AUSGABE 5/25

HOCHSCHUL AUSTAUSCH

Der Newsletter der Initiative MusiS (Musik in Schulen) und des Landesprogramms Zukunft Schule im digitalen Zeitalter (Fach Musik) in Zusammenarbeit mit der Musikhochschule Lübeck (MHL) und dem IQSH

INTRO

Foto: Ina Mortsiefer

Moin liebe Musiklehrkräfte,

wir hoffen, dass die Osterferien erholsam waren und möchten mit dieser eher kürzeren Ausgabe wieder ein paar frische Impulse in euren musikalischen Alltag bringen.

So laden wir euch zu einer praxisorientierten Fortbildung zur Streicherklasse ein und stellen mit *Loopy HD* eine vielseitige App für kreative Loop-Projekte vor. Außerdem geben wir euch einen praktischen Tipp für den Umgang mit akustischen Drums in GarageBand.

Und nicht vergessen: „Last Call" für unsere regionalen Vernetzungstreffen. Am kommenden Freitag, den 9. Mai, treffen sich Lehrkräfte aus **Kiel, Neumünster sowie den Kreisen Rendsburg-Eckernförde und Plön**. Am **12. Mai** folgt das Treffen für Kolleg:innen aus **Lübeck sowie den Kreisen Stormarn, Ostholstein und Herzogtum Lauenburg**. Nutzt die Gelegenheit zum Austausch – wir freuen uns auf eure Teilnahme und auf ein Kennenlernen. Zur Anmeldung geht es hier: 9.5., KI // 12.5., HL

Nun aber einen wunderschönen Monat Mai mit besten Grüßen aus der MHL,

Philipp & Willem

ANKÜNDIGUNG

Fortbildung in Itzehoe zu Grundlagen in GarageBand am 19.5.

Am 19. Mai findet eine zusätzliche Fortbildung zu Grundlagen in GarageBand in der Grundschule an der Schäferkoppel, Schäferkoppel 2, Itzehoe, statt. Los geht es um 14 Uhr, es sind noch ein paar Plätze frei. Gebucht werden kann die Veranstaltung in Formix unter dem Kürzel MUS0575.

HOCHSCHUL AUSTAUSCH

ANKÜNDIGUNG

Weiterbildung »Streicherklasse – Eine Chance mit Methode!«

An zwei Wochenendterminen organisiert der Landesverband der Musikschulen ein Fortbildungsangebot, das nicht nur für alle Musikpädagog:innen, sondern auch für Studierende interessant sein dürfte, die mit dem Gedanken spielen, später einmal Streicherklassen zu unterrichten.

In entspannter Atmosphäre werden praktische Skills für den Klassenunterricht im Tandem, ein Überblick über Lerninhalte in einer gemischten Streicherklasse und Möglichkeiten technischer Hilfestellungen am Instrument vermittelt.

Termine und Orte
Sonntag, 20.07.2025, 10 – 17 Uhr in der Musik- und Kunstschule Lübeck
Sonntag, 16.11.2025, 10 – 17 Uhr in der Rendsburger Musikschule
Videokonferenztermine nach Absprache

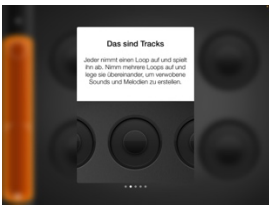
Teilnahmebeitrag
90 EUR/110 EUR/130 EUR (Student:innen/VdM-Lehrkräfte/Sonstige), inkl. Verpflegung

Leitung
Gudrun Schröder (Musik- und Kunstschule Lübeck)
Anna Gayed (Rendsburger Musikschule e.V.)

Weitere Informationen sowie den Link zur **Anmeldung** findet ihr hier.

APP-PORTRÄT

»Loopy HD« – Mehrfach-Looper für iOS-Geräte



»Loopy HD« ist eine niedrigschwellige Looping-App für iOS-Geräte, die sich dafür eignet, Songideen festzuhalten oder ganze Solo-Performances zu gestalten. Die intuitive Track-Kontrolle ermöglicht, musikalische Ideen unkompliziert umzusetzen, schrittweise um einzelne Elemente zu erweitern und daraus vollständige Musikstücke zu entwickeln.

Die Oberfläche ist in bis zu zwölf Tracks organisiert, die per Klick mit Aufnahmen versehen werden können. Ein besonderes Feature der App besteht darin, dass sie Metrum und Taktlänge des Eingespielten automatisch erkennt und auf die übrigen Tracks anpasst. Ein Panel auf der linken Seite gewährt außerdem Zugriff auf ein Metronom und die Track-Länge: Wer einen Drum-Track mit durchlaufenden Achteln einsprechen möchte, kann die Länge im Vorfeld auf das Nötigste reduzieren. Das spart Zeit und Nerven! Und auch das Tempo kann im Nachhinein angepasst werden.

Zwar kann die App mit einem Audiointerface gekoppelt werden, das geräteigene Mikrofon reicht je nach Zweck aber schon aus. Wer es einrichten kann, sollte in jedem Fall Kopfhörer verwenden, um Rückkopplungen zu vermeiden.

Aufgenommene Track-Bausteine können per Klick aus- und eingeschalten werden. Wer mit einer Aufnahme unzufrieden ist, kann sie jederzeit löschen oder wiederholen. Um diese Option einzublenden, muss lediglich über das entsprechende Track-Feld gewischt werden. Dass Spuren zusammengefasst werden können, ist insbesondere für diejenigen von Interesse, die »Loopy HD« für Solo-Projekte verwenden möchten. Das erleichtert am Ende die Steuerung im Session-Recording und schafft Platz für neue Loops!

Über das Menü, das erscheint, wenn man den Pfeil auf dem Panel anklickt, können Sessions per Record-Button aufgenommen oder neue erstellt werden. Auch vorige Sessions und Recordings sind hier wiederaufrufbar. Aber Achtung: Vor dem Erstellen einer neuen Session muss die bisherige Session gespeichert oder als Recording exportiert werden, um erhalten zu bleiben. Hier gelangt man übrigens in die Session-Einstellungen, die neben dem Input-Gain auch Kontrolle über Reverb und Layout (4-12 Tracks) gewähren.

Zum Einsatz im Musikunterricht könnte »Loopy HD« zum Beispiel bei kreativen Aufgaben kommen – wenn es etwa darum geht, eine Body-Percussion oder eine zweite Melodiestimme für eine Akkordfolge zu erfinden!

Loopy HD
A Tasty Pixel
Einzellizenzkosten: ca. 5,99 Euro

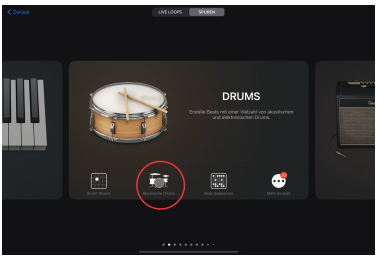
(Helen Richter)

LIFE HACK

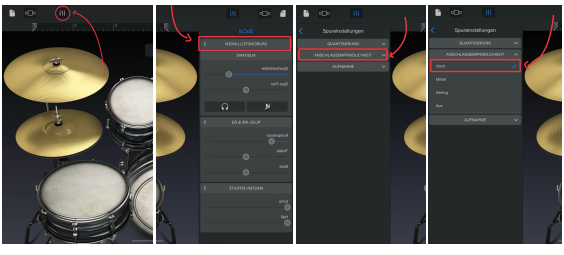
GarageBand: Gewusst, wie! – Folge 12: Akustische Drums

Heute schauen wir uns ein paar erste Einstellungen zum akustischen Schlagzeug an. Zuerst setzen wir uns mit einer Spielweise des Beckens auseinander. Denn da gibt es zwei verschiedene Möglichkeiten:

1. Wähle in der Instrumenten-Galerie das akustische Drum-Set aus. Achtung! Bei GarageBand unterscheiden wir zwischen *Drums* und *Drummer* – wir brauchen zunächst nur die *Drums*!



2. Nun treffen wir vorweg eine Sondereinstellung: Klicke dazu zuerst auf die Spureinstellungen oben links. Danach wähle *Spureinstellungen und Anschlagempfindlichkeit*. Diese muss für den nächsten Schritt auf *Hoch* gestellt sein:



3. Kommen wir zur Spielweise des Beckens. Beim Anschlagen des Beckens fällt Dir vielleicht auf, dass Du immer auch die Bassdrum mit anschlägst, obwohl Du diese nicht extra ausgewählt hast. Um dies zu vermeiden, kannst Du das Becken mit zwei Fingern anschlagen. Dadurch wird die Bassdrum nicht mit angespielt, sodass Du den Klang besser differenzieren kannst.

(Mit einem Finger anschlagen = Becken und Bassdrum)
(Mit zwei Fingern anschlagen = nur Becken)

Versuch's doch auch mal!

(Emily Erichsen)