Inhaltsverzeichnis

Musik-Tools 2
NEU: Gehörbildungstrainer 2
NEU: Rhythmustrainer 3
Notensatz 3
Digital Audio Workstation (DAW) 3
Karaoke-Generatoren 3
Text to Speech 4
Interaktion im Klassenraum 4
Unterrichts-Timer 4
Quiz 5
Classroom-Management 6
Interaktion 6
Interaktion außerhalb des Klassenraums 6
KI 7

Tools für deinen Musikunterricht

Effektive Werkzeuge machen den Unterricht nicht nur einfacher, sondern auch kreativer. Auf dieser Seite findest du eine Auswahl an praktischen Tools, die dich bei der täglichen oder wöchentlichen Planung und Durchführung deines Musikunterrichts unterstützen. Von digitalen Hilfsmitteln über Notensatz-Software bis hin zu interaktiven Anwendungen – hier gibt es alles, um den Unterricht effizient und inspirierend zu gestalten.

Musik-Tools

NEU: Gehörbildungstrainer

Die interaktiven Web-Anwendungen wurden mit Hilfe von claude.ai programmiert.

- Höher oder Tiefer?
- Intervalltrainer
- Intervalltrainer 2 - Jetzt mit ECHTEN Hörbeispielen!
- Skalentrainer
- Skalentrainer 2 - Jetzt mit ECHTEN Hörbeispielen!
- Akkordtrainer
- Akkordtrainer 2 - Jetzt mit ECHTEN Hörbeispielen und korrigiertem Prüfungsformat

Einen Beispielprompt für den Akkordtrainer könnt ihr hier nachlesen. Wichtig: Keine Anwendung hat auf Anhieb sofort funktioniert (der Akkordtrainer 2 ist z.B. die 19. geschriebene Version…). Es musste jedes Mal mit weiteren Anweisungen nachgebessert werden.
Beispielprompt Schreibe einen HTML-Code für eine Web-Anwendung, mit der musikalische Vierklänge trainiert werden sollen. Die Anwendung soll folgende Funktionen haben: Der Anwender soll die Möglichkeit haben, aus folgenden Vierklangsarten zu wählen: Dur (1-5-8-13), Moll (1-4-8-13), Dominant-Sept-Akkord (1-5-8-11), Major-Sept-Akkord (1-5-8-12), Moll-Sept-Akkord (1-4-8-11), Halbverminderter Septakkord (1-4-7-11), Vollverminderter Septakkord (1-4-7-10), Verminderter (1-4-7-13), Übermäßiger (1-5-9-13). Außerdem soll es die Möglichkeit geben, alle Akkordtypen auf einmal an- bzw. abzuwählen. Auch soll der Anwender die Möglichkeit haben, durch einen Klick auf die Akkorde, sich den Akkord anzuhören. Der Anwender soll die Möglichkeit haben, auszuwählen, ob die Akkordtöne nacheinander oder gleichzeitig abgespielt werden. Der Anwender soll außerdem folgende Schwierigkeitsgrade einstellen können. Grundstellung (alle Akkorde werden in Grundstellung gespielt) Umkehrungen (alle Akkorde werden zufällig entweder in Grundstellung, erster Umkehrung oder zweiter Umkehrung gespielt. Alle Akkorde, die nicht auf dem 13. Ton enden werden außerdem auch in der dritten Umkehrung gespielt) Lagenwechsel (alle Akkorde werden zufällig entweder in Oktavlage, Quintlage oder Terzlage gespielt. Alle Akkordtypen mit einer Septime werden außerdem auch in der Septlage gespielt) Nach Auswahl der Kriterien soll der Anwender die Möglichkeit haben, eine Prüfung zu starten. Dabei sollen entsprechend der ausgewählten Kriterien zehn zufällige Akkorde gespielt werden. Der Anwender soll die Möglichkeit haben, aus vorgegebenen Antworten seine Antwort auszuwählen. Nach der Auswahl einer Antwort soll ein optisches Feedback erfolgen. Ist die Antwort richtig, soll die ausgewählte Schaltfläche grün werden. Nach zwei Sekunden soll der Anwender automatisch zur nächsten Frage gelangen. Ist die ausgewählte Antwort jedoch falsch, soll die ausgewählte Schaltfläche rot werden. Der Anwender soll dann die Möglichkeit haben, sich den

Dreiklang erneut anzuhören oder sich die Lösung anzeigen zu lassen. Hat er die Frage erneut (richtig) beantwortet oder sich entschieden, sich die Lösung anzeigen zu lassen, soll ebenfalls nach zwei Sekunden die nächste Frage gespielt werden. Unter der Prüfung soll der Prüfungsfortschritt optisch verfolgt werden. Während der laufenden Prüfung soll es die Möglichkeit geben, die Prüfung zu beenden und neue Einstellungen vorzunehmen.

NEU: Rhythmustrainer

Die interaktiven Web-Anwendungen wurden mit Hilfe von claude.ai programmiert.

- Einfach (Viertel- oder Achtelnoten)
- Fortgeschritten (Viertel- und Achtelnoten)
- Schwer (Achtel-, Viertel- und punktierte Viertelnoten)
- Extrem (Sechzehntel-, Achtel-, punkt. Achtel-, Viertel- und punkt. Viertelnoten)

Einen Beispielprompt für den Rhythmustrainer könnt ihr hier nachlesen. Wichtig: Keine Anwendung hat auf Anhieb sofort funktioniert. Es musste jedes Mal mit weiteren Anweisungen nachgebessert werden.
Beispielprompt Schreibe mir einen HTML-Code für ein Tool, welches die folgenden Anforderungen erfüllen soll: Der Anwender soll die Möglichkeit haben, sich einen zufälligen und vollständigen Vier-Viertel-Takt-Rhythmus erzeugen zu lassen. Dabei sollen die Notenwerte Sechzehntelnote, Achtelnote, punktierte Achtelnote, Viertelnote und punktierte Viertelnote verwendet werden Nach dem zufälligen Generieren, soll der Rhythmus zunächst nur vorgespielt werden. Mit einem Klick auf den Button „Lösung anzeigen“ soll der generierte Rhythmus angezeigt werden, damit der Anwender seine eigene Lösung überprüfen kann. Wenn ein neuer Rhythmus generiert wird, soll dieser Button ebenfalls wieder zurückgesetzt werden. Verwende die WebAudioAPI Es soll NICHT eingezählt werden, dafür eine optische Anzeige geben, die die vier Zählzeiten anzeigt und beim Vorspielen des Rhythmus gleichzeitig hervorhebt (egal ob auf dieser Zählzeit eine Note erklingt oder nicht)

Notensatz

- musescore
  das kostenlose Notensatzprogramm, das alle Kostenpflichtigen in den Schatten stellt
  Das Handbuch findet ihr hier: Handbuch
- Leadsheet-Maker
  Ein kostenloser Web-basierter Leadsheet-Maker von Michael Fromm

Digital Audio Workstation (DAW)

- Audacity (Windows / MacOS / Linux)
  das kostenlose Audio-Bearbeitungsprogramm mit allen nötigen Funktionen

Karaoke-Generatoren

- Vocalremover.org
  Das Online-Tool, welches bisher die besten Ergebnisse bringt. Die kostenlose Version ist auf wenige Vorgänge pro Tag begrenzt, aber es lohnt sich!

- Voice.ai
  Nicht ganz so gut wie vocalremover, aber eine gute und kostenlose Alternative.

Text to Speech

- Elevenlabs.io
  kostenloser Onlinedienst zur Konvertierung von geschriebener in gesprochene Sprache (bis zu 10.000 Wörter in der kostenlosen Version und bis zu 300 Wörter ohne Registrierung)
- Luvvoice
  bis zu 3.000 Zeichen ohne Registrierung

Interaktion im Klassenraum

Unterrichts-Timer

Der Timer wurde mit Hilfe von claude.ai programmiert.

- Unterrichtstimer
  Wer kennt es nicht? 6. Stunde, nach dem Sportunterricht, draußen scheint die Sonne und die Aufmerksamkeit sinkt in den Keller. Jetzt hilft nur eins - eiserne Miene und hartes Durchgreifen? Wie wäre es mit positiver Verstärkung und einer optischen Hilfe für ein wirklich gutes Klima - Der **Unterrichts-Timer** schafft genau das.
  - Wähle die Start-Zeit deiner UR-Stunde
  - Wähle die Stundendauer
  - Wähle, ob die Stunde mit dem grünen Timer (Ruhe) oder dem roten Timer (Unruhe) starten soll
  - Lege den Zielwert für den Anteil an „grüner Zeit“ fest
  - Starte deine Stunde
    Der Timer beginnt automatisch zur eingestellten Zeit. Alternativ kannst du deine Stunde auch sofort starten
  - Während der Stunde kannst du mit einem einfachen Tippen/Klicken auf den roten/grünen Timer zwischen den beiden Timern hin- und herwechseln.
  - Die Stunde endet nach der voreingestellten Zeit und sobald der grüne Timer aktiviert ist. (Läuft der rote Timer zum Stundenende stoppt der Timer erst mit Tippen auf den grünen Timer)
  - Am Ende wird eine prozentuale Übersicht angezeigt und ob das eingestellte Ziel erreicht wurde
  - Ziel erreicht → Pluspunkt für die Klasse / Belohnung 🙂

Einen Beispielprompt für den Timer könnt ihr hier nachlesen. Wichtig: Keine mit KI programmierte Anwendung hat auf Anhieb sofort funktioniert (der Timer ist z.B. die 22. geschriebene Version...). Es musste jedes Mal mit weiteren Anweisungen
z.B. Hintergrunddarstellung, Isolierung aller CSS-Einstellungen, Sofort-Starten-Button, Außenrand zwischen Text und Schaltfläche, Responsive-Design-Darstellung, einheitliche Schriftgröße von Zahlen, Vollbild-Funktion nachgebessert werden.
Beispielprompt Schreibe einen html-Code für eine Anwendung, die folgendes kann: Die Anwendung soll ein zweigeteilter Timer für den Unterricht sein und im Querformat angezeigt werden. Auf der linken Seite soll ein grüner runder Timer angezeigt werden, auf der rechten Seite ein roter runder

Timer. Obendrüber soll die aktuelle Uhrzeit, Sowie die insgesamt gestoppte Zeit angezeigt werden. Zu Beginn soll der Lehrer die Startzeit (beginnend ab 07:00 Uhr in 5-Minuten-Schritten bis 17:00 Uhr) der Stunde, sowie die Stundendauer (45 oder 90 Minuten - Standardeinstellung 45 Minuten) auswählen können. Gleichzeitig soll der Lehrer festlegen können, welcher Timer (grün oder rot) zu Beginn der Unterrichtsstunde als erstes laufen soll und was das Ziel dieser Stunde ist (wie viel Prozent „grüne Timer-Zeit“ soll erreicht werden - in 5 Prozentpunktschritten von 50 bis 95). Nach dem Auswählen und Bestätigen der Voreinstellungen, soll dann der Timer automatisch zur eingestellten Uhrzeit anfangen zu laufen. Durch ein Tippen in die Mitte des roten oder grünen Timers, soll der hiermit ausgewählte Timer von seiner vorherigen Position weiterlaufen und der andere Timer angehalten werden. Die Timer sollen nach Ablauf der voreingestellten Zeit stoppen, mit folgenden Bedingungen: Wenn zum Ablauf der Zeit der grüne Timer läuft, stoppen alle Timer, wenn nach Ablauf der Zeit der rote Timer läuft, sollen die Timer weiterlaufen und erst angehalten werden, wenn der grüne Timer angetippt wird. Nach Ablauf der Zeit und Stoppen der Timer soll ein Ergebnis angezeigt werden, wie sich die Gesamtzeit prozentual auf den grünen und roten Timer verteilt und ob das voreingestellte Ziel erreicht wurde oder nicht. Die Uhrzeit soll sich an der aktuell gültigen Zeit in Berlin, Deutschland orientieren.

Quiz

- Mentimeter (Online, Anmeldung erforderlich)
  Live-Umfragen, Dynamische Wortwolken, Unterhaltsame Quizze, Q&A
- FeedbackSchule (iOS / Android / Windows)
  Unterrichtsfeedback per App
- kahoot (iOS ab 9.3 / Android)
  Quiz, Abfragen, Spiele und mehr einfach erstellen und per App alle daran teilhaben lassen

  Beispiel für den Einsatz von kahoot: Luther oder Loser?
  Anleitung zur Erstellung eines kahoots mit Hilfe von KI: ThomasFeldmann.at

- Quizizz.com
  kahoot-Alternative mit mehr Gamification
- Plickers (iOS ab 10.0 / Android)
  Anonyme Umfragen - Flickercodes einscannen - Ergebnis erhalten
- Quizlet
  Karteikarten, Spiele und andere spannende Tools
- PINGO
  Interaktion mit den Schüler*innen
- Answergarden
  Ein minimalistisches Online-Tool für Schüler*innen-Feedback
- Genially
  Vielzahl an interaktiven Inhalten
- LearningApps
  interaktive, multimediale Bausteine

  Beispiele für den Einsatz von LearningApps findest du unter Inhalte

- LearningSnacks
  Werkzeug für interaktive Lerneinheiten im Messenger-Stil

Classroom-Management

- classroomscreen
  Online-Tafel mit coolen Funktionen und Gimmicks

Interaktion

- Scratch
  Geschichte, Spiele und Animationen erstellen
- PCRaum.de
  interaktive Übungen für den Musikunterricht
- H5P
  Tool für interaktiven HTML5-Content - online, als eigene Serverversion oder auf vielen moodle-Plattformen einsetzbar, alternativ gibt's die kostenlose Lumi-Seite

  Beispiele für den Einsatz von H5P findest du unter Inhalte

- Padlet (Browser / iOS ab 9.0 / Android ab 4.4 / kindle)
  gemeinsam am Smartphone und Browser an Notizen arbeiten, Timelines erstellen, Unterhaltungen führen, interaktive Karten erstellen und mehr

  Beispiele für den Einsatz von padlet findest du unter Inhalte

- Wheel Decide
  Glücksräder mit bis zu 100 möglichen Feldern selbst erstellen

  Beispiele für den Einsatz von Wheeldecide findest du unter Inhalte

- Maze Generator
  Irrlabyrinth
- Mal den Code
  ausmalbare QR-Codes für Quiz / Wettbewerb
- Schulrätsel
  Kreuzworträtsel
- X-Words
  Kreuzworträtsel mit Lösungswort
- JeopardyLabs
  Jeopardy
- Domino-Maker
  Domino-Generator
- Memory-Builder
  Memory-Generator (on- und offline)

Interaktion außerhalb des Klassenraums

- Actionbound (für private Zwecke kostenlos)
  mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets selbst erstellen
- Placity

eigene interaktive Routen erstellen

KI

- ChatPDF (ohne Anmeldung)
  PDF-Dokument hochladen, zusammenfassen lassen und Fragen dazu stellen
  kostenlose Version: 120 Seiten pro PDF, 10MB pro PDF, 3 PDFs pro Tag, 50 Fragen pro Tag
- ChatGPT 3.5 von stablediffusion (ohne Anmeldung)
  Der beliebte ChatBot von OpenAI frei verfügbar
- Hix.AI - Song Lyrics Generator (ohne Anmeldung)
  Die leistungsstarke KI von HIX unterstützt nicht nur bei alltäglichen Dingen, sondern hilft auch mit der Erstellung von Songtexten
- Kits AI Voice Library
  Lass eine KI deine Stimme nachsingen und entdecke viele weitere Funktionen
- Cantamus
  Macht aus deiner XML-Datei einen gesungenen Chorsatz (14-tägige Testversion ohne Kreditkarte)

From:
https://www.old.muur.it/ -

Permanent link:
https://www.old.muur.it/tools?rev=1773303351

Last update: **12/03/2026 09:15**