



Digitale Klanglandschaften gestalten

Modul 4: Produzieren und Präsentieren
4.2: Gestaltungsmittel

Stundenziel:

Die Schüler*innen erlangen die Fähigkeit, Umgebungsgeräusche gezielt wahrzunehmen, aufzunehmen und in einer digitalen Klanglandschaft kreativ zu verarbeiten. Sie setzen die I-Pads zur Produktion einer akustischen Collage ein, die eine bestimmte Emotion vermittelt. Am Ende präsentieren sie ihre Arbeit der Klasse.

Ort: Ein Park, Schulhof oder eine nahegelegene Grünfläche (idealer Ort für das Sammeln von verschiedenen Umgebungsgeräuschen).

Material:

- I-Pads (mit einer Aufnahme-App, z.B. GarageBand oder Voice Memos)
- Kopfhörer (optional, um Aufnahmen besser überprüfen zu können)
- Emotionskarten (Karten mit verschiedenen Emotionen s. Anlage, optional: Bildkarten mit verschiedenen Geschichten / Emotionen)
- Blätter und Stifte für Notizen (optional)

Verlaufsplanung:

1. Einstieg (ca. 15 Minuten):

Aktivität:

- Starten Sie mit einer kurzen Diskussion über die Bedeutung von Geräuschen in unserer Umwelt. Was sind alltägliche Geräusche? Können Geräusche auch Gefühle wecken?
- Spielen Sie ein Hörbeispiel einer Klanglandschaft ab, um den Schüler*innen eine Vorstellung davon zu geben, was sie im Laufe der Stunde erstellen werden. Welche Emotionen vermittelt das Beispiel? Ergebnisse können individuell sein.

Teil-Ziel: Die Schüler*innen entwickeln ein Bewusstsein für die emotional unterschiedliche Wirkung von Geräuschen und verstehen, wie sie akustische Umgebungen gestalten können, die bestimmte Gefühle vermitteln.

Sozialform: Plenumsgespräch

2. Erarbeitung (ca. 50 Minuten):

Aktivität:

- Gruppenbildung: Teilen Sie die Schüler*innen in Gruppen von 3-4 Kindern auf. Jede Gruppe erhält ein I-Pad.
- Emotionen-Ziehung: Lassen Sie jede Gruppe eine Emotionskarte ziehen. Die gezogene Emotion bestimmt die Art der Klanglandschaft, die sie gestalten werden. Beispiele: Freude, Angst, Ruhe, Aufregung, Trauer.
- Umgebung erkunden: Die Gruppen begeben sich nach draußen und nehmen Geräusche auf, die ihrer gezogenen Emotion entsprechen. Beispielsweise könnten Vogelgezwitscher und Kinderlachen für Freude stehen, während knarrende Zweige und Windgeräusche Angst vermitteln könnten.
- Klanglandschaft gestalten: Nach der Erkundung kehren die Gruppen zurück und beginnen, die aufgenommenen Geräusche auf den I-Pads zu einer Klanglandschaft zu kombinieren. Ziel ist es, eine akustische Darstellung der gezogenen Emotion zu erzeugen.

Teil-Ziel: Die Schüler*innen lernen den technischen Umgang mit Aufnahmegeräten (I-Pads) und entwickeln ihre kreative Vorstellungskraft, indem sie Geräusche bewusst nach einer vorgegebenen Emotion auswählen und kombinieren.



Modul 4: Produzieren und Präsentieren
4.2: Gestaltungsmittel



Sozialform: Gruppenarbeit

3. Zusammenfassung/Präsentation (ca. 25 Minuten):

Aktivität:

- Präsentation: Jede Gruppe präsentiert ihre Klanglandschaft der Klasse. Die anderen Schüler*innen hören aufmerksam zu und raten, welche Emotion dargestellt wurde.
- Fragen und Diskussion: Besprechen Sie im Anschluss, ob die Emotionen klar herauszuhören waren und welche Geräusche besonders zur Vermittlung der Stimmung beigetragen haben.
- Reflexion: Führen Sie eine abschließende Reflexionsrunde durch. Fragen Sie die Schüler*innen, was sie über die Wirkung von Geräuschen gelernt haben und wie diese in der realen Welt eingesetzt werden könnten (z.B. in Filmen, Musik, Werbung).

Teil-Ziel: Die Schüler*innen lernen, ihre Arbeit vor einer Gruppe zu präsentieren und die Wirkung von Klängen kritisch zu reflektieren. Sie erkennen, wie Geräusche gezielt zur emotionalen Gestaltung von Medien genutzt werden können.

Sozialform: Präsentation im Plenum, Feedbackrunde

Kompetenzen (Medienkompetenzrahmen Draußenschule)

- 4.1 Medienproduktion und -präsentation
- 4.2 Gestaltungsmittel
- 5.1 Medienanalyse
- 5.2 Meinungsbildung
- 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse
- 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln



Freude



Angst

Wut

Trauer

Aufregung

Gelassenheit

Überraschung