



cesire*

Coneixes Incredibox?

En programarem un amb l'Scratch!

Carles Ceacero - Escola Pereanton

(Granollers)



@musicarles - @escolapereanton



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

Versió online a...

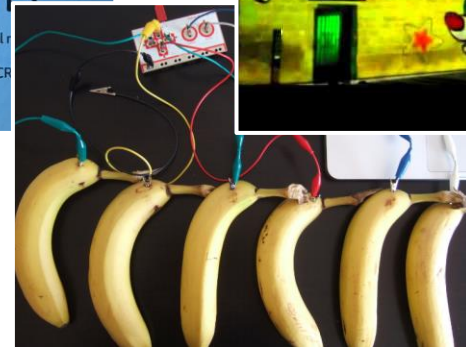


STEAM

Programa d'innovació STEAMcat

EDUCACIÓ MUSICAL DES D'UNA PERSPECTIVA STEAM

PROJECTES INTERDISCIPLINARIS QUE SORGEIXIN DE L'AULA DE MÚSICA I QUE ENS PERMETIN TREBALLAR DE FORMA GLOBALITZADA LES DISCIPLINES STEM.



QUÈ ÉS INCREDIBOX? I SCRATCH?



www.incredibox.com

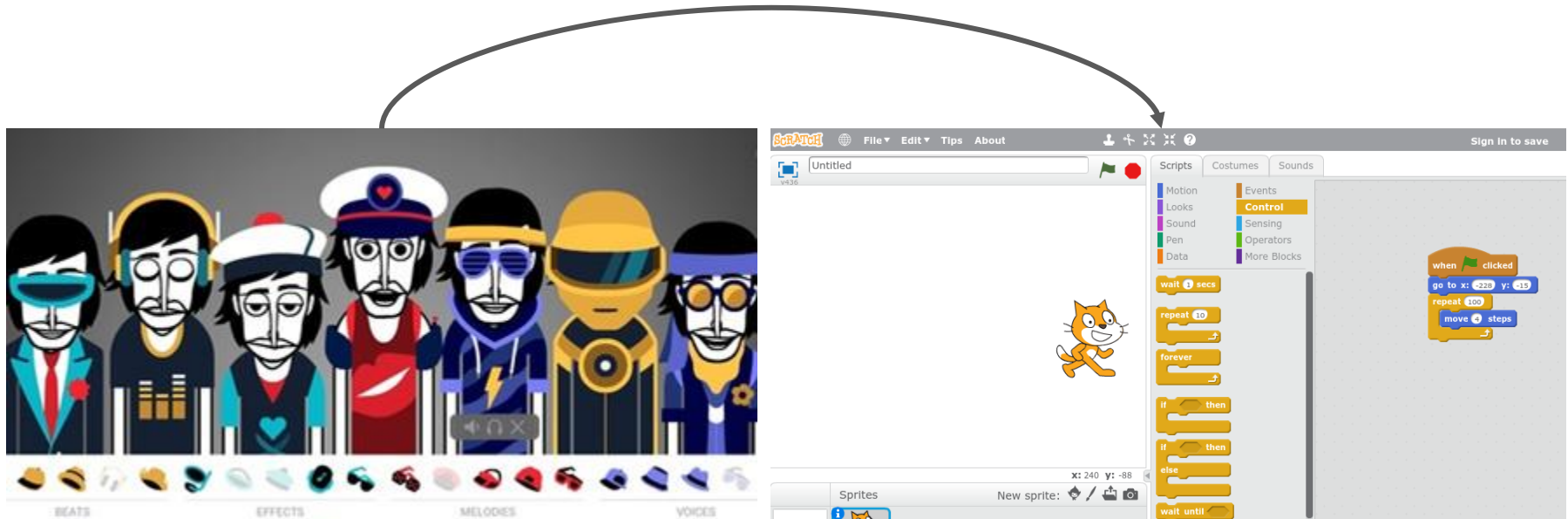
Joc musical on podem crear les nostres composicions barrejant diferents ritmes beatbox i cant a cappella.



scratch.mit.edu

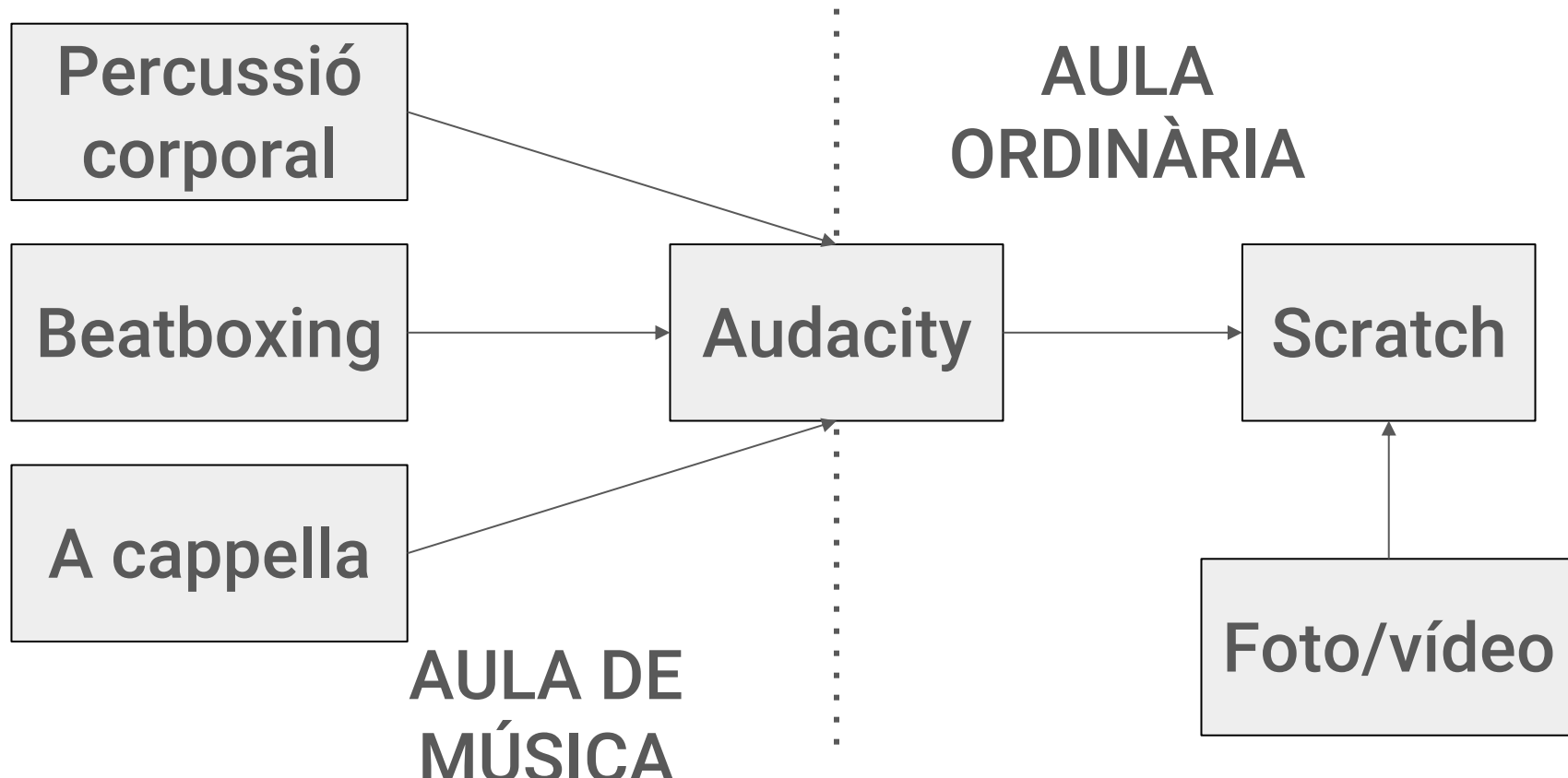
Entorn de programació visual per blocs adreçat a infants i joves que permet crear històries, jocs i animacions i compartir-les amb altres persones d'arreu del món (ScratchCatalà).

QUINA SERÀ LA NOSTRA TASCA?



SCRATCHYBOX!

QUIN CAMÍ SEGUIREM?



PAS 1: PERCUSSIÓ CORPORAL

La percussió corporal és un art que uneix música i dansa mitjançant els sons que produeix el xoc de dues parts del cos. (...) Es tracta d'una de les manifestacions musicals més primitives junt al cant, i present en multitud de tradicions arreu del món, però la pràctica sistematitzada del bodypercussion com a tal no va sorgir fins als anys 70. ([Viquipedia](#))



[Keith Terry](#)



[Santi Serratosa](#)

PAS 2: BEATBOXING

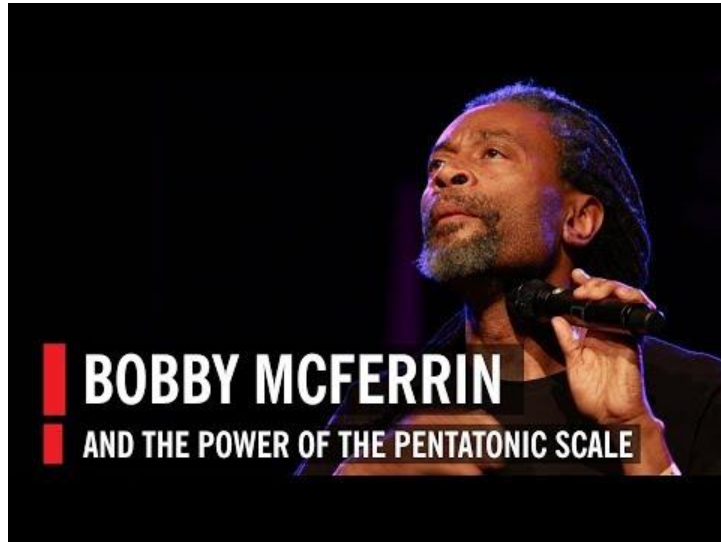
Beatboxing is a form of vocal percussion primarily involving the art of mimicking drum machines (typically a TR-808), using one's mouth, lips, tongue, and voice ([Wikipedia](#)).

(...) el beatbox recrea des d'una cosa tan simple com ritmes i melodies, fins a imitacions d'instruments musicals, efectes especials o scratching, entre d'altres, i pot així dissenyar cançons estructurades amb diversos patrons rítmics o melòdics. ([Viquipèdia](#))



[Sergi Ramis](#)

PAS 3: CANT A CAPPELLA



(...) Actualment el terme s'aplica a músics o grups vocals que interpreten les seves obres sense cap acompanyament instrumental, encara que ho poden acompanyar simulant la sonoritat dels instruments amb les seves veus, micròfons i efectes electroacústics ([Viquipèdia](#)).

PARADA TÈCNICA: POSEM-NOS D'ACORD

Abans de continuar, haurem de consensuar les pautes bàsiques per a la creació de la frase musical que tindrà cada personatge.

- Tonalitat de la cançó.
- Tempo.
- Compàs.
- Durada de les frases.
- Equilibri entre ritmes - melodies - efectes.

**AQUESTS ACORDS HAURAN DE QUEDAR ESCRITS
PER A FUTURES REFERÈNCIES!**

PAS 4: AUDACITY



www.audacityteam.org

ASPECTES A TENIR EN COMPTE

- Un **enregistrament de qualitat** és bàsic: procureu fer-ho en un lloc silenciós, amb micròfon o a prop del micròfon intern de l'ordinador.
- Utilitzeu sempre **metrònom**: com més justessa millor quedarà la projecte.
- Totes les frases han de tenir la **mateixa durada**: [Durada de la frase \(s\) = n. pulsacions / tempo x 60](#).
- Es preferible començar una nova frase i tallar que no acabar l'última.
- Efectes sí? Efectes no? Qüestió de gustos!
- Deseu la feina en **format audio** (wav o mp3)

PAS 5: FOTOS O VÍDEO?

ASPECTES A TENIR EN COMPTE

Fotos

- Treball més senzill.
- Cada foto serà un fotograma del nostre GIF animat.
- Una foto per cada “moment” de la frase.

- Qualitat d'imatge.
- Fons d'un color, preferiblement blanc o verd (chroma).
- Fer servir trípode.
- Es permet la “verticalitat”.
- Com a mínim enquadrar tota l'amplada i del cal fins a la cintura.

Vídeo

- Treball més complex.
- Cada fotograma serà un fotograma del GIF animat.
- Haurem de seleccionar els fotogrames desitjats.

PAS 6: SCRATCH



scratch.mit.edu

ASPECTES A TENIR EN COMPT

- Tenir compte d'usuari per desar fàcilment la feina.
- Adaptar el projecte a la realitat de l'aula: Low floor (fàcil per començar), high ceiling (realització de projectes molt complexos) and wide walls (varietat de projectes).
- Començar per opcions senzilles i anar afegint noves funcions.
- Simplificar els problemes.
- Compartir la feina entre nosaltres i amb el món mitjançant els [estudis](#).

CONSIDERACIONS FINALS

El més important...

No podem perdre l'objectiu del projecte, que és fer **MÚSICA!** Hem de cercar l'excel·lència en tots els aspectes musicals de l'activitat: justesa rítmica, precisió, afinació, estètica...

I recordeu...

- **LOW FLOOR:** com podríem simplificar al màxim el projecte? Quin seria el terra d'aquest projecte?
- **HIGH CEILING:** quines opcions podem afegir per donar més complexitat al projecte? Quin és el seu sostre?
- **WIDE WALLS:** de quina forma podem fer que tot l'alumnat es motivi amb aquest projecte? Eixamplem parets!

