



Musik-Apps in der pädagogischen Praxis

Digitale Medien als Ergänzung der Musikpädagogik

Zielgruppe:	Lehrkräfte & Pädagog_innen	
Umfang:	Impuls Workshop	Intensiv Workshop
Dauer:	60 - 90min	120 - 240min
Formate:	Präsenz	Online
Gruppengröße:	15-30	unbegrenzt
Benötigte Technik:	Beamer, 1xKopfhörer pro Person, ein Ipad/ Computer pro 1-3 Personen	1xKopfhörer pro Person, notwendige Videokonferenz-Software (z.B. Webex)

Projektlauf:
 Modul 1: Rhythmus
 Modul 2: Harmonie
 Modul 3: Sprache & Gesang

Materialien: Alle Teilnehmenden erhalten ein Handout, eine Techniktabelle mit Empfehlungen und die Präsentationsfolien als .pdf



PROJEKTDESCREIBUNG

Ziel des Workshops ist es, den Teilnehmenden einen umfassenden Einblick in die Funktionen und pädagogischen Möglichkeiten aktueller Musikapps zu ermöglichen, wie z. B. „Garageband“, „Soundtrap“ oder „Koala“. Der Workshop orientiert sich an praktisch angewandten Methoden, die mit SuS aller Jahrgangsstufen ohne musikalische Vorbildung z. B. im Musikunterricht niedrigschwellig umgesetzt werden können. Außerdem bleibt genug Zeit, um spezielle Fragen oder Projektideen detailliert zu besprechen.

LERNZIELE

In diesem Workshop lernen die Teilnehmenden...

- sich in der Audio-App zurechtfinden und eigene Projekte zu erstellen, speichern, exportieren etc.,
- digitale Instrumente zu arrangieren und Rhythmen sowie Akkordfolgen zu komponieren,
- Gesang auf dem Tablet aufzunehmen und die Aufnahmen zu schneiden oder bearbeiten,
- Appmusik-Projekte methodisch umzusetzen, mit u.a. Unterrichtseinheiten & Arbeitsblättern,
- Appmusik-Projekte technisch umzusetzen, mit u.a. Technikempfehlungen & Tipps zur Aufnahmesituation.

WARUM SIND MUSIKAPPS WICHTIG?

- Sie können für alle Musikgenres, ohne zusätzliche Technik & schnell eingesetzt werden.
- Schüler*innen können unabhängig von musikalischer Vorbildung Musik machen und produzieren.
- Wichtige Lehrplaninhalte, wie z. B. Musiktheorie, Noten oder Instrumentenkunde, können praktisch umgesetzt & erfahrbar gemacht werden.
- Die Schüler*innen erkennen durch die gemeinsame Arbeit, dass gute Teamarbeit zu starken Ergebnissen führt.
- Die Schüler*innen verstehen die Produktion von Medienprodukten und können ihre Rolle als Konsument*innen reflektieren.

INHALT

Im ersten Teil des Workshops befassen sich die Teilnehmenden mit der Erstellung von Rhythmusinstrumenten. Diese umfassen unter anderem Smart-Drums, klassische Drumcomputer und manuelle Schlagzeug-Funktionen.

Im zweiten Modul können die Teilnehmer einfache Harmonie-Cluster komponieren und ihre eigenen digitalen Begleitinstrumente, z. B. Klavier, Gitarre oder Synthesizer einspielen & arrangieren.

Mit der Mikrofon-Funktion der Software wird dem Song anschließend noch eine vokale Ebene hinzugefügt und die Teilnehmenden können eigene Gesangsmelodien oder Instrumente aufnehmen. Außerdem wird auf Funktion und Verwendung von Geräusch- & Musik-Loops eingegangen.