Ablaufplan: "Game-Jam: Soundtracks mit BeepBox"

1	Warmup: Soundtracks!?
Zeit	0:10
Ziel(e)	Einstieg in das Thema „Soundtracks von digitalen Spielen”; Wiedererkennungswert und Bedeutung von Musik in Spielen; Erfahrungsaustausch zum Thema
Inhalt	Schüler*innen finden sich in einem Sitzkreis zusammen. In einem ersten offenen Austausch wird das Thema der Projekteinheit vorgestellt: Welche Games spielen die Schüler*innen? Gibt es in diesen Spielen Musik? Welche Rolle spielt diese im Spiel? In welchen Situationen wird Musik eingesetzt? Optional: Zu Beginn einzelne Soundtrack-Beispiele aus bekannten Spielen vorspielen und anhören.
Methode	Sitzkreis, Gruppengespräch
Material	• optional: YouTube über Laptop/Computer mit Internetverbindung und Lautsprechern

2	Quiz: Welches Spiel ist das?
Zeit	0:20
Ziel(e)	Weitere Beispiele für Soundtracks aus bekannten Games kennenlernen; Inspiration für eigene kreative Projektarbeit sammeln
Inhalt	Mit der Anwendung Tone Transfer können kurze Audioaufnahmen (max. 15 Sekunden) klanglich so verändert werden, dass sie wie ein akustisches Instrument klingen (Flöte, Saxophon, Trompete oder Cello). Ablauf des Quiz: Eine freiwillige Person verlässt den Raum und nutzt Tone Transfer, um eine bekannte Melodie aus einem Videospiel einzusingen/zu summen. Die Melodie wird dann mit Tone Transfer klanglich transformiert und den anderen Schüler*innen vorgespielt. Wer das Spiel des Soundtracks erraten kann, ist als nächstes an der Reihe. Alternative: Anstatt diese selbst aufzunehmen, suchen Teilnehmende online nach Original-Soundtracks von bekannten Games (z. B. bei YouTube) und spielen diese ab.

Methode	Quiz
Material	• ein mobiles Endgerät oder Laptop/Computer mit Internetverbindung und Lautsprechern • Online-Anwendung Tone Transfer

3	Einführung: Sounddesign und digitale Spiele
Zeit	0:15
Ziel(e)	Soundtracks als Gestaltungselement digitaler Spiele kennenlernen; historischer Überblick über die technische Entwicklung von Musik in Spielen
Inhalt	Das Video „Musik in Videospielen: Let the Music Play” der Reihe Art of Gaming von ARTE verschafft einen guten Überblick über den Einsatz und die Wirkung von Musik in digitalen Spielen. Zusätzlich wird die technische Entwicklung von einfachen 8-Bit-Melodien in ersten Computerspielen zu aufwändigen orchestralen Arrangements aufgezeigt. Leider ist das Video nur auf Französisch verfügbar, allerdings mit deutschen Untertiteln. Sofern das Mitlesen der Untertitel eine Barriere für einzelne Schüler*innen darstellt, können auch Ausschnitte des Videos gezeigt und durch die Lehrkraft kommentiert werden.
Methode	Videoinput, Gruppengespräch
Material	• Laptop/Computer mit Internetverbindung und Lautsprechern • Video „Musik in Videospielen: Let the Music Play” (ARTE): https://youtu.be/3cv6G5ubGp8

4	Technische Einführung in BeepBox
Zeit	0:10
Ziel(e)	Vorstellung der Projektaufgabe; Einführung in das digitale Werkzeug BeepBox; Kennenlernen der unterschiedlichen Funktionen und Anwendung der Plattform zur Erstellung eines eigenen Soundtracks

Inhalt	Die Workshopleitung stellt die browserbasierte Anwendung BeepBox vor und die Schüler*innen lernen die wichtigsten Funktionen und Einstellungen für die Entwicklung eines eigenen 8-Bit-Soundtracks kennen. Die Aufgabe der Schüler*innen besteht im nächsten Schritt darin, ein eigenes Musikstück zu komponieren. Für Personen ohne musikalische Vorerfahrung ist es sinnvoll mit den Scale-Einstellungen „easy" oder „island" zu arbeiten. So stehen nur Notenwerte zur Verfügung, welche tonal zusammenpassen und es entstehen automatisch harmonische Ergebnisse. Optional: Alternativ kann das Video „Soundtrack mit BeepBox" von barrierefrei kommunizieren! für eine Einführung eingesetzt werden.
Methode	Input, Technische Einführung
Material	• Laptops/Computer mit Internetverbindung • Lautsprecher • browserbasierte Anwendung BeepBox • Beamer • Optional: Videoinput „Soundtrack mit BeepBox" (barrierefrei kommunizieren!)

5	PAUSE
Zeit	0:05

6	Freie Projektarbeit: Make your own Soundtrack
Zeit	0:30
Ziel(e)	Freie Erkundung der Online-Anwendung BeepBox; Fertigstellung eines eigenen Soundtracks

Inhalt	Schüler*innen beginnen allein oder zu zweit mit der Projektarbeit: Das Ziel ist ein kurzes Musikstück, welches der Soundtrack für ein Computerspiel sein könnte. Falls bereits die Projekteinheit „Game-Jam: Spiele erstellen mit Bitsy" durchgeführt wurde, können die Teilnehmenden Soundtracks für ihre eigenen Spiele erstellen. Sinnvoll ist es, zunächst mit einer Melodie-Spur zu beginnen und diese um eine Percussion-Spur (Beat) zu ergänzen. Im Anschluss können weitere Instrumente als Spuren hinzugefügt werden. Empfehlenswerte Voreinstellungen (Preferences) in BeepBox: • Preview Added Notes • Show Piano Keys • Highlight "Fifth" Notes • Octave Scroll Bar Kurz vor Ende der Projektarbeit sollte der Zwischenstand des Soundtracks exportiert werden, um diesen zu speichern. Dafür sollte sowohl eine MP3-Datei (normale Audiodatei zum Anhören) als auch eine MID-Datei exportiert werden. Die MID-Datei ermöglicht es, den Song zu einem späteren Zeitpunkt wieder in BeepBox zu importieren und (z. B. auch von zuhause) weiterzubearbeiten.
Methode	Projektarbeit, Learning by Doing, Kleingruppenarbeit
Material	• Laptops oder Computer mit Internetverbindung • Kopfhörer für alle Teilnehmenden • browserbasierte Anwendung BeepBox

7	Optional: Bitsy-Hacking
Zeit	1:30
Ziel(e)	Bitsy-Hacking: Soundtrack im eigenen Bitsy-Spiel integrieren; Herunterladen und entpacken eines ZIP-Archivs

Inhalt	Sofern zuvor die Projekteinheit „Game-Jam: Spiele erstellen mit Bitsy" durchgeführt wurde, können in diesem Schritt die fertigen Soundtracks zu den eigenen Spielen hinzugefügt werden. Hierfür wird das browserbasiertes Bitsy-Hacking-Tool Bitsy-Audio verwendet. Auf der Webseite werden die HTML-Datei des Bitsy-Spiels sowie die MP3-Datei des Soundtracks hochgeladen. Über „generate bundle" wird eine ZIP-Datei erzeugt und heruntergeladen. Die heruntergeladene ZIP-Datei muss anschließend entpackt werden (Rechtsklick – „Alle extrahieren"). Startet man die HTML-Datei im entpackten Ordner, wird das Spiel mit Hintergrundmusik im Browser gestartet.
Methode	Technische Einführung, Projektarbeit, Kleingruppenarbeit
Material	• Laptops oder Computer mit Internetverbindung • Beamer • browserbasiertes Bitsy-Hacking-Tool Bitsy-Audio

8	Präsentation der Projektergebnisse
Zeit	1:40
Ziel(e)	Ergebnispräsentation und Möglichkeit für konstruktives Peer-Feedback
Inhalt	Alle Personen(-Gruppen) erhalten die Möglichkeit ihren Soundtrack (ggf. inklusive Spiel) in einer Kurzpräsentation (zwei bis drei Minuten) vorzustellen. Im Anschluss können Mitschüler*innen Fragen stellen und Feedback geben.
Methode	Präsentation, Peer-Feedback
Material	• Computer oder Laptop • Beamer und Lautsprecher • fertige Soundtracks als MP3-Datei oder ZIP-Datei mit Bitsy-Spiel

9	Feedback / Abschluss
Zeit	1:55
Ziel(e)	Reflexion der Projektarbeit

Inhalt	Schüler*innen geben reihum ein kurzes Feedback-Blitzlicht: Was war ein Highlight der Projektarbeit? Was war schwierig? Was waren neue Erkenntnisse?
Methode	Feedback-Blitzlicht
Material	• optional: Moderationskarten oder Whiteboard

Revision #6
Created 19 July 2023 12:53:52 by Janine Kusatz
Updated 21 November 2023 09:12:23 by Fabian Wörz