



6–8 Unterrichtsstunden



Vertiefung / Projekt



Antike Texte bearbeiten und kreativ umsetzen

### Beschreibung

⇒ Stop-Motion-Filme sind kurze Videos, die man mit entsprechenden Apps und ein wenig Kreativität relativ leicht herstellen kann. Selbst mit einer Smartphone-Kamera und einigen Spielfiguren lassen sich eindrucksvolle Videos drehen. Grundlage für einen Stop-Motion-Film sollte in der Regel ein lateinischer Text sein, sei es das Original oder ein Text aus dem Lehrbuch. Die Video-Apps Stop Motion Studio und iMotion® HD bieten jeweils eine bedienerfreundliche Oberfläche, die es den Schülern ermöglicht, intuitiv ans Werk zu gehen. Bei beiden Apps muss man mit eigenen Figuren bzw. Schauspielern agieren. Mit den Spielfiguren kann die Handlung nachvollzogen werden. Zusätzlich können Kommentare, Dialoge und Hintergrundmusik ergänzt werden.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Tablet oder Smartphone pro Kleingruppe
- Selfie-Stick oder Stativ
- Spielfiguren

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- In den letzten Stunden wurde mit den Schülern am Text „Daedalus und Ikarus“ aus Ovids Metamorphosen (*met.* VIII 183–235) gearbeitet und der Handlungsablauf geklärt.
- In Kleingruppen sollen die Schüler nun ein ⇒ Storyboard erarbeiten, wie sie die Geschichte in einem Stop-Motion-Video umsetzen und mit welcher App sie arbeiten wollen.
- Alternativ kann man die gesamte Geschichte in einzelne Szenen / Episoden unterteilen und diese arbeitsteilig erarbeiten lassen. Am Ende wird alles zu einem Film zusammengefügt.
- Optional kann es sinnvoll sein, einen passenden Hintergrund (z. B. den Palast von Knossos) anzufertigen oder sogar noch einen Schritt weiterzugehen und mit einem sogenannten ⇒ Greenscreen zu arbeiten. Entsprechende Apps, z. B. Green Screen by Do Ink (<https://de.videezy.com>), erlauben es, eigene Hintergründe zu integrieren. Dies können auch bewegte Hintergründe sein. Für den Mythos von Daedalus und Ikarus könnte man hier z. B. an einen Hintergrund mit vorbeiziehenden Wolken oder Luftaufnahmen von einem Meer denken.

Beispiel Hintergrund mit vorbeiziehenden Wolken:

<https://de.videezy.com/wolken/11787-zeitspanne-von-gro-en-gruppen-altocumulus-bew-lkt-sich-bewegliches-slowl-auf-blauem-himmel-mit-aufflackern-in-4k>

1

Beispiel Luftaufnahmen von einem Meer:

<https://de.videezy.com/natur/13366-zeitspanne-von-wolken-und-von-wellen-die-sich-schnell-in-strandlandschaft-in-4k-bewegen>

2

- Anschließend gestalten die Schüler eine Art „Set“ und positionieren die Figuren so, wie sie es in ihrer Storyline geplant hatten.
- Die Figuren werden nun Szene für Szene weiterbewegt, dass am Ende ein bewegtes Bild, ein Film, entsteht.
- In der Nachbearbeitung können Kommentare, Geräusche oder Musik hinzugefügt werden.

## Mögliche Fallstricke und Tipps

- Je nach Größe der Klasse kann es sinnvoll sein, die einzelnen Kleingruppen auf verschiedene Räume zu verteilen, um eine ruhige Arbeitsatmosphäre zu gewährleisten.
- Es wird nicht ganz einfach sein, die Kreativität der Schüler einzugrenzen und den Zeitplan einzuhalten – gerade wenn man den Weg geht, unterschiedliche Szenen zu einer Geschichte zusammenzufügen.
- Als Vorbereitung auf das Projekt wäre es sinnvoll, eigene Erfahrungen der Schüler im Bereich Stop-Motion einzubauen bzw. die Klasse mit gelungenen Stop-Motion-Videos aus verschiedenen Bereichen vertraut zu machen.

## Analoge Alternative

Analog lässt sich diese Idee nur schwer umsetzen. Eine Möglichkeit wäre, die einzelnen Szenen als Frames oder Diorama darzustellen. Ebenso wäre eine szenische Darstellung als kurzes Theaterstück denkbar.

## Beispiele

- Stop-Motion-Video zu Ovids Pygmalion: <https://www.youtube.com/watch?v=c72CZd0WILQ> 3
- FK-Films (Stop-Motion-Videos mit Lego®-Figuren): <https://www.youtube.com/channel/UCdk5Rgx0GXlpSqKrWuf-TKA> 4



1



2



3



4



4–6 Unterrichtsstunden



Vertiefung/Projekt



Antike Kultur erfahrbar machen

### Beschreibung

Mit digitalen Mitteln ist es mittlerweile ohne großen Aufwand möglich, virtuell in die Antike einzutauchen und wichtige Plätze zu besuchen. Zusätzlich lassen sich zahlreiche Vergleichspunkte zur Gegenwart ziehen, um die Besonderheit antiker Architektur und Stadtplanung herauszuarbeiten. Die Schüler sollen in dieser Einheit selbst als eine Art Fremdenführer auftreten und einen Audioguide für einen antiken Schauplatz erstellen.

### Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Tablet/Computer mit Internetzugang und vorinstalliertem Aufnahmeprogramm, z. B. Audacity® oder GarageBand® (iOS®), pro Kleingruppe
- Zugang zu Karten-Apps (z. B. Google® Maps)
- Mikrofone (bei Bedarf)

### Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Stadtrundgang durch Rom im Jahre 320 n. Chr.
- Vorbereitung: Der Lehrer erarbeitet mit den Schülern die Gegebenheiten des Jahres 320 n. Chr. Neben der politischen Situation soll dabei auch der gesamte Zustand des Römischen Reiches beleuchtet werden.
- Die Klasse wird in Kleingruppen unterteilt.
- Mithilfe von Karten des aktuellen und des antiken Roms machen sich die Schüler ein Bild darüber, wie sie genau vorgehen wollen.
- Es werden im nächsten Schritt wichtige Gebäude und Plätze markiert und ein Weg durch die Stadt definiert. Dabei sollte darauf geachtet werden, eine gewisse Anzahl an Besuchspunkten festzulegen, um so einen überschaubaren Rahmen zu erreichen. Es ist ebenfalls möglich, bestimmte Schauplätze vorzugeben (Kolosseum, Circus Maximus, Forum Romanum etc.).
- Die Schüler erarbeiten nun zu jedem Gebäude/Platz mittels Internetrecherche (z. B. über Wikipedia) alle notwendigen Informationen und stellen diese in einer Tabelle zusammen. Zusätzlich sollen geeignete Bilder zu den Orten herausgesucht und in eine Präsentation (z. B. PowerPoint) eingearbeitet werden.
- Diese Informationen sollen nun in gesprochene Texte transkribiert und in mehreren Durchläufen überarbeitet werden. Anschließend übertragen die Schüler ihre Texte als Audiodateien auf den Computer/das Tablet. Dazu nutzen sie die internen Aufnahmemöglichkeiten der Geräte oder eigene Aufnahmeprogramme wie Audacity® oder GarageBand®.
- In einem letzten Schritt fügen nun die einzelnen Gruppen Bilder und Audiotexte zusammen. Hierbei soll vor allem auf die Synchronität der Bilder und der Sprechtexte Wert gelegt werden, d. h. die Sprechanteile der Schüler sollen erst dann einsetzen, wenn das entsprechende Bild in der Präsentation erscheint bzw. sollen die Texte nur zu hören sein, solange das Bild zu sehen ist.
- Für die Präsentation ist es denkbar, dass die Gruppen sich ihre Ergebnisse gegenseitig vorstellen, um keine Monotonie zu erzeugen. In einer Abschlussrunde können besonders gelungene „Rundgänge“ noch einmal besprochen werden.

- Je nach Qualität ist auch an eine Veröffentlichung z. B. auf der Schulhomepage zu denken. Es ist zu beachten, dass nur gemeinfreie Bilder verwendet werden dürfen.

### Mögliche Fallstricke und Tipps

- Es müssen mehrere Dinge gleichzeitig erledigt werden. Dieser Sachverhalt bedarf einer guten Organisation innerhalb der Gruppe. Jeder Schüler sollte genau wissen, was er zu tun hat und wann er mit seinem Bereich fertig sein muss.
- Wenn man mit jüngeren Schülern arbeitet, kann man die Idee auf den Audioguide reduzieren. Im Internet gibt es animierte Flyovers über das antike Rom, die ohne Kommentar auskommen:  
Beispiele:

- <https://www.youtube.com/watch?v=vrlEwjgfbYs&t=60s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=pHinQD3GAlo&t=31s>

1

2

So könnten die Schüler, nachdem sie das Video geschaut haben, zu den dort vorkommenden Gebäuden und Plätzen im antiken Rom Kommentare und Informationen herausarbeiten und als Audiodatei einsprechen. Bei der Präsentation müsste dann nur an der entsprechenden Stelle des Videos der Pausenknopf gedrückt und der passende Kommentar eingespielt werden.

### Analoge Alternative

Den Schülern werden Bilder von wichtigen Gebäuden und Plätzen der Antike ausgeteilt. Auf das Aufnehmen der Audioguide-Kommentare wird verzichtet. Die Schüler halten stattdessen jeweils ein Kurzreferat zu den einzelnen Bauwerken bzw. Plätzen.

### Beispiel und Infoseite

- Offizielle Seite des Projekts „Rome Reborn®“:  
<https://www.romereborn.org>
- Informationen zur Erstellung eines virtuellen Stadtrundgangs:  
<https://segu-geschichte.de/roemisches-koeln/>

3

4



1



2



3



4