

Soundtrap ve výuce HV nejen na ZŠ

JANA HIEKE



Summary

The paper deals with the use of DAW Soundtrap in teaching HV at the 2nd level of primary schools or lower levels of multi-year grammar schools not only in classical full-time teaching, but also during distance education. The article includes methodical sheets that describe the process of working with samples / loops and creating your own sound story.

Soundtrap je freemiovým¹ online DAW² založeným na vzájemné spolupráci v reálném čase. Pro tvorbu nabízí různé možnosti zpracování již automaticky uložených zvuků i propojení s vlastním nástrojem a technikou stejně tak, jako např. GarageBand. Software pracuje napříč systémy (Android, Windows, iOS, macOS, Android, Linux, Chromebook), umožňuje uložení nahrávky do cloudu a sdílet práci s ostatními uživateli.³ A právě vzájemné sdílení je během distančního vzdělávání jeho významnou předností.

Nejen zkušenosti zahraničních, ale i českých pedagogů s DAW Soundtrap během pandemie covid-19 jsou více než zajímavé. Se správnými nástroji, jako je Soundtrap, mohou totiž s větším dopadem ovlivnit duševní zdraví mladých lidí a jejich sociální izolaci. Opětovně je můžeme zapojit do všeobecného vzdělávání. Především teenageři a dospívající mají přehled o hudebních softvarech a technologiích, které se zoufale snaží využívat při studiu. Soundtrap umí studenty tímto směrem zaujmout. Mohou díky němu pracovat z domova a vzdáleně spolupracovat s ostatními spolužáky díky tomu, že Soundtrap operuje na bázi sdíleného úložiště a je zahrnutý do prostředí Google učebny. Zejména psaní a tvorba písní dává studentům schopnost se vyjádřit a pomáhá jim s lepším zapojováním se do výuky. Skrze hudbu jsou žáci mezi sebou propojeni a ve svých písních dokáží zachytit

vlastní prožitek. Hudba je srdcem všeho, co dělají. Je to terapie a zároveň vzdělávání.⁴ Jak již označení freemium napovídá, lze využívat licenci bez nutnosti platby či si zakoupit vybranou licenci za poplatek, jenž se pohybuje přibližně od 200 Kč za měsíc po 4 200 Kč za rok.

V současnosti jsou k dispozici tyto typy licencí:

základní verze s limitovaným přístupem ke zvukům a funkcím,

Music Makers (Premium) pro projekty hudebních nadšenců,

Music Makers (Supreme) cílené pro hudební skladatele,

Storytellers pro záznam mluveného slova,

Complete verze nabízející funkce licencí Music Makers (Supreme) a Storytellers.

Příklady pro práci v Soundtrapu či jiném DAW

Vytvoření si vlastního účtu je stejně náročné jako zakládání nového účtu v jakékoli jiné aplikaci či platformě. Je zapotřebí vybrat si vlastní e-mail, silné heslo, vybrat zemi, v níž bude účet používán, a tyto veškeré informace dle instrukcí potvrdit v zaslané e-mailové zprávě. Pro jednoduchost lze využít i jiné způsoby přihlášení, a to propojení přes Google, Facebook, Apple či účet Microsoft School.⁵

Aktivita a způsoby práce v Soundtrapu závisí na aktuální zdatnosti žáků. S úplnými



začátečníky lze pomocí dostupných zvukových bank/knihoven vytvořit jednoduchou písničku, nebo vlastní vyzvánění mobilního telefonu. S pokročilejšími žáky je možné vkládat reálné či smyšlené příběhy a převést je do zvukové podoby. Tato

aktivita je sice náročnější a vyžaduje jasnou představu, má však potřebný výsledný efekt a ohromný úspěch mezi žáky. Obě dvě varianty jsou popsány v následujících metodických postupech s přiloženou obrazovou přílohou.

Základní práce s loopy/smyčkami (metodický popis)	
Mezipředmětové vztahy a průřezová témata	Třída
– utváření a rozvoj základních dovedností pro spolupráci, kooperace, sdílení, – formování studijních dovedností, – Informační a komunikační technologie / Informatika, Anglický jazyk.	6. – 9.
Očekávané výstupy a kompetence	
– orientace v proudu znějící hudby a reakce na jeho změny, – rozvoj hudebního sluchu, představivosti, – samostatné experimentování, porovnávání a kritické posuzování vlastních výsledků, – vytvoření stopy s rytmickým základem, výběr několika vhodných krátkých témat pomocí volně dostupných loopů (= smyček) z knihovny, – bezpečné používání IT vybavení, dodržování daných pravidel a postupů, – sdílení vlastních nahrávek a zkušeností při práci se softwarem.	
Popis projektu/aktivity krok za krokem	
1. Zopakujte si s dětmi základní hudební styly a žánry a práci s malou písňovou formou. 2. Otevřete nový projekt ve Studiu Soundtrap. 3. Uložte projekt jako „Loops – _____“ (vloďte příjmení a jméno žáka). 4. Klikněte na ikonku notiček „Loops“ pro zobrazení knihovny loopů. 5. Vyberte vhodné loopy, pro jednoduchost zachovejte dur/moll tóninu a dvojkliknutím vložte do stopy/stop. (Dle potřeby vytvořte dostatečný počet zvukových stop.) Logicky kombinujte motivy mezi sebou. 6. Zkontrolujte si tempo a tóninu nahrávky např. 120 BPM (beats per minute = úderů za minutu), G. 7. Přidejte novou stopu, pomocí Beatmakeru vytvořte základní rytmický pattern / rytmickou figuru (basový buben = Kick, rytmický buben = Snare, činely Hi-Hat = Hihat) a zavřete Beatmaker. 8. Přehrajte, zkontrolujte a uložte projekt. 9. Exportujte nahrávky do mp3/wav souboru pro možnost stažení nahrávky či sdílejte s ostatními.	
Zobrazený příklad práce s loopy	
1) vytvoření vlastního patternu pomocí Beatmakeru: sada Vermont, 2) použité loopy: Lucid – Upright Piano 01 a 02, Lucid – Wurly Chords 03, Piano – Kingston Rhodes 1. (Obr. 1)	

Zvukový příběh (metodický popis s příkladem)	
Mezipředmětové vztahy a průřezová témata	Třída
– formování studijních dovedností, – uvědomování si významu společné práce a pomoci, – využívání médií jako zdroje informací a zábavy, – Osobnostní a sociální výchova, Mediální výchova; Informační a komunikační technologie / Informatika, Anglický jazyk, Fyzika, Český jazyk a literatura.	8. – 9.
Očekávané výstupy a kompetence	
– samostatné vyhledávání zvuků a na internetu a v knihovně DAW Soundtrap, – stahování/importování volně dostupných sample/loopů do zvukové stopy, – ovládání základní zvukařské editace (vkládání, kopírování, střih, úpravy začátků/konců, ovládání hlasitosti aj.), – práce s vícestopým vrstvením, – rozvoj hudební představivosti pomocí převádění psaného textu do zvuku, – utváření/rozvíjení základní dovednosti pro spolupráci, – uvědomování si hodnoty spolupráce a pomoci, – využívání potenciálu médií jako zdroje informací vedoucímu k naplnění volného času.	
Popis projektu/aktivity krok za krokem	
1. Popište žákům pracovní postup a doporučte jim takové webové stránky, jež nabízejí bezplatné stažení zvuků. Případně jim poskytněte již vlastní dostupnou banku zvuků uloženou ve složce PC, nebo na jiném úložišti. 2. Otevřete nový projekt ve Studiu Soundtrap. 3. Uložte projekt jako „Zvukový příběh – _____“ (vlozte příjmení a jméno žáka). 4. V levé postranní liště klikněte na ikonu „Add New Track“ a importujte vybranou písničku či zvuk do nové stopy. 5. Poskytněte žákům dostatek času, aby mohli individuálně/hromadně vymyslet jednoduchý/složitější příběh a aby mohli najít/upravit potřebné sample/loopy. 6. Přehrajte, zkontrolujte a uložte projekt. 7. Exportujte nahrávky do mp3/wav souboru pro možnost stažení nahrávky či sdílejte s ostatními.	
Zobrazený příklad – Tyrolský příběh	
Na dovolené v rakouských Alpách se na začátek koncertu tradiční dechové hudby dostaví zatoulané stádo krav, jež pronásleduje hlídací pes. Pasterec se pískáním stádo snaží odvést pryč. Někteří hosté hotelového resortu začnou polekaně křičet a volat o pomoc, jiní si užívají zasloužené idylky. Děti si bezstarostně hrají v dětském koutku, mladiství si užívají vyhřátého bazénu. Za radostného potlesku ukončuje orchestr skladbu. (Obr. 2) Použité zvuky – typy: rakouská lidová píseň, zvuky stáda krav, kravský zvon, štěkot psa, hvízdání, volání o pomoc, dětská hra, dětský smích, skok a šplouchnutí do vody, potlesk aj.	

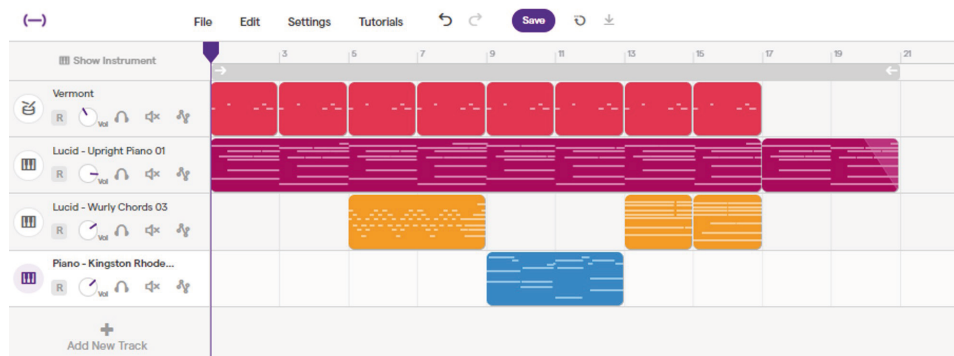
Poznámky

- 1 Freemium (free + premium) – freemiové poskytování služby je zdarma, případně za poplatek (nad-standardní vlastnosti, služby). Kompletní ceny a výčet funkcí jednotlivých licencí jsou dostupné na webové stránce <https://www.soundtrap.com/pricing>.
- 2 Digital Audio Workstation (= digitální audio stanice) je pracovní prostředí, virtuální nahrávací studio
- 3 HIEKE, Jana. *Použití online sekvenceru Soundtrap (DAW) ve výuce HV na 2. stupni ZŠ*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně, 2019. Diplomová práce.
- 4 *A Partnership Between Hertfordshire Music Service and MusicFirst is helping with student engagement and overall mental health* [online]. Soundtrap Edu Blog: ©2021 [cit. 2021-05-03]. Dostupné z: <<https://edublog.soundtrap.com/2021/01/12/fostering-collaborative-music-learning-during-the-pandemic/>>.

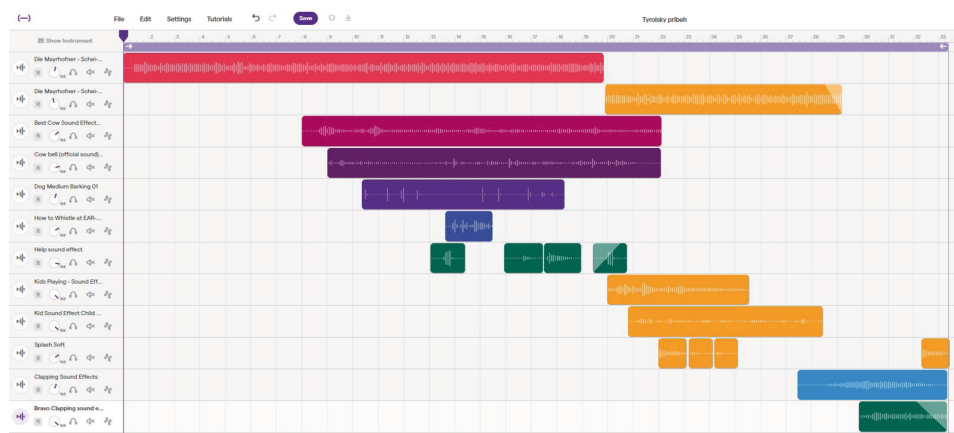
5 Soundtrap. Log in. [online]. Spotify USA Inc / Spotify AB: ©2020 [cit. 2021-05-25]. Dostupné z: <<https://www.soundtrap.com>>.

Obrazová příloha

Obr. 1 SEQ Obr.*ARAMIC1 Grafický záznam krátkého úryvku v rámci práce s loopy



Obr. 2 Grafický záznam zvukových stop Tyrolského příběhu.



Résumé

Příspěvek pojednává o využití DAW Soundtrap ve výuce HV na 2. stupni základních škol či nižšího stupně víceletých gymnázií nejen při klasické prezenční výuce, ale také během distančního vzdělávání. Součástí příspěvku jsou metodické listy, jež popisují postup při práci se samplami/loopy a vytvoření si vlastního zvukového příběhu.

Klíčová slova: Soundtrap, distanční vzdělávání, hudební software.

Keywords: Soundtrap, Distance Learning, Music Software.

Mgr. Jana Hieke – pedagožka, absolventka KHV PF UJEP v Ústí nad Labem (obor Učitelství HV pro SŠ, ZŠ a ZUŠ). Vyučuje AJ a HV na Základní škole Rudolfa Koblíce v Kadani, kde vede dětský pěvecký sbor Donoty. Zaujímá se o hudební technologie (především produkční DAW software) a jejich jednoduché a přímé využití v hodinách běžné HV. V současné době je doktorandkou na Katedře hudební výchovy PF UJEP v Ústí nad Labem.