Zeit:

Ort:

Anzahl SuS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Thema | Aktivität | Material |
| 1 |  | **Hören und Hörspiel kennen lernen** |  |
| 3‘ | Begrüssung |  |  |
| 10‘ | Einstieg:  Hörst du gut? | KU / am Pult  LP spielt verschiedene **Geräusche** ab.  SuS halten Augen geschlossen und lauschen. Nach 5 Geräuschen stoppen und Geräusche benennen.  Dann 2.Runde | PC / Lautsprecher  10 Geräusch-Dateien |
| 10‘ | Hören | Geräusche begleiten uns den ganzen Tag. Hast du schon mal überlegt, wie Regen klingt?  **Hörclip** “Einmal Geräusche bitte”  Sensibilisieren auf   * Umgebungsgeräusche: Welche Geräusche hörst du auf dem Schulweg? Am Morgen? Am Abend? * Lieblingsgeräusche? | <http://www.auditorix.de/index.php?id=177>  (3.24) |
| 10‘ | Ein Hörspiel, was ist das? | Im Kreis:  SuS zählen Hörspiele auf, welche sie kennen.   * Was macht ein Hörspiel aus?   Antworten auf Moderationskarten | Moderationskarten |
| 10‘ | Unterschied Film / Hörspiel | Filmbeispiel  Zuerst nur Ton hören   * Worum geht’s? * Was passiert?   Dann Filmausschnitt schauen   * Welche Information hat man ohne Bild nicht? * Wie kann man das bei einem Hörspiel lösen? | Filmbeispiele |
| 15‘ | Vorlesen mit Geräuschen | Eine Tiergeschichte” in PA lesen   * Jemand liest ein Abschnitt, der andere macht die Geräusche dazu. * Wechsel, etc | AB Tiergeschichte |
| 10‘ | Hörspiel anhören | In gemütlicher Position:  Beispiel anhören  z.B. der 5./6.Klasse Escholzmatt (7 min)  oder 4.Kl. Immensee | <https://www.schule-escholzmatt-marbach.ch/2013/11/02/h%C3%B6rspiele-5-6-klassen-wiggen/> |
| 15‘ | Gruppeneinteilung | SuS in 4-5 Gruppen einteilen (3-5 SuS)  Auswahl des Skripts | Skripte |
|  | Abschluss | Schnabelwetzer um die Zunge zu trainieren | Schnabelwetzer auf Papierstreifen |
|  | Auftrag | Nächstes Mal Smartphones mit Kabel mitbringen zum Geräusche sammeln |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 3/4 |  | **Üben und Aufnahmen machen** |  |
| 5‘ | Begrüssung | Rep. Schnabelwetzer | Schnabelwetzer auf Papierstreifen |
| 10‘ | Sprechen üben | 1 Satz – und tausend Gefühle | AB |
| 15‘ | Audacity kennen lernen | Am Beamer / im Kreis  Programm Audacity vorstellen   * Programm starten * wichtigste Funktionen * Probeaufnahme * Was machen bei Fehlern? * Wie Dateien speichern? | Beamer / PC  Audacity  Mikrofon |
| 40‘ | Texte üben | Arbeit in Gruppen   * Rollen sinnvoll aufteilen * in Gruppen lesen / üben   Wenn Gruppe bereit ist > zu einer LP ins Aufnahmestudio   * Aufnahmen machen * Datei in Gruppenordner ablegen   Probeaufnahme hören, Änderungen besprechen, neue Aufnahme | Hörspiel Skripte von auditorix.de  Raumeinteilungen  Aufnahmestudio: Gruppenraum / Bibliothek  Mikrofon |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 5/6 |  | **Geräusche Sammeln** |  |
| 10 | Einstieg | Geräusche raten wie in Lektion 1, neue Geräusche nehmen |  |
| 20 |  | * Wie kann ich Geräusche selbst herstellen?   Idee hören von Auditorix  - Geräusche suchen / aufnehmen  Regeln abmachen  Aufnahme-Tools kurz anschauen  - Geräusche-Archiv / Websites zeigen | <http://www.auditorix.de/index.php?id=182#c1177>  Geräuschearchiv  Aufnahmegerät / Smartphones / Tablet  salamisound.de /  hörspielbox.com |
| 15 | Geräusche-Liste | * Gruppen setzen sich zusammen und notieren sich in einer Liste welche Geräusche sie brauchen. * Geräusche in Liste kategorisieren   + Geräusche selbst produzieren (z. B. Regen: Rassel langsam drehen)   + bestehende Geräusche in der Umwelt (z. B. vorbeifahrendes Auto)   + Geräusche, die nicht aufgenommen werden können (z. B. Ton von Formel 1 Auto) Diese im Internet suchen.      * Arbeit aufteilen: Wer macht was? |  |
| 45‘ | Geräusche sammeln | Mit Smartphones, Digitalen Aufnahmegeräten, Tablets, etc. Töne aufnehmen, online suchen, etc.   * Dateien in Gruppenordner / auf Gruppen-Stick ablegen | Geräuschearchiv   * Aufnahmegerät / Smartphones / Tablet   salamisound.de /  hörspielbox.com |
|  | Zusatz? | Wer fertig ist:   * Sammelt Geräusche für ein grosses Geräusche-Archiv * Lesetext Rhabarber-Barbara * Schreibt ein eigenes Hörspiel-Skript * Liest im Buch |  |
|  | Auftrag | Fehlende Geräusche sammeln und der LP mitbringen |  |
|  | Arbeit LP! | Dateiformate von Tondokumenten überprüfen (.mp3 oder .wav). Ansonsten Dateien konvertieren!  Ev. Dateien kopieren und Gruppen teilen für die technische Bearbeitung. | Audio-Converter |

Material:

* Tablet
* Smartphone
* Mikrofone
* Skripte
* Abs
* Verbindungskabel

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 7/8 |  | **Aufnahmen verarbeiten/abschliessen** |  |
| 10 | Einstieg /Gespräch | Hintergrundgeräusche  - Wann sind Hintergrundgeräusche hilfreich, wann störend?  (z B. vom Inhalt ablenkend, wenn zu laut, wenn immer vorhanden, …)  Beispiel von Hörspiel hören und gut auf Geräusche achten. |  |
| 20 | Repetition Audacity | Wichtigste Funktionen von Audacity   * Schneiden * Verschieben * Hüllkurvenwerkzeug   - Wie werden Tondateien eingefügt?  - Wie werden Dateien gespeichert? | ev. Anleitungen für SuS |
| 60 | Hörspiel bearbeiten | PA: (ein Laptop pro Paar)   * Hörspiel zusammenfügen * Fehler rausschneiden * Geräusche hinzufügen * Hörspiel anhören * korrekt speichern | Dateisatz pro Gruppe  Computer/Notebooks halber Klassensatz |
|  | Wer fertig ist.. | * Holt ein Feedback bei einer anderen Gruppe / LP ein. |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Hörspiel Präsentieren | * Präsentation vor Klasse |  |

Lehrplanbezüge:

* MI.1.3.c können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip).

Deutsch

Hören: D.1.B.1.e können Hörtexten folgen, naheliegende implizite Informationen erschliessen und kurze Szenen (aus einer Hörgeschichte) nachspielen.

Lesen: D.2.C.d können ihr Textverständnis zeigen, indem sie einen Text gestaltend vorlesen (z.B. einzelne Figuren stimmlich unterscheiden).

Lesen: D.2.D.1.b: können unter Anleitung und mit passenden Beurteilungshilfen einander Rückmeldungen geben, wie gut sie (vor-)lesen.

Sprechen: D.3.A.1.c: können nonverbale (z.B. Gestik, Mimik, Körperhaltung) und paraverbale Mittel (z.B. Atmung, Intonation, Sprechfluss) angemessen verwenden.

Literatur im Fokus: D.6.A.1.d: können die Sichtweise einzelner Figuren erkennen und sich in sie hineinversetzen (z.B. indem sie die Figuren darstellend spielen).