

Lærervejledning

Mix dit Hit Kreativitet i det musikalske teknikrum

Klassetrin 4.-7. klasse

Varighed: 2 timer

Fag: Dansk, Musik & Teknologiforståelse

Alle kan skabe musik. Men det er produceren ved mixerpulten, som får musiknummeret til at spille. Musikproduceren fortolker, fremhæver og skaber den dynamik og karakteristiske lyd, som vi kender vores yndlingsnumre fra. Professionel mixing kræver omfattende teknisk erfaring, men den teknologiske- og digitale udvikling betyder, at det professionelle studie kan skiftes ud med et hjemmestudie, hvor alle kan tænde for computeren og skabe musik. I lydstudiet slippes kreativiteten løs og aktiveres i hundredvis af knapper og lysende skærme. Her kan vi undersøge, hvordan musik bliver til. Magien kan ikke ses, men kun høres.

Eleverne skal arbejde med musikproduktion med udgangspunkt i deres egen kreativitet og idéer i Garageband. Først samler vi historisk og auditivt inspiration fra vores faste udstilling "Jagten på den fede lyd", hvor eleverne får lov til at udforske musikproduktionens muligheder. Dernæst får eleverne mulighed for selv at udtrykke sig igennem digital musikproduktion med lydclip, som de selv finder på, optager og mixer sammen. Ingen idéer er for skøre, og alle lyde kan blive til musik. Brødristeren, tastaturklik eller vippende fødder.

Forberedelse

I forløbet arbejdes der med Garageband på iPad. Museet stiller iPads til rådighed, ligesom vi i forløbet introducerer eleverne til Garageband. Som forberedelse til forløbet kan I tale om:

- Hvad gør et musiknummer til et hit?
 - o Skal det være sjovt, nemt at synge med på osv.?
- Hvad kendetegner et hit? – lav evt. klassens egen liste over hits
- Hvordan producerer man musik i dag og hvordan gjorde man før i tiden?
- Fra hvilke medier kan man høre musik? Har medier indflydelse på den musik, der bliver produceret?
- Hvad betyder "mixe" og hvad er et pladestudie?

- Hvem arbejder i et musikstudie?

I tilknytning til forløbet på museet kan klassen arbejde videre med lyd, rytme og mixing ved at tage deres eget sample med hjem.

Læringsmål:

- Eleven opnår viden om lydproduktionens proces, begreber og vilkår, og om musikproducenterens rolle
- Eleven opnår viden om betydningen af digitale udvikling, og dens påvirkning på den kreative proces i et musikstudie
- Eleven får kendskab til, at musikproduktion er både en kreativ/kunstnerisk, teknisk og håndværkmæssig disciplin
- Eleven opnår indsigt i, hvor og hvordan musikindspilning foregår samt hvordan et musiknummers vej forløber fra idé til færdigt nummer

Dansk – kompetencemål:

- Eleven kan udtrykke sig i skrift, tale, lyd og billede i formelle situationer (fremstilling)
- Eleven kan udtrykke sig kreativt og eksperimenterende (fremstilling)
- Eleven har viden om digital kommunikation i skrift, billede og lyd (it & kommunikation)

Musik – kompetencemål:

- Eleven har viden om analoge og digitale udtryksformer (musikalsk skabelse)
- Eleven kan skabe musik med udgangspunkt i rytme, sprog og stemmebrug (komposition)
- Eleven har viden om enkle musikstykkers formål og struktur og instrumenter og digitale mediers udtryksmuligheder (komposition)
- Eleven kan beskrive træk ved musik fra musikhistoriske perioder (musikhistorie)
- Eleven har viden om perioder og fagord og begreber i musikhistorien (musikhistorie)

Teknologiforståelse – kompetencemål:

- Eleven kan med digitale teknologier konstruere artefakter, som udtrykker en ide, og kan reflektere over artefaktets anvendelse (konstruktion)
- Eleven har viden om formål og intentionelitet udtrykt i digitale artefakter (formålsanalyse)
- Eleven kan kritisk reflektere over digitale affekters betydning for egen og fælles praksis i konkrete situationer (konsekvensvurdering)

- Eleven har viden om digitale artefaktens potentialer og betydning i konkrete situationer (konsekvensvurdering)

Booking

Undervisningsforløbet "Mix dit hit" bookes på 5170 7071 eller på booking@romu.dk

Praktisk:

I er velkommen til at gå rundt i museets udstilling på egen hånd efter besøget, hvor det er lærerens ansvar at føre opsyn med klassen. Det er vigtigt, at I ved bookingen fortæller os om I vil besøge museet på egen hånd, så vi kan booke tid i udstillingen til jer.

RAGNAROCK er en del af Museumskoncernen ROMU:

Roskilde Museum, Frederikssund Museum, Lejre Museum, RAGNAROCK - museet for pop, rock og ungdomskultur, Lützhøfts Købmandsgård, Håndværksmuseet, Skt. Laurentius, Domkirkemuseet, Tadre Mølle samt Gl. Kongsgård. www.romu.dk