

"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 niedrigschwellige 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	<ul style="list-style-type: none">• <u>BeepBox Video-Tutorial - Grundlagen:</u> https://youtu.be/OHtKpirg3Rw• <u>BeepBox Video-Tutorial - Musik komponieren:</u> 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