

Sehr geehrter Schulleiter, sehr geehrte Schulleiterinnen, sehr geehrte Lehrkräfte

Sie haben sich mit Ihrer Klasse für das Projekt *#Ohren auf, Mirko an: Hörwelten gestalten* angemeldet. Es besteht in der Regel aus 2 Tagen zu je 6 UE. Dafür sollten Sie folgende Vorbereitungen treffen:

Technik/Material

Um den SuS mehr Möglichkeiten zur praktischen Umsetzung im Projekt zu geben, bitten wir Sie, **die inhaltliche Ausgestaltung, z. B. die Sprechertexte der Hörspiele inkl. Rollenverteilung für max. 4 Gruppen bereits vorzubereiten. Dafür bitte folgenden Rahmen einhalten: 2-2 1/2 Seiten, Schriftgröße Arial 12, 1,5 Zeilenabstand.**

Folgende Texte können Ihnen dazu im **Aufbau** als Orientierung dienen. **Bitte halten Sie sich im Umfang unbedingt an die oben beschriebenen Vorgaben!** Weitere Informationen zur Vorbereitung können Sie auf Seite 5 finden.

- [Eine nudelige Fundsache](#)
- [Pipopaja-Papagei](#)
- [Stress im Kickerteam](#)

Bitte stellen Sie folgende Technik bzw. folgendes Material zur Verfügung:

- Mindestens zwei bis drei Arbeitsräume für Gruppenarbeitsphasen (inkl. variable Tische und Stühle)
- Bereitstellung von Strom und genügend Steckdosen, ggf. Kabeltrommel
- Bereitstellung von Internet/WLAN zu Recherchezwecken
- Präsentationstechnik (Laptop, Beamer, Boxen, Leinwand oder Interaktive Tafel)
- Tafel inkl. Magnete und Kreide oder Flipchart inkl. Flipchart-Stifte
- Papier und Stifte für SuS
- Bitte drucken Sie die angehängten Arbeitsblätter entsprechend der TN-Zahl aus.
Dateiname: [Druckvorlage für Lehrkraft_Projekt_Audioprojekt-Hörspiel_MaterialienLehrkräfte.pdf](#)
- Alternative Aufgaben (zum Beispiel zum Thema oder aus dem Unterricht)

Im individuellen Vorbereitungsgespräch zum Projekt stimmen wir mit Ihnen ab, welche Materialien und Technik Sie zur Verfügung stellen und welche ggf. von uns gestellt werden können.

Projektabsprachen

Für die konkreten Projektabsprachen wird sich die mit der Projektumsetzung beauftragte medienpädagogische Einrichtung bei Ihnen ca. 7 bis 10 Tage vor dem Projektbeginn telefonisch melden. Für Rückfragen vorab nutzen Sie bitte die Kontaktmöglichkeiten auf unserer Website medienprojekte-sachsen.de.

Aufsichtspflicht

Bitte beachten Sie, dass während des gesamten Projekts mindestens eine weitere Lehrkraft Ihrer Schule anwesend zu sein hat. Die Aufsichtspflicht obliegt der Schule und kann nicht an unsere Medienpädagogen und Medienpädagoginnen übertragen werden.

Verwendungsnachweis

Wir sind verpflichtet, gegenüber den Fördermittelgebern die Durchführung des Projekts zu belegen. Bitte senden Sie uns das Dokument „Schulische Bestätigung der Veranstaltungsdurchführung“ (Seite 3) ausgedruckt und unterschrieben per Post zurück oder geben Sie es gern unseren Medienpädagogen und Medienpädagoginnen am letzten Projekttag mit.

Einverständniserklärungen

Bitte händigen Sie die Einverständniserklärung (Seite 4) den Sorgeberechtigten aus und sammeln Sie diese ausgefüllt und unterschrieben wieder ein. Das Projekt kann nur starten, wenn von allen beteiligten SuS die Einverständniserklärung vorliegt. Die Medienpädagogen und Medienpädagoginnen nehmen die Formulare am ersten Projekttag gebündelt entgegen.

Kosten

Es fallen keine weiteren Kosten für dieses Schulprojekt an.

Behehrung

Bitte sensibilisieren Sie Ihre SuS im Vorhinein dafür, behutsam mit der Technik umzugehen. Am ersten Projekttag wird eine Behehrung durch unsere Medienpädagogen und Medienpädagoginnen erfolgen.

Sonstiges

Die durchführenden Medienpädagogen und Medienpädagoginnen werden aufgrund des Technik- und Materialtransports mit einem PKW anreisen. Bitte stellen Sie hierfür auf dem Schulgelände bzw. in unmittelbarer Nähe einen entsprechenden Parkplatz zur Verfügung. Vielen Dank!

Für Rückfragen stehen wir Ihnen jederzeit zur Verfügung.

Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage des vom Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

Schulische Bestätigung der Veranstaltungsdurchführung gem. Arbeitsauftrag des SMK v. 15.12.2022

Publizitätshinweis: Die Durchführung des Projekts wird finanziert durch **Haushaltsmittel des sächsischen Staatshaushaltsplanes**, beschlossen durch den Sächsischen Landtag.

Projektthema

Projektzeitraum (Datum, Unterrichtseinheiten)

Teilnehmerzahl (Schüler, Lehrkräfte)

Schulname und Anschrift

Projektleitung (i.A.von edmedien gGmbH)

Die Projektziele wurden vollumfänglich oder überwiegend oder teilweise oder nicht erreicht.

Die Projektziele bestanden in:

Bearbeitung bekannter Texte bzw. Verfassen eigener Texte sowie Einsprechen und Aufnahme der Texte

1. Ziel

Recherche von Geräuschen und Musik (urheberrechtskonform)

2. Ziel

Möglichkeiten der Bearbeitung (und ggf. Manipulation) von Tonaufnahmen im Schnitt

3. Ziel

Die Schule wünscht ein weiteres unterrichtsergänzendes bzw. unterrichtsübergreifendes Medienbildungsprojekt für Schüler: ja oder nein

Die Schule wünscht ein Medienbildungsprojekt zur Befähigung von Lehrkräften für die eigenständige Planung und Durchführung schulinterner Medienbildungsprojekte: ja oder nein

Die Schulleitung bestätigt, für die Projektdurchführung künftig eine Projektgruppe des Kollegiums zu beauftragen und schulische Medienbildungsprojekte als Element der schulischen Medienbildungskonzeption im Kontext der Entwicklung einer Kultur der Digitalität zu verstetigen: ja oder nein

Die Schule hat folgende Hinweise und Anmerkungen:

Ort und Datum

Stempel / Unterschrift Schulleitung

Vorbereitung und Ablauf Hörspielprojekte

Quellen: „Hörspiele selber machen“ Verlag an der Ruhr, 2004 / Interaudio.org

1. Ideenfindung

- Teamarbeit
- Methoden: Gruppendiskussion, Brainstorming, Recherche

2. Entwicklung der Geschichte

- Hörspielgenre festlegen: Abenteuer/ Krimi/ Komödie / dokumentarisch/ historisch/ Fantasy
- „lebendige“ Figuren entwickeln

3. Hörspielmanuskript

Szene	Personen	Anmerkung	Text	Geräusche/Musik
1...	Emil	Zögerlich	„Was ist das?“	Lauter Knall, danach spannende Musik
	Sofie	Ängstlich	„Keine Ahnung! Lass uns lieber verschwinden“	

4. Der Erzähler

- erläutert Handlung
- kann zeitliche Sprünge überbrücken
- integrierter/ auktorialer Erzähler

5. Akustische Räume

- mit Dialogen entwickeln
- jede Szene akustisch definieren
- Geräusche transportieren Emotionen, Stimmungen, Informationen
- ABER: wenige, effektiv eingesetzte Geräusche sind besser als zu viele Geräusche

6. Musik und Geräusche

- Unterstützt Gliederung des Hörspiels (Szenenwechsel, Leitmotiv, dramatische Effekte, Charakterisierung von Figuren)
- ACHTUNG: lizenzfreie Musik und Geräusche verwenden!
 - o <https://incompetech.com/music/royalty-free/> (ohne Anmeldung, i.d.R. lizenzfrei mit Namensnennung bei nicht-kommerzieller Nutzung)
 - o <https://www.joshwoodward.com/> (ohne Anmeldung, i.d.R. lizenzfrei mit Namensnennung bei nicht-kommerzieller Nutzung)
 - o www.hörspielbox.de
 - o (ohne Anmeldung, i.d.R. lizenzfrei bei nicht-kommerzieller Nutzung)
 - o www.findsounds.com/
 - o (ohne Anmeldung, i.d.R. lizenzfrei bei nicht-kommerzieller Nutzung)

7. Szenenwechsel

- Ankündigung durch Erzähler/ Pause/ Ein- bzw. Ausblenden / Geräusche/ Musik
- führen in neue Orte/ Handlungen etc. ein

8. Tonaufnahme

- Vor Aufnahme Szenen genau durchsprechen
- Probeaufnahmen anhören > Auswertung & Verbesserungsvorschläge
- Schauspielern erlaubt: Körperhaltung beeinflusst Stimme und erhöht Glaubwürdigkeit des Gespielten
- Szenen in der richtigen Reihenfolge aufnehmen

Projektmaterial aus dem Internet

- www.ohrenspitzer.de
- www.auditorix.de