

Minecraft KlangBuilder

An einigen Stellen ist das Konzept noch nicht final ausgearbeitet. Diese sind gelb markiert.

Umfang: 4 Tage á 5 h

Stand: 18.7.22

Vorbereitung

1. Minecraft Accounts anlegen oder SuS bringen diese selbst mit.
2. Minecraft installieren
3. Server mieten oder Server selbst hosten
 - a. ggf. Servereinstellungen tätigen
 - b. ggf. können sie den Server von Spawnpoint nutzen
4. Computer mit dem Internet verbinden oder in dasselbe Netzwerk bringen
5. Garageband auf iPads installieren

Material

- iPads
- Laptops
- Beamer
- AppleTV oder Kabel um iPad an Beamer anzuschließen
- ggf. Router
- Kopfhörer
- Kreppband und wasserfester Filzstift
- Moderationskarten und Flipchartstifte



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

Tag 1		
Uhrzeit	Inhalt	Offene Fragen / Todos
9:00	Ankommen	
9:10	Vorstellungsrunde (Kreppband und Edding rumgeben): TN stellen sich der Reihe nach kurz vor <ul style="list-style-type: none"> - Name - Alter - Das verbindet mich mit Musik - Das verbindet mich mit Videospielen 	
9:30	Ankommen, Warm-Up, Kennenlernen Warm-Up: Obstsalat Stuhlkreis bilden mit einem Stuhl weniger als TN. Person, die in der Mitte steht wirft Aussage in den Raum. „Ich spiele ein Instrument.“ Alle TN auf die die Aussage zutrifft müssen aufstehen und einen neuen Sitzplatz finden. Person die übrig bleibt gibt neue Aussage ab. Mögliche Fragen im Kontext des Projektes: <ul style="list-style-type: none"> - Ich habe schon einmal Minecraft gespielt - Ich spiele ein Instrument - Ich mag düstere Musik - Mir geht es gut - ... 	
9:45	Stimmung reflektieren Wie geht es mir zurzeit? <ul style="list-style-type: none"> - TN tragen momentane Stimmung auf Stimmungsstrahl / Stimmungsbarometer ein und sollen ihre Stimmung mit 2 – 3 Worten beschreiben, ebenfalls anheften. 	
10:10	Vorstellen um was es im Projekt geht <ul style="list-style-type: none"> - Über die eigene Stimmung und Gefühle nachdenken. - In sich hinein hören. - Herausfinden wie wir mit unserer Stimmung umgehen können. - Zuerst sollen TN ihre momentane Stimmung in Musik / Klängen ausdrücken. <i>Wie geht es mir und wie klingt das?</i> - Die Musik / Klänge wird dann in Minecraft übertragen. TN können dann einen 	



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

	eigenen Raum passend gestalten. <i>Wie kann ich einen Raum gestalten, der zu meiner Musik und Stimmung passt?</i>	
10:20	Gemeinsam Beispielmusik / Klänge anhören und Stimmung ableiten Verortung 1 – 2 einzelner Musik- / Klangstücke auf Stimmungsbarometer / Game Soundtracks - Welche Gemeinsamkeiten lassen sich heraushören? Siehe Dokument OER_Musikbeispiele	
10:35	Transfer Audio zu Visuell I TN sollen im Internet nach passenden Bildern zu einem der vorherigen Musik- / Klangstücken suchen. - Instinktiv: Welches Bild passt zu diesem Musikstück? - Instinktiv: Warum? Welches Gefühl erzeugt diese Musik- /Klangstück?	
11:00	Transfer Audio zu Visuell I – Auswertung TN stellen sich gegenseitig vor welches Bild warum ausgewählt wurde.	
11:20	TN legen Stimmung fest, die sie in den nächsten Tag bearbeiten möchten 1. Meine Stimmung ist gerade: 2. Ich fühle mich gerade so, weil: 3. Wie gehe ich damit normalerweise um? • TN können auch „Stimmungsrollenspiel“ vornehmen = „Ich bin gerade gut drauf, möchte aber die traurige Stimmung bearbeiten.“ →TN beantworten diese drei Fragen schriftlich	
12:00	Mittagspause	
13:00	Einführung in Minecraft • Steuerung kennenlernen • Welche Baumaterialien gibt es? • Plattenspieler als ersten Grundstein	• Welche Servereinstellungen treffen?
	Wenn Ort gefunden, dann Koordinaten aufschreiben F3	• In Minecraft /home • Teleporter üben
15:00	Schluss	



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

Tag 2		
Uhrzeit	Inhalt	Offene Fragen
9:00	Ankommen, Warm-Up	
9:15	<p>Stimmung in Musik ausdrücken Gemeinsames Anhören und Reflektieren von Titeln populärer Videospiele (siehe Dokument 02_Musikbeispiele). Nach jedem Titel Abfrage an SuS: <i>Wie klingt dieser Titel für dich (fröhlich / traurig)?</i> <i>Wie erzeugt er diese Stimmung?</i> <i>An welcher Stelle eines Videospiele könnte dieser Titel eingesetzt werden (Anfang / Bosskampf / Hub-Welt / ...)?</i></p> <p>Dann: gemeinsames Sammeln an Tafel: <i>Wie klingt Musik die traurig ist?</i> <i>Wie klingt fröhliche Musik?</i></p> <p>Inhalt: Musik, die traurig ist besteht vermehrt aus tiefen Tönen in der Tonlage Moll. Moll bedeutet... Ergänzung: Youtube-Video zur Verdeutlichung.</p> <p>Abschluss und Reflexion Frage an SuS: <i>Welche Art von Musik höre ich, wenn ich traurig bin?</i> <i>Welche Art von Musik höre ich, wenn ich fröhlich bin?</i></p>	
10:15	<p>Beginn Komposition Inhalt: - Es gibt verschiedene Mechanismen die den Klang eines Musikstücks beeinflussen (Moll/Dur). - Musik machen ist ein künstlerischer Prozess, es gibt keine Patentrezepte; Regeln müssen gebrochen werden. - Im Rahmen des Workshops/als Einstieg für alle hier eine Methode zum Grundgerüst eines Musikstücks: - Allgemeine Regeln/BPM/... - Aufzeigen in Garage Band</p> <p>Gemeinsames Betrachten Youtube Tutorial zu Figure (App zur Musikproduktion) SuS probieren App Figure aus (10min)</p>	



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

	Fragen an SuS: <i>Wie könnte man nun ein Gefühl / eine Stimmung in die Musik einfließen lassen?</i> Inhalt: ... SuS setzen eigene Stimmung (siehe Tag1 „Stimmung festlegen“) in <i>Figure</i> um	
12:00	Export Rohversion Komposition Wie können produzierte Musikstücke exportiert werden?	
12:15	Pause	
13:00	Transfer Audio zu Visuell II TN erstellen Moodboard zu ihrem eigenen Musik- /Klangstück <ul style="list-style-type: none"> • Welche Bilder erzeugt meine Musik? Assoziation? Ggf. Hilfestellung durch Verortung auf Happyness-Visualisierung • Welche Stimmung schafft die Musik? 	<ul style="list-style-type: none"> • Happyness-Visualisierung
13:45	„Probepacken“ vom Resourcepack mit Rohversion von Musik	
14:00	Weiterarbeit in Minecraft	
15:00	Schluss	

Tag 3		
9:00	Ankommen, Warm-Up, Was steht heute an?	
9:20	Weiterarbeit und Fertigstellung der Komposition	
12:15	Pause	
13:00	TN planen, was in Minecraft noch gemacht werden muss – Gegenseitige Vorstellung im Plenum	
13:30	Priorität: Komposition fertigstellen. Ansonsten: Individuelle Raumgestaltung in Minecraft	
15:00	Schluss	
Tag 4		
9:00	Finalisierung Minecraft Konzerthaus <ul style="list-style-type: none"> • Kosmetik TN schreiben Text auf Tafel(n) in ihren Räumen: Dieser Raum stellt meine Gefühlswelt dar, wenn ich bin. (Hier dient Aufgabe Tag 1 „TN legen Stimmung fest, die sie in den nächsten Tag bearbeiten möchten“ als Grundlage)	



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.

12:15	Pause	
13:00	Präsentation der Ergebnisse	
15:00	Schluss	



Dieses Dokument wurde von **Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e. V.** gemeinfrei veröffentlicht. Sie dürfen das Werk kopieren, verändern, verbreiten und aufführen, sogar zu kommerziellen Zwecken, ohne um weitere Erlaubnis bitten zu müssen.