

Multimedia DVD-ROM

im·puls



Vorwort

Die Multimedia-DVD-ROM

Diese DVD-ROM zum gleichnamigen Schülerband bietet ein umfangreiches multimediales Angebot für eine lebendige und schülernahe Musikvermittlung.

Die Anwendungen eignen sich zum Präsentieren und Spielen im Klassenverband mit Beamer bzw. interaktivem Whiteboard.

Das Symbol  im Schülerband und im Handbuch für die Lehrperson weist auf die Anwendungen auf der Multimedia-DVD-ROM hin.

Präsentation

Viele Inhalte des Schülerbands wurden in erweiterter multimedialer Form aufbereitet. Inhalte der Musiklehre und Kapitelthemen des Schülerbands werden in motivierenden kleinen Lernapplikationen lebendig, sodass die Vermittlung vereinfacht wird und die Schülerinnen und Schüler auf spielerische Weise und mit hohem Spaßfaktor ihr musikalisches Wissen festigen können.

Für eine optimale Präsentation der Lerninhalte stehen mit einer Grafikfunktion sowie der interaktiven Notentafel benutzerfreundliche Tools zur Verfügung, um per Beamer oder mit Whiteboard Parameter der Musiklehre zu erläutern oder Tafelbilder zu generieren.

Üben und Vertiefen

Die Anwendungen erlauben den Schülerinnen und Schülern, Inhalte aus dem Schülerband im Klassenverband zu üben und zu vertiefen.

Einführung

Programmstart/Installation

Nach Einlegen der DVD-ROM startet die Installation auf dem PC automatisch. Mac-Anwender klicken auf „im.puls 2 Multimedia Mac Installer“ im geöffneten Ordner. Für die Durchführung der Installation benötigen Sie Administratorenrechte. Vor Abschluss der Installation geben Sie den Lizenzschlüssel ein. Die DVD-ROM wird nur für die Installation benötigt. In der Übersicht sehen Sie die Anwendungen zu den jeweiligen Kapiteln aufgelistet, die durch Auswählen gestartet werden.

Buttons



führt auf den Startscreen zur Übersicht der Anwendungen zurück



Hilfetexte erklären die Bedienung und den Ablauf der Anwendungen



beendet das Programm



wechselt zur interaktiven Notentafel oder zurück zur aktuellen Anwendung



schaltet den Screen der multimedialen Anwendung sicht- oder unsichtbar und ermöglicht das Hin- und Herwechseln zwischen der Anwendung und Tafelbildern



schaltet das Tool zum Markieren und Schreiben von Tafeln an oder aus



schaltet den Screen der multimedialen Anwendung sicht- oder unsichtbar und ermöglicht das Hin- und Herwechseln zwischen der Anwendung und Tafelbildern



spielt Audios ab



blendet weiterführende Informationen ein



überprüft eine eingegebene oder angewählte Lösung



verschiebt die Abspieliste an den unteren Bildrand und zurück in den Screen der Anwendung



stellt die Ausgangsposition der Anwendung wieder her



zeigt die korrekte Lösung an

Interaktive Notentafel



Notieren von Noten/Pausen:

Mit einem Klick auf eine Note/Pause wird der Notenwert ausgewählt. Ein Klick auf die entsprechende Position im Notensystem oder auf die Klaviertastatur setzt die entsprechende Note/Pause ins Notensystem ein.



Taktstriche setzen:

Mit diesem Symbol wird die Taktstriche-Funktion ausgewählt. Ein Klick auf die gewünschte Position im Notensystem setzt einen Taktstrich.



Alle Einträge löschen:

Klick auf den Papierkorb.



Noten anhören:

Der Play-Button spielt die im Notensystem eingetragenen Noten- und Pausenwerte ab.



Darstellung vergrößern:

Werden nur wenige Noten dargestellt oder nur ein Dreiklang, kann das „Zoom“ auf maximale Größe gezogen werden.



Versetzungszeichen:

Mit Klick auf das Versetzungszeichen wird die gewünschte Note um einen Halbton versetzt, ein erneuter Klick macht dies wieder rückgängig.



Noten löschen:

Ein Klick mit dem Schwamm auf eine Note ersetzt diese durch die entsprechende Pause. Ein weiterer Klick löscht auch die Pause.



Noten vorhören:

Dieser Button ermöglicht ein „Vorhören“ der Note an ihrer Position. Klicke auf das Klangsymbol und wähle einen Notenwert aus – mit der Maus an die entsprechende Stelle im Notensystem gehen, um die Note anzeigen und hören zu können.



Metronom:

Mit diesem Button wird das Metronom aktiviert. Das Tempo kann auf der Playerleiste angepasst werden.

Anwendungen/Apps

1 Hohe und tiefe Stimmen

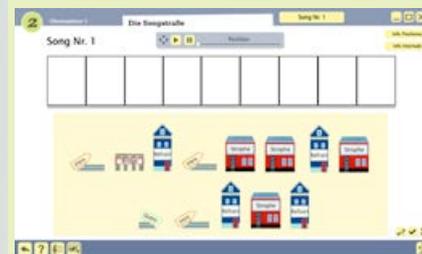


Happy Ending (Mika) (interaktive Präsentation)

→ S. 16

Die Anwendung zeigt jeweils die Frequenzbilder einer wütend, gelangweilt und erfreut klingenden Stimme. Interaktiv wird die Präsentation, indem die Jugendlichen via integriertem Mikrofon des Computers ihre eigene Stimme beliebig oft aufnehmen und die entsprechenden Frequenzbilder als Wellenform betrachten.

2 Ohrenspitzer 1



Die Songstraße (Übung)

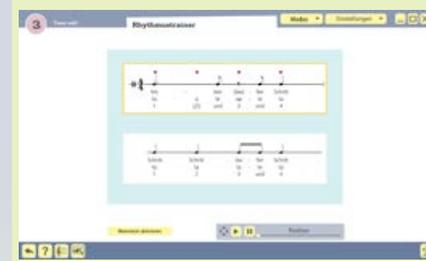
→ S. 22

Die Jugendlichen können das Erkennen und richtige Anordnen von Formteilen an drei weiteren Songs üben. Per Drag-and-drop werden die Gebäude-, Treppen- und Brückenteile zur korrekten Songstraße eingereiht. Die Anwendung enthält eine Korrekturfunktion und die zusätzlichen Formteile „Prechorus“ und „Interlude“.



Was wäre ein Film ohne Musik?
(Videosequencer)
→ S. 25

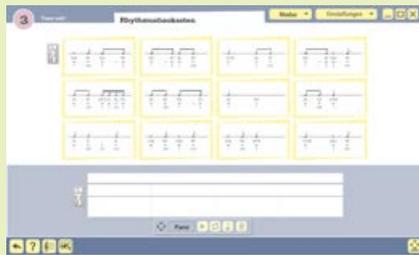
Mit diesem auf Wesentliche reduzierten Videosequencer können die Jugendlichen den animierten Kurzfilm „Stairs“ oder importierte Filmsequenzen vertonen. Sie können bestehende oder eigene Soundeffekte und Instrumente einfügen, schneiden, verschieben und die einzelnen Spuren passend abmischen. Auch das abschließende Exportieren des Resultats ist möglich.



Rhythmussprachen – Rhythustrainer
(Übung)
→ S. 33

Bei Klick auf den Abspielknopf startet die Anwendung und vorgegebene Takte können mitgeklatscht und mit der gewünschten Rhythmussprache mitgesprochen werden.

3 Tanz mit!

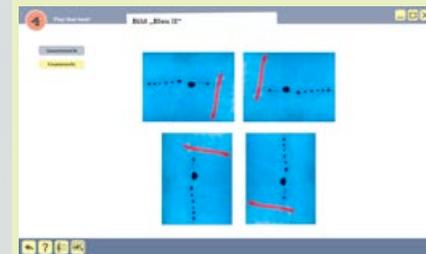


Rhythmussprachen – Rhythmusbaukasten
(Übung)
→ S. 33

Durch Ziehen einzelner vorgegebener Bausteine in eine leere Zeile können die Jugendlichen im Modus „Baukasten“ eigene Rhythmen erfinden, abspielen und üben. Im Modus „Ratespiel“ hören sie Rhythmen heraus.

Unter jedem Baustein werden die Rhythmen mit den drei Rhythmussprachen gemäß Seite 32 im Schülerbuch verbalisiert. Die Jugendlichen wählen eine Rhythmussprache aus und sprechen sie während den Übungen mit.

4 Play that beat!



Notationsarten – Bild „Bleu II“
(digitale Ansicht)
→ S. 56

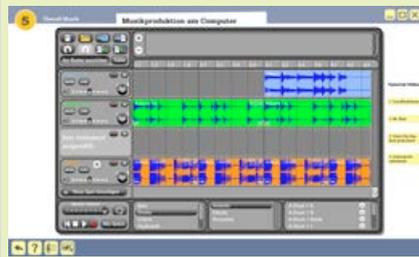
Mit dieser Anwendung lässt sich das Bild „Bleu II“ im Großformat betrachten und mit dem „Drehbutton“ jeweils um 90 Grad nach rechts drehen.



Look & Click – Dreiklänge
(Spiel)
→ S. 59

Spielerisch lernen die Jugendlichen die Dreiklänge und Akkorde in Dur und Moll kennen. Man wählt zuerst eines von drei Levels und anschließend einen von zwei Modi (Modus 1 = Dreiklänge nacheinander gespielt; Modus 2 = Dreiklänge gleichzeitig gespielt). Es erscheinen und erklingen Dreiklänge. Durch die richtige Wahl zwischen Dur oder Moll sammelt man möglichst viele Punkte innerhalb der vorgegebenen Zeit.

5 Überall Musik



Musikproduktion am Computer
(Sequencer- und Recording-Programm)
→ S. 72

Mit dem Sequencer- und Recording-Programm „Mr. Beat“ können die Jugendlichen eigene Drum-Beats und Hip-Hop-Patterns produzieren und eigens aufgenommene Audiospuren einfließen lassen. Es stehen vier Tutorial-Videos zu dieser Anwendung zur Verfügung.

6 Musikalisches Wissen



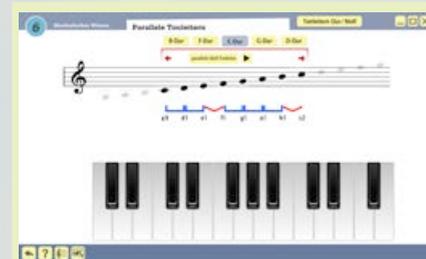
Musikalisches Wissen
(Präsentation)
→ S. 77

Diese Präsentation erklärt per Klick alle wichtigen Begriffe der Notation. Die unterschiedlichen Bereiche Notenzeile, Noten, Vortragszeichen, Melodie und Wiederholung sind dabei übersichtlich gegliedert und erscheinen in verschiedenen Farbtönen.



Musikberufe
(Übung)
→ S. 81

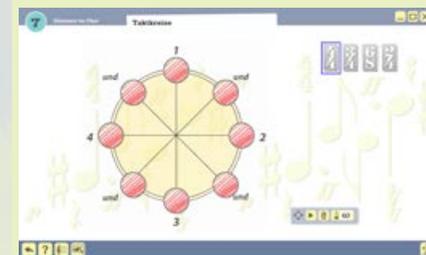
Per Drag-and-drop können die Jugendlichen in dieser Anwendung jeweils drei Elemente pro Musikberuf korrekt zusammenführen: Bilder, Berufsbezeichnungen und Tätigkeiten. Mit Korrekturfunktion.



Parallele Tonleitern
(Präsentation)
→ S. 83

In dieser Anwendung werden verschiedene Tonleitern animiert dargestellt und können miteinander verglichen werden. Zur Auswahl stehen „Dur- und Moll-Tonleitern“ und „Tonleitern mit demselben Grundton“.

7 Stimmen im Chor

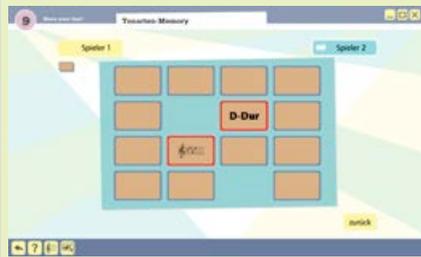


Everyday Is Christmas (Sia)
(Taktkreise)
→ S. 94

Mit dieser Anwendung hört und sieht man gleichzeitig, wie der 6/8-Takt aufgebaut ist. Durch Anklicken der Punkte auf dem Taktkreis können Rhythmen erzeugt werden (blau = Klang, rot = Pause/Metronom). Einfach das gewünschte Tempo einstellen und mit dem Abspielknopf starten.

Zur Auswahl stehen auch Taktkreise im 4/4-, 2/4- und 3/4-Takt.

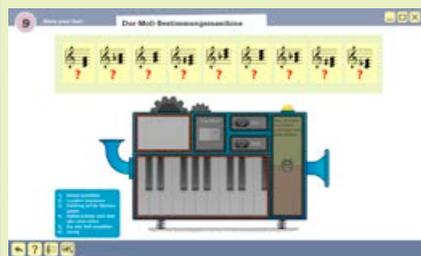
9 Move your feet!



Tonarten und Dreiklänge – Tonarten-Memory (Spiel)

→ S. 123

Mit dem klassischen Memory-Spiel lernen die Jugendlichen die Tonarten bis einschließlich vier Vorzeichen kennen. Zwei Levels und die Möglichkeit, gegeneinander anzutreten, ermöglichen zusätzliches Differenzieren.



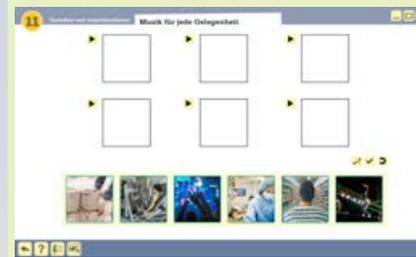
Tonarten und Dreiklänge – Dur-Moll-Bestimmungsmaschine (Übung)

→ S. 123

Mit der Maschine üben die Jugendlichen auf spielerische Weise den Bestimmungsprozess für das Tongeschlecht von Dreiklängen: Töne bestimmen, Anordnung der Terzen durch Abzählen der Halbtöne sowie Benennen des Grundtons und des Tongeschlechts bestimmen.

Die Jugendlichen erhalten bei jedem Schritt ein Feedback und können das Ergebnis hörend nachvollziehen.

11 Gestalten und experimentieren



Musik für jede Gelegenheit (Spiel)

→ S. 38

In dieser Anwendung begegnen die Schülerinnen und Schüler zahlreichen Bildern mit „funktionaler Musik“. Es gilt, diese per Drag-and-drop den richtigen Hörbeispielen zuzuordnen.



Einen Werbeclip produzieren (Videsequencer)

→ S. 140

Mit diesem auf Wesentliche reduzierten Videosequencer können die Jugendlichen einen stummen Werbefilm zu Eispickeln der fiktiven Marke „White Pearl“ vertonen.

Sie können bestehende oder eigene Soundeffekte und Instrumente einfügen, schneiden, verschieben und die einzelnen Spuren passend abmischen.

Auch das abschließende Exportieren des Resultats ist möglich.

14 Dein Auftritt!



Mikrofon – Aufbau einer Verstärkungsanlage (Übung)

→ S. 168

Mit dieser Anwendung lernen die Jugendlichen, wie man ein Mikrofon mithilfe einer Verstärkungsanlage zum Funktionieren bringt. Per Drag-and-drop können sie Boxen, Kabel, Mischpult, Funkstation und Mikrofone zusammenbauen. Mit Korrekturfunktion.



Mikrofon – Am Mischpult bei den „Wise Guys“ (interaktive Präsentation)

→ S. 169

In dieser interaktiven Präsentation lassen sich an einem Lied der „Wise Guys“ die verschiedenen Stimmen an einem einfach gehaltenen Mischpult einzeln abmischen: Muten (Spur stumm schalten), links-rechts-Paneln, gewünschte Lautstärke einstellen.

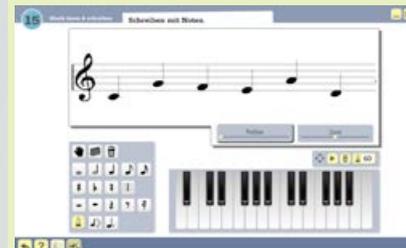
15 Musik lesen und schreiben



Look & Click – Tonsprünge (Spiel)

→ S. 178

Spielerisch lernen die Jugendlichen die im Schülerbuch auf Seite 179 aufgelisteten Intervalle kennen. Man wählt zuerst eines von zwei Levels, dann erscheinen und erklingen Tonsprünge. Man klickt eine der zur Auswahl stehenden Lösungen an und sammelt dabei möglichst viele Punkte innerhalb der vorgegebenen Zeit.



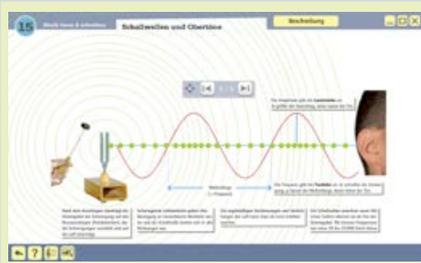
Noten schreiben (interaktives Notenschreiben)

→ S.180

Die Jugendlichen lernen den Umgang mit der interaktiven Notentafel und üben, eigene Beispiele zu generieren (siehe Erläuterungen zur interaktiven Notentafel auf Seite 4 im Booklet).

Die Töne können verschoben, durch Setzen von Versetzungszeichen verändert und gelöscht werden. Die erfundene Melodie können sich die Jugendlichen mit oder ohne Metronom in frei wählbaren Tempi anhören.

Die interaktive Notentafel bietet sich auch in zahlreichen weiteren Unterrichtssituationen zum Einsatz an.



Schallwellen und Obertöne
(interaktive Präsentation)
→ S. 182

In fünf Schritten erklärt diese Präsentation die Ausbreitung des Schalls. Interaktiv wird die Anwendung, indem die Jugendlichen den Resonanzkörper per Klick anschlagen und die unterschiedlichen Schallwellen bei einem konstanten und einem verklingenden Ton beobachten können.

17 Auf der Bühne



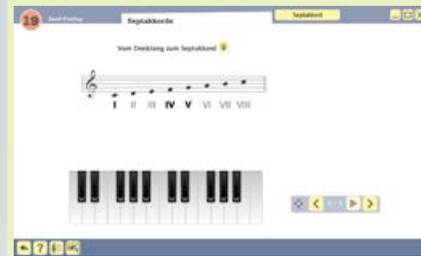
Musicaltheater 1 - Geschichte
(Präsentation)
→ S. 195



Musicaltheater 2 - Produktionsschritte
(Präsentation)
→ S. 195

Diese Anwendung bietet in zwei Features spannende Hintergrundinformationen rund um das Thema Musical: „Geschichte des Musicals“ und „Produktionsschritte“.

19 Band-Feeling



Septakkorde
(Präsentation)
→ S. 214

Die animierte Präsentation zeigt in Bild und Ton die Entstehung und den Aufbau des Sept- und Dominantseptakkords.

Quellenverzeichnis/Credits

Illustrationen: Injke Dagny von Wurmb (Kap. 1; Kap. 15), Elisa Bellotti (Kap. 2: Die Songstraße).
Bilder: VG Bild-Kunst, Bonn 2019 (Kap. 4); Pixabay (Kap. 6: Disc-Jockey, Dirigent, Instrumentalistin, Komponist*in, Musikalienhändler*in, Sängerin, Toningenieur, Tänzerin; Kap. 11: Krankenhaus, Militär, Zirkus, Stadion, Supermarkt, Tanzen, Fitness-Studio, Film, Kirche; Kap. 14: Funkmikrofon, Kabelmikrofon), Shutterstock (Kap. 6: Musiktherapeutin, Choreografin; Kap. 11: Worksong, Computer-Game, Trauerzug), Forum für Schulmusik (Kap. 6: Musiklehrer/Dozent), Helbling (Kap. 6: Instrumentenbauer; Kap. 15), Marc Marchon (Kap. 14: oben nicht genannte Bilder in der Anwendung „Mikrofon – Aufbau einer Verstärkungsanlage“), Pressefoto (Kap. 14: Wise Guys).

Impressum

Konzeption und Idee: Kurt Rohrbach und Markus Detterbeck in Zusammenarbeit mit der Verlagsredaktion Musik
Redaktion: Marc Marchon
Screen-Design: Sandra Dietrich
Programmierung: Christian Afonso, David Boisits (Wohlhart Lernsoftware, Graz)
Notensatz: Susanne Höppner, Neukloster

Version: 0.4.00

ISBN 978-3-86227-372-0

Diese DVD-ROM ist urheberrechtlich geschützt und darf nicht kopiert oder vervielfältigt werden. Sie ist nur für den Schul- und Unterrichtsgebrauch bestimmt.

©+ © 2020 Helbling
Innsbruck · Esslingen · Bern-Belp

www.helbling.com

© + P 2020

