



mehrwöchige Projektarbeit



Erarbeitung / Präsentation



Visualisieren und Interpretieren von Songtexten

Beschreibung

In Musikvideos verdeutlichen Musiker*innen anschaulich die Botschaft eines Songs. Die Bildsprache bietet die Möglichkeit, Aussagen zu vertiefen oder Geschichten zu erzählen. In dem Projekt suchen sich die Schüler*innen einen Song mit einer lebensrelevanten Aussage (z. B. Menschsein, Glück, Sinn, Liebe, Angst, Zukunft, Tod, Leben). Mit Fotos und Videos produzieren sie ein Musikvideo und interpretieren den Song. So werden neue visuelle Zugänge zum Thema geschaffen.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer, Notebook oder Tablet mit Videobearbeitungssoftware bzw. -app pro Kleingruppe
- Smartphone bzw. Kamera, Kopfhörer

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Um in das Thema und die Methode einzuführen, schauen sich alle Schüler*innen einige Musikvideos an und erarbeiten gemeinsam, wie die Künstler*innen mit dem Video ihre Songtexte mit einer ganz neuen Perspektive verknüpfen. Dazu kann zunächst nur die Audioversion angehört und danach die visuelle Fassung betrachtet werden. Hierfür eignet sich z. B. „Der Weg“ von Herbert Grönemeyer, „Aber“ von Eko Fresh oder „Abschied“ von den Ärzten.
- Die Lehrkraft erläutert das Projekt und die einzelnen Schritte. Alle Gruppen erhalten einen Projektplan, auf dem die einzelnen Schritte (Vorbereitungen, Arbeitsphase, Präsentation) und die zeitliche Vorgabe festgehalten sind.
- Die Schüler*innen bilden zunächst Kleingruppen, sammeln Ideen und machen Vorschläge zu Songs, die sie gerne bearbeiten möchten. Sie sichten die Beispiele, besprechen die Texte und wählen ein Lied aus. Es ist auch möglich, sich zunächst auf ein Thema zu einigen und anschließend einen passenden Song zu finden. Dazu gibt es im Internet einige Songtextsuchmaschinen: <https://www.songtexte.com>, <https://www.metrolyrics.com>, <https://www.lyricsfreak.com>.
- Die ausgewählten Liedtexte werden ausgedruckt, gelesen und besprochen. Es ist hilfreich, die Aussage des Songs in einem markanten Satz zusammenzufassen.
- Zur Herstellung eines Storyboards ist es sinnvoll, die im Text vorkommenden Bilder und Symbole (z. B. Liebe, Wut, Mensch, Suche) zu markieren. Anschließend werden Ideen für Bild- bzw. Videomotive entwickelt.
- Es beginnt der kreative Prozess, in dem eigene Fotos und Videos produziert werden. Dazu bieten die Smartphones und Tablets gute technische Möglichkeiten.
- Nachdem die Produktionsphase abgeschlossen ist, einigen sich die Gruppen auf ein Videoschnittprogramm (z. B. iMovie (iOS) oder den Windows Movie Maker). Dabei ist eine Einarbeitungsphase sinnvoll und wichtig (siehe „Beispiele und Informationen“).
- Zunächst muss die Audiospur des Songs gesucht, evtl. konvertiert und eingefügt werden. Die Bilder und Videos werden darüber an den passenden Stellen angeordnet. Dazu müssen sie z. T. bearbeitet werden. Das fertige Musikvideo wird in einem gängigen Format exportiert, damit die Präsentation auf den zur Verfügung stehenden Abspielgeräten möglich ist.

- Alle Gruppen präsentieren ihre Musikvideos. Dazu geben sie eine Einführung in das ausgesuchte Thema und den filmischen Schwerpunkt. Der vorgestellte Film wird anschließend besprochen.
- Die Beurteilung erfolgt nach vorgegebenen Kriterien:
Methodisch: Wie wurde der Film gestaltet (Bilder, Musik, Übergänge, Bearbeitung, Komposition etc.)?
Fachlich / inhaltlich: Wie hat sich die Gruppe mit dem Thema auseinandergesetzt? Wurde die Aussage von Text und Musik durch die ausgewählten Bilder gut umgesetzt?
- Am Ende schreibt jede*r Schüler*in einen Fach- und Erfahrungsbericht, der benotet wird.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Es ist wichtig, dass der ausgewählte Song eine thematische Tiefe aufweist, sodass sich die Schüler*innen mit ihm kreativ auseinandersetzen können.
- Spannend wäre auch, wenn alle Schüler*innen denselben Song bearbeiten, um so ganz unterschiedliche Zugänge und Interpretationen zu gewinnen.
- Es sollte besonders kreativen Gruppen möglich sein, eigene Musik und Texte zu produzieren.
- Bitte beachten: Der kreative Bearbeitungsprozess nimmt einige Zeit in Anspruch!
- Um die Bearbeitungsphase zu beschleunigen, können sich einzelne Schüler*innen während der Bild- und Videoproduktion bereits mit dem Bearbeitungsprogramm beschäftigen.
- Bei der Arbeit mit Medien ist immer auf die Urheber*innenrechte zu achten. So können manche fertigen Musikvideos nicht online präsentiert werden, sondern nur klassenintern.

Analoge Alternative

Die Schüler*innen gehen die beschriebenen Schritte in der Auseinandersetzung mit einem Song. Anschließend stellen sie ihre Interpretation in Form einer Pantomime oder eines Tanzes dar.

Beispiele und Infoseiten

- iMovie-Tutorial:
https://www.youtube.com/watch?v=_VwSvuH1XfA 1
- Windows Movie Maker-Tutorial:
<https://www.youtube.com/watch?v=fdB4-mzx8xQ> 2
- Informationen zu gängigen Videoformaten und Konvertierungsprogrammen:
<https://filmpuls.info/videoformate/> 3
- Lizenzfreie Bilder und Videos aus dem Internet:
 - Bilder für Schulprojekte finden:
<https://www.arminhanisch.de/2018/10/bilder-finden/> 4
 - Bildersuchmaschine von Creative Commons:
<https://t3n.de/news/creative-commons-die-nonprofit-organisation-veroeffentlicht-eine-neue-suchmaschine-1160008/amp/> 5



1



2



3



4



5



2 Doppelstunden



Ergebnissicherung / Wiederholung



kreative Wiederholung eines Themas

Beschreibung

Die Schüler*innen nutzen unterschiedliche Online-Werkzeuge, um ihr Wissen zu vertiefen und Erlerntes zu wiederholen. Dazu entwickeln sie selbst Kreuzwörter, Suchsel und Lückentexte mithilfe digitaler Online-Werkzeuge.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Computer mit Internetzugang pro Kleingruppe
- Drucker

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Die Schüler*innen lernen zunächst die drei Generatoren für Lückentexte, Kreuzwörter und Suchsel kennen und üben die Handhabung.
- Lückentext: Er besteht aus einem Text, in dem Buchstaben, Silben, Wörter oder Satzteile ausgelassen werden. Die fehlenden Teile sollen ergänzt werden. Mithilfe eines Lückentextgenerators (z. B. <https://www.quizdidaktik.de/lueckedit/index.html>) können solche Texte einfach erzeugt werden. Dabei bietet sich auch die Möglichkeit, differenziert zu arbeiten, indem die fehlenden Teile erraten oder in einer Liste vorgegeben werden.
- Kreuzwörter: Es wird unter <https://www.schulraetsel.de> oder <https://www.xwords-generator.de/de> digital gestaltet, indem nach dem Eintragen der Überschrift bzw. des Themas zunächst der Arbeitsauftrag formuliert wird (z. B. „Löse das Kreuzwörter und vergleiche deine Antworten mit dem Lösungsblatt.“). Anschließend werden die Fragen formuliert und die Antworten bzw. Lösungen eingetragen. Als Schwierigkeitsgrad kann zwischen leicht, mittel und schwer ausgewählt werden. Entsprechend häufig oder gering sind die vorgegebenen Buchstaben im Rätselfeld. Es können zusätzliche Felder hinzugefügt werden. In der Vorschau kann das Layout des Kreuzwörters in unterschiedlichen Formaten generiert werden. Das fertige Rätsel kann als PDF heruntergeladen werden.
- Suchsel: Andere Begriffe für die Methode sind Buchstabensalat, Wortgitter oder Wortsuchrätsel. Auf der Online-Seite <https://www.suchsel.net> können Suchsel generiert werden. Auch hier werden zunächst Titel und Arbeitsauftrag eingetragen. Anschließend werden Breite und Höhe (Anzahl der Buchstaben) festgelegt und die zu suchenden Wörter eingetragen. Auch der Schwierigkeitsgrad kann verändert werden (von links nach rechts, von rechts nach links, von oben nach unten, von unten nach oben, diagonal, diagonal rückwärts). Dabei kann in der Voreinstellung auch festgelegt werden, ob sich die Wörter kreuzen dürfen, versteckte Wörter auf das Rätselblatt gedruckt werden usw.). Am Ende der Bearbeitung kann das Suchsel generiert und als PDF ausgedruckt werden.
- Es werden mehrere Gruppen gebildet, die Übungsblätter herstellen, in denen das Erlernte der letzten Stunden verarbeitet wird. Die fertigen Produkte werden ausgedruckt und die Schüler*innen können sich ein Arbeitsblatt auswählen und ausfüllen. Die Arbeitsblätter werden ausgetauscht und korrigiert. Die Übung kann über mehrere Runden erfolgen.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Da nicht alle Schüler*innen über das notwendige Grundwissen in der Handhabung digitaler Werkzeuge verfügen, ist es sinnvoll, eine Einführung für die gesamte Klasse zu machen.
- Auch bei dieser spielerischen und kreativen Form der Wiederholung wäre es sinnvoll, über die Möglichkeit eines Leistungsnachweises nachzudenken. Dabei ist es ratsam, dass die Schüler*innen nicht nur die Aufgaben entwerfen, sondern auch die Beurteilungskriterien (mithilfe der Lehrperson) festlegen.

Analoge Alternative

Natürlich können alle drei Möglichkeiten auch handschriftlich entworfen werden, was jedoch einige Zeit in Anspruch nehmen wird. Daher ist es empfehlenswert, die Übungsblätter zu Hause anzufertigen und in der Schule auszufüllen.

Beispiele

- Anleitung zum Lückentext-Generator:
<http://pohl-neidhoefer.de/der-lueckentext-generator>
- Beispielseite mit einem Kreuzworträtsel zum Thema „Hinduismus“:
https://www.schulraetsel.de/raetsel_hinduismus_35645.html
- Beispielseite für ein Suchsel zum Thema „Pfingsten“:
https://www.suchsel.net/suchsel_60130.html
- Sehr komfortable Suchselmaschine:
<http://suchsel.bastelmaschine.de>

1

2

3

4



1



2



3



4



Doppelstunde



Erarbeitung / Präsentation



spielend lernen

Beschreibung

Mit Gamification wird der Einsatz spielerischer Elemente in einer ursprünglichen spielfreien Umgebung bezeichnet. Neben der Motivation können die Spiele im Unterricht auch das Lernen unterstützen. Dabei bietet Gamification viele kreative Möglichkeiten. Die Schüler*innen entwickeln und nutzen diese, um ein Thema zu vertiefen und zu wiederholen. Dazu erstellen sie in Gruppenarbeit eigene Spiele, die andere Gruppen ausprobieren.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphone, Tablet, Notebook oder Computer mit Internetzugang pro Schüler*in
- Beamer
- ggf. Account für die Lehrkraft

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Besonders beliebt bei Schüler*innen sind die unterschiedlichen digitalen Quiztools, wobei die Schüler*innen selbst aktiv werden bei der konkreten Gestaltung.
- Die Lehrkraft legt bei Kahoot (<https://create.kahoot.it>) einen eigenen Account zum Gestalten und Starten des Quiz an. Mit Kahoot kann man mit der ganzen Klasse live das Quiz spielen. Dazu geben alle Beteiligten einen Code ein. Nach jeder Frage kann jede*r innerhalb einer festgelegten Zeit eine Antwort auswählen. Es gibt eine direkte Rückmeldung über richtige und falsche Antworten und darüber, wer die höchste Punktzahl hat. Neben dem Entscheidungsspiel werden auch noch ein Zuordnungs- oder Umfragespiel angeboten. Es ist auch möglich, als Einstieg ein Video einzubauen.
- Quizlet (<https://quizlet.com/de>) eignet sich gut zum Lernen von Begriffen und Daten. Dazu legt man ein Lernset an. Unterschiedliche Übungs- und Abfrageformate sind möglich (Karteikarten, Abfrage durch Antworten, Schreibfunktion, Testformat in unterschiedlichen Formaten, Zuordnungsspiel, Schwerkraftspiel, Quizlet live).
- Mithilfe von Minecraft (<https://www.minecraft.net/de-de/>) inszenieren die Schüler*innen biblische Welten und Szenen.
- Bei Plickers (<https://get.plickers.com>) werden Fragen entwickelt und auf Karten ausgedruckt. Die Fragen werden via Beamer oder Smartboard für alle sichtbar gemacht. Die Schüler*innen können mithilfe von QR-Code-Karten ihre Antwort hochhalten. Die Lehrkraft scannt mithilfe der Plickers-App die Antworten ein und jede*r Schüler*in sieht, ob er*sie richtig oder falsch geantwortet hat.
- Classcraft (<https://www.classcraft.com/de/>) ist wie ein Spiel aufgebaut und will die Schüler*innen vor allem zur Mitarbeit und Teamarbeit motivieren. Die Schüler*innen finden sich zu Gruppen zusammen und wählen zwischen unterschiedlichen Charakteren (Krieger*innen, Magier*innen, Priester*innen). Dabei sammeln sie Erfahrungspunkte und erhalten Belohnungen (z. B. Hausaufgabengutscheine).
- Learning Snacks (<https://www.learningsnacks.de>) werden erstellt und können hilfreich sein bei der spielerischen Erkundung von Kirchen, Museen, Synagogen oder Ausstellungen.
- LearningApps (<https://learningapps.org>) unterstützt Lehr- und Lernprozesse. Dabei werden Lerninhalte in interaktive, multimediale Bausteine gepackt.