

"Game-Jam: Soundtracks mit BeepBox"

Oberthema	Game-Design, Musik
Unterthema	Sound-Design, Musik, Bitsy-Hacking
Kurzbeschreibung	Digitale Spiele leben auch von der musikalischen Untermalung: Musik sorgt für die richtige Atmosphäre und trägt zur Spannung im Spiel bei. Die Projekteinheit führt in das Thema Sound-Design ein und ermöglicht es Teilnehmenden eigene Soundtracks für (ihre) Spiele zu erstellen.

Zielgruppe	
Alter	ab 12 Jahren
Anzahl Teilnehmende (TN)	max. 8 TN pro Betreuungsperson, 1 - 2 TN pro Laptop/Computer
Rolle TN	Sound-Designer*innen/Musiker*innen

Besonderheiten	<ul style="list-style-type: none"> • Für die Arbeit mit BeepBox sind ein souveräner Umgang mit dem Computer sowie browserbasierten Tools von Vorteil. • Obwohl die Sprache des Tools BeepBox nur auf Englisch verfügbar ist, lässt es sich auch ohne Englischkenntnisse gut bedienen. • Ist die Plattform Bitsy für einzelne Personen(-gruppen) nicht barrierefrei oder die Anwendung zu komplex, lassen sich Soundtracks auch mit alternativen Tools umsetzen: Die Live-Loops-Funktion in der iOS-Anwendung GarageBand (https://www.apple.com/de/ios/garageband/) ist ein Beispiel für eine niedrigrschwellige Möglichkeit, um eigene Musikstücke auf Basis fertiger Phrasen zu arrangieren. <u>In Kombination mit taktilen MIDI-Schnittstellen (z. B. dem Skoog)</u>, lässt sich die Bedienung auch für Personen mit unterschiedlichen körperlichen Einschränkungen ermöglichen: https://www.stiftung-barrierefrei-kommunizieren.de/unsere-arbeit/erlebnisparcours/musik-machen-fuer-alle
----------------	--

Eigene Rolle	Workshopleitung/Lernbegleitung
Weitere Beteiligte	ggf. weitere Personen für die individuelle Unterstützung während der Projektarbeit.

Einheit	
Zeitaufwand	ab 2 Zeitstunden
(medien-)pädagogische Ziele	<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungselemente medialer Angebote und deren Wirkung kennenlernen und analysieren • Medientechniken kennenlernen und eigene Medienprodukte entwickeln • Erster Einstieg in die Webentwicklung (HTML) • Artikulation persönlicher Interessen und Meinungen mit digitalen Medien • Präsentationskompetenz

Materialien	<ul style="list-style-type: none"> • Computer oder Laptops mit Internetverbindung • Beamer oder alternative Präsentationsmöglichkeit • Kopfhörer für alle Teilnehmenden • Lautsprecher • browserbasierte Anwendung <u>BeepBox</u>: https://www.beepbox.co/ • browserbasiertes Bitsy-Hacking-Tool <u>Bitsy-Audio</u>: https://candle.itch.io/bitsy-audio • browserbasierte Anwendung <u>Tone-Transfer</u>: https://sites.research.google/tonetransfer
Rahmenbedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • flexible Arbeitsplätze mit digitalen Endgeräten • ruhige Atmosphäre • Austausch und Kollaboration zwischen Teilnehmenden ermöglichen und unterstützen

Mögliche Fallstricke	<ul style="list-style-type: none"> • „Ich bin unmusikalisch“: Einige Kinder und Jugendliche halten sich für unmusikalisch, weil sie selbst keine Instrumente spielen und/oder keine Vorerfahrungen in diesem Bereich haben. Hier hilft es zum Experimentieren anzuregen: Selbst ein zufallsbasiertes Eingeben von Melodien in BeepBox führt meist zu interessanten Ergebnissen! • Zugang zum Themenbereich digitale Spiele: Fehlt einzelnen Teilnehmenden das Interesse am Gaming-Bereich, können auch Soundtracks von Filmen oder Serien aufgegriffen und thematisiert werden. Ebenso kann sich die praktische Arbeit auch an anderen Medienformaten orientieren.
----------------------	--

Links	
Ähnliche Projekte	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Medienmonster: „Unterrichtskonzept Geräusche - Wirkung, Erzeugung und Nachsynchronisation“</u>: https://www.medienmonster.info/leistungen/unterrichtskonzept-geraeusche/

weiterführende Infos

- BeepBox Video-Tutorial - Grundlagen:
<https://youtu.be/OHtKpirg3Rw>
- BeepBox Video-Tutorial - Musik komponieren:
<https://youtu.be/nls58vixr5c>

Revision #4

Created 19 July 2023 12:45:08 by Janine Kusatz

Updated 21 November 2023 09:12:17 by Fabian Wörz