

Hörspiel

Joachim Kahlert & Kathrin Gietl

Hörspiele erfreuen sich bei Grundschulkindern großer Beliebtheit. Sechs- bis Siebenjährige beschäftigen sich der KIM Studie 2014 zufolge regelmäßig mit Hörspielen (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2014, S. 30). An diese Erfahrungen kann im Sachunterricht angeknüpft werden, indem die Methode der eigenen Hörspielproduktion genutzt wird. Darüber hinaus werden zentrale Inhaltsfelder des Sachunterrichts thematisiert, fächerübergreifende Ziele verfolgt und methodische Kompetenzen erworben. Inwieweit Hören auch mit Verstehen zu tun hat, Kinder nicht nur konsumieren, sondern auch produzieren wollen und wie Kompetenzen im Unterricht sichtbar gemacht werden können, wird im Folgenden anhand der Methode des Hörspiels exemplarisch dargestellt.

1. Zum didaktischen Stellenwert des Hörspiels als Methode im Sachunterricht

Mit der Erarbeitung und Produktion von Hörspielen lassen sich die Inhaltsfelder des Sachunterrichts Schall und Hören mit den fächerübergreifenden Zielen Sprachliche Bildung und Medienerziehung verknüpfen. Methodische Kompetenzen werden anwendungsnah und in sozial intensiven Situationen angebahnt und geübt.

In nahezu allen Lehrplänen des Sachunterrichts finden sich Inhalte, die auf die Sinnesleistung des Hörens sowie auf Schallphänomene bezogen sind. Dabei geht es in der Regel um die Erkundung von Möglichkeiten des Hörsinns, um die Verarbeitung und Unterscheidung von Geräuscheindrücken aus der Umgebung sowie um die Produktion von Geräuschen durch schwingende Gegenstände und Körper. Das Hörspiel bietet die Möglichkeit, diese Inhalte mit einem unmittelbaren Anwendungsbezug zu erarbeiten.

Hören bedeutet aber auch Zuhören und nur wer aktiv zuhört, kann auch verstehen. Erfolgreiche Kommunikation gelingt dann, wenn aktiv zugehört wird. Die Rezeption von Hörspielen unter Berücksichtigung gezielter Fragestellungen, Hörspaziergänge und schließlich die eigene Produktion von Hörspielen können einen Beitrag zur Zuhörförderung und damit auch zur Sprachlichen Bildung leisten. Es wird eine Brücke zu den Fächern Deutsch und Deutsch als Zweitsprache geschlagen, denn „Hören ist die Grundlage für das Sprechen, Lesen und Schreiben lernen. Hören und Sprechen sind die Basis sowohl für alltägliche Kommunikation als auch für den Schriftspracherwerb.“ (Marx 2014, S. 34).

Viele Anregungen für den fächerübergreifenden Unterricht bietet in diesem Zusammenhang die Stiftung Zuhören (vgl. dazu www.stiftung-zuhören.de). Ideen zur Sprachförderung für Kinder mit nichtdeutscher Erstsprache finden sich besonders im

Projekt „Hören ohne Grenzen“ (vgl. dazu Schönicke/Speck-Hamdan 2010). Die „HörSpielBox“ zum Projekt liefert Lehrerinnen und Lehrern einen umfangreichen Materialfundus.

Das AUDITORIX-Projekt (vgl. dazu www.auditorix.de) stellt Material zur Hör- und Sprachförderung zur Verfügung, mit dem Anspruch „Stimmbildung niedrigschwellig und integrativ sowohl für Kinder mit Sprachentwicklungsstörungen als auch solche mit literarischer Vorbildung“ (Marx 2014, S. 35) zu unterstützen. Neben Übungen zur Wortschatzerweiterung und zur Wahrnehmung von Stimmungen in der gesprochenen Sprache gibt es auch inklusive Momente. Beispielsweise berichtet ein blinder Musiker darüber, welche Wirkung Stimmen auf ihn haben (vgl. Marx 2014, S. 36).

Mit Blick auf die Medienerziehung kann der Sachunterricht Hörspiele unter verschiedenen Aspekten zum Thema machen. Zum einen sind Medien „ein Teil der Lebenswelt der Kinder“ (Peschel 2015, S. 174). „Die drei Fragezeichen“, „Bibi Blocksberg“ und „Die Fünf Freunde“ stehen laut der KIM Studie 2014 im Beliebtheitsranking der Hörspiele für Sechs- bis Siebenjährige an oberster Stelle (vgl. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2014, S. 30). Kinder wollen allerdings nicht nur konsumieren; sie haben auch den Wunsch, sich aktiv an der Produktion von medialen Angeboten zu beteiligen (vgl. Paus-Haase u.a., S. 2000). Bei der Produktion eigener Hörspiele gewinnen die Kinder Einblick in die Gestaltung und Wirkungsweise von Hörmedien und erfahren Gestaltungskompetenz im Umgang mit Medien. Medien dienen im Sachunterricht also auch als „Werkzeuge zur Welterschließung“ (Peschel 2015, S. 174). Mit Computern, Laptops, Tablets oder Smartphones können Geräusche aufgenommen, gespeichert und bearbeitet werden. Programme wie *Audacity* oder Apps wie zum Beispiel *Recordium* lassen sich zur Aufnahme und zum Schneiden von Audiodateien verwenden. Sie geben der eigenen Hörspielproduktion eine professionelle Wirkung und sind für die Kinder leicht zu bedienen.

Neben der Förderung von Sachkompetenz (Medien, Hören, Sprache) und Selbstkompetenz (genaues Hören, aktives Zuhören) wird bei der Erarbeitung von Hörspielen auch Sozialkompetenz entwickelt. Das Vorstellungsvermögen und die Empathie der Schülerinnen und Schüler werden gefördert, wenn sie eigene Erfahrungen, einen Sachverhalt, Beziehungen oder Gegenstände so aufbereiten, dass sie über den Hörsinn sinnvolle und interessante Informationen sowie Vorstellungen bei anderen erzeugen bzw. anregen.

Darüber hinaus kann das Hörspiel auch als Form für elaborierte Leistungsnachweise dienen. Der Lernertrag aus zahlreichen anderen Sachunterrichtsthemen, wie Kleidung, Wetter, Feuerwehr und Polizei, die Wiese u.v.m., lässt sich mit der Produktion eines Hörspiels anwendungsnah und kreativ nachweisen. Und schließlich lassen sich bei der Arbeit mit dem Hörspiel auch grundlegende methodische Teilkompetenzen schulen.

2. Methodische Teilkompetenzen schulen

Wenn Schülerinnen und Schüler ein Hörspiel erarbeiten und umsetzen, haben sie eine Reihe von Aufgaben zu bewältigen, bei denen ein methodisches Vorgehen die Erfolgsaussichten erhöht.

Sie müssen Ideen *sammeln*, *protokollieren* und *abstimmen*, die Zusammenarbeit für das Beschaffen von Informationen und Geräuschquellen sowie für das Erstellen und Proben von Szenen *planen* und die gesammelten Geräusche und Informationen *ordnen*. Zu beachten und *abzuwägen* sind Kriterien für die *verständliche Gestaltung* der Szenen und Unterschiede zwischen erwünschten Wirkungen wie informieren, kommentieren, Stimmungen erzeugen oder zum Nachdenken anregen. Die technischen Geräte erfordern einen *sachgerechten Umgang* und die arbeitsteilige Ausführung anstehender Arbeiten und die gemeinsame Beurteilung und Abstimmung von Vorschlägen und Szenen *Kooperationsfähigkeit*.

Versteht man unter Kompetenzen „Systeme aus spezifischen, prinzipiell erlernbaren Fertigkeiten, Kenntnissen und metakognitivem Wissen, die es erlauben, eine Klasse von Anforderungen in bestimmten Alltags-, Schul- und Arbeitsumgebungen zu bewältigen“ (vgl. Klieme u.a. 2001, S. 182), dann umfasst methodische Kompetenz

- Wissen darüber, wie man vorgehen kann, um das jeweilige Ziel auf eine der Sache nach angemessene, strukturierte, systematische und im Prinzip nachvollziehbare Weise zu erreichen (deklarative Komponente),
- das durch Anwenden und Üben erworbene Können bei der entsprechend sorgfältigen Ausführung der Tätigkeiten (prozedurale Komponente),
- ein Verständnis der besonderen Leistungen und Grenzen der zur Verfügung stehenden Verfahren für die Bewältigung der jeweiligen Tätigkeit oder Aufgabe (metakognitive Komponente).

Zwar wird sich methodische Kompetenz in der Regel zunächst über das Können, also über das praktische Anwenden, aufbauen. Ein Kind dürfte zum Beispiel früher in der Lage sein, Dinge und Informationen zu ordnen, als das Prinzip des Ordners zu verstehen.

Aber methodische Kompetenz beinhaltet nicht nur die praktische Anwendung, sondern auch die Fähigkeit, einen systematischen Bearbeitungsprozess beschreiben zu können, also um den Ablauf zu *wissen*, sowie die Fähigkeit, geeignete Verfahren unter Berücksichtigung ihrer jeweiligen Leistungen und Grenzen auszuwählen.

Im Folgenden wird dargelegt, welche methodischen Kompetenzen mit speziellen Aufgaben, die bei der Erarbeitung eines Hörspiels zu bewältigen sind, geschult werden können. Diese werden anhand einiger unterrichtspraktischer Ideen in einen möglichen Anwendungskontext gestellt.

3. Arbeitsschritte beim Hörspiel und methodische Kompetenzen

Zur Vorbereitung von Hörspielproduktionen bietet es sich an, in Verbindung mit dem Deutschunterricht, Tonträger zu analysieren und zu bewerten. Leitfragen, die gemeinsam erarbeitet und/oder besprochen werden, richten die Aufmerksamkeit der Kinder auf den Inhalt, auf zentrale Figuren, auf Haupt- und Nebenhandlungen sowie auf den Einsatz von Geräuschen und Musik. Eine Zusammenstellung von Hörspiel erschließenden Leitfragen bieten u.a. Peinecke 1996 und, bereits als Fragebogen für die Gruppenarbeit gestaltet, Ostermayer 2002.

3.1. Sich auf ein Thema verständigen und das Drehbuch entwerfen

methodische Kompetenz: abstimmen und koordinieren

Bei der Suche nach Themen und zentralen Inhalten für das Hörspiel bringen Kinder ihre Erfahrungen ein, vergleichen, beraten Ziele und wählen aus. Damit das Abstimmen und Aushandeln zielorientiert und sozial fair erfolgt, sind Regeln der Gesprächsführung einzuhalten und Ideen, die vorgetragen werden, zu protokollieren. Später muss ein Überblick über die einzelnen Ideen erstellt und beraten werden. Nach und nach entwickelt sich nach eingehender Beratung das Konzept. Dieses Konzept ist Grundlage für die arbeitsteilige Ausarbeitung einzelner Szenen und Abschnitte des Drehbuches.

Die Methode „Story Telling im Sachunterricht“ (vgl. dazu Kahlert 2005, S. 207 ff.) kann den Kindern als erster Schritt zum Verfassen eines Drehbuches Orientierung bieten. Sie überlegen sich zu verschiedenen Themen des Sachunterrichts Geschichten mit dem Ziel, einem bestimmten Sachverhalt auf die Spur zu kommen. Fragestellungen wie z.B. „Warum regnet es?“, „Was macht ein Feuerwehrmann?“ oder auch „Wie hättest du dich entschieden?“ (Dilemmageschichten) ergeben sich aus den kindlichen Interessen und finden sich in den sachunterrichtlichen Curricula wieder.

In sprachlich heterogenen Klassen tragen Differenzierungsaufgaben dazu bei, dass auch Kinder mit geringen Sprachkenntnissen an der Gestaltung eines Drehbuchs partizipieren können. Als Vorlagen für interessante Geschichten können beispielsweise Fernsehserien wie „Willi wills wissen“ oder „Löwenzahn“ herangezogen werden. Die Buchreihe „Was ist Was Junior“ befasst sich mit sachunterrichtlichen Fragestellungen. Text und Handlung liefern den Kindern inhaltlich wie sprachliche Unterstützung für die weitere kreative Ausgestaltung. In einem Unterricht, der Mehrsprachigkeit als Ressource versteht und die Schülerinnen und Schüler in ihrer sprachlichen Heterogenität wertschätzt, können Hörspiele auch in anderen Sprachen produziert werden.

3.2. Geräusche sammeln und ordnen

methodische Kompetenz: ordnen, strukturieren, gezielt wahrnehmen

Welche Geräusche sind typisch für eine Umgebung, ein Geschehen, ein Ereignis aus der Umwelt? Wie lässt sich dieser Umwelteindruck durch Geräusche herstellen? In Gruppen, ausgestattet mit einem Audioaufnahmegerät, sammeln die Kinder beispielsweise in Form einer „Sound-Safari“ (vgl. dazu Kreber-Seinberger/Pola 2013, S. 10ff.) Geräusche typischer Tätigkeiten und Ereignisse für den Ort, den man im Hörspiel wiedergeben will. Wie klingt der Wald, wie die Wiese, der Gasthof?

Anschließend muss entschieden werden, mit welchen Geräuschen sich die gewünschten Eindrücke am besten erzeugen lassen. Was sind typische Geräusche, die zum Beispiel an ein Kaufhaus, ein Schwimmbad, eine Bank, einen Kindergarten denken lassen?

Zur Vorbereitung und Sensibilisierung auf die akustische Umwelt können Hörspaziergänge dienen, auf denen jeweils ein Kind ein anderes Kind, dessen Augen verbunden sind, führt (vgl. Dietze 2000).

Die gezielte Erkundung der Umgebung durch auditive Wahrnehmung schärft das Bewusstsein für typische Ereignisse und Geschehnisse an den ausgewählten Orten und regt zur Reflexion über Funktion und Nutzung dieser Gegebenheiten an. Was sagen die Geräusche über die Nutzung der Räume, über die Gewohnheiten der Beteiligten oder über die Regeln aus, die dort herrschen?

Geräusche müssen nicht immer im Original aufgenommen, sie können auch produziert werden. Dabei findet eine intensive Auseinandersetzung mit Materialeigenschaften statt. Materialien werden im Hinblick auf die Möglichkeit, ein gewünschtes Geräusch zu simulieren, verglichen. Nebenbei erfahren die Kinder, dass auch Geräusche in professionell arrangierten Hörspielen künstlich produziert sein können. So entsteht zum Beispiel der auditiv stimulierte Eindruck von Wasserwellen durch Bewegen der Hand in einer Plastikschüssel mit Wasser, so dass das Wasser an den Rand anschlägt; der Eindruck von Regen lässt sich simulieren, indem eine Handvoll getrockneter Erbsen auf einem Sieb gerollt werden (viele weitere Beispiele in Everling 1988, S. 65; Rogge/Rogge 1999, S. 152f.).

Auch Geräuschedatenbanken (wie zum Beispiel www.audiyou.de) können genutzt werden, um passende Klänge zu finden und ins eigene Hörspiel zu integrieren.

3.3. Mit Geräuschen und Tönen Szenen gestalten und Umgebungseindrücke produzieren

methodische Kompetenz: darstellen und gestalten; sich in andere (Hörer) hineinversetzen

In einem Hörspiel müssen Sachverhalte, Gegenstände, Ereignisse so durch Geräusche simuliert oder untermalt werden, dass sie die Vorstellungskraft der Zuhörenden anregen. Darüber hinaus ist eine klare, leicht verständliche Sprache notwendig, die dennoch zur Konstruktion mentaler Bilder beim Hören anregt.

Neben dem Inhaltsaspekt der Sprache spielt dabei auch der Beziehungsaspekt eine Rolle, zum Beispiel Stimmungen oder Verhältnisse zwischen Personen (vgl. dazu Friedrich 2000). Wie hört sich ein trauriger, ein wütender, ein freundlicher Mensch an? Wer hat die Traurigkeit am besten ausgedrückt? Wodurch? Wer hat einen Befehl, einen Wunsch, eine Ablehnung gut erkennbar dargestellt?

Zur Übung können Sätze so gesprochen werden, dass mit den gleichen Worten verschiedene Absichten ausgedrückt werden: „Kommst du endlich?“ kann eine freundliche Bitte, ein Tadel, eine lustig gemeinte Bemerkung u.v.m. ausdrücken. Erkennt man an der Art zu sprechen, ob es sich um einen Chef oder um einen Untergebenen, einen Lehrer oder einen Schüler handelt? Zahlreiche Übungen dazu finden sich sowohl als Onlinespiele als auch in Form von Arbeitsblättern unter www.auditorix.de.

Mit Geräuschecollagen, in denen Geräusche miteinander in Beziehung gesetzt werden, können gewünschte Raum- bzw. Umgebungseindrücke hervorgerufen werden. Hupen, Bremsen, Anfahrgeräusche lassen an eine Straßenkreuzung denken.

Um die Komposition von Geräuschen zu üben, kann man Geschichten nur durch Geräusche erzählen lassen. Verschiedene Geräusche werden so zusammengeschnitten, dass sie als Ausdruck einer Kette von Begebenheiten interpretierbar sind. Geübt wird dabei das gezielte Verwenden und Arrangieren von potenziellen Informationsträgern für die Produktion eines gewünschten Eindrucks. Für Kinder, die noch wenig Deutsch sprechen, ist dieses Vorgehen eine sprachlich vereinfachte und dennoch inhaltlich anspruchsvolle Alternative zum narrativen Hörspiel.

3.4 Interviews durchführen

methodische Kompetenz: gezielt Informationen beschaffen; sich vorbereiten

Für ein Hörspiel kann es notwendig sein, Originalstimmen einzublenden oder sich fachlichen Rat von Experten zu holen. Gerade die Beherrschung der sozialen und technischen Feinheiten zur Durchführung von Interviews kann das Kompetenzbewusstsein von Kindern stärken.

Um ein ergiebiges Interview zu führen, muss man sich inhaltlich auf den Gesprächspartner vorbereiten. Zur Vorbereitung gehört ebenfalls, den sachangemessenen Umgang mit der Technik zu üben, von der Bedienung des Audioaufnahmeapparates über die Mikrofonhaltung bis zur Vermeidung von Störgeräuschen während der Aufnahme (vgl. dazu Rogge/Rogge 1999, S. 144ff.).

In der Praxis hat sich beim Interviewen die Arbeit in einer Dreiergruppe bewährt. Ein Kind stellt die Fragen, ein zweites achtet auf die technischen Details, wie zum Beispiel die Mikrofonhaltung, und das dritte Kind nimmt die Rolle eines Zuhörers ein, der eingreift, wenn etwas unklar bleibt oder wenn Fragen nicht zufriedenstellend beantwortet werden (vgl. Dillmann 2001, S. 124).

Exkursionen zum örtlichen Radio, zur Landes- bzw. Kreisbildstelle oder auch zu einem Tonstudio ermöglichen Erfahrungen am Mischpult. Wie ein von der Bundesländer-Kommission für Bildungsplanung und Forschungsförderung unterstützter bayerischer Modellversuch zeigt, sind Grundschul Kinder bei entsprechender Vorbereitung auch in der Lage, EDV-Schneideprogramme auf dem PC zu nutzen (vgl. dazu www.ganzohrsein.de).

Einen informierenden und leicht verständlichen Überblick über technisch wertvolle Details für den sachgerechten Umgang mit Mikrophon, Mischpult, Kabel, Stecker und vielem mehr findet sich in der vom österreichischen Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten (1999) herausgegebenen Radio-Box.

3.5 Ausführungen bewerten und bewerten lassen

methodische Kompetenz: Darstellungen nach Kriterien beurteilen;

Rückmeldung sachgerecht geben und verarbeiten

Nachdem Rollen verteilt, Szenen erarbeitet und geübt worden sind, müssen die einzelnen Rollen gesprochen und die Szenen arrangiert werden. Die Ausführung wird anhand vorher besprochener Kriterien wie Verständlichkeit, Glaubwürdigkeit, Klarheit beurteilt und kommentiert. Dabei ist es wichtig, sich in die Rolle der Zuhörenden hinzuversetzen: Ist das, was und wie gesprochen wird, wirklich interessant? Sind alle Informationen, die man braucht, angeboten? Wird zuviel angeboten? Vermitteln bzw. untermalen die Geräusche den gewünschten Eindruck?

Eine effektive Rückmeldung erfordert Systematik: Zunächst wird gesammelt, was den Zuhörern gut gefallen hat und was man noch anders machen könnte. Die Kritik wird in Stichworten (z.B. an der Tafel) festgehalten. In einer gemeinsamen Besprechung ist zu klären, welche Verbesserungsvorschläge wichtig und praktikabel sind. Die Gruppe fertigt Notizen darüber an oder bekommt eine Zusammenfassung von der Lehrerin bzw. dem Lehrer und versucht anschließend, die akzeptierten Änderungsvorschläge umzusetzen.

4. Podcasting – Hörspiele veröffentlichen

Als Ergebnis eines handlungs- und produktionsorientierten Sachunterrichts entstehen von den Schülerinnen und Schülern erstellte Produkte, hier Audiodateien mit fertigen Hörspielen. Diese erfahren eine besondere Würdigung, wenn sie veröffentlicht werden. Podcasting als Form der „Erstellung von Mediendateien (Audio, Video, Texte) und deren automatische Verbreitung über das Internet“ (Dorok 2006, S. 1) ist eine Form, die in einem modernen Unterricht zur Veröffentlichung von Hörspielen genutzt werden kann. Auf einer passwortgeschützten Internetseite werden die Audiodateien veröffentlicht und für eine bestimmte Zielgruppe (Klasse, Schule, Eltern, Patenschule etc.) zugänglich gemacht. Dorok 2006 beschreibt in seinem Artikel, wie Lehrerinnen und Lehrer im Unterricht vorgehen können, um mit ihrer Klasse Pod-

casts zu erstellen. Praxisnahe Anregungen und Links im Internet schaffen die Grundlage für eigene Ideen zum Podcasting mit Grundschulklassen.

Literatur zur theoretischen Grundlegung

- Friedrich, Gerhard (2000), Die Stimme und ihre Wirkungen, in: Huber, Ludowika & Odersky, Eva (Hrsg.), Zuhören – Lernen – Verstehen, Braunschweig, S. 58-71
- Klieme, Eckhard u.a. (2001), Problemlösen als fächerübergreifende Kompetenz, in: Zeitschrift für Pädagogik, Nr. 2, S. 179-200
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2014): KIM Studie, Stuttgart. unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf14/KIM14.pdf> (Stand: 30.12.2015)
- Paus-Haase, Ingrid, Aufenanger, Stefan, Mattusch, Uwe (2000), Hörfunknutzung von Kindern. Bestandsaufnahme und Entwicklungschancen des Hörfunks im dualen System, Berlin.
- Peschel, Markus (2015), Medienerziehung im Sachunterricht, in: Kahlert, Joachim u.a. (Hrsg.): Handbuch Didaktik des Sachunterrichts, 2. akt. u. erw. Aufl., Bad Heilbrunn, S. 173-179.

Literatur zur praktischen Umsetzung

- Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten (Hrsg.) (1999), Die Radio-Box. Materialien zur Medienerziehung, Wien
- Dietze, Lena (2000), Soundscapes – Klanglandschaften, Soundwalks – Klangspaziergänge. Drei Projekte zum Zuhören, in: Huber, Ludowika & Odersky, Eva (Hrsg.), Zuhören – Lernen – Verstehen, Braunschweig, S. 92-103
- Dillmann, Elke (2001), Hören lernen durch „Hören machen“. Das Projekt „Kinder machen Radio“ des Bayerischen Rundfunks. In: Joachim Kahlert, Michael Schröder, Axel Schwanebeck (Hrsg.), Hören. Ein Abenteuer, München, S. 119-132.
- Dorok, Sebastian (2006), Podcasting im Unterricht. unter: <http://www.lehrer-online.de/url/podcasting> (Stand 14.02.2016)
- Everling, Esther (1988), Ein Hörspiel produzieren, Frankfurt am Main und Bielefeld
- Kahlert, Joachim (2005), Story Telling im Sachunterricht – Lernpotentiale von Geschichten, in: Gabi Reinmann (Hrsg.): Erfahrungswissen erzählbar machen. Narrative Ansätze für Wirtschaft und Schule, Lengerich, S. 207-222
- Kreber-Steinberger, Eva, Pola, Anette (2013), Auf Sound-Safari. Wie aus kleinen Musik-Konsumenten aktive Hörer werden, in: Praxis Fördern 1, S. 10-17
- Marx, Eva-Maria (2014), Stimmungsvolle Sprechbildung mit AUDITORIX. Wie das Sprachbewusstsein von Grundschulkindern mit Sprechbildung und szenischem Spiel gefördert werden kann, in: Grundschulunterricht. Deutsch, 61/3, S. 34-39

- Maubach, Bernd (2014a), Achtung Aufnahme! Eine Hörspielproduktion zum Bilderbuchklassiker „Wo die wilden Kerle wohnen“, in: Grundschulunterricht. Deutsch, 61/3, S. 14-18
- Maubach, Bernd (2014b), LITERATUR hören. Aspekte einer Hörmedien-Didaktik, in: Grundschulunterricht. Deutsch, 61/3, S. 4-7
- Morawitz, Holger (2008), Weblogs, Podcasts und Wikis in Grundschulen, in: Grundschulunterricht. Deutsch, 55/1, S. 36f.
- Ostermayer, Eva (2002), Hörkassetten – aber bitte mit Qualität, in: Sache Wort Zahl, H. 43, S. 40-44
- Peinecke, Claudia (1996), Kriterien zur Bewertung von Tonträgern für Kinder, in: Wolfgang Schill, Dieter Baacke (Hrsg.): Kinder und Radio. Zur medienpädagogischen Theorie und Praxis neuer Medien, Frankfurt am Main, S. 166-169
- Rogge, Jan-Uwe, Rogge, Regina (1999), Zuhören macht Spaß, Hamburg
- Schönicke, Judith, Speck-Hamdan, Angelika (2010), Hören ohne Grenzen. Sprache entdecken – Interkulturelles Lernen – Deutsch als Zweitsprache, Braunschweig

Links (Projekte, Ideen, Materialien für die Unterrichtspraxis)

- www.auditorix.de (letzter Zugriff am: 12.01.2016)
- www.audiyoudo.de (letzter Zugriff am: 14.01.2016)
- www.ganzzohrsein.de (letzter Zugriff am: 05.02.2016)
- www.inklusive-medienarbeit.de (letzter Zugriff am: 10.02.2016)
- www.ohrenspitzer.de (letzter Zugriff am: 10.02.2016)
- www.podcast.de (letzter Zugriff am: 24.02.2016)
- www.stiftung-zuhoeren.de (letzter Zugriff am: 12.01.2016)