Fach: Musik

Klassenstufe: 4

1. Überfachliche Bezüge:

- Deutsch: Eigene Strophen zu bekannten Liedern verfassen
- Kunst: Einfache Rhythmusinstrumente aus Alltagsmaterialien basteln
- Sport: Choreografien und Bewegungsmuster passend zur Musik einstudieren
- Sachunterricht: Schallwellen und Tonerzeugung durch Experimente verstehen

2.

Lernbereiche:	*Inhalte:*
1. Rhythmus, Stimme & digitale Grundlagen (September bis November)	- Klassen- und Herbstlieder: Mehrstimmiges Singen (Kanon), Dynamik, Artikulation - Rhythmusschulung & Body Percussion: Taktarten (3/4 und 4/4), Notenwerte (Viertel, Achtel, Halbe, Ganze) inkl. Pausen
2. Instrumentenkunde & Programmmusik (Dezember bis Februar)	- Das Orchester & Instrumentenfamilien: Streich-, Holzblas-, Blechblas- und Schlaginstrumente - Programmmusik: Erkennen musikalischer Bilder (z.B. „Die Moldau“ von Smetana oder „Peter und der Wolf
3. Musiktheorie & Digitale Komposition (März bis Mai)	- Partituren lesen & schreiben: Einfache grafische Notation und traditionelle Notenschrift (Tonhöhen im Violinschlüssel) - Klanggeschichten: Vertonung von Texten und Gedichten
4. Musik & Kultur / Abschlussprojekt (Juni bis August)	- Musik aus aller Welt / Musikgeschichte: Kennenlernen einer Epoche (z.B. Mozart/Klassik) oder traditioneller Tänze - Abschluss-Performance: Vorbereitung einer musikalischen Aufführung für das Sommerfest oder die Verabschiedung

3.

Lernbereiche	*Medienkompetenz*	*Basale Kompetenzen*	*Materialien*
1. Rhythmus, Stimme & digitale Grundlagen	- *Aufnehmen & Reflektieren:* Eigene Gesangsaufnahmen mit Tablets (z.B. GarageBand) erstellen - *Kritische Analyse:* Eigene Beiträge anhören und kriteriengeleitet per Audio-Feedback bewerten	- *Singen & Sprechen:* Sicheres Halten einer Melodie, deutliche Artikulation - *Rhythmusschulung & Body Percussion:* Taktarten (3/4 und 4/4), Notenwerte (Viertel, Achtel, Halbe, Ganze) inkl. Pausen	- *Lieder:* „Hejo, spann den Wagen an“ (Kanon), aktuelle Popsongs - *Lehrwerke:* Tipolino 3/4 oder Rondo 4 - *Hardware:* Schul-Tablets
2. Instrumentenkunde & Programmmusik	- *Recherche & Präsentation:* Nutzung digitaler Lexika oder QR-Code-Rallyes zu Musikinstrumenten - *Visuelle Umsetzung:* Erstellen von digitalen Mindmaps zu Instrumentenfamilien	- *Aktives Hören:* Heraushören und Zuordnen von Instrumentenklängen aus einem Gesamtensemble - *Fachsprache:* Instrumentennamen korrekt benennen und Klangeigenschaften beschreiben	- *Hörbeispiele:* Bedřich Smetana („Die Moldau“) - *Unterrichtsmaterial:* Instrumenten-Steckbriefe des Lugert Verlags, interaktive Apps (z.B. „Das Orchester“) - *Instrumente:* vorh. Orff-Instrumente zur praktischen Klangerprobung
3. Musiktheorie & Digitale Komposition	- *Digitales Produzieren:* Loop-basierte Komposition mit digitalen Musik-Baukästen (z.B. *Song Maker* von Chrome Music Lab) - *Strukturverständnis:* Songstrukturen (Intro, Strophe, Refrain) digital nachbauen	- *Grafische Umsetzung:* Klänge in visuelle Symbole übersetzen und umgekehrt - *Feinmotorik & Koordin.:* Rhythmisches Spiel auf Kleingeräten nach Dirigat	- *Software:* Chrome Music Lab (Song Maker) für barrierefreies Komponieren im Webbrowser - *Arbeitsblätter:* Notenlinien-Übungsheft, Klangkarten
4. Musik & Kultur / Abschlussprojekt	- *Präsentieren:* Nutzung von Fernseher zur Anzeige von Tanz-Tutorials oder Liedtexten - *Dokumentation:* Aufnahme der Abschluss-Performance per Video zu Evaluationszwecken	- *Körperbeherrschung:* Koordination von Musik und Bewegung (Tanzchoreografien) - *Soziale Kompetenz:* Ensemblefähigkeit, aufeinander Hören und Einhalten von Absprachen	- *Lieder & Tänze:* Abschiedslieder, einfache internationale Folkloretänze - *Unterrichtsmaterial:* Erklärvideos auf Plattformen wie Mundo (Bildungsmediathek)