

# LÆRERVEJLEDNING

TILGODESER FÆLLES MÅL

---

## MUSIK - MELLETRIN FORLØB MED DIGITALE GÆSTELÆRERE



- Eksperimenter med Keezy
- Lav beats på mobilen
- Lav selv musik på mobilen

DIGITALT  
MATERIALE



---

## SKAB MUSIK MED KEEZY

---

### INDHOLD

Sådan bruges materialet s. 2 →

Fælles Mål s. 3 →

Videoer s. 4 →

# SÅDAN BRUGES MATERIALET

I musikfaget er det vigtigt, at eleverne ind imellem er skabende og legende i deres tilgang til faget. Der findes mange apps, hvor eleverne hurtigt og nemt kan lave små digitale musikstykker og få succesoplevelser. Fordelen ved at bruge en app kan være, at eleverne bliver introduceret for mange forskellige instrumenter uden at skulle lære teknikken bagved. Det er også her, eleverne kan blive introduceret til elektronisk musik og lyde, der ikke nødvendigvis kan spilles med akustiske instrumenter. I dette forløb prøver eleverne en app, hvor de bruger loops, rytmer og indspillede musikbidder fra appen. Udover dette vil der være mulighed for selv at indspille egne lyde og skabe musik på den måde.

Download appen **Keezy Classic**, som er gratis på App-Store. Her er der mulighed for at eksperimentere med indspillede lyde, skabe jeres eget lille musikstykke og arbejde med modaliteter. Der er mulighed for at optage egne lyde og lave beats som f.eks. "beatbox". Appen er gratis og nem at bruge.

Appen kan bruges på iPhone eller iPad. Hvis eleverne samarbejder 2 eller 3 elever sammen, er iPaden at foretrække pga. den større skærm - og plads til fingrene!

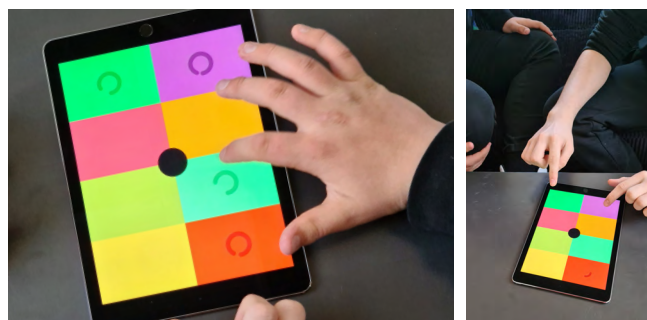
## BRUG LYDE, SOM LIGGER I APPEN



### VIDEO 1

Eleverne skaber deres eget musiknummer, hvor de optager deres musikstykke og spiller for en anden gruppe eller hele klassen.

De finder de lyde og beats, som de gerne vil have med, ved at vælge det board, de synes passer dem bedst. Når de har øvet sig på deres musiknummer, optager de det og spiller det for klassen.

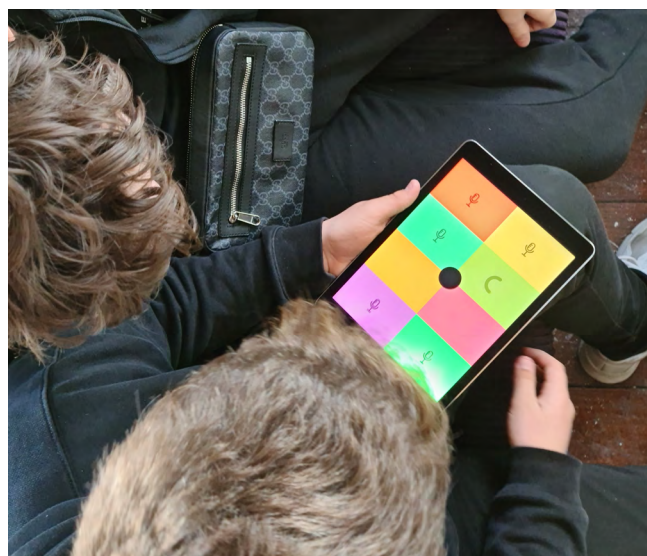


## OPTAG SELV LYDE



### VIDEO 2

Eleverne optager selv lyde, fx hvor de synger eller laver beats. Derefter kombinerer de optagelserne til et nummer, øver sig i at spille nummeret og optager det.



Fotos: Thomas Ganer

# FÆLLES MÅL

---

## MUSIK EFTER 6. KLASSE

**Kompetencemål**  
flerårige læringsmål

**Færdigheds- og vidensmål**  
etårige læringsmål

**Læringsmål**  
for undervisningsforløb

---

## OBLIGATORISKE KOMPETENCEOMRÅDER OG - MÅL

### Kompetenceområde

Musikalsk skaben

### Kompetencemål

Eleven kan arrangere og komponere musikalske udtryk.

---

## VEJLEDENDE FÆRDIGHEDS- OG VIDENSMÅL

### Improvisation

Eleven kan improvisere i musikalske forløb.

Eleven har viden om opbygning i musikalsk improvisation.

### Lydformning

Eleven kan skabe lyd-illustrationer under anvisning.

Eleven har viden om analoge og digitale udtryksformer.

---

## Eksempler på læringsmål

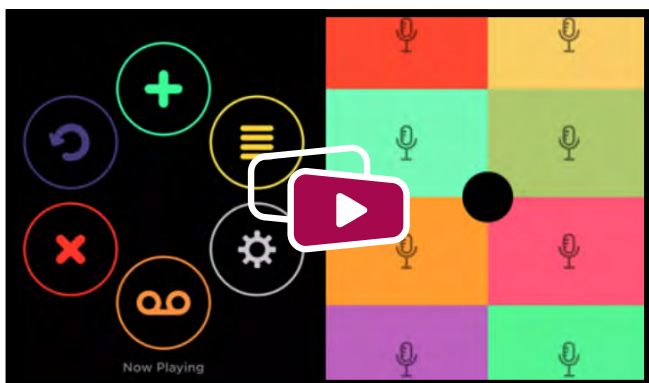
1. Eleven kan arrangere musik ud fra eksperimenter og egne ideer
2. Eleven kan bearbejde musik digitalt med loops, beats, tempo og rytme
3. Eleven kan skabe musik med udgangspunkt i stemmen, instrumenter og digitale medier.

# VIDEOER



## VIDEO 1

I denne video får eleven instruktion i at bearbejde et nummer, som er præ-indspillet i appen.



## VIDEO 2

I denne video arbejder eleven selv med at skabe loops, beats og sanglyde til en komposition.

