

Lösungsvorschlag: C7 | Selbsttest

Lernchancen

Wie hier beispielhaft aufgeführt wird, eignet sich der Kompetenzbereich «Medien und Informatik» allgemein und die aktive Medienarbeit im Besonderen auch (aber nicht nur) für die Verknüpfung mit Deutschkompetenzen. Nicht umsonst hat die rezeptive und aktive Hörspielarbeit eine lange Tradition im Deutschunterricht und ist bereits in vielen Lehrmitteln verankert. Neben den oben aufgeführten allgemeinen Lernchancen kann durch den Einsatz aktiver Medienarbeit z.B. im Deutschunterricht an eine Vielzahl fachbezogener Kompetenzbereiche angeknüpft werden.

Bei einem Hörspielprojekt könnten dies unter anderem folgende Aspekte sein:

- Aufbrechen des oft schriftsprachlich orientierten und lehrmittelzentrierten Unterrichts
- Förderung von aktiver und rezeptiver Sprachkompetenz
- Auseinandersetzung mit Textsorten und narrativen Strukturen
- Angebot von Schreib- und Sprachanlässen
- Förderung des Hörverständnisses
- Schärfung der auditiven Wahrnehmung (Selbst- und Fremdwahrnehmung)
- Kennenlernen von Stimme und Sprache als Gestaltungsmittel
- Freies Sprechen oder Vorlesen üben
- Aufgreifen von Mehrsprachigkeit und Interkulturalität
- Erkunden und Beschreiben der eigenen Lebenswelt

Lösungsvorschlag mit den fünf vorgestellten Lernchancen

- **Medienpädagogische Lernchancen (Blau):** Schreiben des Skripts, Gestaltung von Dialogen und Geräuschen.
- **Soziale Lernchancen (Grün):** Rollenverteilung während der Aufnahme, gemeinsames Experimentieren mit verschiedenen Versionen, Feedback geben und Erhalten während der Präsentation.
- **Individuelle Lernchancen (Rot):** Wird betont in den Phasen „Ideen sammeln“ und „Experimentierphase“, wo individuelle Kreativität und Selbstaussdruck im Vordergrund stehen.
- **Thematische Lernchancen (Gelb):** Entwicklung des Hörspielskripts und Auseinandersetzung mit der Erzählstruktur.
- **Lernchancen im Bereich von digitalen Anwendungen und Technologiewissen (Violett):** Zu sehen in „Aufnahme“ und „Schnitt“, wo der sachgerechte Umgang mit technischen Geräten und Software geübt wird.

Die folgende Lösung ist nur eine von vielen Möglichkeiten, denn in einigen Passagen stecken zum Teil mehrere Lernchancen.

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. (rot passt hier auch gut)

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».