

Experiências audio com música aquática



Experiências áudio com música aquática

Uma ideia de :

JFF-Institut für Medienpädagogik testado com **Inklusives Luise-Kiesselbach-Haus**,
Munique, **Alemanha**

Idade: 3-5 anos

Palavras Chave: #língua #narrãodehistórias #som #ambiente #arte

Questão chave:

- Que sons podem ser encontrados no ambiente?
 - Os sons gravados podem ser adivinhados e os objectos podem ser nomeados enquanto se ouve?
 - Que diferentes sons podem ser produzidos com água?
 - É possível fazer a sua própria versão da música de água da Händel com sons de água?
-

Objetivos gerais:

- Conheça a concepção auditiva e as possibilidades de expressão.
 - Implementar ideias próprias em gravações de áudio e música (por exemplo, histórias sonoras).
 - Aprender a manipulação técnica básica de suportes digitais e aplicações para gravação áudio.
 - Prática para analisar gravações de áudio e questioná-las criticamente. Por exemplo, explorar vozes e sons baseados em gravações de áudio ou explorar pensamentos, sentimentos e imagens que desenvolve enquanto os ouve e os partilha.
 - Expandir competências pessoais como a percepção auditiva do ambiente e a formação auditiva.
 - Treinar competências de audição, bem como competências sociais e linguísticas.
-

Tempo: 3 atividades de 30 minutos cada, num total de 1,5 h

Materiais

Na Escola	Em Casa
<ul style="list-style-type: none">• comprimidos ou dispositivo de gravação digital• possivelmente um microfone• possivelmente um leitor de CD ou portátil para tocar música• acesso à fonte de água (por exemplo, na cozinha, casa de banho, jardim)• vários recipientes e recipientes para água (por exemplo, balde, taça, copo, garrafa, palha)	<ul style="list-style-type: none">• 2 dispositivos digitais para gravação digital e reprodução de música (por exemplo, tablet, smartphone, Laptop)• acesso à fonte de água (por exemplo, separador de água na cozinha, casa de banho, jardim)• vários recipientes e recipientes para água (por exemplo, balde, taça, copo, garrafa, palha)

Software/ Aplicações:

<p>Voice Memos</p> <p>Objetivo: Gravação áudio e edição áudio simples</p> <p>Media: Tablet (iOS e Android)</p> <p>Links: https://apps.apple.com/us/app/voice-memos/id1069512134</p> <p>https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nhstudio.ivoice&hl=en_IN&gl=US</p> <p>Alternativas Smartphone ou tablet ou "gravador de voz"</p>	<p>Keezy Classic</p> <p>Objetivo: Placa de som para gravação, amostragem e mistura de áudio</p> <p>Media: Tablet (iOS)</p> <p>Links: https://apps.apple.com/us/app/keezy-classic/id605855595</p> <p>Alternativas Utilizador avançado Gravação e Edição Multi-Track</p> <p>GarageBand https://apps.apple.com/de/app/garageband/id408709785?l=en</p> <p>Hokosai https://apps.apple.com/de/app/hokusai-audio-editor/id432079746</p>
--	--

Breve descrição

Escutando, as crianças podem expandir as suas capacidades linguísticas e cognitivas, tais como a concentração. Os puzzles áudio são adequados para crianças a partir dos 3 anos de idade e são muito divertidos. Em primeiro lugar, os sons aleatórios são pesquisados e gravados com uma aplicação de gravação. Enquanto ouvem, as crianças podem adivinhar em conjunto o que ouvem. Em casa, pais e crianças procuram sons especiais da água, criam-nos e gravam-nos. No jardim de infância, as crianças podem falar das suas experiências com sons da água e ouvir a "música da água" de Händel. Inspiradas na música clássica, as crianças podem misturar os seus sons de água ao vivo com música clássica. No final, criam a sua própria versão da obra-prima de Händel.

Passo a Passo

Passo 1

Na
Escola

Grupo: máximo. 6 crianças + 2 educadores

Participar numa aventura áudio com dois grupos de 3 crianças acompanhadas por um educador.

Utilizar o tablet e uma aplicação para gravação de sons para gravar diferentes ruídos e sons no jardim-de-infância. O educador dá às crianças diferentes trabalhos como "técnicos" (usar o tablet para gravar e clicar em parar e começar) e sonoros (procurar coisas que façam ruídos interessantes). As crianças fazem turnos para que todos possam experimentar a gravação de som por si próprios. O educador está disponível para perguntas e para apoiar a criança.

Após 15 minutos, o grupo reúne-se e ouve as gravações uma a uma. Cada grupo tenta adivinhar os sons do outro grupo como se fosse um puzzle áudio.

Para ensino à distância

Os pais e as crianças podem utilizar um smartphone ou tablet e um gravador de voz para gravar diferentes ruídos e sons à sua volta e criar um puzzle áudio.

A criança pode explorar o ambiente ao seu redor para encontrar coisas que façam sons interessantes. Os pais experimentam a função de gravação e dão à criança um tutorial rápido (clique em parar e começar na aplicação de gravação). Os pais podem acompanhar e ajudar as crianças durante o processo de gravação (segurando o dispositivo ou reproduzindo as gravações para verificar o volume).

Quando a gravação estiver concluída, os pais e as crianças ouvem atentamente as gravações e adivinham os sons. Mais tarde podem, reproduzir um puzzle áudio com irmãos, avós ou outros membros da família

Passo 2

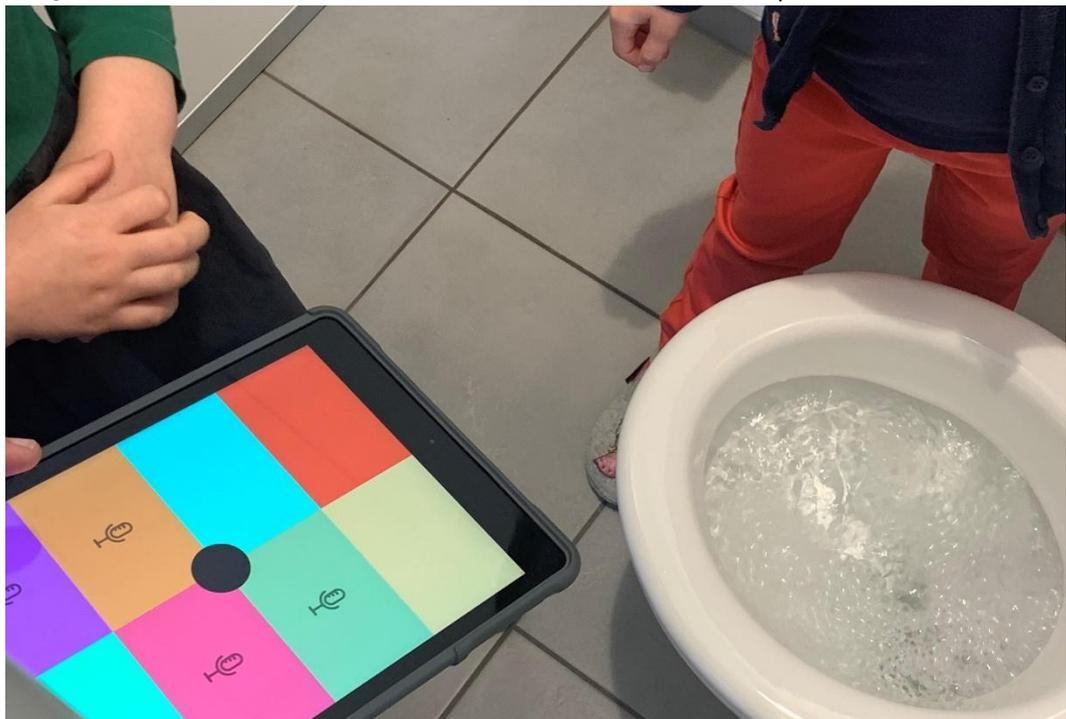
*Em
casa*

Os pais e as crianças concentram-se nas suas capacidades auditivas e tentam encontrar em casa diferentes sons que estão relacionados com a água.

Para gravar sons, pais e filhos podem utilizar uma simples aplicação de gravação no smartphone ou tablet. Após um rápido tutorial (botão de início e paragem), as crianças podem fazer gravações por si próprias acompanhadas pelos pais.

As crianças têm a tarefa de gravar o maior número possível de sons relacionados com a água (gotas a cair, salpicos, bolhas...).

Quando as gravações terminam, os sons podem ser ouvidos em conjunto como uma família e adivinhados como um puzzle áudio.



Passo 3

*Na
Escola*

Torna-se claro que a água pode soar muito diferente (lenta, calma, selvagem, engraçada, barulhenta, etc.) e pode quase ser como a música.

O compositor Georg Friedrich Händel inspirou-se nisto e compôs há 300 anos a Water Music para uma viagem de barco do Rei George I. no rio

Tamisa, em Londres.

<https://youtu.be/Kuw8YjSbKd4> (4 min.)

As crianças ouvem a Water Music e recolhem as suas impressões, emoções e ideias para uma história que a música pode contar.

A tarefa do grupo é utilizar os sons da água e o seu enredo para dublar a Water Music de Händel e criar a sua própria versão áudio.

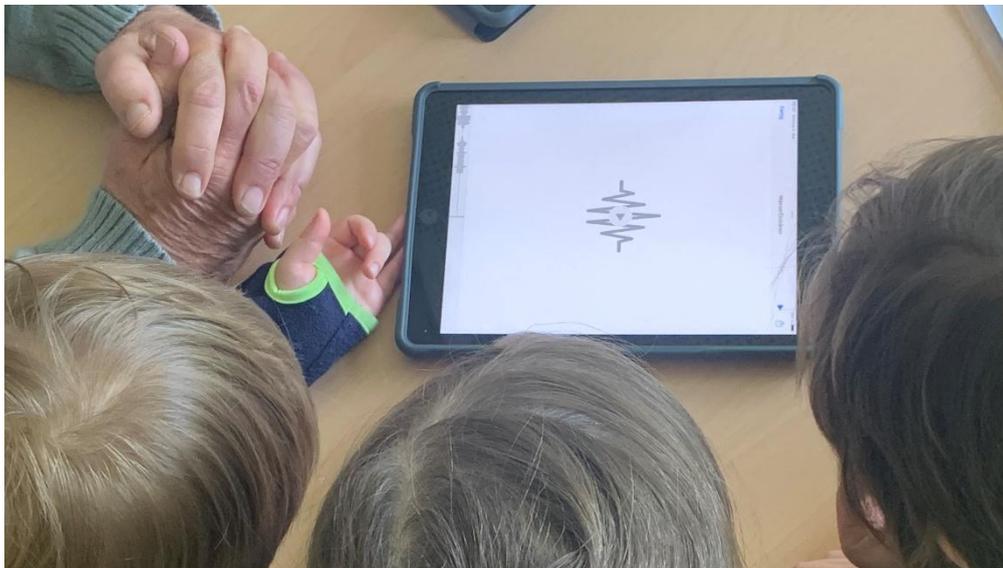
Primeiro encontrar os locais certos para gravar sons de água correspondentes, como a casa de banho ou a casa de banho cozinha. baldes, copos, palhinhas, garrafas, etc., podem ser utilizados para a experiência. Quando cada criança tiver uma tarefa, a gravação pode começar.

Versão 1: Utilizar 2 tablets. Um para tocar a música e outro para gravar música e sons ao vivo. Ou usar um leitor de CD ou portátil para tocar música e um tablet para gravar música e sons ao vivo.

Quando a música e os sons estiverem misturados, a voz pode ser gravada adicionalmente com as crianças da mesma forma.

Versão 2: Gravar a música da água e os sons com a aplicação iOS-keezy classic. Agora pode tocar tudo na placa de som ao mesmo tempo e fazer algumas experiências sonoras. A mistura ao vivo também pode ser gravada com a aplicação.

No final, o grupo terá a sua própria versão áudio da música aquática.



Para ensino à distância

Pais e filhos usam um PC, tablet, ou smartphone para ouvir juntos uma música clássica, chamada Water Music.

Que sons de água estão a corresponder à música? Para encontrar sons de água adequados, a criança vai acompanhada por um adulto a uma torneira de água, por exemplo, na casa de banho ou na cozinha. Aqui, podem ser experimentados diferentes sons de água.

Versão 1: Os pais e as crianças podem gravar os sons com um tablet. Depois, utilizar um segundo dispositivo como um smartphone para gravar a música clássica (reprodução) e os sons de água (tablet) ao mesmo tempo.

Versão 2: Gravar a música da água e os sons com a aplicação iOS-keezy classic. Agora pode reproduzir tudo ao mesmo tempo com a placa de som e fazer algumas experiências sonoras. A mistura ao vivo também pode ser gravada com a aplicação.

Versão para utilizadores avançados: Utilizar uma aplicação de edição áudio de múltiplas faixas como GarageBand ou Hokusai. Gravar a música de água na faixa 1, sons de água na faixa 2 e a voz na faixa 3. Guardar a mistura no final.

No final, a família terá criado a sua própria variação de música de água.

Conclusão

Presença	Virtual
<p>Os puzzles áudio e a versão de música aquática criados pelas crianças foram guardados e partilhados nos tablets pelos educadores e estão à disposição de todos os outros grupos do jardim-de-infância para brincarem e ouvirem.</p> <p>Os pais terão a oportunidade de ouvir os resultados do projeto, experimentar eles próprios a aplicação Keezy Classic e experimentar gravações áudio num evento organizado pelo educador.</p>	<p>Para partilhar as atividades com os sons da água, o educador pode enviar uma versão curta das instruções passo-a-passo do jardim de infância em formato PDF para os pais via e-mail.</p>