


Heisse Rhythmen und eigene Notationen

Steckbrief

	<p>Kurzbeschreibung: Schülerinnen und Schüler können mit MuseScore zu Hause oder während dem Unterricht selber Noten schreiben und Rhythmen komponieren. Nach dem Erstellen, kann die Notation abgehört und als Audiodatei exportiert werden. Es können verschiedene Instrumente angewählt werden um die einzelnen Stimmen zu spielen.</p>		
<p>Zyklus: <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input checked="" type="checkbox"/> 3</p>	<p>Sozialformen: <input checked="" type="checkbox"/> EA <input type="checkbox"/> PA <input type="checkbox"/> GA <input type="checkbox"/> alle</p>		<p>Dauer: 4 Lektionen</p>
<p>Kompetenzbereich Medien und Informatik</p>	<p><input type="checkbox"/> Medien <input type="checkbox"/> Informatik <input checked="" type="checkbox"/> Anwendungskompetenzen</p>		
<p>Kompetenz Medien und Informatik</p>	<p>Die SuS können Medien für den eigenen Lernprozess selbständig auswählen und einsetzen (z.B. Sachbuch, Zeitschrift, RSS_Feed, soziale Netzwerke, E-Book, fachbezogene Software). Die SuS können Geräte und Programme gezielt einsetzen und zur Erstellung, Bearbeitung und Gestaltung von Texten, Tabellen, Präsentationen, Diagrammen, Bild, Ton, Video und Algorithmen anwenden.</p>		
<p>Fachbereich</p>	<p>Musik</p>		
<p>Kompetenz Fachbereich</p>	<p>Die SuS können rhythmische, melodische und harmonische Elemente erkennen, benennen und anwenden. Die SuS können die traditionelle Musiknotation sowohl lesend als auch schreibend anwenden und kennen grafische Formen der Musikdarstellung.</p>		
<p>Tool</p>	<p>MuseScore</p>		
<p>Link zum Tool</p>	<p>https://musescore.org/de</p>		
<p>Internet</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Webbasiert (läuft auf allen Plattformen)</p>		
<p>App</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> iOS</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Android</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Windows Mobile</p>
<p>Zugang</p>	<p><input type="checkbox"/> Internet</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Kostenlos</p>	<p><input type="checkbox"/> Registrierung</p>
<p>Link Videotutorial</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=YZ4kRzkHroU</p>		
<p>Hinweise</p>			
<p>Erstellt/Aktualisiert</p>	<p>12.05.2017</p>		
<p>Autoren</p>	<p>Stefanie Martinelli, Larissa Suhner</p>		

Heisse Rhythmen und eigene Notationen

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	-Einführung und Einstieg in Lektionsreihe der Rhythmussprache mit Bodypercussion	
	K	-LP führt mit der ganzen Klasse als Liedbegleitung ein Perkussionsarrangement durch -Jeder SuS hat die Chance einmal an einem Instrument zu spielen	versch. Perkussionsinstrumente
	LV/K	-LP erklärt Notenwerte und Rhythmussprache anhand von AB -Verdeutlichung der Theorie mithilfe von Geschichte der Notenwerte, SuS klatschen Rhythmen nach	WT, AB
2	EA	-SuS erhalten den Auftrag, aufmerksam auf Klänge und Trommelgeräusche zu achten (Regentropfen, Türklingel, Werbespot, Handyklingelton etc.) und sich solche zu überlegen, die ihnen gefallen -SuS beschreiben möglichst präzise mit treffenden Adjektiven, was diese Klänge in ihnen auslösen und warum sie ihnen gefallen	
	PA	-Austausch in PA	
	EA	-SuS versuchen eine mögliche Kombination all dieser Ideen mit Wasserfarbe auf Papier zu bringen	Papier, versch. Wasserfarben
	EA	-Mithilfe von Audacity komponieren die SuS einen eigenen Jingle, der alle inspirierenden Elemente zusammenfassend enthält. Die Farben, beschreibenden Worte und Klänge sollen kreativ in einen Jingle umgewandelt werden	Laptops, Programm Audacity, Headphones, Link zu Portal Audiyou
	K	-Präsentation vor der Klasse	
3	GA	-SuS probieren in GA selber mit Perkussionsinstrumenten aus und notieren ihre Ideen zu Rhythmuspatterns mit eigenen Notationsformen (Balken, Schlangenlinien, Punkten, Farben etc.) auf grossen A2-Postern -Die Klasse soll erkennen, dass die Arbeit des modernen Komponisten mithilfe der heutigen, technischen Hilfsmitteln viel einfacher ist	A2-Poster
	LV/EA	-LP erklärt in einem Crashkurs die Funktionsweise des Programms MuseScore -SuS probieren es selber aus und erstellen ein eigenes Perkussionsarrangement zu 5 Perkussionsinstrumenten	Laptops, Programm MuseScore
4	K	-LP druckt die Schülerkompositionen aus -SuS präsentieren ihre eigenen Kompositionen und führen die einzelnen Stimmen für Cabasa, Triangel, Cowbell und Bongos mit der ganzen Klasse live durch, LP hilft und unterstützt bei Bedarf	Kopien Kompositionen, versch. Perkussionsinstrumente

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

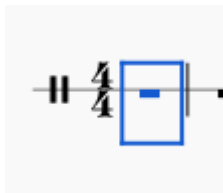
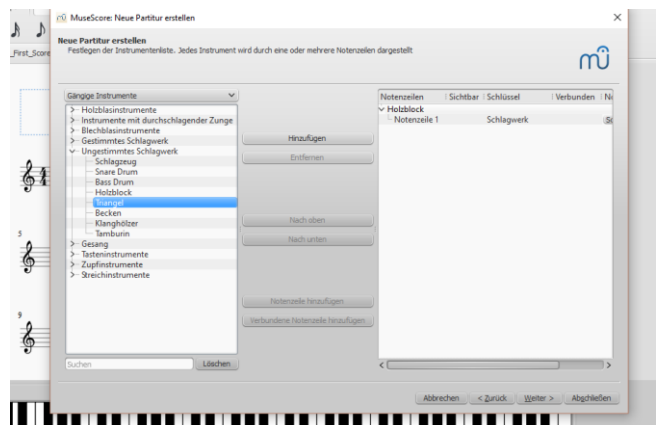
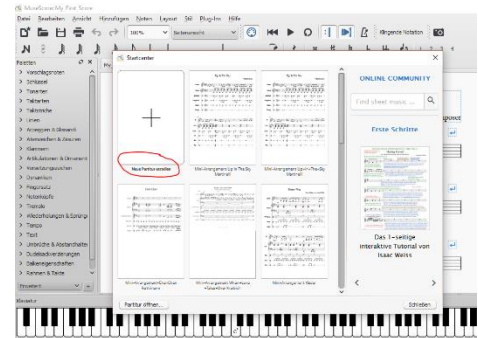
Heisse Rhythmen und eigene Notationen

Auftrag

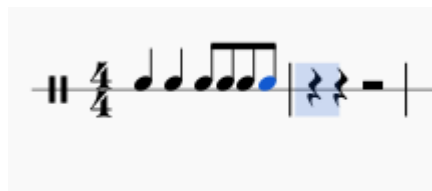
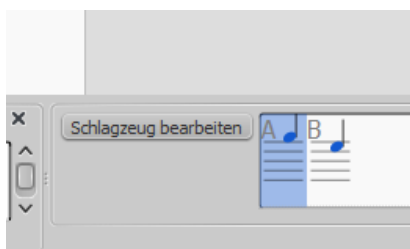
Erstelle mit Hilfe von MuseScore ein eigenes Perkussionsarrangement zu 5 Perkussionsinstrumenten (z. B. Cowbell, Claves, Triangel, Bongos und Woodblock).

Anleitung

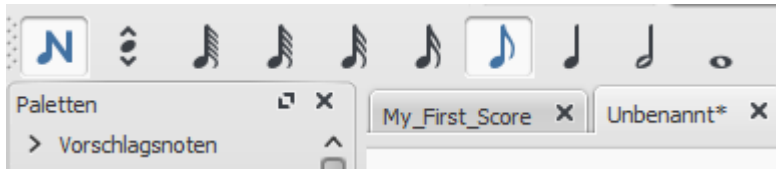
1. Öffne das Programm **MuseScore**.
2. Klicke im geöffneten Fenster auf den **Button Partitur erstellen**.
3. Wähle einen passenden Titel für deine Notation und schreibe die Namen der Gruppenmitglieder in das Formular.
4. Klicke dann auf den Button **Instrumente auswählen**.
5. Wähle **Ungestimmtes Schlagwerk** an. Klicke auf die gewünschten Perkussionsinstrumente wie z.B. Triangel. Du kannst mehrere Instrumente anwählen. Wenn du deine Auswahl getroffen hast, klicke auf **Weiter**. Du musst keine Tonart und keine neue Taktart eingeben. Wenn du fertig bist, klicke auf **Abschliessen**.
6. Markiere den ersten Takt indem du rein-klickst und sich ein blauer Rahmen zeigt.



7. Drücke **N** auf der Tastatur, damit die Noteneingabe aktiviert ist.
8. Klicke unten rechts auf die Noten des Schlagzeugs und ziehe sie in die Notationslinie.



9. Wenn du Achtel/Halbe oder Pausenwerte einfügen möchtest, klicke oben in der Taskleiste auf das gewünschte Symbol.



10. Wenn du dir deine Notation anhören möchtest, klicke auf das Play-Zeichen



11. Wähle oben in der Taskleiste zuerst den Button **Datei** und dann **Export** an. Nun kannst du die Notation als pdf-Datei exportieren.