



HUSK

Udstyr, der skal bruges til aktiviteten:

- Computer med lydredigeringsprogrammet "Soundation" eller "Audacity"
- Mulighed for lydoptagelse. Det vil sige en mikrofon eller en mobiltelefon.
- Høretelefoner
- Eventuelt split-stik til høretelefoner

[Se aktivitet >](#)

Lyd

Produkt:
Et effektivt lyddesign

Varighed:
4 lektioner

Niveau:
Melletrin,
Udskoling,
Gymnasie

Fag:
Dansk, Engelsk,
Dansk som
andetsprog, Medier

**Anbefalet
gruppetørrelse:**
2 personer

- At få erfaring med et lydredigeringsprogram som Soundation eller Audacity.

FORUDSÆTNINGER

Hvis I har SkoleTube, så brug Soundation. Ellers hent og installer gratisprogrammet Audacity. Vi guider i brugen af begge.

Som underviser er det en fordel, hvis man selv har prøvet Soundation eller Audacity, således at man har en god føling med, hvordan man bedst kan vejlede i forhold til at få lydlagene til at passe sammen.

Eleverne trækker på Trin 1 et fiktivt produkt - fx Mobiletelefonen Samsy XP5, Læskedrikken Browser light eller Bilmærket Audari F 44 - som de skal reklamere for. Hvis du har andre produkter, eller vil have eleverne til at reklamere for en sag, kan dette springes over. Men vi anbefaler, at de stadig udfylder reklamespot-boardet på Trin 1.

Bemærk, at noget af den musik og de lydeffekter, eleverne finder via værktøjet *Guide til musik og lyd*, er under Creative Commons-licens, så kunstneren skal krediteres. Dette kan gøres med tekst, der hvor reklame-spottet eventuelt deles (intranet, Facebook osv.).

TIP

KOMPETENCEKRAV

Eleverne skal kunne:

- Være i stand til at bruge en computer på et niveau, hvor de har styr på at downloade, gemme og finde ting på denne.
- Lære at bruge (og evt. installere) et simpelt lydredigeringsprogram.
- Arbejde selvstændigt i grupper.

TIP TIL BRUG I ANDRE SAMMENHÆNGE

Mix speak, musik og lydeffekter, og brug det til at reklamere for fx en fest, lejr tur eller teaterforestilling; til at lægge lækker lyd på din film eller noget helt tredje.

TIPS TIL EVALUERING

Eleverne opfordres til at afspille spottet for andre uden at forklare dem noget først, for at få dem til at relatere responsen, til de valg de tog under *Til hvem, hvad og hvorfor*.

Eleverne spørger:

- Kan I lide spottet, og hvorfor.
- Mener I spottet hovedsageligt er information/oplysning, underholdning eller reklame, og hvorfor.
- Hvem mener I, er målgruppen.
- Hvor mener I, spottet egner sig til at blive spillet.

Derefter bliver eleverne bedt om at diskutere i deres egen gruppe, om respondentgruppens oplevelse af spottet passer godt til det, de besluttede under trinnet "Til hvem, hvor og hvorfor?"

Eleverne opfordres til at gå tilbage til redigeringen, hvis noget kan gøres bedre.