SAMPLING A - Audiorätsel

Die SuS nehmen Samples zu einem bestimmten Thema auf.
Die Klasse errät im Anschluss, worum es sich handelt.

MATERIAL

iPads mit Koala App

DURCHFÜHRUNG

- → Koala App auf allen iPads starten; noch nicht austeilen
- → Aufgabenstellung: Erstelle vier sehr verschiedene Samples EINES markanten Orts/Gegenstands/Lebewesens. Studiere vor Ort eine 30 sek. Performance ein.
- → Samplen erläutern (roten Button gedrückt halten, Geräusch aufnehmen, Button loslassen; Wiedergabe durch erneutes drücken, Löschen mit „delete“)
- → LP präsentiert eigenes Beispiel live (Sampling + Performance)
- → iPads austeilen + Zeitrahmen festlegen
- → Präsentation der Performance im Plenum --> dieses errät Ort/Gegenstand/Lebewesen
- → Gemeinsames Speichern der Samples (3 Striche oben rechts --> “Safe as“ --> Dateinamen eingeben + Speicherort „Computer“ --> „safe“)

HINWEISE

! einmalig Einstellungen vornehmen: 3 Striche oben rechts --> Settings --> General --> „One shot enabled by default“ ausschalten (Einstellung bleibt automatisch bestehen)

! LK legt denselben Dateinamen für alle fest. Das ist relevant für die Weiterarbeit in weiteren Sampling Varianten

DIFFERENZIERUNG

- → Eigenständige Interpretation der Aufgabe --> SuS können Performance leichter o. komplexer gestalten
- → Anzahl der verwendeten Sounds kann variiert werden
- → Tempo frei wählbar
- → EA oder PA (gemeinsames Arbeiten auf einem iPad möglich)

Funded by the European Union NextGenerationEU
GEFÖRDERT VOM Bundesministerium für Bildung und Forschung
Ein Projektverbund von lernen:digital Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport
DigiPro SMK Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften
hmt Hochschule für Musik und Theater Rostock

© 2025 Morlock, Thaysen, Kuzio