

Klassenstufe RG 8 halbjährig (Vertiefung und Erweiterung der Kompetenzen aus Klasse 7)

Kompetenzen Arbeitsfelder KC	Schüleraktivitäten Lernprozesse	Unterrichtsgegenstände Materialien
<p>3.3.1 Arbeitsfeld: Musikalisches Gestaltungsmittel Klang Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben, untersuchen und vergleichen die Wirkung unterschiedlicher instrumentaler und vokaler Klänge • beschreiben elektronisch erzeugte Klänge • untersuchen die Arbeit in einem Tonstudio <p>3.3.2 Arbeitsfeld: Musikalische Gestaltungsmittel Rhythmik, Melodik, Harmonik, Dynamik, Artikulation Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • wenden Noten als Hörhilfe an • beschreiben Zusammenklänge und ihre jeweilige Wirkung in Musik • beschreiben Dreiklänge und deren Einsatz in Musik • erkennen und beschreiben Dynamik und Tempo, untersuchen Musik nach vorgegebenen Kriterien <p>3.3.3 Arbeitsfeld: Musikalische Gestaltungsmittel Form und Struktur Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben formbildende Abschnitte unter Einbeziehung von Fachsprache • gliedern Musik selbstständig • unterscheiden stiltypische Merkmale musikalischer Formen 	<ul style="list-style-type: none"> • hören unterschiedliche Beispiele verschiedener Genres mit unterschiedlichen Besetzungen • ordnen unterschiedliche Klänge entsprechenden Fachbegriffen, Bildern und Gruppen zu • gestalten in eigenen Versuchen einfache Musikstücke • improvisieren mit begrenzter Tonauswahl <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben verschiedene Melodieverläufe • machen in einfachen Spielbeispielen eigene Erfahrungen mit harmonischen Wirkungen • erkennen und benennen Dynamik- und Tempounterschiede bei eigenem Spiel • erkennen und erproben einfache Kadenz <ul style="list-style-type: none"> • erkennen bei Hörbeispielen formbildende Teile • recherchieren in Fachbeschreibungen und Kritiken entsprechende Fachtermini • hören Beispiele aus den Bereichen des Blues und Jazz • erarbeiten den Aufbau eines Bluesschemas • komponieren einen Blues <p>==> OPTIONAL wählbar</p>	<p>Musix2: S. 72-79, 118-127, (172-181) ggf. Beispiele aus "Amadeus2" Lead sheets, einfache Partituren</p> <p>Musix2: S. 106-115, 189-191 Stabspiele mitgebrachte und vorhandene Instrumente Hörbeispiele Popsongs mit (I) IV V I</p> <p>Musix2: S. 134-139: Blues und Jazz S. 122f.</p>

<p>3.3.4 Arbeitsfeld: Musik in Verbindung mit Sprache, Szene, Bild, Film und Programm Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen Beziehungen zwischen Musik und deren außermusikalischer Vorlage • untersuchen an Liedern das Verhältnis von Musik und Text <p>3.3.5 Arbeitsfeld: Musik in ihren historischen und gesellschaftlichen Bezügen Die Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen den unterschiedlichen Gebrauch von Musik • reflektieren Aspekte ihres eigenen Musik-Erlebens und setzen sie in Beziehung zu Musikerfahrungen anderer Personen • untersuchen und beurteilen kritisch die Verwendung von Musik in den Medien 	<ul style="list-style-type: none"> • hören unterschiedliche Genres von Vokalmusik • untersuchen und beschreiben Zusammenhänge von musikalischem und textlichem Ausdruck, auch am Beispiel des Blues und Jazz • erfinden einen eigenen Text zur Bluesvorlage • gestalten eigene oder literarische Vorlagen als Rap-Stücke / Hip-Hop-Stücke ==> OPTIONAL wählbar <ul style="list-style-type: none"> • ordnen gesellschaftliche Gruppen unterschiedlichen Genres zu • recherchieren Zusammenhänge bestimmter Musiktitel zum historischen Kontext • beobachten und beschreiben die Darstellung aktueller Popmusik in den Medien sowie den musikalischen Wandel von Musikgenres • recherchieren Rechte und gesetzliche Regelungen zum Urheberrecht • analysieren die Wirkung von Musik und ihrem medialen Einsatz • erstellen einen Werbespot ==> OPTIONAL wählbar 	<p>Musix2: S. 116f., 125 eigene, aktuelle Beispiele</p> <p>Gedichte Rap-Pattern Musicclips</p> <p>Bluesbeispiele damals und heute</p> <p>Musix2: S. 22-33 Musik und Markt; Musik und Werbung S. 166-171.</p>
---	---	--

Fachbegriffe:

3.3.2: Dreiklänge, Akkorde, Kadenz, Konsonanz - Dissonanz, Ausdrucksbezeichnungen

3.3.3: Variation, Thema, Motiv, Pattern, Phrase – Steigerung, Kontrast, Übergang

3.3.4: *Programmmusik, Bluesschema, Gospel, Spiritual, Jazz, Hip-Hop, Rap*

3.3.5: Stil, Epoche, Urheberrecht