Universität der Künste Berlin
Berlin Career College

Forschungsstelle Appmusik

LISUM
Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg

apps4music

Musikapps im Unterricht

#überblick #fallbeispiele #diskussion #unterrichtsideen

15. April 2016
LISUM
Fachtagung „Medienkompetenz verbindet“

Matthias Krebs
UdK Berlin Career College // **FAM**
www.forschungsstelle.appmusik.de

Matthias Krebs

Dipl. Musik- und Medienpädagoge,
Opernsänger und Physiker

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Universität der Künste Berlin
Berlin Career College

Forschungsschwerpunkte

- digitale Medien in Lehre und Forschung
- Aneignung digitaler Musikinstrumente
- Social Media & Online-Kommunikation

Gründer/Leiter der Forschungsstelle Appmusik (UdK Berlin)

Forschungsstelle Appmusik

Gründer/Leiter des DigiEnsemble Berlin, ein Ensemble von professionellen Musikern, das regelmäßig mit Apps Konzerte spielt

DigiEnsemble BERLIN

Forschungsstelle Appmusik (FAM) am der UdK Berlin

Die Forschungsstelle Appmusik beschäftigt sich mit dem noch jungen Phänomen der musikalischen Praxis mit Apps auf mobilen Digitalgeräten wie Smartphones und Tablets. Musikpädagogische sowie -ästhetische Fragestellungen stehen dabei im Zentrum der Erforschung musikorientierten Handelns innerhalb diverser Kontexte.

UdK Berlin, Bundesallee 1-12

Die Forschungsstelle Appmusik ist eine Einrichtung der Universität der Künste Berlin, angesiedelt am UdK Berlin Career College.

http://forschungsstelle.appmusik.de

Fallbeispiel aus einer Appmusik-AG: SpaceSymphony Juli 2015

- SpaceSymphony / app2music

https://www.youtube.com/watch?v=EJ52cWEKKkk

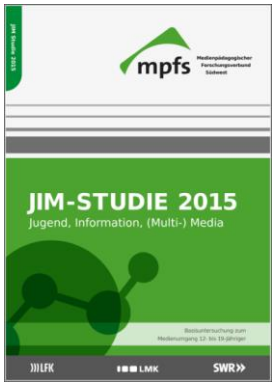
FAM-Projekte: app2music – Appmusik-AGs an Berliner Schulen

BERLINER PROJEKTFONDS KULTURELLE BILDUNG

http://forschungsstelle.appmusik.de/app2music

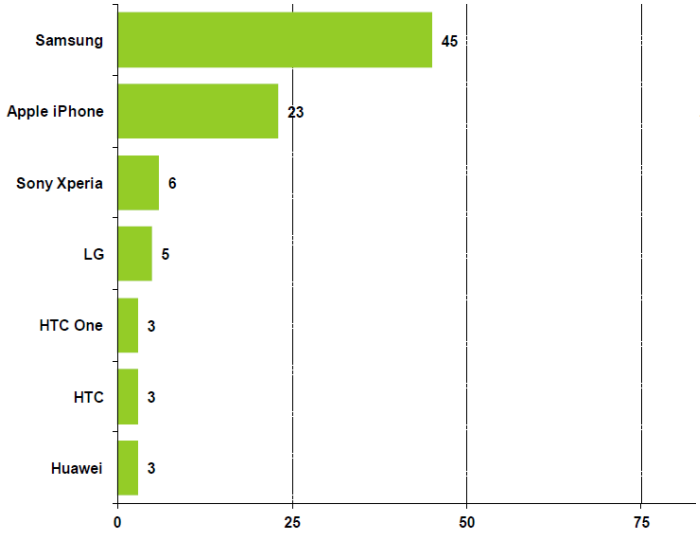
Smartphones - Ausstattung und Verfügbarkeit

JIM Studie 2015



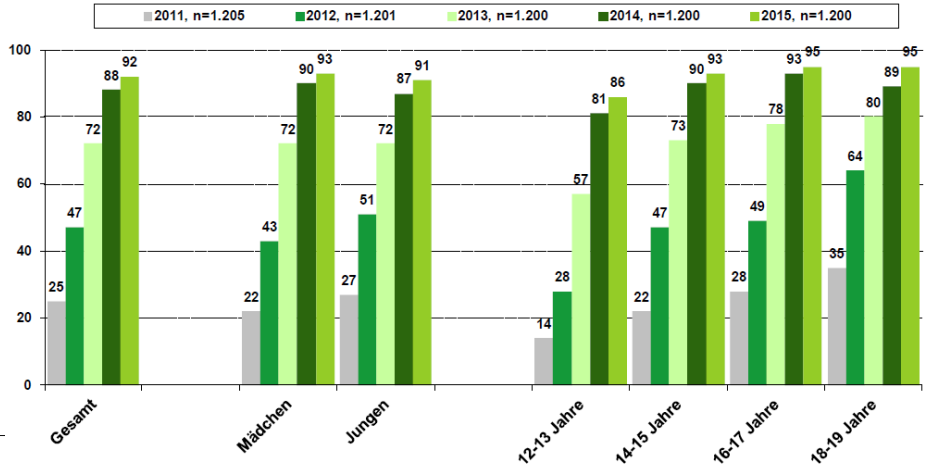
- Bei einer Ausstattungsrate von Smartphones bei nunmehr 92 % kann man weitgehend von einer **Vollausstattung der Jugendlichen** sprechen.

Handy bzw. Smartphone: Marke/Fabrikat 2015



Quelle: JIM 2015, Angaben in Prozent, Nennungen ab 3 Prozent
Basis: Besitzer Handy/Smartphone, n=1.179

Smartphone-Besitzer 2011 - 2015



Quelle: JIM 2011 - JIM 2015, Angaben in Prozent,
Basis: alle Befragten

Neue Medien – neue Herausforderungen

http://www.mobile-zeitgeist.com/2015/10/02/studie-zum-ende-des-abendlandes-kinder-sind-smartphone-suechtig/

Herausforderungen

https://www.youtube.com/watch?v=9iBA0WImbI0

- Chancengleichheit
- Ablenkung
- Überforderung
- Limitierungen
- Sucht
- Ungeeignete Inhalte
- Vereinzelung
- Mangelnde Reflexion über Ergebnisse
- Oberflächlichkeit
- Allways On
- Aktivitätsdruck
- Kompatibilität / Plattform übergreifende Anwendungen

Über 50.000 Musikapps

There´s an app for that.

Hilfsmittel

Player

Instrumente

Universität der Künste Berlin
Berlin Career College

Forschungsstelle Appmusik

There´s an app for that. #professional

AUDIOBUS

Das ist alles, was es zum Musikmachen braucht.

“What's in the picture is pretty much all I use for everything I create.”

(Hobbymusiker Jonny Capes, 09.07.2014, via FB)

Agenda

Was macht die Musikapp interessant für die Einbeziehung in den Unterricht?

Agenda

1. Apps als Hilfsmittel und zum Lernen
2. Die App als Musikinstrument
3. Musikapps im Unterricht
4. Unterrichtsideen
5. Diskussion

Musikapp Taxonomie

Über 50.000 Musikapps

Die meisten Apps in der Kategorie Musik & Audio der App Stores der verschiedenen Plattformen (*iOS, Android, Windows*) sind für das Abspielen von Musikaufnahmen geeignet.

Neben den zahlreichen Player- und Radio-Apps werden ebenso rund **4000 Apps** angeboten, mit denen Nutzer_innen auf vielfältige Weise Musikmachen können.

1. Apps können in Form von **Hilfsmitteln** auf vielfältige Weise das Musikmachen mit herkömmlichen Instrumenten (Gitarre, Klavier, Gesang etc.) unterstützen.

2. Apps können mobile Digitalgeräte wie Smartphones und Tablets in **Musikinstrumente und mobile Musikstudios** verwandeln.

3. Apps können als **Lernmittel** als audiovisuelle Enzyklopädien, Gehörbildungsprogramme oder zur Begleitung verwendet werden.

FoxTube (iOS, Android)

TuneIn Radio (iOS, Android)

SoundCloud (iOS, Android)

Cleartune (iOS, Android)

Tempo (iOS, Android)

forScore (iOS)

Pro Metronom (iOS, Android)

ThumbJam (iOS)

guitarism (iOS)

Notion (iOS)

Cubasis (iOS)

Better ears (iOS, Android)

Liszt Sonata (iOS)

iReal Pro (iOS, Android)

TonalHarmony (iOS, Android)

Tools

1. APPS ALS HILFSMITTEL UND ZUM LERNEN

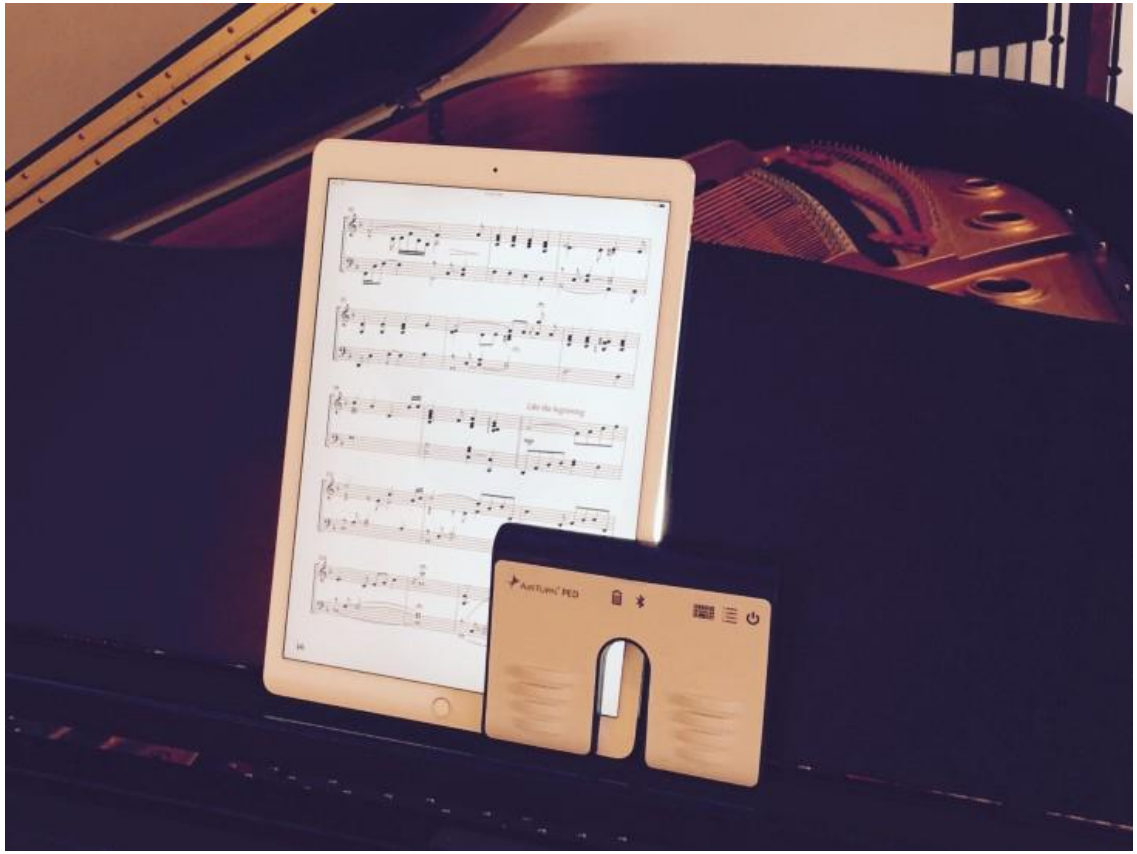
Metronom z.B. Tempo und Pro Metronom (iOS & Android)

Tempo
(iOS, android)

Pro Metronom
(iOS, android)

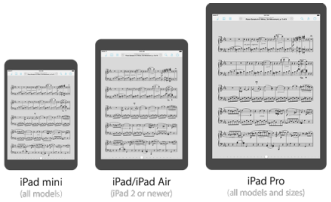
- Playlist, Übungsmodus mit Temposteigerung, Polyrhythmus, Stimmgerät, anpassbare Oberfläche, Aufnahmegerät

Notenmappe z.B. forScore (iOS) und (Android)

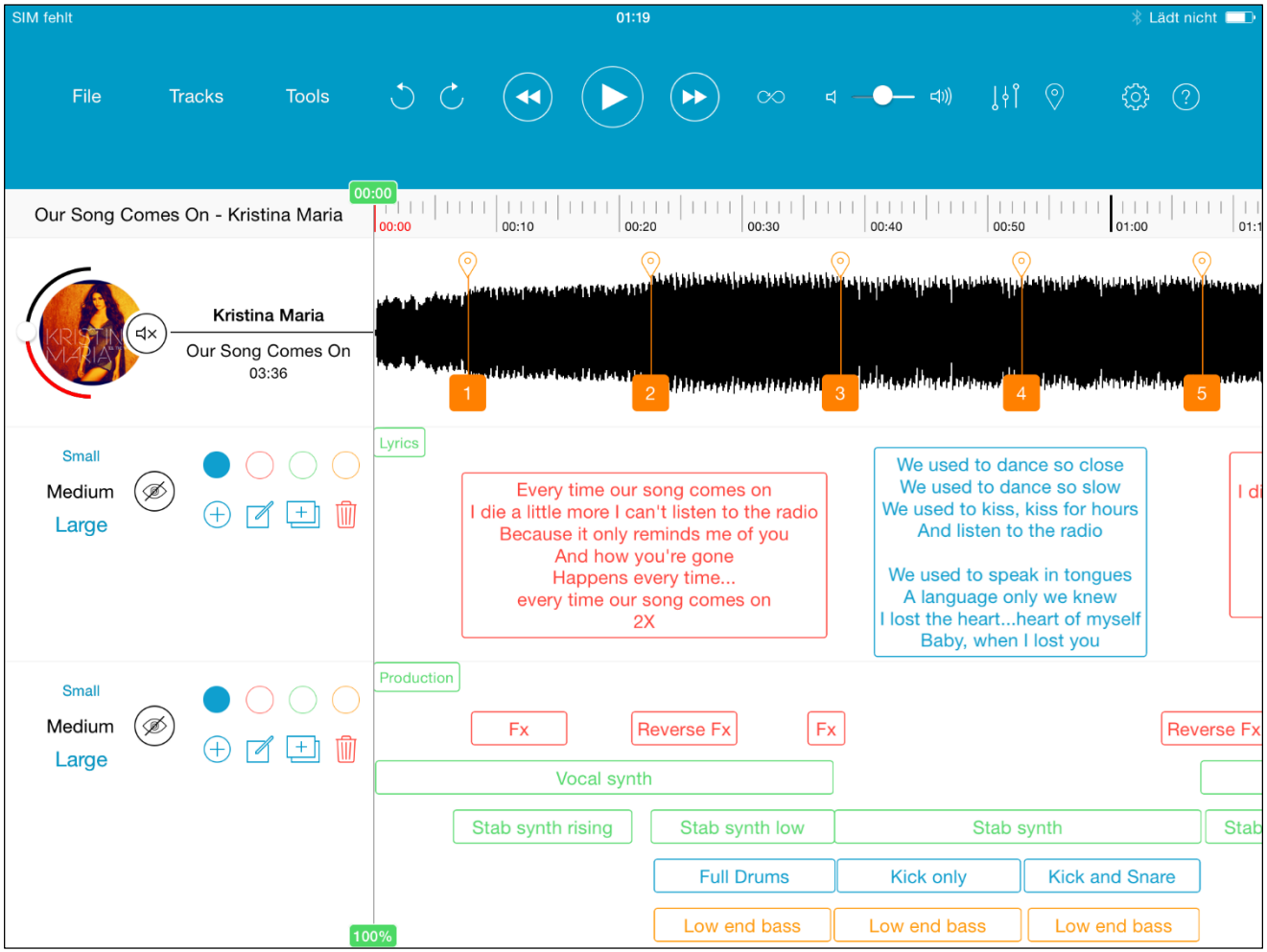


forScore
(iOS)

- Bibliothek, Online-Recherche, pdf-Import, Blättern, Annotation, Metronom, Playlist



Formteile: Notetracks (iOS, iPad)



Notetracks (iOS)

Vergleich einiger Gehörbildungsapps in drei Bereichen

Play by ear

Good ear

Ear training

Better ears

Ear trainer

Theory lessons

Rudiments

Relative pitch

clefTutor

Funktionen

Individuelle Anpassung

Feedback

Universität der Künste Berlin
Berlin Career College

Forschungsstelle Appmusik

Vergleich einiger Gehörbildungsapps in drei Bereichen

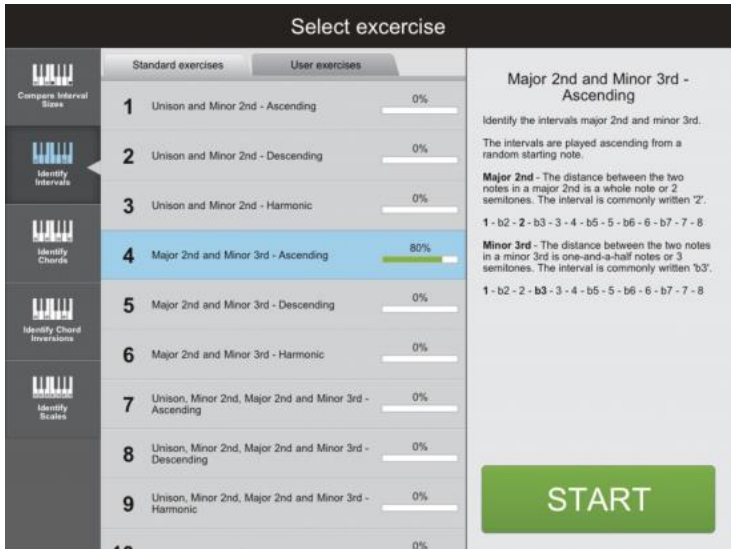
Play by ear	Good ear	Ear training	Better ears	Ear trainer	Theory lessons	Rudiments	Relative pitch	clefTutor
Intervalle/ Akkorde (Dreiklänge)/ Skalen mit dem eigenen Instrument spielen	Akkorde auf einer Klaviertastatur spielen	Intervalle, Akkorde und Skalen spielen	Intervalle, Tonleitern, Akkorde, Akkordverbindungen, Tonhöhen, Tempo, Vorzeichen erkennen/ Notenlesen (Intervalle, Tonleitern, Akkorde)	Moll- und Durdreiklänge unterscheiden	Musiktheorie zu Rhythmus/ Notenwerten/ Schreibweisen/Skalen/ Tonarten/Intervallen/ Stimmführung/ Harmonie und Harmonieanalyse/ Text und Notationsbild	Intervalle hören/Schreibweisen erkennen/ Begriffe erklären/ mehr freischaltbar	Intervalle aus zwei Vorgaben unterscheiden	Notenlesen in verschiedenen Schlüsseln
nochmals abspielen lassen/ Notenanzahl bzw. Pattern-Länge/ Ambitus/Mögliche Noten/ mögliche Intervalle/ aufsteigend-absteigende Führung/ Skalen/Licks/ Tempo/ pitch correction/autoplay/Hilfe durch Anzeige der ersten Note/ Kalibrierung des Instrumentes	Antwort geben lassen/ Umkehrungen/ nochmals abspielen lassen/ Akkordtypen/ Drei- und Sechsklänge/ Tempo/Spielweise (gleichzeitig, auf-, absteigend, zufällig)	Lernen, Üben, Testen/21 Skalentypen auswählen/Tonarten/ Umkehrungen/Drei- bis Vierklänge	Schwierigkeitsgrade einstellen/Üben und Lernen(Notennamen & Wiki)/ auf- oder absteigend/ Abspielen lassen (auch über Midi-Fernsteuerung)/Midi-In, Midi-Out/ Instrumentensound/ Anschlagsstärke/ Spielmodus/Tonumfang/ Zeitlimit/ Tempo/ Anzahl der Versuche/Umkehrungen / Taktanzahl/ Tonlänge/ erste Note zeigen/	Wiederholt spielen	Auswahl eines der 39 Themenbereiche/ Notenbeispiele abspielen lassen/ Display Settings/ engl. Oder amerik. Bezeichnung/ Slideshow oder als durchgehender Text	Auswahl eines Themenbereiches	Training/ Test/Sprache an oder aus/Instrumente bzw. Stimmen/Testgeschwindigkeit/Dauer/Trainingsdauer in min	Schlüssel/Keyboard (12 o.88Tasten) oder Tonnamen/ Tutorials/ Schlüsseltests und Tonartentests/ Schwierigkeit/Einstellen eines Users
Anzeige der verbleibenden Dauer und Töne in Echtzeit/ Erfolg, Fehler oder Ausbleiben des Versuchs/ Anzeige der korrekten und fehlerhaften Antwort im Notenbild	Best Run; derzeitiger Stand/ Richtige in % und in Relation zu gespielten Tönen/ Statistik/ farbige Anzeige der korrekten und fehlerhaften Antwort im Notenbild	Am Ende von 10 Fragen Relation/ Anzeige der korrekten Antwort im Notenbild und schriftl. Verweis auf richtig oder falsch	Statistik zu allen Ober- und Unterbereichen (Intervalle+jede einzelne Intervalmöglichkeit)/ Dropbox-synch/ Anzeige der korrekten Antwort im Notenbild und schriftl. Verweis auf Fehler	Richtige in % und in Relation/ Einblendung des Ergebnisses nach Übungsende	Kein Feedback	Richtige in Relation Selbsteinschätzung 1-5Punkte/ Ranking mit anderen Nutzer_innen/	Richtige in Relation/ verbaler und schriftlicher Kommentar	Statistik/Ranking/Sound bei Richtig und fasch/ farbige Anzeige der korrekten und fehlerhaften Antwort

Vergleich

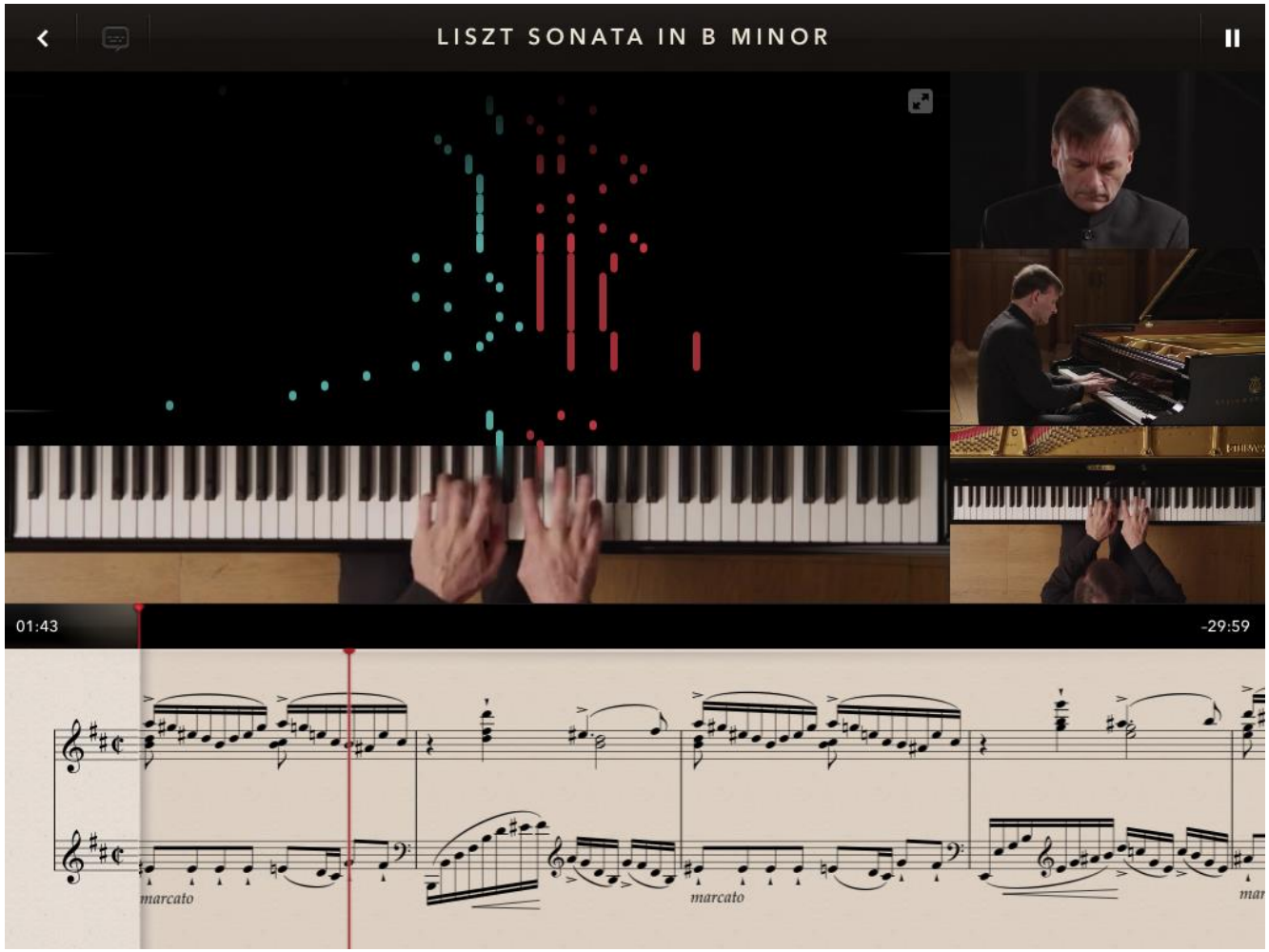
Better ears	Ear trainer
Intervalle, Tonleitern, Akkorde, Akkordverbindungen, Tonhöhen, Tempo, Vorzeichen erkennen/ Notenlesen (Intervalle, Tonleitern, Akkorde)	Moll- und Durdreiklänge unterscheiden
Schwierigkeitsgrade einstellen/Üben und Lernen(Notennamen & Wiki)/ auf- oder absteigend/ Abspielen lassen (auch über Midi-Fernsteuerung)/Midi-In, Midi-Out/ Instrumentensound/ Anschlagsstärke/ Spielmodus/Tonumfang/ Zeitlimit/ Tempo/ Anzahl der Versuche/Umkehrungen/ Taktanzahl/ Tonlänge/ erste Note zeigen/	Wiederholt spielen
Statistik zu allen Ober- und Unterbereichen (Intervalle+jede einzelne Intervalmöglichkeit)/ Dropbox-synch/ Anzeige der korrekten Antwort im Notenbild und schriftl. Verweis auf Fehler	Richtige in % und in Relation/ Einblendung des Ergebnisses nach Übungsende

Feedback-Möglichkeiten in Gehörbildungsapps

- Direktes Feedback
- Highscores
- Statistiken
- Ranking (mit anderen Nutzer_innen)
- Selbsteinschätzung



Instrumentenkunde: Liszt Sonata (iOS, iPad)



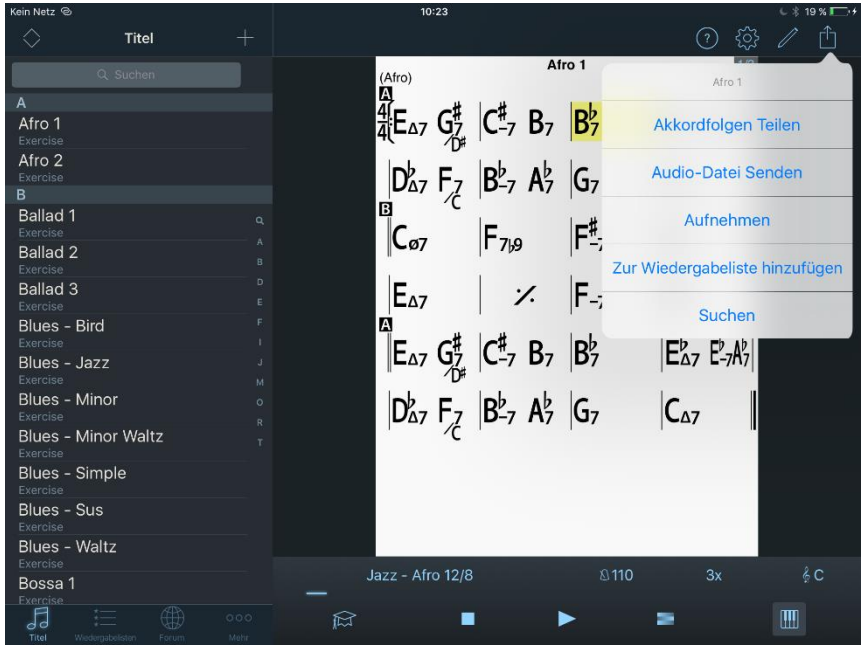
Liszt Sonata (iOS)

Das Orchester (iOS)

Vivaldis Vier Jahreszeiten (iOS)

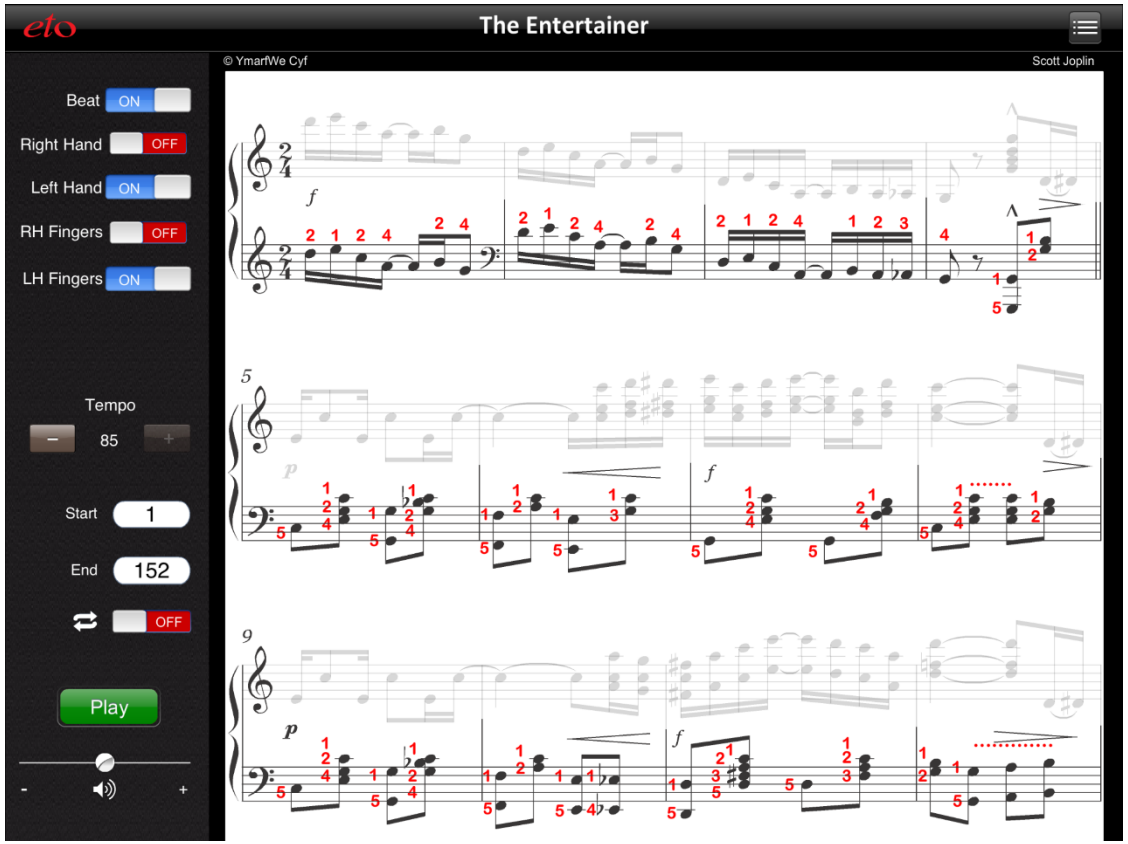
Begleitung zum Improvisieren und Üben

- ChordBot
- iReal Pro
- Jam Maestro
- SessionBand (iOS, iPad oder iPhone)



iReal Pro
(iOS, Android)

Tutoren beim Üben: eto The Entertainer (iOS)



The Entertainer (iOS)

- Mitspielband, verschiedene Geschwindigkeiten, Fingersätze, Drumset, schwierige Stellen wiederholen

Musizieren mit Musikapps im Unterricht

2. DIE APP ALS MUSIKINSTRUMENT

Reflex

- Ist es aber nicht besser, ein richtiges Instrument spielen zu lernen?

Reflex

Schade, dass das iPad immer wieder nur zum Imitieren anderer Instrumente dargestellt und darauf reduziert wird (da kann man dann tatsächlich fragen: Warum?).

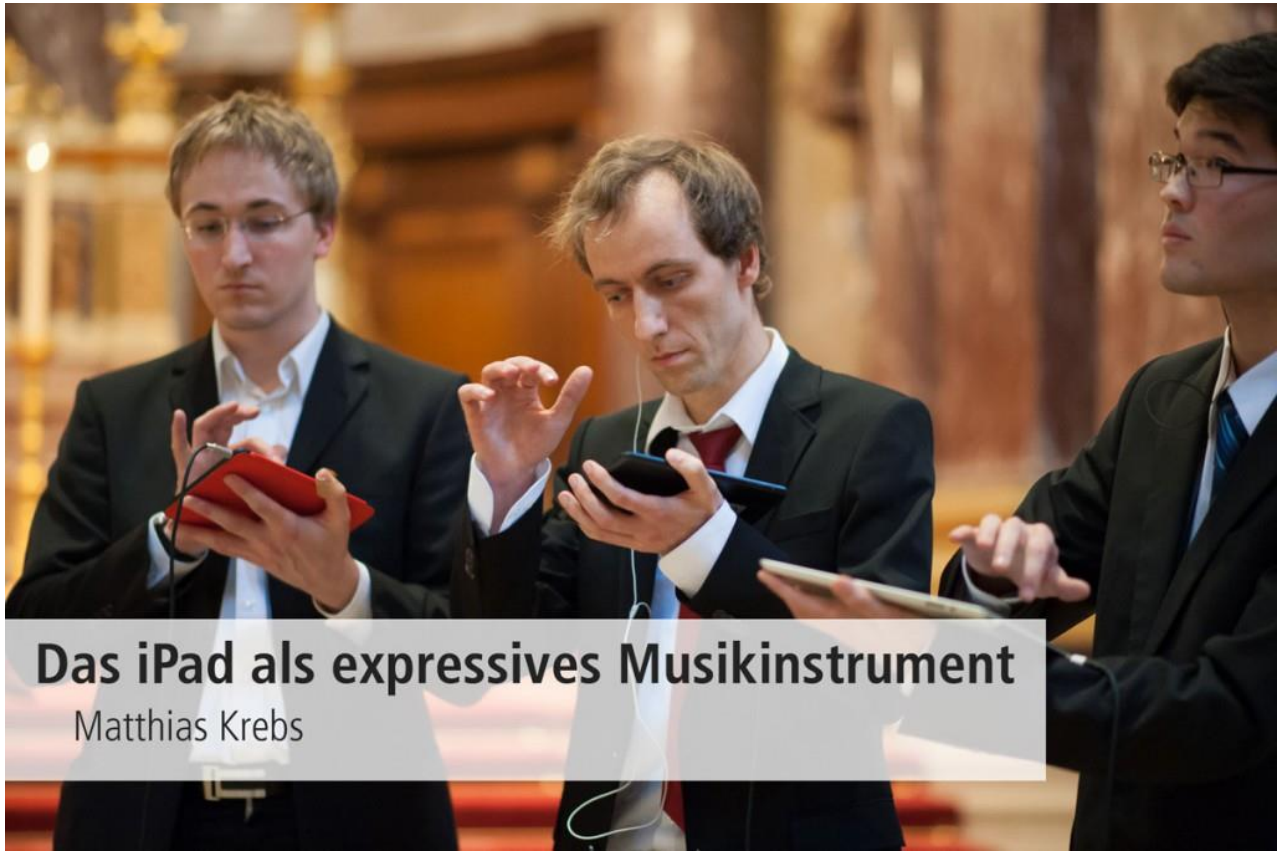
Statt darauf hinzuweisen, dass wirklich **neue Spielweisen** ermöglicht werden, eine **neue Art des Musizierens**, neue Wege, den Klang zu beeinflussen usw. - und dass letztlich durch den anderen Umgang auch andere Musik ermöglicht wird.

Begriff Musikinstrument

„Musikinstrumente zeichnen sich im Allgemeinen durch eine gezielte Kontrollier- und Kombinierbarkeit eines spezifischen, fein nuancierbaren Spektrums von Klangfarben aus.“ (Föllmer 2005: 135)

Eine eigenständiges Feld musikalischer Praxis lässt sich bisher nur ausschnittartig beschreiben. Die künstlerischen Experimente stehen noch am Anfang doch sind schon jetzt vielfältige Konzepte zu beobachten.

Das iPad als expressives Musikinstrument



- http://www.appmusik.de/das-ipad-als-expressives-musikinstrument/

Innovatives Spielprinzip

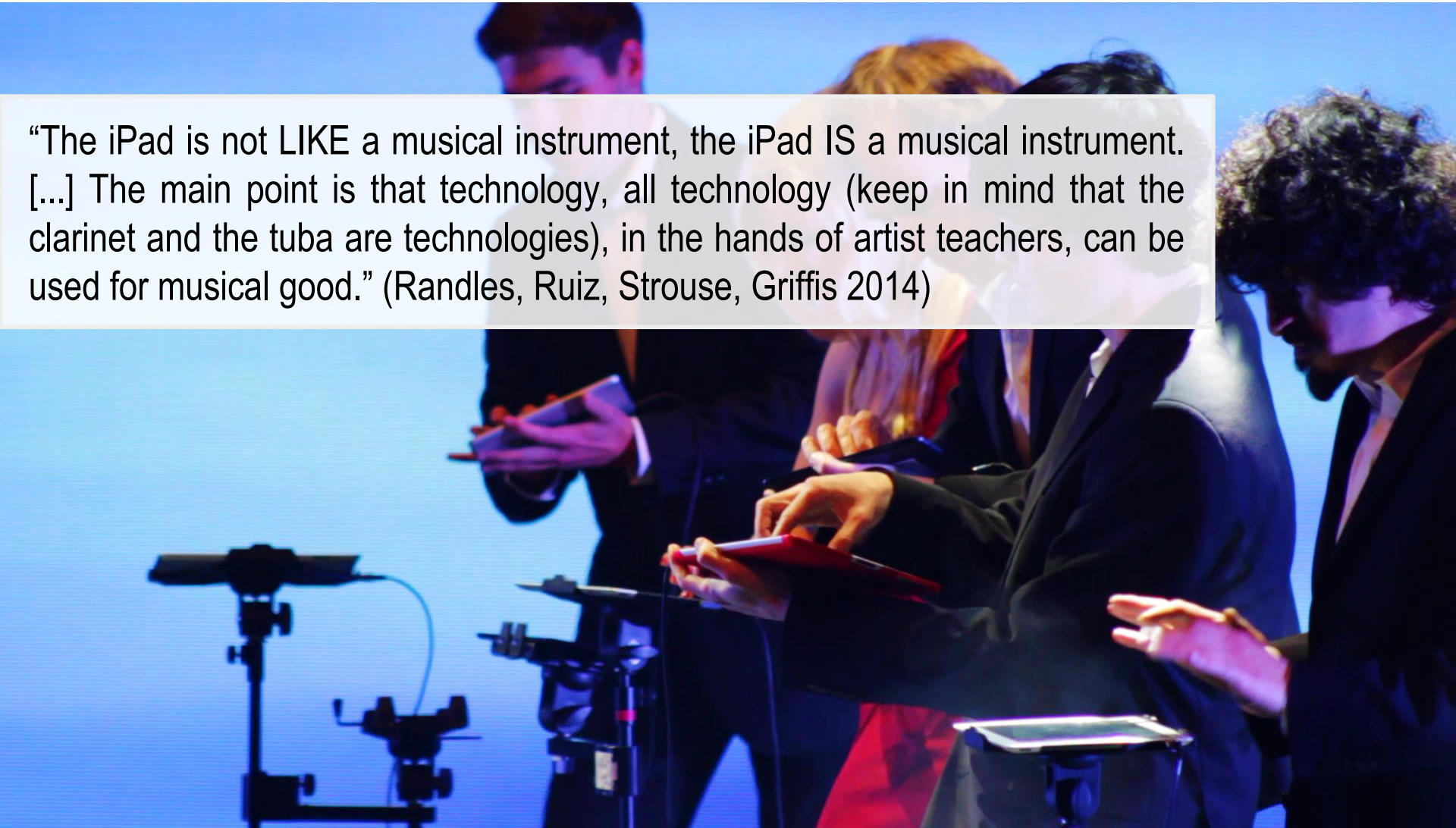
PlayGround
(iOS)

- http://musik-mit-apps.de/tapperklaert-playground-ios/

Ist es möglich, ein Konzert mit dem iPad zu spielen? Natürlich!

▸ Concerto for iPad and Orchestra
https://www.youtube.com/watch?v=eRYkC6fY190

Alle Instrumente sind Technologien



“The iPad is not LIKE a musical instrument, the iPad IS a musical instrument. [...] The main point is that technology, all technology (keep in mind that the clarinet and the tuba are technologies), in the hands of artist teachers, can be used for musical good.” (Randles, Ruiz, Strouse, Griffis 2014)

Flügel ist kein Keyboard ist kein iPad

≠

≠

≠ ≠ ≠

≠

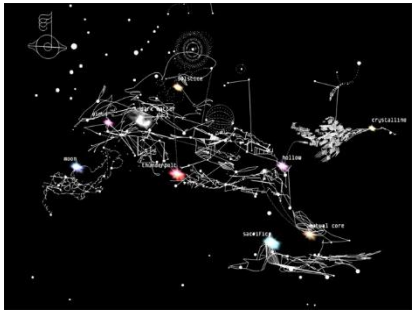
≠

Etablierte Musiker experimentieren mit Musikapps

▸ Atomic Tom on NYC subway (Okt. 2010)
https://www.youtube.com/watch?v=NAlIFWSI998

▸ Herbie Hancock beim Hamburger Überjazz-Festival (2012)
http://www.abendblatt.de/kultur-live/article110382170/Herbie-Hancock-Auf-der-Suche-nach-den-richtigen-Beats.html

▸ Gorillaz – The Fall
Damon Albarn (12.11.2010)
http://www.appmusik.de/neues-gorillaz-album-auf-dem-ipad-produziert



▸ Björk – Biophilia (2011)
http://www.zeit.de/kultur/musik/2011-10/bjoerk-biophilia

Zwischenfazit

- Die Gitarren-App ist keinen Fortschritt. Sie kann die Gitarre nicht ersetzen.

- Nicht das Tablet ermöglicht Lernen per se, sondern einen spezifischen Umgang damit.

- Erstmal ist Tablet bzw. Smartphone ein Trägermedium/ Struktur.

  - Erst wenn wir mit Hilfe von Apps Klänge auf spezifische Art beleben/ prozessieren/ verarbeiten, kann etwas neues entstehen.

Beispiel aus einer Appmusik-AG: SoundPrism Pro (iOS)

SP Pro
(iOS)

https://www.youtube.com/watch?v=sWJA0qt9Ric

Beispiel aus einer Appmusik-AG: Korg iKaossilator (iOS)

iKaossilator (iOS)

https://www.youtube.com/watch?v=T_2AZbXHXdQ

Ausprobieren (AppSwitch-Session)

Gruppe A

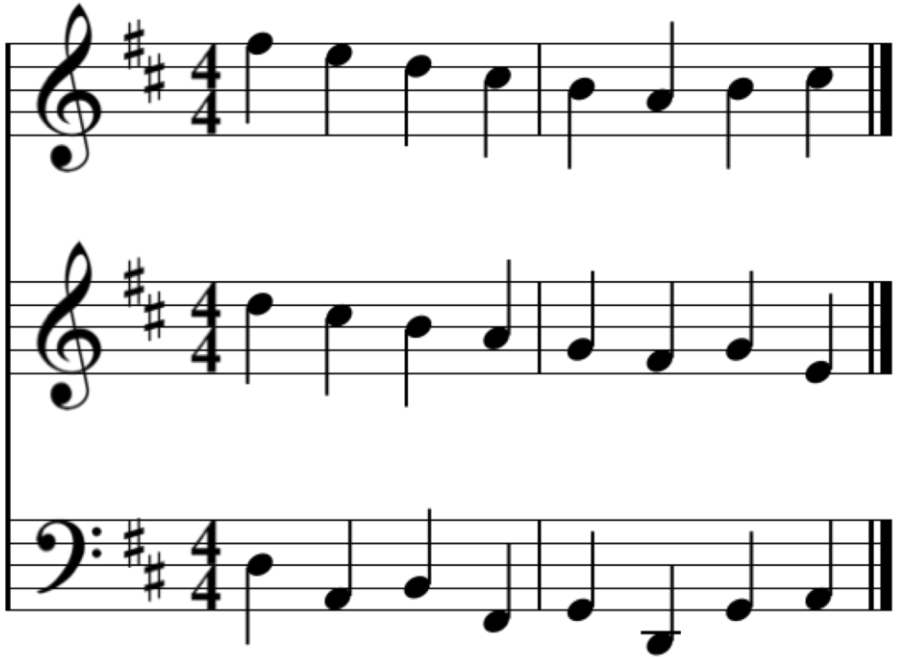
1. Figure (iOS)
2. TC-Performer (iOS)
3. GarageBand (iOS)
4. ChordPolyPad (iOS)
5. Tin Pan Rhythm (iOS)

Gruppe B

1. Auxy (iOS)
2. guitarism (iOS)
3. SP Link Edition (iOS)
4. Launchpad (iOS)
5. Musyc (iOS)

Kleine Aufgabe: Musizieren mit Apps

- Welche der Apps eignet sich zum Musizieren des Pachelbel-Kanons?
- Wählen Sie eine aus und spielen Sie damit den Anfang.
- Stellen Sie Ihre Ergebnisse im Plenum vor.



ThumbJam
(iOS)

SoundPrism
(iOS)

Morphwiz
(iOS)

ChordPolyPad
(iOS)

JamBandit
(iOS)

Pachelbel-Kanon spielen mit der App *SoundPrism* (iOS)

SoundPrism
(iOS)

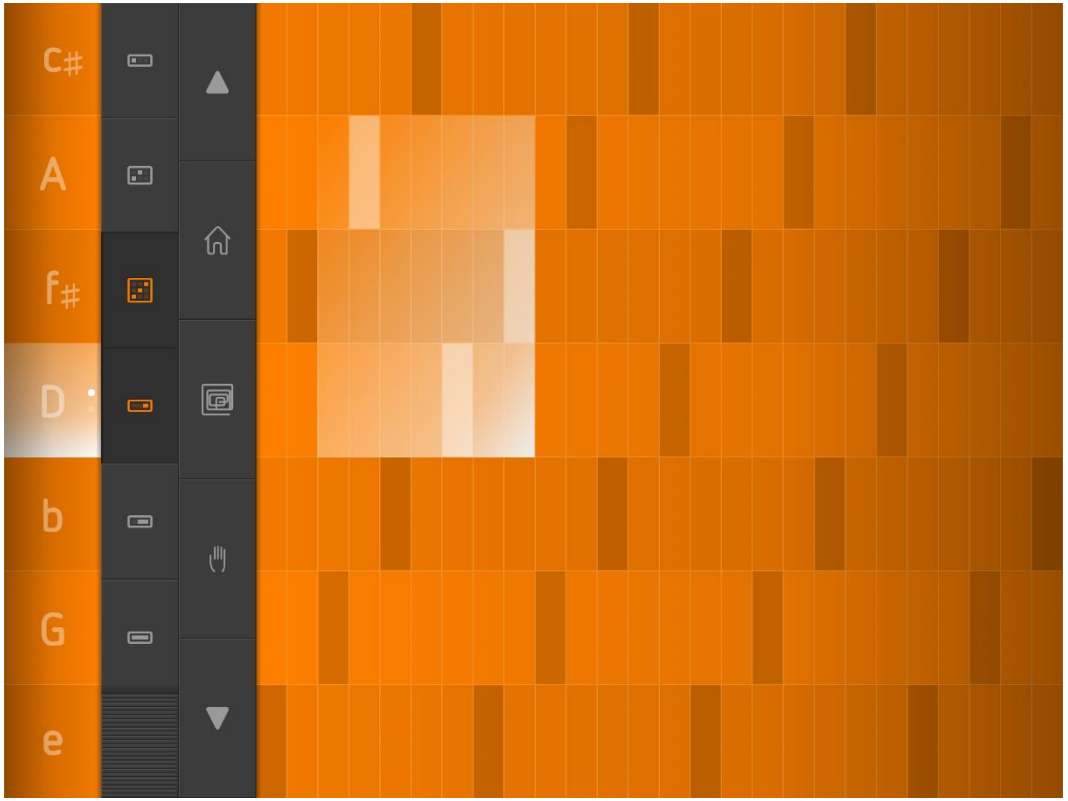
2 8

4

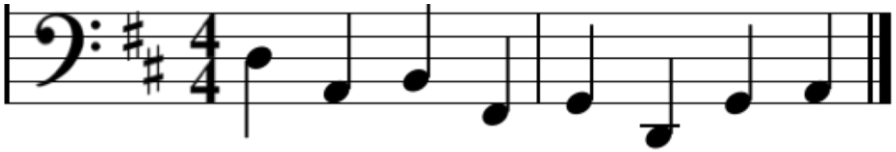
1 6

3

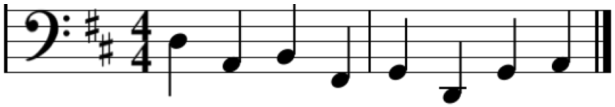
5 7



- Soundpreset: Pad



Pachelbel-Kanon spielen mit ThumbJam (iOS)



ThumbJam
(iOS)

- Sound: Instrument: Cello

6 4 5 7 2 8 3 1

Musikmachen mit Apps: Eine Frage des Betriebssystems

- Zwischen den Betriebssystemen der mobilen Digitalgeräte gibt es Unterschiede in Vielfalt und Funktionalität der Musikapps, doch die Verfügbarkeit von anspruchsvolleren Apps nimmt bei allen stetig zu.

- Für die Verwendung von Apps als Musikinstrumente im herkömmlichen Sinne (Drums, Gitarre, Klavier etc.) ist eine besonders kurze Reaktionszeit wichtig. Dies kann momentan besonders iOS (Apple) bieten.

- Für Geräte mit Android oder Windows bieten sich besonders für Hilfsmittel-Apps und Drumcomputer-Apps an.

Apple App Store (iOS)

Google Play Store (Android)

Windows Store (Windows)

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

Interessante Musikapps für android

Google Play Store
(Android)

BeatMakers
DMach
Drum Machine
G-Stomper Rhythm
Yellofier
PixiTracker
Reactable mobile
RD4 Groovebox
Sequencer
Oscilab

BeatSamplers
SPC
GrooveGrid
uFXloops
Music Maker Jam

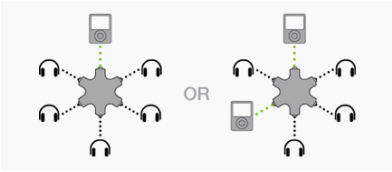
Workstations und Sequenzers
Caustic
G-Stomper Studio
Audio Evolution Mobile DAW
nTrack Mehrspurrekorder
FL Studio Mobile

Aufgrund der Herausforderungen mit der Verzögerung (Latenz) von Musikapps für android, halte ich App-Instrumente, die zu den Virtual Instruments und Synthesizer-Apps gezählt werden, als nicht so geeignet zum Musizieren. Besser nutzbar sind dagegen BeatSamplers, Beatmakers und für bestimmte Vorhaben auch die Workstations und Sequenzers.

- Mehr siehe: http://www.appmusik.de/app-musikinstrumente-fuer-android/

Welche Geräte brauche ich zum Musizieren mit Apps im Musikunterricht?

- Kopfhörer
- Kopfhörerverteiler
- Hifi-Anlage mit AUX-Kabel



- Lautsprecher/ PA
- Mischpult
- Kabel

- JamHub
- Soundkarte
- iPad-Stative
- WLAN-Hub

SONGWRITING MIT APPS

Die Live-Performance von Schülerkompositionen mit iOS-Apps als Beispiel authentischen Musikmeets mit Tablets im Unterricht

Musizieren mit Musikapps im Unterricht

3. MUSIKAPPS IM UNTERRICHT

Apps im Musikunterricht

- Konkrete Anleitungen zu Einsatzszenarien, wie sie von Lehrkräften oft gewünscht werden, gibt es auch im Jahr 2015 selbst in den einschlägigen Musikpädagogik-Zeitschriften nur recht wenige (siehe u.a. folgende Folien).
- Die fächerspezifische Nutzung von iPads wird durch Tausende von Musikapps begünstigt; jedoch trotz dieser Vielzahl an Apps sind nur wenige – je nach didaktischem Konzept – für den Musikunterricht geeignet:
    - die Apps sollten kostengünstig oder möglichst natürlich kostenlos sein,
    - in ihrer Handhabbarkeit einfach und gleichzeitig komplex genug für den vorher zu bestimmenden Lernvorgang sein.
- Schülerinnen und Schüler erhalten durch Projekte mit Tablets und Apps Perspektiven zur eigenen kreativen Entfaltung, Musik durch ihre Sinne erleben und gleichzeitig verstehen.

Fallbeispiel: Songwriting mit Apps

PRAXIS

Godau/ Krebs/ Junker (2016): SONGWRITING MIT APPS. Live-Performance von Schülerkompositionen mit iOS-Apps als Beispiel authentischen Musiklernens mit digitalen Medien im Unterricht. In: MUC – Musikunterricht und Computer, S. 38 – 45.

SONGWRITING MIT APPS

Die Live-Performance von Schülerkompositionen mit iOS-Apps als Beispiel authentischen Musiklernens mit Tablets im Unterricht[1]

Marc Godau, Matthias Krebs, Joachim Junker

Klassen
Ab Klasse 7

Dauer
Etwa 8–10 Doppelstunden / optionale Workshops

Kurzinfo
Im Rahmen eines Kompositionsprojekts entstanden eigene Songs auf iPads, die auch live aufgeführt wurden.

Mobile Digitaltechnologien wie Smartphones und Tablets eröffnen vielfältige Möglichkeiten für den Musikunterricht. Mittlerweile stehen sowohl für iOS- als auch für Android-Geräte zahlreiche Musikapps zur Verfügung. Das Spektrum reicht von Soundtoys über virtuelle Instrumente und Synthesizer bis zu Aufnahmestudios im Taschenformat. Noch immer liegt iOS vorn in puncto Vielfalt und Funktionsumfang von Apps, die zum Musizieren verwendet werden können.

Auch das pädagogische Interesse an Musikapps ist den letzten Jahren gestiegen. Die Reaktionen von Pädagoginnen und Pädagogen auf die Verwendung von Mobilgeräten im Unterricht bewegen sich in einem Kontinuum zwischen bewahrpädagogischer Ablehnung (Verbot von Smartphones im Unterricht) und Idealisierung als intuitiv bedienbare Wundermittel („Mit Apps wird alles ganz einfach möglich"). Daneben entbrennt auch immer wieder die Diskussion um die Stellung der neuen Technologien im Verhältnis zu traditionellen Instrumenten.

In diesem Beitrag wollen wir zeigen, wie im Musikunterricht einer siebten Klasse mit Musikapps gelernt wurde. Der Fokus des Projekts lag auf der Aufführung selbst ersteilter Kompositionen. Dabei wurde Klassenmusizieren als performativer Akt verstanden, in dem Schüler wie eine Band eigene Songs bis zur Aufführung bringen sollten. Die Rolle des Musiklehrers war die eines Unterstützers im Hinblick auf die kompositorische Arbeit in Gruppen bzw. eines Coaches hinsichtlich der Inszenierung einer Aufführung als Band in einem öffentlichen Konzert.

[1] Der komplette Artikel inklusive Literaturverzeichnis und Quellenangaben befindet sich als PDF auf der Heft-DVD.

38 2016 muc

PRAXIS

Kulturprojekt in der Tabletklasse

Seit Anfang 2015 verfügt das Hohenstaufen-Gymnasium in Kaiserslautern über 45 iPads, die zur Einrichtung einer Tabletklasse angeschafft wurden. In einer siebten Klasse wurde ein Appmusik-Projekt initiiert, das vom städtischen Kulturamt angeregt und von der Forschungsstelle Appmusik (FAM), angesiedelt an der Universität der Künste Berlin, unterstützt wurde. Ziel war die Aufführung von Gruppenkompositionen bei der „Langen Nacht der Kultur" der Stadt Kaiserslautern am 16. Juni 2015, einer öffentlichen Veranstaltung, auf der jährlich zahlreiche Kulturschaffende – von Laien bis hin zu professionellen Künstlerinnen und Künstlern – ihre Arbeit vor großem Publikum präsentieren. Die Aufgabe der Schüler bestand darin, in Gruppen je einen Song mithilfe mehrerer Musikapps zu entwickeln und als Band gemeinsam zu inszenieren.
Das Hohenstaufen-Gymnasium hat einen mathematisch-naturwissenschaftlichen Schwerpunkt. Die 27 Schüler der hier vorgestellten siebten Klasse haben klassenstufenbedingt ein geringes musiktheoretisches Wissen und wenig Erfahrung mit dem Komponieren im Unterricht. Allerdings spielen einige ein Musikinstrument und wirken in Musikensembles mit. Auch besitzen die meisten von ihnen ein Smartphone und einige ein Tablet, wobei die Nutzung elektronischer Geräte im Schulgebäude nur mit Erlaubnis einer Lehrkraft möglich ist.

Der Songtext steht. Nun werden passende Sounds für die Begleitung gesucht.

Raum zum Proben ist überall. Marc Godau singt eine alternative Wendung der Melodie.

Die Zusammenarbeit mit der Forschungsstelle Appmusik erfolgte in drei Workshops, die innerhalb von drei Monaten stattfanden und je fünf Zeitstunden umfassten. Matthias Krebs und Marc Godau als Mitarbeiter der FAM unterstützten die Schüler im Lernprozess und stellten umfangreiches Equipment wie Mischpulte, Kabel und Verstärker zur Verfügung. Zwischen den drei Terminen entwickelten die Schüler ihre Songs im regulären Musikunterricht kontinuierlich weiter. Die Arbeit in den Workshops sowie die Projektpräsentation bei der „Langen Nacht der Kultur" sind auf den Internetseiten der FAM ausführlich dokumentiert.

http://forschungsstelle.appmusik.de/appmusik-in-der-praxis-5-songwriting-mit-apps/

Unter diesem Link ist auch eine komplette Video-Dokumentation des Projekts zu finden.

Die Apps

Die im Projekt von den Schülern auf den iPads ausgewählten Apps waren *Auxy*, *Chordion*, *Drums XD*, *GarageBand*, *guitarism*, *iGrandPiano*, *SoundPrism*, *SynthX* und *Thumblam*. Die einzelnen Apps werden im Folgenden kurz vorgestellt. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, inwiefern diese Musikanwendungen Kompositionsprozesse unterstützen können. Die Reihenfolge ist nicht alphabetisch, sondern richtet sich nach systematischen Aspekten.

muc 2016 39

- Ab Klasse 7
- Etwa 8–10 Doppelstunden/ optionale Workshops
- Im Rahmen eines Kompositionsprojekts entstanden eigene Songs auf iPads, die auch live aufgeführt wurden.

- In: MUC – Musikunterricht und Computer 2016, S. 38 – 45.
- http://forschungsstelle.appmusik.de/appmusikin-der-praxis-5-songwriting-mit-apps/

Fallbeispiel: Songwriting mit Apps

Aus der Praxis:

- kompositorische Selbstversuch beginnt niederschwellig mit Musik-Apps am Tablet
- die besondere Erfahrung des Zusammenspiels im Ensemble kann selbst bei „Nicht-Instrumentalisten" experimentell umgesetzt werden
- Schülerinnen und Schüler können sich, zunächst in Einzel- oder Partnerarbeit und mit großer Experimentierfreude, an das Entdecken von Klängen, Rhythmen und Melodien machen, ohne die eigene musikalische Unsicherheit oder andere Defizite der gesamten Klasse gegenüber demonstrieren zu müssen.
- die (gespeicherten) Ergebnisse werden vorgespielt, Erfahrungen gemeinsam in der Klasse ausgetauscht und schließlich reflektierend besprochen

Fallbeispiel: Verklanglichung einer Ballade

PRAXIS

„… Wenn das Röhricht knistert im Hauche!“

Die Verklanglichung einer Ballade unter Verwendung des iPads

Kristin Sander-Steinert

Haben Sie schon mal darüber nachgedacht, mit einem iPad eine Ballade zu vertonen? Und können Schulkinder so ihre eigenen Vorstellungen von Klängen selbst in Musik umsetzen? Musik aufzunehmen und entsprechend des Verlaufs einer Ballade abzuspielen, ist für Schülerinnen und Schüler ein Erlebnis und kann ästhetische Erfahrungs- und Lernräume ermöglichen.

Dieser Beitrag verknüpft das Arbeiten an der Ballade „Der Knabe im Moor“ von *Annette von Droste-Hülshoff* /1/ mit der Förderung der Medienkompetenz sowie des ästhetischen Lernens. Im Prozess des Gestaltens werden gleichermaßen Vorerfahrungen der Kinder aktiviert und umgesetzt. Außerdem finden in der intensiven Auseinandersetzung mit dem Text wichtige Sprachbildungsprozesse statt, die durch die Kommunikation beim Erfinden der Musik in Gruppenarbeit weiter vertieft werden. Der Einsatz von iPads ermöglicht eine nahezu getreue Wiedergabe der eigenen musikalischen Vorstellungen von Schülerinnen und Schülern, die sich mit Inhalten einer Ballade beschäftigen.

Ästhetisches Lernen durch Klangerzeugung

Einer heterogenen Schülergruppe ästhetisches Lernen zu ermöglichen, erfordert inszenierte Räume, in denen sich alle Kinder einbringen können. Besonders das eigene Handeln kann diese Räume öffnen (vgl. Wallbaum 2000). Im Fach Musik wird dies durch das Erfinden von eigenen Musikstücken möglich: Beim gemeinsamen Erstellen einer *Verklanglichung* kommen die Schüler/-innen ins Gespräch („Ästhetischer Streit“, vgl. Rolle 1999), in dem sie ihre eigenen Erfahrungen offenbaren und ihren Geschmack und ihre Sprache weiter ausbilden.

Das eigene Erfinden von Musik kann auf verschiedene Weisen von der Lehrperson angeleitet werden. Eine von vielen Möglichkeiten stellt das Verklanglichen eines Textes dar, weil Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Vorstellungen ausgehend vom Text in einer Abfolge von Klängen planvoll umsetzen.

Verklanglichung: Gestaltung eines Textes durch Klangereignisse, die entsprechend genannter Schlagwörter während des Textvortrags erzeugt werden.

Der Knabe im Moor

Die Ballade „Der Knabe im Moor“ wird gerne im Unterricht der Klassen 5 und 6 eingesetzt, um die Textform der Ballade zu verdeutlichen. Für den Schwerpunkt des ästhetischen Lernens bietet sich dieser Text besonders an, weil eine schaurige Stimmung im Moor vermittelt wird, die Kinder gut mit gruseligen Erfahrungen aus der eigenen Erlebniswelt verknüpfen können. Insbesondere der Emotionsgehalt der Ballade spielt für die Initiierung ästhetischer Erfahrungsprozesse eine wichtige Rolle. Darüber hinaus eignen sich viele Vergleiche und Wortbilder (wie z. B. „wenn aus der Spalte es zischt und singt“) gut, um diese in Klang zu verwandeln.

Abb. 1
Zwei Schüler erzeugen Klänge und nehmen diese mit dem iPad auf.

Foto: Kristin Sander

PRAXIS

Abb. 2 *Ein Kind bedient das iPad und zeichnet Klänge mit der App „MadPad“ auf.*

Foto: Kristin Sander

„MadPad“ (von Smule): Die App kann im App Store für 2,99 € gekauft werden. Rabatt für Bildungseinrichtungen gibt es ab 20 Stück.

iPad vs. Orff-Instrumentarium

Die Idee, Texte zu verklanglichen, ist nicht neu (vgl. Fischer 1978). Häufig wird hierfür das Orff-Instrumentarium verwendet, da es für alle Schülerinnen und Schüler durch eine leichte Handhabung nutzbar ist und zum rhythmisch-perkussiven Tun anregt. Die meisten Schulen besitzen ein Klassenset dieser Instrumente, weil sie in der Anschaffung nicht zu teuer sind. Der Nachteil besteht jedoch in einer eingeschränkten Klangauswahl.

Die Entwicklung neuer Medien eröffnet hier erweiterte Möglichkeiten und wirkt dieser Einseitigkeit entgegen. Die Lernenden können durch die Nutzung mobiler IT-Systeme Ihre Vorstellungen von Klängen umfassender als zuvor verwirklichen. Apps wie u. a. „MadPad“ und „iMaschine“ dienen der Aufnahme von ausgewählten Klängen, die im Anschluss entsprechend abgespielt werden können.

So sind Schülerinnen und Schüler nicht an vorgegebene Instrumente gebunden, sondern können kreativ und beliebig eigens erzeugte Musik aufnehmen, sei es z. B. das Scheppern eines Schlüsselbundes, das Kratzen der Tafelkreide, die klappernden Schuhsohlen u. Ä. Auch die Klänge verschiedener Instrumente (die altvertrauten Orff-Instrumente sind hier selbstverständlich eingeschlossen) können für Aufzeichnungen genutzt werden (Abb. 1).

Arbeiten mit der App „MadPad“

Als Aufnahmemedium der von den Schülerinnen und Schülern entwickelten Musik bietet sich besonders die App „MadPad“ an. Wird die App gestartet, können über den Button „Create you own sets“ eigens hergestellte Klänge aufgenommen werden. Vorsicht: Nur wenn insgesamt zwölf Klänge aufgenommen werden, können diese in der App gespeichert und für den weiteren Unterrichtsverlauf weiterverwendet werden! (Was nicht heißt, dass zwölf unterschiedliche Aufnahmen gemacht werden müssen.) Die gespeicherten Aufnahmen sind anschließend über den Button „Play“ aufzurufen und zu spielen.

Beispielhafter Unterrichtsverlauf für die Erstellung einer Verklanglichung

Der folgende Unterrichtsvorschlag zur Verklanglichung der Ballade „Der Knabe im Moor“ wurde in einer 6. Inklusions-Klasse erprobt. Die Übersicht (siehe Tabelle S. 25) verdeutlicht die Gliederung der Einheit.

Zum Einstieg in das Unterrichtsvorhaben wird vom Text der Ballade über Bilder vom Moor ein erster Zugang zu Klängen an gruseligen Orten geschaffen. Durch den Weg „Text → Bild → Klang“ werden alle Lerntypen (auditiv, visuell, haptisch und verbal) angesprochen.

Die Lehrperson trägt die Ballade „Der Knabe im Moor“ vor. Wichtig ist dabei, die Spannung durch eines guten sprechgestalterischen Vorlesevortrag aufzubauen und zu halten. Möglich wäre es auch, die professionell gelesene Ballade als Audiodatei abzuspielen. In Internetportalen wie Youtube sind viele verschiedene von männlichen Vorlesern vorgetragene Versionen zu finden, die die schaurige Stimmung der Ballade verstimmlichen. Selbst vorzulesen, ist allerdings immer die bessere Alternative!

Nachdem die Schülerinnen und Schüler erste Gedanken geäußert haben, werden verschiedene Bilder von Landschaften gezeigt, die mit dem Moor als gruseligen Ort in Verbindung gebracht werden können (z. B. Modersohns „Mondnacht im Moor“ oder Meinkers „Im Dachauer Moor“). Die Kinder wählen eines der Bilder – passend zu ihren Vorstellungen vom Ort in der Ballade – aus und begründen Ihre Wahl. Hier können unterschiedliche Eindrücke verbalisiert werden. Um daran anknüpfend zu den Geräuschen im Moor zu gelangen, stellt die Lehrperson die Schlüsselfrage „Was hörst du auf diesem Bild?“ Die Schülerinnen und Schüler berichten nun von ihren eigenen Erfahrungen mit Geräuschen an gruseligen Orten (z. B. der dunkle Keller, der Wald bei einer Nachtwanderung).

Anschließend erhalten sie die Aufgabe, in Gruppenarbeit unter Einsatz eines iPads zu einzelnen Strophen der Ballade und ihren eigenen Vorstellungen eine Verklanglichung zu gestalten (Abb. 2). In einem ersten Schritt lesen sie die ihnen zugeordnete Strophe. Angehängte Hilfekarten mit Erklärungen von Begriffen (wie z. B. Föhne, Heidetauche oder Moorgeschwele) können beliebig von den Kindern genutzt werden, um den Inhalt zu verstehen. Im Anschluss ist es wichtig, die Schülerinnen und Schüler Wörter markieren zu lassen, die verklanglicht werden sollen. Die Markierungen fordern dazu auf, Imaginationen zum Balladeninhalt mit möglichen Klängen zusammenzubringen und erste Ideen zur Klangerzeugung zu entwickeln. Hierzu erhalten sie ein Aufgabenblatt mit ihrer abgedruckten Strophe. Auf diesem Blatt können die Wörter farblich markiert und Ihre Ideen zur Klangerzeugung in einer dafür vorgesehenen Spalte notiert werden.

Laut *Klippert* (2009) ist es wichtig, neben gemeinsam erstellten Regeln und Vorgaben zur Reflexion der Teamarbeit auch Funktionen in den Gruppen zu verteilen, um ein effizientes Arbeiten zu ermöglichen (Abb. 3). Deshalb neh-

24

- Ab Klasse 5
- 2–5 Doppelstunden
- Im Rahmen einer Unterrichtseinheit verklanglichten die SuS einer Inklusionsklasse die Ballade „Der Knabe im Moor“.

- In: Grundschulunterricht Deutsch 2016_01, S. 23 – 26.
- www.grundschulunterricht.de

Fallbeispiel: Musikmachen mit Tablets in Kita und Grundschule

18 Praxis

Krebs/ Godau (2016): App-Kids: Musikmachen mit Tablets im Kindergarten. In: Kinderzeit 2016_01, S. 18 - 23.

App-Kids: Musikmachen mit Tablets im Kindergarten

„Jüngst bat uns eine befreundete Erzieherin und Mutter um eine Beratung für den kindgerechten Einsatz von Medien. Sie selbst achte darauf, dass ihr zweijähriger Sohn nicht verfrüht das Smartphone in die Hände bekomme. Jedoch sei ihr Interesse für Apps geweckt worden, da in Videos auf facebook und YouTube mit bestimmten Apps ebenso wie mit traditionellen Instrumenten musiziert werde. Im App Store seien zudem zahlreiche Musikapps für Kinder zu finden. Nun stünde sie vor dem Dilemma, entweder ein Xylophon oder eine Xylophon-App für ihr Kind anzuschaffen. Dies veranlasste uns dazu, mehr Klarheit zu diesem Thema zu verschaffen." *Matthias Krebs/ Marc Godau*

Diese kurze Szene zeigt die Unsicherheiten von Pädagogen rund um das Thema Apps, Musik und Bildung. Smarttechnologien entwickeln sich rasant und werden zunehmend zu einem Universalmedium mit einer unüberschaubaren Zahl von Anwendungsmöglichkeiten. Die oftmals hitzigen Debatten um Chancen und Risiken kränkeln daran, dass zu vielen musikpädagogischen Fragen noch grundlegende Forschungsergebnisse fehlen und Argumentationen auf einer unreflektierten Grundskepsis basieren.

Vor dem Hintergrund der Musikpädagogik vertreten wir den Standpunkt, dass Xylophone aus Holz sich für die musikalische Bildung der Kinder eignen, dass aber auch Tablets ihre spezifischen Qualitäten haben, die sich gerade nicht in der virtuellen Nachbildung von Xylophonen oder anderen Musikinstrumenten erschöpft. Prinzipiell gilt: Eine reine Übertragung von musikalischen Umgangsweisen (z. B. Xylophon-Spielen) auf das Tablet ist unnötig. Der pädagogische Mehrwert misst sich ausschließlich daran, ob auf Bedürfnisse reagiert wird oder Projekte initiiert werden können, die bisher Unmögliches möglich machen. Im Folgenden wollen wir der Frage nach dem Bildungspotenzial von Musikapps, auch im Hinblick auf deren Einsatz in der Kita, nachgehen und einige Anwendungsszenarien skizzieren.

In den letzten zwei Jahren arbeiteten wir in Kooperation mit Klax[1]. In Praxisbegleitung, Ausbildung sowie Fortbildungsveranstaltungen konzipierten, erprobten und reflektierten wir gemeinsam kreative Möglichkeiten der Medienmutzung. Zusammen mit den engagierten Erziehern überlegten wir, wie ein bildungsrelevanter Umgang mit Smarttechnologien aussieht, der den elementarpädagogischen Alltag bereichern kann. Im Fokus unserer Arbeit stehen immer Musikapps, installiert auf Tablets, die nicht nur zum Hören von Musik (Playerapps), sondern auch zum aktiven, handelnden Musikermen, zum Musizieren und für kreative Experimente mit Klängen genutzt werden können.

Klänge sehen – Farben hören mit Apps

Kann man Musik sehen? Welche Farbe hat ein Geigenbogen oder ein Paukendonner? Eine Reihe von Apps bietet Kindern Möglichkeiten, Melodien und Rhythmen zu malen. Mit einem oder mehreren Fingern können sie grafische Partituren erstellen und diese anschließend erklingen lassen. Geometrische Formen, Tropfen und Linien lassen sich auf einer Spieloberfläche zu Mustern arrangieren und ermöglichen ein Experimentieren mit Klängen und Verläufen.

Singing Fingers

Empfehlenswert sind die Apps **Singing Fingers** (iOS) oder **Finger Paint With Sounds** (android). Die App Singing Fingers ermöglicht das Malen von Klängen. Wenn man singt oder Geräusche macht und gleichzeitig über die weiße Oberfläche streicht, entstehen Farben – abhängig von der Tonhöhe. Hat man sein Klangbild gemalt, können die Mikrofon-Aufnahmen nun mit dem Finger wieder vor- oder rückwärts abgespielt werden. Das Bild wird nun zum Instrument.
Weitere Apps dazu: **Pitchpainter** (iOS), **Musical Paint** (iOS) und **SoundBord** (android)

Warum mobile Digitalgeräte und Musikapps für Kinder im Kita-Alter?

Primärerfahrungen mit Medien

Skeptiker argumentieren, dass das Musizieren mit Apps eingeschränkt sei und zudem musikalische Primärerfahrungen wie die Klangerzeugung mit Alltagsgegenständen, mit der Stimme oder dem Körper verhindere. Dem liegt die Vorstellung zugrunde, jene fehlenden Primärerfahrungen würden sich negativ auf die Identitäts- und Weltkonstruktion von Kindern auswirken, da sich Wirklichkeitsbilder über das eigene Sein (Kompetenzen und Einordnung in die restliche Welt) an Musik und Bildern orientiere, die durch die Medien vermittelt würden. Anstatt Musikkulturen via YouTube über den Bildschirm kennenzulernen, sollten Kinder diese unmittelbar musikpraktisch erfahren.

Dieser Vorstellung ist entgegenzusetzen, dass Medien wie Fernsehen, MP3-Player und Apps Teil der gegenwärtigen Sozialisation von Kindern sind. Damit kommen Medien „nicht sekundär in eine primär medienlose Welt hinein, die sie dadurch verändern – vielmehr sind Medien selbst Teil des Weltzugangs und damit der Erkenntnis", wie der Medienpädagoge Vollbrecht bemerkt.[2] Weitet man damit den Blick, dann kommt es heutzutage mehr denn je auf relevante Erfahrungen an, durch die es Kindern ermöglicht wird, in einer digitalisierten Gesellschaft Gestaltungsräume zu finden und zu nutzen. Vor diesem Hintergrund stellt auch das Lernen des Umgangs mit Smartphones und Tablets eine Primärerfahrung dar.

Gegenwelten

Im Verhältnis von Kindheit, Medien und Pädagogik stehen zwei sich widersprechende Positionen einander gegenüber. Während die erste Medienbildung durch Erziehung fokussiert („Kinder müssen lernen, mit Medien umzugehen"), konzentriert sich die zweite auf bestehende Medienkompetenzen von Kindern („Kinder sind immer schon mit Medien in Kontakt").[3] Aus dieser Verwirrung resultiert einerseits eine bewahrpädagogische Haltung von Erziehenden (Eltern, Kitamitarbeitern und Lehrkräften), die vor Gefahren (etwa Konsumverhalten oder digitaler Demenz) sogenannter neuer Medien schützen. Andererseits bekräftigt die These der Medienkompetenz von Kindern, wie diese in ihrem Alltag oft selbstverständlich mit Medien und Technologien umgehen – angefangen beim Fernsehen über die Smartphone-Nutzung bis hin zur Partizipation in Online-Gemeinschaften (etwa YouTube-Channels von Kindern).

Aus allen Positionen wächst unseres Erachtens die Forderung, dass die Medienkompetenz von Kindern gefördert werden muss. Denn im schlimmsten Fall wachsen Kinder in einem erzieherisch behüteten Raum auf, der jedoch mediale Inkompetenz und soziale Ungleichheit fördert. Bewahrpädagogik gefährdet unsere Kinder! Und ein pädagogisches Ausblenden von Medien durch ein „blindes" Vertrauen in vorhandene Medienkompetenzen der Kinder übersieht die Herausforderungen, die die zunehmende Komplexität der derzeitigen und künftigen Gesellschaft an ihre Mitglieder stellt. Sie überließe Medienbildung dem Zufall.

Herausforderungen

Aber was ist mit den viel beschworenen Nachteilen, dem Versinken in die Spiele und den vom Bildschirmgeschehen gefesselten Blicken? Eine technologiesensible Erziehung nimmt auch die Nachteile in den Blick und versucht kritisch und konstruktiv zu reflektieren, wie wir Erziehung durch

1. Klax ist ein internationaler Bildungsträger und betreibt Kindergärten in Berlin, Brandenburg, Niedersachsen und Schweden. www.klax-online.de

2 Vollbrecht, Ralf (2014): Mediensozialisation. In: Angela Tillmann, Sandra Fleischer, Kai-Uwe Hugger (Hg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden, S. 117.

3 vgl. Fromme, Johannes / Biermann, Ralf / Kiefer, Florian (2014): Medienkompetenz und Medienbildung. Medienpädagogische Perspektiven auf Kinder und Kindheit. In: Angela Tillmann, Sandra Fleischer, Kai-Uwe Hugger (Hg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden.

Zu den Autoren

Matthias Krebs und Marc Godau sind wissenschaftliche Mitarbeiter an der Forschungsstelle Appmusik (FAM), angesiedelt an der Universität der Künste Berlin. Die Forschungsstelle, die sie 2014 gegründet haben, beschäftigt sich mit dem noch jungen Phänomen der musikalischen Praxis mit Apps auf mobilen Digitalgeräten wie Smartphones und Tablets. Musikpädagogische, -soziologische sowie -ästhetische Fragestellungen stehen dabei im Zentrum der Erforschung musikalischen Handelns innerhalb diverser Kontexte.
www.forschungsstelle.appmusik.de
In dem BMBF-geförderten Projekt TOUCH.MUSIC, einem Verbundprojekt der Universität der Künste Berlin und der Bundesakademie für Kulturelle Bildung Wolfenbüttel, arbeiten Matthias Krebs und Marc Godau an der Konzeption und Umsetzung einer musikpädagogischen Weiterbildung für Musiker mit dem Schwerpunkt Musikapps in der Kulturellen Bildung.
www.musik-mit-apps.de

Kindergartenkinder musizieren mit Musikapps.

- Ab Kita
- Skizziert werden verschiedene Ideen für musikalische Angebote unter Verwendung von Apps.

- In: Kinderzeit 2016_01, S. 18 – 23.
- http://forschungsstelle.appmusik.de/app-kids-musikmachen-mit-tablets-im-kindergarten

Musizieren mit Musikapps im Unterricht

4. UNTERRICHTSIDEEN

Aufgabe: Filmmusik

Erarbeiten Sie in einer 4er-Gruppe eine Musik zum Film „Kiwi!“.
Verwenden Sie dafür folgende Musikapps:
„Loopseque“, „Trap“, „Samples“ und „guitarism“.

Regeln:

- wiederholbar
- Verwenden Sie abschnittsweise verschiedene Prinzipien der Filmmusik
- Führen Sie Ihre Performance im Seminar auf.

▶ **Kiwi!** by Dony Permedi
https://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs

Aufgabe: HipHop-Videosampling

In einer 4er-Gruppe werden die Aufgaben verteilt:
2 sind für den Rap (inkl. Effekt-App „Improvox“)
und 2 sind für die Sounds und Clips zuständig („MadPad HD“).

Die 4er-Gruppe entwickelt gemeinsam Beat, der zum Rap und den Effekten passt.

Führen Sie Ihre Performance im Seminar auf.

Aufgabe: Tablet-Band

Wir erarbeiten uns Akkorde und gestalten einen Play-a-Long.

In 5er Bands schließen wir unsere Pads an ein JamHub, verteilen die Instrumente und üben zuerst allein unseren Part zum Play-a-Long. Wenn jeder sein Instrument beherrscht, wird gemeinsam gespielt.

Apps: Chordbot, SoundPrism Pro, Drums XD, guitarism, ifrettless Bass, ImproVox (Gesang)

Führen Sie Ihre Performance im Seminar auf.

Aufgabe: Live-Hörspiel

Wir lernen die Gestaltungsprinzipien für Hörspiele kennen (Paraphrasierung, Polarisierung, Kontrapunktierung).

Dann geht es an das Hörspiel: Schaut euch gemeinsam die Bilderfolge an und verteilt die Rollen/Instrumente. Improvisiert zu jedem einzelnen Bild und wenn ihr etwas passendes gefunden habt, so haltet es in Stichpunkten fest und weist dem Bild ein Prinzip zu. Wenn ihr alle Bilder durchgearbeitet habt, so übt die gesamte Geschichte für die Aufführung.

Material:

- Apps: Improvox, ThumbJam, DrumJam, Earhoof
- Beliebige Bildergeschichte

Aufgabe: Gruppenimprovisation

Sie erhalten einen Briefumschlag mit einem Arbeitsauftrag und einem Bild. Mit verschiedenen Apps soll dieses Bild so musikalisch dargestellt werden, dass die Mitglieder der anderen Gruppen dieses Bild wiedererkennen können.

-> Welche Gruppe schafft es, ihr Bild am besten darzustellen? An welchen Parametern kann festgemacht werden, dass es das Bild ist?

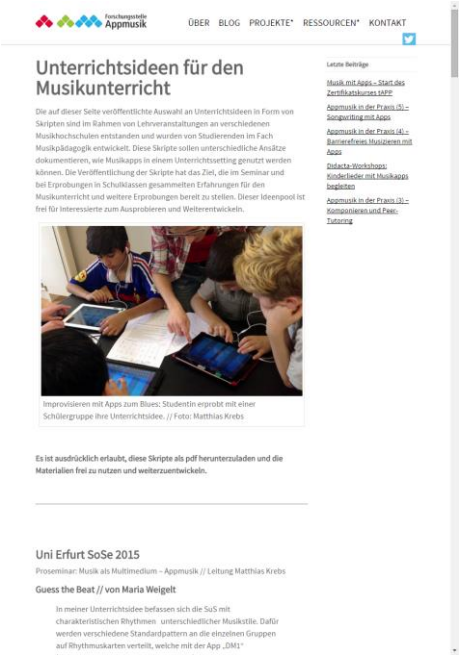
Nun werden Varianten der Bilder ausgeteilt und in den Gruppen wird zu den Varianten ein mehrteiliges Stück geschaffen und abschließend aufgeführt.

Apps: Loopseque, ThumbJam, Orphion, Earhoof

Unterrichtsideen entwickelt an deutschen Musikhochschulen

-> http://forschungsstelle.appmusik.de/unterrichtsideen

Die auf dieser Seite veröffentlichte Auswahl an Unterrichtsideen sind in Form von Skripten im Rahmen von Lehrveranstaltungen an verschiedenen Musikhochschulen entstanden und wurden von Studierenden im Fach Musikpädagogik entwickelt. Diese Skripte sollen unterschiedliche Ansätze dokumentieren, wie Musikapps in einem Unterrichtssetting genutzt werden können. Die Veröffentlichung der Skripte hat das Ziel, die im Seminar und bei Erprobungen in Schulklassen gesammelten Erfahrungen für den Musikunterricht und weitere Erprobungen bereit zu stellen. Dieser Ideenpool ist frei für Interessierte zum Ausprobieren und Weiterentwickeln.



Musik mit Apps im Unterricht

5. DISKUSSION

Apps als Lernmedium und Musikinstrument

- Apps dabei lediglich als Pendant zu herkömmlichen, traditionellen Instrumenten zu nehmen, verkennt Potenziale.
- Was mit traditionellen Musikinstrumentarium erreichbar ist, bedarf nicht der Substituierung durch Apps.
- Nicht das Tablet ermöglicht Lernen per se, sondern einen spezifischen Umgang damit.
- Bewahrpädagogische Meinungen in Bezug auf Musikunterricht mit Apps:
  - Verdrängung von herkömmlichen Instrumenten
  - Gefahr für Motivation ein „richtiges Musikinstrument“ zu lernen
  - Falsche Vorstellung Kinder würden durch Apps motiviert, ein richtiges Instrument zu lernen, im Sinne eines Prä-Instrumentes

Herausforderungen beim Einsatzes von Musikapps in musikpädagogischen Kontexten

- Wichtig erscheint die Erfahrung und die Motivation des Lehrenden im Umgang mit Apps und seine Beziehung dazu.
- Die Bedienung diverser technischer Komponenten sollte die pädagogische Arbeit nicht behindern.
- Sinnvoll erscheint, dass Auswahl und Anwendung der jeweils zur Verfügung stehenden Funktionen und Möglichkeiten der Apps soweit als möglich den Schüler_innen überlassen werden (Stärkung der Selbstwirksamkeit). Eine Verschulung durch strikte Bedienungsvorgaben, sollte vermieden werden.
- Die Vielfalt an Möglichkeiten bietet ein weites Feld, um sich in Einstellungs-möglichkeiten zu verlieren und sich vom eigentlichen Vorhaben ablenken zu lassen.
- Was möglicher Weise fehlt, ist die Symbolwertigkeit von Apps als Instrument.

Positive Aspekte für das Spiel in Ensembles

- Musikmachen mit Apps ist auch im Ensemble möglich.
- Es zeigt sich häufig eine belebte Kommunikation zwischen den Musizierenden.
- Falldokumentationen von Kolleg_innen zeigen unzählige verschiedene Möglichkeiten des Einsatzes von Musikapps.
- Möglichkeiten zur Anpassung z.B. von Spieloberflächen ermöglichen die Inklusion von Menschen unabhängig ihrer individuellen Fähigkeiten.
- Zum Spiel mit Apps lässt sich auch gut singen oder zusammen mit akustischen Instrumenten musizieren.
- Die Vielfalt an Musikapps deckt verschiedenste Musikstile ab.
- Die Anknüpfung an Vertrautes und Bedienprinzipien aus außermusikalischen Kontexten unterstützen, sich langsam aus dem sicheren, beherrschbaren Raum heraus sich auf das Musizieren mit anderen einzulassen.

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!
Ich freue mich auf den Austausch mit Ihnen.

Nehmen Sie gern Kontakt auf:

Matthias Krebs
matthias.krebs@appmusik.de

→ www.forschungsstelle.appmusik.de
→ www.musik-mit-apps.de/tapp
→ www.app2music.de
→ www.appmusik.de
→ www.digiensemble.de