

Gute Geschichten. Digital erzählt.

Wettbewerb DIGITAL beim Goldenen Spatz 2023



PÄDAGOGISCHES BEGLEITMATERIAL

Eine Idee – 1000 Geschichten

ZU:



© MDR

Mission to Mars

Interaktives Hörspiel mit Website

ab 10

Mitteldeutscher Rundfunk
Deutschland 2022

KURZINFO

KLASSENSTUFE

6-8

FÄCHERKONTEXT:

Deutsch, Kunst, Physik, Ethik

THEMEN:

Interaktives Erzählen, Storytelling, Dramaturgie, kreatives Schreiben, Astronomie, ethische Entscheidungen

VORKENNTNISSE:

keine

MEDIEN UND MATERIALIEN:

Tablet oder Computer mit Kopfhörern, Internetanschluss, Bastelmaterialien, ausgedruckte Arbeitsblätter, Tafel, Beamer und Boxen / Interaktive Tafel

LERNZIELE:

Die Schüler:innen verstehen, wie interaktives Erzählen funktioniert. Sie können selbstständig Geschichten nach Grundlagen der Erzählkunst verfassen.

KOMPETENZBEREICHE

(KMK-Strategie: Bildung in der digitalen Welt): Analysieren und Reflektieren, Auswerten und Bewerten

ZEIT/DAUER/

UNTERRICHTSEINHEITEN:

2 Unterrichtseinheiten à 90 Min.

„Mission to Mars“ ist ein interaktives Hörspiel, in dem eine Forschungsreise zum Mars in vier Episoden erzählt wird. Kinder und Jugendliche lernen in diesem Beitrag viel über Astronomie und bestimmen den Verlauf der Geschichte selbst mit. Es handelt sich um ein Hörerlebnis, in dem es den Macher:innen gelingt, eine Verbindung aus spannender Geschichte, guter Wissensvermittlung und der Darstellung eines gesellschaftlichen Problems zu schaffen. Wir erleben die Geschichte aus der Perspektive eines Passagiers, der unvermittelt in das Abenteuer hineingezogen wird. Fragen, die man beantwortet und Handlungsentscheidungen, die man trifft, sind nicht Resultate einer vorgeschriebenen Spielfigur, sondern gehören zur eigenen Person.

Eine Welt voller Gefahren

Diese Handreichung stellt Methoden vor, wie sich „Mission to Mars“ in den Unterricht einbauen lässt. Dabei liegt der Fokus auf der Vermittlung von Kenntnissen zum interaktiven Storytelling. Ein Einsatz im Physikunterricht für den Teilbereich Astronomie oder auch im Ethikunterricht ist ebenfalls denkbar.

Doch warum sollten Schüler:innen etwas über interaktive Geschichten lernen? In Computerspielen ist es üblich, dass Spielende Geschichten mit Entscheidungsmöglichkeiten erleben. Im Internet wird dieses Prinzip immer häufiger auf filmische Medien angewendet. Mithilfe einfacher Werkzeuge, wie z. B. eines Entscheidungsbaums, kann im Unterricht veranschaulicht werden, wie eine Geschichte gestaltet werden kann, die nicht linear erzählt wird.

Was macht die Methoden aus?

Die Unterrichtseinheiten (UE) mit einer Länge von je 90 Minuten beziehen sich auf die Geschichte „Mission to Mars“, welche selbstständig durch die Schüler:innen angehört wird. Auf dieser Grundlage werden in der ersten UE die Grundlagen von Storytelling vermittelt. In der zweiten UE werden die Erfahrungen von „Mission to Mars“ ausgewertet und zu einem Story Tree (dt.: Entscheidungsbaum) zusammengefasst. Es werden eigene Geschichten verfasst und über mögliche Wendepunkte gesprochen. Abschließend gestalten die Schüler:innen einen sog. Story Cube.

ÜBER DEN TELLERRAND

Story Cubes ist ein Gemeinschaftsspiel vom Verlag Gamewright. Ziel des Spiels ist es, mit allen neun Würfeln als Spielgemeinschaft eine Geschichte zu entwickeln. Eine digitale alternative dazu ist die App „Story Dice“ (**Android** und **iOS**).

WEITERFÜHRENDE LINKS

- digitallearninglab.de/unterrichtsbausteine/next-level-story-writing
- twinery.org/
- creately.com/diagram/example/oqmlPp5DYxk/beispiel-fur-einen-entscheidungsbaum

NOMINIERT IM WETTBEWERB DIGITAL

„Mission to Mars“ ist eines von sechs nominierten, digitalen Erzählangeboten für den Wettbewerb DIGITAL beim Deutschen Kinder Medien Festival Goldener Spatz 2023. Das pädagogische Begleitmaterial wurde im Rahmen des Festivals für Lehrer:innen und Pädagog:innen entwickelt. Weitere Informationen zu den Medienangeboten:

- <https://goldenerspatz.de/festival/wettbewerb-digital/>

Das interaktive Hörspiel und die Website finden Sie hier:

- <https://missiontomars.mdr.de/hoerspiel>

Unterrichtsgestaltung – Methoden zur Arbeit mit dem Beitrag

METHODEN UND ORGANISATIONSFORMEN: Gruppenarbeit, Diskussion, Textarbeit, Fragen, Arbeitsblätter, Kreatives Gestalten

MEDIEN UND INTERNET: Beamer / digitale Tafel, Lautsprecher, Computer, Kopfhörer, Internetseite des Hörspiels

Unterrichtseinheit 1: **Storytelling und Dramaturgie Grundlagen**

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG	MATERIAL
Motivation Was ist „Mission to Mars“? 5 Min.	Die Lehrkraft stellt das interaktive Hörspiel „Mission to Mars“ vor und erklärt Aufgabe: Die Klasse schaut sich gemeinsam den Trailer zu „Mission to Mars“ an und hört die erste Episode des Hörspiels.	Beamer und Lautsprecher / interaktive Tafel, Computer, Internet Webseite: missiontomars.mdr.de/hoerspiel
Erarbeitung Erste Episode hören 30 Minuten	Die Schüler:innen hören sich einzeln das Hörspiel an und wählen ihre Entscheidungen selbst aus.	Computer und Kopfhörer, Internet
Sicherung Auswertung Episode 1 5 Minuten	Die Lehrkraft wertet mit den Schüler:innen die gemachten Erfahrungen beim interaktiven Hören aus. Dabei steht folgende Frage im Fokus: Welche Entscheidungen wurden warum getroffen?	Tafel
Erarbeitung Grundlagen Storytelling 10 Minuten	Die Schüler:innen lesen den Einleitungstext des Arbeitsblatts „Wie funktionieren gute Geschichten?“.	Arbeitsblatt „Wie funktionieren gute Geschichten?“
Festigung / Sicherung Elemente Storytelling zuordnen 5 Minuten	Die Schüler:innen markieren Elemente vom Storytelling im Arbeitsblatt „Elemente von Storytelling“. Hinweis: Die Aufgabe ist schwieriger. Sie kann auch gemeinsam erledigt werden.	Arbeitsblatt „Elemente von Storytelling“
Kontrollphase Auswertung Aufgabe „Elemente von Storytelling“ 5 Minuten	Die Lehrkraft wertet die Aufgaben des Arbeitsblattes mit den Schüler:innen im Klassenverband aus.	Lösungsblatt „Elemente von Storytelling“
Einstieg Was ist Dramaturgie? 5 Minuten	Die Lehrkraft führt in das Thema Dramaturgie ein und gibt eine kurze Definition.	Tafel oder PPP Gute Grundlage, um das Tafelbild zu erarbeiten: nur-muth.com/filmlexikon/dramaturgie/
Erarbeitung 3-Akt-Struktur 15 Minuten	Die Schüler:innen schauen sich das Video über die 3-Akt-Struktur am Beamer an. Dabei erledigen sie Aufgabe 1c des Arbeitsblatts.	Beamer und Lautsprecher interaktive Tafel Arbeitsblatt „3-Akt-Struktur“ Link zum Video: https://www.youtube.com/watch?v=cr4ysGR9UyE&t=1s

Unterrichtseinheit 1: **Storytelling und Dramaturgie Grundlagen**

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG	MATERIAL
Kontrollphase Auswertung 5 Minuten	Die Lehrkraft wertet mit den Schüler:innen im Klassenverband die Lösung des Arbeitsblatts aus.	Lösungsblatt „3-Akt-Struktur“
Hausaufgabe M2M vollständig anhören. 5 Minuten	Die Lehrkraft gibt als Hausaufgabe auf, „Mission to Mars“ vollständig anzuhören. Es wird der Hinweis gegeben, dass dies für die nächste Unterrichtseinheit wichtig ist. Gegebenenfalls kann die Aufforderung gegeben werden, sich Notizen zu machen.	

Unterrichtseinheit 2: **Geschichten entwickeln und Interaktiv gestalten**

DIDAKTISCHE PHASE	BESCHREIBUNG	MATERIAL
Motivation	Die Schüler:innen berichten von den Erfahrungen der Hausaufgabe (Anhören des kompletten Hörspiels).	Tafel
Auswertung Hausaufgabe	Die Lehrkraft sammelt an der Tafel verschiedene Handlungsverläufe und bildet daraus einen Story Tree.	Material „Story Tree“ (als Beispiel für das Tafelbild)
5 Min.		
Erarbeitung	Die Lehrkraft gibt die Aufgabe, eine Kurzgeschichte zu einem freien Thema zu schreiben (maximal eine Seite).	
Entwicklung einer eigenen Geschichte	Die Schüler:innen wenden dabei die Grundlagen von Storytelling an. Die Lehrkraft unterstützt im Einzelfall.	
25 Minuten		
Festigung Sicherung	Die Lehrkraft teilt die Schüler:innen in Gruppen (maximal 3-4 Schüler:innen pro Gruppe) und stellt folgende Aufgabe vor:	
Auswertung in Gruppen	Wertet eure selbst geschriebenen Geschichten in der Gruppe aus und diskutiert, wie gut euch das Storytelling gelungen ist.	
15 Minuten		
Präsentation	Die Lehrkraft fragt im Klassenverband, welche Geschichten gelungen waren und warum.	
Geschichte vorlesen	Anschließend wird die erste Geschichte vorgelesen.	
10 Minuten		
Transferphase	Die Lehrkraft fragt nach alternativen Wendepunkten und Enden in der vorgetragenen Geschichte.	Tafel
Geschichten interaktiv denken	Die Schüler:innen sammeln im Klassenverband Ideen. Die Lehrkraft hält Elemente an der Tafel fest und bildet damit einen Story Tree.	
10 Minuten		
	ALTERNATIVE: Das Vortragen und interaktive Entwickeln kann mit den weiteren Geschichten der Schüler:innen beliebig oft wiederholt werden.	
Erarbeitung	Die Lehrkraft stellt die Aufgabe des Arbeitsblattes vor.	Arbeitsblatt „Geschichtenwürfel“
Geschichtenwürfel	Die Schüler:innen gestalten einen eigenen Geschichtenwürfel mit Vorlage des Arbeitsblatts.	Bastelmaterialien und Stifte
15 Minuten		
Präsentation	Die Schüler:innen testen die gestalteten Geschichtenwürfel in Kleingruppen. Sie würfeln und erzählen mit dem gewürfelten Bild eine Geschichte (Arbeitsblatt „Spielen mit dem Geschichtenwürfel“).	Arbeitsblatt „Spielen mit dem Geschichtenwürfel“
Geschichtenwürfel		
10 Minuten		

Arbeitsblatt „Wie funktionieren gute Geschichten?“

Aufgabe:

Lese aufmerksam den folgenden Einleitungstext.

Gute Geschichten sind nicht nur das Produkt einer tollen Fantasie. Es gibt handwerkliche Regeln, um eine Geschichte spannend oder interessant zu gestalten. Schon die antiken Griechen haben sich damit beschäftigt und heute werden diese Techniken häufig mit dem englischen Begriff „**Storytelling**“ beschrieben (Deutsch: Geschichtenerzählen). Wichtig sind dabei die drei Elemente: **Hauptfigur** (Protagonist:in), **Ort** und **Handlung**.

Im Mittelpunkt der Geschichte steht die **Hauptfigur**. Es ist ihre Geschichte, die wir lesen, hören, sehen oder spielen. Manchmal kann es auch mehrere Hauptfiguren geben. Dank dieser Figur(en) haben wir jemanden, mit dem wir mitfiebern können. Wir identifizieren uns mit ihren Gefühlen. Damit eine Geschichte für uns spannend wirkt, benötigt die Hauptfigur ein Ziel – sie möchte etwas erreichen. Dieses Ziel muss für uns nachvollziehbar sein. Zum Beispiel möchte Rotkäppchen ihrer Großmutter Kuchen und Wein bringen, weil diese krank ist. Das Ziel darf jedoch nicht zu einfach zu erreichen sein. Hindernisse und Probleme tauchen auf, die die Hauptfigur von ihrem Ziel trennen. Der Wolf erscheint und denkt sich eine List aus, um Rotkäppchen und die Großmutter zu fressen. Manchmal ist das Hindernis eine andere Figur oder ein Bösewicht. Diese Figur wird auch Antagonist genannt. Im Falle des Märchens ist das der Wolf. Im Idealfall entscheidet nicht der Zufall, ob die Hauptfigur ihr Ziel erreicht, sondern sie handelt selbst und trifft nachvollziehbare Entscheidungen.

Eine Geschichte braucht einen **Ort**, der zu der Handlung und den Figuren passt. Rotkäppchen begegnet dem Wolf im Wald. Ein Wald kann manchmal unheimlich und gruselig wirken. Der Begegnungsort Wald ist stimmig, weil er zum bösen Wolf passt.

Die **Handlung** besteht in der Regel aus **Anfang, Mitte** und **Ende**. Am Anfang lernen wir die Hauptfigur und ihr Ziel kennen. Es tauchen erste Probleme und Hindernisse auf. In der Mitte versucht die Hauptfigur das Ziel zu erreichen und die Hindernisse zu überwinden. Konflikte werden ausgetragen, beispielsweise versucht der Wolf seine List umzusetzen, indem er Rotkäppchen vom Weg ablenkt und sich als Großmutter verkleidet. Am Ende kommt es zur Entscheidung. Bei einem Happy End wird der Bösewicht besiegt. Der Jäger befreit Rotkäppchen und die Großmutter. Durch Kuchen und Wein wird die Großmutter wieder gesund. Außerdem ist der Wolf tot und der Wald wieder sicher.

Arbeitsblatt „Elemente von Storytelling“

Aufgabe:

Hier stehen kurze Inhaltsangaben von Grimmschen Märchen. Unterstreiche in der jeweiligen Farbe!

- > rot = Hauptfigur
- > blau = Ort
- > gelb = Ziel der Hauptfigur
- > grün = das Hindernis dieses Ziel zu erreichen
- > lila = die Lösung

Rumpelstilzchen

Eine Müllerstochter soll für ihren König Stroh zu Gold spinnen, weiß jedoch nicht wie das geht und ist verzweifelt. Ein kleines Männchen erscheint und bietet ihr an zu helfen, wenn sie ihm ihr erstes Kind verspricht. Sie willigt ein. Die Müllerstochter wird zur Königin. Als Jahre später ihr Kind geboren wird, kommt das Männchen wieder ins Schloss, um das Kind einzufordern. Sie jammert und da das Männchen Mitleid mit ihr hat, gibt er ihr eine Chance das Kind zu behalten. Sie muss dafür den Namen vom Männchen nennen und hat drei Tage Zeit dafür. Doch sie kennt den Namen nicht. Um ihn herauszufinden, schickt sie einen Boten in den Wald, der das Männchen findet. Heimlich beobachtet er es und erfährt so den Namen. Am dritten Tag kann sie Rumpelstilzchen richtig benennen und rettet damit ihr Kind.

Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel werden im Wald ausgesetzt, weil ihre Familie zu arm ist, um sie zu versorgen. Statt den Weg nach Hause zu finden, entdecken sie ein Haus aus Süßigkeiten. Eine Hexe lebt in dem Haus und nimmt die beiden gefangen. Gretel wird ihre Haushaltshilfe und Hänsel soll gemästet werden, damit die Hexe ihn essen kann. Eines Tages fordert die Hexe Gretel auf in den Ofen zu klettern, um zu schauen, ob dieser bereit ist für das Backen des Brotes. Gretel durchschaut aber die List der Hexe und stellt ihr eine Falle. Sie behauptet, dass sie nicht weiß, wie man in den Ofen klettert. Die Hexe will es vormachen. Dabei wird sie von Gretel in den Ofen gestoßen und verbrennt. Befreit durchkämmen die Geschwister das Haus und finden wertvolle Perlen. Mit diesem Schatz im Gepäck machen sie sich auf, ihr Zuhause wieder zu finden. Dieses Mal finden sie die Hütte, in der ihre Familie lebt. Da die Familie nun die Perlen verkaufen kann, haben alle genug zu essen und die beiden Kinder können zuhause bleiben.

Lösungsblatt „Elemente von Storytelling“

Aufgabe:

Hier stehen kurze Inhaltsangaben von Grimmschen Märchen. Unterstreiche in der jeweiligen Farbe!

- > rot = Hauptfigur
- > blau = Ort
- > gelb = Ziel der Hauptfigur
- > grün = das Hindernis dieses Ziel zu erreichen
- > lila = die Lösung

Rumpelstilzchen

Eine **Müllerstochter** soll für ihren König **Stroh zu Gold** spinnen, **weiß jedoch nicht wie das geht und ist verzweifelt**. Ein kleines Männchen erscheint und bietet ihr an zu helfen, wenn sie ihm ihr erstes Kind verspricht. **Sie willigt ein**. Die Müllerstochter wird zur Königin. Als Jahre später ihr Kind geboren wird, kommt das Männchen wieder ins **Schloss**, um das Kind einzufordern. Sie jammert und da das Männchen Mitleid mit ihr hat, gibt er ihr eine Chance, das Kind zu behalten. Sie muss dafür **den Namen vom Männchen nennen** und hat drei Tage Zeit dafür. Doch **sie kennt den Namen nicht**. Um ihn herauszufinden, **schickt sie einen Boten** in den **Wald**, der das Männchen findet. Heimlich beobachtet er es und erfährt so den Namen. Am dritten Tag kann sie Rumpelstilzchen richtig benennen und rettet damit ihr Kind.

Hinweis:

Ziele von Hauptfiguren ändern sich im Laufe der Geschichte meistens. Manchmal (so wie hier), weil das erste Ziel erreicht ist, aber die Geschichte dadurch eine neue Richtung einschlägt. Rumpelstilzchen ist die Lösung für das erste Problem und wird dann selbst zum Problem für die Müllerstochter. Man könnte auch „ein kleines Männchen“ sowohl lila als auch grün markieren. Beides wäre nicht wirklich falsch. Entscheidend ist, dass die Müllerstochter einwilligt und ihr erstes Problem durch ein zweites ersetzt.

Lösungsblatt „Elemente von Storytelling“

Aufgabe:

Hier stehen kurze Inhaltsangaben von Grimmschen Märchen. Unterstreiche in der jeweiligen Farbe!

- > rot = Hauptfigur
- > blau = Ort
- > gelb = Ziel der Hauptfigur
- > grün = das Hindernis dieses Ziel zu erreichen
- > lila = die Lösung

Hänsel und Gretel

Hänsel und Gretel werden im Wald ausgesetzt, weil ihre Familie zu arm ist, um sie zu versorgen. Statt den Weg nach Hause zu finden, entdecken sie ein Haus aus Süßigkeiten. Eine Hexe lebt in dem Haus und nimmt die beiden gefangen. Gretel wird ihre Haushaltshilfe und Hänsel soll gemästet werden, damit die Hexe ihn essen kann. Eines Tages fordert die Hexe Gretel auf in den Ofen zu klettern, um zu schauen, ob dieser bereit ist für das Backen des Brotes. Gretel durchschaut aber die List der Hexe und stellt ihr eine Falle. Sie behauptet, dass sie nicht weiß, wie man in den Ofen klettert. Die Hexe will es vormachen. Dabei wird sie von Gretel in den Ofen gestoßen und verbrennt. Befreit durchkämmen die Geschwister das Haus und finden wertvolle Perlen. Mit diesem Schatz im Gepäck machen sie sich auf, ihr Zuhause wieder zu finden. Dieses Mal finden sie die Hütte, in der ihre Familie lebt. Da die Familie nun die Perlen verkaufen kann, haben alle genug zu essen und die beiden Kinder können zuhause bleiben.

Hinweis

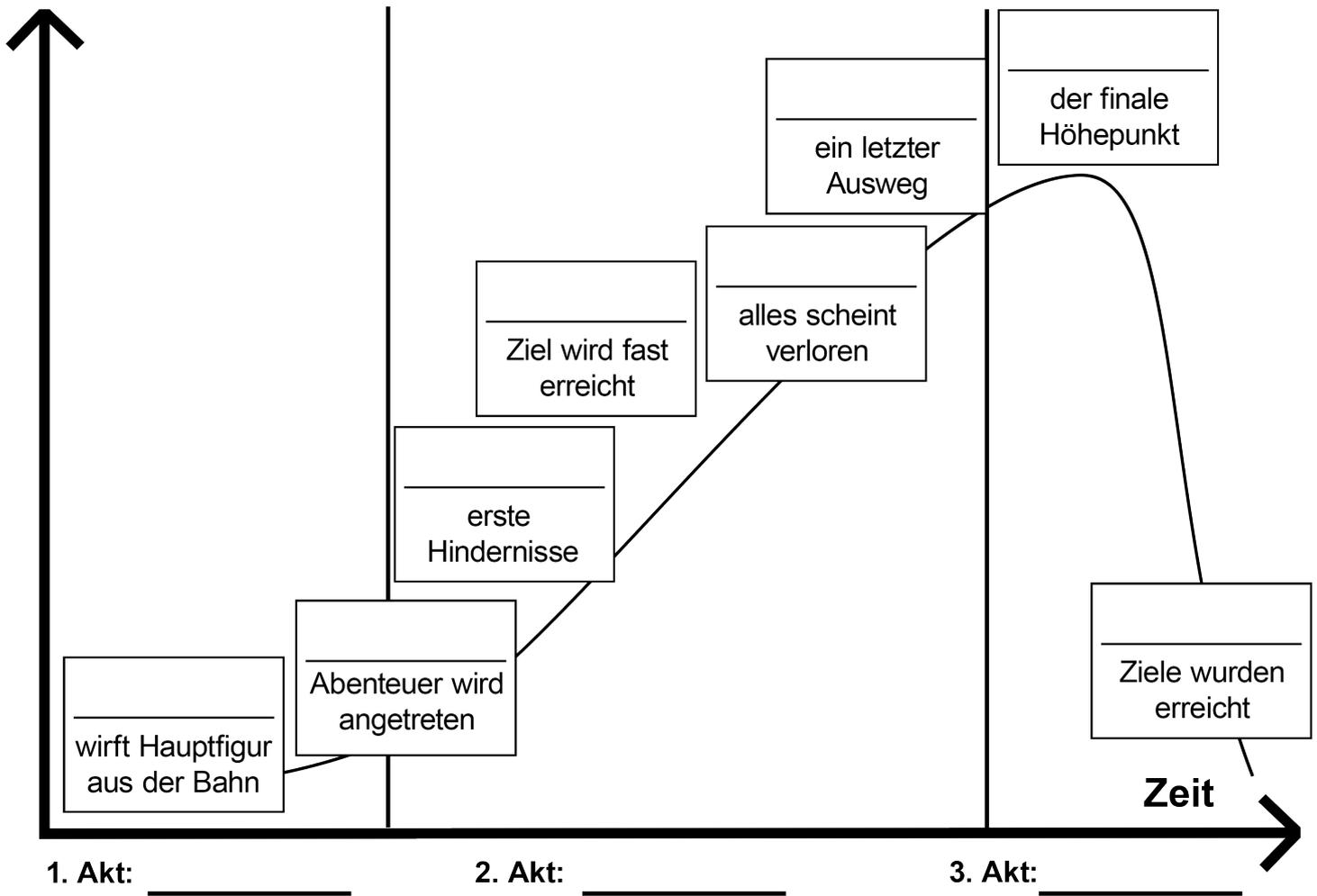
Das Ziel ist in diesem Text nicht ganz so leicht zu finden, denn es wird nur implizit genannt. Das zusammengefasste Ziel von Hänsel und Gretel lautet, ihr Zuhause wieder zu finden und beim Vater bleiben zu dürfen. Dafür müssen sie sowohl den Weg finden, als auch einen Bleibegrund mitbringen. Die Hexe ist sowohl das Hindernis, als auch eine Teillösung, denn zum Einen verhindert sie, dass sie weiter nach ihrem Zuhause schauen können, aber durch ihre Perlen erhalten sie den besagten Bleibegrund.

Arbeitsblatt „3-Akt-Struktur“

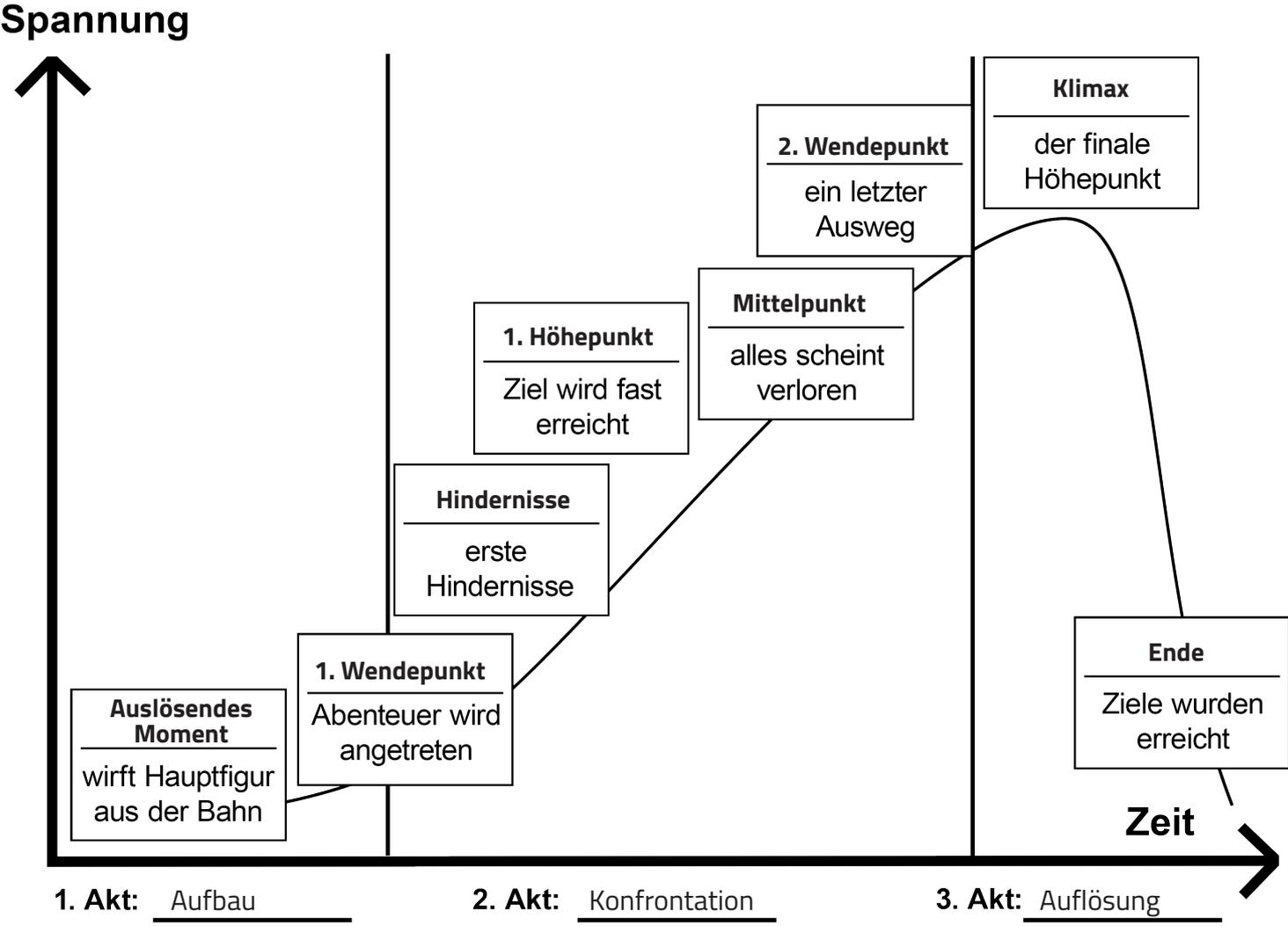
Aufgabe :

Trage die Bezeichnung des jeweiligen Ereignisses nach Syd Field in das dazugehörige Kästchen ein.

Spannung



Lösungsblatt „3-Akt-Struktur“

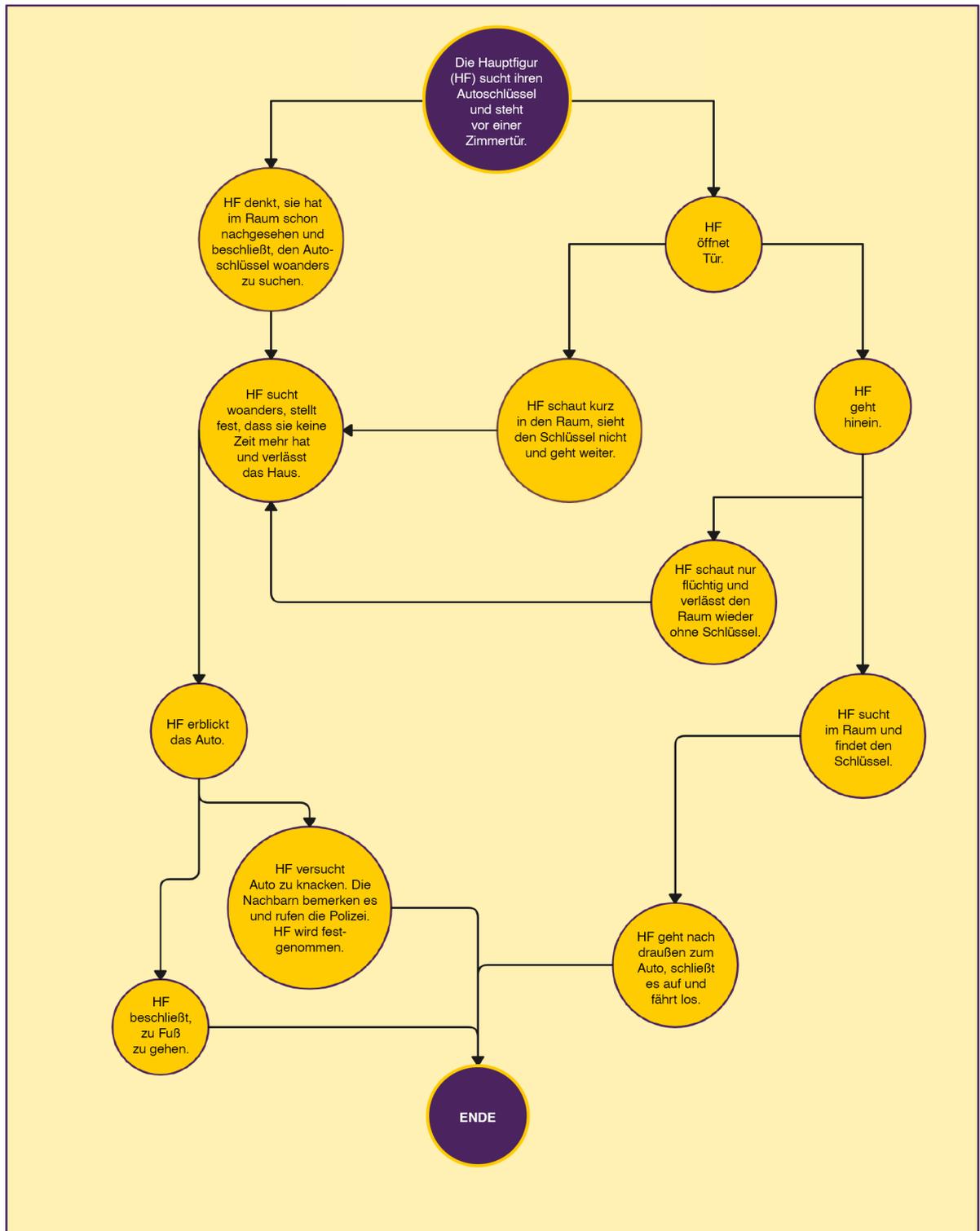


Material „Story Tree“

Hinweis für den Einsatz im Unterricht:

Dies ist ein Beispiel für das Tafelbild „Story Tree“. Bitte ergänzen Sie die jeweiligen Angaben in den Kreisen mit Elementen aus Ihren Geschichten.

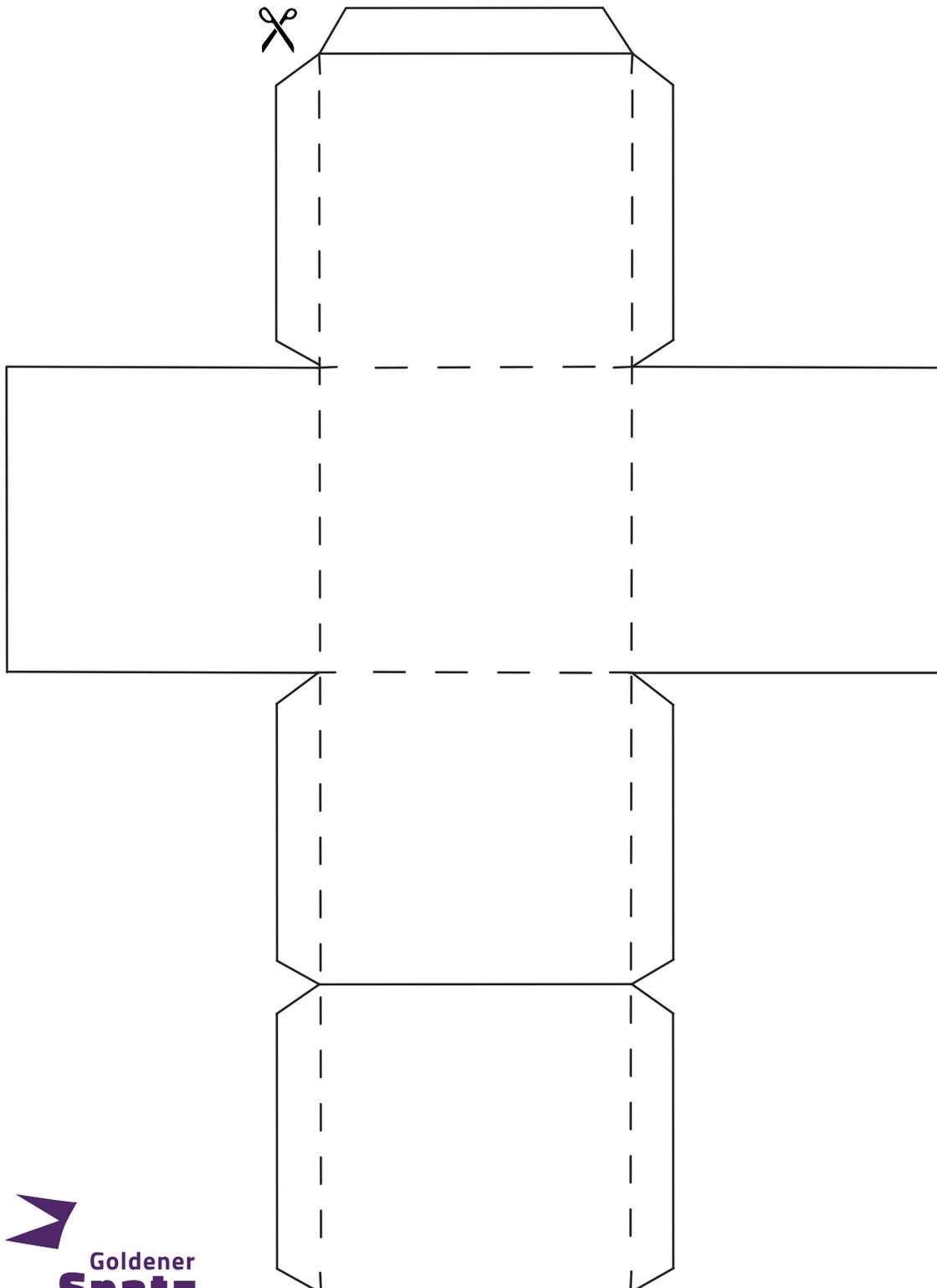
Der verlorene Autoschlüssel



Arbeitsblatt „Geschichtenwürfel“

Aufgabe:

Bemale drei Seiten deiner Würfelvorlage mit je einem Bild. Schreibe auf die übrigen drei Seiten je einen kurzen Satz. Wenn du z. B. eine Angel malst, dann schreibe darunter das Wort „Angel“. Wenn du einen Satz einträgst, sollte er eine kurze Handlung beinhalten, also z. B. „Eine alte Frau erscheint mit einem Brot in der Hand.“ Du kannst optional den Satz zusätzlich auch mit einem kleinen Bild verziern. Schneide den Würfel aus und klebe ihn an den gekennzeichneten Laschen zusammen!



Arbeitsblatt „Spielen mit dem Geschichtenwürfel“

Regeln:

Für das Spiel mit Geschichtenwürfeln werden mindestens sechs Personen benötigt. Jede:r Spieler:in legt den eigenen Würfel in die Mitte des Tisches. Jede:r darf mit einem beliebigen Würfel würfeln. Das Ergebnis wird für alle sichtbar gemacht.

Der erste Spieler oder die erste Spielerin wählt einen Würfel aus der Mitte und nimmt ihn heraus. Dann beginnt er oder sie eine Geschichte zu erzählen und bindet das Bild oder den Satz des gewählten Würfels ein. Wichtig: Das ist nur der Anfang der Geschichte und die Erzählung sollte auf maximal drei Sätze beschränkt sein. Nachdem die erste Person fertig ist, ist die nächste an der Reihe. Es wird erneut ein Würfel ausgewählt, und die Geschichte wird fortgesetzt. Jede:r Teilnehmer:in wählt reihum einen Würfel und erweitert die Geschichte, bis die letzte Person an der Reihe ist. Diese versucht dann, mit dem letzten Würfel die Geschichte abzuschließen.

Auf diese Weise entsteht eine gemeinsame Geschichte, bei der Zufall und eure Fantasie eine Rolle spielen.

Jetzt kennt ihr die Regeln. Also legt los und spielt eine Runde!