

KLAUSURTHEMEN HERBST 2009

Thema Nr. 1

Die Mitgliederversammlung des Deutschen Musikrates hat am 18.10.2008 folgende Resolution verabschiedet:

„Das schulische Musikleben an den allgemein bildenden Schulen ist - gerade auch in Zusammenarbeit mit den Musikschulen - massiv gefährdet. Die zunehmende Einführung des Ganztagsbetriebs ohne die entsprechende Personal- und Sachausstattung sowie die Verkürzung der Schulzeit an den Gymnasien auf zwölf Jahre (G 8) leistet bereits jetzt einem dramatischen Ensemblesterben Vorschub. Betroffen hiervon sind vor allem Chöre, Orchester, Bigbands, Schülerbands sowie Musik-AGs. Davon sind auch die außerschulische Musikpädagogik und damit die musikalische Bildung in ihrer Gesamtheit betroffen, was zu einer Erosion des Musiklebens in Deutschland führen wird.

Die Mitgliederversammlung des Deutschen Musikrats fordert die politisch Verantwortlichen und die Schulträger auf, Rahmenbedingungen eines durchlässigen Ganztagsbetriebes zu schaffen, die die uneingeschränkte und fördernde Durchführung der Instrumental- und Vokalarbeit innerhalb und außerhalb der Schule ermöglicht.“

1. Begründen Sie, warum das schulische Musikleben einen für Sie wesentlichen Bestandteil von Schule und Gesellschaft darstellt!
2. Diskutieren Sie die Bedeutung des schulischen Musiklebens unter der Perspektive aktueller fachdidaktischer Konzeptionen und Modelle!
3. Entwerfen Sie für Ihre Schulart Möglichkeiten für ein aktives schulisches Musikleben unter den in der Resolution angeführten Bedingungen!

Thema Nr. 2

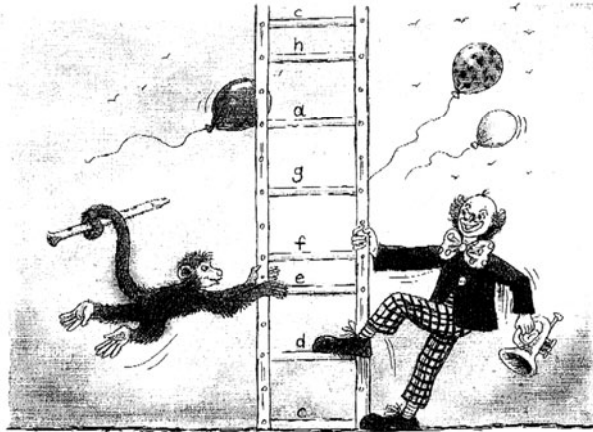
Für nicht wenige Erwachsene ist der Rückblick auf den Unterricht in Musik, in dem Intervalle gepaukt wurden, negativ besetzt.

1. Beschreiben Sie Situationen im Umgang mit Musik, in denen Intervallkenntnisse von Nutzen sein können!
2. Beurteilen Sie die Schulbuchseite (Hauptsache Musik 5/6, 1996, S. 134) aus musikdidaktischer Sicht!
3. Entwerfen Sie eine Unterrichtsstunde zur Einführung von Intervallen für eine Klassenstufe Ihrer Wahl!

134 Intervalle ...

Schritt und Sprung

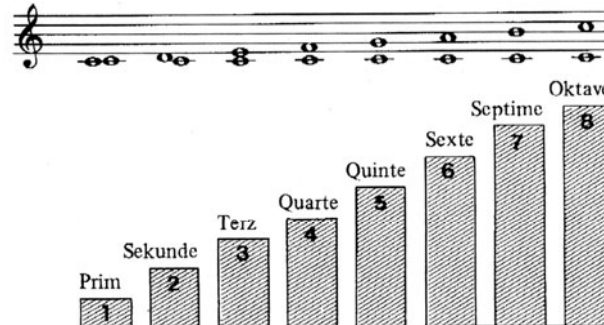
Der Clown geht Schritt für Schritt die (Ton-)leiter hinauf. Der Affe springt gleich auf die dritte Sprosse. In der Musik nennt man diesen Sprung Terz.



Intervalle

Den Abstand zwischen zwei Tonhöhen nennt man Intervall (= Zwischenraum). Um den Abstand zu bestimmen, zählen wir alle Tonschritte einschließlich des ersten.

Die Intervalle und ihre Namen



Intervall-Kanon

1.
He, Leu - te, hört al - le her, wir sin-gen jetzt die In - ter - val - le,

2.
Se - kund und Terz und Quart und Quint und Sext und Sept, Ok - ta - ve.

Thema Nr. 3

Der Umgang mit Medien nimmt bei Kindern und Jugendlichen einen großen Teil der Freizeit ein.

1. Stellen Sie unter Einschluss der beiden Tabellen zu Medienbesitz und -beschäftigungen Stellenwert und Funktionen von Medien im Alltag von Schülern dar!
2. Entwickeln Sie hieraus unter Bezug auf einschlägige musikpädagogische Konzeptionen Begründungen für die Auseinandersetzung mit Medien im Musikunterricht!
3. Skizzieren Sie eine Unterrichtseinheit, in der Medien von zentraler Bedeutung sind!

① **Gerätebesitz Jugendlicher 2008**
in %

| | Gesamt (n=1 208) | Jungen (n=620) | Mädchen (n=588) | 12-13 J. (n=279) | 14-15 J. (n=284) | 16-17 J. (n=304) | 18-19 J. (n=342) | Hauptschule (n=187) | Realschule (n=437) | Gymnasium (n=584) |
|-----------------------|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
| Handy | 95 | 94 | 96 | 90 | 94 | 98 | 98 | 95 | 95 | 95 |
| MP3-Player | 86 | 86 | 86 | 84 | 89 | 90 | 81 | 85 | 86 | 86 |
| Radio | 77 | 75 | 79 | 80 | 77 | 75 | 77 | 68 | 74 | 82 |
| CD-Player | 76 | 70 | 83 | 81 | 73 | 74 | 77 | 68 | 77 | 78 |
| Computer/Laptop | 71 | 77 | 64 | 57 | 70 | 76 | 78 | 66 | 71 | 72 |
| Fernsehgerät | 61 | 64 | 57 | 42 | 61 | 73 | 66 | 68 | 67 | 54 |
| Internetzugang | 51 | 54 | 47 | 40 | 49 | 53 | 59 | 47 | 50 | 52 |
| Spielkonsole TV/PC | 45 | 60 | 29 | 43 | 49 | 50 | 39 | 54 | 52 | 37 |
| Digitalkamera | 44 | 36 | 53 | 33 | 45 | 49 | 48 | 36 | 43 | 48 |
| Kassettenrecorder | 42 | 39 | 45 | 50 | 41 | 38 | 39 | 36 | 38 | 47 |
| tragh. Spielkonsole | 41 | 49 | 33 | 63 | 45 | 35 | 27 | 44 | 46 | 37 |
| DVD-Player (nicht PC) | 38 | 39 | 36 | 23 | 35 | 46 | 46 | 38 | 42 | 34 |
| Walkman, Discman | 30 | 27 | 34 | 30 | 28 | 29 | 35 | 24 | 29 | 33 |
| UMTS-Handy | 23 | 23 | 22 | 13 | 21 | 27 | 28 | 23 | 23 | 22 |
| Videorecorder | 15 | 15 | 15 | 10 | 15 | 21 | 15 | 15 | 19 | 13 |
| Mini-Disc-Recorder | 8 | 8 | 9 | 6 | 7 | 9 | 11 | 5 | 7 | 11 |

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2008.

② **Medienbeschäftigungen Jugendlicher 2008**
täglich/mehrmals pro Woche, in %

| | Gesamt (n=1 208) | Jungen (n=620) | Mädchen (n=588) | 12-13 J. (n=279) | 14-15 J. (n=284) | 16-17 J. (n=304) | 18-19 J. (n=342) | Hauptschule (n=187) | Realschule (n=437) | Gymnasium (n=584) |
|--|---------------------|-------------------|--------------------|---------------------|---------------------|---------------------|---------------------|------------------------|-----------------------|----------------------|
| fernsehen | 89 | 89 | 89 | 82 | 90 | 92 | 90 | 85 | 87 | 92 |
| einen Computer benutzen bzw. am Computer sitzen | 89 | 91 | 87 | 91 | 92 | 88 | 86 | 87 | 91 | 88 |
| surfen im Internet, E-Mails, chatten oder Instant Messenger | 84 | 85 | 83 | 72 | 88 | 88 | 87 | 79 | 83 | 87 |
| ein Handy nutzen | 84 | 78 | 91 | 74 | 83 | 88 | 90 | 86 | 83 | 84 |
| MP3s hören, egal ob Musik oder anderes | 82 | 84 | 80 | 73 | 85 | 89 | 81 | 82 | 82 | 82 |
| Radio hören | 72 | 67 | 77 | 69 | 72 | 72 | 75 | 61 | 70 | 77 |
| Musikkassetten oder Musik-CDs hören | 68 | 66 | 70 | 69 | 70 | 65 | 69 | 71 | 70 | 66 |
| Zeitung lesen | 43 | 46 | 41 | 22 | 38 | 50 | 60 | 36 | 40 | 49 |
| Bücher lesen (ohne Schulbuch) | 40 | 32 | 48 | 51 | 37 | 33 | 39 | 26 | 34 | 48 |
| Spielen von Computerspielen | 30 | 47 | 13 | 38 | 37 | 28 | 21 | 31 | 31 | 30 |
| Zeitschriften bzw. Magazine lesen | 29 | 29 | 30 | 33 | 28 | 27 | 30 | 30 | 31 | 28 |
| digitale Fotos machen | 29 | 21 | 37 | 22 | 40 | 33 | 21 | 28 | 31 | 27 |
| Spielen von Konsolenspielen | 26 | 41 | 11 | 39 | 26 | 25 | 18 | 32 | 32 | 21 |
| DVDs sehen | 23 | 28 | 17 | 22 | 23 | 24 | 22 | 36 | 23 | 18 |
| Videos sehen | 21 | 28 | 13 | 23 | 23 | 20 | 17 | 29 | 21 | 18 |
| Hörspielkassetten oder Hörspiel-CDs hören | 13 | 13 | 13 | 22 | 11 | 11 | 9 | 14 | 11 | 15 |
| Tageszeitung im Internet lesen | 12 | 14 | 10 | 7 | 12 | 14 | 15 | 16 | 11 | 12 |
| Zeitschriften im Internet lesen | 10 | 14 | 7 | 6 | 11 | 11 | 13 | 14 | 10 | 10 |
| Comics lesen | 9 | 10 | 7 | 22 | 7 | 5 | 3 | 11 | 9 | 7 |
| digitale Filme/Videos machen | 6 | 5 | 7 | 7 | 8 | 7 | 3 | 6 | 9 | 4 |
| ins Kino gehen | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 |

Quelle: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, JIM-Studie 2008.