

Angebotstitel **Bausteine des digitalen Musikunterrichts**

Untertitel *Noten, Musikproduktion und Handy*

Thema | Kurzbeschreibung

Anhand unterschiedlicher Beispiele und Programme werden Möglichkeiten ausprobiert, Computer, Handy oder Tablet im Musikunterricht kreativ zu nutzen. Schnell einen eigenen kleinen Song basteln, eine Melodie oder kleine Komposition im Notenprogramm schreiben, spielerisch einen Sequenzer kennenlernen, einen Drumbeat programmieren oder die Grundlagen der Audiotbearbeitung kennenlernen. Da die gesamte Software, die benutzt wird, Freeware ist (Musescore, Soundation, Audacity u.a.), können Schülerinnen und Schüler (und auch die Lehrkräfte) zu Hause dann ganz einfach weiter machen.

Konkrete Lernchancen | Zu erwerbende Fähigkeiten und Fertigkeiten

- Grundlagen der Audiotbearbeitung
- Grundlagen des digitalen Notensatzes
- programmieren von Beats
- Grundlagen der (elektronischen) Musikproduktion
- jeder und jede kann mache Musik, egal mit welchem Vorwissen
- musikalische Parameter praktisch erklärt und angewendet
- klangästhetische Kategorien (Form, Klangfarbe, Aufbau, Spannung etc.
- angewandte Musiktheorie

Besonders geeignet für | Zielgruppe

alle Schulformen und Stufen Grundschule Sekundarstufe 1
 Förderschule Oberstufe

Beteiligte Künste | Kunstsparten

Musik digitale Medien
Darstellende Künste Sonstiges:

Beteiligte Fächer | fachliche Schwerpunkte

alle Fächer
Sonstiges:

Teilnehmendenzahl:

Minimal **8** Personen – maximal **15**

Workshopangebot Kreative Unterrichtspraxis

[Hier geht es zur Workshopbuchung: klicken und los](#)

Hinweis für Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Benötigt werden: Schreibzeug und Zeichenmaterial, Schere, Lineal, Geodreieck, Zirkel, bunte Stifte, Smartphone oder Tablet, kostenlose App „Stop-Motion-Studio“ (Android/iOS/Win/Mac)

optional: Backofenrost (als Tablet/Smartphone-Ständer) oder (falls vorhanden) Smartphone- oder Tablet-Stativ

Format: analog

Räumliche Voraussetzungen:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Klassenraum (herkömmlich) | <input type="checkbox"/> Forum |
| <input type="checkbox"/> Sporthalle | <input type="checkbox"/> Musikraum |
| <input checked="" type="checkbox"/> Kunstraum/Atelier | <input type="checkbox"/> Garten/Außengelände |
| <input checked="" type="checkbox"/> Theaterraum/Bühne | Sonstiges: |

Technische Voraussetzungen:

- | | |
|--|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> WLAN | <input checked="" type="checkbox"/> Apple TV |
| <input checked="" type="checkbox"/> Beamer | Sonstiges: |
| <input type="checkbox"/> Whiteboard | |

Dauer

2,5 Stunden oder 5 Stunden

Beschreibung und didaktische Gestaltung des Angebots

Im ersten Teil des Workshops wird das Klassenzimmer zur Bühne und zum Erfahrungsraum. Tische an die Seite und los geht es: Chaos, Symmetrie, Bruchrechnen, Gleichungen und Funktionen spielen, erfahren, erforschen und dadurch verstehen. Beispielhaft werden am Fach Mathematik Übungen und Experimentente vorgestellt und durchgeführt, die ohne Probleme auf alle anderen NaWi-Fächer übertragbar sind.

In einem weiteren Teil des Workshops geht es um die Gestaltung eigener Filmbeiträge für den mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht. Das zentrale Werkzeug hierfür ist das Smartphone. Mithilfe des Smartphones lassen sich Filme unkompliziert aufnehmen und vorführen. Es können naturwissenschaftliche Phänomene, Experimente, Interviews und Vieles mehr gefilmt und gezeigt werden. Darüber hinaus können mit kostenlosen Apps Trickfilme zum Beispiel mit Knete, Schere und Papier erstellt werden, die sich ebenfalls gut für den mathematisch-naturwissenschaftlichen

Workshopangebot Kreative Unterrichtspraxis

[Hier geht es zur Workshopbuchung: klicken und los](#)

Unterricht verwenden lassen. Auf diese Art lassen sich selbst abstraktere und theoretische Inhalte kreativ und anschaulich bearbeiten und präsentieren.

Da die Vielfalt an Möglichkeiten digitaler Musikproduktion sehr weitläufig ist, bietet sich eine Schwerpunktsetzung nach vorheriger Absprache an.

Es ist auch möglich den Workshop „nur“ für Computer oder „nur“ für Mobile Geräte zu gestalten.

Methodische Gestaltung

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Input Vortrag | <input checked="" type="checkbox"/> Erprobungsphasen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Präsentation | <input type="checkbox"/> Kooperative Lernformen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Einzelarbeit | <input checked="" type="checkbox"/> Reflexionsphasen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Partnerarbeit | <input type="checkbox"/> Transferphasen |
| <input checked="" type="checkbox"/> Gruppenarbeit | <input type="checkbox"/> Diskussion |
| <input checked="" type="checkbox"/> Plenumsphasen | Sonstiges: |

Kurzportrait Workshopleitung

Vor- und Nachname: Christoph Heyd

Zur Person: Lehrer an der Helmholtzschule in Frankfurt am Main mit den Fächern Musik, Mathematik, Darstellendes Spiel, Medienkunde & Achtsamkeit, Referent und Fortbildner "Kreative Unterrichtspraxis" für das Büro Kulturelle Bildung in den Bereichen Neue Medien, Fotografie/Video, Musik, NaWi, iPad, Theater und mehr, zertifizierter Apple Teacher.

Sabine Schneider: Lehrerin an einer Frankfurter Grundschule für Musik, Deutsch und DaZ; Weiterbildung im Programm "Primacanta", Weiterbildung im Darstellenden Spiel (LSH); Fortbildnerin „Kreative Unterrichtspraxis“/Büro Kulturelle Bildung in den Bereichen Musik, Literatur/kreatives Schreiben, Tanz und Theater (Schwerpunkt Grundschule).