



Abbildung 1

Projektdossier

Ein Hörspiel produzieren

Vom Schreiben bis zum Schneiden

Begleitband Lehrperson



Inhaltsverzeichnis

1. Didaktische Hinweise	3
1.1 Einleitung	3
1.2 Voraussetzungen	4
1.3 Sachanalyse	5
1.4 Didaktische Wertanalyse	20
1.5 Bezug zum Lehrplan 21	21
1.6 Grobplanung	24
2. Feinplanung	25
3. Begleitmaterial Lehrperson	41
3.1 Webseiten	41
3.2 Material zur Differenzierung	42
3.3 Bewertung	43
4. Literaturverzeichnis	45
5. Abbildungsverzeichnis	45

1. Didaktische Hinweise

1.1 Einleitung

Die didaktisch aufbereitete Unterrichtseinheit im Fachbereich Deutsch zum Thema Hörspiele wurde im Rahmen der Masterarbeit am Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung für die Sekundarstufe I der Universität Freiburg entwickelt.

Ziele

Die Unterrichtseinheit im Fach Deutsch verfolgt die Realisierung eines Hörspielprojekts. Die Schüler*innen produzieren dabei in Projektgruppen eigene Hörspiele. Die Hörspiele produzieren sie von der Idee bis hin zum Schnitt selber. Die Lehrperson überwacht dabei die Projektprozesse, leitet die Inputs und fungiert als Coach und Berater*in.

Inhalt

Das Produkt setzt sich aus dem Projektdossier *Ein Hörspiel produzieren – Vom Schreiben bis zum Schneiden* für Schülerinnen und Schüler zusammen und wird mit diesem Begleitband für Lehrpersonen ergänzt. Zur Ergänzung des Projektdossiers existiert ein Lösungsdossier. Die Unterrichtseinheit umfasst 16 Lektionen. Die Unterrichtsreihe baut auf den Theorien des Projektunterrichts auf. Unterschiedliche Elemente aus Projekttheorien wurden in die Unterrichtseinheit eingebaut, darunter die Aspekte der Hörspielidee, der Planung und der Zwischengespräche. Diese Unterrichtseinheit versucht den Theorien des Projektunterrichts im Rahmen der schulischen Möglichkeiten gerecht zu werden.

Verfasserin

Mein Name ist Annina Ehrler und ich habe meine Ausbildung zur Sekundarlehrerin am Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung der Universität Freiburg absolviert. Bei Fragen und Anregungen freue ich mich über eine schriftliche Rückmeldung an folgende E-Mail-Adresse: a.ehrler@bluewin.ch.

Betreuung

Die Masterarbeit wurde durch Herr Dr. Peter Vetter, Lektor am Zentrum für Lehrerinnen- und Lehrerbildung der Universität Freiburg, betreut.

Dank

Ich möchte mich herzlich bei meinem Betreuer Dr. Peter Vetter für die tatkräftige Unterstützung und die wertvollen Ratschläge bedanken. Des Weiteren möchte ich mich bei Chantal Blanchard Gugler bedanken, die mir als fachdidaktische Expertin bei der Überarbeitung der Unterrichtseinheit zur Seite stand und mir wertvolle Tipps gab.

1.2 Voraussetzungen

Stufe und Niveau

Die Unterrichtseinheit ist für das 12. Schuljahr nach der obligatorischen Schulzeit konzipiert.¹ Die Schüler*innen kommen alle aus unterschiedlichen Schulen und ihr Leistungsniveau ist sehr durchmischt. Das zehnte Schuljahr dient nach der obligatorischen Schulzeit als Möglichkeit sich persönlich und fachlich weiter zu entwickeln und eine Lehrstelle zu suchen.

Vorkenntnisse

Damit diese Unterrichtseinheit mit einer Klasse durchgeführt werden kann, müssen die Schüler*innen zum einen Fachkompetenzen im Bereich Deutsch und zum anderen Fachkompetenzen im Bereich Medien & Informatik erfüllen.

Die Schüler*innen haben bereits in der obligatorischen Schulzeit Geschichten geschrieben und sind bereits mit den Schreibrschritten (Idee entwickeln, Entwurf schreiben, Überarbeiten) vertraut. Für das Einsprechen der Geschichte ist das flüssige Lesen und Sprechen von Vorteil.

Die Schüler*innen sollten bezüglich des Fachbereichs Medien & Informatik im Umgang mit dem Computer vertraut sein und können das Programm Word bedienen.

Bezüglich der überfachlichen Kompetenzen haben die Schüler*innen bereits in den unterschiedlichsten Formen in Gruppen gearbeitet und wissen, wie sie sich bei einer Gruppenarbeit zu verhalten haben. Die Schüler*innen äussern gegenseitigen Respekt und Verständnis für andere Ideen. Bei Meinungsverschiedenheiten ist es wichtig, dass die Schüler*innen Taktiken bereit haben, um solche Konflikte zu lösen.

Bringen die Schüler*innen alle diese Vorkenntnisse mit, dann kann das Projekt auf einer guten Grundlage gestartet werden.

¹ Die obligatorische Schulzeit umfasst in den meisten Kantonen 8 Jahre Primarstufe, inklusive 2 Jahre Kindergarten, und 3 Jahre Sekundarstufe I. In einigen Kantonen zählen die 2 Jahre Kindergarten nicht zur obligatorischen Schulzeit, weswegen dort das 12. Schuljahr als 10. Schuljahr angesehen wird.

1.3 Sachanalyse

Audacity

Audacity ist eine digitale Audio - Bearbeitungssoftware, mit welcher Tonaufnahmen gemacht und bearbeitet werden können. Audacity läuft auf allen gängigen Betriebssystemen (macOS, Windows, Linux) und kann online unter <https://www.audacityteam.org/download/> heruntergeladen werden. Mit Audacity kann jeder und jede ein eigenes Hörspiel produzieren.

Überblick

Die Abbildung des Programms Audacity auf S. 7 soll einen Überblick über das gesamte Programm geben. Die wichtigsten Werkzeuge sind mit Pfeilen beschriftet und gekennzeichnet. Die Software kann je nach Version anders aufgebaut sein, aber die wichtigsten Werkzeuge sind immer vorhanden. In den folgenden Unterkapiteln werden die einzelnen Werkzeuge noch genauer erklärt.

Transportwerkzeuge

Die Transportwerkzeuge umfassen die folgenden Tasten:

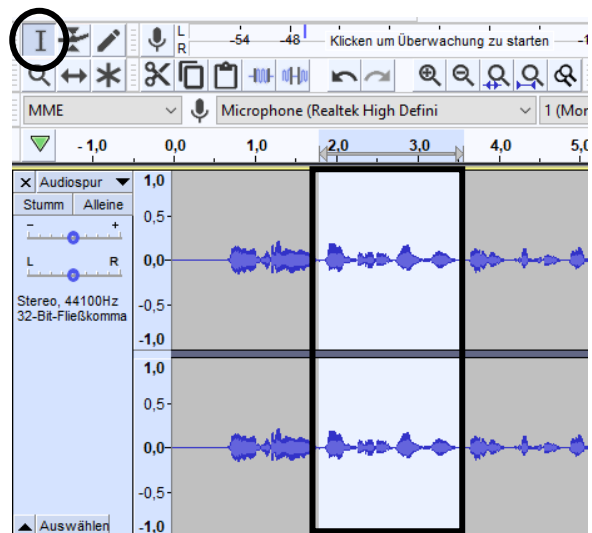


Für ein effizienteres Arbeiten kann die Leertaste benutzt werden, um die Aufnahme auf «Pause» oder «Wiedergabe (Play)» zu stellen.

Werkzeugkasten

I Auswahlwerkzeug: Teile einer Tonspur werden markiert und für die Bearbeitung aktiviert. So kann eine bestimmte Sequenz mit Effekten belegt oder gelöscht werden. Um eine Auswahl zu markieren wird die Maus an der betreffenden Stelle platziert und dann wird mit der gedrückten Maustaste der Teil der Tonspur markiert, der bearbeitet werden soll. Das Auswahlwerkzeug dient auch zur Festlegung der

- Startstelle für die Wiedergabe & die Aufnahme
- Stelle, welche bearbeitet werden soll



Damit erkennbar ist, ob das Auswahlwerkzeug aktiviert ist, wird es beim Draufklicken jeweils blau hinterlegt. Wenn nun ein anderes Werkzeug aus dem Werkzeugkasten benutzt werden möchte, dann muss dies im Werkzeugkasten angeklickt werden. Wird nichts angeklickt wird, bleibt das momentane Werkzeug das Auswahlwerkzeug.



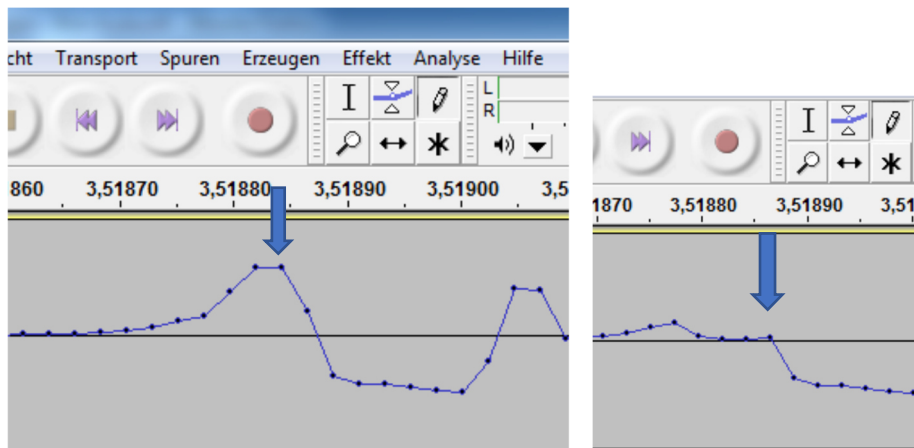
Verschiebungswerkzeug: Damit kann eine Tonspur als Ganzes verschoben werden. Dadurch können beispielsweise mehrere Spuren synchronisiert werden.



Zoomwerkzeug: Die Lupe dient dazu gewisse Bereiche zu vergrößern oder zu verkleinern. Die Lupe wird auf die Tonspur gezogen und mit der linken Maustaste wird hineingezoomt (vergrößert) und mit der rechten Maustaste wird herausgezoomt (verkleinert).



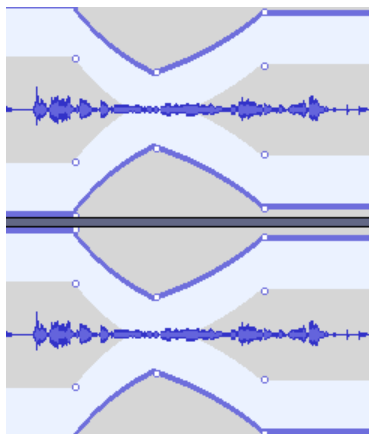
Zeichenwerkzeug: Damit können einzelne Samples (kleinste Toneinheit) bearbeitet werden. Um die Samples zu bearbeiten, muss vorher die Lupe benutzt werden und die Tonspur muss stark vergrößert werden. Dann können einzelne störende Töne mit dem Zeichenwerkzeug entfernt werden. Die Töne werden entfernt, indem die Punkte der schwarzen Mittellinie angenähert werden.

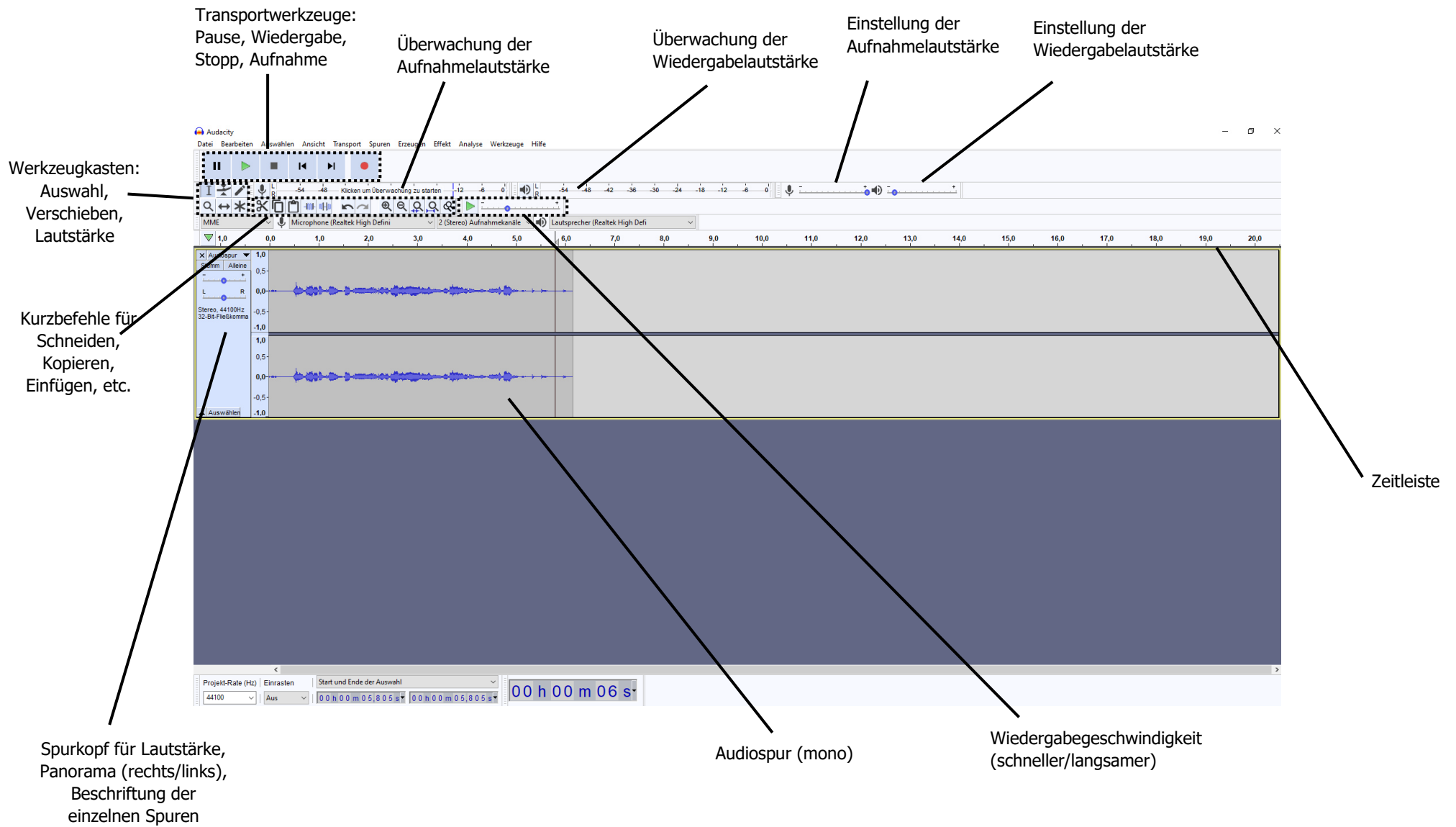


Multifunktionswerkzeug: Hier sind alle Werkzeuge in einem Werkzeug gebündelt. Man kann sie abhängig von der Mausposition. bzw. der gedrückten Taste, nutzen.














Hüllkurvenwerkzeug: Dieses Werkzeug dient dazu, die Lautstärke der Spur zu verändern. Am oberen Tonspurrand werden zwei Markierungen angebracht. Die Lautstärke kann so beliebig verändert werden.

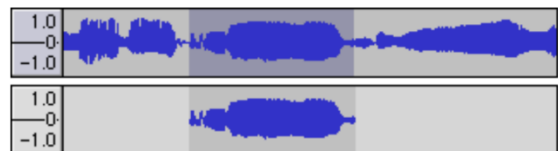




Kurzbefehle

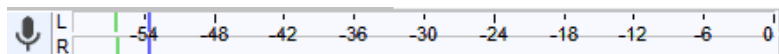
 Ausschneiden	 Stille - ein markierter Bereich wird stumm geschaltet	 Zoom Out
 Kopieren von Tonstücken	 letzter Bearbeitungsschritt rückgängig machen	 ausgewählter Bereich an Fenstergröße anpassen
 Einfügen von zuvor kopierten Tonstücken	 letzte Bearbeitungsschritte wiederherstellen	 ganzes Projekt an Fenstergröße anpassen
 Trimmen – alles entfernen ausser der markierten Tonspur	 Zoom In	

Diese Kurzbefehle finden sich auch unter 'Bearbeiten'. Dort gibt es zusätzlich noch den Bereich 'duplizieren'. Mit diesem Werkzeug kann eine markierte Spur in eine neue Spur kopiert werden.

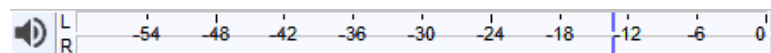


Aufnahme

Eine Aufnahme kann mit dem roten Knopf gestartet werden. Dabei ist es wichtig, dass die Aufnahme nicht zu laut und nicht zu leise ist. Die Lautstärke der Aufnahme kann auf dieser Skala überwacht werden. Damit die Lautstärke der Aufnahme überwacht wird, muss die Skala aber zuerst angeklickt werden (Klicken um Überwachung zu starten).



Die Wiedergabelautstärke kann beim Abspielen der Aufnahme ebenfalls überwacht werden und zwar auf folgender Skala:



Falls es Anpassungen braucht bezüglich der Aufnahme- und Wiedergabelautstärke, dann werden diese hier vorgenommen:

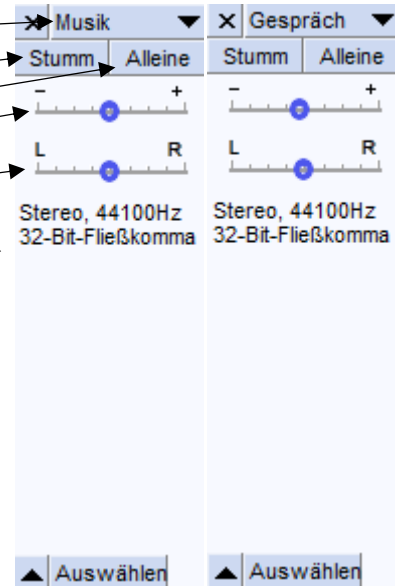


Der Audio Host ist meist automatisch auf MME (Multimedia Extension) eingestellt und kann auch dabei belassen werden. Die anderen beiden Optionen (Windows DirectSound, Windows WASAPI) sind nicht mit allen Wiedergabegeräten kompatibel und daher unpraktischer. Beim Gerät für die Wiedergabe und die Aufnahme gilt es zu beachten, dass der Lautsprecher und das richtige Mikrofon eingestellt sind. Der Input Kanal ist normalerweise bereits auf Mono eingestellt und sollte auch dabei belassen werden. Denn Mono bedeutet, dass die Aufnahme nur mit einem Mikrofon aufgenommen wurde und somit auch nur mit einem Lautsprecher wiedergegeben werden kann.

Audio Host Gerät für Wiedergabe Input Kanal Gerät für Aufnahme

Spurkopf

- Name der Tonspur
- Eckdaten
- Tonspur stumm schalten
- Nur diese Tonspur abspielen
- Lautstärke der Tonspur
- Panorama links oder rechts



Die Panoramafunktion dient dazu, die Lautstärke auf den linken und rechten Kopfhörer zu verteilen.

- Ein Dialog kann dadurch wirkungsvoll in Szene gesetzt werden, da die eine Person von links und die andere Person von rechts sprechen kann. Die Hörer*innen finden sich dadurch mitten im Dialog zwischen den beiden Personen wieder.
- Es können auch inhaltliche Aussagen mit der Panoramafunktion gemacht werden. Eine Gruppe von Personen befindet sich beispielsweise gemeinsam auf der linken Seite und eine einzelne Person auf der rechten Seite. Die Person erscheint dadurch einsam und ausgegrenzt.

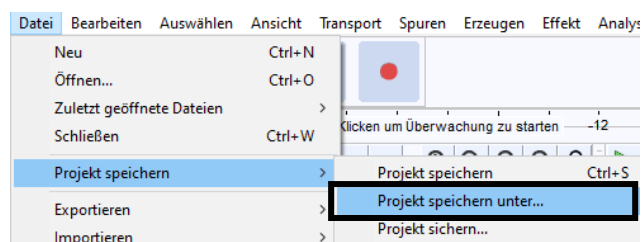
Dateien importieren

Audio – Dateien können ohne Probleme importiert werden. Die Aufnahmen müssen also nicht im Programm selber gemacht werden, sondern können vorher aufgenommen werden. Aufnahmen können dadurch beispielsweise mit dem Handy aufgenommen werden und dann in das Programm importiert werden. Audio – Dateien (wav, mp3, au, oog) können unter Dateien > Importieren > Audio importiert werden. Falls die Aufnahmen des Handys nicht hochgeladen werden können, dann können die Dateien online in eine zugelassene Form konvertiert werden (<https://online-audio-converter.com/de/>).

Für jede importierte Datei wird eine neue Audiospur erstellt. Die einzelnen Spuren können beschriftet werden. Hier in diesem Beispiel heissen die Spuren Musik und Gespräch. Wenn eine Spur gelöscht werden soll, dann mit einem Klick auf das Kreuz.

Projekt anlegen und speichern

Es empfiehlt sich das Projekt von Beginn weg richtig abzuspeichern. Das Projekt wird folgendermassen gespeichert: Dateien > Projekt speichern > Projekt speichern unter. Anschliessend wird ein Dateiname erstellt und das Projekt wird gespeichert. Als Dateiname würde sich der Titel des Hörspiels eignen.

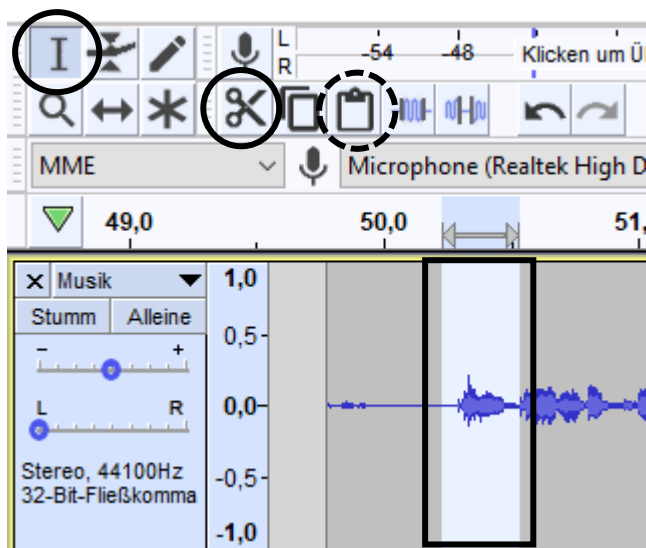


Schnitt

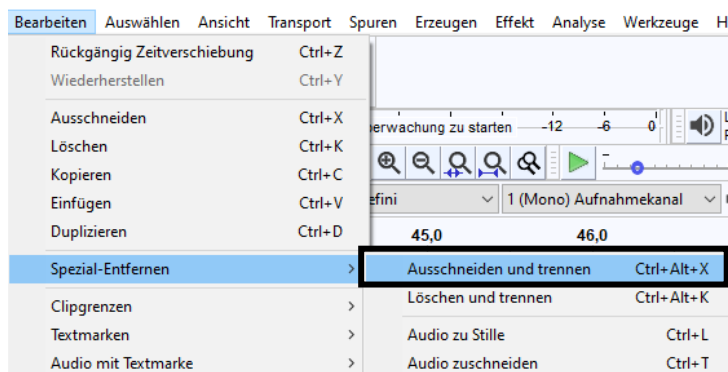
Versprecher wegschneiden

Wenn die aufgenommene Audiodatei Versprecher oder Störgeräusche enthält, dann können diese mit Audacity weggeschritten werden. Mit der linken Maustaste wird das Auswahlwerkzeug im Werkzeugkasten angeklickt und der ungewollte Bereich wird mit gedrückter Maustaste markiert. Der markierte Bereich leuchtet nun weiss auf. Anschliessend kann mit dem Kurzbefehl Ausschneiden der markierte Bereich entfernt werden. Die nachfolgende Aufnahme rückt danach gleich an die linke Aufnahme heran.

Falls dieser ausgeschnittene Bereich an einem anderen Ort der Tonaufnahme hinzugefügt werden möchte, dann kann mit dem Auswahlwerkzeug die entsprechende Stelle markiert werden und der ausgeschnittene Bereich mit dem Kurzbefehl Einfügen neu platziert werden.



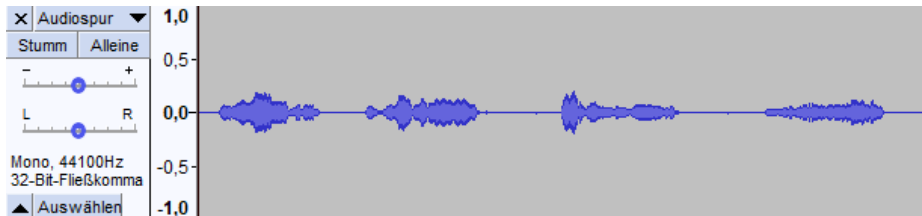
Wenn man nicht will, dass die rechte Aufnahme an die linke Aufnahme heranrückt, dann muss zeitgleich mit dem Ausschneiden ein Trennen erfolgen. Dabei wird der Bereich, der gelöscht werden soll, wie vorher beschrieben, markiert. Anschliessend wird auf folgendes Feld gedrückt (Bearbeiten > Spezial – Entfernen – Ausschneiden und trennen):



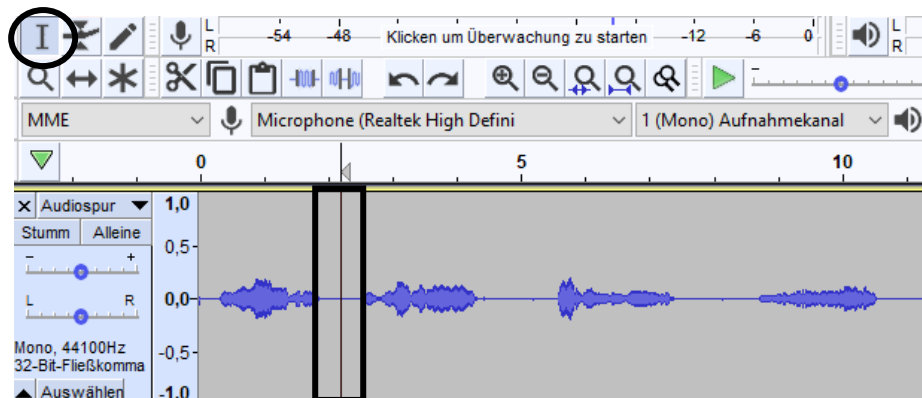
Dort wo vorher das ungewollte Geräusch war, ist jetzt eine Lücke. Dies kann beispielweise praktisch sein, wenn in der zweiten Spur nun ein Geräusch eingefügt wird. Dann ist in der ersten Spur nichts zu hören und die zweite Spur spielt das gewollte Geräusch.

Aufnahmen auf mehrere Spuren verteilen

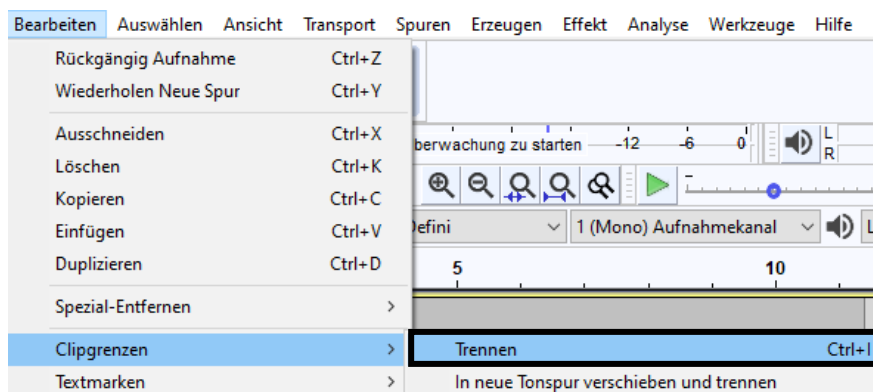
Bei einer Audiospur, bei der zwei oder mehrere Personen miteinander sprechen, ist es sinnvoll für jeden einzelnen Sprecher eine eigene Spur anzulegen. Die einzelnen Spuren der Sprecher*innen geben einen besseren Überblick und lassen sich dadurch besser bearbeiten, wenn beispielsweise Effekte eingefügt werden möchten.



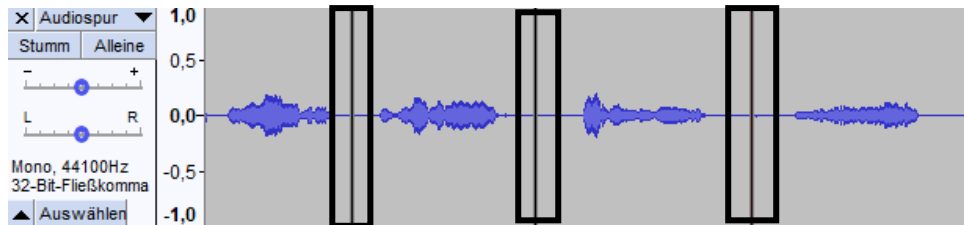
Bei diesem Beispiel gehört die erste und die dritte Wellenform zum ersten Sprecher und die zweite und vierte Wellenform gehört dem zweiten Sprecher. Um die Sprechwellen voneinander zu trennen wird das Auswahlwerkzeug dort platziert, wo der erste Sprecher seinen Einsatz beendet.



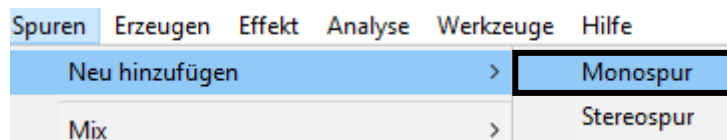
In der Menüleiste können nun folgende Bereiche ausgewählt werden: Bearbeiten > Clip-Grenzen > Trennen.



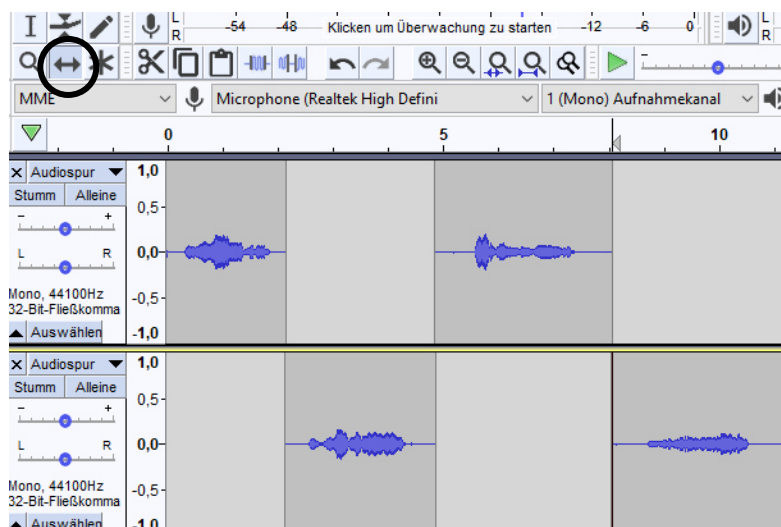
Nun sind die beiden Sprechwellen durch einen Schnitt voneinander getrennt. Mit dieser Vorgehensweise können nun alle Sprechwellen voneinander getrennt werden, damit sie nachher in eine andere Spur verschoben werden können. Diese einzelnen Sprechwellen nennt man in der Fachsprache Clips.



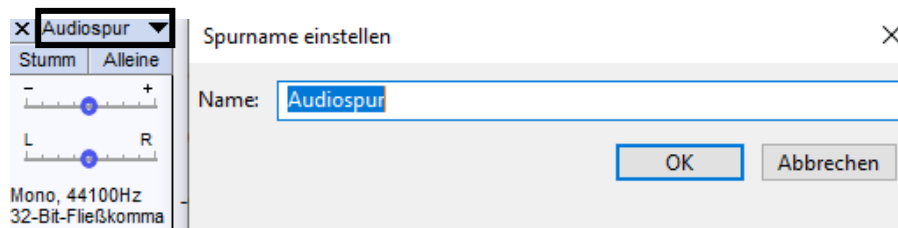
Anschließend wird eine neue Tonspur eingerichtet. In der Menüleiste findet sich diese unter: Spuren > Neu hinzufügen > Monospur.



Nun kann das Verschiebewerkzeug aus dem Werkzeugkasten benutzt werden, um die Sprechwelle zu verschieben. Dabei wird die linke Maustaste gedrückt gehalten und die zweite Sprechwelle wird auf die neue Tonspur gezogen. Wichtig ist, dass die Wellenform nicht nach links oder nach rechts rutscht. Dieser Vorgang wird wiederholt bis alle Sprechwellen des ersten Sprechers auf der oberen Spur liegen und diejenigen des zweiten Sprechers auf der zweiten Spur. Falls es mehr als zwei Sprecher gibt, dann müssen dementsprechend auch mehr Tonspuren hinzugefügt werden. Jeder Sprecher bekommt eine Tonspur.



Um den Überblick nicht zu verlieren empfiehlt es sich die Tonspuren mit einem passenden Namen zu beschriften. Dafür ändert man unter Audiospur ganz einfach den Namen und bestätigt dies mit OK.



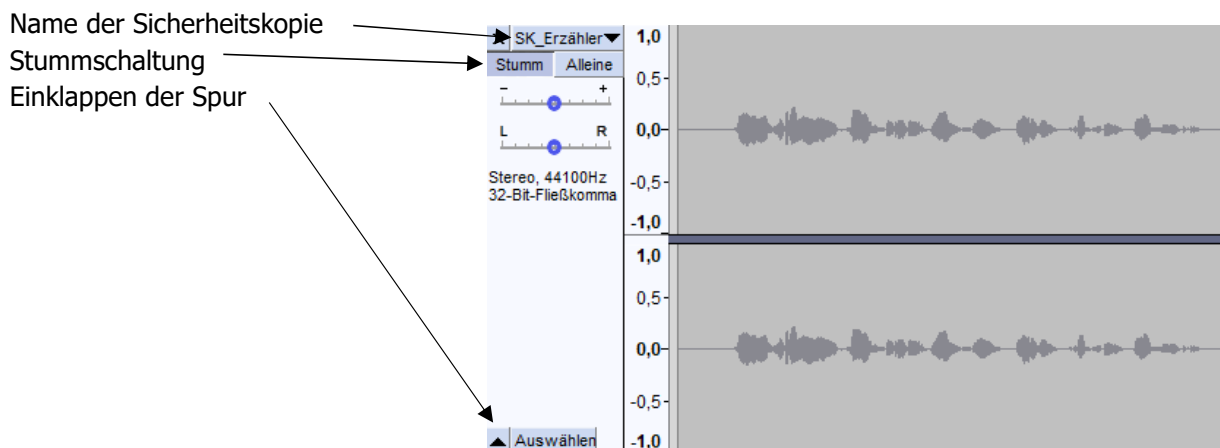
Auch für die Geräusche und die Hintergrundmusik können neue Spuren erstellt werden. Es lohnt sich allerdings nicht, für jedes Geräusch eine Spur zu erstellen, denn so verliert man komplett den Überblick. Es können beispielsweise alle Geräusche, die man links im Kopfhörer hören möchte auf eine Spur gelegt werden und diejenigen, die man rechts hören möchte auf eine andere Spur.

Effekte

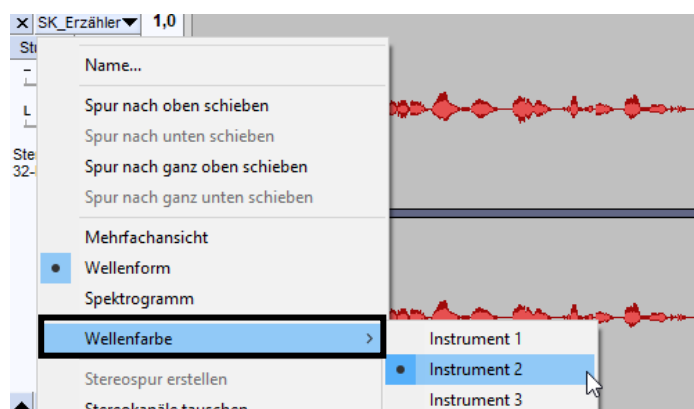
Sicherheitskopie

Mit Effekten können Audiodateien korrigiert, verbessert oder verfremdet werden. Die Effekte finden sich in der Menüleiste. Wenn mit Effekten gearbeitet wird, dann empfiehlt es sich von der jeweiligen Spur eine Sicherheitskopie zu erstellen. Denn wenn ein Effekt einmal angewendet wurde, dann kann er mit der Rückgängig-Funktion zwar gelöscht werden, aber alle anderen Bearbeitungsschritte, die dazwischen stattgefunden haben, werden auch rückgängig gemacht. Wenn nun von der Spur, die mit Effekten belegt werden will, eine Sicherheitskopie angefertigt wird, dann kann jederzeit auf das Original zurückgegriffen werden.

Dafür wird die Spur (oder auch nur ein Teil der Spur) markiert und dupliziert (Bearbeiten > duplizieren). Es bildet sich ganz unten auf der Arbeitsfläche eine neue Spur. Diese Spur wird stumm geschaltet, beschriftet und eingeklappt. So sorgt sie nicht für Verwirrung und kann wieder ausgeklappt werden, wenn sie gebraucht wird.

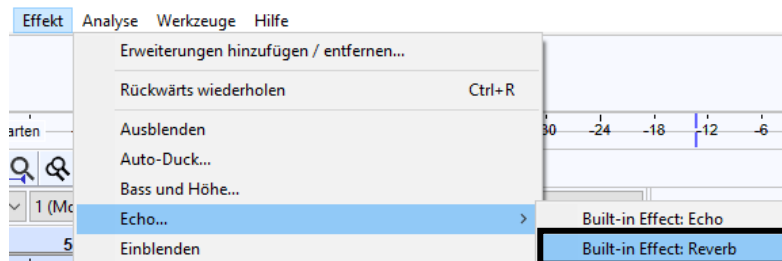


Für eine bessere Übersicht können die Sicherheitskopien der Tonspuren auch in einer anderen Farbe abgebildet werden. Dafür wird der Name der Tonspur angeklickt und unter dem Bereich Wellenfarbe kann eine entsprechende Farbe ausgewählt werden.



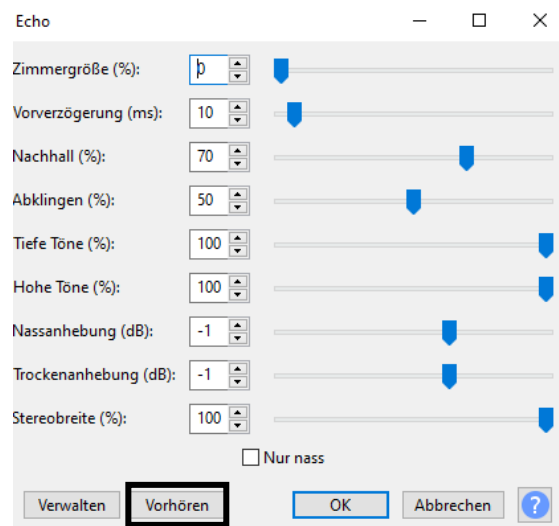
Hall

Wenn eine Szene des Hörspiels in einem Badezimmer oder in einer Turnhalle spielt, dann kann der Effekt des Halls die Wirklichkeit der Szene verstärken. Im Programm Audacity findet sich dieser Effekt unter dem englischen Wort *Reverb*. Um diesen Effekt einzusetzen wird die ganze Tonspur, oder auch nur ein Clip, markiert. In der Menüleiste können nun folgende Bereiche ausgewählt werden: Effekt > Echo > Built-in Effect: Reverb.



Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster mit einigen Einstellmöglichkeiten. Die wichtigsten davon sind:

- Zimmergröße – Hier wird die Größe des Zimmers eingestellt. Je größer das Zimmer, desto höher die Prozentzahl.
- Nachhall – Hier wird eingestellt wie lange der Hall klingen soll.
- Tiefe Töne/Hohe Töne – Hier wird das Material der Wände eingestellt. Wenn die tiefen Töne auf 100% eingestellt sind, dann hört sich der Raum eher dumpf an, zum Beispiel ein Raum mit Holzwänden. Wenn die hohen Töne auf 100% eingestellt sind und die tiefen Töne auf 0%, dann hört es sich eher an wie in einer Kirche oder einem Schwimmbad.



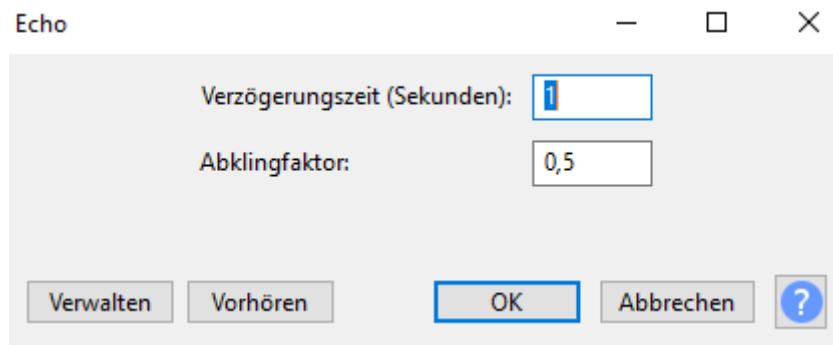
Bevor der Effekt endgültig übernommen wird, sollte der Effekt unbedingt angehört werden.

Echo

Der Effekt des Echos wird benutzt, wenn beispielsweise etwas in Richtung einer Felswand gerufen wird oder jemand in eine Höhle hineinschreit. Das Echo ist die Reflektion des Gerufenen an einem Hindernis (Fels- oder Höhlenwand). Das Auftreten des Echos dauert länger, wenn das Hindernis weiter entfernt ist und kürzer, wenn das Hindernis näher ist. In der Menüleiste können folgende Bereiche ausgewählt werden: Effekt > Echo > Built-in Effect: Echo. Der Effekt des Echos findet sich unter dem Effekt des Halls. Bei den Einstellungen zum Echo finden sich zwei Möglichkeiten:

- Verzögerung – Hier wird eingestellt nach wie vielen Sekunden die erste Echo-Wiederholung gehört wird. So legt man fest, wie weit die Wand von der rufenden Person entfernt ist.

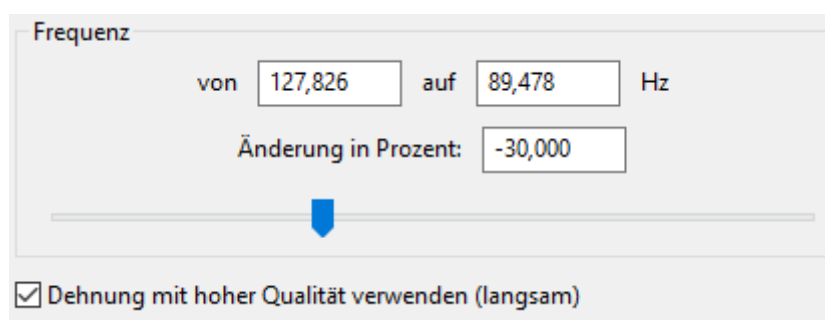
- **Abklingfaktor** – Hier wird eingestellt, wie laut die Wiederholungen sein sollen. Bei einem Wert unter 0 werden die Wiederholungen bei jedem Mal leiser. Bei dem Wert 1 sind alle Wiederholungen gleich laut. Bei einem Wert über 1 werden die Wiederholungen bei jedem Mal lauter. Dies entspricht nicht dem echten Echo, aber kann bei Geräuschen in einem Horrorhörspiel sehr passend sein.



Tonhöhe

Der Tonhöhen-Effekt kann eine Stimme höher oder tiefer klingen lassen. Dies kann den Charakter einer Rolle noch einmal deutlich unterstreichen. Um diesen Effekt einzusetzen wird die ganze Tonspur, oder auch nur ein Clip, markiert. In der Menüleiste können nun folgende Bereiche ausgewählt werden: Effekt > Tonhöhe > Tonhöhe ändern.

Der Schieberegler im Bereich der Frequenz kann nun verschoben werden, um die Tonhöhe zu ändern. Wenn die Stimme tiefer werden soll, dann muss der Regler nach links geschoben werden und wenn die Stimme höher werden soll, dann muss der Regler nach rechts geschoben werden. Für eine möglichst hohe Qualität empfiehlt es sich die weiße Box unter der Frequenz anzuklicken. Die Verarbeitung dauert dadurch ein wenig länger, aber die Stimme tönt auch um einiges besser.



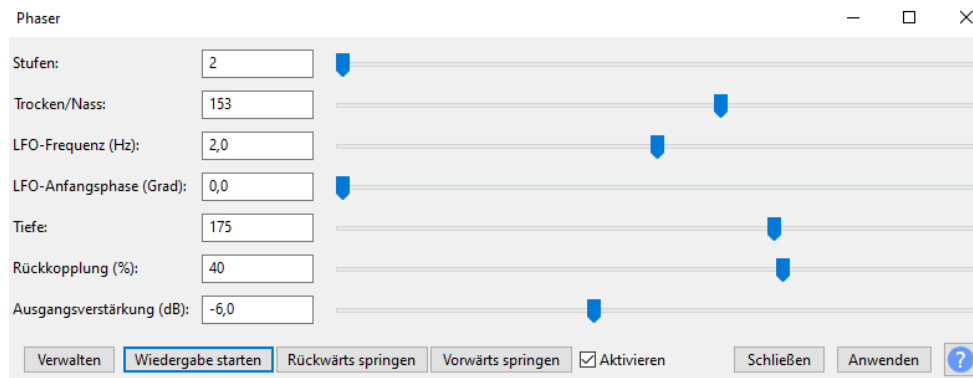
Rückwärts

Ein Clip kann mit diesem Effekt rückwärts gesprochen werden. Das kann beispielweise in einem Fantasy Hörspiel nützlich sein, wenn eine fremde Sprache gesprochen wird. Oder auch wenn in einem Thriller ein Geheimsprachencode geknackt werden muss. In der Menüleiste können folgende Bereiche ausgewählt werden: Effekt > Rückwärts.

Phaser

Mit dem Phaser – Effekt können Geräusche und Stimmen so klingen, als ob sie zittern. Dieser Effekt kann beispielsweise eingesetzt werden, wenn ein starker Wind weht und nicht alle Gesprächsteile hörbar sind. Eine andere Einsatzmöglichkeit wäre auch, die Simulation eines Gesprächs unter Wasser mit vielen Wasserblasengeräuschen. Der Phaser – Effekt findet sich in der Menüleiste unter Effekt > Phaser. Daraufhin öffnet sich ein neues Fenster mit Einstellmöglichkeiten. Die wichtigsten davon sind:

- Stufen – Hier wird die Intensität des Effekts eingestellt.
- Trocken/Nass – Hier wird das Verhältnis der Lautstärke von der Originalaufnahme zum bearbeiteten Signal eingestellt. Wenn der Schieberegler ganz links steht, hört man nur noch die Originalaufnahme. Je weiter der Schieberegler rechts steht, desto lauter wird das bearbeitete Signal.
- LFO-Frequenz – Hier wird festgelegt, wie schnell die Aufnahme vibrieren soll.
- Wiedergabe starten – Hier kann der Effekt vor der effektiven Anwendung angehört werden.



Geräusche

Geräusche können selber erstellt werden oder sie können auf einer digitalen Plattform heruntergeladen werden. Es gibt unterschiedliche Seiten, auf welchen kostenlos und legal Geräusche heruntergeladen werden können. Die Geräusche werden heruntergeladen und gespeichert. Es empfiehlt sich einen Geräusch-Ordner anzulegen und die Geräusche immer treffend zu beschriften. Dies erleichtert das anschließende Einfügen im Programm. Nach dem Speichern werden die Geräusche in das Programm Audacity importiert. Jedes importierte Geräusch wird auf einer neuen Spur geöffnet. Wenn alle Geräusche auf einer Spur gesammelt werden möchten, dann kann das Geräusch kopiert werden und auf der entsprechenden Spur eingefügt werden. Die Geräusche können nun wie normale Clips bearbeitet werden. Man kann sie verschieben, kopieren und mit Effekten versehen.

Falls das Hörspiel später veröffentlicht wird, dürfen keine Geräuschdateien benutzt werden, die urheberrechtlich geschützt sind.

Auditorix Geräuschebox Hier finden sich Geräusche zu den Schlagwörtern: drinnen, draussen, Tiere & Natur. Die Geräusche wurden von Auditorix selber produziert und sind für den Gebrauch im Unterricht frei zugänglich.	http://www.auditorix.de/index.php?id=183
BBC Soundeffekte Die Geräusche können legal und umsonst heruntergeladen werden, unter der Bedingung, dass sie nicht kommerziell genutzt werden. Die Geräusche können als WAV oder MP3 Datei heruntergeladen werden	https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search
Hörspielbox Auf dieser Homepage finden sich sehr spezifische Geräusche. Mit der Suchfunktion kann die Suche eingeschränkt werden.	https://www.hoerspielbox.de/

Musik

Das Herunterladen von Musikstücken verläuft gleich wie das Herunterladen und Speichern von Geräuschen.

Auditorix Musikbox Hier finden sich Musikstücke zu den Schlagwörtern: schnelle, fröhliche, ruhige und spannende Musik, sowie Signale & Klingeltöne. Alle Musikstücke wurden von Auditorix selber produziert und sind für den Gebrauch im Unterricht frei zugänglich.	http://www.auditorix.de/index.php?id=175
Get Free Music for Video Auf dieser Homepage stehen kostenlos Musikdateien zur Verfügung. Die Musik ist nach verschiedenen Genres geordnet. Die Musik kann legal und umsonst heruntergeladen werden, unter der Bedingung, dass sie nicht kommerziell genutzt wird.	https://freemusicarchive.org/home

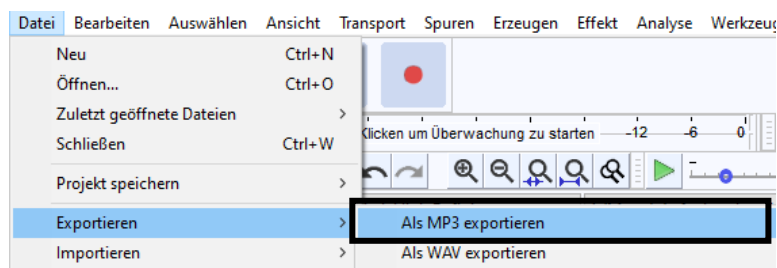
Die Musik kann als Wechsel zwischen zwei Szenen eingesetzt werden oder auch inmitten einer Situation, um diese spannender oder trauriger zu machen.

Vor- und Abspann

Ein Vor- und Abspann können einem Hörspiel einen passenden Rahmen geben. Im Vorspann kann beispielsweise der Titel des Hörspiels erwähnt werden und im Abspann, ähnlich wie bei einem Film, die Namen der Sprecher und Sprecherinnen. Eine weitere Möglichkeit einen roten Faden zwischen Vor- und Abspann zu spinnen wäre das Ein- und Ausblenden eines passenden Musikstücks.

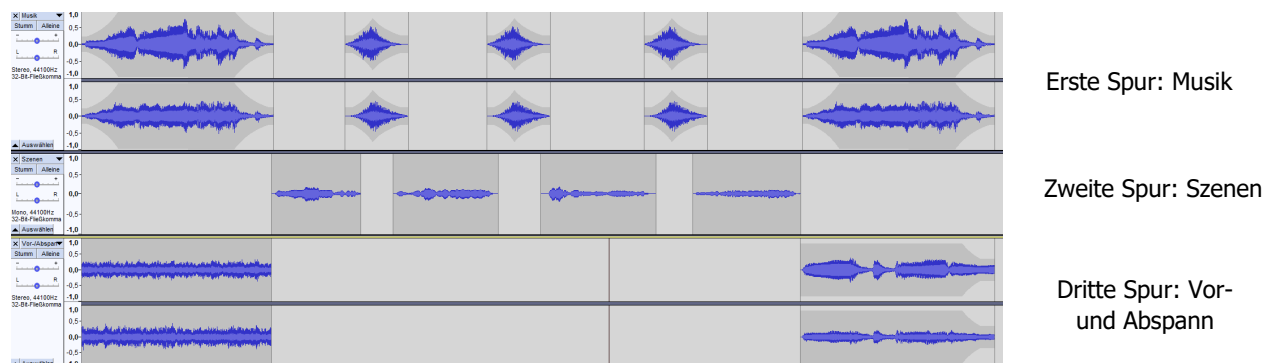
Hörspiel exportieren

Durch das Speichern des Projekts (siehe S. 9) wird eine Projektdatei mit der Endung .aup. erstellt. Diese Projektdatei kann nur mit dem Programm Audacity geöffnet werden. Damit das Hörspiel auf dem Handy abgespielt werden kann oder um es auf eine CD brennen zu können, muss das Projekt exportiert werden. Um das gesamte Hörspielprojekt exportieren zu können kann in der Menüleiste unter Datei > Exportieren > Exportieren als ... ausgewählt werden. Darauf kann zwischen den Formaten MP3 und WAV ausgewählt werden. Bei einer WAV-Datei handelt es sich um eine unkomprimierte Datei, die mehr Speicherplatz einnimmt als eine MP3-Datei und qualitativ hochwertiger ist. Wenn das Hörspiel irgendwo hochgeladen werden soll, empfiehlt sich aber die komprimierte MP3-Datei.



Überblick über ein fertiges Hörspiel

In der untenstehenden Abbildung ist ein fertig geschnittenes Hörspiel zu erkennen. In der obersten Spur liegt die Musik. Die Musik ertönt am Anfang und am Ende des Hörspiels gemeinsam mit dem Vor- und Abspann. Zwischen den Szenen dient die Musik als Überbrückungsmusik. Die Musik wurde mit dem Hüllkurvenwerkzeug bearbeitet und so ein- und ausgeblendet. Die zweite Spur besteht aus vier unterschiedlichen Szenen, die jeweils voneinander getrennt wurden, um die Überbrückungsmusik einspielen zu können. Die letzte Spur beinhaltet schlussendlich den Vor- und Abspann.



1.4 Didaktische Wertanalyse

Exemplarische Bedeutung

Der Schreibprozess eines Skripts für die Aufnahme eines Hörspiels stellt exemplarisch die Schreibrschritte dar, welche im Lehrplan 21 dargestellt sind. Der Prozess beginnt mit dem Suchen und Finden einer Idee, dem Planen, dem Schreiben und dem Überarbeiten. Bei der Produktion eines Hörspiels folgen anschließend noch weitere Arbeitsschritte, wie die Produktion und der Bearbeitungsprozess. Indem das Skript aufgenommen wird, entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein Verständnis für Tonaufnahmen und deren Qualität. Des Weiteren wird mit der Bearbeitung der Audioaufnahmen die mediale Kompetenz gefördert. Das Schneiden und Verändern von Tondateien weckt das Bewusstsein, dass alles, was in den Medien konsumiert wird, beliebig verändert werden kann. Schon kleine Effekte können die Stimmlage, die Sprechgeschwindigkeit oder sogar Inhalte verändern. Durch das Herstellen eines Medienbeitrages lernen Schülerinnen und Schüler die rechtlichen Rahmenbedingungen kennen, die mit der Nutzung von Musik und Geräuschen aus dem Internet einhergehen.

Gegenwartsbedeutung

Die Schülerinnen und Schüler verlegen ihren visuellen Fokus aus den sozialen Medien zum auditiven Fokus des Hörspiels. Dabei entwickeln sie ein Verständnis für die Bedeutung der eigenen Stimme und wie diese zielführend eingesetzt werden kann. Unterschiedliche Sprech- und Stimmübungen dienen dazu, die eigene Stimme im Hörspiel und im Alltag selbstbewusst einzusetzen. Ein Verständnis für die Nutzungsrechte von Geräuschen und Musikausschnitten aus dem Internet zu entwickeln ist sehr wichtig für die Schülerinnen und Schüler, die tagtäglich damit in Berührung kommen. Ein Bewusstsein für Sicherheits- und Verhaltensregeln bei digitalen Downloads kann im Zuge dieser Unterrichtseinheit erlangt werden.

Zukunftsbedeutung

Die Schülerinnen und Schüler lernen durch den Projektunterricht ein eigenes Projekt zu initiieren und umzusetzen. Dabei eignen sie sich die Fähigkeit an, Aufgaben zu gestalten, zu verteilen und umzusetzen. Da ein Projekt auch immer scheitern kann, liegt viel Eigenverantwortung bei den Lernenden. Dafür müssen die Schülerinnen und Schüler die Stärken der einzelnen Gruppenmitglieder kennen und gezielt den Aufgabenbereichen zuteilen. Bei der Arbeit in der Projektgruppe müssen Konflikte zielorientiert gelöst werden und eigene Meinungen müssen manchmal zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückgestellt werden. Diese Prozesse sind für die Zukunft der Lernenden von Bedeutung, da sie in einem späteren Job als Teil eines Teams agieren müssen.

1.5 Bezug zum Lehrplan 21

Fachliche Kompetenzen

Hören – Verstehen in monologischen Hörsituationen [D.1.B]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können wichtige Informationen aus Hörtexten entnehmen [D.1.B.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... längeren Theaterstücken, Filmen und Hörspielen folgen [D.1.B.1g].

Lesen – Grundfertigkeiten [D.2.A]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler verfügen über Grundfertigkeiten des Lesens. Sie können ihren rezeptiven Wortschatz aktivieren, um das Gelesene schnell zu verstehen [D.2.A.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... einen geübten Text flüssig, mit angemessener Intonation und verständlich vorlesen [D.2.A.1h].

Sprechen – Grundfertigkeiten [D.3.A]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ihre Sprechmotorik, Artikulation, Stimmführung angemessen nutzen. Sie können ihren produktiven Wortschatz und Satzmuster aktivieren, um angemessen flüssig zu sprechen [D.3.A.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... Standardsprache flüssig sprechen, wobei diese mundartlich und erstsprachlich gefärbt sein darf [D.3.A.1e]. ... ihr Sprechtempo und ihre Stimmführung gezielt variieren [D.3.A.1f].

Sprechen – Reflexion über das Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten [D.3.D]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ihr Sprech-, Präsentations- und Gesprächsverhalten reflektieren [D.3.D.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können mithilfe von Leitfragen über die Gesprächsleitung einer Gruppenarbeit nachdenken und Verbesserungsvorschläge machen [D.3.D.1d].

Schreiben – Grundfertigkeiten [D.4.A]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können in einer persönlichen Handschrift leserlich und geläufig schreiben und die Tastatur geläufig nutzen. Sie entwickeln eine ausreichende Schreibflüssigkeit, um genügend Kapazität für die höheren Schreibprozesse zu haben. Sie können ihren produktiven Wortschatz und Satzmuster aktivieren, um flüssig formulieren und schreiben zu können [D.4.A.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können ausreichend automatisiert (Handschrift und Tastatur) schreiben, um genügend Kapazität für die höheren Schreibprozesse zu haben (z.B. Ideen finden, planen, formulieren, überarbeiten) [D.4.A.1i]. ... den entsprechenden Wortschatz (z.B. textverknüpfende Mittel) aktivieren, um Sätze und Texte angemessen zu strukturieren [D.4.A.1i].

Schreiben – Schreibprodukte [D.4.B]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster und können sie entsprechend ihrem Schreibziel in Bezug auf Struktur, Inhalt, Sprache und Form für die eigene Textproduktion nutzen [D.4.B.1].

Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler kennen vielfältige Textmuster (z.B. Erzählungen, Argumentationen, Blog – Beitrag, etc.), um sie für das eigene Schreiben nutzen zu können [D.4.B.1h].
----------------	---

Schreiben – Schreibprozess: Ideen finden und planen [D.4.C]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ein Repertoire an angemessenen Vorgehensweisen zum Ideenfinden und Planen aufbauen und dieses im Schreibprozess zielführend einsetzen [D.4.C.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... Strategien zur Ideenfindung und Planung selbstständig so einsetzen, dass sich diese gegenseitig unterstützen [D.4.C.1g]. ... das eigene Repertoire an Strategien beim Planen ihrer Texte selbstständig, situationsangemessen und auf das Schreibziel ausgerichtet einsetzen [D.4.C.1h].

Schreiben – Schreibprozess formulieren [D.4.D]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ihre Ideen und Gedanken in eine sinnvolle und verständliche Abfolge bringen. Sie können in einen Schreibfluss kommen und ihre Formulierungen auf ihr Schreibziel ausrichten [D.4.D.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... ihre Gedanken und Ideen im Text in eine verständliche und sinnvolle Abfolge bringen und eine gezielte Wirkung erzeugen [D.4.D.1e].

Schreiben – Schreibprozess: inhaltlich überarbeiten [D.4.E]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können ihren Text in Bezug auf Schreibziel und Textsortenvorgaben inhaltlich überarbeiten [D.4.E.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können beim Besprechen ihrer Texte auch die Leserperspektive einnehmen und bei Bedarf zusätzliche textstrukturierende Mittel einsetzen (z.B. Titel, Absatz, Aufzählung) [D.4.E.1e].

Schreiben – Reflexion über den Schreibprozess und eigene Schreibprodukte [D.4.G]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler können über ihren Schreibprozess und ihre Schreibprodukte nachdenken und deren Qualität einschätzen [D.4.G.1].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können die nötige Ausdauer aufbringen, um über ihre Texte und ihr Schreiben nachzudenken [D.4.G.1e]. ... im Austausch mit anderen mithilfe von Kriterien einzelne Qualitäten ihres Textes besprechen, einschätzen und reflektieren und über die Qualität der Alternativen nachdenken [D.4.G.1f].

Medien & Informatik [MI.1]	
Kompetenz	Die Schülerinnen und Schüler Gedanken, Meinungen, Erfahrungen und Wissen in Medienbeiträge umsetzen und unter Einbezug der Gesetze, Regeln und Wertesysteme auch veröffentlichen [MI.1.3].
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können Medien zum Erstellen und Präsentieren ihrer Arbeiten einsetzen (z.B. Klassenzeitung, Klassenblog, Hörspiel, Videoclip) [MI.1.3c]. ... Wirkungen eigener Medienbeiträge einschätzen und bei der Produktion entsprechend berücksichtigen [MI.1.3f].

	... mit eigenen und fremden Inhalten Medienbeiträge herstellen und berücksichtigen dabei die rechtlichen Rahmenbedingungen sowie Sicherheits- und Verhaltensregeln [MI.1.3g].
--	---

Überfachliche Kompetenzen

Personale Kompetenzen	
Kompetenz	Selbstreflexion
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen. ... auf Lernwege zurückschauen, diese beschreiben und beurteilen.
Kompetenz	Selbstständigkeit
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen. ... sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen. ... sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd und diszipliniert daran arbeiten.

Soziale Kompetenzen	
Kompetenz	Dialog- und Kooperationsfähigkeit
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. ... je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen. ... Gruppenarbeiten planen.
Kompetenz	Konfliktfähigkeit
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... sachlich und zielorientiert kommunizieren, Gesprächsregeln anwenden und Konflikte direkt ansprechen.

Methodische Kompetenzen	
Kompetenz	Aufgaben/Probleme lösen
Kompetenzstufe	Die Schülerinnen und Schüler können... ... die Aufgaben- und Problemstellung sichten und verstehen und fragen bei Bedarf nach. ... Ziele für die Aufgaben und Problemlösungen setzen und Umsetzungsschritte planen. ... Lern- und Arbeitsprozesse durchführen, dokumentieren und reflektieren.

1.6 Grobplanung

Thema	Ein Hörspiel produzieren – Vom Schreiben bis zum Schneiden
Leitfrage	Wie produziere ich ein Hörspiel?
Aufbau	Ideenfindung Skript schreiben Einsatz von Stimme und Geräuschen Hörspiel aufnehmen Hörspiel schneiden

Lektion	Leitfrage	Grobziel(e)	Inhalt
1	Was ist ein Hörspiel?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen das Medium des Hörspiels kennen. Die SuS kennen den Projektablauf. 	<ul style="list-style-type: none"> Medium Hörspiel kennenlernen Projektplan erarbeiten
2 & 3	Wie erfinde ich eine spannende Geschichte?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können eine Idee zu einer Geschichte entwickeln. Die SuS können authentische Figuren erarbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> Genres Figuren Geschichte entwickeln Exposé
4, 5, 8 & 9	Wie schreibe ich ein Skript?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können unterschiedliche Szenen planen. Die SuS können ein Skript schreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> Planung der Szenen Dialoge und Erzähler/in Skript
6 & 7	Wie setze ich meine Stimme und Geräusche wirkungsvoll ein?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ihre Stimme wirkungsvoll einzusetzen. Die SuS können eigene Geräusche produzieren und bearbeiten. 	<ul style="list-style-type: none"> Stimmtraining Geräusche Musik
10 & 11	Wie nehme ich ein Hörspiel auf?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Hörspiel aufnehmen. 	<ul style="list-style-type: none"> Aufnahme
12	Was ist das Urheberrecht?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können das Urheberrecht beschreiben. 	<ul style="list-style-type: none"> Exkurs Nutzungsrechte
13, 14 & 15	Wie schneide ich ein Hörspiel?	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Hörspiel schneiden 	<ul style="list-style-type: none"> Bearbeitungsprogramm Audacity Schnitt/Bearbeitung
16	Abschluss/Bewertung	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ihre eigenen Leistungen beurteilen. 	<ul style="list-style-type: none"> Fazit

2. Feinplanung

Lektion 1

Unterthema	Ideenfindung
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen das Medium des Hörspiels kennen. Die SuS kennen den Projektablauf.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Gruppenarbeiten planen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
10'	<p>Einstieg</p> <p>Die Lehrperson (LP) lässt ein erstes Hörspiel laufen und stellt vorher folgende Fragen an die SuS:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Was gefällt dir am Hörspiel? Was gefällt dir nicht?</i> <p>Die SuS tauschen ihre Antworten untereinander aus.</p>	PL	Hörspiel SRF 'Hüte und Schachteln'
2'	Besprechen der gesammelten Meinungen (inkl. Begründung)	PA	
13'	<p>Weiterführen des Klassengesprächs mit folgenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Aus welchen Teilen besteht ein Hörspiel?</i> <p>Wenn keine SuS-Beiträge kommen, dann mit den Begriffen aus der PowerPoint (PP) aktivieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Ihr seht hier wichtige Teile bei der Produktion eines Hörspiels. Was davon kam ihm Hörspiel 'Hüte und Schachteln' vor?</i> 	PL	Power Point Seite 2
5'	<p>Projektablauf</p> <p>Arbeitsweise der nächsten 4 Wochen erklären</p> <p>Projektdossiers (PD) verteilen</p>	PL	Power Point Seite 3 Ausgedruckte Projektdossiers
5'	Checkliste Projektplan mit den SuS besprechen Evtl. bereits Daten (Bis wann?) eintragen		Projektdossier S. 4
5'	Arbeitsweise der Zwischengespräche erklären <i>Puffer: Kriterienraster besprechen</i>		Projektdossier S. 5 <i>Projektdossier S. 44</i>
3'	<p>Gruppenbildung</p> <p>Die SuS überlegen sich in welchen Gruppen sie das Projekt machen möchten und teilen dies der LP mit.</p>	GA	
2'	<p>Abschluss</p> <p>Hausaufgabe: Welche Hörspiele kennst du? Aus deiner Kindheit, aus dem Radio, von Spotify?</p>	PL	

Link Hörspiel 'Hüte und Schachteln'	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/huete-und-schachteln-von-henry-slesar?id=12050823
-------------------------------------	---

Lektion 2 & 3

Unterthema	Ideenfindung
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können einer Figur unterschiedliche Charaktereigenschaften zuordnen. Die SuS können eine Figur durch ihre Sprechweise charakterisieren. Die SuS können ihre Geschichte auf einem Problem entwickeln.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Zwischengespräch durchführen und über den Arbeitsprozess reflektieren.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihren Lernweg zurückschauen und diesen beurteilen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können in einer Gruppe diskutieren und die Meinung der Anderen respektieren. Die SuS können zielorientiert kommunizieren und Konflikte ansprechen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Wiedereinstieg mit der Hausaufgabe vom letzten Mal. Dafür kann die LP mit Mentimeter eine Umfrage starten und die SuS tippen ihre Antworten ein. Die Antworten erscheinen dann in einer Wortwolke auf dem Bildschirm <ul style="list-style-type: none"> Welche Hörspiele kennst du? 	PL	Handys Webseite: Mentimeter
10'	Entwickeln der Geschichte Anregen der Fantasie durch ein Gruppenspiel mit Story Cubes Die SuS spielen in ihren Projektgruppen und würfeln Fantasiegeschichten zusammen.	PA/GA	Spiel Story Cubes
5'	Genres Die SuS entscheiden sich für ein Genre.		Projektdossier S. 10
15'	Figuren Jeder/e SuS erfinden <u>eine</u> Figur und erstellt eine Hintergrundgeschichte.	EA	Projektdossier S. 10/11 Aufträge 1. – 5.
10'	Die SuS stellen sich gegenseitig ihre Figuren vor und entwickeln aufgrund der Figuren und ihres Genres eine Geschichte.	PA/GA	
	<i>Differenzierung nach unten:</i> <ul style="list-style-type: none"> Eine bekannte Geschichte umschreiben Eine langweilige in eine spannende Geschichte verwandeln 		<i>Differenzierungsmaterial auf der S. 43/44</i>
Pause (Improvisationsübungen → Assoziationsübung oder Kettengeschichte, siehe S. 27)			
10'	Von der Figur zur Geschichte Die SuS erarbeiten ihre Geschichte und beantworten dafür die Fragen 6. – 9.	PA/GA	Projektdossier S. 11/12 Aufträge 6. – 9.
15'	Ergebnissicherung Die SuS schreiben ein Exposé zu den gesammelten Ideen und Inhalten. Dies zeigt der LP kurz und knapp die Idee der SuS auf.	PA/GA	Projektdossier S. 13/14
20'	Erstes Zwischengespräch Falls noch nicht in 1. Lektion passiert, dann sollte jetzt die Arbeitsweise für die Zwischengespräche erklärt werden.	PL	Projektdossier S. 5
	Durchführung des 1. Zwischengesprächs in den Arbeitsgruppen. Die LP sammelt die Projektdossiers ein und schaut wie die Notizen zu den Zwischengesprächen gemacht wurden	PA/GA	Projektdossier S. 6

	<i>Puffer: die SuS können sich auf SRF unterschiedliche Hörspiele anhören und Inspiration sammeln</i>	<i>EA</i>	<i>Kurze Hörspiele SRF Kopfhörer</i>
--	---	-----------	--------------------------------------

Link Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
SRF, kurze Hörspiele	https://www.srf.ch/sendungen/hoerspiel/kurzfutter-haepchen-zum-hoeren

Improvisationsübungen

Assoziationsübung: Die Schüler*innen stellen sich in einem Kreis nebeneinander auf. Eine Person beginnt und nennt einen Begriff (z.B. Kartoffel, Kopfhörer, etc.). Die zweite Person nennt einen neuen Begriff, der ihr zu dem vorherigen Begriff einfällt (Kartoffel > Pommes > McDonalds, ...). Die Aufgabe geht so weiter bis einige Begriffe gesammelt wurden. Die Begriffe können an der Wandtafel gesammelt werden und später können die Begriffe als Grundlage für eine Geschichte dienen. Diese Aufgabe kann in der Klasse oder in kleinen Gruppen durchgeführt werden und regt die Fantasie der Schüler*innen an.

Kettengeschichten: Die Schüler*innen stellen sich in einem Kreis nebeneinander auf. Das Ziel ist es, gemeinsam eine Geschichte zu erzählen. Die Geschichte kann somit nach jeder Person einen neuen Verlauf annehmen und das macht diese Übung so spannend und kreativ. Die Schüler*innen müssen der Geschichte konzentriert folgen und dann die Geschichte möglichst logisch und spontan weitererzählen. Diese Improvisationsübung kann in zwei verschiedenen Formen passieren:

1. Ein-Wort-Kettengeschichte: Eine Person beginnt und sagt ein Wort. Dann ist die nächste Person dran. Diese Form der Improvisation ist sehr schnell und lebendig. Alle müssen aktiv dabei sein, sonst funktioniert die Übung nicht.

Person 1: «Ich»
 Person 2: «habe»
 Person 3: «heute»
 Person 4: ... usw.

2. Ein Satz-Kettengeschichte: Eine Person beginnt und sagt einen Satz. Dann ist die nächste Person dran und ergänzt den Satz mit einem weiteren. Die Geschichte kann in alle möglichen Richtungen gehen und die Schüler*innen sollen möglichst kreative und überraschende Sätze formulieren.

Person 1: «Gestern wollte ich mit meiner besten Freundin ins Kino gehen.»
 Person 2: «Als wir auf dem Weg zum Kino waren, stoppte plötzlich ein Auto neben uns und hupte.»
 Person 3: «Aber zum Glück hatte uns der Fahrer nur mit jemandem verwechselt.»
 Person 4: ... usw.

Lektion 4

Unterthema	Skript schreiben Planung der Szenen
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Spannungsdreieck beschreiben. Die SuS können eine Geschichte in Szenen umschreiben. Die SuS können das Spannungsdreieck in ihre Szenenplanung einbauen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Die LP spielt 'Das kürzeste Hörspiel der Welt' mit Ton und ohne das Video Frage an alle: <ul style="list-style-type: none"> Wie hat dieses Hörspiel euch gefallen? 	PL	'Das kürzeste Hörspiel der Welt' (01:29 – 02:38)
5'	Planung der Szenen Die LP blendet ein Dreieck ein und fragt in die Runde: <ul style="list-style-type: none"> Was könnte dieses Dreieck mit der Geschichte vorher zu tun haben? Wer hat schon einmal von einem Spannungsdreieck gehört? Diskussion in der Klasse	PL	Dreieck einblenden
5'	Die LP bespricht mit den SuS die Theorieseite zur Szenenplanung Die LP erteilt den Auftrag und verdeutlicht diesen mit dem Beispiel auf der S. 15	PL	Projektdossier S. 15
25'	Die SuS schreiben an ihrer eigenen Szenenplanung <i>Puffer: SuS beginnen mit dem Arbeitsblatt 'Dialoge'</i>	EA	Projektdossier S. 16 Projektdossier S. 17
5'	Abschluss Die LP spielt 'Das kürzeste Hörspiel der Welt' mit dem Ton und mit dem Video. Frage an die SuS: <ul style="list-style-type: none"> Wie gefällt euch das Hörspiel jetzt? Hättet ihr die Produktion des Minihörspiels so erwartet? 	PL	'Das kürzeste Hörspiel der Welt' (01:29 – 02:38)

Link 'Das kürzeste Hörspiel der Welt' (01:29 – 02:38)

<https://www.udk-berlin.de/service/stabsstelle-presse-kommunikation/udkvonzuhause/das-kuerzeste-hoerspiel-der-welt-moorentertainment-bei-3sat/>

Lektion 5

Unterthema	Skript schreiben Dialoge und Erzähler
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können mehrere Merkmale von guten Dialogen aufzählen. Die SuS können zwei Hörspielausschnitte vergleichen. Die SuS können Alternativen zur Rolle des Erzählers in einem Hörspiel entwickeln.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
10'	Einstieg Die LP lässt 2 Hörspielausschnitte laufen und stellt den SuS folgende Frage: <ul style="list-style-type: none"> Wie werden den Hörern Informationen geliefert? LP sammelt die Antworten der SuS und lenkt die Diskussion in Richtung der Themen Dialoge und Erzähler/in. <ul style="list-style-type: none"> Wann ist ein Dialog gut geschrieben? Braucht euer Hörspiel einen Erzähler/eine Erzählerin? 	PL	Hörspiel 'Il Divinissimo' mit Erzählerin 0:00 – 1:20 Hörspiel 'Nächtliches Intermezzo' ohne Erzähler 0:00 – 1:40
15'	Dialoge Die SuS lesen den Theorieabschnitt zu den Dialogen und lösen die Aufgabe 1 <i>Differenzierung:</i> <ul style="list-style-type: none"> Die leistungsstärkeren SuS vertiefen ihr Wissen über gute Dialoge mit der Aufgabe 2 	EA EA	Projektdossier S. 17 PD S. 17, 1a. – f. PD S. 18/19 (2a. – e.)
10'	Erzähler/in Die SuS vergleichen ein Skript mit und eines ohne Erzähler/in	EA	PD S. 20/21, 1 – 4
10'	Abschluss Gemeinsame Korrektur und Besprechung der S. 17 – 21	PL	Lösungsdossier S. 13 - 17

Hörspiel 'Nächtliches Intermezzo', ohne Erzähler (0:00 – 1:20)	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/naechtliches-intermezzo-von-mitra-devi?id=12050820
Hörspiel 'Il Divinissimo', mit Erzähler (0:00 – 1:40)	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/il-divinissimo-von-gion-mathias-cavelty?id=12026922

Wie überliefere ich Informationen?

- Einfachste Lösung: Erzähler
- Innerer Monolog («Oh nein! Zug verpasst und das an meinem ersten Arbeitstag»)
- Andere Personen («Was ist denn mit dir passiert? Du wirkst ganz aufgewühlt.» oder «Hast du schon gesehen was sie heute für ein Outfit anhat?»)
- Jemand liest einen Zeitungsartikel vor, der alle Informationen enthält.

Erzähler – Ja/Nein?

Die Schüler*innen bringen einen Erzähler immer dann in eine Geschichte ein, wenn sie die Mühe scheuen, Handlungen durch das Sprechen der Figuren zu verdeutlichen. Oft ist es auch schwierig Zeitsprünge zu verdeutlichen, wenn kein Erzähler vorhanden ist. Doch dies kann mithilfe von Geräuschen oder beispielsweise einem inneren Monolog gelöst werden. Es wäre schade, wenn die Geschichte von einem Erzähler nur erzählt wird und nicht von den Figuren 'durchlebt' wird. Sich in eine Figur hineinzufühlen und diese zu spielen ist viel spannender als den Erzähler zu spielen. Die Lehrperson sollte die Schüler*innen dazu animieren, den Erzähler wegzulassen und kreative Alternativen zu finden.

Lektion 6

Unterthema	Einsatz von Stimmen und Geräuschen
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Wirkung ihrer Stimme beschreiben. Die SuS können Musik und Emotionen bestimmten Situationen zuordnen. Die SuS können eigene Musik für ihr Hörspiel zusammenstellen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich Unterstützung und Hilfe holen, wenn sie diese benötigen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	<p>Einstieg</p> <p>Die LP steht vor der Klasse und begrüßt die SuS mit trauriger, monotoner Stimme. Zum Beispiel so:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Liebe SuS, heute ist ein toller Tag, die Sonne scheint und die Hälfte der Woche haben wir bereits geschafft.</i> <p>Die Lehrperson wechselt ihren Gesichtsausdruck und sagt den gleichen Satz noch einmal, aber diesmal voller Euphorie und Glück. Wie reagieren die SuS darauf? Wenn keine Reaktionen folgen, dann folgende Frage stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Welcher Satz ist echter und warum?</i> 	PL	
5'	<p>Stimmtraining</p> <p>Die LP liest mit den SuS die Stimmübungen durch und klärt allfällige Fragen</p>	PL	Projektdossier S. 26/27
15'	<p>Die SuS bearbeiten die Stimmübungen zu zweit</p> <p><i>Puffer: Die SuS lesen die Theorie zu Geräuschen und Musik im Dossier und stöbern in den Geräusch- und Musikboxen von Auditorix (QR-Codes)</i></p>	PA EA	PD S. 26/27, Aufg. 1 – 5 <i>PD S. 28 – 30</i>
5'	<p>Die LP sammelt zu jeder Emotion in der Aufgabe 3 ein SuS-Beispiel</p>	PL	PD S. 27, Aufg. 3
10'	<p>Musik</p> <p>Die Lehrperson lässt 4 unterschiedliche Musikstücke laufen. Die SuS beantworten nach jedem Musikstück die folgende Frage auf ein Blatt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Welche Stimmlage hätte eure Figur in dieser Situation? (fröhlich, genervt, wütend, etc...)</i> <i>In welcher Situation würdet ihr dieses Musikstück einsetzen? (Streit, Freizeitpark, etc.)</i> 	PL	4 Musikstücke aus der Musikbox von Auditorix
5'	<p>Eigene Musik</p> <p>Die SuS machen sich Gedanken zur Musik in ihrem Hörspiel</p>	PA/GA	PD S. 30, Auftrag 2
	<p>Abschluss</p> <p>Hausaufgabe: Die Musikbox von Auditorix mithilfe des QR-Codes durchhören und Notizen machen</p>		PD S. 30, Auftrag 2c.

<p>Musikbox Auditorix</p> <p>Musikstück Nr. 2 → witzige, beschwingte Musik</p> <p>Musikstück Nr. 32 → traurige, klagende Musik</p> <p>Musikstück Nr. 40 → spannende Musik</p> <p>Musikstück Nr. 47 → wütende, aggressive Musik</p>	<p>http://www.auditorix.de/index.php?id=175</p>
--	--

Lektion 7

Unterthema	Einsatz von Stimmen und Geräuschen
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Geräusche reproduzieren. Die SuS können die Wirkung von Geräuschen verstehen. Die SuS können Geräusche im Programm Audacity bearbeiten.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Zwischengespräch durchführen und über den Arbeitsprozess reflektieren.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihren Lernweg zurückschauen und diesen beurteilen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können zielorientiert kommunizieren und Konflikte ansprechen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Die LP lässt einen Ausschnitt aus einem Hörspiel laufen und die SuS müssen Geräusche & Musik einordnen <ul style="list-style-type: none"> Was habe ich an Musik und Geräuschen gehört? Sind die Musik und die Geräusche gut eingesetzt worden? Was hätte ich anders gemacht? 	PL	Hörspielausschnitt SuS-Beispiel (Adolf-Grimme-Gesamtschule) 0:00 – 0:46
10'	Geräusche entdecken Die SuS produzieren eigene Geräusch und lösen den Auftrag 1a. und nutzen dafür die Materialien, welche die LP auf einem Tisch zur Verfügung stellt.	PA	Dossier S. 28/29, 1a. Luftballon, Reiskörner, Föhn, Karton, Glasflaschen, Bürste, Wasser, 2x Schleifpapier, kaputter Tischtennisball Handy
10'	Die SuS lösen die Aufträge 1b. und c. Dabei versuchen sie ihre eigenen Geräusche mit den vorhandenen Materialien zu rekonstruieren und diese aufzunehmen.	PA/GA	Dossier S. 29, 1b./c.
10'	Geräusche bearbeiten Die SuS importieren die Geräusche in ein neues Projekt in Audacity und reihen die Geräusche aneinander. Sie lernen das Programm kennen und probieren erste Effekte aus.	PA/GA	Programm Audacity Dossier S.29, 1d.
(?)	Zwischengespräch 2 Die Lehrperson kann während der Arbeit an den Geräuschen bei gewissen Gruppen intervenieren, wenn sie merkt, dass es in der Gruppe Spannungen gibt und die SuS das Ziel aus den Augen verloren haben. Dann führen diese Gruppen ein Zwischengespräch durch. Dies wird nicht bei allen Gruppen nötig sein.	PA/GA	Projektdossier S. 7
5'	Abschluss Die Lehrperson spielt 2 Geräusche von den SuS ab. Die SuS müssen erraten, was es darstellen soll.	PL	2 aufgenommene Geräusche der SuS einsammeln

Link Hörspiel, SuS – Beispiel der Adolf-Grimme Gesamtschule

https://www.ndr.de/kultur/hoerspiel/hoerspiel_in_der_schule/His-Adolf-Grimme-Gesamtschule,audio249868.html

Lektion 8

Unterthema	Skript schreiben
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können gute Dialoge schreiben. ▪ Die SuS können ihren Dialogen Emotionen zuordnen. ▪ Die SuS können ihre Dialoge durch passende Geräusche und Musik vervollständigen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können Herausforderungen annehmen und konstruktiv damit umgehen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. ▪ Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Improvisationsübung zur Aktivierung der SuS <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kettengeschichte (Ein-Wort/Ein-Satz) ▪ Assoziationsübung 	PL	Improvisationsübungen S. 27
7'	Skript schreiben Die LP liest gemeinsam mit den SuS die Theorie, das Beispiel und den Auftrag zum Skript.	PL	Projektdossier S. 22/23
3'	Die SuS entscheiden sich für eine Vorgehensweise und teilen diese der LP mit.	PA/GA	PD S. 22
30'	Die SuS schreiben die ersten drei Dialogstücke aller Szenen ins Dossier und wechseln anschliessend auf den Computer. Die LP schickt den SuS die Skriptvorlage per Mail oder gibt sie auf einem Stick ab		PD S. 24/25 Skriptvorlage Worddatei Computer
	Abschluss Die SuS melden der LP, wie weit sie bereits gekommen sind und ob sie Hilfe brauchen.	PL	

Lektion 9

Unterthema	Skript schreiben
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können gute Dialoge schreiben. Die SuS können ihren Dialogen Emotionen zuordnen. Die SuS können ihre Dialoge durch passende Geräusche und Musik vervollständigen.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können ein Zwischengespräch durchführen und über den Arbeitsprozess reflektieren.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihren Lernweg zurückschauen und diesen beurteilen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen. Die SuS können zielorientiert kommunizieren und Konflikte ansprechen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Improvisationsübung zur Aktivierung der SuS <ul style="list-style-type: none"> Kettengeschichte (Ein-Wort/Ein-Satz) Assoziationsübung 	PL	Improvisationsübungen S. 27
30'	Skript schreiben Die SuS schreiben an ihrem Skript weiter. <i>Bemerkung: Es werden nicht alle SuS in dieser Zeit mit dem Skript fertig werden. Diese SuS können das Skript entweder zuhause fertig schreiben oder die nächste Lektion noch dafür nutzen. Für das Üben und Aufnehmen des Skripts sind 2 Lektionen (Lektion 10 & 11) eingerechnet. Dies ist eher grosszügig bemessen und so bleibe auch in der nächsten Lektion Zeit, um das Skript fertig zu schreiben.</i>	PA/GA	PD S. 24/25 Skriptvorlage Worddatei Computer
5'	Zwischengespräch Durchführung des 3. Zwischengesprächs in den Arbeitsgruppen Die LP sammelt die Projektdossiers ein und schaut wie die Notizen zum Zwischengespräch gemacht wurden. <i>Bemerkung: Das Zwischengespräch wird erst nach der Fertigstellung des Skripts durchgeführt. Das heisst, es könnte auch erst in der nächsten Lektion durchgeführt werden.</i>		PD S. 8, Zwischengespräch 3
5'	Abschluss Gruppen, die mit dem Skript fertig sind darüber informieren, dass sie nächstes Mal mit dem Aufnehmen starten können. Dafür brauchen sie ein Handy pro Gruppe. Den restlichen Gruppen mitteilen, dass sie das Skript zuhause fertig schreiben können oder noch die nächste Lektion zur Verfügung haben. Das Skript muss danach aber zur Aufnahme bereit sein.	PL	Informationen sichtbar an WT notieren

Lektion 10

Unterthema	Hörspiel aufnehmen
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich in ihre Figur hineinversetzen. Die SuS können gute Aufnahmen machen.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Aufgabenstellung verstehen und bei Bedarf nachfragen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd daran arbeiten.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Sprechübung mit der ganzen Klasse zur Vorbereitung auf das Aufnehmen des Skripts	PL	Projektdossier S. 26/27
20'	Skript üben Die SuS sprechen das Skript mind. 2x in der Gruppe durch und üben ihre Texte	PA/GA	Projektdossier S. 33, Auf. 1. – 4.
15'	Skript aufnehmen Die SuS lesen die Instruktionen zur Aufnahme durch und nehmen das Hörspiel in einem geschlossenen Raum auf <i>Bemerkung: Diejenigen Gruppen, welche das Skript noch nicht fertig geschrieben haben, schreiben das zuerst fertig.</i>	PA/GA	PD S. 34
5'	Abschluss Die auswendig gelernten Zungenbrecher aus der Lektion 6 vortragen und zu zweit gegenseitig die Zeit stoppen. <ul style="list-style-type: none"> Wer schafft es den Zungenbrecher ohne Fehler in möglichst kurzer Zeit aufzusagen? 	PA	PD S. 26 Stoppuhren/Handys

Lektion 11

Unterthema	Hörspiel aufnehmen
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich in ihre Figur hineinversetzen. Die SuS können gute Aufnahmen machen.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Aufgabenstellung verstehen und bei Bedarf nachfragen. Die SuS können ein Zwischengespräch durchführen und über den Arbeitsprozess reflektieren.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und ausdauernd daran arbeiten. Die SuS können auf ihren Lernweg zurückschauen und diesen beurteilen.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich aktiv und im Dialog an der Zusammenarbeit mit anderen beteiligen. Die SuS können zielorientiert kommunizieren und Konflikte ansprechen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg 1. Sprechübung mit der ganzen Klasse zur Vorbereitung auf das Aufnehmen des Skripts ODER 2. Zungenbrecher üben und dazu die Zeit stoppen (Klassenwettbewerb)		Projektdossier S. 26/27 PD S. 26
35'	Erste Priorität: Die SuS üben ihr Skript und nehmen ihr Hörspiel auf, falls sie dies nicht schon in der Lektion 10 gemacht haben.	PA/GA	Projektdossier S. 33, Auf. 1. – 4.
(10')	Zweite Priorität: Audacity Die SuS lesen die Anleitung zu Audacity	EA	PD S. 34 – 42
(15')	Aufnahmen importieren Wenn das Skript vollständig aufgenommen wurde, dann können die SuS dies bereits in das Programm importieren	PA/GA	PD S. 34
(10')	Zwischengespräch 4 Für diejenigen Gruppen bei denen der Gruppenarbeitsprozess nicht so flüssig läuft (nach Einschätzung der LP), sonst weglassen. Auch wenn Zeitnot da ist, kann dieses Gespräch weggelassen werden. <i>Puffer:</i> <i>Hörspiele auf SRF anhören und Inputs sammeln für den eigenen Schnitt? Welche Effekte, Musik höre ich etc.? Wie ist der Vor- und Abspann gemacht?</i>		PD S. 9 SRF Hörspiele
5'	Abschluss Standortbestimmung der einzelnen Gruppen, wer hat was bereits gemacht und was fehlt noch, damit das nächste Mal mit dem Schnitt begonnen werden kann.	PA/GA	LP macht sich Notizen

Link zu guten Hörspielen von SRF:

<https://www.srf.ch/sendungen/hoerspiel/kurzfutter-haepchen-zum-hoeren>

Lektion 12

Unterthema	Urheberrecht
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS kennen das Prinzip des Urheberrechts. ▪ Die SuS können die Regeln des Urheberrechts anwenden.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Die SuS können gemeinsam über ihren bisherigen Umgang mit dem Urheberrecht diskutieren.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
10'	<p>Einstieg</p> <p>Die Lehrperson (LP) begrüsst die SuS mit folgender Aussage zur Stunde:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Darf ich den neuen James Bond Film, den ich auf Blue Ray gekauft habe im Internet auf einer Video Seite hochladen, so dass meine Freunde den Film auch schauen können? Wenn ja/nein warum?</i> <p>Kurze Diskussion zu zweit 1-2 SuS zu Wort kommen lassen (die richtige Antwort wird noch nicht kommuniziert)</p> <p><i>Richtige Antwort → Man riskiert eine Geldstrafe, denn auf dieser Video Seite können auch viele andere den neuen James Bond Film herunterladen und nicht nur die eigenen Freunde. Medienkonzerne haben Programme, um illegal hochgeladene Filme aufzuspüren.</i></p> <p>LP lässt das YT-Video laufen</p> <p>Frage an alle:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>Wer würde die Einstiegsfrage jetzt anders beantworten?</i> 	PL PA PL	Power Point Seite 9 Video: Schutz vor Ideenklau
5'	Vertiefung Urheberrecht Die SuS beantworten weitere Fragen zum Urheberrecht im Dossier	EA	Projektossier S. 31, Aufg. 1
5'	Die Antworten zur Aufgabe 1 werden mit der ganzen Klasse korrigiert und besprochen	PL	Lösungsdossier S. 24
5'	Die LP liest mit den SuS den kurzen Theorieteil zum Urheberrecht & Creative Commons und klärt Fragen		PD S. 31/32
5'	Die SuS lösen anschliessend den Auftrag 2	PA	PD S. 32, Aufg. 2
5'	In den Projektgruppen besprechen die SuS den Auftrag 3 und sie machen sich Notizen.	PA/GA	PD S. 32, Aufg. 3
10'	Abschluss - Präsentationen Die Ergebnisse von Aufgabe 3 werden der Klasse vorgetragen und die SuS begründen ihre Entscheidung	PL	PD S. 32, Aufg. 3

Link Video: Schutz vor Ideenklau (5min)	https://www.youtube.com/watch?v=Bon7fmHC_BE
---	---

Lektion 13

Unterthema	Hörspiel schneiden
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Werkzeuge des Schneideprogramms Audacity nutzen. Die SuS können unterschiedliche Effekte aus dem Programm Audacity nutzen. Die SuS können Musik und Geräusche in ihr Hörspiel einfügen. Die SuS können Audio-Dateien importieren und exportieren.
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich Ziele setzen und Umsetzungsschritte planen. Die SuS können die Aufgabenstellung verstehen und bei Bedarf nachfragen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen. Die SuS können sich Hilfe holen, wenn sie diese benötigen. Die SuS können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und diszipliniert daran arbeiten.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
3'	Einstieg Die LP stellt kurz das Schneideprogramm Audacity vor und erläutert den SuS den Schneideauftrag	PL	
10'	Schneideplan Die SuS planen ihre nächsten Arbeitsschritte und zeigen die Planung anschliessend der LP. Die LP gibt das Okay zur Planung.	PA/GA	Projektdossier S. 36 & 37
30'	Schneiden Die SuS befolgen ihren Schneideplan und beginnen mit dem Schneiden		Projektdossier S. 37 Programm Audacity Computer Kopfhörer
2'	Abschluss Die LP schaut bei allen Gruppen vorbei und fragt nach wie es gelaufen ist und wie das Einhalten des Schneideplans funktioniert. Was bereitet den SuS vlt. grosse Mühe (Spuren trennen, gewisse Werkzeuge einsetzen)? Hier können YouTube Videos helfen, ein vertiefteres Verständnis des Programms aufzubauen.	PA/GA	Erklärvideos Audacity

Link: Erklärvideos Audacity	https://www.youtube.com/watch?v=2EPCFyin1tE https://www.youtube.com/watch?v=t0WM3gGE_OQ https://www.youtube.com/watch?v=sfuAGGVZY8c
-----------------------------	---

Lektion 14

Unterthema	Hörspiel schneiden
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Werkzeuge des Schneideprogramms Audacity nutzen. Die SuS können unterschiedliche Effekte aus dem Programm Audacity nutzen. Die SuS können Musik und Geräusche in ihr Hörspiel einfügen. Die SuS können Audio-Dateien importieren und exportieren
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich Ziele setzen und Umsetzungsschritte planen. Die SuS können die Aufgabenstellung verstehen und bei Bedarf nachfragen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen. Die SuS können sich Hilfe holen, wenn sie diese benötigen. Die SuS können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und diszipliniert daran arbeiten.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	<p>Einstieg Die LP startet mit einem kurzen Rückblick zur letzten Lektion → Eindrücke zur Arbeitshaltung/-weise kommunizieren und nochmal gewisse Bereiche, falls diese nicht klar sind (Effekte, Werkzeuge nutzen) erklären.</p> <p>Wenn gewisse SuS alles verstehen, dann können diese einfach weiterarbeiten.</p>	PL	Programm Audacity
35'	<p>Schneiden Die SuS sichten ihren Schneideplan und fahren mit dem Schneiden fort.</p>	PA/GA	Projektdossier, S. 37 Programm Audacity Computer Kopfhörer
5'	<p>Abschluss Kurze Fragerunde ins Plenum:</p> <ul style="list-style-type: none"> Was ist mir heute gut gelungen? Was hat mich frustriert? 	PL	Wandtafel/Kärtchen

Lektion 15

Unterthema	Hörspiel schneiden
Fachkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können die Werkzeuge des Schneideprogramms Audacity nutzen. Die SuS können unterschiedliche Effekte aus dem Programm Audacity nutzen. Die SuS können Musik und Geräusche in ihr Hörspiel einfügen. Die SuS können Audio-Dateien importieren und exportieren
Methodenkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können sich Ziele setzen und Umsetzungsschritte planen. Die SuS können die Aufgabenstellung verstehen und bei Bedarf nachfragen.
Selbstkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können auf ihre Stärken zurückgreifen und diese gezielt einsetzen. Die SuS können sich Hilfe holen, wenn sie diese benötigen. Die SuS können sich auf eine Aufgabe konzentrieren und diszipliniert daran arbeiten.
Sozialkompetenz	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können je nach Situation eigene Interessen zu Gunsten der Zielerreichung in der Gruppe zurückstellen oder durchsetzen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	<p>Einstieg Improvisationsübung zur Aktivierung der SuS</p> <ul style="list-style-type: none"> Kettengeschichte (Ein-Wort/Ein-Satz) Assoziationsübung <p style="text-align: center;">oder</p> <p>Die LP nimmt Bezug zu den Aussagen der SuS zum Ende der letzten Stunde und zusammen wird kurz über das Arbeitsverhalten reflektiert</p>	PA/GA	Improvisationsübungen S. 27 Wandtafel/Kärtchen
25'	<p>Schneiden Die SuS sichten ihren Schneideplan und fahren mit dem Schneiden fort.</p>	PA/GA	Projektdossier, S. 37 Programm Audacity Computer
5'	<p>Hören Die SuS hören sich ihr fertiges Hörspiel durch und nehmen evtl. noch Änderungen vor.</p>		Kopfhörer Kriterienraster
5'	<p>Exportieren Die SuS exportieren das Hörspiel und übergeben es der LP per Mail oder auf einem Stick.</p>		USB-Stick
5'	<p>Abschluss Die LP prüft, ob sie alle Hörspiele bekommen hat. Wenn einige Gruppen noch nicht fertig sind, dann sucht die LP mit diesen Gruppen eine Lösung bezüglich der Abgabe</p>	PL	

Lektion 16

Unterthema	Abschluss/Bewertung
Fachkompetenz	▪ Die SuS können ihre Arbeitsweise und ihr Produkt bewerten.
Methodenkompetenz	▪ Die SuS können ein Zwischengespräch durchführen und über den Arbeitsprozess reflektieren.
Selbstkompetenz	▪ Die SuS können auf ihren Lernweg zurückschauen und diesen beurteilen.
Sozialkompetenz	▪ Die SuS können zielorientiert kommunizieren und Konflikte ansprechen.

Zeit	Ablauf	Methode	Material
5'	Einstieg Improvisationsübung zur Aktivierung der SuS <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kettengeschichte (Ein-Wort/Ein-Satz) ▪ Assoziationsübung 	PL	Improvisationsübungen S. 27
10'	Zwischengespräch Durchführung des 5. Zwischengesprächs in den Arbeitsgruppen. Die LP sammelt die Projektdossiers ein und schaut, wie die Notizen zum Zwischengespräch gemacht wurden.	PA/GA	Projektdossier S. 43
10'	Selbstbeurteilung Die SuS beurteilen ihre Arbeit mithilfe eines Kriterienrasters	EA	Projektdossier S. 44
(?)	Hörspiele anhören Falls Zeit bleibt und alle Gruppen einverstanden sind, dann können die Hörspiele der Gruppen mit der ganzen Klasse gehört werden. Dies sollte allerdings vorher abgesprochen werden.	PL	
5'	Projektdossiers Die LP sammelt die Projektdossiers ein und schaut, wie die Notizen zum Zwischengespräch gemacht wurden.		
15'	Abschluss Die SuS füllen den Fragebogen aus, welcher zur Verbesserung des Produkts beiträgt	EA	Fragebogen Produkt Masterarbeit Annina Ehrler

3. Begleitmaterial Lehrperson

3.1 Webseiten

Lektion	Thema	Link
1	Hörspiel 'Hüte und Schachteln'	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/huete-und-schachteln-von-henry-slesar?id=12050823
2/3	Mentimeter	https://www.mentimeter.com/
2/3	Hörspielsammlung SRF	https://www.srf.ch/sendungen/hoerspiel
1 – 3/ 11	Kurze Hörspiele von SRF	https://www.srf.ch/sendungen/hoerspiel/kurzfutter-haepchen-zum-hoeren
2/3	Kurzkrimis von SRF (1 – 3 min)	https://www.srf.ch/sendungen/hoerspiel/inspector-crazy-der-schaerfste-hund-von-scotland-yard
4	Das kürzeste Hörspiel der Welt	https://www.udk-berlin.de/service/stabsstelle-presse-kommunikation/udkvonzuhause/das-kuerzeste-hoerspiel-der-welt-moentertainment-bei-3sat/
5	Hörspiel 'Nächtliches Intermezzo'	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/naechtliches-intermezzo-von-mitra-devi?id=12050820
5	Hörspiel 'Il Divinissimo'	https://www.srf.ch/audio/schreckmuempfeli/il-divinissimo-von-gion-mathias-cavelty?id=12026922
6	Zungenbrecher	https://www.heilpaedagogik-info.de/zungenbrecher/287-zungenbrecher-deutsch-sprueche.html
6	Auditorix Musikbox	http://www.auditorix.de/index.php?id=175
6	Free Music Archives	https://freemusicarchive.org/home
7	Programm Audacity	https://www.audacityteam.org/download/
7	Hörspiel Schüler*innenbeispiel der Adolf-Grimme Gesamtschule	https://www.ndr.de/kultur/hoerspiel/hoerspiel_in_der_schule/His-Adolf-Grimme-Gesamtschule,audio249868.html
7	Audio Dateien umwandeln	https://online-audio-converter.com/de/
7	Auditorix Geräuschebox	http://www.auditorix.de/index.php?id=183
7	BBC Geräusch Fundus	https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search

7	Geräusche Hörspielbox	https://www.hoerspielbox.de/
12	Creative Commons	http://www.creativecommons.ch/
13	Erklärvideos Audacity YouTube	https://www.youtube.com/watch?v=2EPCFyin1tE https://www.youtube.com/watch?v=t0WM3gGE_OQ https://www.youtube.com/watch?v=sfuAGGVZY8c

3.2 Material zur Differenzierung

Diese Materialien können benutzt werden, wenn eine Projektgruppe Schwierigkeiten hat eine Geschichte zu erfinden und zu schreiben.

Eine Geschichte umschreiben

Dies ist ein Beispiel aus dem Buch *Hörspiel und Podcast selber machen* von Marco Klängel (2020, S.21). Diese Methode kann leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern helfen, eine Geschichte zu finden und zu schreiben. Besonders Schülerinnen und Schülern, die Schwierigkeiten haben kreativ zu sein und keine Ideen haben, können somit unterstützt werden. Allgemein sind Märchen eine gute Grundlage für eine neue Geschichte. Die Inhalte können in die heutige Zeit übernommen und so verändert werden.

Holger und Gerda

Erzähler: In einem Reihnhaus am grossen Park wohnte ein Tischler mit seiner zweiten Frau und seinen beiden Kindern aus erster Ehe: sein Sohn hiess Holger und seine Tochter Gerda. Der Tischler war arbeitslos und bekam Hartz IV. Er konnte sich nicht gerade das beste Essen leisten, weil alle Lebensmittel immer teurer wurden. Eigentlich konnte er sich bald gar kein Essen mehr leisten. Das machte ihn total fertig, und abends beim Fernsehen sagte er zu seiner Frau:

Vater [*verzweifelt*]: Du, Schatz, was soll nur aus uns werden? Wir können den Kindern überhaupt nichts mehr zu essen kaufen.

Frau [*genervt*]: Wenn das das einzige Problem wäre... die neuste Playstation und das iPhone 11 können wir ihnen auch nicht schenken. Das ist voll peinlich!

Vater [*entsetzt*]: Das ist doch nicht so wichtig, das Essen ist viel wichtiger!

Frau: Ja, ja. Wir können deinen Gören doch einfach sagen, dass wir zu Saturn gehen, um ihnen was Tolles zu kaufen. Dabei müssen wir doch durch den grossen Park, und da setzen wir sie einfach aus. So doof wie die sind, finden sie bestimmt nicht wieder nach Hause. Dann sind wir zwei hungrige Mäuler los.

Vater: Spinnst du, das sind vielleicht nicht deine eigenen Kinder, aber das kannst du doch nicht machen. Nachher werden die noch entführt oder so. Ich liebe meine Kinder.

Frau: Ist jedenfalls besser, als wenn wir alle verhungern.

Erzähler: Holger und Gerda hatten alles heimlich mit angehört, als sie in der Küche nach etwas Essbarem suchen wollten.

Gerda [*ängstlich*]: Krass, hast du das gehört. Unsere eigenen Eltern...

Holger: Ja man. Aber keine Angst, ich denke mir schon was aus... [*zu sich selbst*]. Es gibt doch diese App von Google Maps, die lade ich mir jetzt runter, und damit finden wir immer den Weg zurück. Die läuft bestimmt auch noch auf meinem alten iPhone.

Eine langweilige in eine spannende Geschichte verwandeln

Dies ist ein Beispiel aus dem Buch *Hörspiel und Podcast selber machen* von Marco Klängel (2020, S.21). Diese Methode kann leistungsschwächeren Schülerinnen und Schülern helfen, alltägliche Geschehnisse mit Problemen auszuschnücken und so eine spannende Geschichte zu schreiben.

Eine langweilige Geschichte:

«Sonja wachte auf. Sie frühstückte und ging dann zur Schule. In der Schule schrieb sie eine Mathearbeit, die ihr gut von der Hand ging. In der grossen Pause unterhielt sie sich mit ihren Freundinnen. Nach der Schule ging sie nach Hause, machte ihre Hausaufgaben und chattete noch ein bisschen mit Max. Dann ass sie Abendbrot, putzte sich die Zähne, ging ins Bett und schlief ein.»

Spannende Geschichte mit vielen Problemen/Konflikten:

«Als Sonja heute Morgen aufwachte und auf den Wecker schaute, traute sie ihren Augen kaum: sie hatte verschlafen! Warum hatte sie niemand geweckt, ihre Mutter war doch sonst immer so pingelig?! Sie ging verschlagen und verwundert in die Küche runter, wo sie auch niemanden entdeckte. Langsam wurde ihr etwas mulmig zumute, aber da es schon spät war, rannte sie ohne Frühstück aus dem Haus. Als sie aus dem Schulbus ausstieg, merkte sie, dass ihr dort jemand ihren Rucksack geklaut haben musste. Und da waren doch die Spickzettel für die Mathearbeit heute drin. Auf dem restlichen Weg knurrte ihr wie verrückt der Magen, aber ihr Portemonnaie mit dem Essendgeld war ja auch in dem Rucksack! Sie überlegte, wie sie jetzt am besten an ein bisschen Geld rankommen könnte, um den Vormittag zu überstehen. Da kam ihr eine Idee...»

3.3 Bewertung

Allgemeine Informationen

Das Hörspiel wird nach der Fertigstellung von der Lehrperson mit einer Note bewertet. Die Lehrperson kann dafür auch die Selbsteinschätzung der Schüler*innen zu Hilfe ziehen (Projektdossier S. 44). Die Gruppe bekommt für das Produkt die gleiche Note, ausser gewisse Schritte wurden explizit von einem Schüler/einer Schülerin geplant und nicht durchgeführt. Beispielsweise, wenn der oder die Verantwortliche für die Effekte keine solche eingebaut hat. Dafür kann der Schneideplan zu Rate gezogen werden (Projektdossier S. 37). So kann auf das Tätigkeitsgebiet der Schüler*innen verwiesen werden.

Beurteilungsraster

Das Beurteilungsraster umfasst die verschiedenen Projektschritte und gibt so einen Überblick über die gesamthaft geleistete Arbeit. Es wird also nicht nur das Produkt bewertet, sondern auch die Zwischenschritte und die Zusammenarbeit in der Gruppe. Das Beurteilungsraster kann für jede/jeden Schüler*in ausgefüllt werden und so kommt die Schlussnote zustande.

Beurteilungsraster – Ein Hörspiel produzieren

Name: _____ Datum: _____ Punkte: _____ / 30 Note: _____

	0	1	2	3
Projektplan Der Projektplan wurde befolgt und die Arbeitsschritte wurden in der richtigen Reihenfolge gelöst. Abgaben wurden eingehalten.	Arbeitsschritte nicht befolgt, Abgaben nicht eingehalten, Visum nicht eingeholt	teilweise Befolgung der Arbeitsschritte, Visum teilweise eingeholt	Arbeitsschritte eingehalten, Abgaben eingehalten, Visum vorhanden	Arbeitsschritte selbstständig befolgt, abgaben eingehalten, Visum vorhanden
Zwischengespräche Gespräche zwischen den Gruppenmitgliedern wurden durchgeführt. Der Ablauf wurde, wie vorgegeben, eingehalten. Es wurden Stichworte notiert.	keine Zwischengespräche durchgeführt	teilweise Zwischengespräche durchgeführt, Stichworte mangelhaft	gute, vollständige Zwischengespräche, gute Stichworte	sehr gute Zwischengespräche, ausführliche Stichworte, Gruppenreflexion vorhanden
Zusammenarbeit Die Zusammenarbeit in der Gruppe war respektvoll und alle Gruppenmitglieder zeigten sich kompromissbereit.	keine Zusammenarbeit, keine Kommunikation	mangelhafte Zusammenarbeit	gute Zusammenarbeit & Kommunikation	sehr gute Zusammenarbeit & Kommunikation, kompromissbereiter und respektvoller Umgang
Planung der Szenen Die Szenen sind so geplant, dass sie aufeinander aufbauen. Das Spannungsdreieck wurde befolgt.	Planung der Szenen nicht logisch, Spannungsdreieck nicht vorhanden	teilweise logische Szenenplanung, Spannungsdreieck teilweise vorhanden	gute und logische Planung der Szenen, Spannungsdreieck vorhanden	sehr gute, logische Planung der Szenen, Szenenabschluss- und -einstieg ist passend
Skript Das Skript enthält Regieanweisungen (Geräusche, Atmosphären und Emotionen), sowie alle gesprochenen Texte.	unvollständige Regieanweisungen, keine Texte	teilweise vollständige Regieanweisungen, Texte vorhanden	gute und vollständige Regieanweisungen, Texte vorhanden	sehr ausführliche Regieanweisungen, Texte vorhanden und richtig geschrieben
Schnitt Das Hörspiel ist sauber geschnitten. Die Szenenübergänge sind nicht hörbar. Man hört kein Rauschen oder störende Geräusche. Keine unnötigen Pausen zwischen Szenen.	Rauschen und störende Geräusche, Szenenübergänge hörbar und zu lange Pausen	teilweise Rauschen und störende Geräusche, Pausen zwischen den Szenen	gut geschnitten, keine störenden Geräusche, vereinzelt Pausen	sehr gut geschnitten, Szenenübergänge sind flüssig gemacht, keine Pausen
Vor- und Abspann Das Hörspiel hat einen Vor- und einen Abspann. Darin werden der Titel und die Sprecher/innen des Hörspiels genannt.	nicht vorhanden	Vor- oder Abspann vorhanden	Vor- und Abspann vorhanden	
Musik Das Hörspiel enthält mehrere Musikstücke, welche die Emotionen der Szene unterstreichen. Die Musik ist in der Lautstärke angepasst.	keine Musik vorhanden	teilweise Musik vorhanden, aber nicht passend zur Szene oder zu laut/leise	mehrere passende Musikstückstücke vorhanden,	mehrere passende Musikstücke vorhanden, passende Lautstärke inkl. Ein- und Ausblenden
Geräusche Mehrere Geräusche verdeutlichen im Hörspiel, was gerade passiert. Die Geräusche sind in der Lautstärke angepasst.	keine Geräusche	teilweise Geräusche, zu laut/leise, nicht passend zur Szene	mind. 5 Geräusche passend zur Szene, angepasste Lautstärke	mind. 7 Geräusche passend zur Szene, angepasste Lautstärke, Ein- und Ausblenden
Effekte Das Hörspiel enthält verschiedene Effekte.	keine Effekte	zwei Effekte wurden eingefügt	drei bis vier Effekte wurden passend eingefügt	mehr als vier passende Effekte verstärken die Wirkung der Szenen
Länge Das Hörspiel dauert zwischen fünf und acht Minuten.	Nein	Ja		

4. Literaturverzeichnis

Baader, U. (2010). *Eigene Hörspiele schreiben und produzieren*. Buxtehude: Persen.

Kärgel, M. (2020). *Hörspiel und Podcast selber machen für Dummies Junior*. Weinheim: Wiley.

Lindauer T., Senn W. (2015). William Shakespeare. In T. Lindauer, W. Senn (Hrsg.), *Die Sprachstarken 9. Deutsch für die Sekundarstufe 1. Arbeitsheft Erweiterte Ansprüche*. (S. 20 - 28). Baar: Klett und Balmer AG.

5. Abbildungsverzeichnis

- ❖ Abbildung 1: Kopfhörer & Buch
https://www.t-online.de/digital/id_84806868/-die-drei-als-hoerspiel-hier-koennen-sie-die-kult-detektive-kostenlos-anhoeren.html
- ❖ Abbildung Titelblatt S. 1: Eigenproduktion mit der App Canva
- ❖ Abbildungen S. 5 – 20: Eigenproduktionen aus dem Programm Audacity