

# Tooltipps: Apps und Webseiten für musische Fächer

DigiBitS-Code: 42591

Seite 1 von 2

## Auf einen Blick:

**Klassenstufen:** 1-10

**Fachbereich:** Kreativ und aktiv

**Vorkenntnisse:** nicht notwendig

**Kosten:** Die Nutzung ist in der Regel kostenfrei. Sofern nicht, werden die Preise aufgeführt.

**Medien und Materialien:** PCs, Tablets, Internetzugang, bei Apps: Zugang zum Apple AppStore oder zum Google PlayStore

**Datenschutz:** Alle Apps können sicher im Unterricht verwendet werden. Sofern es ein Risiko gibt, ist dieses angegeben.



## Einsatz im Unterricht:

Die hier vorgestellten Apps und Webseiten eignen sich für den Einsatz in den Fächern Kunst und Musik, aber auch für den fächerübergreifenden Projektunterricht. Einige Apps finden in der Grundschule ihre Anwendung, andere eher in der Sekundarstufe I.

### Didaktische Ziele

Die Programme und Internetseiten unterstützen die Schüler\*innen dabei, mit Farben, Formen und Klängen zu experimentieren sowie Bilder, Töne und Musik zu analysieren, zu interpretieren und zu verstehen. Die Apps regen die Schüler\*innen nicht nur an, selbst kreativ zu werden, sondern auch, sich mit dem Stellenwert der Kunst in der Gesellschaft auseinanderzusetzen. Gleichzeitig erwerben die Schüler\*innen Medienkompetenzen: Zur Produktion eigener Werke wenden sie Recherche- und Suchstrategien an. Darüber hinaus lernen sie, mit Hilfe digitaler, kollaborativer Möglichkeiten zu kooperieren, um im Team kreativ zu werden.

### Methodische Einbindung

Planen Sie vorab, mit welchen Fragestellungen, Aufgaben, Methoden und Sozialformen die Apps zum Einsatz kommen (z.B. Einzel- oder Gruppenarbeit) und wie die Ergebnisse im weiteren Verlauf

des Unterrichts verwendet werden. Die Schüler\*innen erhalten auf diese Weise eine konkrete Zielperspektive bei der Nutzung der Apps und Webseiten. Überlegen Sie, ob Sie mit den Anwendungen gelerntes Wissen vertiefen wollen oder in eine Thematik einführen.

Die Apps und Webseiten können in der Klasse über Kurz-Links oder QR-Codes für alle Schüler\*innen zugänglich gemacht werden, sodass ein Suchen in Suchmaschinen oder App-Stores nicht mehr notwendig ist. Wir empfehlen, die Schüler\*innen in die Bedienung der jeweiligen Apps einzuführen und Fragen zur Nutzung oder Bedienung dabei zu klären.

### Technische Voraussetzungen

Für die Apps werden Smartphones benötigt. Ein Mangel an schul-eigenen Geräten lässt sich möglicherweise mit dem BYOD-Ansatz überbrücken. „Bring Your Own Device“ bedeutet, dass im Unterricht die privaten mobilen Endgeräte der Schüler\*innen verwendet werden. Prüfen Sie diese Möglichkeit mithilfe der DigiBitS-Checkliste „Smartphone und Apps in der Schule – organisatorische Fragen“ ([DigiBitS-Webcode: 42254](#)) und sichern Sie sich auf jeden Fall rechtlich ab.

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Geräuschesammler</b> <a href="https://geraueschesammler.de">https://geraueschesammler.de</a>	Bezirksjugendring Oberpfalz	Webseite	1-6	Auf der Webseite können Kinder für ihre Hörspielprojekte Töne heraussuchen und herunterladen.
<b>Medienkompetenzen:</b> i Informieren				
Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Teamsketch</b> <a href="https://schule.learninglab.tugraz.at/teamsketchinfo">https://schule.learninglab.tugraz.at/teamsketchinfo</a>	Technische Universität Graz/upinthecloud	iOS, Webseite	1-6	Die Zeichen-App für Kinder fördert Teamarbeit und Kollaboration. Bis zu vier Kinder können gleichzeitig ein gemeinsames Bild malen.
<b>Medienkompetenzen:</b> Kommunizieren				<b>Datenschutz:</b> Ein gemeinsames Zeichnen auf der Webseite ist nach einer kostenfreien Registrierung per E-Mail möglich.



# Tooltipps: Apps und Webseiten für musische Fächer

DigiBitS-Code: 42591

Seite 2 von 2

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Kling Klang Land</b> <a href="http://www.klingklangland.com/">http://www.klingklangland.com/</a>	Storykid Studio/ Ceylan Beyoglu Animation	Webseite	1-6	Eine fantasievolle Welt für Kinder, in der sie die Sprache der Musik entdecken und sich sicher in einer musikalischen Welt bewegen können. Die Seite erzählt die Geschichten dreier Instrumentenkinder, zum Hören oder Mitmachen. Das Angebot gibt es auch auf Türkisch.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Kritzkl Klub</b> <a href="http://www.kritzkl-klub.de">http://www.kritzkl-klub.de</a>	Christoph Geiger/ Andreas Brendel/ Zentralnorden	Webseite	1-6	Im Kritzkl-Klub können Kinder frei malen und zeichnen. Dafür stehen Sprühdose, Pinsel, Spiegel-Funktion und auch Malvorlagen zur Verfügung.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Imagoras</b> <a href="http://imagoras.staedelmuseum.de">http://imagoras.staedelmuseum.de</a>	Städel Museum	Android, iOS	1-6	Die App haucht alten Kunstwerken spielerisch neues Leben ein. In der spannenden Rahmengeschichte müssen verloren geglaubte Bilder des Städel Museums vor der unheimlichen Finsternis gerettet werden. Kinder lernen dabei unter Einsatz ihrer Fantasie, Bilder aus einem völlig anderen Blickwinkel zu betrachten.
Medienkompetenzen:  Anwenden				<b>Datenschutz:</b> Die App enthält die Möglichkeit, ein Bild von Flux per E-Mail an das Museum zu senden.

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Autodesk SketchBook/ Sketchbook Mobile Express</b> <a href="https://sketchbook.com">https://sketchbook.com</a>	Autodesk	Windows, Mac, Android, iOS	5-10	Die Software zum Skizzieren, Malen und Zeichnen bietet auch ein Screenshot-Tool für Anmerkungen, um Inhalte während einer Sitzung anzuzeigen und Notizen hinzuzufügen. Mit SketchBook Mobile Express kann die Software auch als App genutzt werden.
Medienkompetenzen:  Produzieren,  Präsentieren				<b>Kosten:</b> Autodesk SketchBook ist seit 2018 für Bildungszwecke kostenfrei erhältlich. Dafür wird eine Schullizenz benötigt.

Tool	Anbieter	Betriebssystem	Klassenstufe	Lernziele
<b>Artomat</b> <a href="https://tbo.de/portfolio/skd-artomat">https://tbo.de/portfolio/skd-artomat</a>	Staatliche Kunstsammlung Dresden und TBO INTERACTIVE	iOS, für Android in Arbeit	7-10	Zur Deutung von Kunstwerken kann ein Werkzeug wie der ARTOMAT nützlich sein. Dazu muss das Werk mit dem Smartphone fotografiert werden und die App beginnt, die Komposition etwa anhand von Farben oder Strukturen zu analysieren und Interpretationsmöglichkeiten aufzuzeigen.
Medienkompetenzen:  Analysieren,  Reflektieren				

Die „Tooltipps: Apps und Webseiten für musische Fächer“ wurden in Kooperation mit jugendschutz.net erstellt, dem gemeinsamen Kompetenzzentrum von Bund und Ländern für den Schutz von Kindern und Jugendlichen im Internet.

