



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität  
und Lehrerbildung (LISA)

DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

# ERSTELLUNG EINES HÖRSPIELS

Anleitung für die Sekundarstufe I und II



Sehr geehrte Lehrkräfte,

mit dieser Handreichung werden Sie Schritt für Schritt durch den Erstellungsprozess eines Hörspiels geleitet und erhalten hilfreiche Materialien wie Checklisten und Vorlagen. Für Ihre Lernenden finden Sie einen separaten Spickzettel mit Fahrplan und den Materialien im Abschnitt **Einstieg**. Hier hat es sich in der Praxis bewährt, die Seite mit den QR-Codes als A3-Plakat auszudrucken, im Klassenraum aufzuhängen und somit den Lernenden dauerhaft zugänglich zu machen. Zudem bietet es sich an, das Plakat mit geplanten Arbeitszeiten zu versehen oder nicht benötigte Arbeitsschritte darauf zu streichen, um den Lernenden je nach Bedarf mehr Struktur oder mehr Offenheit im selbstorganisierten Lernen zu bieten.

Bevor Sie mit der Bearbeitung der einzelnen Schritte starten, möchten wir darauf hinweisen, dass für die Produktion eines Hörspiels eine Audioschnittsoftware wie z. B. *Tenacity* (auf Windows-Geräten kostenlos installierbar) oder *Garageband* (standardmäßig auf allen iOS-Geräten installiert) auf den Schulgeräten benötigt wird. Hilfe zur Arbeit mit der Software finden Sie im Abschnitt **Technik**.

Je nach Vorwissen und Kompetenzen der Lernenden können Sie als Lehrkraft über den Anforderungsgrad des zu produzierenden Hörspiels entscheiden und damit auch über den Bearbeitungsumfang. Beispiele für die Abstufung des Anforderungsgrades finden Sie im Abschnitt **Einstieg**. Je nach Anforderungsgrad und Vorerfahrungen der Lerngruppe wird für die Hörspielproduktion unterschiedlich viel Unterrichtszeit benötigt. Da verschiedene Kompetenzen durch die Arbeit am Produkt entwickelt, verschiedene Themen miteinander kombiniert und die Arbeitszeit daher auf mehrere Fächer verteilt werden kann, empfiehlt sich fächerübergreifender Unterricht.

So kann z. B. das Schreiben des Drehbuchs und das Einsprechen der Rollen im Deutschunterricht (oder einer Fremdsprache), die Recherche und Produktion von Musik und Geräuschen sowie der Audioschnitt im Musikunterricht, die Gestaltung eines Titelbildes im Kunstunterricht oder die Recherche zur Richtigkeit der angegebenen Daten im Fach Informatik bzw. Lernen in der Digitalen Welt erfolgen.

Nach der Hälfte der geplanten Arbeitszeit (z. B. nach der Erstellung des Drehbuchs) empfiehlt sich eine Zwischensicherung in Form einer gruppenweise gestalteten Reflexionsrunde im Plenum. Das Ziel ist, Verbindlichkeit für den Prozess der weiteren Hörspielproduktion zu schaffen, Zwischenergebnisse zu sichern und zu reflektieren sowie ggf. eine Steuerung der weiteren Gestaltung durch Sie als Lehrkraft zu ermöglichen.

Als gewinnbringend für das Schaffen von Verbindlichkeiten für Lernende und das schrittweise Agieren im Team hat sich eine Kurzreflexion am Ende jeder Unterrichtsstunde erwiesen: Der Arbeitsprozess wird hier individuell und schriftlich von den Lernenden als Stundenreflexion festgehalten, wobei Ihnen diese Notizen im Abgleich mit den eigenen Aufzeichnungen zur Generierung einer individuellen Prozessnote neben der Produktnote für das fertige Hörspiel dienen können.

Die sich in der Praxis bewährte Gruppengröße besteht aus vier Lernenden, sodass mehrere Hörspiele entstehen. Die Hörspielproduktion kann allerdings auch als ein Gemeinschaftsprojekt der Klasse mit unterschiedlichen Aufgaben in den einzelnen Teams angelegt werden, wenn nicht jede/r Lernende jeden Schritt durchlaufen soll.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Lernenden viel Freude bei diesem spannenden Projekt.

Für Anregungen und Hinweise sind wir jederzeit dankbar. Nutzen Sie dafür gern diesen [Link](#).

<b>FAHRPLAN</b> .....	<b>2</b>
<b>1. EINSTIEG</b> .....	<b>3</b>
<b>2. RECHERCHE</b> .....	<b>4</b>
<b>3. ENTWURF</b> .....	<b>5</b>
<b>4. TECHNIK</b> .....	<b>6</b>
<b>5. PRODUKTION</b> .....	<b>7</b>
<b>6. PRÄSENTATION</b> .....	<b>8</b>
<b>7. ZIEL</b> .....	<b>9</b>

# FAHRPLAN FÜR DIE HÖRSPIELPRODUKTION



## 1 Einstieg (Lernbegleitung)

- Format kennenlernen
- Lernziele und Regeln festlegen
- Teams bilden



## 2 Recherche (Selbstlernphase)

- Material recherchieren
- Inhalte zusammentragen
- Handlungskern festlegen



## 3 Entwurf (Selbstlernphase/ Lernbegleitung)

- Charaktere beschreiben
- Drehbuch schreiben
- Feedback von Lehrkraft zum Text

## 4 Technik (Selbstlernphase)

- Aufnahmetechnik kennenlernen
- Probeaufnahmen durchführen
- Audioschnittsoftware testen



## 5 Produktion (Selbstlernphase)

- Audioaufnahme und-bearbeitung
- Geräusche und Musik recherchieren/produzieren
- Hörspiel final abmischen und speichern



## 6 Präsentation (Präsenzphase)

- Produkt im Klassenverband präsentieren
- Feedbackrunde



## 7 Ziel

- persönliches Feedback mittels Bewertungsraster
- Reflexion



# 1 EINSTIEG



## Praxistipp:

Der Fahrplan kann für jede Gruppe in A4 ausgedruckt und zu Beginn jeder Stunde zur Besprechung der anstehenden Aufgaben verwendet werden.

## WAS IST EIN HÖRSPIEL?

Im Gegensatz zu Hörbüchern sind Hörspiele mehr als nur die simple Lesung eines Textes. Hörspiele sind akustische **Inszenierungen von Geschichten** mit verschiedenen Sprechern, Geräuschen und Musik. Als Unterrichtsprojekt wird eine Hörspiel-Länge von 5-15 Minuten empfohlen.

Zum Start des Projektes fördern Sie die Zielorientierung, indem Sie über die **Lernziele, Rahmenbedingungen** sowie die **Bewertungsrichtlinien** informieren. Sie finden dort außerdem eine Vorlage für die Stundenreflexion Ihrer Lernenden.

Zum thematischen Einstieg empfiehlt sich folgende **Sammlung** von Hörspielen, die von den Lernenden qualitativ anhand des Arbeitsblattes bewertet werden können, um ein Gefühl dafür zu entwickeln, was ein gelungenes Hörspiel ausmacht. Übungen, um den Hörsinn zu sensibilisieren, finden Sie im Handbuch\* "Hör mal" auf Seite 8 - 9. Den Direktlink zum Handbuch finden Sie [hier](#).

Um Ihr Projekt zu starten, können Sie nun den **Anforderungsgrad** und das **Thema** festlegen und über die Verteilung der **Aufgaben** sprechen.

### Lernziele, Regeln und Bewertung



### Arbeitsblatt



### Spickzettel für Lernende



**Hinweis PC-Nutzende:** Bitte die Links gleichzeitig mit der strg-Taste drücken, um sie in einem neuem Fenster zu öffnen.

\* Copyright © Goethe-Institut Paris,

Autorin: Eva Jungnickl, Medienpädagogin M.A. Alle

Rechte vorbehalten. [www.goethe.de/frankreich](http://www.goethe.de/frankreich)

**Praxistipp:**

Für die Medien-Recherche können Kopfhörer verwendet oder die Gruppen räumlich getrennt werden, um gegenseitige Störungen zu vermeiden.

## 2 RECHERCHE

In der Recherchephase wird von den Lernenden alles Relevante zum Thema gesammelt: Erlebnisse, Schlagzeilen, Bildmaterial, aber auch Fragen oder Ideen. Ziel ist es, eine Geschichte, einen interessanten Text oder eine Schlagzeile zu finden, die die Lernenden vertonen möchten.

### WAS IST JETZT VON DEN LERNENDEN ZU TUN?

- alle relevanten **Informationen** und Materialien sammeln und dafür verschiedene Quellen nutzen z. B. Bibliotheken, **Internet** etc.
- Informationen in einer **Mindmap** und/oder einem **Moodboard** (z. B. mit digitalen Whiteboard wie [flinga](#)) **bündeln**

### WAS IST EIN MOODBOARD?

Ein Moodboard ist eine Collage aus Fotos, Illustrationen und anderen Grafiken. Es mag zwar Text enthalten, ist aber vor allem eine Möglichkeit, Ideen visuell umzusetzen und sich durch Bilder auszudrücken.

Am Ende der Recherche entscheiden sich die Lernenden für eine **Idee** und begründen diese schriftlich, um eine konkrete Auswahl durch tiefere Reflexion sowie eine prozessorientierte Bewertung zu ermöglichen. Bei der Entscheidung für eine Idee können folgende Fragen helfen:

- Welche Figuren könnt ihr euch besonders gut vorstellen?
- Welche Konflikte können daraus konstruiert werden?

Aus der Idee wird dann ein Handlungskern formuliert, der als Grundlage für das Drehbuch dient.

#### Anleitung Mindmap



#### Anleitung digitales Whiteboard





## 3 ENTWURF

Bevor das Autorenteam das Drehbuch schreibt, entwickeln die Lernenden gemeinsam die **Figuren**. Das ist wichtig, um die Charaktere später durch die Dialoge und Stimmen lebendig machen zu können.

Die Figuren erhalten einen Namen, ein Erscheinungsbild, eine bestimmte Sprechweise, typisches Verhalten und eine kurze Lebensgeschichte. Beispiele finden Sie hier im Handbuch\* „Hör mal“ auf Seite 12.

### WAS VERSTEHT MAN UNTER DEM SPANNUNGSBOGEN EINES HÖRSPIELS?

- **Einführung:** Situation, Figuren und Konflikt werden vorgestellt
- **Hauptteil:** Geschichte spitzt sich zu einem Höhepunkt zu
- **Lösung:** Wendepunkt und Auflösung der Spannung

Stehen die Figuren fest, wird das Drehbuch anhand der Tipps und der Checkliste erstellt. Nach einem ersten Entwurf wird in einer Feedbackrunde besprochen, ob die Handlung und die Dialoge glaubwürdig sind. Das Feedback wird erst von den Lernenden gegeben, dann auch von Ihnen als Lehrkraft. Am Ende arbeitet das Autorenteam das Feedback in das Drehbuch ein.

Für den Umfang des Drehbuchs gilt folgende Faustregel:

**1 Seite Drehbuch = 1-2 Minuten Hörspiel**

Parallel zur Erstellung des Drehbuchs, kann bereits die Aufnahmetechnik und die Schnittsoftware wie im nächsten Kapitel beschrieben, getestet werden. Außerdem kann das Stimmencasting für die Rollen und den Erzähler vom Regie-Team organisiert werden, siehe hierzu auch die Checkliste Regie und Sprecher im Abschnitt Produktion.

#### Tipps für das Drehbuch



#### Checkliste Drehbuch





**Praxistipp:**

Für das Vorbereiten und Abmischen der Aufnahmen können Kopfhörer verwendet oder die Gruppen räumlich getrennt werden.

## 4 TECHNIK

Die Technik und der Aufnahmeort wird nun von den Lernenden ausgewählt und vorbereitet. Die Checkliste hilft ihnen dabei, alle Aufgaben im Blick zu behalten. Außerdem kann jetzt die Audioschnittsoftware mit einer Probeaufnahme getestet werden. Hilfreiche Videotutorials zum Programm finden Sie weiter unten.

### WELCHE TECHNIK WIRD BENÖTIGT?

- entweder Smartphone + Laptop *oder* Laptop + Mikrofon *oder* ein Tablet
- eine Audioschnittsoftware wie z.B. Tenacity oder Garageband
- Kopfhörer zur Tonqualitätskontrolle während der Aufnahmen und für die Postproduktion

Stehen weder Tablet noch externes Mikrofon zur Verfügung, können mit dem Smartphone Sprachmemos aufgenommen und diese Dateien in die Emucloud geladen werden. Eine Anleitung zum Einrichten der Emucloud finden Sie [hier](#). Von der Emucloud kann die Aufnahme dann heruntergeladen werden.

Für eine gute Tonqualität sollte ein ruhig gelegener Aufnahmeort ausgewählt werden, der möglichst nicht wechselt, um eine gleichmäßige Aufnahme über alle Szenen sicherzustellen. Diese Tipps helfen bei der Vorbereitung des [Aufnahmerraums](#).

### Checkliste Technik



### Anleitung für Schnittsoftware



# 5 PRODUKTION



Sobald das Drehbuch anhand der Checkliste final abgestimmt wurde, kann das Regie-Team Geräusche und Musik für das Hörspiel recherchieren bzw. produzieren und die Produktion anleiten. Alle Aufgaben und Tipps dazu finden sich in der **Checkliste Regie**.

**Achtung!** Wollen die Lernenden Geräusche und Musik aus dem Internet verwenden, fallen evtl. Gebühren an. Hier sollten die Tipps zu **Urheber- und Persönlichkeitsrechten** beachtet werden.

Die Regie organisiert die Produktion und hat während der Aufnahmen das Sagen. Die Sprecher sprechen die Stimmen unter Beachtung der Punkte und Tipps in der **Checkliste Sprecher** ein. Sind alle Szenen im Kasten, arbeiten die Cutter des Technikteams an der Postproduktion.

## WAS IST DIE POSTPRODUKTION?

Bei der Postproduktion wird die Audioaufnahme mit einer Audioschnittsoftware geschnitten und um Effekte und Audios ergänzt, sodass das fertige Hörspiel exportiert und gespeichert werden kann.

### Checkliste Regie



### Checkliste Sprecher



### Urheber- und Persönlichkeitsrechte



**Praxistipp:**

Die Feedbackfragen können sowohl analog durch Austeilen der Feedbackkarten oder digital durch Einblenden in der Taskcard präsentiert werden.

## 6 PRÄSENTATION

Ist das Hörspiel fertig und abgespeichert, kann es gemeinsam angehört und die Arbeit der einzelnen Teams und der Produktionsleitung durch Feedback im Plenum gewürdigt und reflektiert werden.

Folgende Regeln sind für konstruktives Feedback zu beachten:

1. Positives hervorheben: Beginnt mit dem, was gut gelungen ist, um die Motivation zu stärken.
2. Konstruktiv sein: Gebt hilfreiche und umsetzbare Vorschläge zur Verbesserung.
3. Konkret bleiben: Nennt spezifische Beispiele, um eure Anmerkungen klar zu machen.
4. Respektvoll kommunizieren: Achtet auf einen freundlichen und respektvollen Ton.
5. Fragen stellen: Stellt Fragen, um Missverständnisse zu klären und zum Nachdenken anzuregen.

### Feedbackregeln und -fragen in Taskcards



### analoge Feedbackkarten zum Drucken



## 7 ZIEL



Nach der Präsentation des Hörspiel ist das Ziel erreicht.  
Die Benotung kann nun mittels des Bewertungsrasters erfolgen.

Das Hörspiel als Endprodukt steht dabei nicht allein im Fokus,  
sondern auch der Weg dorthin als wichtiger Lernprozess, der ebenso in die  
Bewertung einfließen sollte.

Die Lernenden sollten sich zum Abschluss des Projekts Zeit zum individuellen  
Reflektieren nehmen.

Außerdem ermöglicht das Abschlussquiz die Sicherung der neu gelernten  
Begriffe.

### Reflexionsfragen



### Abschlussquiz für SuS: Was hast du gelernt?



#### Bildnachweis:

Titelbild: „podcast“ von [Tumis](#) unter der Lizenz [CC0](#) via [Pixabay](#)

#### Lizenzhinweis:

Das Handbuch „Hör mal“ auf das hier an verschiedenen Stellen verwiesen wird, ist nicht in der unten gezeigten Lizenzierung inkludiert.



Herausgeber: Landesinstitut für  
Schulqualität und Lehrerbildung  
Sachsen-Anhalt