

Sprachbändiger

Autorinnen:

Joanna Płatkowska, Karolina Czerwińska, Claudia Bartholemy

Lektion 4:

Du gibst mir deinen Goldklumpen. Ich gebe dir mein Pferd. Wir nehmen Dialoge aus dem Märchen auf.

Die Schüler üben, die Dialoge aus dem Märchen genau und deutlich vorzulesen. Sie lernen, wie man die Wörter und ganze Sätze richtig akzentuiert und die Texte entsprechend ihrer späteren Verwendung im Projekt vorliest. Die Schüler nehmen alle Dialoge auf.

Lernziele:

Der Schüler sollte:

- Dialoge aus einer Geschichte richtig vorlesen,
- einen Text laut und deutlich vorlesen,
- Wörter und Sätze richtig akzentuieren, indem er wichtige Elemente hervorhebt.

Hilfsmittel:

- Kopien des Szenarios für jeden Schüler (**Anhang Nr. 1 für Lektion 3**),
- Karten mit den Nummern der Szenen und Zeichnungen der Figuren (**Anhang Nr. 2 für Lektion 3**),
- Computer/Tablets mit Internetzugang (optimal: 1-3 arbeiten an einem 1 Computer/Tablet),
- Mikrophone (Tablets/Smartphones verfügen über integrierte Mikrophone; Laptops haben manchmal integrierte Mikrophone; Desktop-PCs verfügen über keine Mikrophone – sie müssen nachgekauft werden),
- Online-Programm zum Aufnehmen von mp3-Dateien, z.B.: <https://online-voice-recorder.com/>

Pojęcia kluczowe:

→ Szene → Figur → Szenario → Dialog → Intonation → Diktion → Aussprache

Unterrichtsdauer: 45 min.

Arbeitsmethoden:

- Gruppenarbeit (gemeinsames Vorlesen, Aufnehmen von

- Dialogen),
- Vortrag.

Curriculare Inhalte (Zusammenhang mit dem Rahmenlehrplan):

- Rahmenlehrplan für die allgemeine Schulbildung an den Grundschulen – Sekundarstufe I – Klassen IV-VIII; Fremdsprache:
3. Der Schüler versteht einfache schriftliche Äußerungen:
 - 3.4. findet im Text bestimmte Informationen;
 - 3.5. erkennt Zusammenhänge zwischen einzelnen Textteilen;
 - 3.6. bringt Informationen in bestimmte Reihenfolge.
 8. Der Schüler verarbeitet einen einfachen Text mündlich und schriftlich:
 - 8.1. gibt in einer Fremdsprache Informationen wieder, die in audiovisuellen Materialien (z.B. Filmen, Werbung) enthalten sind;
 10. Der Schüler führt Selbstbeurteilung durch und wendet Techniken selbstständigen Arbeitens an der Sprache an.
 11. Der Schüler kooperiert innerhalb einer Gruppe.

Einführung in das Thema und Kennenlernen der Gruppe

Der Lehrer stellt jeweils eine Frage zu jeder Szene und erstellt dadurch zusammen mit seinen Schülern einen Ereignisplan zu dem Märchen, das gerade besprochen wird, z.B.:

Szene 1: Wohin will Hans im Glück gehen?

Szene 2: Warum tauscht Hans im Glück den Goldklumpen?

Szene 3: Wen trifft Hans im Glück?

Szene 4: Warum gibt die Kuh keine Milch mehr?

Szene 5: Was ist im Dorf passiert?

Szene 6: Was tauscht Hans gegen den Schleifstein?

Szene 7: Was passiert mit dem Schleifstein?

Szene 8: Was hat Hans im Glück am Ende?

Der Lehrer teilt die Klasse in Gruppen ein – es werden so viele Gruppen gebildet, wie Roboter zur Verfügung stehen. In diesen Gruppen wird bis zum Ende des Projekts gearbeitet.

Die Schüler beschäftigen sich mit den Textpassagen, die sie im Unterricht zuvor gezogen haben bzw. die ihnen zugeteilt wurde. Sie markieren sie mit dem Marker, unterstreichen mit Buntstiften und bereiten sich auf die Aufnahme vor.

Hinweis: Wir schlagen vor, dass das Szenario vorgelesen und aufgenommen wird, ohne dass die Klasse dafür in Gruppen eingeteilt wird. Der Lehrer muss das aufgenommene Material sammeln und den Gruppen im nächsten Unterricht übergeben, sodass jede von ihnen mit identischen Aufnahmen arbeitet.

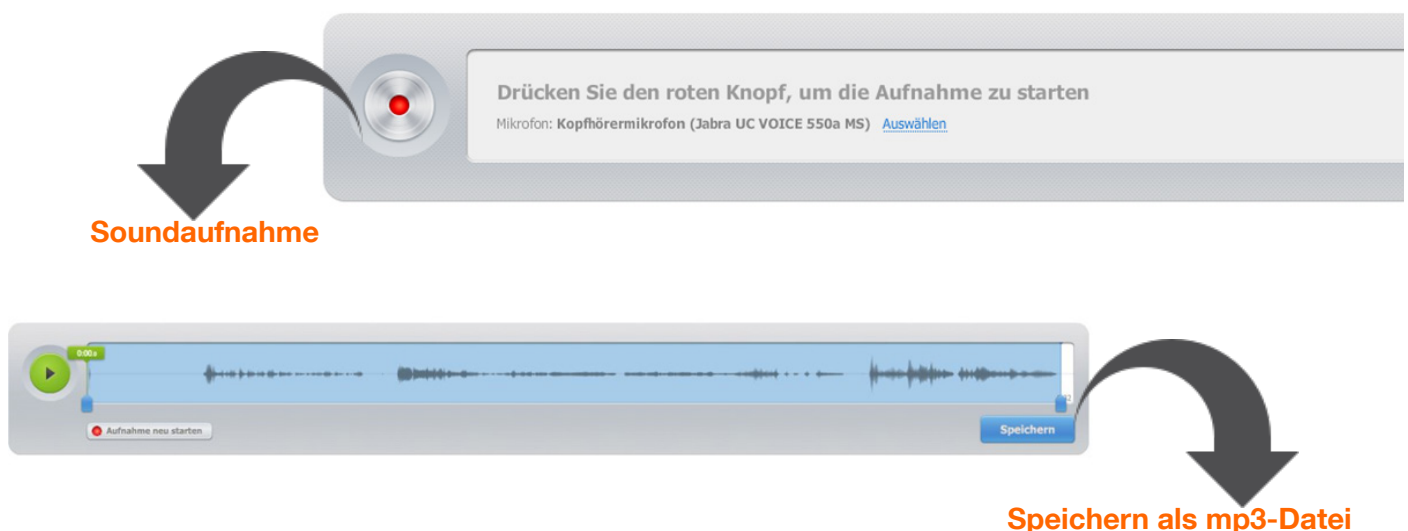
Hauptteil

Der Lehrer spielt den Schülern Aufnahmenpaare aus dem Projekt <https://scratch.mit.edu/projects/207544126/> vor

- A. Hans 1a und Hans 1b (Flüssigkeit)
- B. Der Bauer 2a und der Bauer 2b (Lautstärke)
- C. Hans 3a und Hans 3b (Betonung)

Nach jedem Aufnahmepaar bespricht der Lehrer mit den Schülern Unterschiede zwischen ihnen und legt fest, wie die Dialoge aufgenommen werden sollten.

Der Lehrer bittet die Schüler, die Seite <https://online-voice-recorder.com/> aufzurufen, wo sich ein Online-Programm zum Erstellen von Sprachaufnahmen befindet. Der Lehrer führt die wichtigsten Funktionalitäten des Programms vor:



#SuperKoderzy / Sprachbändiger / Du gibst mir deinen Goldklumpen. Ich gebe dir mein Pferd. Wir nehmen Dialoge aus dem Märchen auf.

Der Lehrer liest weitere Zeilen des Dialogs (Szene 1 Zeile 1, Szene 1 Zeile 2, usw.) vor. Nach jeder Zeile übt der Schüler, der sie im letzten Unterricht gezogen hat, wie man sie vorlesen sollte, und der Lehrer korrigiert, falls es nötig ist. Danach nimmt der Schüler diese Textstelle auf und speichert die Datei im entsprechenden Ordner. Dabei benennt er die Datei gemäß dem System in der Tabelle mit dem Szenario (Spalte "Dokument Nr.", z.B. 1_Zeile1, 2_Zeile4 usw.). Auf diese Art und Weise nimmt die Klasse die ganze Geschichte auf.

Wichtig! Nach dem Unterricht speichert der Lehrer die Aufnahmen an einem Ort und prüft, ob die Namen der Dateien korrekt sind. Jede der Gruppen, in denen die Schüler ab dem kommenden Unterricht an dem Projekt arbeiten werden, bekommt ein die Aufnahmen mit den korrekt benannten Dateien.

Fehlt im Unterricht die Zeit, um alle Textpassagen aufzunehmen, können die Schüler sie zu Hause aufnehmen und dem Lehrer mailen oder auf dem USB-Stick mitbringen.

Zusammenfassung und Evaluation

Schüler, die in der jeweiligen Szene auftreten, spielen ihre Aufnahmen in der richtigen Reihenfolge ab. Die Schüler diskutieren, wie lang die Pause zwischen den Textzeilen sein sollte (1, 2, 3 Sekunden?). Es ist wichtig, dass ein fließender Dialog entsteht. Der Lehrer (oder vielleicht einer der Schüler) gibt den Tipp, dass man in Scratch einen Befehl zum Senden und Empfangen von Nachrichten nutzen kann. Dadurch werden die Aufnahmen nacheinander ohne überflüssige Pausen abgespielt.

Anmerkungen/Alternativen

Wir empfehlen, den Verlauf der Stunde z.B. in Form von Fotos, Videos, Notizen, Screenshots, interessanten oder lustigen Aussagen aus dem Unterricht festzuhalten. Diese Materialien werden genutzt, um den Verlauf des Programms #SuperKoderzy zu dokumentieren.