

UV Musik zu außermusikalischen Vorlagen – die Zwitschermaschine:

UE:	Unterrichtsinhalte:	Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler...	Ziele: Die Schülerinnen und Schüler...	Materialien:
1-2	<p>Was ist Programmmusik? Malerische Perzeption eines Stückes aus „<i>Bilder einer Ausstellung</i>“ mit anschließend szenischer Gestaltung in Form von Statuen/Standbildern</p>	<ul style="list-style-type: none"> - entwerfen und realisieren freie Choreografien zu Musik - beschreiben auf der Grundlage von Gestaltungselementen Zusammenhänge von Musik und Bewegung. 	<ul style="list-style-type: none"> - entwickeln Standbilder zu den 5 Teilen der Musik und entscheiden, wie das Musikstück endet - präsentieren und vergleichen ihre Standbilder 	<ul style="list-style-type: none"> - HB „<i>Samuel Goldenberg und Schmuyle</i>“ - M1 mit Statuen und Standbildern (M1_UE_1_2_Samuel_Goldenberg_Schmuyle)
3-4	<p>Improvisieren und/oder Nachspielen von Programmmusik mit dem Klassenorchester: Dazu findet man viele flexible Arrangements in diversen Musikbuchverlagen, wie z.B. dem „Löwenmarsch“, den „Schildkröten“ oder dem „Kuckuck“ aus dem „Karneval der Tiere“, anschließend ist der Vergleich mit der Originalpartitur möglich</p>	<ul style="list-style-type: none"> - entwerfen und realisieren einfache musikalische Strukturen zur Darstellung außermusikalischer Inhalte 	<ul style="list-style-type: none"> - musizieren vorgegebene Programmmusik-Arrangements - lernen durch den Vergleich mit der Originalpartitur den Aufbau einer Partitur kennen und üben das Partiturlesen. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siehe diverse Schulbuchverlage

5-6	Programmmusik untersuchen: erste Analyseversuche anhand von grafischer Notation wie z.B. dem Gnomus aus „ <i>Bilder einer Ausstellung</i> “	- beschreiben ausgehend vom Höreindruck die musikalische Darstellung außermusikalischer Inhalte.	- wenden ihr Wissen über grafische Notation an und setzen die gehörte Musik in eine grafische Notation um .	- M2 (M2_UE_5_6_Grafische Notation_Gnomus)
7-8	Eine eigene Programmmusik komponieren am Beispiel der „ <i>Zwitschermaschine</i> “ von Paul Klee, Auftrag der Galerie vorstellen und Bildanalyse	- entwerfen und realisieren einfache musikalische Strukturen zur Darstellung außermusikalischer Inhalte	- betrachten und beschreiben das Bild von P. Klee - improvisieren einfache Motive aus Tonwiederholungen, Tonleiterausschnitten und Tonsprüngen auf den eigenen und/oder in der Schule vorhandenen Instrumenten.	- Auftrag durch die Galerie - M3 und M4 (M3_M4_UE_8_Bildbetrachtung_erste_Ideen)
9-10	Komposition einer eigenen Programmmusik mit eigenen und/oder vorhandenen Instrumenten	- entwerfen und realisieren einfache musikalische Strukturen zur Darstellung außermusikalischer Inhalte	- erstellen in Gruppen eine grafische Partitur als Grundlage ihrer Vertonung. - proben und präsentieren auf ihren eigenen und/oder in der Schule vorhandenen Instrumenten ihre grafisch notierte Komposition zur Zwitschermaschine.	- Selbstständig angefertigte Partitur mit Legende (welche Instrumente spielen was usw.)

11-12	<p>The Twittering Machine untersuchen: In einer Gruppenarbeit werden die drei Musikstücken genauer unter die Lupe genommen.</p>	<p>- analysieren und deuten einfache musikalische Strukturen im Hinblick auf die Darstellung außermusikalischer Inhalte</p>	<p>- hören Ausschnitte aus drei Kompositionen von Balmages, Davies und Schuller mit dem Titel „Twittering Machine“ - entscheiden sich in der Gruppe für passende Begriffe aus den Adjektivlisten und dem Kreisdiagramm - suchen Entsprechungen zum Bild von Klee in der Musik</p>	<p>- Auftrag durch die Philharmonie, - 3 HBs mit QR-Code, - M5 (M5_UE_12_Musikalische Analyse) Arbeitsblatt: „Sprechen über Musik, Klasse 5/6“</p>
13 - 14	<p>Ergebnissicherung mit anschließender Auswertung, welches der drei Stücke aufgeführt werden soll</p>		<p>- entscheiden, welches Stück in der Philharmonie gespielt werden soll.</p>	<p>- M6 (M6_UE_13_14_Ergebnissicherung_Analyse) - Abstimmung z.B. mit Edkimo</p>