

Beatmaking and Performance

- ① Die erste Aufgabe befasst sich mit der Auseinandersetzung mit der von „Ableton“ angebotenen Leistungen.

- Mit „Learning Music“ kann man die Grundlagen des Komponierens direkt im Browser - ohne Anmeldung - entdecken. Starten Sie „Learning Music“ über nebenstehenden Link bzw. QR-Code und ordnen Sie dessen Nutzungsmöglichkeiten vor dem Hintergrund des für Sie geltenden Bildungsplanes ein.
- Einen browserbasierten Synthesizer stellt „Learning Synths“ zur Verfügung. Inwiefern sehen Sie Einsatzmöglichkeiten in Ihrem Musikunterricht? Wo liegen die Chancen, wo die Schwierigkeiten bei diesem Tool?



- ② Wir haben die Software „Soundtrap“ kennengelernt.

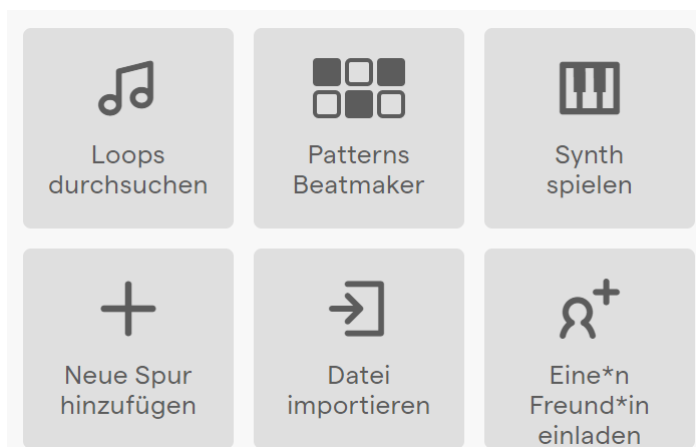
- Unter dem Link <https://vimeo.com/662768368> finden Sie ein kurzes Input-Video. Sehen Sie sich dieses Video an.
- Überlegen Sie, inwiefern Sie das Angebot in ihrem Unterricht nutzen können.
- Überlegen Sie sich ob und wie Sie dieses Tool in der Fachschaft vorstellen könnten.



- ③ Ein Beispiel für ein schulisches Tonstudio ist in diesem Artikel <https://tapeop.com/articles/47/choir-academy/> beschrieben.

- Filtern Sie die dort verwendete Hardware heraus.
- Erstellen Sie einen Abgleich der Hardware, die an ihrer Schule vorhanden ist.
- Überlegen Sie, welche Anschaffungen (auch auf Basis des Artikels) auch für Ihre Schule sinnvoll wären.

- ④ In Soundtrap gibt es verschiedene Möglichkeiten musikalisch zu arbeiten (siehe Bild).
- Erstellen Sie einen Loop und laden Sie diesen in TaskCards.
 - Arbeiten Sie mit „Patterns Beatmaker“ und laden Sie auch dieses Ergebnis in TaskCards.
 - Überlegen Sie sich eine Aufgabe für Ihre Lernenden und probieren Sie diese aus.



Mit Soundlab arbeiten.

- ⑤ Ordne zu!

Kommunikation •
Kollaboration •
kritisches Denken •
Kreativität •

- Selbst lernen, selbst arbeiten können
- Neues Lernen, Neues Arbeiten können
- Mit anderen zusammen lernen und arbeiten können.
- Eigenes Lernen und Arbeiten (mit-)teilen können.

- ⑥ In der Tabelle finden Sie die inhaltbezogenen Kompetenzen des Fachs Musik aus dem Bildungsplan der Sekundarstufe 1. Notieren Sie, wie Sie die Kompetenzen vor dem Hintergrund des Skills „Kreativität“ umsetzen können. Notieren Sie auch, wie Sie dies im Bezug auf digitale Tools ergänzen können.

Sofern der Bildungsplan der Sekundarstufe 1 für Sie nicht zutreffend ist, wenden Sie die Aufgabe bitte analog auf den für Sie geltenden Plan an.

Inhaltbezogene Kompetenzen des Bildungsplans	Umsetzung der inhaltbezogenen Kompetenzen in Bezug auf „Kreativität“
Musik gestalten und erleben	Zum Bearbeiten der Zelle doppelt klicken
Musik verstehen	SHIFT für Mehrfachauswahl
Musik reflektieren	

Inhaltsbezogene Kompetenzen vor dem Hintergrund der „Kreativität“.