**Bekkur: 1. til 2. bekkur**

**Námsgrein: Tónmennt**

**Kennari: Margrét Steinunn**

**Tímafjöldi: 1 kennslustund á viku**

**Námsgögn:**

TÓNLIST og Afríka, LEIKUM OG SYNGJUM – verkefni fyrir byrjendur í tónlist, TÖFRAKASSINN – tónlistarleikir, Tónmennt 1. hefti söngvasafn, VIÐ SPILUM OG LEIKUM tónlistarleikir, TÓNMENNTAVEFURINN, ýmis verkefni kennara, ásláttarhljóðfæri (ORFF), tónlist af diskum o.fl.

**Lykilhæfni:**

3.-4. bekk er kennt saman. Í tónmennt skiptir miklu máli að vekja áhuga nemenda á ýmiskonar tónlist, efla jákvæða afstöðu til tónlistariðkunar og tónlistar og njóta hennar. Það er gert með söng, hreyfingu, leikjum, hlustun, sköpun og samþættingu við aðrar námsgreinar. Nemendur læra um ólíkar tónlistartegundir eftir búsetu fólks. Undirstöðuatriði í tónfræði kennd með verkefnum og solfakerfinu. Nemendur syngja og leika á ásláttarhljóðfæri, auk þess verður farið í tónlistarleiki, hlustað á tónlist og dans verða líka stór þáttur í náminu. Í lok vetrar ættu nemendur að geta sungið og leikið í hóp, þekkt hin ýmsu ásláttarhljóðfæri, kunnað skil á nokkrum táknum tónlistar t.d. G – lykli, hlaupanótu, hálfnótu þögn og háum og lágum tónum.

**Grunnþættir**:

Í Aðalnámskrá segir um tónlistarkennslu í grunnskóla: *” Tónlistarkennsla í grunnskóla á að efla næmi nemenda og þekkingu á frumþáttum tónlistar; tónhæð, tónlengd, blæ, styrk, hljómum, túlkun og formi, til þess að þeir geti myndað sér skoðun á ólíkum stíl tónlistar, geti gert sér grein fyrir gildi hennar í eigin menningu og lífi og notið hennar á uppbyggilegan, markvissan og persónulegan hátt. Í ljósi þessa margbrotna eðlis tónlistarinnar er mikilvægt að tónlistin sé tengd öllu skólastarfi óháð námsgreinum. Þannig kynnast nemendur fjölbreyttri tónlist og tengingu hennar við líf og starf með ólíkri og lifandi nálgun”.*

Í námskránni er gengið út frá fyrstu fjórum færniþáttunum en ferlin hlustun og sköpun verða samofin þeim. Hlustun er rauður þráður í öllu tónlistarnámi og engin tónlistarvinna fer fram án virkrar hlustunar.

**Námsmat:**

* vinnubók
* ástundun
* samvinna