

## Fachlehrpläne

Wirtschaftsschule: Misisch-ästhetische Bildung 7 (vierstufige Wirtschaftsschule)

### MÄB7 2.1: Lieder aktueller Musikstile singen und begleiten

Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- nehmen die eigene Stimme wahr und unterscheiden vokale Klangfarben und Stimmlagen (Sopran, Alt, Tenor, Bass).
- wenden musiktheoretische Grundlagen (z. B. Dur-Tonleiter) sowie musikgeschichtliche Gegebenheiten (z. B. Stationen der Rockmusik) an, indem sie beim Singen der Lieder (z. B. Rock- und Popsongs) die Sprech- und Singstimme tonal sicher einsetzen. Sie bewegen sich im Rhythmus dazu.
- begleiten Lieder aus verschiedenen aktuellen Musikstilen mit Bandinstrumenten, z. B. E-Gitarre, Schlagzeug.
- präsentieren diese selbstkritisch und zum Teil auswendig. Dabei gehen sie achtsam, respekt- und rücksichtsvoll miteinander um.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Stimmbildung, z. B. Intonation, Atmung, Artikulation
- musikalische Grundlagen und Ausdrucksmittel: Stamntonleiter, Dynamik, Dur- und Molltonarten
- Musikgeschichte: Stationen der Rockmusik, (z. B. Rock' n' Roll, Hip Hop, Punk Rock) anhand ausgewählter Bands und Musikerpersönlichkeiten
- aktuelle Tanzstile, z. B. Tänze zu Stilen der Rock- und Popmusik, saisonale Stile
- Lieder und Sprechstücke, z. B. aus verschiedenen aktuellen Musikstilen, Original und Cover
- Rhythmus-Patterns, z. B. Bodypercussion, Rhythmuspad
- Instrumentenkunde: Bandinstrumente, z. B. Gitarre

Wirtschaftsschule: Misisch-ästhetische Bildung 7 (vierstufige Wirtschaftsschule)

## MÄB7 2.2: Filmmusik hören

---

### Kompetenzerwartungen

Die Schülerinnen und Schüler ...

- hören bewusst verschiedene Musikstücke aus Filmen, um die Klangeindrücke und Stimmungen zu beschreiben. Sie nutzen dafür verbale sowie nonverbale Ausdrucksformen.
- setzen das Gehör als entscheidendes Mittel der Kommunikation ein.
- erläutern die charakteristischen Elemente (z. B. Instrumente, Form) der Filmmusik und benutzen dabei Fachbegriffe.
- bestimmen den Hintergrund einer Handlung (historisch, geographisch, kulturell) und beschreiben den Zusammenhang zwischen Inhalt und Musik.
- experimentieren in der Gruppe mit Geräuschen und Klängen zum Filmgeschehen, um verschiedenartige Filmszenen (z. B. Stille, Hintergrundmusik) unter Einsatz von Instrumenten (z. B. Percussioninstrumente, Klavier) sowie vielfältiger Medien zu gestalten.
- präsentieren ihr Ergebnis und zeigen kritische Selbstreflexion.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Hörvorgang, Hörschäden, Akustik: Lehre vom Schall
- musikgeschichtliche Hintergründe (z. B. Gregorianik, Barock) anhand eines ausgewählten Komponisten
- Entwicklungsstufen: Stummfilm, Tonfilm
- Instrumentenkunde, z. B. Orgel, Klavier
- Klangeindrücke: Hintergrund- und Titelmusik
- Musik und deren Funktion im Stumm- bzw. Tonfilm, z. B. Soundtrack, Mickeymousing, Mood Technik, Titelmusik, Leitmotiv
- musikalische Ausgestaltung von Filmszenen, z. B. bedrohliche Situation, Party

Wirtschaftsschule: Musisch-ästhetische Bildung 7 (vierstufige Wirtschaftsschule)

## MÄB7 2.3: Musik für Werbung erfinden und präsentieren

---

### Kompetenzerwartungen

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

- nehmen das individuelle Verhalten der Zielgruppe (z. B. Jugendliche, Urlauber) sowie Bezüge zwischen Musik und Werbung bewusst wahr, um entsprechende Hintergrundmusik zur Untermalung eines Werbespots auszuwählen.
- ordnen die Musikstücke und Lieder verschiedenen Stimmungen zu und erkennen deren Signalfunktion.
- erstellen einen Werbejingle (z. B. instrumental oder stimmlich), wobei sie die musikalische Fachsprache und musikalische Ausdrucksmittel anwenden.
- entwickeln im Team ein Storyboard.
- gestalten einen eigenen Werbespot und unterlegen den Spot mithilfe moderner Medien mit Musik.
- präsentieren diesen und setzen sich im Austausch mit den Mitschülerinnen und Mitschülern kritisch damit auseinander.
- respektieren andere Meinungen.

#### Inhalte zu den Kompetenzen:

- Musik in der Werbung, z. B. aktuelle Musikrichtungen, Romantik oder Moderne
- Werbejingles, z. B. als Text und/oder einfache Melodie
- Fachsprache und Ausdrucksmittel, z. B. Tempo, Form, Dynamik
- Storyboard, z. B. Inhalt, Kameraeinstellung, Musik, Geräusch, Zeit