

Sampling A - Audiorätsel

Kurzbeschreibung

Die Methode „Sampling A - Audiorätsel“ führt Lernende spielerisch in das kreative Arbeiten mit aufgenommenen Klängen (Samples) ein. In einer kurzen Performance präsentieren die Lernenden ihre Sounds, während die Gruppe errät, welches Objekt, welcher Ort oder welches Lebewesen interpretiert wurde.

Eckdaten

- Ziel: Grundlagen des Samplings verstehen, Improvisieren mit Alltagsgeräuschen, Darbieten einer eigenen Komposition im Plenum
- Zielgruppe: Sekundarstufe I + II (anpassbar an Alter und Vorerfahrung)
- Sozialform: Einzelarbeit oder Partnerarbeit
- Zeitbedarf: ca. 45 Minuten
- Material: iPads, Koala-App, ggf. Kopfhörer

Beschreibung

- Koala-App auf allen iPads starten, Geräte noch nicht austeilern und zentrale Einstellungen vornehmen (1)
- Sampling in Koala erklären: roten Button gedrückt halten, Geräusch aufnehmen, Button loslassen; Wiedergabe durch erneutes Drücken, Löschen mit *DELETE*
- Aufgabenstellung: Lernende erstellen vier Samples zu einem markanten Ort, Gegenstand oder Lebewesen nach den Kriterien „tief“, „hoch“, „lang“, „kurz“ und entwickeln dazu eine ca. 30-sekündige Performance.
- eigenes Beispiel live an einem Gegenstand aus dem Klassenraum präsentieren (Sampling und Performance)
- iPads austeilern und Zeitrahmen für Aufnahme und Einstudieren festlegen
- Lernende nehmen ihre vier Samples auf und proben vor Ort
- Lernende präsentieren ihre Performance im Plenum; die übrige Gruppe versucht, Ort, Gegenstand oder Lebewesen zu erraten
- alle Sample-Sets unter demselben Dateinamen speichern (2)

Differenzierung und Variation

- Performance einfacher oder komplexer gestalten
- Anzahl der Sounds variieren
- Tempo, Taktart vorgeben
- Einzel- oder Partnerarbeit möglich

Hinweise:(1) Einmalig wird über das Menü (drei Striche oben rechts) → *Settings* → *General* →

One-shot enabled by default deaktiviert.

(2) Speichern über Menü → *Save as ...*, Speicherort iPad, Dateinamen eingeben, *Save*.