

Methodenkarte:

MakeyMakey-Sampler

Kreative Controller bauen und Musik machen

Autor*in: Moritz van Gunsteren (Freier Medienpädagoge)

Zielgruppe

ab 10 Jahren

Dauer

2 Stunden

Level

2

Kurzbeschreibung

In diesem Workshop entdecken die Teilnehmenden, wie Stromkreise funktionieren, und gestalten mit Hilfe leitfähiger Alltagsgegenstände eigene Musik-Controller. Sie experimentieren mit verschiedenen Sounds und programmieren ihre individuellen Tasten, um eigene Klangwelten zu schaffen. Dabei wird spielerisch Technik mit Kunst verbunden.

Ziele

- Erwerb von kommunikative und soziale Kompetenzen
- Musikalisch experimentieren
- Erwerb von Kenntnisse über Stromkreise
- Freude am physikalischen Experimentieren

Gruppengröße

max. 20 Teilnehmende

Material

- Leitende Gegenstände
- browserbasierter MakeyMakey-Sampler

Werkzeuge

- Ein MakeyMakey-Set pro drei bis fünf TN
- Laptop/Computer pro drei bis fünf TN

Ablauf

1. Einführung: MakeyMakey

Die Workshopleitung stellt den Ablauf der Einheit vor. Anschließend erklärt sie die grundlegende Funktionsweise des MakeyMakey-Setups, einschließlich des browserbasierten Samplers und des Prinzips eines Stromkreises mit Erdung. Danach verbinden die Teilnehmenden ihre MakeyMakey-Geräte mit den Laptops, probieren den Sampler aus und suchen nach leitfähigen Gegenständen. Nach der Erprobungsphase sollte eine Reflexionsrunde in der Großgruppe stattfinden, um die Erkenntnisse zu besprechen: Was waren Schwierigkeiten? Wie habt ihr sie gelöst? Welche Gegenstände leiten, welche nicht?

2. Controller bauen und sampeln

Der MakeyMakey-Sampler ermöglicht es, eigene Geräusche aufzunehmen und abzuspielen. Die Teilnehmenden sollen sich in Kleingruppen überlegen, welche Geräusche sie aufnehmen möchten und welche Gegenstände sie als Tasten für ihren MakeyMakey-Controller verwenden wollen. Sowohl bei der Auswahl der Sounds als auch bei der Wahl der Tasten ist Kreativität gefragt.

3. Präsentation

Nun sollen die Teilnehmenden ihre Ergebnisse präsentieren. Nach jeder Vorstellung wird die Gruppe dazu ermutigt, zu applaudieren und positives sowie konstruktives Feedback zu geben.

4. Abschluss

Die Workshopleitung fragt die Teilnehmenden, wo sie in ihrer Umgebung Controller wahrnehmen – also Geräte, die auf bestimmte Eingaben spezifische Ausgaben erzeugen, wie z.B. Videospiel-Controller, Computertastaturen, Handys, Bankautomaten oder Autobedienelemente.

Anschließend dürfen die Teilnehmenden reihum ihre Meinung zur Einheit äußern: Was war gut? Was war verbesserungswürdig? Was wurde gelernt?

Revision #1

Created 4 February 2025 11:44:56 by Julian Erdmann

Updated 4 February 2025 11:46:40 by Julian Erdmann