



empfohlen für
Sekundarstufe I

Andreas Götz

MACH DEINEN EIGENEN SONG

Ein musikalisches Experiment
mit GarageBand

MUSIK

GEFÖRDERT DURCH



Baden-Württemberg
MINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT, ARBEIT UND WOHNUNGSBAU



Württembergischer
Ingenieurverein



Stadt Böblingen
Raum für Taten und Talente



Rund um das Projekt
gibt es vielfältige Materialien,
Sie finden diese [hier](#)

o Vorwort

LIEBE LESERIN, LIEBER LESER,

Digitalisierung wird für die berufliche Zukunft eine tragende Rolle spielen. In diesem Bereich entstehen bereits heute neue, kreative und herausfordernde Berufsfelder und -bilder, die für alle junge Menschen von Relevanz sind und insbesondere für Mädchen und junge Frauen neue Chancen und berufliche Perspektiven eröffnen. Daher förderte das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg das Modellprojekt „Girls' Digital Camps“ von 2018 bis 2020 in fünf Wirtschaftsregionen in Baden-Württemberg. Die in der Modellphase entwickelten, erfolgreich evaluierten Konzepte sollen in einer Transferphase ab 2021 weiterentwickelt, verstetigt und über ganz Baden-Württemberg ausgerollt werden.

Wie können wir möglichst viele Mädchen für die Beschäftigung mit IT-Themen begeistern? Dieser Frage sind wir, Natalie Spahr und Angelika Baur, gemeinsam auf den Grund gegangen. Schnell waren Unterstützer*innen aus Unternehmen, Universitäten und Hochschulen gefunden, die die Vision, vielen Mädchen den Weg in attraktive Digitale Berufsfelder aufzuzeigen, teilten. Und so startete das erste Girls' Digital Camp im März 2019 an vier Schulen gleichzeitig als freiwillige AG am Nachmittag.

Insgesamt wurden über 250 Mädchen der Klassenstufen 6 bis 9 erreicht. Die Workshops boten The-

menmodule mit einer Dauer von einer bis drei Doppelstunden an, um die Vielfalt der IT-Anwendungen aufzuzeigen. Bei der Entwicklung der Angebote für die Girls' Digital Camps wurde großer Wert darauf gelegt, die digitalen Themen mit der Lebens- und Erfahrungswelt der Mädchen zu verknüpfen, um so einen möglichst hohen Motivationsanreiz zu bieten.

Ein großer Dank gilt dem unermüdlichen Einsatz unserer AG-Leiter*innen, die ihre Konzepte auf Basis ihrer Erfahrungen im Vermitteln digitaler Kompetenzen mit viel Kreativität ausgearbeitet haben. Die Unterrichtseinheiten haben die Mädchen begeistert.

Viel Spaß bei der Umsetzung im Unterricht

wünschen Ihnen



Natalie Spahr
VDI-Württembergischer
Ingenieurverein e. V.



Angelika Baur
Gleichstellungsbeauftragte
der Stadt Böblingen

o IMPRESSUM

1. Auflage 2021

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis § 52a UrhG: Weder das Werk, noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen. Fotomechanische oder andere Wiedergabeverfahren nur mit Genehmigung des Verlages.

Auf verschiedenen Seiten dieses Heftes befinden sich Verweise (Links) auf Internetadressen. Haftungsnotiz: Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle wird die Haftung für die Inhalte der externen Seiten ausgeschlossen. Für den Inhalt dieser externen Seiten sind ausschließlich die Betreiber verantwortlich. Sollten Sie daher auf kostenpflichtige, illegale oder anstößige Seiten treffen, so bedauern wir dies ausdrücklich und bitten Sie, uns umgehend per E-Mail (a.mathes@klett-mint.de) davon in Kenntnis zu setzen, damit bei Neuauflage der Nachweis gelöscht wird.

Herausgeberinnen: Angelika Baur, Natalie Spahr

Autor: Andreas Götz

Herstellung: Klett MINT GmbH

Bildquellen: Girls' Digital Camps Region Stuttgart

Layout und Satz: Tanja Bregulla, Aachen

Das Modellprojekt Girls' Digital Camps wird vom Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg gefördert.

Eine Zusammenarbeit des Vereins deutscher Ingenieure e. V. Stuttgart, der MINT Region Böblingen und der Klett MINT GmbH



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell 3.0 Deutschland Lizenz.

MACH DEINEN EIGENEN SONG



BEZUG ZUM BILDUNGSPLAN

Fach: Musik
Klassen: 7/8/9 Sek I
Gymnasium Baden-Württemberg

KOMPETENZBEREICH

In diesem Modul gestalten und erleben die Schüler*innen Musik, indem sie durch einfache tontechnische Aufnahme-, Bearbeitungs- und Wiedergabeverfahren selbst musikalische Stücke produzieren. Dabei wird ein digitales Medium, die App „Garage-Band“, eingesetzt, mit welcher das Musikstück schrittweise zusammengestellt werden kann.

ZIELE

Die Schüler*innen sollen ein 8-taktiges Riff in einem mehrspurigen Projekt produzieren sowie einen Schlagzeugrhythmus mit passender Basslinie/ Bassfigur und Harmoniebegleitung gestalten.



AUSBLICK FÜR FOLGESTUNDEN

Die Schüler*innen erweitern ihr Riff durch

- eine Gesangstimme oder einen Raptext
- weitere acht Takte zu einem 16-taktigen Riff
- Mastereffekte
- die Aufnahme ihrer Stimmen oder eines eigenen Soundsamples

METHODIK

- Je nach Ausstattung mit iPads und Kopfhörern ist eine Erarbeitung in Gruppen möglich, aber nicht empfehlenswert
- Sozialform: Partner- und Einzelarbeit im Wechsel; bei Partnerarbeit muss man das Audio auf zwei Kopfhörer splitten mit einem speziellen Adapter

VORBEREITUNG

Planen Sie mehrere Stunden, in denen die Schüler*innen eine 8-taktige Phrase produzieren. Vorkenntnisse der Lehrkraft im Umgang mit Garage-Band sind erforderlich, ebenso wie eine Installation der App auf den iPads der Lehrenden und der Lernenden.

Das Arbeitsblatt ist niedrigschwellig ausgelegt, so dass auch Kinder, die selbst kein Instrument spielen, schnell Erfolgserlebnisse erzielen. Erfahrene Musiker*innen können die Gestaltungsmöglichkeiten deutlich ausweiten und beispielsweise die Noten selbst einspielen.

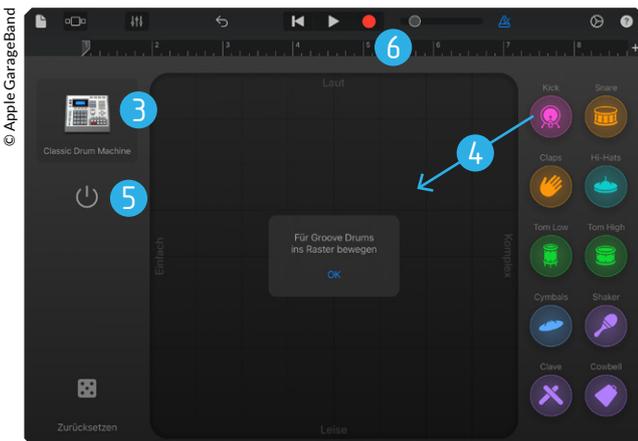
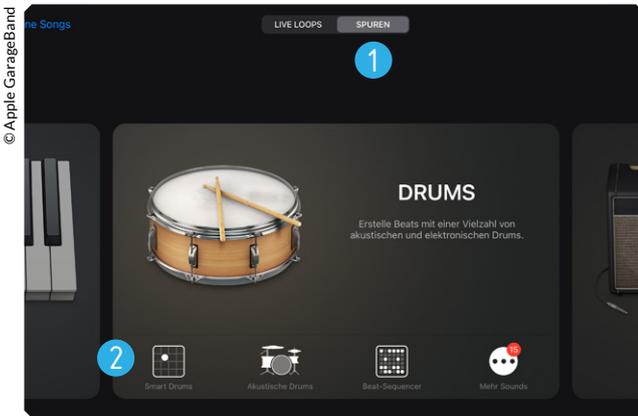
GESTALTE DEIN EIGENES MUSIKSTÜCK MIT GARAGEBAND



Am Anfang jedes Hits steht eine Idee. Sie ist oft nur ein sehr kleiner Teil des fertigen Songs, trotzdem ist sie wichtig, weil auf ihr alles andere aufbaut. Bestimmt fallen dir sogenannte Riffs – das sind kurze musikalische Phrasen, die mehrmals wiederholt werden – aktueller Hits ein. Tausche dich mit deinen Sitznachbar*innen aus.

Aufgabe 1: Auf die Trommel, fertig, los

Öffne GarageBand und klicke oben rechts auf **+**, um einen neuen Song zu beginnen. Mittig oben kannst du unter **Spuren** **1** ein neues Instrument hinzufügen. Wische nach rechts zu **Drums** und wähle unten links **Smart Drums** **2**.



1.1 Wähle einen Schlagzeugsound **3**

Ich habe _____ als Schlagzeugsound gewählt.

1.2 Wähle verschiedene Schlaginstrumente aus **4** und ziehe sie per „drag and drop“ in die Matrix. Um ein Instrument aus der Matrix zu entfernen, ziehe es aus der Matrix heraus. Mit dem **Powersymbol **5**** links neben der Matrix kannst du deine Drum-Kombination probenhören.

TIPP Je weiter oben sich dein Instrument in der Matrix befindet, desto lauter ist es, je weiter rechts, desto komplexer wird der Rhythmus.

Meine ausgewählten Schlaginstrumente sind:

1.3 RECORD: Mit dem roten Kreis in der Mitte **6** oben aktivierst du die Aufnahmefunktion: Das Metronom zählt ein („1, 2, 3, 4“) und die Aufnahme beginnt. Diese endet automatisch nach acht Takten. Danach wird die Aufnahme sofort in einer Endlosschleife abgespielt.

TIPP Oft klingt es besonders cool, wenn nicht alle Instrumente von Anfang an dabei sind, sondern nach und nach hinzukommen. Du kannst auch während der Aufnahme Instrumente in die Matrix hinein oder herausziehen sowie in der Matrix verschieben, sodass sich ihr Sound verändert.

1.4 Gefällt dir deine Aufnahme nicht, kannst du sie mit **↶** löschen.

TIPP Starte deine Aufnahme immer mit **⏮** von Beginn an.

Aufgabe 2: Bass

Mit  (oben links) wählst du ein neues Instrument aus. Wische dann nach rechts zu **Bass** und wähle **Smart Bass**.



2.1 Wähle einen Basssound, der dir gefällt.

Ich habe _____ als Basssound gewählt.

2.2 Mit **Autoplay** kannst du vorgegebene Patterns abspielen.

Stelle das Rad z. B. auf **1** und wähle einen **Akkord**  aus. Wenn du dich mit Noten auskennst, wähle **Noten** und spiele diese direkt ein.

TIPP Wechsle die Akkorde nur am Taktanfang oder behalte einen Akkord über mehrere Takte bei. Starte deinen Track und finde heraus, wann welche Akkorde am besten klingen!

WICHTIG Notiere dir deine Akkorde, damit du später die passenden Akkorde mit einem anderen Instrument dazu spielen kannst. Meine gewählten Akkorde sind:

Takt	1	2	3	4	5	6	7	8
Akkord								

2.3 RECORD

Aufgabe 3: Klavier

Genau wie bei der Auswahl des Basses kannst du mit  (oben links) wieder ein neues Instrument auswählen. Wische dann nach rechts zu **Keyboard/ Klavier** und wähle **Smart Piano**.

3.1 Wähle wieder einen Keyboard-/Klaviersound aus.

Ich habe _____ als Keyboardsound gewählt.

3.2 Mit **Autoplay** kannst du vorgegebene Patterns abspielen.

Stelle das Rad z. B. auf **1** und wähle dann einen **Akkord** aus. Wenn du dich mit Noten auskennst, wähle **Noten** und spiele diese direkt ein.

TIPP Wechsle die Akkorde nur am Taktanfang oder behalte einen Akkord über mehrere Takte bei.

Starte deinen Track  und finde heraus, wann welche Akkorde am besten klingen!

TIPP Achte darauf, dass die Akkorde zu deinen Bassakkorden passen.

3.3 RECORD

Super, dein erstes selbst produziertes 8-taktiges Riff! Wenn du oben links auf  klickst, kannst du deine Kreation anhören.

Link

Video-Anleitung des Autors:

[▶ www.youtube.com/watch?v=vsLpRuepHtc](https://www.youtube.com/watch?v=vsLpRuepHtc)

TIPP