

Transparenter Verlauf

Programmatische Musik am PC entwickeln

Phase/ (Zeit) /Methode	Beschreibung/ Inhalt	Material/ Medien
Stunde 1-2	Einstieg Programmmusik: Bild zeichnen / Geschichte entwickeln zu „Der Gnom“ aus Bilder einer Ausstellung; Vergleich der Ergebnisse und Sicherung der Gemeinsamkeiten; UG musikalische Parameter als Schlüssel für Wirkungen in der Musik	„Der Gnom“ – Bilder einer Ausstellung (Modest Mussorgsky)
Stunde 3-4	Einführung in den Arbeitsauftrag (M1), Einführung in die Technik (Aufnahme MP3-Rekorder, Programmhinweis Audacity), Gruppenbildung, Beginn der Gruppenarbeit	M1, Laptop mit Audacity als Demonstrationsobjekt; MP3 Rekorder
Stunde 5-6	Selbstverantwortete Gruppenarbeit; Arbeitsfortschritt im Plenum zusammentragen; Probleme besprechen (Möglichkeit der Heimarbeit erwähnen; Audacity ist Freeware)	
Stunde 7-8	Forts. – Einsammeln der Audiodateien auf einem Stick (evtl. Möglichkeit für Heimarbeit schaffen)	
Stunde 9-10	Auswertung in Gruppen; Vergleich der Schülerergebnisse mit Vivaldis „Vier Jahreszeiten“	M2, Audioaufnahmen der SuS, Audioausschnitte alle Sätze der „Vier Jahreszeiten“ von Antonio Vivaldi.

Programmatische Musik am PC entwickeln

Dieses Material wurde erstellt von Torsten Allwardt und steht unter der Lizenz [CC BY-NC-SA 3.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)

