

Inhaltsverzeichnis

Musik-Tools	2
NEU: Gehörbildungstrainer	2
NEU: Rhythmusstrainer	3
Notensatz	3
Digital Audio Workstation (DAW)	3
Karaoke-Generatoren	3
Text to Speech	4
Interaktion im Klassenraum	4
Interaktion außerhalb des Klassenraums	5
KI	5

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?](#)
- [Intervalltreiner](#)
- [Skalentrainer](#)
- [Akkordtrainer](#)

Einen Beispieldrompt für den Akkordtrainer könnt ihr hier nachlesen. Wichtig: Keine Anwendung hat auf Anhieb sofort funktioniert. Es musste jedes Mal mit weiteren Anweisungen nachgebessert werden.

Beispieldrompt 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](#)

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

- [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
- [classroomscreen](#)
Online-Tafel mit coolen Funktionen und Gimmicks
- [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

Interaktion außerhalb des Klassenraums

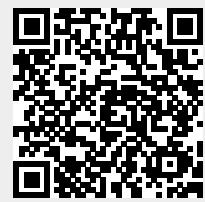
- [Actionbound](#) (für private Zwecke kostenlos)
mobile Abenteuer und interaktive Guides für Smartphones und Tablets selbst erstellen
- [Placity](#)
eigene interaktive Routen erstellen

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 nachsingend und entdecke viele weitere Funktionen

From:

<https://www.musikimunterricht.de/> - **MusikimUnterricht.de**



Permanent link:

<https://www.musikimunterricht.de/doku.php/tools?rev=1755027043>

Last update: **12/08/2025 21:30**