erreichen.

Ein Großteil der Arbeit konnte im Unterricht erledigt werden. Allerdings war es wegen des straffen Stundenplans nicht möglich, alle Videoaufnahmen in der geplanten Unterrichtszeit zu drehen. Deshalb war das Projektteam gezwungen, auch während der Freizeit in der Schule die notwendigen Arbeiten durchzuführen. Da alle Teammitglieder bereits volljährig sind, war eine Beaufsichtigung durch Lehrende nicht immer notwendig und die Dreharbeiten konnten so problemlos stattfinden. Das Projektteam war dabei stets motiviert und löste Probleme engagiert mit kreativen Ansätzen.

Das fertige Video wird nach der Genehmigung durch die Schulleitung auf unserer Homepage (www.htl-villach.at) publiziert.

Insgesamt wurden von Schülerinnen und Schülern etwa 600 Stunden für das Projekt aufgewendet, die Lehrenden waren unmittelbar am Unterrichtsprojekt mit etwa 50 Stunden beteiligt.

2.3 Projektergebnisse

Die Schülerinnen und Schüler konnten im Rahmen des Projekts ihre kreativen Fähigkeiten einsetzen und neue technische Aspekte der Video-Produktion kennenlernen. Dabei spielte die moderne digitale Produktionstechnik eine wichtige Rolle und unterstützende Prozesse, wie Projektmanagement, Produktionsplanung, Arbeitsvorbereitung, Animation, Publishing und Dokumentation konnten erlebt werden.

Dabei entwickelte sich die Rollenverteilung im Projekt entsprechend den jeweiligen Interessensgebieten. Durch die Vertiefung in den einzelnen Kompetenzbereichen entwickelten sich innerhalb des Projektteams Spezialisten für bestimmte Bereiche, die dann auch die Verantwortung für die technischen und organisatorischen Aspekte ihres Aufgabenbereiches übernahmen.

Die Evaluierung mittels Fragebogens ergab, dass der Kompetenzaufbau einerseits durch Einweisung der Lehrenden sowie andererseits durch Selbststudium (Internet und Fachliteratur) und vor allem durch praktisches Arbeiten erfolgte, das bei der Evaluierung mit einer Zustimmung von durchschnittlich 80% weit vor allen anderen Möglichkeiten der Kompetenzerweiterung gesehen wurde. Ebenso wurde die Diskussion mit Mitschülerinnen und Mitschülern als wichtig eingestuft, wobei die Bewertung je nach Bereich zwischen 30% und 73% schwankte. Bemerkenswert ist eine allgemeine Verbesserung der Beurteilung der Projekt-management-Fähigkeiten. Hier wurde ebenfalls das praktische Arbeiten mit 87% Zustimmung vor der Instruktion durch die Lehrenden (80% Zustimmung) gereiht.

Schulungen im Bereich der Medientechnik mit dem Schwerpunkt Audio und Video für vier Lehrende im Ausmaß von 20 Stunden wurden absolviert, daneben wurden viele Themen durch Selbststudium von Fachliteratur erarbeitet, Empfehlungen dazu finden sich in der Literaturliste.

3 EVALUATION

Ein Fragebogen für die Evaluation des Projektergebnisses wurde ausgearbeitet. Dieser sollte die Ermittlung der Fortschritte im Bereich der Fachkompetenz, der sozialen Kompetenz sowie der Motivation und Kreativität ermöglichen.

Der Fragebogen wurde vor der Evaluation mit Hilfe einer kleinen Testgruppe auf Verständlichkeit und Vollständigkeit überprüft. Die Verteilung an die Projektbeteiligten erfolgte etwa einen Monat vor Projektende. Die Auswertung erfolgte weitgehend empirisch mit Unterstützung statistischer Methoden, die Detailergebnisse finden sich im Anhang.

Die vier Lehrenden wurden ebenso in die Erhebung mittels Fragebogen einbezogen, wobei aber nur zwei davon für die Betreuung des Unterrichtsprojekts verantwortlich zeichnen. Die anderen wirkten am Unterrichtsprojekt nur unterstützend bei Gesprächen, bei der Bereitstellung der Ausrüstung und bei organisatorischen Aufgaben.

Im Zuge des Projektverlaufs wurden mehrere informelle Interviews mit dem Kernteam, bestehend aus einer Schülerin (Projektleiterin) und fünf Projekt-Schülern des vierten Jahrgangs der Abteilung für Informationstechnologie, geführt.

3.1 Evaluation projektspezifischer Ziele

3.1.1 Inhaltliche Aspekte

Die Auswertung des Fragebogens zeigte, dass die Zielsetzung der Kompetenzverbesserung im Bereich Medientechnik vor allem im Bereich Video erreicht wurde. In den anderen Bereichen wie Audio, Foto, Publishing und Projektmanagement, ließen sich nur geringere Verbesserungen erzielen. Das praktische Arbeiten, die fachliche Instruktion durch die Lehrenden und die Diskussion mit Schülerinnen und Schülern wurde dafür als ausschlaggebend angesehen. Das deckt sich auch mit dem Empfinden einer allgemeinen Verbesserung der Social-Skills, unabhängig von der Rolle im Projekt.

Ebenso wurde auch das Interesse an sozialen Aspekten der Projektarbeit zu Beginn höher bewertet, als die technischen und organisatorischen Aspekte. Im Laufe des Projekts hat sich dieses Ungleichgewicht sogar noch verstärkt. Die Beobachtung des Projektablaufs wie auch die Auswertung der Interviews bestätigen den Schülerinnen und Schülern im Team auch eine herausragend kooperative und wertschätzende Zusammenarbeit. Das erklärt auch, weshalb es zu keinen Diskriminierungen von Teammitgliedern, mit Ausnahme einer abteilungsübergreifenden Meinungsverschiedenheit, gekommen ist, die aber erfolgreich bereinigt werden konnte.

Die Umsetzung des Schulvideos wurde von den Schülerinnen und Schülern mit durchschnittlich 79% Zustimmung als Erfolg gewertet, ebenso aus der Sicht der Lehrenden, wobei hier die Zustimmung bei 67% lag.

Bei den Lehrenden konnte eine Verbesserung der Kompetenz vor allem durch Schulungen in den Bereichen Audio, Video und Publishing erzielt werden, wobei die Audioschulungen durch Showtechnik Schilcher mit einer Zustimmung von 92% als wichtigster Faktor beim Kompetenzaufbau ermittelt wurde. Fachliteratur und die Diskussion mit Schülerinnen und Schülern wurde ebenso als wichtiger Aspekt zur Kompetenzerweiterung gesehen.

3.1.1.1 Verbesserungspotentiale

Es hat sich gezeigt, dass Verbesserungspotential bei der Gestaltung der Arbeitsumgebung besteht. Ebenso sollte die Kompetenz der Lehrenden durch Schulungen weiterentwickelt und das technische Equipment vervollständigt werden und ein vorbereitender Medientechnik-Unterricht würde die

Einarbeitungszeit verkürzen. Das konnte auch durch die Freitextfragen bei der Evaluierung bestätigt werden.

Die Hardware-Ausstattung war zu Beginn des Projekts im Audio-Bereich unzureichend, konnte aber mit Hilfe der Projektförderung entsprechend der Projektanforderungen ergänzt werden. Die Beleuchtung war bei manchen Einstellungen nicht hell genug, ebenso wäre es in manchen Fällen besser gewesen, mehr als zwei Lichtquellen einzusetzen. Die Arbeitsumgebung für das Projektteam sollte die Möglichkeit von Studio-Aufnahmen mit geeigneten Hintergründen und Beleuchtungsmöglichkeiten umfassen, ebenso wie Räumlichkeiten für die gemeinsame Sichtung des Video-materials, das Abhören der Audioaufnahmen und die Bearbeitung. Diese Möglichkeiten mussten zum Teil erst während des Projekts geschaffen werden, um einen optimalen Arbeitsablauf zu gewährleisten.

3.1.2 Prozessaspekte

Der Projektablauf wurde vor allem in zwei Bereichen wesentlich beeinflusst.

Das übergreifende IMST-Projekt wurde besonders am Beginn durch die notwendige Änderung der ursprünglich geplanten Fortbildungen der Lehrenden verursacht. Es konnten aber mit der HTL-Ybbs ein Kooperationspartner und mit dem Unternehmen Showtechnik Schilcher ein kompetenter Partner aus der Wirtschaft gefunden werden, die das adäquate Knowhow für Fortbildungen und Workshops haben.

Das Unterrichtsprojekt erfuhr Verzögerungen durch organisatorische Probleme, vor allem durch die schwierige Terminplanung der Szenen in anderen Abteilungen. Auch inhaltlich war nicht immer klar, was im Video zur Darstellung der Abteilungen gezeigt werden sollte. Durch den hohen zeitlichen Aufwand für die Aufnahme von wenigen Sekunden Video, ist eine genaue Zeitplanung und auch eine Einhaltung durch alle Projektbeteiligten erforderlich, aber gerade im Schulumfeld leider nicht immer einforderbar. So konnten nicht alle vereinbarten Drehtermine wahrgenommen werden, da der reguläre Unterricht letztendlich doch Vorrang hat. Sobald die richtigen Ansprechpartner aber gefunden sind, erleichtert sich die Kooperation durch den verbesserten Kommunikationsfluss. Da zum Zeitpunkt der Evaluierung die Nachvertonung noch nicht abgeschlossen und die Veröffentlichung noch nicht erfolgt war, ergab sich in diesen Bereichen auch erwartungsgemäß nur eine geringe bzw. keine Zustimmung bei der Beurteilung der Kompetenzverbesserung.

3.2 Evaluation aus Sicht der Ziele des Themenprogramms

Kreativität ist gerade in Video-Projekten von großer Bedeutung, es kann entscheidend sein für den Erfolg oder Nichterfolg bei der Vorführung vor Publikum. Hier fügen sich Kreativität und Informatik lückenlos ineinander, da Videos heutzutage voll digital produziert werden.

Das Interesse der Schülerinnen und Schüler an informationstechnischen Aspekten hat sich dabei in einigen Teilbereichen weiterentwickelt, abhängig vom Aufgabenbereich im Projekt, was sich in einer durchschnittlichen Zustimmung von 80% bei der Interessensentwicklung am Verwenden moderner Technik widerspiegelt, ebenso wie beim kreativen Arbeiten. Die Auswertung der Fragebögen ergab auch eine signifikante Steigerung im Bereich der Social-Skills mit einer durchschnittlichen Zustimmung von 70-87%. Unter Berücksichtigung der Interviews liegt es nahe, dass dies besonders durch die gute Kommunikation und Kooperation und den wertschätzenden Umgang im Team erreicht werden konnte.

3.3 Evaluation aus Sicht übergeordneter IMST Ziele

3.3.1 Genderaspekte

Die Projektleitung des Unterrichtsprojekts war weiblich besetzt, wobei die Festlegung der Projektleitung nicht maßgeblich durch die Lehrenden beeinflusst wurde, sondern weitestgehend

autonom innerhalb des Teams erfolgte. Alle weiteren Teammitglieder waren männlich. Die Auswertung der Fragebögen ergab keine Anhaltspunkte für geschlechtsspezifische Diskriminierungen. Zusätzlich ließen wir im Fragebogen im Rahmen des Interesses an sozialen Aspekten den Begriff „Frauen in die Technik“ bewerten. Gegenüber der hohen Bewertung am Projektbeginn hat sich bis zum Projektende wenig geändert. Bei einer geschlechtsspezifischen Auswertung ließen sich keine nennenswerten Unterschiede beim Interesse an Aspekten der Informationstechnik nachweisen. Interviews haben ergeben, dass die Projektleiterin auch aktiv bei Dreharbeiten tätig war, sowohl im kreativen, als auch im technischen Bereich.

3.3.2 Schulentwicklungs- und Disseminationsaspekte

Das Projekt hat zur Verbesserung der Akzeptanz des neuen Schwerpunktes Medientechnik beigetragen, indem ein wenig Einblick in die Arbeitsweise beim Videodreh gewährt werden konnte. Außerdem ist das Schulvideo auch wichtig für die Identitätsbildung der einzelnen Abteilungen als auch der gesamten Schule. Es soll auch dementsprechend auf der Homepage publiziert und am Tag der offenen Tür einem breiteren Publikum gezeigt werden.

In den folgenden Jahren wollen wir die Produktion eines neuen Schulvideos regelmäßig als Unterrichtsprojekt durchführen, um sowohl den aktuellen Entwicklungen Folge zu tragen als auch das kreative Potential zu nützen und weiter auszubauen.

Mit der HTL-Ybbs, die ebenfalls die gleichen Schwerpunkte wie unsere Abteilung anbietet, wurde eine Kooperation begründet, die sich auch in den kommenden Jahren fortsetzen soll.

4 ZUSAMMENFASSUNG

Die Herstellung eines digital produzierten Videos ermöglicht kreative Teamarbeit und informationstechnische Aspekte im Rahmen eines Schulprojekts zu vereinen.

Voraussetzung für eine gelungene Umsetzung ist das Interesse an digitalen Videoproduktionen und eine technische Basisausstattung im Bereich Audio, Video und Foto, sowohl betreffend der Hardware als auch der Software.

Weitere Rahmenbedingungen sind aus unserer Sicht:

- Engagiertes Lehrendenteam mit Erfahrung in Medientechnik und Projektmanagement
- Kooperationsbereitschaft aller Mitwirkenden
- Geeignete Arbeitsumgebung und ausreichende Arbeitszeit (bei uns ein Nachmittag pro Woche)
- Definierte Zielvorgabe
- Motivierte Schülerinnen und Schüler mit Erfahrungen in der Projektarbeit

Ausgewogene Social-Skills und effizientes Projektmanagement sind bei organisatorisch anspruchsvollen Projekten besonders wichtig. Es bedarf dadurch einer ständigen Begleitung und Betreuung der Schülerinnen und Schüler durch Lehrende, sonst könnte durch unbewältigte Konflikte und Probleme die Motivation verloren gehen und der Projekterfolg wäre gefährdet. Für Jugendliche ist es sehr wichtig, Arbeiten erfolgreich abzuschließen, da sonst das Interesse an weiteren Projekten schnell verloren ginge und einer Resignation Platz machen würde – womit die ursprüngliche Idee der Motivationssteigerung konterkariert wäre.

Für die Umsetzung des Projekts wurde von uns ursprünglich ein halbes Schuljahr geplant, aufgrund von schulorganisatorischen Hindernissen und einer Erweiterung der Zielvorgabe wurde das Projekt auf ein ganzes Schuljahr ausgedehnt. Es muss im Zweifelsfall abgewogen werden, ob eine derartige Erweiterung für das Projekt sinnvoll ist oder ob der ursprüngliche Zeitplan Priorität hat. Um die Motivation zu fördern, sollte bei den Beteiligten keinesfalls der Eindruck entstehen, dass das Werk nicht abgeschlossen wurde.

5 LITERATUR

Diese Liste umfasst in erster Linie Literaturempfehlungen für medientechnische Projekte, der vorliegende Text steht damit nicht in unmittelbarem Bezug.

BÖHRINGER, Joachim, BÜHLER, Peter, SCHLAICH, Patrick (2011). *Kompendium der Mediengestaltung Konzeption und Gestaltung für Digital- und Printmedien*. 5. Aufl. Berlin: Springer.

BÖHRINGER, Joachim, BÜHLER, Peter, SCHLAICH, Patrick (2011). *Kompendium der Mediengestaltung Produktion und Technik für Digital- und Printmedien*. 5. Aufl. Berlin: Springer.

MÜLLER, Arnold, Heinrich (2010). *Geheimnisse der Filmgestaltung*. Berlin: Schiele & Schön

WENDLING, Eckhard (2008). *Filmproduktion. Eine Einführung in die Produktionsleitung*. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH

HENLE, Hubert (2001). *Das Tonstudio Handbuch*. 5. Aufl. München: GC Carstensen

ANHANG

Projektauftrag

Nina S. ist Projektleiterin und verantwortlich für das Projekt.

Die HTL-Villach ist der Auftraggeber des Projektes und auch unsere Professoren reden mit, was gezeigt wird. Wir bestimmen jedoch größtenteils selbst, wie die Handlung im Video entsteht und die Idee wird von den Projektmitgliedern in Absprache mit den Professoren entwickelt.

Es ist ein Audio- Video- und Schnitttechnik Projekt. Die Grundidee im Video ist es, zu zeigen, wie die verschiedenen Abteilungen arbeiten und wie diese Schüler vom Morgen an starten und was sie im Schulalltag erleben und wie der Unterricht aussieht.

Das Ziel ist es ein Imagevideo zu erstellen, welches die Schule bestmöglich darstellt.

Videodreh, Schnitt und Ton sind Zwischenziele. Des Weiteren werden die einzelnen Kapitel (Intro, Hauptteil, Schluss) den Professoren gezeigt und natürlich ist auch das Gesamtergebnis (das gesamte Video) ein Ziel oder Aufgabe.

Anforderungen an uns sind, dass wir mit dem Material, das uns zur Verfügung steht und der Zeit, da wir nur donnerstags PPM Unterricht haben, auskommen und das Bestmögliche daraus erstellen sollen.

Das Video soll in einer gewissen Zeit fertiggestellt werden und soll keine Abteilung mehr als eine andere hervorheben oder besser oder interessanter darstellen.

Eine gewisse Abhängigkeit besteht darin, dass die Darsteller keine Zeit haben oder aus anderen Gründen verhindert sind. Außerdem sind wir von der Schule abhängig, da diese uns erlauben muss an den verschiedenen Orten zu drehen, wie etwa Werkstätten oder KU-Säle.

Start des Projektes: 13.9.2012

Meilensteine sind:

- Intro filmen
- Intro schneiden
- Intro Tonspur fertigbearbeiten

- Innenraumgestaltungsszenen filmen
- Innenraumgestaltungsszenen schneiden
- Innenraumgestaltungsszenen Tonspur fertigbearbeiten

- Bautechnikszene filmen
- Bautechnikszene schneiden
- Bautechnikszene Tonspur fertigbearbeiten

- Informatikszene filmen
- Informatikszene schneiden
- Informatikszene Tonspur fertigbearbeiten

- Informationstechnologieszenen filmen
- Informationstechnologieszenen schneiden
- Informationstechnologieszenen Tonspur fertigbearbeiten

- Szenen für die Außerschulischen Aktivitäten filmen
- Szenen für die Außerschulischen Aktivitäten schneiden
- Tonspur für die Außerschulischen Aktivitäten fertigbearbeiten

- Schlusszenen filmen
- Schlusszenen schneiden
- Schlusszenen Tonspur fertigbearbeiten

Change-Request-Verfahren:

Wenn noch Änderungen gewünscht sind oder auch erforderlich sind, diese zu ermöglichen, da wir einzelne Szenen bis zum Ende des Videos wieder ersetzen können.

Die Darsteller können allerdings nicht getauscht werden.

Grobkonzept

Wir wollen ein Video über den Schulalltag in der HTL-Villach drehen.

Um den Alltag eines Schülers dieser Schule am besten zu zeigen, beginnt das Video mit dem Morgen und schließt mit Schulende.

Das Video dreht sich um 4 Personen (3 Burschen, 1 Mädchen – repräsentiert den Anteil an Jungen und Mädchen in der Schule), die jeweils aus einer Abteilung stammen. Um die Charaktere den verschiedenen Abteilungen zuordnen zu können, bekommen sie abteilungsspezifische Gegenstände mit auf den Schulweg.

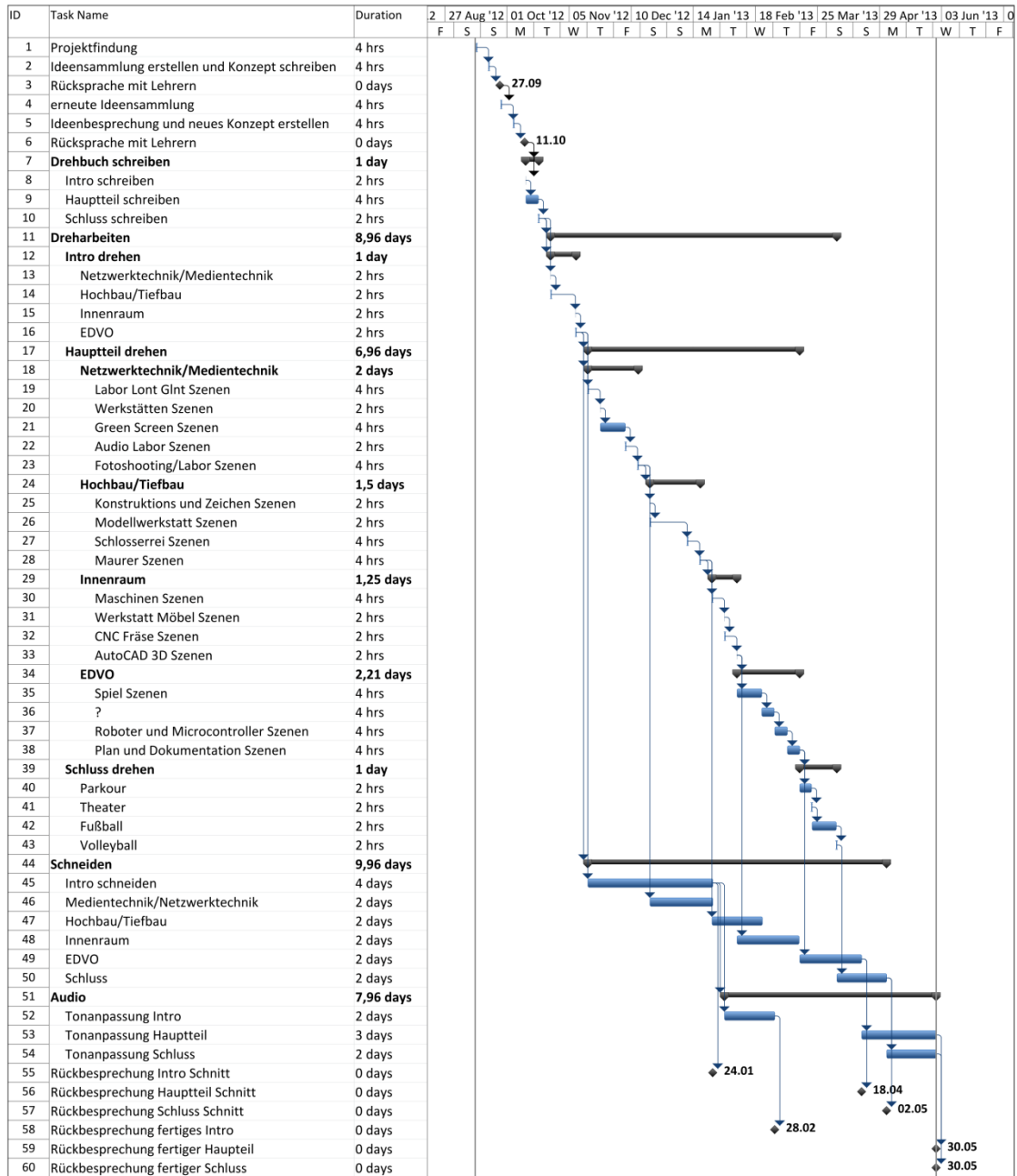
Um dem Video eine Besonderheit zu verleihen, besteht es aus zusammengesetzten Szenen der einzelnen Personen, welche schnell aufeinanderfolgend sind und mit passender Musik kombiniert werden. Die morgendlichen Szenen verlaufen hintereinander und ergeben so einen Morgen aus verschiedenen Perspektiven. Hier soll auch die Egoperspektive verwendet werden. Vor Schulbeginn treffen alle Vier aufeinander und der eine Morgen teilt sich in vier Schulalltage auf, welche aus pseudoparallelen Szenen bestehen. Der Hauptteil, also die Schule, wird durch die farbigen Szenen ausgemacht, wobei der Morgen in schwarz-weiß gehalten wird.

Informationen werden hinzugefügt, indem sich zwischendurch das Video verlangsamt und ein Gespräch, Interview, etc. eingeblendet wird.

Freigegegenstände und von der Schule angebotenen Freizeitaktivitäten werden ebenfalls gezeigt. In unserem Video gehen die Schüler nach dem Unterricht zu verschiedenen Aktivitäten. (z.B. Volleyball, Theater, ..) Hiermit endet auch das Video.

Damit wir unser Ziel erreichen, wird ein Drehbuch geschrieben in welchem die genauen Dialoge stehen, sowie auch Grobskizzen von sehr aufwendigen Szenen vorhanden sind, um das Bestmögliche aus dem Projekt herauszuholen. Am Ende werden alle Einzelteile durch Schnitttechnik zu einem großen Video zusammengefügt, in welchem die Schule mit Humor, Witz aber auch Ernsthaftigkeit gezeigt werden soll. Das Video soll Schüler aus Unterstufen ansprechen, als wohl auch deren Eltern, um schnell einen Überblick über die Schule zu erlangen und sich danach je nach Interesse dementsprechend gleich informieren zu können.

Projektplan



Project: Projectplan Date: 19.07.13	Task		External Milestone		Manual Summary Rollup	
	Split		Inactive Task		Manual Summary	
	Milestone		Inactive Milestone		Start-only	
	Summary		Inactive Summary		Finish-only	
	Project Summary		Manual Task		Deadline	
	External Tasks		Duration-only		Progress	

Page 1

Auszug aus dem Drehbuch

Darsteller allgemein:

3 Burschen, 1 Mädchen

Intro: (Alles ist in Schwarz-Weiß gehalten und dynamische Szenen)

Kameraeinstellung 1: Klingelnder Wecker und eine Hand die diesen stoppt (Kamera filmt nur den Wecker und die Hand, die ihn stoppt)

(dunkel gehalten, Morgen)(4 Sekunden)

Kameraeinstellung 2: Von der Person sieht man nur die Füße und diese steht auf (Kamera gerade Richtung Bett gerichtet)

(dunkel gehalten & Licht wird eingeschaltet, Morgen)(2 Sekunden)

Kameraeinstellung 3: Eine Person zieht Teile ihrer Kleidung an

1. Fuß in Hosenrohr (Kamera filmt nur den Fuß leicht seitlich)

2. T-Shirt überziehen (Kamera filmt von hinten die Person)

Man sieht nie das Gesicht

(Licht im Zimmer)(3 Sekunden)

Kameraeinstellung 4: Man sieht eine Person frühstücken (nur Ausschnitt (EGO-Perspektive))

(Licht in der Küche)(2 Sekunden)

Kameraeinstellung 5: Eine Person putzt sich die Zähne (Ausschnitt ohne ganzes Gesicht, Kamera von hinten)

(Licht im Badezimmer)(2 Sekunden)

Kameraeinstellung 6: Schultasche einpacken (Jeder sein individuelles Zeug; Kamera filmt Gegenstand und die Hand, welche diesen nimmt)(je 1 Sekunden = 4 Sekunden)

(INF: Notebook + Organisationszettel, IT: Notebook + Kamera, BT: Zoll stab + Montur, IR: Zeichenbrett)

(Licht im Zimmer)

Kameraeinstellung 7: Letzen Blick zur Tür (Person fast draußen) und Tür schließt

(Licht im Vorhaus und dann überblenden)(1 Sekunde)

Kameraeinstellung 8:

Wege zur Schule: 1 Person startet Auto (Kamera filmt Vorderreifen + Wegfahren)(2 Sekunden)

Übergang sofort: 1 Person tritt in die Pedale eines Fahrrades(2 Sekunden)

Übergang sofort: 1 Person sitzt im Bus(2 Sekunden)(Gestrichen[praktische Gründe])

Übergang sofort: 1 Person geht zu Fuß (Kamera filmt Person, wie diese über einen Zebrastreifen geht)(2 Sekunden)

(Licht wie Außen)

Kameraeinstellung 9: Personen treffen sich vor der Schule und gehen in die Schule (Kamera filmt die Personen von Oben z.B. aus einem Fenster; Farbe kommt langsam ins Bild und Musik rückt in den Vordergrund)

(Licht wie Außen)(5 Sekunden)

Kameraeinstellung 10: In der Schule, alle 4 Schüler gehen getrennte Wege

(Licht wie im Inneren der HTL-Villach im Eingangsbereich)(3 Sekunden)

(Insgesamt 34 Sekunden beim Intro)

Hauptteil: (alles in Farbe und Musik passend zu jeder Abteilung)

Durchgang 1

Szene 1: Alle gehen nach der Reihe an Abteilungsschildern vorbei

(Licht wie im Inneren der HTL)(2 Sekunden)

Szene 2: Bautechnik

Darsteller geht in Klasse.

Die Schüler zeichnen/konstruieren -> Lehrer zeichnet auf Tafel

Kameraeinstellung: Kamera fährt von rechts nach links durch den Raum und filmt über die Schüler hinweg auf die Tafel. (Zeitraffer).

(Licht wie im Klassenzimmer)(7 Sekunden)

Szene 3: Bautechnik

Modellwerkstatt

Kameraeinstellung: Bei der Arbeit und dann bei einzelnen fertigen Modellen ins Detail filmen (Kamerafahrten an den Modellen vorbei und Zooms).

(Licht wie im Klassenzimmer)(7 Sekunden)

Szene 4: Innenraum

Es werden viele kleine Ausschnitte der Maschinen gezeigt.

Kreissäge, Furniernähmaschine, Hobelmaschine, Bohrer, Fräse und Furnierpresse.

Kameraeinstellung: Kamera filmt die Maschinen dort, teils in Benutzung und mit Sound (auf Soundqualität achten!!).

(Licht wie in der Werkstatt)(7 Sekunden)

Szene 5: Innenraum

Werkstatt. Fokus liegt dieses Mal auf den Möbeln.

Es werden schöne Möbel dargestellt und nur maximal noch Feinarbeiten gemacht.

Kameraeinstellung: Kamera filmt verschiedene Möbel

(Licht wie im Klassenzimmer)(7 Sekunden)

Szene 6: Informatik

Gezeigt werden ein Plan und eine Dokumentation eines Programms und die Ziele.

Kameraeinstellung:(Licht wie in der Klasse)(7 Sekunden)

Szene 7: Informatik

Kameraeinstellung: Zuerst wird der Code gefilmt und dann wie das Spiel gespielt wird.

(Licht wie in der Klasse)(7 Sekunden)

Szene 8: Informationstechnologie

Es wird eine Szene aus dem Labor gezeigt. (LONT und GLNT)

Kameraeinstellung: Kamera filmt dynamisch den Raum und zeigt einzelne Aktionen.

(Licht wie in der Werkstatt)(7 Sekunden)

Szene 9: Informationstechnologie

Quadroptor, Löten und Kabel (Fokus auf Hardware)

Kameraeinstellung: Flugszene vom Quadroptor, Schüler lötet etwas und etwas mit Kabeln.

(Licht wie im Klassenzimmer)(7 Sekunden)

Eingesetztes Equipment

HD-Videokameras: 2 x Sony HXR-MC50E mit externem Mikrofon

Stative: 2 x Sony VCT-80AV mit Fernbedienung

Beleuchtung: 2 x Mettler SLH4 mit je 4 x 85W Tageslichtlampe, Portalite Softbox und Stativ

Hintergrundsystem: Mettler 4-fach mit weißem, grauem, blauem und grünem Hintergrund

Videoschnittsoftware: Sony Vegas Pro 12

Audio Interface: Roland Duocapture UA-11

Mikrofone: Shure SH-58, AKG Perception 220

Kopfhörer: Superlux HD-681 B

Audiosoftware: Steinberg Cubase 6 LE

Zubehör: 4-Kanal-Mischpult Mackie 402, Aktivboxen ESI uniK-08, XLR-Audio-Kabel, Notebooks

Das Filmteam bei der Arbeit



Aufnahme vor neutralem Hintergrund mit Führungslicht und Aufheller



Auswertung des Fragebogens

Der Fragebogen bestand sowohl aus Freitext-Fragen als auch aus Wertungs-Fragen, die den Grad der Übereinstimmung mit der Fragestellung bestimmen sollten. Im Folgenden ist bei Wertungs-Fragen jeweils der Mittelwert über alle Lehrenden als auch über alle Schülerinnen und Schüler angeführt.

Fragebogen - Auswertung		Lehrende	SchülerInnen
1	In welchem Bereich hast du vor dem Projekt bereits Erfahrung gehabt?		
	Audio	56%	10%
	Video	25%	25%
	Foto	81%	55%
	Publishing	25%	0%
	Projektmanagement	75%	70%
2	Welche technischen Aspekte des Projektes findest du besonders interessant?		
	Zieldefinition des Films	83%	58%
	Drehbuch schreiben	50%	67%
	Dreh-Vorbereitung	50%	40%
	Szenen filmen	75%	53%
	Beleuchtung	92%	40%
	Interviews aufnehmen	50%	27%
	Videoschnitt	75%	67%
	Nachvertonung	75%	27%
	Audiobearbeitung	58%	67%
	Animation	50%	87%
	Special Effects	58%	87%
3	Welche sozialen Aspekte des Projektes findest du besonders interessant?		
	arbeiten im Team	100%	87%
	Verwenden moderner Technik	83%	100%
	Kommunikation mit Projektpartnern	83%	67%
	Schauspiel	33%	47%
	Frauen in die Technik	83%	83%
	Problemlösungen suchen	100%	73%
	Kreatives Arbeiten	100%	93%
4	Welche organisatorischen Aspekte des Projektes findest du besonders interessant?		
	Projektplanung	58%	47%
	Projektdurchführung	92%	93%
	Projektdokumentation	67%	47%
	Projektleitung	75%	80%
5	Wodurch konntest du deine Fähigkeiten im Bereich <u>Audiotechnik</u> steigern/erweitern?		
	Hast du in diesem Bereich im Rahmen des Projekts gearbeitet?	33%	13%
	Praktisches Arbeiten	67%	44%
	Internet-Recherche	67%	22%
	Fachliteratur	75%	44%
	Instruktionen durch den Lehrer	0%	33%
	Diskussion mit Schülerinnen und Schülern	67%	56%
	Kurse - Weiterbildung	92%	33%

	Welche Angebote zur Verbesserung der Fähigkeiten im Bereich Audiotechnik sollten in Zukunft zusätzlich angeboten werden?		
	Schulungen		
	eigener praktischer Unterricht, Grundausbildung, Audio Laborunterricht		
	Grundkurse, eigener Unterrichtsgegenstand		
6	Wodurch konntest du deine Fähigkeiten im Bereich <u>Videotechnik</u> steigern/erweitern?		
	Hast du in diesem Bereich im Rahmen des Projekts gearbeitet?	17%	53%
	Praktisches Arbeiten	25%	80%
	Internet-Recherche	33%	47%
	Fachliteratur	67%	27%
	Instruktionen durch den Lehrer	0%	20%
	Diskussion mit Schülerinnen und Schülern	75%	60%
	Kurse - Weiterbildung	58%	20%
	Welche Angebote zur Verbesserung der Fähigkeiten im Bereich Videotechnik sollten in Zukunft zusätzlich angeboten werden?		
	Schulungen, Praxis, eigenständiges Arbeiten		
	eigener praktischer Unterricht, Unterricht, Erklärungen von erfahrenen Schülern		
7	Wodurch konntest du deine Fähigkeiten im Bereich <u>Fototechnik</u> steigern/erweitern?		
	Hast du in diesem Bereich im Rahmen des Projekts gearbeitet?	33%	7%
	Praktisches Arbeiten	50%	44%
	Internet-Recherche	50%	44%
	Fachliteratur	67%	22%
	Instruktionen durch den Lehrer	0%	56%
	Diskussion mit Schülerinnen und Schülern	67%	33%
	Kurse - Weiterbildung	42%	33%
	Welche Angebote zur Verbesserung der Fähigkeiten im Bereich Fototechnik sollten in Zukunft zusätzlich angeboten werden?		
	Schulungen		
	eigener praktischer Unterricht, Fachbücher		
8	Wodurch konntest du deine Fähigkeiten im Bereich <u>Publishing</u> steigern/erweitern?		
	Hast du in diesem Bereich im Rahmen des Projekts gearbeitet?	0%	0%
	Praktisches Arbeiten	0%	0%
	Internet-Recherche	33%	0%
	Fachliteratur	67%	0%
	Instruktionen durch den Lehrer	0%	0%
	Diskussion mit Schülerinnen und Schülern	0%	0%
	Kurse - Weiterbildung	67%	0%
	Welche Angebote zur Verbesserung der Fähigkeiten im Bereich Publishing sollten in Zukunft zusätzlich angeboten werden?		

	Schulungen		
9	Wodurch konntest du deine Fähigkeiten im Bereich <u>Projektmanagement</u> steigern/erweitern?		
	Praktisches Arbeiten	50%	87%
	Internet-Recherche	50%	27%
	Fachliteratur	33%	33%
	Instruktionen durch die Lehrenden	0%	80%
	Diskussion mit Schülerinnen und Schülern	33%	73%
	Kurse - Weiterbildung	33%	20%
	Welche Angebote zur Verbesserung der Fähigkeiten im Bereich Projektmanagement sollten in Zukunft zusätzlich angeboten werden?		
	Evtl. große und kleine Projekte für jeden, Mehr Kleinprojekte		
10	Wodurch konntest du deine <u>Social Skills</u> steigern/erweitern?		
	Kommunikation	67%	80%
	Kooperation mit Projektbeteiligten	50%	80%
	Teamarbeit	67%	87%
	Konfliktlösung	67%	70%
	Was hätte dir sonst noch geholfen?		
11	Gab es in dem Projekt Diskriminierungen (Geschlecht, Herkunft, sozialer Status, usw.)?		
	Bei der Aufgabenverteilung	0%	0%
	Bei der Kommunikation	0%	7%
	Bei der Beurteilung	0%	0%
	Wenn ja, wie und in welcher Form fanden diese Diskriminierungen statt?		
12	In welchen Bereichen sollten Verbesserungen durchgeführt werden?		
	Technisches Equipment	83%	43%
	Know How der Lehrer	67%	50%
	Einteilung der Arbeitszeit	42%	40%
	Gestaltung der Arbeitsumgebung	92%	53%
	Projektorganisation und -ablauf	42%	33%
	Leistungsbeurteilung	0%	20%
13	Welche Arbeiten/Aufgaben haben dir besonders gut gefallen?		
	Das Planen und Managen, Unterstützung bei Dreharbeiten		
	Selbständiges Erstellen eines Drehbuchs, selbständig Ideen einbringen und bearbeiten		
	Schnitt, Dreh		
14	Was hat dir am Projekt nicht gefallen?		
	Teilweise schwierig mit anderen Abteilungen zusammen zu arbeiten.		
	Die ursprüngliche Idee wurde oft verworfen.		
	Teilweise fehlende Kooperation anderer Abteilungen und kein Feedback		

Zu große Kommunikationsgruppe (Abteilung/Schüler)		
15	Wenn du das Projekt reflektierst, in wie weit haben sich die Interessensgebiete verändert?	
	Zieldefinition des Films	50%
	Drehbuch schreiben	50%
	Dreh-Vorbereitung	75%
	Szenen filmen	50%
	Beleuchtung	50%
	Interviews aufnehmen	50%
	Videoschnitt	75%
	Nachvertonung	75%
	Audiobearbeitung	100%
	Animation	75%
	Special Effects	75%
	arbeiten im Team	75%
	Verwenden moderner Technik	100%
	Kommunikation mit Projektpartnern	63%
	Schauspiel	50%
	"Frauen in die Technik"	75%
	Problemlösungen suchen	50%
	Kreatives Arbeiten	50%
	Projektplanung	50%
	Projektdurchführung	50%
	Projektdokumentation	50%
	Projektleitung	50%
16	Wie sehr konntest du deine Kreativität im Projekt einsetzen?	
		75%
		63%
	In welchem Bereich konntest du deine Kreativität einsetzen?	
	Planung der Szenen, Drehbuch, Schnitt, Vertonung	
	Ideensammlung für das Drehbuch, Videodreh und Ideen für Szenen, Fotografie	
17	Warst du mit dem Projekterfolg zufrieden?	
		67%
		79%
18	Wie schätzt du deine Fähigkeiten nach Vollendung des Projektes ein?	
	Audio	63%
	Video	50%
	Foto	81%
	Publishing	38%
	Projektmanagement	81%
19	War der Fragebogen verständlich formuliert?	
		92%
		80%