

Aufgabe: C7 | Selbsttest Lernchancen

Im Folgenden siehst du ein Beispielprojekt einer 4. Klasse, bei dem die Schüler:innen eigene Hörspiele zu Märchen erstellen. Während des Projekts durchlaufen die Schüler:innen mehrere Phasen: Ideensammlung, Schreiben des Skripts, Aufnahme, Experimentieren mit verschiedenen Versionen, Schnitt und Präsentation.

- 1. Welche Lernchancen stecken deiner Meinung nach im folgenden Hörspielprojekt?**
- 2. Markiere mit den vorgegebenen Farben im Text, wo diese Lernchancen sichtbar werden. Erläutere kurz, warum du diese Bereiche ausgewählt hast.**

Medienpädagogische Lernchancen: Blau
Soziale Lernchancen: Grün
Individuelle Lernchancen: Rot
Thematische Lernchancen: Gelb
Lernchancen im Bereich von digitalen Anwendungen und Technologiewissen: Violett

Hörspiel 🎧

Die Lehrerin Flurina möchte mit ihrer Klasse Hörspiele erstellen. Die Schüler:innen haben sich zuvor intensiv mit Märchen beschäftigt und nun möchte Flurina, dass die Schüler:innen eigene kurze Märchen schreiben und diese vertonen. Dafür bespricht Flurina mit den Schüler:innen, was genau ein Hörspiel ausmacht und inwiefern es sich von anderen Audioformaten unterscheidet. Gemeinsam erarbeitet die Klasse anhand von eigenen Hörspiel-Erfahrungen und Beispielen, wie Hörspiele gestaltet werden und welche Elemente darin vorkommen (z.B. Dialoge, Erzähler:in, Musik, Geräusche ...). Ausserdem schaut sich die Klasse an, wie ein Hörspielskript mit Regieanweisungen aussieht.

Aufgabe 📝

In Kleingruppen erhalten die Schüler:innen dann die Aufgabe, erst einmal ein eigenes Märchen zu erfinden, Ideen zu sammeln und diese Geschichte aufzuschreiben. Um was geht es? Wer sind die Hauptakteur:innen? Soll eine Moral vermittelt werden?

Skript 📖

Anschliessend erstellen die Schüler:innen aus Ihrem Text ein Hörspielskript. Hier ist zu entscheiden, ob das Hörspiel neben Dialogen auch mit einer Erzählstimme arbeitet, wie die Stimmen intoniert werden und welche Musik und welche Geräusche auf welche Weise eingesetzt werden, um eine bestimmte Wirkung zu erzeugen. Im Sinne ihrer Erzählung müssen die Kleingruppen entscheiden, ob die Geräusche mit den eigenen Stimmen oder Gegenständen aus einer «Geräuschkiste» selbst erzeugt werden, (wie es z.B. professionelle Geräuschemacher:innen tun), ob Geräusche vor Ort aufgenommen werden (z.B. der laufende Wasserhahn) oder z.B. von einer medienpädagogischen Hörspielseite heruntergeladen werden (z.B. Hafengeräusche als Atmo bei Auditorix.de).

Aufnahme 🎙️

Für das Aufnehmen der Geschichte steht den Kleingruppen ein ruhiger Raum zur Verfügung. Sie können die Geschichte entweder direkt am Computer oder mithilfe einer Audio-App aufzeichnen. Die Schüler:innen überlegen sich, wie sie die Rollen verteilen. Wer ist Erzähler:in? Wer übernimmt welche Sprechrolle oder welches Geräusch? Wer übernimmt die Regie und schaut, dass die Aufnahme klappt?

Experimentierphase

Flurina fordert die Schüler:innen auf, jeweils verschiedenen Versionen ihres Hörspiels zu erproben, bevor sie sich für die passendste entscheiden. Zum Beispiel, dass sie den Text mehrfach auf verschiedene Weise sprechen, aufnehmen und sich hinsichtlich der Wirkung der Intonation Gedanken machen. Dies gilt ebenso für die Verwendung von Geräuschen, Musik, für den Einsatz von Pausen usw.

Schnitt

Am Ende fügen die Schüler:innen alles via App oder Computerschnittprogramm zu einem runden Hörspiel zusammen.

Präsentation

Dann präsentieren sich die Schüler:innen gegenseitig ihre Ergebnisse. Sie stellen sich Fragen und geben Feedback: wie habt ihr dieses Geräusch erzeugt? Was ist euch schwergefallen? Wie seid ihr zu eurer Musikauswahl gekommen? Wie habt ihr es erlebt, wenn ihr verschiedene Versionen ausprobiert habt? Was hat am meisten Spass gemacht? Das Geräusch klang total «echt», weil ...! Schlussendlich werden die Hörspiele bei einem Schulfest den Eltern präsentiert – inklusive «Making Of».