



EinStein ins Rollen bringen

Dokumentation einer Unterrichtseinheit
Modellprojekt »Medien und Kommunikation«
Einstein-Gymnasium Potsdam

Profilbildung »Medien und Kommunikation« in der gymnasialen Oberstufe (MuK)

<http://www.bildung-brandenburg.de/bbs/entwick/modell/muk/index.htm>

Ein Modellprojekt an sechs Schulen im Land Brandenburg
August 1998 – Januar 2003
Dokumentation einer Unterrichtseinheit
»Analyse und Produktion auditiver Medien«

Herausgeber

Medienpädagogisches Zentrum
Land Brandenburg (MPZ)
Yorkstraße 2
14467 Potsdam
Telefon (03 31) 2 89 98-0
Telefax (03 31) 2 89 98-32
post@mpz.brandenburg.de
<http://www.mpz.brandenburg.de>

Durchführung

Einstein-Gymnasium Potsdam
Hegelallee 30
14467 Potsdam

Telefon (03 31) 29 18 27
Telefax (03 31) 2 70 95 69
einstein_gym@rz.uni-potsdam.de
<http://www.einsteingymnasium-potsdam.de>

Autoren

Dr. Holger Kapp
holger.kapp@t-online.de

Redaktion und Layout

Dr. Dagmar Grütte
dagmar.gruette@planet-interkom.de
www.docgruette.de

Analyse und Produktion auditiver Medien

Inhaltsverzeichnis

1	<u>Einleitung</u>	4
2	<u>Allgemeine Angaben</u>	5
3	<u>Lernziele</u>	6
4	<u>Unterrichtseinheiten</u>	8
4.1	Übersicht	8
4.2	Sequenz 1 – Motivation – Einführung in das Thema auditive Medienarbeit – Analyse eines Beispiels	9
4.3	Sequenz 2 – Analyse auditiver Medien – syntaktische Mittel und deren Wirkung	10
4.4	Sequenz 3 – Schneiden/Mixen am Computer – ein kompositorisches Hörstück entsteht	11
4.5	Sequenz 4 – Aufnahme- und Überspieltechniken – Bearbeitung	11
4.6	Sequenz 5 – Übungen zur Aufnahme, zum Einspiel und zur Bearbeitung von O- Tönen – Sampeln	12
4.7	Sequenz 6 – Analyse von Radiosendungen	13
4.8	Sequenz 7 – Diskussion zum Exposé – Aufnahme von O-Tönen	13
4.9	Sequenz 8 – Die detaillierte Planungsphase – Treatment und Drehbuch	14
4.10	Sequenz 9 – Diskussion zu Treatment und Drehbuch	15
4.11	Sequenzen 10 – 13 – Projektphase	15
4.12	Sequenzen 14 – 15 – Präsentation der Projektarbeiten	15
5	<u>Schlussfolgerungen</u>	17

1 Einleitung

Bei Medien-Analysen über deren Einfluss auf die Gesellschaft und das Individuum kommen die auditiven Medien stets recht kurz.

In der Schule spielt systematisches oder situatives Lernen im auditiven Medienbereich kaum eine Rolle.

Während der literarische Bereich und inzwischen auch der Bereich der visuellen Medien häufig in den Unterricht eingebunden werden, steht das auditive Medium im Schulalltag sehr am Rande.

Die Schülerinnen und Schüler machten als Kinder einige Erfahrungen mit Hörspielkassetten. Heute hören sie häufig Radio.

2 Allgemeine Angaben

Diese Unterrichtseinheit wurde für die Jahrgangsstufe 11 des Einstein-Gymnasiums Potsdam von Dr. Holger Kapp entwickelt.

Es werden dafür 15 Doppelstunden benötigt.

Fächerübergreifend kann dieses Thema in MuK, Deutsch, Politischer Bildung und Fremdsprachen unterrichtet werden.

Die Dokumentation entstand im Dezember 2001.

Der Autor stellt für Interessenten eine mp3-Datei mit Beispielen zur Verfügung. Bitte wenden Sie sich mit einer Mail an Dr. Holger Kapp holger.kapp@t-online.de .

3 Lernziele

Die Schülerinnen und Schüler sollen folgende Lernziele erreichen:

- auditive Medien auf ihre Wirkung hin kritisch analysieren und bewerten
- den Einfluss von auditiven Medien auf die Meinungsbildung erkennen
- journalistische Mittel in der auditiven Medienarbeit kennen lernen
- spezielle Wirkungen stilistischer Mittel im auditiven Medium kennen lernen
- selbst journalistische oder künstlerische Hörstücke herstellen
- selbstständig O-Töne aufnehmen, in den Computer einspielen und mit einer Software bearbeiten
- nach O-Tönen im Internet recherchieren
- Aufnahmen remixen (neu zusammenstellen)
- Aufnahmeformate kennen lernen
- die eigene Medienarbeit kritisch bewerten
- im Team mit Aufteilung der Verantwortung und Aufgaben arbeiten

Im Unterricht bilden **Systematisches Lernen** und **Situatives Lernen** eine Einheit.

Dem Systematischen Lernen können folgende Schwerpunkte zugeordnet werden:

- Grundsätze der auditiven Medienarbeit
- Analyse von auditiven Medien
- Manipulationsmöglichkeiten
- Einblick in Medienwissenschaft
- Mediengewohnheiten
- Wirkungen in der auditiven Medienarbeit
- technische Handhabung von Aufnahmegegeräten
- Schneiden von Tondokumenten
- Aufnahmeformate
- Recherche im Netz
- Urheberrecht

Situatives Lernen erfolgt durch:

- Diskussion von auditiven Medienprodukten
- Übungen/Studien zum Umgang mit der Aufnahmetechnik
- Effekt-Erprobung (Hall/Echo/Frequenzen/Sampelraten/ ...)
- Aufnahmen im Schulhaus
- Arbeit mit dem DAT-Recorder
- Erproben der Einflüsse auf Aufnahmequalität (Mikrophon, Abstand, Winkel, ...)
- Erfahrungen sammeln beim Sampeln, Schneiden, ...
- Feststellen der Wirkung der eigenen Medienprodukte
- Analysieren von Sendeformaten in Radiosendern

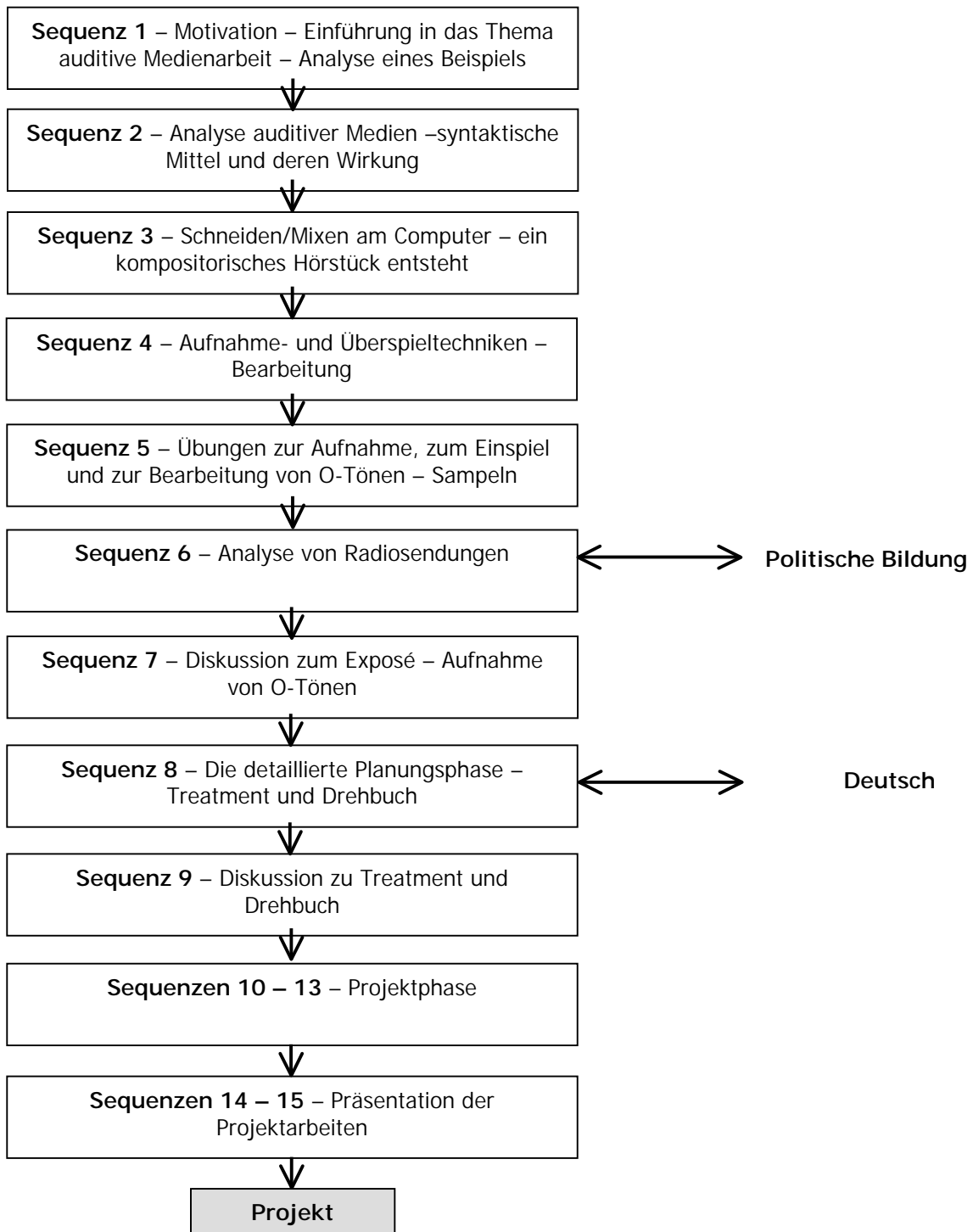
Folgende Methoden werden angewandt:

- Rezipieren
- Analysieren und Bewerten
- Planen und Konzipieren
- Erproben und Experimentieren
- Präsentieren
- Literaturstudium
- Recherchieren im Internet

- Recherchieren auf Datenträgern
- Lehrer- und Schülervorträge
- Experten-Vorträge

4 Unterrichtseinheiten

4.1 Übersicht



Mit zwei Unterrichtsstunden pro Woche steht für die sehr aufwendige Medienarbeit wenig Zeit zur Verfügung. Ohne zusätzliche Arbeit ist der Abschluss der Projektarbeit nicht zu realisieren.

Eine Sequenz entspricht hier einer Doppelstunde. Es stehen insgesamt 15 Doppelstunden zur Verfügung.

4.2 Sequenz 1 – Motivation – Einführung in das Thema auditive Medienarbeit – Analyse eines Beispiels

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. Diskussion der eigenen Erfahrungen mit Hörmedien als Kind heute
2. Hörspiele haben kaum noch Bedeutung »aus dem Alter sind wir raus!«
3. breite Rezeption von Radio als Sekundärmedium nebenbei
4. gezielte Rezeption von Radiosendungen welche?
5. Massenmedien in Aktualität, Wirkung (Breite) und Besonderheiten vergleichen
Zeitung: geringste Aktualität, große Ausführlichkeit
Radio: größte Aktualität, z. T. gleichauf mit TV
6. Umfrage für Rezeptionsgewohnheiten erarbeiten
7. Hörspiel (Ausschnitt) rezipieren
8. Analyseschwerpunkte erarbeiten
was unterscheidet ein Hörspiel von einem Schauspiel?
9. spezifische stilistische Mittel erkennen
Geräusche, Atmosphäre, Klänge, Musik
»Kopfkino« – an welchem Ort spielt das Geschehen, wie wird dies hörbar?
10. verschiedene Hörstücke rezipieren
auf Hörsinn konzentrieren
andere Sinne »ausschalten«
11. Informationsaufnahme über die verschiedenen Sinne
12. verfremdete Töne wahrnehmen
technische Einflussmöglichkeiten

Lernziele

- das Thema erkennen und einordnen
- eigene Erfahrungen mit auditiven Medien reaktivieren und zu einer Wertung heranziehen
- besondere Wirkung auditiver Medien sporadisch erkennen
- sich auf den Hörsinn konzentrieren
- Verfremdungen von Tönen analysieren und deuten
- das Spezifische von Hörmedien erkennen und von visuellen oder audiovisuellen Medien unterscheiden
- die Massenmedien Radio, TV und Zeitung in ihren Besonderheiten wahrnehmen
- eigene Hörgewohnheiten analysieren und gegebenenfalls verallgemeinern

4.3 Sequenz 2 – Analyse auditiver Medien – syntaktische Mittel und deren Wirkung

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. journalistische Beiträge rezipieren und vorstellen
2. verschiedene stilistische Mittel erkennen
Sprache, Geschwindigkeit, Musik, Atmosphäre
Kommentar – eigene Meinung, Interview, ...
3. Räume für Manipulationen feststellen
Meinungen aufwerten
Unbewiesenes als Tatsache darstellen
Reihenfolge von Nachrichten
Zusammenhänge verändern
Manipulation durch »Weglassen«
4. Beispiel für Bericht vorstellen
5. Beispiel für gebauten Beitrag vorstellen
6. Beispiel für Nachricht vorstellen
7. Beispiel für Feature vorstellen
8. Wirkung von Beiträgen analysieren
Interesse
Langeweile
9. Hörspiele unter dem Aspekt verschiedener Wirkungsabsichten analysieren
Remix
Hörspiel
Hörstück
10. Fachbegriffe: O-Ton, O-Ton-Collage, Feature, Deadline (letzter Abgabezeitpunkt von Beiträgen zum Senden – Aktualität!), Umfrage (»des Volkes Stimme«), Jingle, Trailer

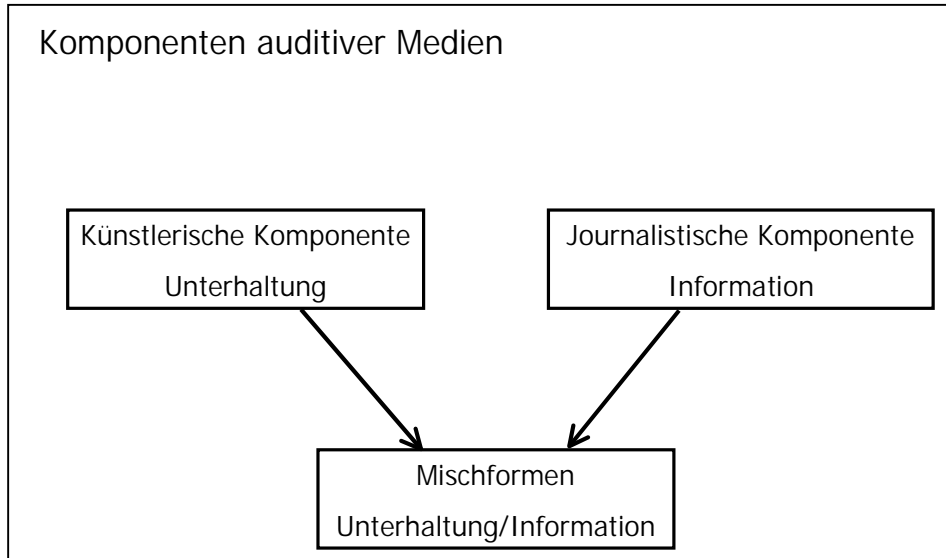
Lernziele

- journalistische Beiträge unter verschiedenen Aspekten analysieren: Aktualität, Sprache, Seriosität, Meinung und Information
- Möglichkeiten der Manipulation erkennen
- Formen journalistischer Beiträge kennen lernen: gebauter Beitrag, Nachricht, Bericht, Feature
- unterschiedliche journalistische Beiträge auf Syntax und Pragmatik vergleichen
- künstlerische, auditive Medien analysieren (Remix, Hörspiel, Hörstück, ...)
- künstlerische Mittel und ihre Wirkung bewerten
- wichtige Fachbegriffe kennen lernen

Materialien/Medien

Journalistische und künstlerische Komponente – zwei unterschiedliche auditive Medienprodukte

- Das Hörspiel
- Der journalistische Beitrag



4.4 Sequenz 3 – Schneiden/Mixen am Computer – ein kompositorisches Hörstück entsteht

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. Experteneinsatz – Einblicke in die Arbeit eines Tonkünstlers oder Journalisten gewähren
2. Entstehung eines Beitrages/eines Hörstücks
Planung: Grundidee, Recherche
Auswahl/Zusammenstellung
Schneiden, Verfeinern, Verfremden, Effekte einsetzen, ...
3. Einblick in die redaktionelle Arbeit sowie die technische Umsetzung gewähren
4. Diskussion zu syntaktischen Mitteln und deren Wirkung (Pragmatik)
5. Aufgabenableitung für ein eigenes Produkt auditiver Medienarbeit

Lernziele

- einen Überblick über die Entstehung eines Hörstücks erhalten
- planerische Aspekte kennen lernen
- das Zusammenspiel von O-Tönen und kompositorischen Elementen kennen lernen
- MIDI- und WAV-Verarbeitung unterscheiden lernen
- einen Einblick in ein Computerprogramm zum Einspielen und Schneiden von Sounddateien erhalten
- Verfremdungsmöglichkeiten und Soundeffekte in ihrer Wirkung erfahren

4.5 Sequenz 4 – Aufnahme- und Überspieltechniken – Bearbeitung

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. Einführung in die Arbeit mit dem Musicmaker
2. Demonstration (Beamer) der wichtigsten Bedienelemente zum Einspielen und Bearbeiten von O-Tönen oder Konserven
3. Aufnahmetechniken
Mikrophonarten
Reichweite
Aufnahmewinkel
4. digitale und analoge Signale und deren Verarbeitung
5. Sempelrate
Kanäle
Spuren
6. Virtuelle Projekte
hdp-Projekte
wav-Dateien
7. Überspiel von O-Tönen in den PC (line-in)
8. Systemeinstellungen am PC (Windows) zur Aufnahme und zum Abspiel von Tönen und Tondateien
9. Einspielen und Schneiden
Übungen – Erfahrungen sammeln
10. Arbeit in Gruppen
11. kleine Arbeitsergebnisse ermöglichen

Lernziele

- einen Überblick über die Software (Musicmaker) erhalten
- den Umgang mit dem Mikrophon und der Aufnahmetechnik (Rekorder) erlernen
- das Einspiel der O-Töne in den PC realisieren
- Systemeinstellungen für die Aufnahme und das Anspiel vornehmen
- die eingespielten Aufnahmen sampeln
- erste Erfahrungen beim Schneiden sammeln

4.6 Sequenz 5 – Übungen zur Aufnahme, zum Einspiel und zur Bearbeitung von O-Tönen – Sampeln

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. weitere Übungen zum Umgang mit dem Musicmaker/-studio
2. Sempelraten verändern
3. Effekte einbauen und auf Wirkung überprüfen
Echo, Hall, Frequenzkanäle verändern
Geschwindigkeiten beeinflussen
Ausschneiden, Kopieren, Verschieben von Soundteilen
4. kleine Übungsprojekte anlegen, abspeichern, bearbeiten, wieder auffinden
5. Pfade bei der Ablage der einzelnen Tondateien beachten
6. Projekte als wav-Dateien exportieren

Lernziele

- Selbständigkeit beim Aufnehmen von O-Tönen, beim Umgang mit Mikrophon, DAT-Recorder und PC (einschließlich dem Programm), beim Überspielen, Bearbeiten und Sampeln der Aufnahmen erlangen
- das Schneiden sowie das Anwenden verschiedener Effekte üben

- die Dateien als Projekt bzw. wav-Dateien abspeichern und wieder auffinden
- bereitgestellte wav-Dateien aus dem LAN, dem Internet oder von Datenträgern einspielen und bearbeiten
- Wirkungen verschiedener Effekte kennen lernen und bewerten

4.7 Sequenz 6 – Analyse von Radiosendungen

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. unterschiedliche Radiosender in ihren Sendeformaten vergleichen
Spartenradio
Zielgruppen
Marktanteile
private Radiosender
Auftrag der öffentlich-rechtlichen Sender
Werbung im Radio
2. Meinungen ableiten und diskutieren
Sender-Wahl hängt ab von den eigenen Interessen und Geschmäckern, Hörtraditionen oder speziellen interessanten Angeboten, ...
3. Stammhörer/Zufallshörer
4. Einflussmöglichkeiten von Radio auf Meinungsbildung diskutieren
5. Manipulationen diskutieren – mögliche Beispiele kommentieren
6. Beginn der Arbeitsplanung am eigenen Projekt (Hörstück/-spiel)
7. Diskussion in den Projektgruppen – Grundidee formulieren
8. Exposé als Hausaufgabe anfertigen

Lernziele

- die eigenen Erfahrungen bei der Rezeption von Radiosendern diskutieren
- Hörgewohnheiten analysieren
- Wirkungen von Radiosendungen einschätzen und werten
- Radiosender nach ihren Formaten und Zielgruppen unterscheiden
- den Anteil von Werbung im Sendebetrieb bestimmen
- einzelne Sendungen auf Möglichkeiten von Manipulationen untersuchen
- konkrete Ideen für ein eigenes Hörstück entwickeln und diskutieren
- die Grundidee in einem Exposé zusammenfassen (Hausaufgabe)

4.8 Sequenz 7 – Diskussion zum Exposé – Aufnahme von O-Tönen

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. Diskussion der Exposees in den Projektgruppen
2. Einschalten des Lehrers in die Diskussion einzelner Gruppen
Fragen stellen
Anregungen geben
Warnen

- Motivieren
- Erfahrungen bereitstellen
- 3. Exposé auf Eignung überprüfen
- 4. in die Diskussion nicht involvierte Gruppen arbeiten bereits an der Recherche von Konserven (CD's, Internet, Bandaufnahmen, Videotönen) bzw. an Aufnahmen oder Einspiel
- 5. Einspiel von O-Tönen in den Musicmaker
- 6. Bearbeiten der Sampels – Projektarbeiten in Gruppen

Lernziele

- in Gruppen das Exposé diskutieren
- die Grundidee auf Machbarkeit überprüfen
- Aufnahmeorte bzw. Datenquellen suchen
- Vorbereitungsmaßnahmen ableiten
- die Projektplanung abstimmen
- erste Töne sammeln, sampeln bzw. nach Tönen recherchieren
- sich innerhalb der Gruppe abstimmen

4.9 Sequenz 8 – Die detaillierte Planungsphase – Treatment und Drehbuch

Inhalte/Methoden

1. Vorstellen der verfeinerten Planungsmittel
Treatment (Handlungsspezifikation)
Storyboard (Skizze der einzelnen Szenen)
Drehbuch (Rollenverteilung)
2. Schüler wählen zur Untersetzung des Exposees das geeignete Planungsmittel aus
3. Ausarbeitung von Treatment und Drehbuch
4. Diskussion in der Gruppe
Aufnahmeorte festlegen
Darsteller auswählen
O-Ton-Quellen und Konserven festlegen
Zeitplanungen vornehmen
Materialanforderungen erstellen (wann wird welche Technik benötigt?)
5. Weiterarbeit am Projekt
Recherchieren und Töne sammeln
sampeln, mischen, in Projekt einfügen, bearbeiten, Effekte einfügen

Lernziele

- das Exposé detailliert planerisch untersetzen
- das Treatment und das Drehbuch schreiben
- das geeignete Planungsmittel für das konkrete Projekt auswählen und entwickeln
- die Aufnahmeorte und Datenquellen eingrenzen und spezifizieren
- die Handlung des Hörstückes konkretisieren und entsprechend ausformulieren
- nach Tönen recherchieren
- Töne sammeln und sampeln
- sich innerhalb der Gruppe abstimmen

4.10 Sequenz 9 – Diskussion zu Treatment und Drehbuch

Zeit

2 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. das Treatment bzw. Drehbuch wird in der Projektgruppe diskutiert
2. der Lehrer bespricht nacheinander mit allen Projektgruppen die detaillierte Planung
3. die Schüler verteidigen ihre Planungsarbeit und begründen gegebenenfalls ihr Vorgehen
4. die Schüler, die nicht in die Diskussion involviert sind, arbeiten bereits an der Umsetzung des Projektes

Lernziele

- das Treatment bzw. Drehbuch diskutieren und verteidigen
- die Handlung des Hörstückes weiter entwickeln und verfeinern
- O-Töne aufnehmen bzw. nach Konserven recherchieren
- einspielen und sampeln der Aufnahmen, schneiden
- Effekte erproben und anwenden
- das Arbeitsergebnis ständig kritisch bewerten und verfeinern bzw. erweitern und entwickeln

4.11 Sequenzen 10 – 13 – Projektphase

Zeit

8 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. die Schüler arbeiten **selbständig** am Projekt
2. der Lehrer unterstützt
 - hilft Material bereitzustellen
 - hilft bei Problemen der technischen Umsetzung (Überspiel in PC, Bedienen des Musicmakers, Sampeln, Verbessern von Aufnahmequalität)
 - Hilfe bei Recherche im Netz oder auf Datenträgern
3. die Schüler können den Unterrichtsraum verlassen
 - der Projektstand wird laufend überprüft

Lernziele

- die Handlung des Hörstückes weiter entwickeln und verfeinern
- O-Töne aufnehmen bzw. nach Konserven recherchieren
- einspielen, sampeln und schneiden der Aufnahmen
- Effekte erproben und anwenden
- das Arbeitsergebnis ständig kritisch bewerten und verfeinern bzw. erweitern und entwickeln

4.12 Sequenzen 14 – 15 – Präsentation der Projektarbeiten

Zeit

4 Unterrichtsstunden

Inhalte/Methoden

1. nach vereinbarter Reihenfolge stellen die Schüler ihre Projektarbeiten vor
2. die Präsentation des Produktes wird begleitet durch eine kurze Einführung, gegebenenfalls durch die Darstellung der beabsichtigten und angezielten Wirkung sowie durch eine anschließende Diskussion
3. die übrigen Kursteilnehmer bewerten die Projektarbeiten, u. a. durch Vergleich der angezielten und tatsächlich erreichten Wirkung
4. die Projektgruppenmitglieder verteidigen durch Begründung ihre Arbeit

Lernziele

- die Projektarbeiten präsentieren und diskutieren
- den Prozess zur Projekterstellung erläutern und begründen
- die Diskussionen um die Projektergebnisse führen
- die Projektarbeit vor Publikum verteidigen
- die Wirkung des Projekt-Produkts auf Publikum erfahren und auswerten



5 Schlussfolgerungen

Medienarbeit ist sehr aufwändig, darin sind sich die Teilnehmer am Kurs »Medien und Kommunikation« einig:

- in einem Exposé die Grundidee formulieren (erst mal muss man eine haben)
- diese Idee in einem Treatment oder einem Drehbuch verfeinern und ausarbeiten
- Recherchieren
- Originaltöne in ansprechender Qualität sammeln
- Ton-Konserven auf CD's oder im Internet durchforsten
- passende Töne oder Musik zusammenstellen
- Texte einsprechen oder singen
- Interviews führen und
- schließlich das Schneiden ...

Zum Abschluss eines Medienprojektes wird in fast allen Gruppen die Zeit knapp. Ohnehin wissen die Schülerinnen und Schüler bereits im Vorhinein, dass die 2 Stunden pro Woche (Basiskurs, Jahrgangsstufe 11) nicht ausreichen, um ein solches Projekt zu realisieren.

Die Ergebnisse sind sehr vielfältig: künstlerisch umgesetzte Hörspiele oder -stücke, journalistisch aufgearbeitete Beiträge oder Features, Tonkollagen oder Remix.

Sicher scheint das eigentliche Schneiden des auditiven Medienproduktes am PC eine zentrale Rolle zu spielen. Die gedankliche Vorarbeit und das Recherchieren stellen sich im Gesamtbild jedoch schließlich als noch aufwändiger heraus. Von diesen Komponenten hängt in noch stärkerem Maße das Endergebnis ab.

Wer also kreatives und weitgehend eigenverantwortliches Arbeiten nicht mag, hat es im Medienkurs besonders schwer. Denn hier geht es nicht nur um Analyse des professionell gemachten Mediums Radio, sondern es geht auch um das Selbermachen – **Lernen in der Erfahrung**.

Das Endprodukt – das eigene Hörstück - ist damit Mittel zum Ziel. Es ist nicht das eigentliche Ziel selbst.

Das auditive Medium genauer kennen zu lernen, es für die eigene Artikulation zu nutzen und das alltäglich auf uns einströmende Medium Radio in seiner Wirkung ein wenig besser zu verstehen, das nehmen die meisten Schüler von dieser Projektarbeit mit.