

Blitzlicht Dezember 2019

Das vorliegende Blitzlicht beschäftigt sich mit dem Thema Hörspiel. Es soll vor allem Ideen liefern, wie ein Hörspiel entstehen kann.

Das Thema Hörspiel kann im Lehrplan in vielen verschiedenen Bereichen des Lehrplans angesiedelt werden. So befasst es sich einerseits mit dem Thema Lesen und Verstehen von Texten, andererseits ist aber auch das monologische und dialogische Sprechen zentral für ein gelungenes Hörspiel. Wenn die Geschichten selber verfasst werden, ist auch der Bereich Schreiben von zentraler Bedeutung. Zusätzlich kommt auch das Fach Medien und Informatik ins Spiel, vor allem wenn die Aufnahmen am PC gemacht und bearbeitet werden.

Es ist sicher sinnvoll mit den Schülerinnen und Schülern zu Beginn ein Hörspiel zu hören und zu besprechen welche Elemente (verschiedene Leser, Geräusche, Musik etc.) vorkommen, damit an diese dann auch bei der Produktion eines eigenen Hörspiels gedacht wird.

Auf den folgenden Seiten findet ihr einerseits Möglichkeiten, wie Ideen für eine eigene Geschichte generiert werden können. Der Schreib- und Überarbeitungsprozess könnte analog zu den Strategien des Lehrmittels Sprachstarken je nach Klassenstufe durchgeführt werden, deshalb steht dazu nichts in diesem Blitzlicht. Bevor das Hörspiel wirklich aufgenommen werden kann, braucht es weitere Vorbereitung. Einerseits müssen die Lernenden ihre Texte passend vorlesen können. Dieser Übungsprozess könnte ebenfalls mit Hilfe des Lehrmittels Sprachstarken durchgeführt werden. Dort wird das Thema (Vor-) Lesetechnik immer wieder thematisiert.

Andererseits gibt es zu den Themen «Geräusche und Musik» und «aufnehmen und schneiden des Hörspiels» ebenfalls Tipps und Ideen auf den nächsten Seiten.

Sehr zu empfehlen ist die Webseite www.auditorix.de. Hier findet man sehr viele Hilfestellungen, Anleitungen, Geräusche und so weiter, um selber ein Hörspiel herzustellen. Auch die Seite der PH Schwyz (<https://mia.phsz.ch/Medienbildung/HoerSpiel>) liefert einen Fundus an Erklärungen zum Thema Hörspiel und dem Programm Audacity. Es gibt dort auch eine Verlinkung zu einem Erklärvideo zu Audacity. Die Seite audiyoukids.de liefert ebenfalls viele Ideen, Geräusche und Anleitungen rund ums Thema Hörspiel.

Literatur:

- <http://www.auditorix.de/kinder/>
- <https://www.audiyokids.de>
- <https://mia.phsz.ch/Medienbildung/HoerSpiel>
- https://praxistipps.chip.de/filmgeraeusche-hier-finden-sie-sie-zum-download_48108
- https://www.chip.de/downloads/Audacity_13010690.html
- [https://de.wikipedia.org/wiki/Morphologische_Analyse_\(Kreativitätstechnik\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Morphologische_Analyse_(Kreativitätstechnik))
- https://downloads.klett.ch/uploads/images/textbooks/Dateien/Die-Sprachstarken-2-6_Ubersicht-Kompetenzaufbau.pdf
- Lehrplan 21



Ideenfindung (Kreativitätstechniken)

Gedankenreise

Die Schülerinnen und Schüler setzen / legen sich entspannt hin und werden von der Lehrperson auf ihrer Reise begleitet. Die Lehrperson gibt möglichst offene Inputs, stellt offene Fragen zur Welt, welche die Lernenden besuchen.

Story-Cubes

Die gewürfelten Bilder werden als Basis für das Erfinden einer Geschichte benutzt.

vorgegebene Wörter / Wortlisten

Die Lehrperson bereitet Wortlisten zu einem Thema vor oder erstellt Listen mit Nomen, beschreibenden Adjektiven und abwechslungsreichen Verben, welche dann kombiniert werden können. Solche Listen findet man auch gut im Internet, wenn man mit gezielten Begriffen danach sucht.

Zwicky Methode = Morphologische Analyse

Für ein bestimmtes Thema oder Fragestellung werden Merkmale festgelegt und in einer Tabelle untereinander notiert. Anschliessend werden mögliche Ausprägungen dieser Merkmale in die nebenstehenden Spalten geschrieben. So entsteht eine Matrix, aus welcher Kombinationen verwendet werden können.

Material	Holz	Gummi	Stoff
Farbe	grün	blau	rot
Form	rund	dreieckig	quadratisch

→ Ein rundes, grünes Monster aus Gummi

Bekannte Märchen / Geschichten als Basis nehmen und verändern

Es können auch die Grundzüge oder Figuren eines bekannten Märchens oder Kinderbuches verwendet werden, welche den Lernenden als Basis dienen für eine eigene Geschichte. Spannend könnte auch sein, mehrere Figuren aus verschiedenen Geschichten zu kombinieren, wie z.B. «Der Wolf und das Rotkäppchen treffen auf Harry Potter und Frau Holle».

MindMap / Cluster / Concept Map

Zur Ideenfindung und auch zur Planung der eigenen Geschichte eignen sich visuelle Strukturen sehr gut. Sie geben einen Überblick über die eigenen Ideen und den Ablauf der Geschichte. In einem Cluster sind die Ideen noch unstrukturiert, ein MindMap dagegen ist strukturierter und ein Concept Map macht Beziehungen zwischen den Bereichen noch deutlicher. Am Ende findet ihr dazu Anleitungen, die ursprünglich für Berufsschüler erstellt wurden, aber euch eine Idee geben, was genau mit den Techniken gemeint ist.

Zeichnungen / Bilder / Fotos

Schülerinnen und Schüler erstellen eine Zeichnung (zu einem Thema oder frei) und erzählen dazu eine Geschichte. Auch Bilder oder Fotos können ein spannender Ausgangspunkt für eine eigene Geschichte sein.

Peer-Feedback

Rückmeldungen anderer Kinder bringen eine stockende Geschichte vielleicht wieder ins Rollen.

Geräusche und Musik

Geräusche und Musik sind für ein Hörspiel zentral. Sie helfen uns dabei, sich voll und ganz in die Geschichte zu vertiefen und in die Situationen oder Gefühle der Personen im Hörspiel zu versetzen. Hier ist Peer-Feedback sicher eine geeignete Variante, um zu bestimmen ob passende / genug / an der richtigen Stelle Geräusche oder Musik vorhanden sind.

Geräusche und Musik selber machen

Direkt während dem Aufnehmen der Geschichte werden Geräusche und Töne oder kleine Musikstücke erstellt. Dies braucht jedoch eine sehr genaue Vorbereitung, damit alles zur richtigen Zeit eingesetzt werden kann. Eine zweite Möglichkeit ist Geräusche oder Musikstücke vorgängig selber zu produzieren.

Geräuschdatenbanken

Im Internet gibt es mehrere Seiten, auf denen Geräusche heruntergeladen und benutzt werden dürfen:

<https://www.audiyou.de/audiothek-infos/> (Hier gibt es auch Anleitungen, Tipps für ein eigenes Hörspiel)

<http://www.auditorix.de/kinder/> (Hier gibt es auch Anleitungen, wie die Dateien mit Audacity verwendet werden können)

<https://www.salamisound.de>

<https://www.hoerspielbox.de>

Hörspiel aufnehmen und schneiden

Sinnvoll ist bei der Aufnahme mit einem Mikrophon zu arbeiten, welches am Laptop / PC angeschlossen werden kann, damit die Tonqualität ausreichend ist.

Eine Möglichkeit ist, das Hörspiel in einem Durchgang aufzunehmen und nichts zu schneiden. Das bedeutet jedoch, dass alles perfekt klappen muss. Die Geräusche (eher selber gemacht), das Vorlesen und auch die Ruhe im Raum müssen so gut sein, wie nur möglich. Bei einem Fehler muss noch mal von vorne begonnen werden. Bei längeren oder komplexen Hörspielen eignet sich dies sicher nicht. Mit jüngeren Schülerinnen und Schülern ist es aber eine Möglichkeit, damit nicht zu viel Zeit am PC aufgewendet werden muss.

Die zweite Möglichkeit ist, mit mehreren Tondateien und Tonspuren zu arbeiten und Hörspiel am PC zu bearbeiten. Zur Aufnahme und Bearbeitung eignet sich das Programm Audacity (<https://www.audacity.de>). Auf www.auditorix.de/kinder gibt es mehrere Anleitungen dazu. Auch die PH Schwyz hat auf einer Webseite sehr viele Informationen zum Thema Hörspiel und Audacity zusammengestellt.

Mind Map

Wozu dient die Mind Map: Ordnen eines Sachzusammenhangs nach Kategorien und Aspekten

Woraus besteht die Mind Map?

- **Thema:** Das Thema steht in der Mitte.
- **Äste:** Von der Mitte gehen Äste aus, für jede Kategorie einer. Auf jedem Ast steht die Kategorie.
- **Zweige:** Von jedem Ast gehen Zweige aus mit den Aspekten, die zu den Kategorien gehören. So wird die Kategorie weiter untergliedert. Von diesen Zweigen können wieder andere ausgehen. Auf einem Ast beziehungsweise Zweig steht nur ein Begriff oder eine kurze Wortgruppe.
- **Bildliche Elemente:** Das Thema sowie die Äste und Zweige sind durch bildliche Elemente ergänzt: Zeichnungen, geometrische Figuren, kleine Bilder, gemalte Ausrufe- oder Fragezeichen etc.
- **Farben:** Die Äste und Zweige, die zusammengehören, können in der gleichen Farbe gezeichnet sein. Dann wird verdeutlicht, welche Gedanken und Ideen zusammengehören.

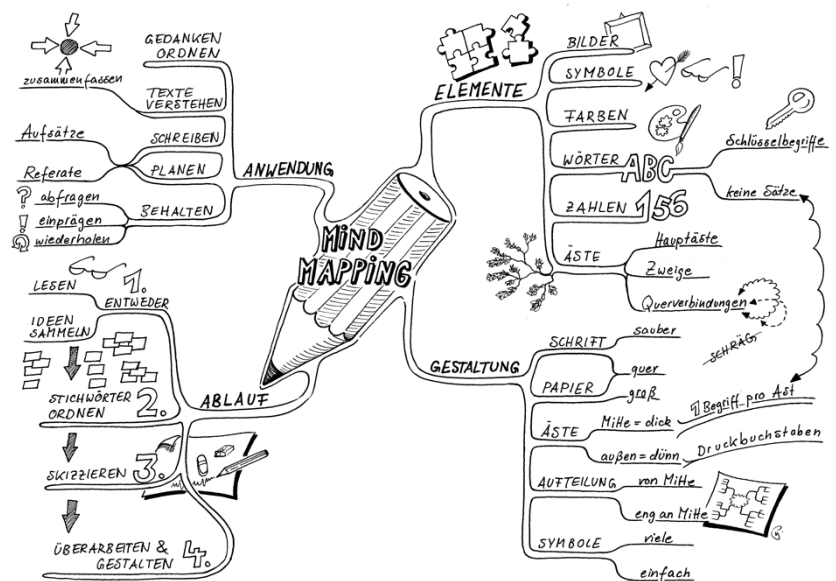


Abbildung 1 Mind Map über Mindmapping

So geht es:

1. **Sammeln:** Trage stichwortartig oder durch Textmarkierungen die Schlüsselbegriffe zu deinem Thema zusammen.
2. **Ordnen:** Überlege, welche Bereiche es gibt und wie du die einzelnen Bereiche nennen kannst. Ordne die Stichworte den Bereichen zu. Überlege, ob du bei den Stichworten innerhalb der Bereiche noch weitere Unterteilungen anlegen kannst.
3. **Mind Map anlegen:**
 - a. Schreibe das Thema in die Mitte und zeichne ein passendes Bild dazu.
 - b. Zeichne dann von der Mitte aus für jeden Bereich einen Hauptast. Notiere darauf den Namen des Bereichs.
 - c. Vom Ende der eingezeichneten Hauptäste gehen Zweige ab. Notiere die Begriffe auf die Zweige.
 - d. Von diesen Zweigen können noch feinere Zweige ausgehen.
4. **Gestalten:** Zeichne die Mind Map mit möglichst vielen passenden Bildern, Symbolen, Zahlen, Pfeilen, geometrischen Figuren, gemalten Ausrufezeichen oder Fragezeichen. Verwende immer eine Farbe für einen Ast mit seinen Zweigen.

Concept Map

Wozu dient die Concept Map: Zur Darstellung komplexer Zusammenhänge

Woraus besteht die Concept Map?

- **Thema:** Das Thema oder die Fragestellung stehen oben auf dem Blatt. Von dort ausgehend wird der Zusammenhang entwickelt.
- **Schlüsselbegriffe:** Alle zentralen Elemente des Sachverhalts werden durch Stichworte bezeichnet. Diese werden durch Umrandungen hervorgehoben. In jedes Kästchen wird immer nur ein zentraler Begriff oder eine Wortgruppe geschrieben.
- **Beziehungspfeile:** Die logischen Beziehungen zwischen den Stichworten werden durch Pfeile dargestellt. Dazu werden die Pfeile grundsätzlich beschriftet. Welche Beziehungen zwischen den Begriffen bestehen, kann man dann an den Beschriftungen der Pfeile erkennen.

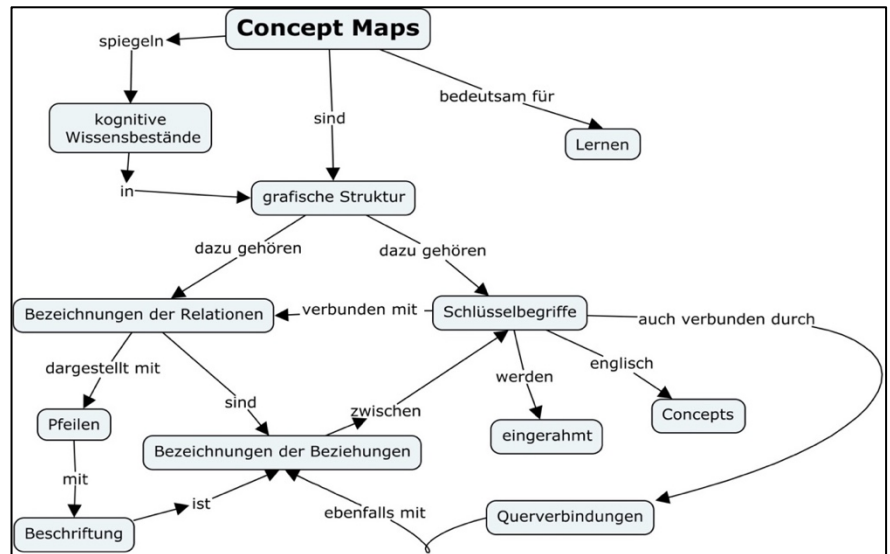


Abbildung 1 Concept Map über Conceptmapping

So geht es:

1. **Sammeln:** Trage alle Stichworte
2. **Ordnen:** Überlege, wie die Stichworte zusammenhängen. Schreibe sie am besten auf einzelne Zettel, die du verschieben kannst, und ordne sie zu einer vorläufigen Concept Map an. Ziehe mit Bleistift die Verbindungspfeile und schreibe darauf, wie die Begriffe verbunden sind.
3. **Concept Map anlegen:**
 - a. Schreibe oben in die Mitte des Blattes das Thema und ziehe einen Rahmen darum.
 - b. Entwickle von dort den Zusammenhang. Gehe mit Pfeilen von dem Thema aus. Schreibe die mit dem vorhergehenden Kästen zusammenhängenden Informationen in die nächsten Kästen und verbinde beide mit Pfeilen. In die Kästen kommen die Kernelemente des Textes. Beschrifte die Pfeile; schreibe darauf, wie die Informationen der Kästen zusammenhängen.

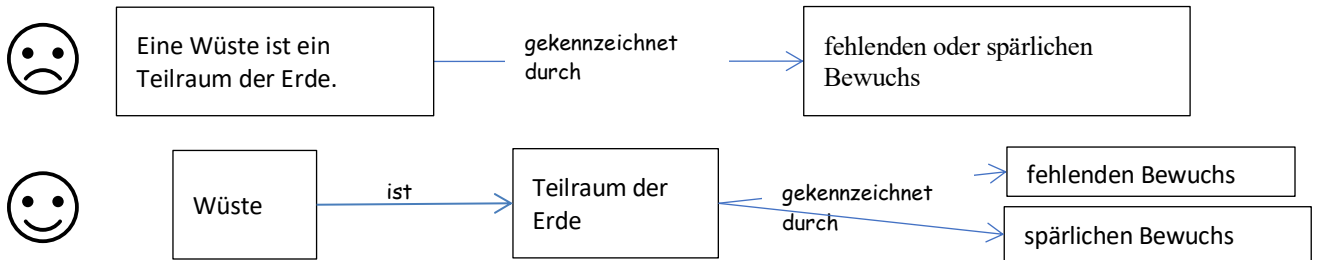
Die grafische Sprache der Concept Map

Eine gelungene Concept Map kann von einem Betrachter ohne besondere Vorkenntnisse gelesen und verstanden werden. Damit das Lesen einer Concept Map zweifelsfrei möglich ist, sollten einige Gestaltungsgrundsätze beachtet werden. Diese machen wir am Beispiel der grafischen Umsetzung eines Textes aus der Geographie deutlich:

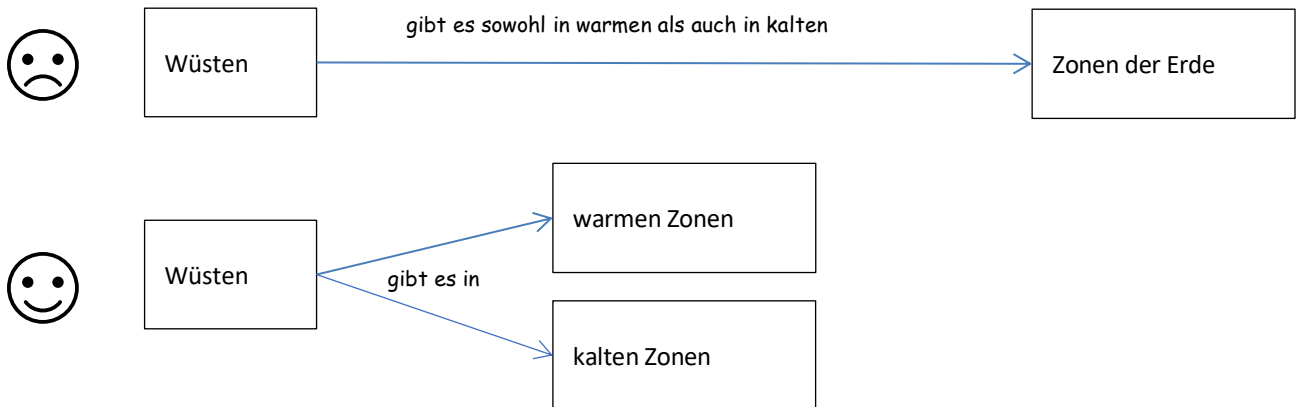
Wüsten

Eine Wüste ist ein Teilraum der Erde, der durch fehlenden oder nur spärlichen Bewuchs gekennzeichnet ist. Wüsten gibt es sowohl in warmen als auch in kalten Zonen der Erde. Die Ursache für die Entstehung von Wüsten ist entweder fehlende Wärme (Kältewüste, Eiswüste) oder Wassermangel (Trockenwüste, Hitzewüste). Eine weitere Ursache ist die Überweidung. In diesem Fall wurde der spärliche Pflanzenwuchs durch Weidetiere aufgefressen. Zurück blieb eine Wüstenlandschaft. (...)

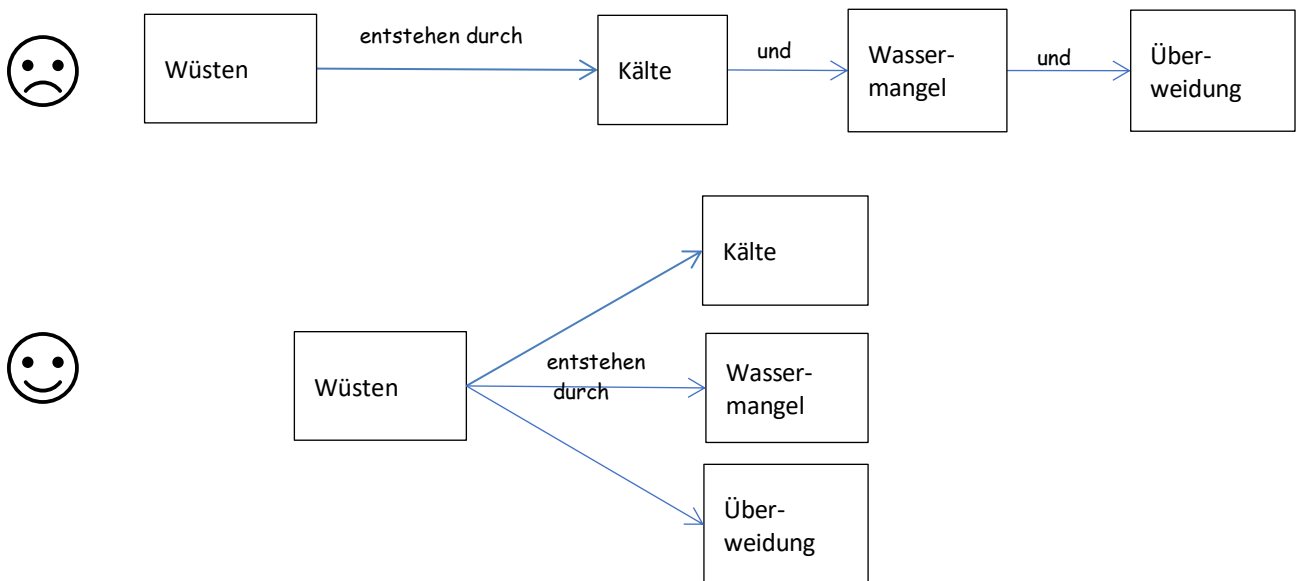
→ **Tip 1:** Vermeide längere Wortgruppen oder Teilsätze in den Kästchen und konzentriere dich auf Schlüsselbegriffe.



→ **Tip 2:** Vermeide umfassende Beschreibungen auf den Pfeilen und verwende prägnante Beschreibungen der Beziehungen.



→ **Tip 3:** Stelle Aufzählungen nicht als Abfolge dar, sondern ordne sie neben- oder übereinander an.



Cluster

Wozu dient ein Cluster: Sammeln von Ideen

Woraus besteht ein Cluster?

→ Aus einem Kreis in der Mitte und davon ausgehend vielen Kreisen mit allen Ideen, die einem zu dem Thema einfallen.

So geht es:

1. Schreibe das Thema in die Mitte und umrande es.
2. Schreibe jetzt den ersten Gedanken auf, der dir durch den Kopf schießt. Umkreise den neuen Gedanken. Verbinde beide Kreise durch einen Pfeil. Verbinde so den nächsten Gedanken mit dem vorherigen. So entsteht eine Gedankenkette auf dem Papier.
3. Fällt dir ein ganz neuer Gedanke ein, der nichts mit den ersten Einfällen zu tun hat? Dann beginne wieder von der Mitte ausgehend in eine neue Richtung. Jeder neue Gedanke wird so eingetragen.
4. Du kannst zwischen den Gedankenketten hin und her springen.
5. Wenn keine neuen Gedanken mehr entstehen, ist das Cluster fertig. So entsteht eine Gedankenlandschaft, die aus verschiedenen Assoziationsketten besteht

