

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Musik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Einleitung	4
Ideensammlung	
Musikpraxis	
Blues-Improvisation mit dem Chrome Music Lab	7
Einen Blues kollaborativ musizieren	10
Sampling – Arbeit mit dem Launchpad	12
Live-Arrangements mit dem LoopMaker erstellen	14
Moderne e-Musik nachstellen – Klangflächenkomposition	16
Raptexpte selbstständig erarbeiten	19
Musik im Umfeld – Soundscapes erstellen	21
Tanzperformances dokumentieren	23
Musiktheorie	
Fachbegriffe mit Educandy lernen	25
Einführung in die Notation von Musik	27
Notennamen mit Quizlet trainieren	29
Notennamen mit Kahoot üben	31
Tonleitern mit dem Shared Piano erarbeiten	33
Harmonielehre in 60 Sekunden	35
Instrumentenkunde mit LearningApps	37
Gesangstile populärer Musik mit Padlet	39
Aufbau von Liedern und Songs darstellen	41
Partituren mit genial.ly erkunden	43
Klassencharts – mit Songtexten auseinandersetzen	45
Musik hören und verbalisieren	47
Kritisch sein – über Musik schreiben	49
Musikgeschichte	
Instagram-Profil eines Komponisten	51
Ein Komponist in der Radioshow – Interview erstellen	53
Einen Komponisten mit ChatterPix Kids zum Leben erwecken	55
Komponisten-Interview interaktiv	57
Ein E-Book über einen Komponisten verfassen	59
Die Personenkonstellation einer Oper als Mindmap	61
Die Handlung eines Musiktheaters als Chatstory	63
Die Handlung eines Musiktheaters als Comic	65
Ein Besuch im digitalen Konzerthaus	68
Besuch im Theater – ein Glossar kollaborativ erstellen	70
Eine (virtuelle) Tour durch das Theaterhaus	72
Einen musikalischen Spaziergang gestalten	75

Der schulische Musikunterricht hat keinen leichten Stand. Die Monate in der Coronapandemie haben gezeigt, dass auf Fächer wie Musik, Kunst und Sport als Erstes verzichtet werden kann. Der Kern des Fachs Musik, das praktische Musizieren, lag in manchen Bundesländern während der Pandemie nahezu vollkommen brach. Aber auch zu „normalen Zeiten“ ist der Stellenwert des Musikunterrichts zumindest umstritten. In Bayern etwa zählt das Fach nicht als Vorrückungsfach und durch die Wertung als „nicht-wissenschaftliches“ Fach erhöht sich die Unterrichtspflichtzeit der Lehrkräfte.

Gerade aus diesen Gründen muss sich der Musikunterricht immer wieder neu unter Beweis stellen. Er muss zeigen, dass er unabdingbar zum Kern des schulischen Fächerkanons gehört. Eine umfassende Bildung erfordert neben grundlegenden Kulturtechniken, gesellschaftswissenschaftlichen Themen und naturwissenschaftlichen Phänomenen auch das Wissen um das kulturelle Erbe und die (praktische) Erfahrung von Kunst und Musik.

Wie viele andere Fächer unterliegt das Fach Musik dabei dem steten Wandel – nicht nur durch die Einbeziehung aktueller Musik. Dies fordert von uns Lehrkräften auch einen methodischen Wandel, der die Alltagswelt der Schüler*innen miteinbezieht und sich die Vorteile digitaler Medien zu eigen macht.

Zur Intention dieses Bandes

Wie die anderen Bände der Reihe „33 Ideen Digitale Medien“ möchte diese Veröffentlichung Anregungen zum Einsatz digitaler Medien bieten. Dabei sind manche Unterrichtsentwürfe detaillierter als andere gestaltet. Bei jeder der 33 Ideen wird an einem konkreten Beispiel verdeutlicht, wie die Idee umgesetzt ist.

Da das Fach Musik einerseits im Vergleich zu anderen Fächern einen ungleich höheren Anspruch an Lehrkräfte stellt, die es fachfremd unterrichten, und andererseits sich alle Kolleg*innen über möglichst sofort einzusetzende Vorlagen begeistern, können bei einigen Ideen zusätzliche Materialien für den direkten Einsatz im Unterricht aufgerufen werden. Diese findet man am Ende einer Idee bei den Links und QR-Codes.

Die technische Ausstattung von Schulen gestaltet sich nach wie vor sehr heterogen. Während manche Schulen in einer 1:1-Ausstattung ein Tablet für jede*n Schüler*in nutzen können, verfügen andere Bildungseinrichtungen nach wie vor über kein funktionierendes WLAN oder digitale Endgeräte für Schüler*innen.

Eine Vielzahl der Vorschläge in diesem Band können – vielleicht mit einigen Abstrichen – auch in einem Computerraum / IT-Saal oder durch schülereigene Geräte im „Bring your own device“-Ansatz umgesetzt werden.

Die meisten Anwendungen sind für mehrere Betriebssysteme verfügbar und kostenfrei nutzbar, zum Teil mit einer entsprechenden Registrierung, manche in einer abgespeckten Light-Version. Es werden auch kostenpflichtige Anwendungen vorgestellt, wobei immer die Möglichkeiten und Vorteile erläutert und mögliche Alternativen angegeben werden.

Aufbau des Bandes

Der Band ordnet die 33 Unterrichtsideen den Bereichen Musikpraxis, Musiktheorie und Musikgeschichte zu. Jeder von den in der Praxis erprobten Unterrichtsentwürfen widmet sich einem digitalen Tool. Nach einer einführenden Beschreibung bzw. Begründung des Themas (*Beschreibung*) wird die Idee ausführlich an einem konkreten Stundeninhalt vorgestellt (*Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel*). Diese Ausführungen dienen der Veranschaulichung des Medieneinsatzes und sollen zur intensiveren Auseinandersetzung mit der jeweiligen Anwendung anregen.

Die vorgestellten Ideen bieten sich zum Einsatz in der Sekundarstufe in einer Vielzahl von Jahrgangsstufen aller Schulformen an. Zur Orientierung sind in der Kopfzeile Vorschläge enthalten, für welche Jahrgangsstufen der jeweilige Entwurf empfohlen wird.

Bei der Auswahl der Beispiele wurde versucht, eine möglichst große Bandbreite von Vorkenntnissen der Schüler*innen einzubeziehen und alle Stadien des Einsatzes digitaler Medien gemäß SAMR-Modell bzw. Bloom'sche Lernzieltaxonomie abzudecken. So finden sich ausführlichere Projektideen für ältere Schüler*innen genauso wie bewusst sehr einfach gehaltene Vorschläge zur ersten Begegnung mit digitalen Medien in den unteren Jahrgangsstufen. Dies soll zudem auch Kolleg*innen, die über weniger Erfahrung mit dem Einsatz digitaler Medien im Unterricht verfügen, niederschwellige Einstiegsmöglichkeiten aufzeigen.

Grundlegend für die Umsetzung sind die *Benötigten Materialien und technischen Voraussetzungen*, die jeweils aufgeführt sind. Hierbei ist zu beachten, dass oftmals Lehrkräfte einen Account anlegen müssen. Vor der Nutzung der Anwendungen sollten die datenschutzrechtlichen Bestimmungen geklärt werden. Für viele Ideen ist es von Vorteil, wenn die Schüler*innen mit Kopfhörern arbeiten können.



Bei jeder Idee werden Hinweise zur *Dauer* gegeben, zum Beispiel „1 Unterrichtsstunde“ oder „4 – 5 Unterrichtsstunden“.



Jeder Entwurf ist einer oder mehreren *Unterrichtphasen* zugeordnet, die der schnellen Orientierung bei der Unterrichtsplanung dienen. Folgende Phasen finden sich in diesem Band: Einstieg, Erarbeitung, Anwendung, Präsentation, Ergebnissicherung, Übung, Musikpraxis, Projekt



Die *Kompetenzbereiche* sind allgemein formuliert und geben das Bestreben der jeweiligen Idee auf einen Blick wieder.

Zur intensiveren Auseinandersetzung mit dem Unterrichtsentwurf werden unter dem Punkt *Mögliche Fallstricke und Tipps* weitere Anregungen zum Umgang mit dem Tool, mögliche Probleme oder Optionen zur weiteren Nutzung der Anwendung gegeben.

Gerade bei Schulen, deren Infrastruktur noch nicht optimal ausgebaut ist, bietet die *Analoge Alternative* Vorschläge zur Umsetzung ohne digitale Endgeräte bzw. mit eingeschränkter technischer Ausstattung. Die abschließenden *Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten* bieten Anreiz zur Vertiefung und nennen neben Links zu Tutorials und Anleitungen auch Beispiele für mögliche Resultate sowie weiterführende Linktipps und Literaturhinweise.

Ausblick

Die Coronapandemie hat, zumindest vorübergehend, als Katalysator für digitales Lehren und Lernen gesorgt. Zusätzlich lässt der Digitalpakt des Bundes als vorerst erster großer Finanzierungsschub hoffen, dass die Ausstattung von Schulen mit digitalen Medien weitere Unterstützung erfährt.

Musikunterricht muss sich dabei der Diskussion stellen, welchen Wert der Einsatz digitaler Medien im Vergleich zum herkömmlichen Methoden- und Medienrepertoire hat. So wird beispielsweise der Einsatz digitaler Anwendungen zur Imitation von traditionellen Instrumenten Befürworter*innen wie Gegner*innen finden. Selbstverständlich ist das praktische Erleben einer Tonerzeugung bei einem Instrument nicht zu ersetzen. Die Motivation von Schüler*innen ohne instrumentale Kenntnisse für dieses unterrichtliche Vorhaben kann aber vielleicht durch digitale Anwendungen angebahnt werden.

Wie immer im schulischen Kontext ist nichts als Postulat anzusehen. Methoden, Medien und Themen des Unterrichts stehen in Wechselwirkung untereinander und in Abhängigkeit der bildungspolitischen Vorgaben sowie den Anfragen von Eltern, Schüler*innen und dem schulischen Umfeld, nicht zuletzt von der Ausstattung der Schule. All dies erfordert eine intensive Auseinandersetzung mit dieser Thematik, infolgedessen ein eigener fundierter Standpunkt gebildet werden muss.

Dieser Band will hierfür Anregungen schaffen und als Diskussionsgrundlage Wege für die Verwendung digitaler Medien im schulischen Musikunterricht aufzeigen. Bei der Vielzahl an leistungsfähigen, pädagogisch wertvollen und musikalisch anspruchsvollen Anwendungen sowie des steten technologischen Fortschrittes erhebt der Band bei Weitem keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Zum Weiterlesen

- Ahner, Philipp u. a.: Music Apps. Unterrichten mit Smartphones und Tablets, Mainz 2019.
- Kaiser, Ulrich: Kostenlose Software für den Musikunterricht, veröffentlicht unter: <https://oer-musik.de/oer-kostenlose-software-fuer-den-musikunterricht>
- Kampert, Benedikt / Kruse, Heiner: Musik machen mit GarageBand, Bonn 2017.
- Peter, Martin: Musikunterricht digital. Klassik, Handorf 2021.
- Schlegel, Kurt / Stegmaier, Jochen: Musik-Freeware im Unterricht. Musik machen und verstehen mit dem Computer, Innsbruck u. a. 2013.

1



1



1 Unterrichtsstunde



Anwendung / Musikpraxis



eine Improvisation nachempfinden

Beschreibung

In der Mittelstufe der Sekundarstufe I wird mit den soziokulturellen und musikhistorischen Hintergründen der Entwicklung der afroamerikanischen Musik die Basis für die Entwicklung jeglicher Form der U- bzw. Populären Musik gelegt. Insofern scheint es geboten, sich praktisch etwa mit Formen der Improvisation auseinanderzusetzen.

Da es dem Großteil der Schüler*innen an den entsprechenden instrumentalen Fertigkeiten mangelt, bietet es sich an, mithilfe digitaler Medien zu arbeiten, sodass alle ansprechende Ergebnisse ohne Vorkenntnisse an einem Instrument erzielen können.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- digitales Endgerät (systemunabhängig, Internetverbindung) und Kopfhörer pro Person
- Für das Tool Songmaker (<https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker/>) des Chrome Music Lab (<https://musiclab.chromeexperiments.com/>) ist keine Registrierung erforderlich.
- ggf. kostenfreier Account für die Lehrkraft bei Padlet (<https://padlet.com/>) und vorbereitetes Padlet zur Ergebnissicherung, alternativ TaskCards (<https://www.taskcards.de>)
- ggf. Instrumente für Rhythmusgruppe
- ggf. Möglichkeit, Ton von den Endgeräten der Schüler*innen zu übertragen

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Nachdem die Schüler*innen in einer vorhergehenden Unterrichtseinheit die historischen Hintergründe sowie die musikalische Gestaltung (z. B. Blues-Schema, typische Instrumentierung, textliche Gestaltung) kennengelernt haben, versuchen sie darauf aufbauend, eine Blues-Improvisation nachzuvollziehen.
- Hierfür bietet sich die Arbeit mit dem Chrome Music Lab bzw. dessen Tool Songmaker gut an.
- Zunächst werden die Einstellungen des Songmakers angepasst. Neben der 12-taktigen Form – entsprechend dem Blues-Schema – soll eine pentatonische Skala gewählt werden, die sich zur Improvisation besser eignet als die diatonische Tonleiter. Als Instrumentarium bietet es sich stilistisch an, das Klavier sowie Schlagzeug („Kit“) durch Klicken auf die entsprechenden Symbole zu wählen.
- Darauf folgend kann zunächst ein Begleitrythmus in Bass Drum und Snare Drum entwickelt werden, der die Grundschnitte / Form des Schemas betont und in der Grundform konstant durchläuft, allerdings von einigen leichten Abweichungen aufgelockert wird.
- Im nächsten Schritt entwickeln die Schüler*innen eine melodische Improvisation. Als Rahmenbedingung wird vorgegeben, dass maximal zwei Töne gleichzeitig erklingen dürfen und keine durchgehende Melodie entstehen soll. Vielmehr soll der Fokus auf der Gestaltung einzelner Abschnitte mit dazwischenliegenden Pausen gelegt werden.
- Die Präsentation kann im Plenum stattfinden. Nach der Vorstellung der jeweiligen Ergebnisse soll ein wertschätzendes Feedback gegeben werden.

- Alternativ gebe es die Möglichkeit, ähnlich einer Session, parallel das Blues-Schema live zu musizieren und die verschiedenen Soli als eine Art Teil-Playback einzuspielen, wobei größte Disziplin der Rhythmusgruppe vonnöten ist, um das Tempo konstant zu halten und die Improvisation optimal zu timen.
- Die Ergebnisse können auch auf einem Padlet oder auf TaskCards gesammelt werden.

Mögliche Fallstricke und Tipps

Für ein aussagekräftiges Feedback nach der Präsentation ist ein Leitfaden für die Schüler*innen mit wichtigen Kriterien als Orientierungshilfe sinnvoll (vgl. nachfolgende Abbildung).

Einhaltung der formalen Kriterien	12 Takte Pentatonik Wahl der Instrumente
Begleitrythmus	Kreativität und Klangeindruck Einhaltung der Vorgaben (durchlaufend mit einigen Variationen)
Melodische Improvisation	Einhaltung der Vorgaben (max. zwei Töne zeitgleich, Pausen, keine großen Sprünge) Kreativität und Klangeindruck

Analoge Alternative

Analog kann die Blues-Improvisation am Klavier erfolgen. Hierfür wird das Blues-Schema in Cis-Dur gespielt, sodass lediglich die schwarzen Tasten zur Improvisation genutzt werden müssen. So bietet sich für alle Schüler*innen ohne Instrumentalkenntnisse eine Gelegenheit, sich zu versuchen. Alle anderen Schüler*innen können in dieser Zeit gemeinsam das Blues-Schema zur Begleitung (z. B. mit Orff-Instrumenten oder Boomwhackers) spielen.

Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten

- Kurzes Tutorial zum Songmaker mit grundlegenden Funktionen (engl.):
<https://www.youtube.com/watch?v=BqncqSxIwgc> 1
- Detaillierte Anleitung für die Schüler*innen zum Erstellen einer Blues-Improvisation mit dem Chrome Music Lab:
<https://www.auer-verlag.de/QRContent/08685/Blues-Improvisation.pdf> 2
- Zusammenfassung des Vortrags „Bebop, Bach und Blues – Wege in die Improvisation“:
<https://www.musikschulen.de/medien/doks/mk05/ag29.pdf> 3
- Artikel „Blues – Musiktheorie leicht gemacht“:
https://www.planet-wissen.de/kultur/musik/der_blues_auf_dem_baumwellfeld_geboren/pwimusktheorieleichtgemacht100.html 4
- Unterrichtsbausteine Blues:
https://lehrerfortbildung-bw.de/u_mks/musik/sek1/bp2016/fb3/2_unterricht/6_mittelstufe/3_blues/ 5



1



2



3



4



5

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

33 Ideen Digitale Medien Musik

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

