Für Einsteigerinnen Jukebox

Umfang:

3,5 bis 5 Ustd.

Material:

Computer, (Calliope)

Raum:

Computerraum

Ziel: Es wird ein Programm erstellt mit dem zwischen Verschiedenen

Titeln ausgewählt werden kann und diese anschließend abspielt.

Vorkenntnisse: Umgang mit dem Computer, ggf. Calliope + Software

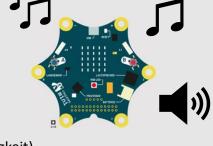
Form: praxisbezogene Einzel- oder Gruppenarbeit

Passt auch zu: Diskokugel

Ähnliche Projekte: Theremin, Weihnachten Rentier mit Musik

Inhalt:

- Erstellen einfacher Computerprogramme
- Lesen von Noten
- Komposition anpassen für den Calliope (z.B. Geschwindigkeit)



Oberschule	Oberschule	Oberschule	Gymnasium		
Klasse 5	Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7		
Musik	Musik	Musik	Musik		
LB 1	WB 3	LB 1	WB 3		





Für Einsteigerinnen Jukebox

Umfang:

3,5 bis 5 Ustd.

Material:

Computer, (Calliope)

Raum:

Computerraum

Mögliche Lernziele:

Die SuS beherrschen...

... das Lesen von Noten.

... grundlegende Gestaltungsmittel bei der Darbietung von Musikstücken.

Die SuS gewinnen Einblick in das Musizieren mit dem Computer.

Ablauf:

Nur bei keiner Vorkenntnis	Erste Schritte mit dem Calliope - Hi World - Tasten RGB-LED	30-45'
Wiederholung der Notenleiter	Noten von einfachen Liedern	15'
Noten übersetzten	Die SuS lesen die Notenblätter und notieren sich die jeweiligen Noten	45'
Jukebox 1	Das erste Lied wird als Programm für den Calliope geschrieben und getestet	30-45'
Jukebox 2	Weitere Musikstücke werden im Calliope gespeichert und eine Möglichkeit zwischen den Stücken zu wählen wird programmiert	45-90'





Veröffentlicht unter CC BY SA

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/ oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.





