

Eine Ballade als Comic oder Animationsfilm umgestalten

Ablauf

Kernkompetenzen/ Medienkompetenzen	mögliche Fragestellung/Aktion	Medien/Materialien/ Hinweise
	Der hier vorgeschlagene Ablauf kann für die mediale Umsetzung einer der behandelten Balladen des Schulbuchkapitels 8 genutzt werden, darüber hinaus eignet es sich auch für Texte des Kapitels 5 bzw. 6 (erzählende Texte).	(→ Hinweise)
(Partizipation) (recherchieren) anwenden	<p>Je nach Anzahl der zur Verfügung stehenden Endgeräte arbeiten die Schülerinnen und Schüler zu zweit oder zu dritt (bei Bedarf können auch Viererteams gebildet werden, noch größere Gruppen sind aber nicht zu empfehlen).</p> <p><i>Ich habe zwei Tools gefunden, die ich gerne mit euch ausprobieren möchte: Mit dem einen lassen sich tolle Comics entwickeln, mit dem anderen kurze Animationsfilme erstellen. Gestaltet doch eine Ballade entsprechend um! Wählt dazu eine der folgenden Balladen aus dem Schulbuch: „Der Zauberlehrling“, „John Maynard“, „Der Handschuh“, „Paddy Fingal“ oder „Die Sache mit den Klößen“.</i></p> <p><i>Alternativ kann die Balladenauswahl erweitert oder ganz freigestellt werden: Ihr könnt auch selbst eine Ballade auswählen. Recherchiert dazu im Internet.</i></p> <p><i>Tipp: Auf der Seite wortwuchs.net gibt es zahlreiche Balladen kostenfrei im Volltext (https://wortwuchs.net/werke/deutsche-balladen).</i></p> <p><i>Überlegt euch, welche der beiden medialen Umsetzungen sich für eure Ballade besonders gut eignet und welche ihr wählen wollt. Ihr könnt euch dazu auch zunächst die beiden Tools genauer anschauen, die zur Verfügung stehen.</i></p>	<p>PC/Tablet/ Smartphone Internetzugang</p> <p>→ Schulbuch Kapitel 8</p> <p>Kopiervorlage A</p> <p>Kopiervorlage B</p>
Kreativität Kollaboration Kommunikation anwenden produzieren	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln mithilfe eines der beiden hier vorgestellten Tools einen Comic oder einen Animationsfilm zur gewählten Ballade. Hierfür sollten mindestens drei Unterrichtsstunden eingeplant werden – sollten die Balladen anfänglich noch inhaltlich erschlossen werden müssen, sind eher vier Unterrichtsstunden einzuplanen.</p> <p>Gruppen, die Schwierigkeiten mit dem Arbeitsprozess und/oder der -einteilung haben, sollten individuell unterstützt werden.</p>	<p>PC/Tablet/ Smartphone Internetzugang</p> <p>Kopiervorlage C</p>
	Die erstellten Comics und Animationsfilme sollten im Plenum oder in Kleingruppen präsentiert werden. Möglich ist auch eine spielerische Comicvorstellung bzw. Filmvorführung in Form eines „Publikumsgesprächs“ mit anschließender Diskussion mit den Autoren und Regisseuren. Besonders motivierend für die Kinder ist, wenn ihre erstellten Adaptionen auch veröffentlicht werden. Abgesehen von einer Schulhomepage wäre hierfür eine (kostenlose) Internetseite, auf die die Projekte gestellt werden können, eine einfache und moderne Möglichkeit. (→ Hinweise)	PC/Beamer (für eine Projektion im Plenum)

Tool: Einen Comicstrip mit StoryboardThat erstellen

Angebot	storyboardthat.com
Anbieter	StoryboardThat, Needham (USA)
Anwendung	StoryboardThat ist eine Drag-and-drop-Plattform für digitales Geschichtenerzählen. Es können sowohl Storyboards (etwa als Vorlage für spätere Verfilmungen) als auch Comics erstellt werden.
Endgeräte/ Browser	Die Internetseite läuft auf Notebooks und Tablets mit allen gängigen Internetbrowsern. Von einer Verwendung auf einem Smartphone wird abgeraten, da die Darstellung zu klein ist. Cookies sollten zugelassen werden.
Zugang	Um StoryboardThat sinnvoll in der Schule zu nutzen, muss die Lehrperson einen Account erstellen und nach einer kostenfreien Testphase ein vergünstigtes „Education“-Abonnement abschließen. Schülerinnen und Schüler können die Internetseite ohne Eingabe eigener Daten nutzen.
Kosten	14-tägige kostenfreie Testphase, dann ab ca. 5,50 Euro/Monat im „Education“-Abonnement für eine einzelne Lehrperson (Mindestlaufzeit ein Monat, monatlich kündbar), für Lernende kostenfrei.
Datenschutz	Von Accountinhabern speichert StoryboardThat E-Mail-Adresse sowie erforderliche Angaben für die Zahlungsabwicklung, von Lernenden werden keine eigenen Daten erhoben. Die Internetseite setzt Cookies und verwendet Google-Dienste.
Vorbereitung	Nach Anlage eines persönlichen Accounts durch die Lehrperson können über die persönliche Startseite („Dashboard“) sofort Klassen/Kurse angelegt sowie Lernende eingeladen werden. Die Einladung ist über einen Link (empfohlen), per E-Mail oder über automatisch erzeugte Benutzernamen und Passwörter möglich. Der Link kann auch erst in der Stunde verteilt werden. Es ist empfehlenswert, sich vorab mit dem umfangreichen, weitgehend selbsterklärenden Editor zum Erstellen der Storyboards/Comics etwas vertraut zu machen.
Anwendung im Unterricht	Die Lernenden erhalten Zugang zum vorab angelegten Klassenaccount und können über den Button „Create A Storyboard“ sofort beginnen, ein Storyboard/einen Comic(strip) zu erstellen.

Tool: Einen kurzen Animationsfilm mit Toontastic erstellen

Angebot	toontastic.withgoogle.com
Anbieter	Google Ireland Limited, Dublin (Irland)
Anwendung	Toontastic 3D ist eine App für digitales Geschichtenerzählen (Erstellung kurzer Zeichentrickfilme).
Endgeräte/ Browser	Die App läuft sowohl auf Android- als auch auf IOS-Systemen auf Smartphones sowie auf Tablets und Chromebooks.
Zugang	Die App kann nach dem Download ohne Registrierung und Anmeldung sofort genutzt werden.
Kosten	kostenfrei
Datenschutz	Die Angabe personenbezogener Daten ist nicht erforderlich. Erstellte Filme, die personenbezogene Daten enthalten können, werden lokal in der App gespeichert, nicht mit anderen Google-Diensten geteilt. Sie können auch eigenständig gelöscht werden. Die App verwendet Google-Dienste.
Vorbereitung	Bei Verwendung schuleigener Endgeräte sollte sichergestellt sein, dass die App installiert werden kann. Sollen Lernende die App auf eigenen Geräten verwenden, wird empfohlen, sie vorab herunterzuladen. Darüber hinaus ist keine weitere Vorbereitung erforderlich; empfehlenswert ist aber, den intuitiv nutzbaren Editor der App im Vorhinein einmal selbst auszuprobieren.
Anwendung im Unterricht	Nach Start der App muss man sich zwischen der Produktion einer „Short Story“ aus drei Szenen, einer „Classic Story“ oder einem „Science Report“ aus jeweils fünf Szenen entscheiden. Für den hier dargelegten Zweck sind die „Short Story“ oder die „Classic Story“ am sinnvollsten. Daraufhin kann aus einem vorgegebenen „Setting“ gewählt oder auf einem Whiteboard ein eigenes gezeichnet werden – letzteres ist für die Umsetzung einer Ballade häufig erforderlich. Dann wird aus einer vorgegebenen Auswahl von Cartoonfiguren die benötigte Anzahl ausgewählt und direkt in der Szene platziert. Wird jetzt auf den „Start“-Button geklickt, kann die Verfilmung der Szene beginnen, während die Figuren frei bewegt werden können und der Ton aufgezeichnet wird. Dieser Vorgang wird für jede Szene wiederholt. Am Ende setzt die App alle Szenen zusammen und speichert den Trickfilm auf dem Endgerät.

Kopiervorlagen

A Eine Ballade zur medialen Umsetzung auswählen

Ihr könnt selbst eine Ballade auswählen, die ihr medial umgestalten wollt. Recherchiert dazu im Internet.

Ein Tipp: Auf der Seite [wortwuchs.net](https://wortwuchs.net/werke/deutsche-balladen) gibt es zahlreiche Balladen kostenfrei im Volltext (<https://wortwuchs.net/werke/deutsche-balladen>).

Achtet bei der Auswahl der Ballade darauf, dass sie sich gut medial umsetzen lässt.

Besonders gut eignen sich dafür beispielsweise Balladen ...

- die eine Geschichte erzählen,
- in denen Figuren miteinander sprechen und
- deren Handlung nicht zu kompliziert ist.

Zu Beginn solltet ihr ggf. unbekannte Wörter klären und euch über den Inhalt der Ballade austauschen. Worum geht es, was ist der Kern der Handlung, was sind die allerwichtigsten Punkte des Geschehens?



B Zwei Tools zur medialen Gestaltung kennenlernen

Einen Comicstrip mit StoryboardThat erstellen (www.storyboardthat.com)

Ihr erhaltet von eurer Lehrerin/eurem Lehrer einen Link, mit dem ihr direkt zum Editor der Internetseite gelangt. Wenn ihr jetzt auf den Button „Create A Storyboard“ klickt, könnt ihr sofort beginnen, einen Comic zu erstellen.

Der Editor ist ziemlich umfangreich, es können sehr viele Hintergründe, Orte, Figuren und Gegenstände ausgewählt werden. Probiert es einmal aus und erstellt einen ersten „Probecomix“!

Einen kurzen Animationsfilm mit Toontastic erstellen (App „Toontastic 3D“)

Die kostenlose App „Toontastic 3D“ muss auf eurem Endgerät installiert sein. Wenn ihr sie startet, leitet euch das Programm (in englischer Sprache) schrittweise durch die Produktion eines kurzen Zeichentrickfilms. Zu Beginn müsst ihr euch zwischen der Produktion einer „Short Story“ aus drei oder einer „Classic Story“ aus fünf Szenen entscheiden (den „Science Report“ benötigen wir nicht).

Anschließend könnt ihr Hintergründe auswählen oder – zu empfehlen – selbst zeichnen, Figuren einsetzen sowie jede einzelne Szene verfilmen. Dabei bewegt ihr die Figuren mit euren Fingern und sprecht den Ton selbst ein. Probiert es einmal aus und erstellt einen Probefilm!



C Den Arbeitsprozess strukturieren

Um einen Comic oder einen Zeichentrickfilm zu erstellen, solltet ihr eure Arbeit sinnvoll strukturieren – zum Beispiel so:

- Inhalt erschließen: Findet Überschriften für jede Strophe, schlagt unbekannte Wörter nach und beantwortet die W-Fragen. Klärt miteinander Aspekte, die ihr nicht versteht. Wenn ihr Schwierigkeiten habt, schlagt im Schulbuch in der Lerninsel E „Umgang mit Balladen“ nach.
- Grundlagen setzen: Wo soll der Comic/der Film spielen? Welche Figuren benötigt ihr zwingend?
- Handlungsschritte festlegen: Was sind die drei bzw. fünf wichtigsten Handlungsschritte der Ballade? Was kann ausgelassen werden?
- Szenen auswählen: Wie sollen die einzelnen Szenen aussehen? Was passiert in den Szenen?
- Text verfassen: Wer spricht was zu wem und in welcher Szene? Wird ein Erzähler oder werden Untertitel benötigt?

Hinweise

Zur Anwendung der Lerneinheit

Die hier skizzierte Lerneinheit zur medialen Umgestaltung einer Ballade lässt sich grundsätzlich auch auf die Inhalte in Kapitel 5 bzw. 6 (Kurzgeschichten, kurze Erzählungen oder Romanauszüge) anwenden.

Vor der medialen Umgestaltung einer Ballade sollten sich die Lernenden bereits mit der inhaltlichen Erschließung dieser Textform auseinandergesetzt haben. Leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern kann empfohlen werden, zur Umgestaltung eine Ballade zu wählen, die zuvor bereits besprochen worden ist.

Zur medialen Umgestaltung eignen sich auch weitere hier vorgestellte Tools: simpleshow (Ballade als animiertes Video im „Papierclip“-Stil) und Canva (Ballade als comicähnliche Bilderfolge).

Zur didaktischen Bedeutung medialer Umgestaltungen literarischer Texte

Der Literaturdidaktiker Harald Frommer schreibt: „Die Konkretisation literarischer Texte ist ein spontanes, ja unwillkürliches Verhalten, es ist die Vorstellungstätigkeit, die der Text beim Lesen auslöst“ (Frommer 1995). Konkretisation meint eine kreative und persönliche Auseinandersetzung mit einem literarischen Gegenstand, bei der sich das Gelesene auch subjektiv, spontan und ergebnisoffen entfalten soll. In diesem Kontext wird auch der audio-visuellen Umgestaltung literarischer Texte als Mittel literaturbezogenen Kompetenzerwerbs ein besonderer Stellenwert im Bereich „Umgang mit literarischen Texten“ zuteil. „Um der Bedeutungsoffenheit und der Ästhetik literarischer Sinnmodelle gerecht zu werden, sollte sich dieser Umgang nicht in der bloßen Analyse von Textstrukturen und in der Bestimmung von Gattungs- und Epochenmerkmalen erschöpfen“ (Frederking/Krommer/Maiwald 2018). (Audio-)Visuelle Medien wie zum Beispiel die hier dargestellten Comics oder Zeichentrickfilme dienen dabei ebenso einer auf „Visual literacy“ ausgerichteten ästhetischen Bildung, die die Fähigkeit schult, bildliche Informationen zu interpretieren, zu verhandeln und Bedeutung zu verleihen, wie auch als Anregungen für sprachliche Grundtätigkeiten im Bereich „Sprechen und Schreiben“.

Veröffentlichungen von Produkten Lernender am Beispiel Jimdo.com

Im Zuge produktiver Verfahren wirkt sich auf Schülerinnen und Schüler häufig besonders motivierend aus, wenn erstellte Produkte auch veröffentlicht und damit einem größeren Personenkreis zugänglich gemacht werden können. Dies ist im digitalen Zeitalter sehr viel leichter und schneller möglich als zuvor. Sollte keine Möglichkeit bestehen, Lernendenprodukte auf der Schulhomepage zu veröffentlichen, oder sollte dies nicht gewünscht sein, kann etwa eine eigene Internetseite eingerichtet werden, auf die die Produkte hochgeladen werden. Für die Erstellung einer solchen Internetseite werden weder Programmierkenntnisse noch Geld benötigt; mehrere Anbieter ermöglichen die kostenfreie und angeleitete Einrichtung einer eigenen Internetseite. Diese läuft im Regelfall über eine Subdomain des Anbieters – somit muss keine eigene Internet-Domain erstellt werden, was mit Kosten verbunden wäre.

Als exemplarisches Beispiel für die schnelle und kostenlose Einrichtung einer Internetseite sei hier der deutsche Anbieter Jimdo genannt (www.jimdo.com). Wer dem Link „Lehrer“ auf der Startseite folgt, wird in der Folge Schritt für Schritt angeleitet, eine eigene Internetseite anzulegen. Dabei kann zwischen der Erstellung einer klassischen Internetseite oder eines Blogs gewählt (die dritte Option „Shop“ ist im schulischen Kontext eher selten) und anschließend nach Prinzip eines Baukastensystems eine moderne Internetseite völlig ohne eigene Programmierkenntnisse erschaffen werden. Auf die Internetseite lassen sich dann im begrenzten, in der Regel aber ausreichenden Umfang beispielweise Produkte von Schülerinnen und Schülern hochladen und somit veröffentlichen.

Grundsätzlich sind bei Veröffentlichungen aller Art sowohl der Datenschutz als auch das Urheberrecht zu beachten. Urheberrechtlich können Produkte, die mit den hier dargelegten Tools erstellt wurden, auf diese Weise problemlos veröffentlicht werden (StoryboardThat erwähnt dies auf seiner Internetseite sogar ausdrücklich).

Bei minderjährigen Lernenden sollten vorab zudem die Einverständniserklärungen der Erziehungsberechtigten eingeholt werden. Auf die Nennung personenbezogener Daten sollte verzichtet werden.