

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

Mensch · Netz · Musik
Musikschule mittendrin!

Musikapps: Neues Lernmedium für den Instrumental- und Vokalunterricht

Appmusik trifft Musikschule

19. Mai 2017

VDM Musikschulkongress
Stuttgart

Matthias Krebs

UdK Berlin // Forschungsstelle Appmusik
www.forschungsstelle.appmusik.de

Worum geht es?

Ich will mit Ihnen über die Veränderungen im Zuge der Digitalisierung sprechen, die Bildungsangebote an Musikschulen (Instrumental- und Vokalunterricht) betreffen.

Ein zentrales Element der Digitalen Transformation ist das Smartphone.

Das Thema Digitalisierung ist beim VDM angekommen.
Aus dem Grußwort des Kongressprogrammes:



Mensch · Netz · Musik
Musikschule mittendrin!

- „Mensch.Netz.Musik [...] Musikschulen machen sich [...] zu neuen Wegen auf.“
- „[...] einerseits nicht abgehängt werden will und andererseits nicht abhängig gemacht werden will.“
- Kongressprogramm als „Frischzellenkur“ ---> Entwicklung einer Innovationskompetenz



Agenda

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?
2. Lernen mit digitalen Technologien
3. Digitale Musikinstrumente
4. Veränderung durch Digitalisierung
5. Formen von Instrumentalunterricht im Vergleich

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

1

WAS IST APPMUSIK? WAS SIND MUSIKAPPS?

Musikmachen mit (digitalen) Musiktechnologien

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

(J. Capes, 09.07.2014, Facebook-Post)



Unterschiedliche Zielgruppen musizieren mit Musikapps





Fallbeispiel aus einer Appmusik-AG: SpaceSymphony Juli 2015



Mehr: www.app2music.de

 BERLINER PROJEKTFONDS
KULTURELLE BILDUNG

app2music e.V.
Appmusik-AGs an Berliner Schulen
www.app2music.de

Appmusikschule-Leipzig (2013)



Mehr: <http://blog.appmusik.de/ams-leipzig>



Versuch eine Übersicht über das Angebot zu bekommen



Apple App Store
(iOS)



Jan 2014



Über 50.000 Musikapps

There's an app for that.



Musikmachen mit Apps: Eine Frage des Betriebssystems

- Zwischen den Betriebssystemen der Mobilgeräte gibt es Unterschiede in Vielfalt und Funktionalität der Musikapps, doch die Anzahl an Apps nimmt bei allen App Stores stetig zu.
- Hilfsmittel-Apps, Übebegleiter-Apps und Drumcomputer-Apps sind sowohl Apple-Geräte (iOS), als auch für Geräte mit den Betriebssystemen Android oder Windows verfügbar.
- Für die Verwendung von Apps als Musikinstrumente im herkömmlichen Sinne (vgl. Gitarre) ist eine besonders kurze Reaktionszeit wichtig. Dies kann momentan das Betriebssystem iOS (Apple) bieten.



Apple App Store
(iOS)



Google Play Store
(Android)



Windows Store
(Windows)



Musikapps im musikpädagogischen Diskurs

„Andererseits erlauben die portablen, per Touchscreen steuerbaren Geräte auch eine ganze Reihe neuer Möglichkeiten zum Musizieren.“ (Krebs 2011)

„The Mobile Device: A new folk instrument?“ (Jones 2013)

„Es geht darum, Begeisterung in der Breite der Musikpädagogik zu wecken auf allen Ebenen, das kreative Potenzial [...] für möglichst viele erfahrbar zu machen.“ (Gerhardt 2013)

„Die Apps können [...] auf eine nie dagewesene Weise die kompositorische, kreative Arbeit erleichtern [...]“ (Schäffler 2014)

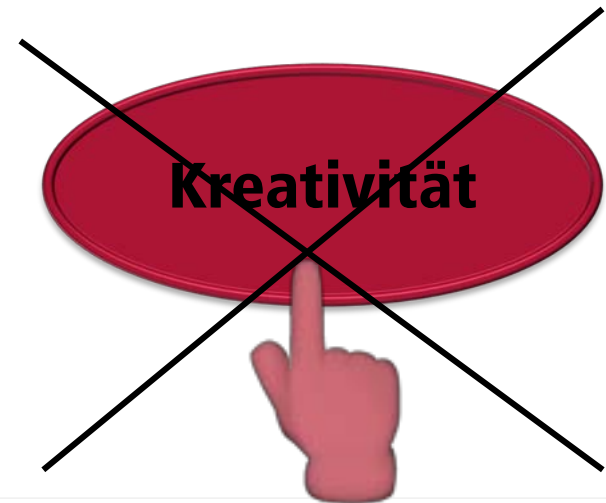
„Using Creativity Apps to Enhance Student Learning.“ (Riley 2015)

Es gibt „den Vorteil, dass Schülerinnen und Schüler sich [...] mit großer Experimentierfreude, an das Entdecken von Klängen, Rhythmen und Melodien machen [...]“ (Biring 2015)

Die Folge ist, wir haben hier ein kreatives Subjekt, das stets motiviert und selbsttätig (kreativ) musikalische Probleme löst.

Problemaufriss

- Legitimationsdiskurs um Bildungsangebote mit Apps: zunächst werden damit keine empirischen Fragen geklärt, sondern zuallererst aufgeworfen
- Kritik gegenüber Betrachtung der Funktionsweisen, die der Technologie inhärente Wirkungsweise zubilligt

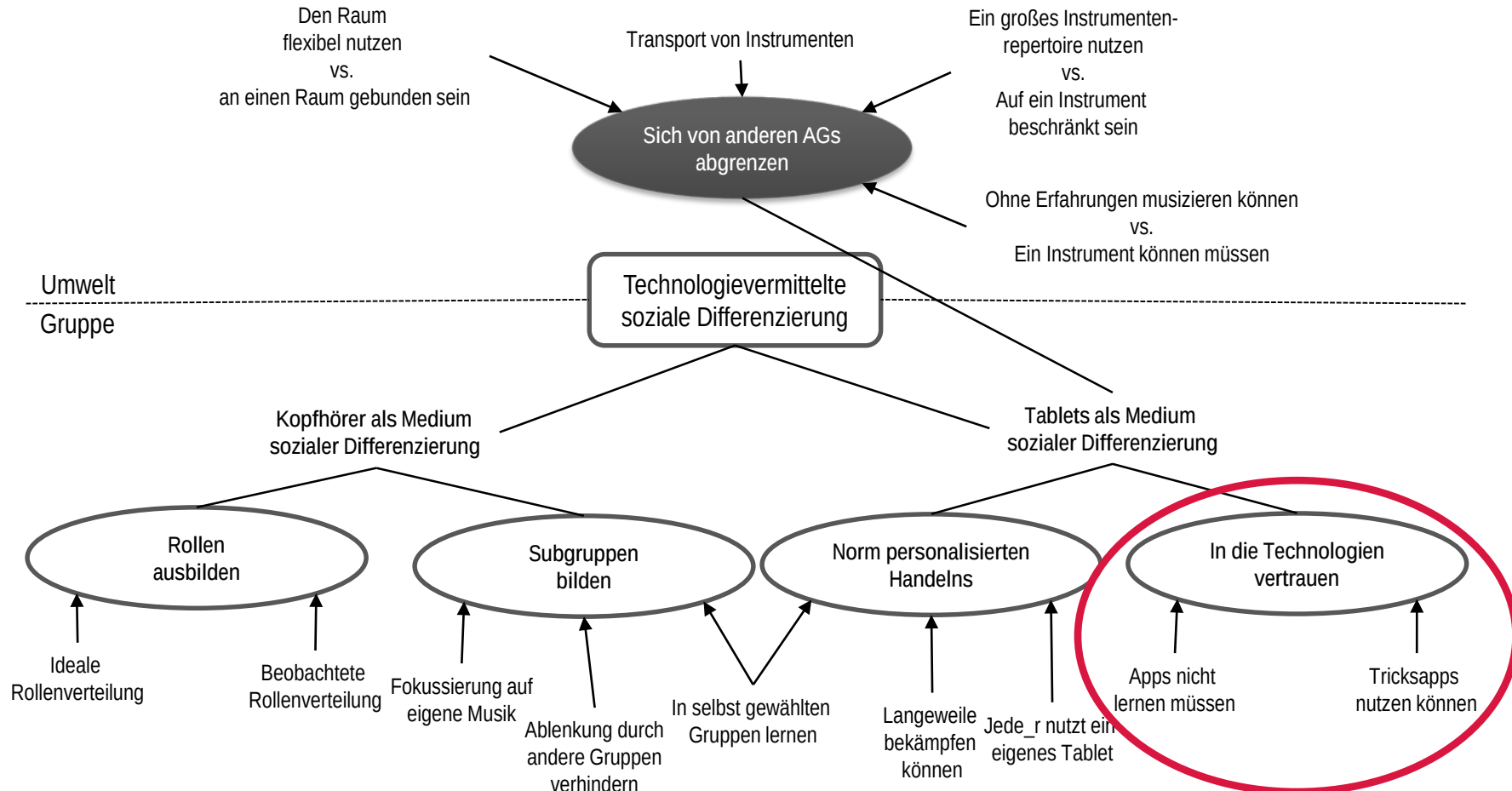


Forschung zum Musikhören mit Apps als Desiderat

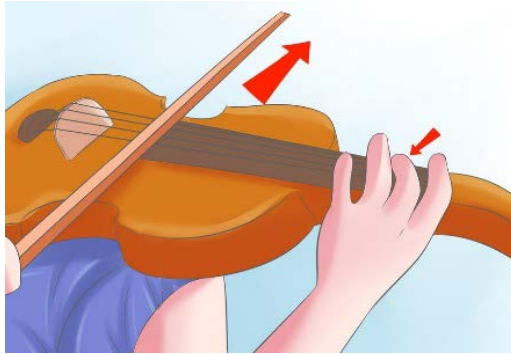
Studie	Musikapp(s)	Ergebnisse
Ruismäki, Juvonen & Lehtonen (2013) → Fallstudie eines Lehrers	GarageBand, Logic Audio	Musiklehrer, der Apps in informellen und formalen Kontexten einbezieht (Musikhören, Choraufnahmen, Bandarbeit, Musikproduktion)
Augustyn (2013) → Kompositionsprojekt	GarageBand	+ Motivation, Konzentration & Verantwortungsübernahme, - harmonische Sachverhalte wurden nicht selbstständig im Sinne eines Forschenden Lernens erschlossen.
Chen (2014) → Online Befragung (N=73) und File-Analysen (N=193) zu Gehörbildungstraining	Auralbook	+ Motivation für Gehörbildung, Rhythmusklatschen, Stilistik und Singen
Broun et al. (2014) → iPad-Projekt in den verschiedenen Klassenstufen	GarageBand	+ Improvisations- und Kompositionsfähigkeiten + Resilienz
Hillier et al. (2015) → Musikprogramm mit iPads für Jugendliche mit Autismus	Keine Angabe	+ soziale Fähigkeiten (z.B. Kollaboration), Wohlbefinden & Selbstbewusstsein
Juntunen (2015) → Kompositions- und Videoclipprojekt (7. Klasse)	LaunchPad	+ Motivation + Agency; -/+ Schüler_innen bewerteten kollaboratives und kreatives Musizieren besser als Erstellen des Clips

Technologien als Medium sozialer Differenzierung

Aus: Studie zu pädagogischen Besonderheiten #appmusik, Godau 2016



Terminus: Technik(en), Medien und Technologie



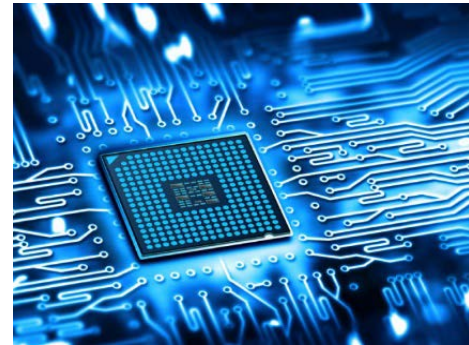
Ein Vibrato spielen



Mediennutzung



Real Violin for iPad



Computertechnik

Musikzieren: Eine Frage der *Technik*...

Formen musikalischer Praxis mit Apps



► Das Smartphone als Stimmgerät



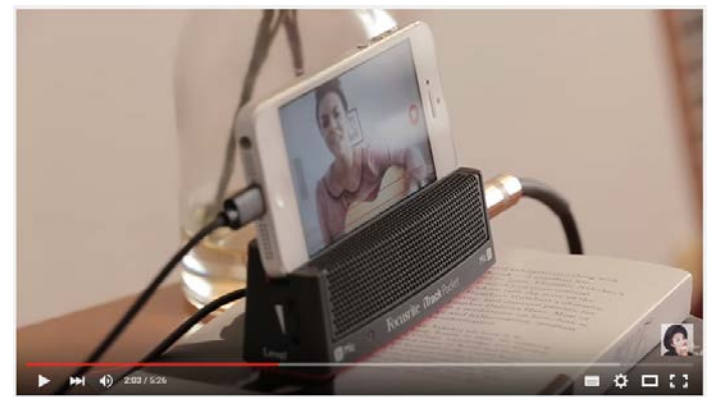
► Das Tablet als Notenbuch



 brussels
philharmonic

► Das Tablet als Partitur im Orchester

<https://www.youtube.com/watch?v=MDRIW85-An4>



► Das Smartphone als Übungsgerät

https://www.youtube.com/watch?v=I_Th5sJR1f0

Tablets als Musikinstrumente: Etablierte Musiker experimentieren mit Musikapps



- Atomic Tom on NYC subway (Okt. 2010)

<https://www.youtube.com/watch?v=NAIIFWSI998>



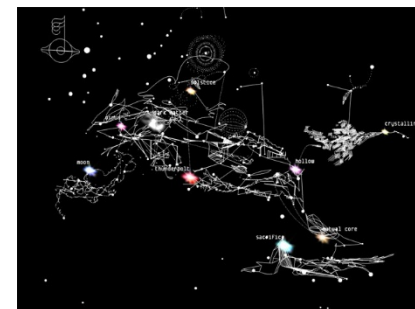
- Herbie Hancock beim Hamburger Überjazz-Festival (2012)

<http://www.abendblatt.de/kultur-live/article110382170/Herbie-Hancock-Auf-der-Suche-nach-den-richtigen-Beats.html>



- Gorillaz – The Fall
Damon Albarn (Nov. 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>

Fallbeispiel: Gorillaz - The Fall (2010)



Gorillaz 'The Fall'

All tracks written and performed by Gorillaz using the iPad and additional instruments: Korg Vocoder, Ukelele, Microkorg, Omnichord, Moog Voyager, Melodica, Guitar, Piano, Korg Monotron. Except track 13 written and performed by Gorillaz and Bobby Womack. Recorded between Montreal and Vancouver over 32 days on the Gorillaz North American Tour 2010

1. ▶ Phoner To Arizona
2. ▶ Revolving Doors
3. ▶ HillBilly Man
4. ▶ Detroit
5. ▶ Shy-town
6. ▶ Little Pink Plastic Bag
7. ▶ The Joplin Spider
8. ▶ The Parish of Space Dust
9. ▶ The Snake In Dallas
10. ▶ Amarillo
11. ▶ The Speak It Mountains
12. ▶ Aspen Forest
13. ▶ Bobby In Phoenix
14. ▶ California And The Slipping Of The Sun
15. ▶ Seattle Yodel

- <http://www.appmusik.de/neues-gorillaz-album-auf-dem-ipad-produziert>

Fallbeispiel: Björk – Biophilia (2011)

Björk: Biophilia als erste Download-App im MoMA
“Biophilia – a hybrid software application (app) and music album with interactive graphics, animations, and musical scoring – reflects Björk’s interest in a collaborative process that here included not only other artists, engineers, and musicians, but also splendid amateurs – the people that download and play the app/album.” http://www.moma.org/explore/inside_out/2014/06/11/biophilia-the-first-app-in-momas-collection

In dem interaktiven Album können Hörer die Songs verändern und ihre eigene Version aufzeichnen. Sie können an der Performance und Visualisierungen der Musik teilnehmen.



► **Biophilia Educational Program**
<https://www.youtube.com/watch?v=659qIBbOVI8>
<http://biophiliaeducational.org/about/>

Fallbeispiel: Appmusik im Konzertsaal



- Concerto for iPad & Orchestra –
Valdosta Symphony Orchestra
<https://www.youtube.com/watch?v=eRYkC6fY190>



- E. Grieg: Morgenstimmung –
DigiEnsemble Berlin und MDR
Sinfonieorchester unter Jun Märkl
<https://youtu.be/SngPaTYTfqw>

Terminus: Appmusik

... ist Musik, die unter der Einbeziehung der spezifischen Möglichkeiten und Bedingungen von Apps entsteht.



Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

2

MUSIKLERNEN MIT DIGITALEN TECHNOLOGIEN

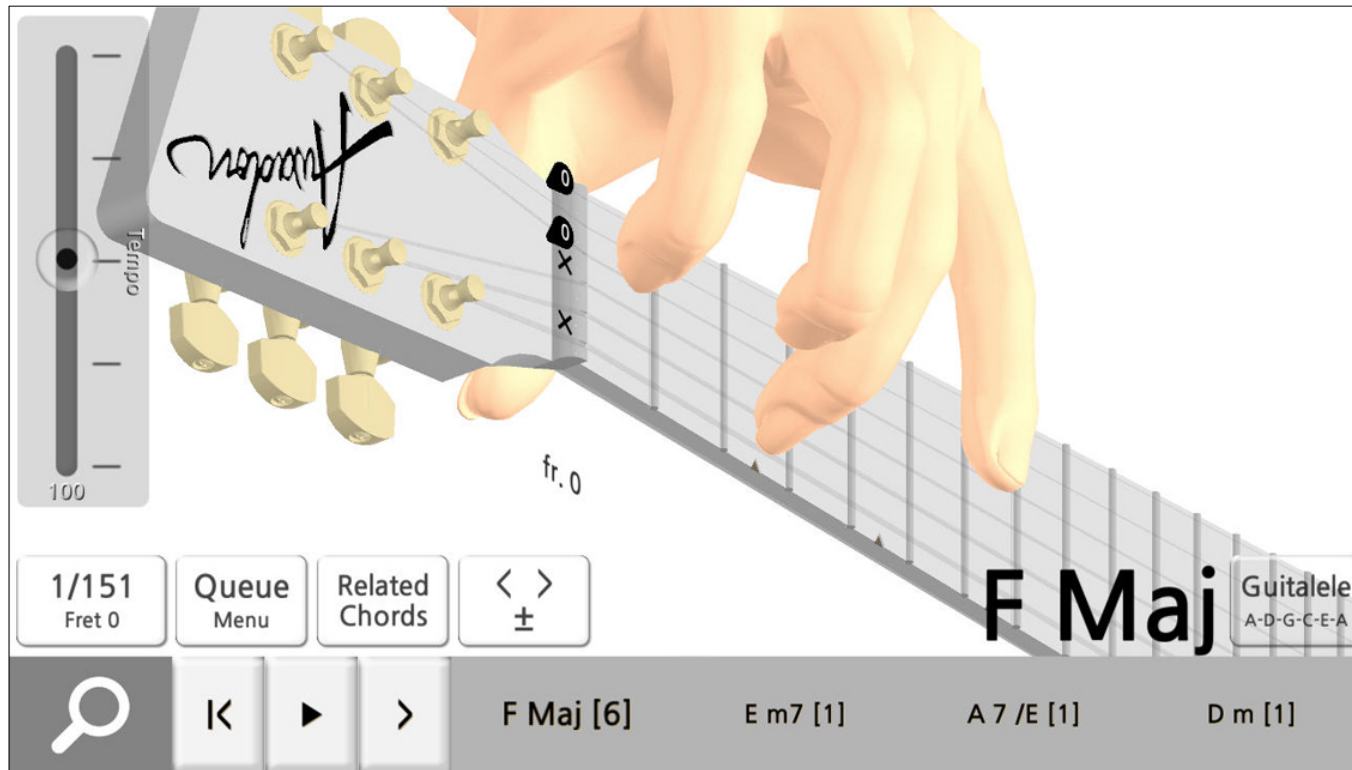
YouTube – das wichtigste Online-Medium für das Musiklernen



https://www.youtube.com/watch?v=PHnuGLjR_i4

Literatur: Krebs/ Godau (2015): Unrichtiger Unterricht. In: Musikforum 2_2015

Awadon Chord 3D – Gitarrengriffe in 3D (für iOS & android)



Die App öffnet mit einer ausgefeilten Suchfunktion, einer Art Chord-Rechner. Ein Tap auf „Enter“ bringt einen schließlich zur mehrfach justierbaren Ansicht des Griffbretts einer Gitarre, Ukulele oder Gitalele.

Übungsinstrument für die Reise – Jamstik+ mit Lernapps (für iOS & android)



<https://www.youtube.com/watch?v=E2dUR-c3GzQ>

Produktseite: <https://jamstik.com>

Virtual Reality – mit der Gitarre auf virtueller Bühne



https://www.youtube.com/watch?v=XB6aeNu_xU

Auch interessant 360Grad-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=GFRPXRhBYOI>

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

3

DIGITALE MUSIKINSTRUMENTE

Reflex

„Ist es *aber* nicht besser, ein richtiges Instrument spielen zu lernen?“ Journalistin



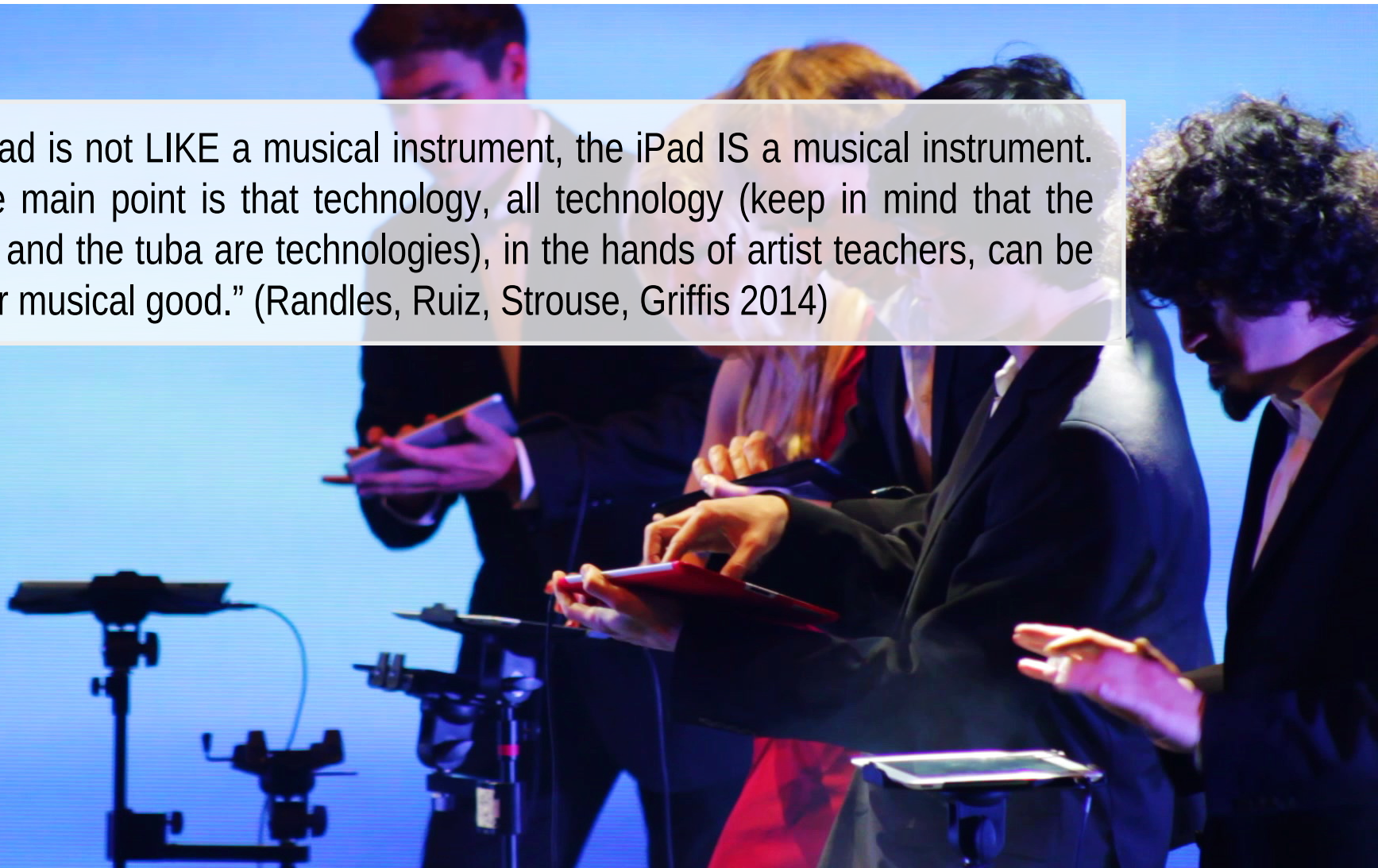
Gegenfrage:

Was meinen Sie mit „richtiges Instrument“?



Musikapps sind Musikinstrumente

“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)

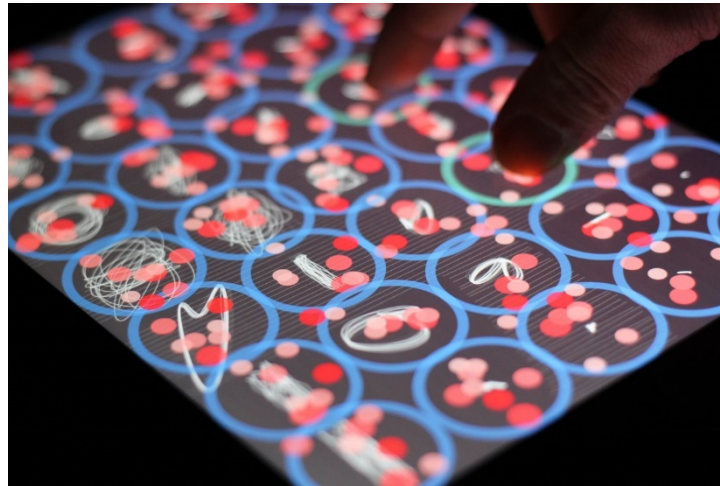




Musiktechnologien: ein Flügel ist kein Keyboard ist keine Musikapp



Wenn wir von virtuellen Instrumenten sprechen...



Borderlands
(iOS)

Virtuelles Instrument – Simulation

- Simulation beinhaltet eine Referenz auf etwas anderes, während Virtualität auf nichts anderes als sich selbst verweist. (vgl. Münker 2005, in Bense 2012, S. 152)

Neue Konzepte: Musik mit einem Fingerwisch

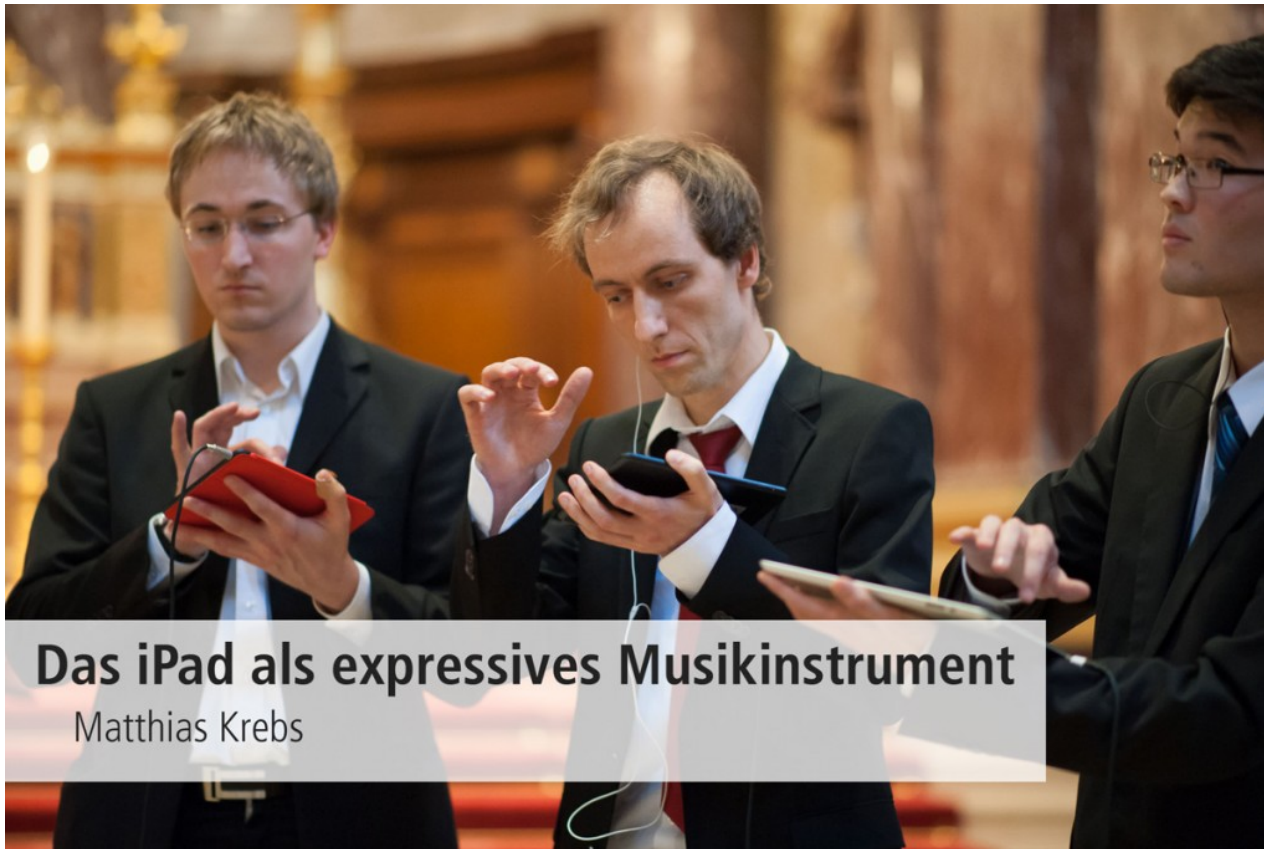


- <http://forschungsstelle.appmusik.de/blog-parade-playground>
- Mehr zur Musikapp: <http://musik-mit-apps.de/tapperklaert-playground-ios>



PlayGround
(iOS)

Das iPad als expressives Musikinstrument (Bewegungssteuerung)



Das iPad als expressives Musikinstrument

Matthias Krebs



SP Pro
(iOS)



TC-Performer
(iOS)



Midiflow
(iOS)

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

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

4

VERÄNDERUNG DURCH DIGITALISIERUNG – LERNEN VON ANDEREN BRANCHEN

Digitale Transformation

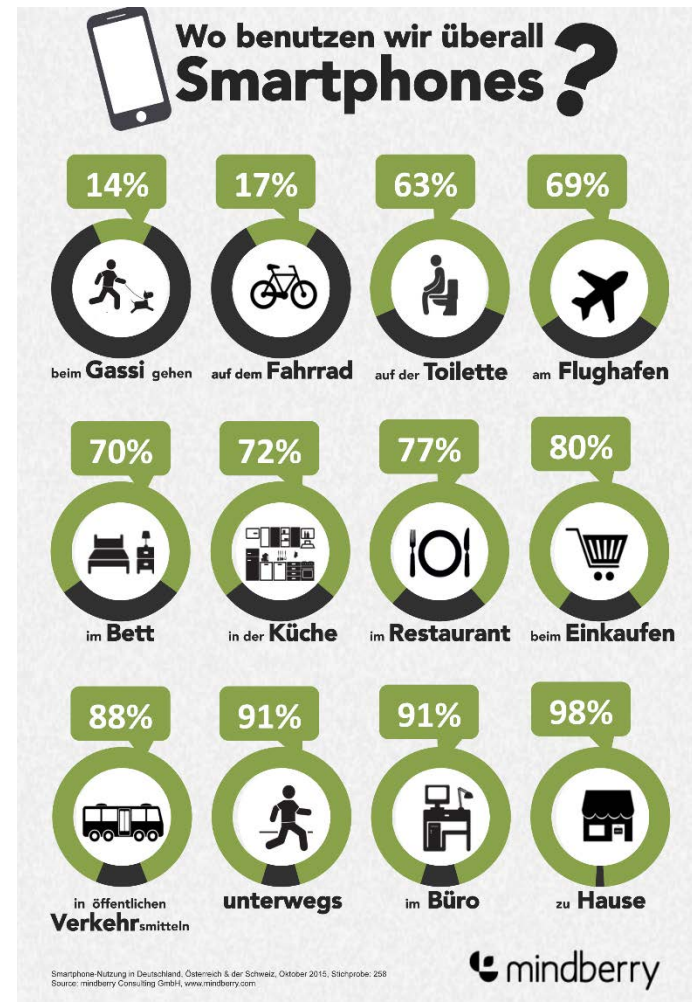
... bezeichnet erhebliche Veränderungen des Alltagslebens, der Wirtschaft und der Gesellschaft durch die Verwendung digitaler Technologien und Techniken sowie deren Auswirkungen.

Neben der stetig steigenden Rechenleistung und Miniaturisierung klassischer IT-Komponenten ist deren allgegenwärtige Integration von Bedeutung:

- Flächendeckendem Einsatz von Sensoren und Aktoren einschließlich Audio- und Videoaufzeichnung
- Einsatz mobiler elektronischer Kommunikationstechnologien zur Vernetzung und automatisierten Kommunikation mit sehr geringen Latenzzeiten
- Umfassender Erhebung, Archivierung und Verarbeitung sehr großer Datenmengen mittels Big-Data-Techniken
- Verschiedenen Techniken maschinellen Lernens
- Fortgeschrittenen Formen der Mensch-Computer-Interaktion (Pousttchi 2017)

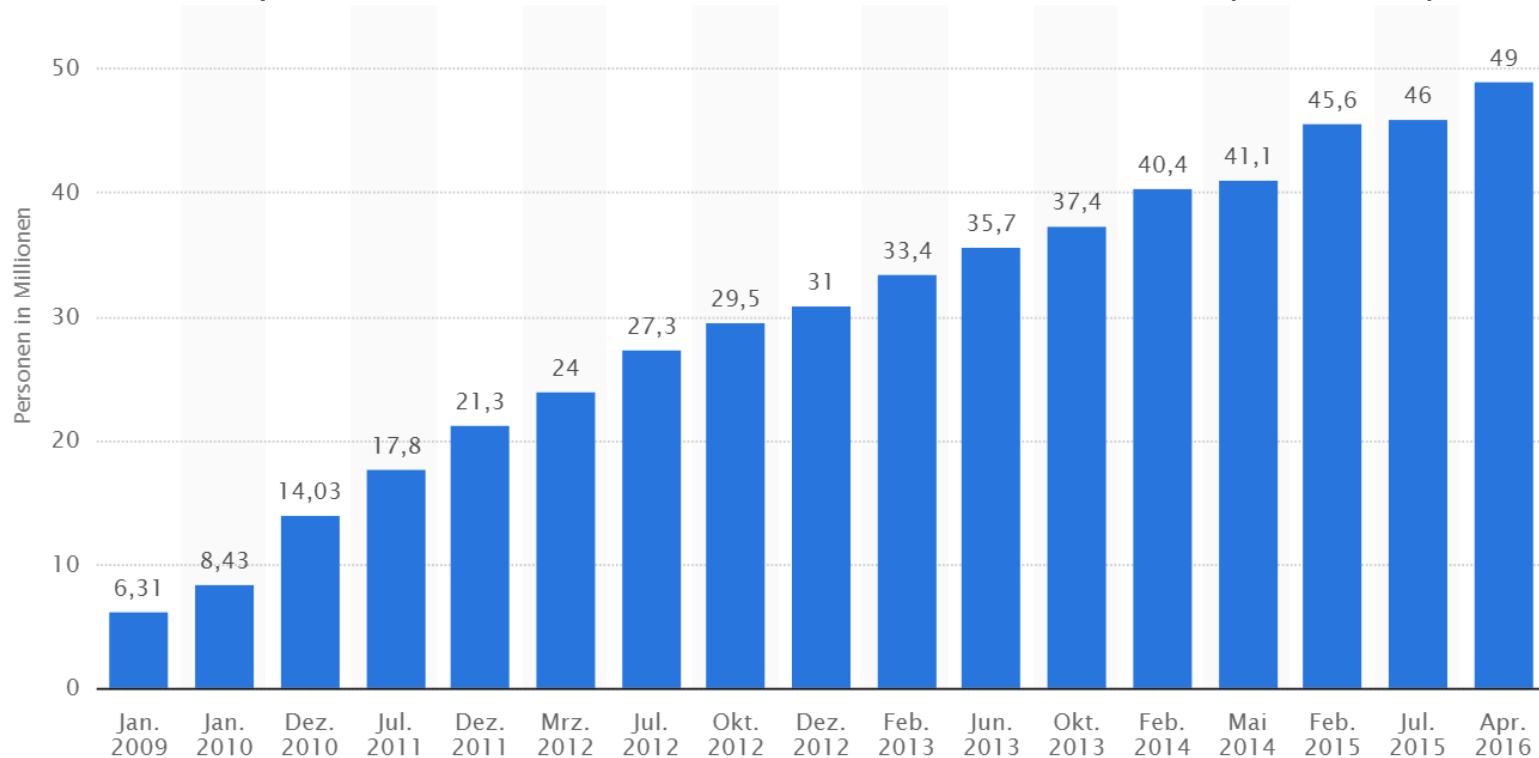
Digitale Transformation

Das zentrale Element der Digitalen Transformation ist das Smartphone.



Smartphone und Tablets sind in Deutschland Alltagsmedien

Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2016 (in Millionen)



© Statista 2016

Weitere Informationen:

Deutschland; comScore MobiLens

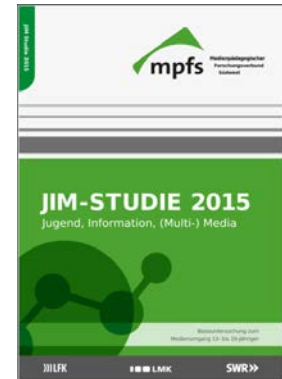
Quelle:

comScore

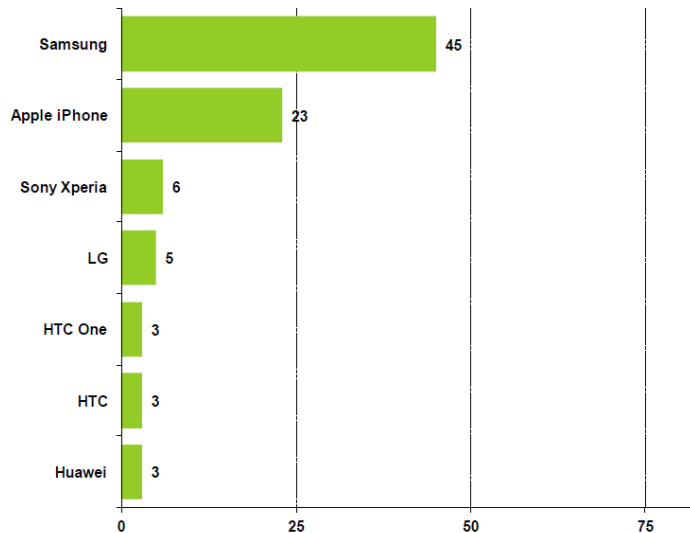
Smartphones - Ausstattung und Verfügbarkeit

JIM Studie 2015

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

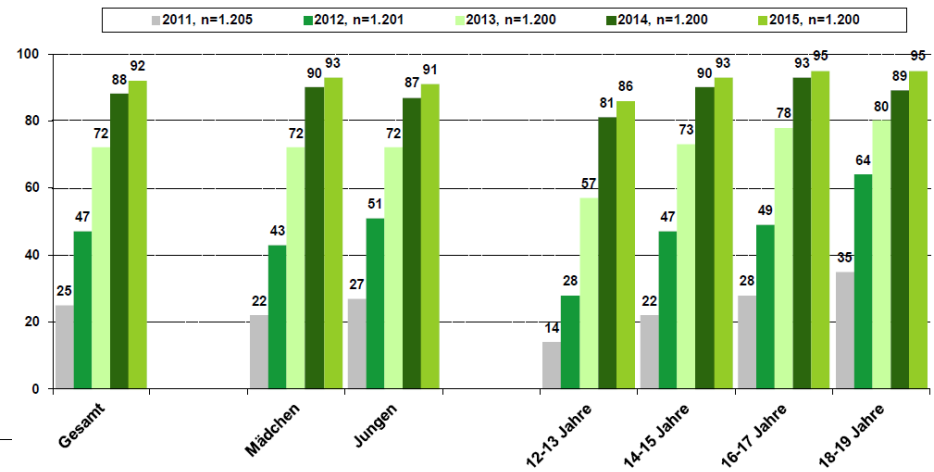


Handy bzw. Smartphone: Marke/Fabrikat 2015



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

Veränderung durch Digitalisierung – Lernen von anderen Branchen



Romanus Otte (Axel Springer) über die Digitale Revolution für die Medien

Tagung der Fernuniversität in Hagen: „Veränderung durch Digitalisierung – Lernen von anderen Branchen“ (25. Januar 2017)

http://www.fernuni-hagen.de/themen/reihe_hochschulperspektiven/berlin/otte.shtml

Axel Springer digitalisiert, was digitalisiert werden kann.



2006

- weitgehend deutscher Verlag für Zeitungen und Zeitschriften.
- Einige wenige Aktivitäten in angrenzenden Ländern und Geschäftsfeldern
- Anteil Digital an allen Erlösen: etwa 1%



2016

- 190 Unternehmen in über einem Dutzend Ländern
- Geschäftsmodelle angelehnt an Print-Herkunft: Journalismus, Anzeigen, Marktplätze
- Produkte, Umsatz und Ergebnis weit überwiegend digital

Q: http://www.fernuni-hagen.de/themen/reihe_hochschulperspektiven/berlin/otte.shtml



Veränderung durch Digitalisierung – Lernen von anderen Branchen

Zwei Lehrsätze der digitalen Revolution

1. Was digitalisiert werden kann, wird digitalisiert.
2. Was nicht digitalisiert, aber digital ersetzt werden kann, wird digital ersetzt.

(3. Die Digitalisierung hat gerade erst begonnen.)

Q: http://www.fernuni-hagen.de/themen/reihe_hochschulperspektiven/berlin/otte.shtml



Veränderung: zentrale Frage

„Die Herausforderung ist also, in einem komplett veränderten Umfeld für den Aufgabenkern neue Modelle zu finden.“ Romanus Otte

Was ist der Aufgabenkern der Musikschule?

Was ist der Aufgabenkern meines Instrumental-/
Vokalunterrichts?

Teilnehmenden einer Diskussionsgruppe von Instrumentalpädagog_innen (Blechbläser und Schlagzeug)



3. gemeinsamen Jahrestagung der Region 12 des Landesverbandes der Musikschulen Baden-Württembergs in Wangen im Allgäu am 6. Mai 2017

Aufgabenkern von Musikschule ist...

- *Menschen Wege zum Musizieren zu eröffnen*
- *direktes persönliches Feedback von Musikpädagog_innen*
- *Musikschule als Ort gemeinsamen Musizierens*
- *neue Leute mit ähnlichen Interessen kennenlernen*
- *intensive Erfahrungen im Instrumentalspiel, Aufmerksamkeit*
- *Zugang zu individuellen Interpretationen und Ausdrucksmöglichkeiten anzubieten.*

Veränderungen

- Nichts zu tun ist der sichere Niedergang.
- Aber: Man kann viel tun, um den Niedergang zu verzögern.
(= bis zur Pension aussitzen)
- Man kann sich aber auch den Veränderungen stellen.
Nur ist man dabei dem Risiko unterworfen, dass der Niedergang dadurch auch beschleunigt werden kann.
- Auch in Hinblick auf kommende Generationen, ist es fraglich, ob Strategien des Aussitzens nützlich sind.

„Sich zu verändern heißt, sich treu zu bleiben.“
(aus dem Grußwort des Kongressprogrammes)



Mensch · Netz · Musik
Musikschule mittendrin!

Digitale Technologien in der Musikschule?

- Instrumental- und Vokalpädagog_innen nutzen digitale Technologien selbstverständlich im Alltag.
 - WhatsApp – Kommunikation, Teilen von Daten
 - YouTube – Inspiration, Tutorials, Hörbeispiele
 - Fotos, Videos – Dokumentation, Hobby
 - Social Media – Beziehungsmanagement
 - Smartphone – zum Musikhören, Spotify
 - Apps – als Notizbuch, Organisation
 - Apps – zum Üben Zuhause etc.
- Auch Instrumental- und Vokalschüler_innen nutzen digitale Technologien selbstverständlich im Alltag.

Warum bleiben dieselben Technologien im Unterricht außenvor?

Äußerungen in einer Diskussion mit Musikschullehrkräften:

- techn. Ausstattung in den Musikschulen (WLAN...)
- Erwartungen
 - Musikschulleitung
 - Eltern
 - Schüler_innen
- technische Herausforderungen
- Technikprobleme mit Geräten der Schüler_innen
- Fehlende Zeit
- Fehlende Erfahrung
- ...

Innovationskompetenz

- Dressmann (1997) bezeichnet Innovationskompetenz als die „Fähigkeit, mit Veränderungs- und Neuerungssituationen konstruktiv umzugehen und sie zu bewältigen“.
- Weitere Aspekte betrieblicher Innovationskompetenz betreffen:
 - die Koordination heterogener Kompetenzen
 - die Wissensteilung im Unternehmen
 - die Verknüpfung von Lösungs- und Kundenwissen
 - die Bewältigung von Unsicherheiten, Informationslücken und Risiken
 - die konstruktive Nutzung von Zielkonflikten
 - die kontinuierliche Reflektion, Bewertung und Optimierung von Lösungsschritten und Ergebnissen

(Bergmann et al. 2007)

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

Auswahl / Anregungen

APPS FÜR DEN INSTRUMENTALUNTERRICHT

Übebegleiter: Sonoptic / Bin Software Co. (iOS)



Sonoptic
(iOS)

- Feedback zur Tonhöhe, Rhythmus und Dynamik über das eingebaute Mikro
- Blattleseübungen, Musiktheorie zu Skalen und Akkorden
- Unterstützt verschiedene Instrumente (Streicher, Gitarre, Blasinstrumente etc.)

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



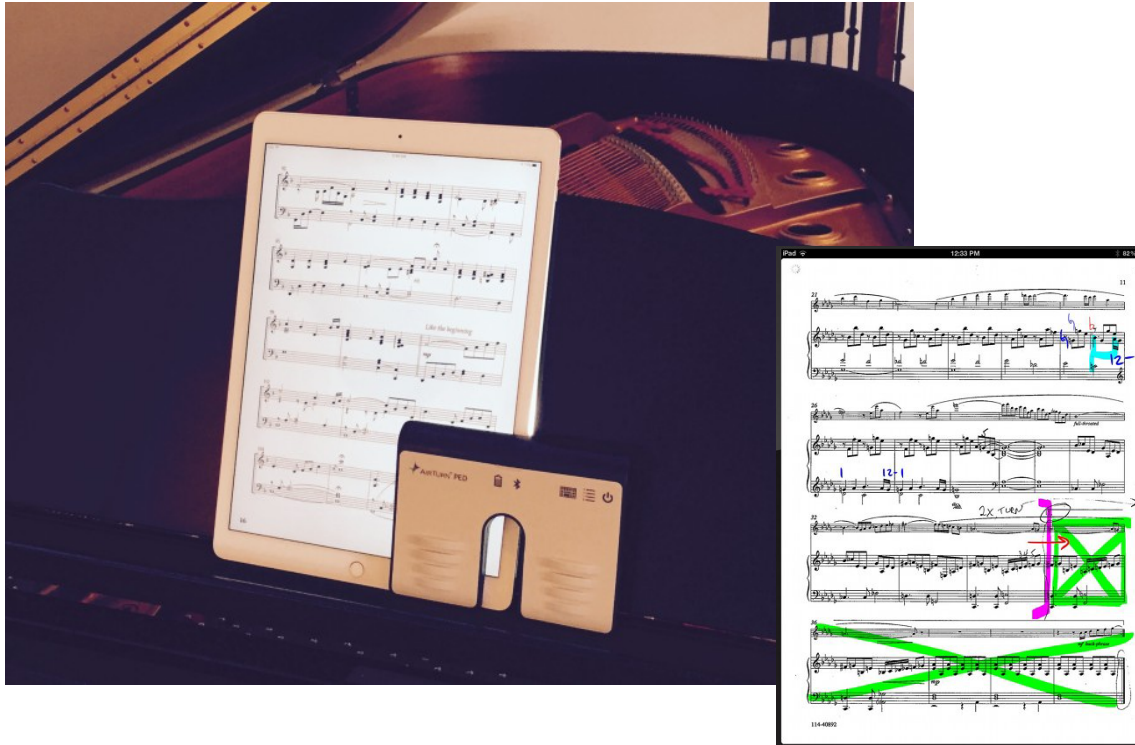
Tempo
(iOS, android)



Pro Metronom
(iOS, android)

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

Notenmappe: z.B. forScore (iOS) und MobileSheets Music Reader (Android)



forScore
(iOS)



MobileSheets
Music Reader
(Android)



Tonara
(iOS)

- integriert Bibliothek, Online-Recherche, pdf-Import, autom. Blättern, Annotation per Finger und Stift, Metronom, Playlist, Fußpedal, interaktive Klavierpartituren (Tonara)



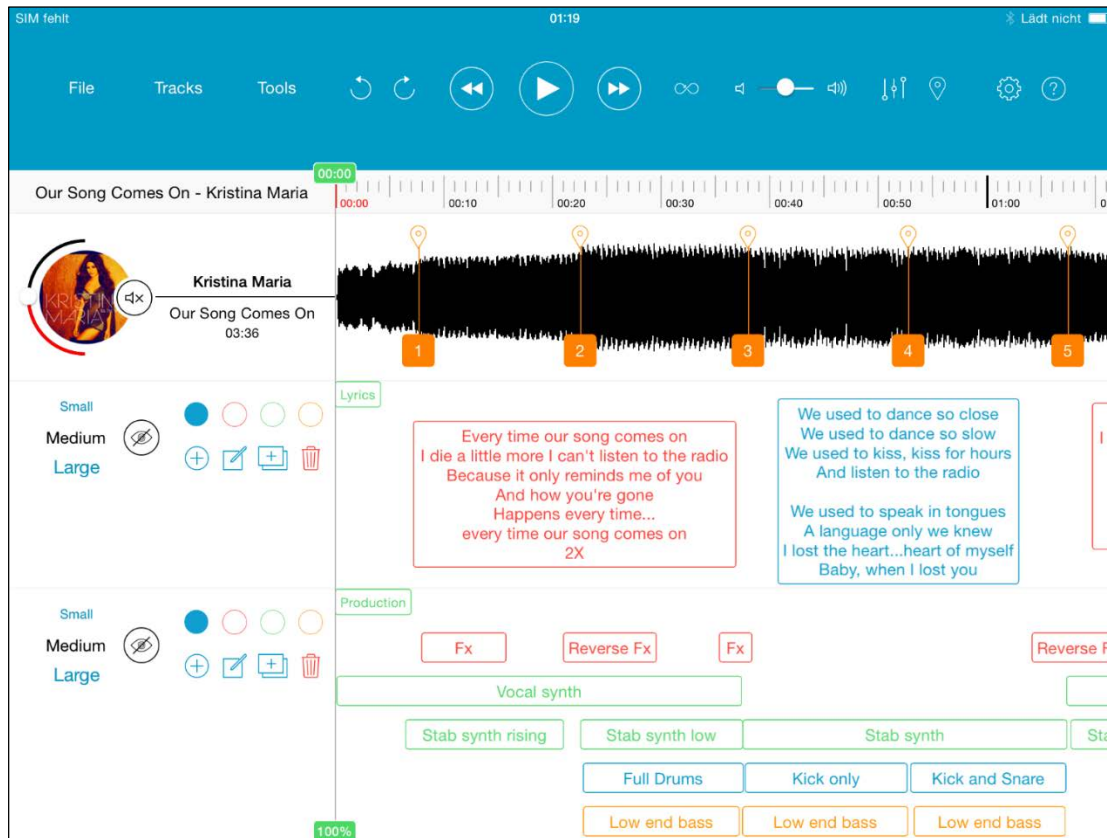
Songbibliothek: z.B. Anytune Pro (iOS)



Anytune Pro+
(iOS)

- Musik aufnehmen, Musik langsamer abspielen, Tonhöhe verändern, Loopen, Songtexte darstellen, Abschnitte Markieren, Exportieren und Versenden uvm.

Formteile: Notetracks (iOS, iPad)



Notetracks
(iOS)

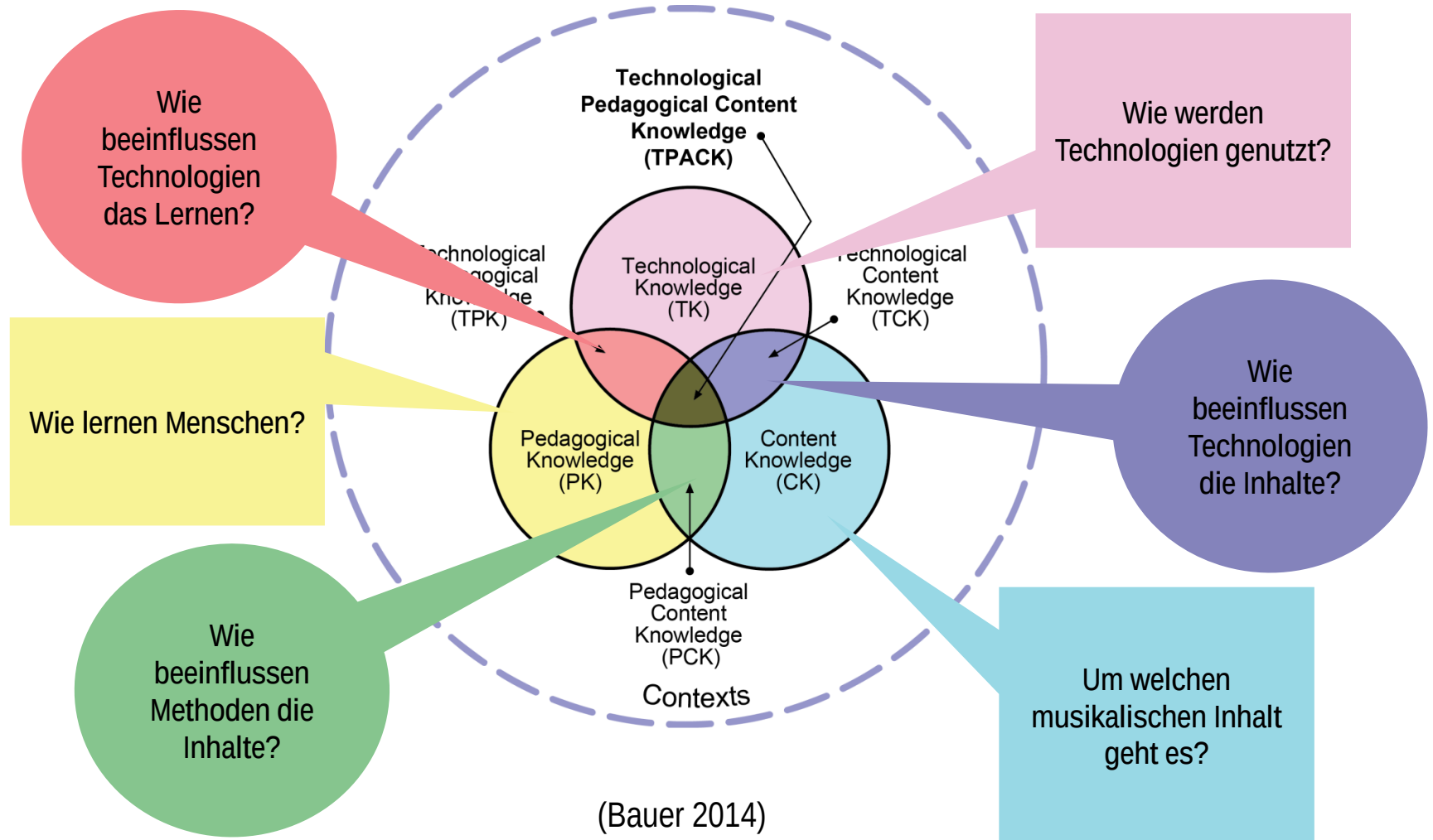
- Musik aufnehmen, Songs importieren, Abschnitte markieren, Annotieren, Symbole, Exportieren der Analysen, Importieren, Dropbox

Intermezzo

Technologien im Unterricht

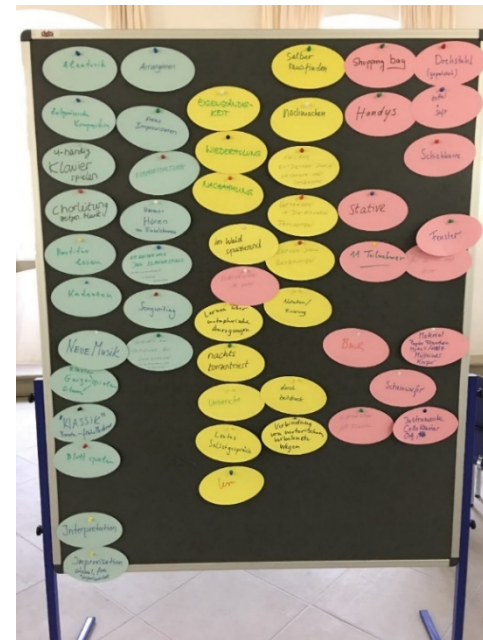
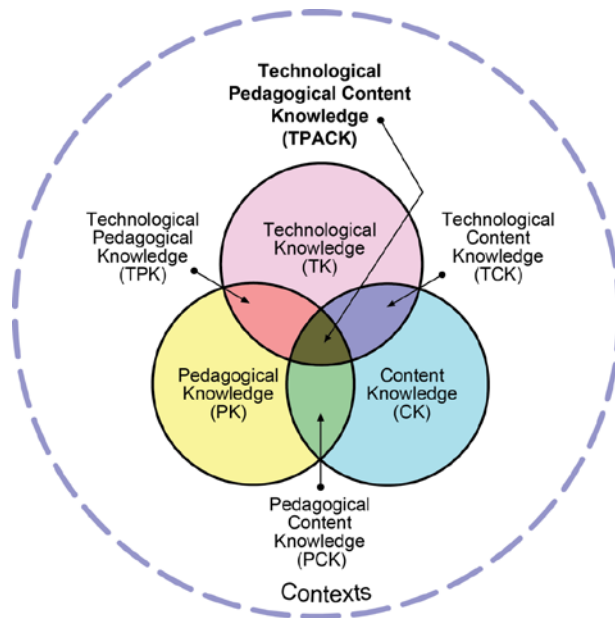
TPACK: HEURISTIK ZU PLANUNG/ REFLEXION VON UNTERRICHT MIT TECHNOLOGIEN

TPACK: Wissensformen professionellen pädagogischen Handelns



Vertiefung zur pädagogisch motivierten Einbeziehung von Technologien

Wie kann Lernen positiv durch Technologien unterstützt werden?



Impression: Zwischenergebnis aus einem Fortbildungsworkshop

Mehr dazu: <http://forschungsstelle.appmusik.de/theorie-der-praxis-planungsmodell-tpack>

Anregungen (Teil 2)

APPS FÜR DEN INSTRUMENTALUNTERRICHT

Gehörbildungsapps

Unterscheidungsmerkmale:

- Anzahl/Umfang der Trainingsaufgaben
- Highscores, Statistiken
- Ranking (mit anderen Nutzer_innen)
- Anpassbarkeit der Aufgaben
- Differenziertes Feedback, Lerntutor



Better Ears
(iOS & android)



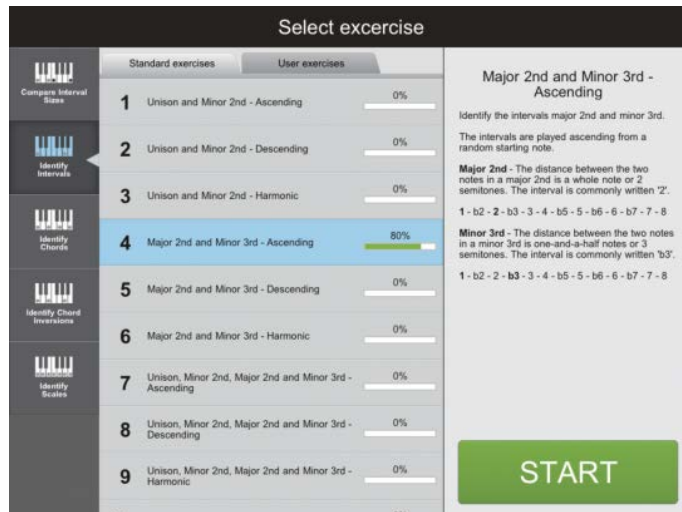
Complete Ear
Trainer
(iOS & android)



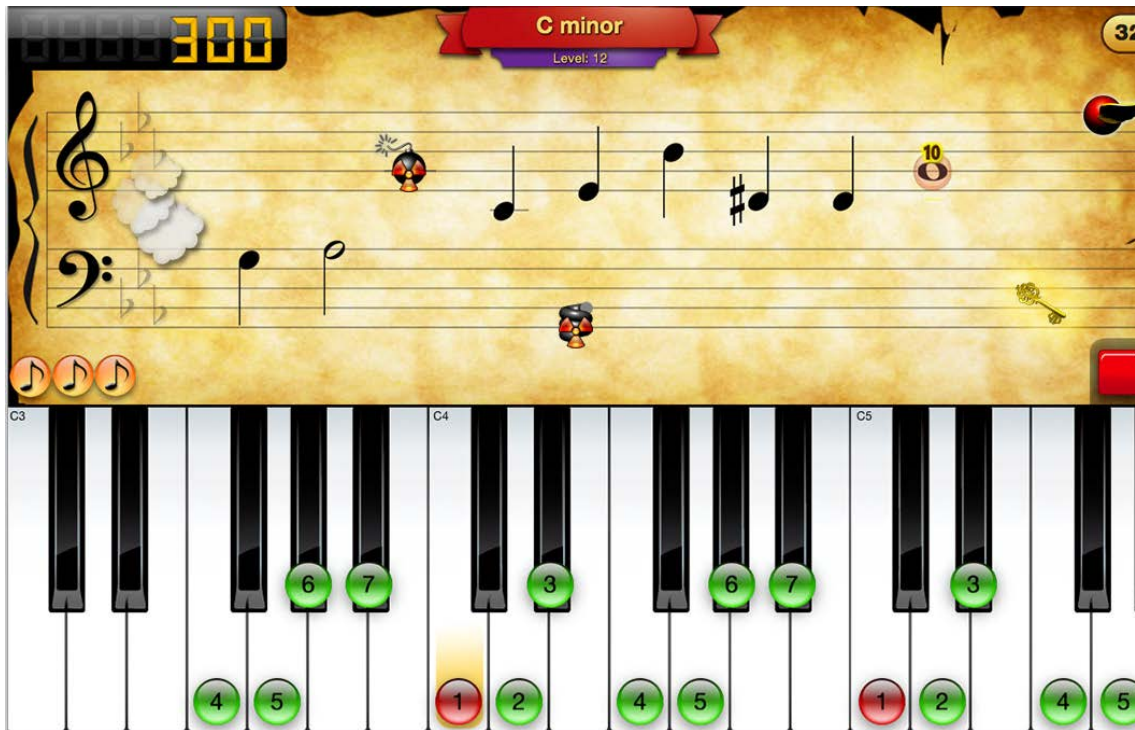
Ear Trainer
(iOS)



Rhythm Sight
Reading Trainer
(iOS)



Notenlese-Training: Mozart 2 Pro / RoGames (iOS)



Mozart 2 Pro
(iOS)



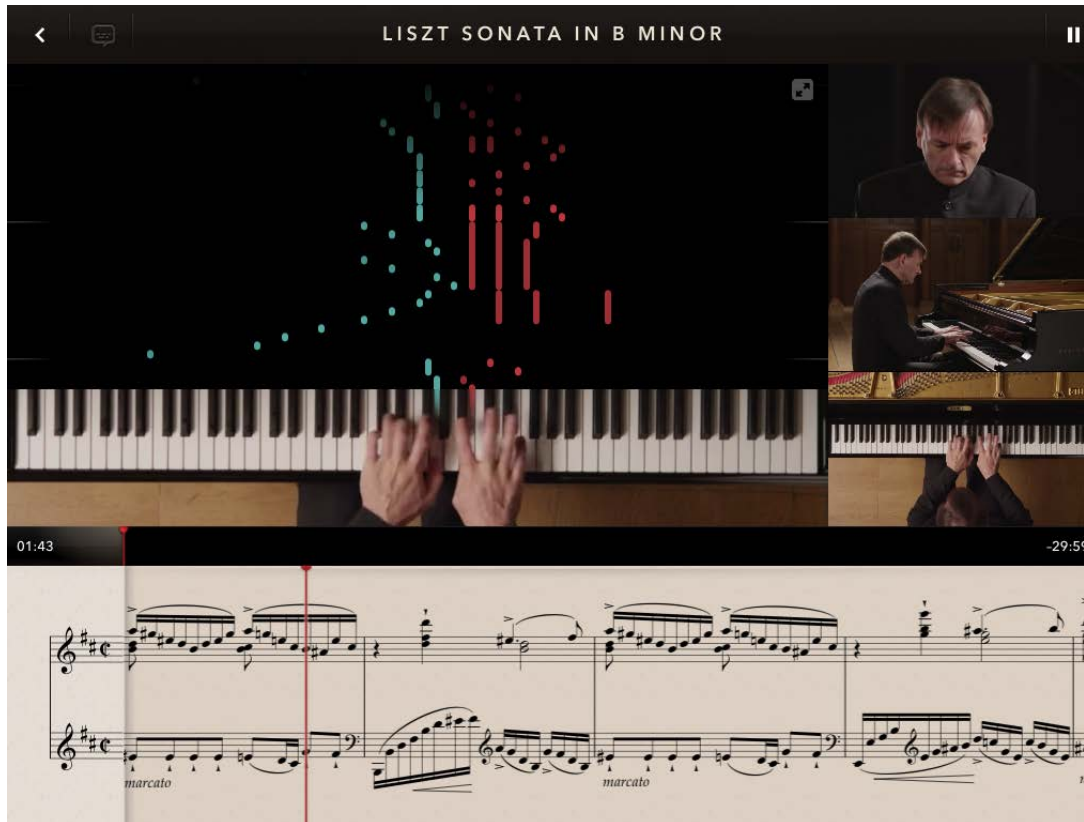
NoteWorks
(iOS)



B Flat
(iOS)

- spielerisch Noten lesen lernen
- viele Einstellmöglichkeiten, unterschiedliche Eingabemöglichkeiten (z.B. Gitarrengriffbrett)

Instrumentenkunde: Liszt Sonata / Amphio Limited (iOS, iPad)



Liszt Sonata
(iOS)



Das Orchester
(iOS)



Beethovens 9.
(iOS)

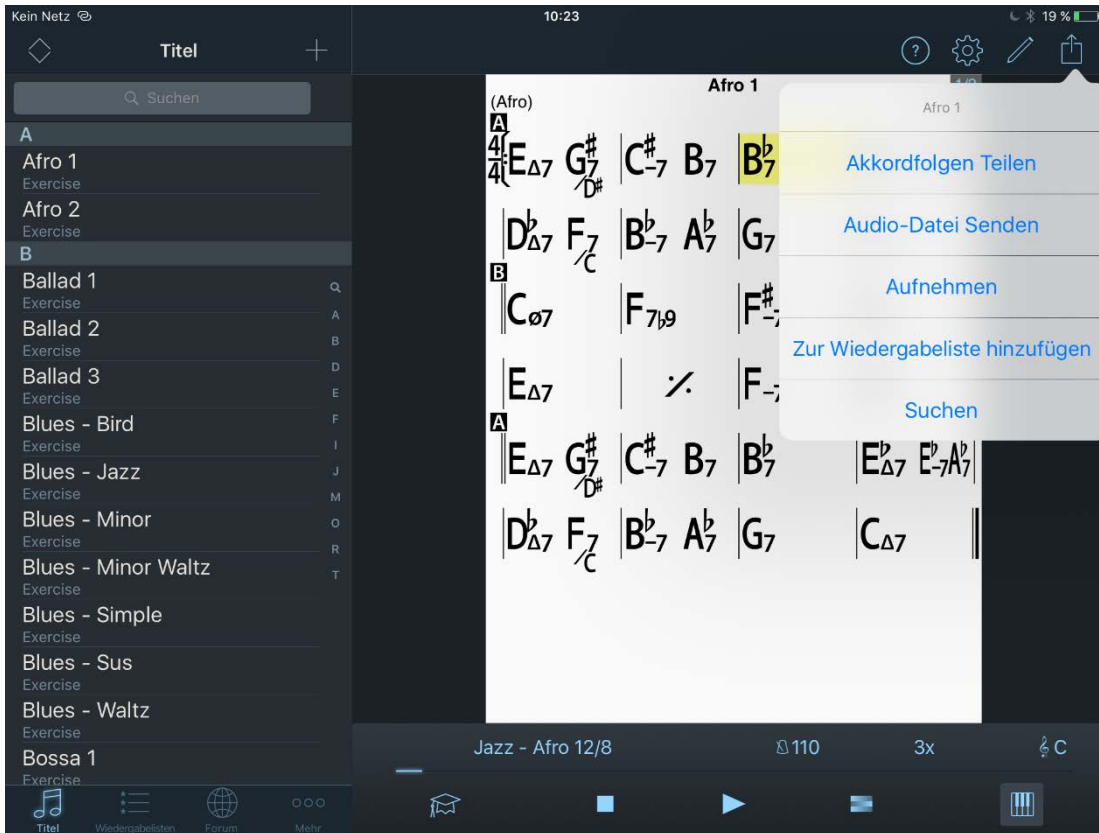


Vivaldis Vier
Jahreszeiten
(iOS)



Juilliard String
Quartet –
Schubert (iOS)

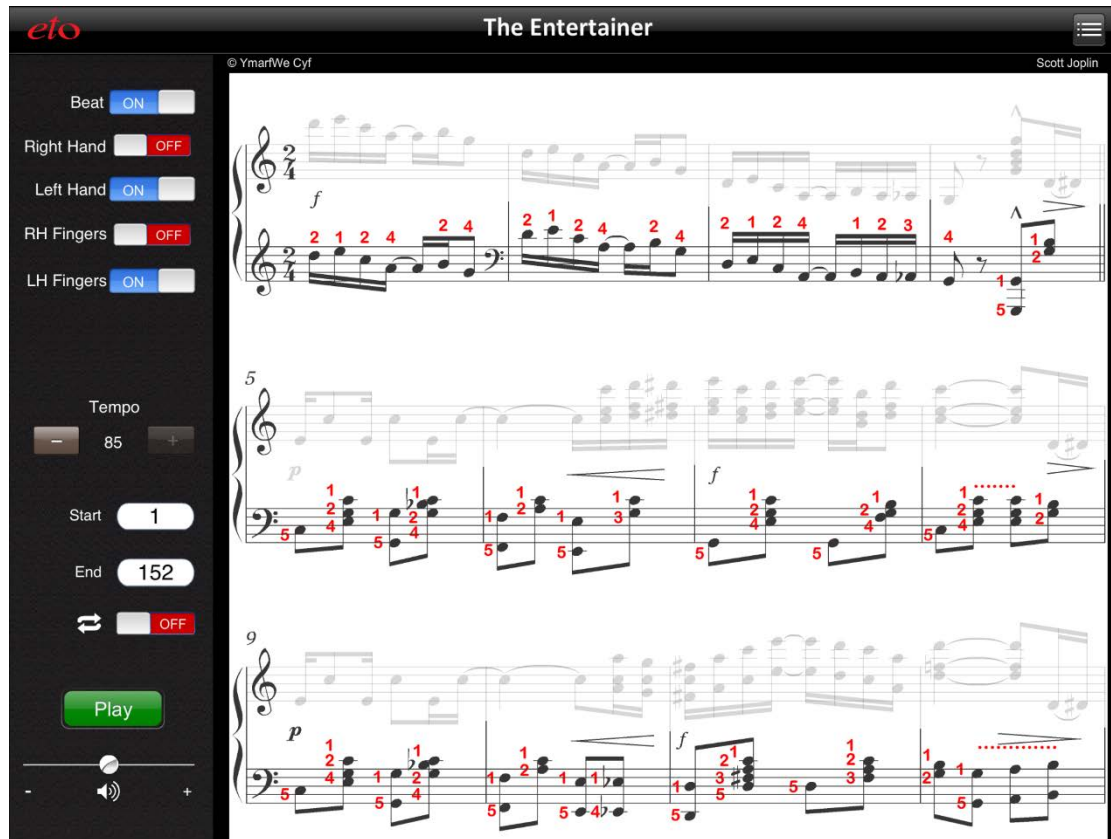
Begleitung zum Improvisieren z.B. iReal Pro (iOS & Android)



iReal Pro
(iOS, Android)

- Akkordfolgen recherchieren, Erstellen, Editieren, Drucken, Teilen und Sammeln von Akkordfolgen, virtuelle Band, Aufnahmefunktion, Tonart/Tempo ändern uvm.

Tutoren beim Üben: The Entertainer / eto music Ltd (iOS)



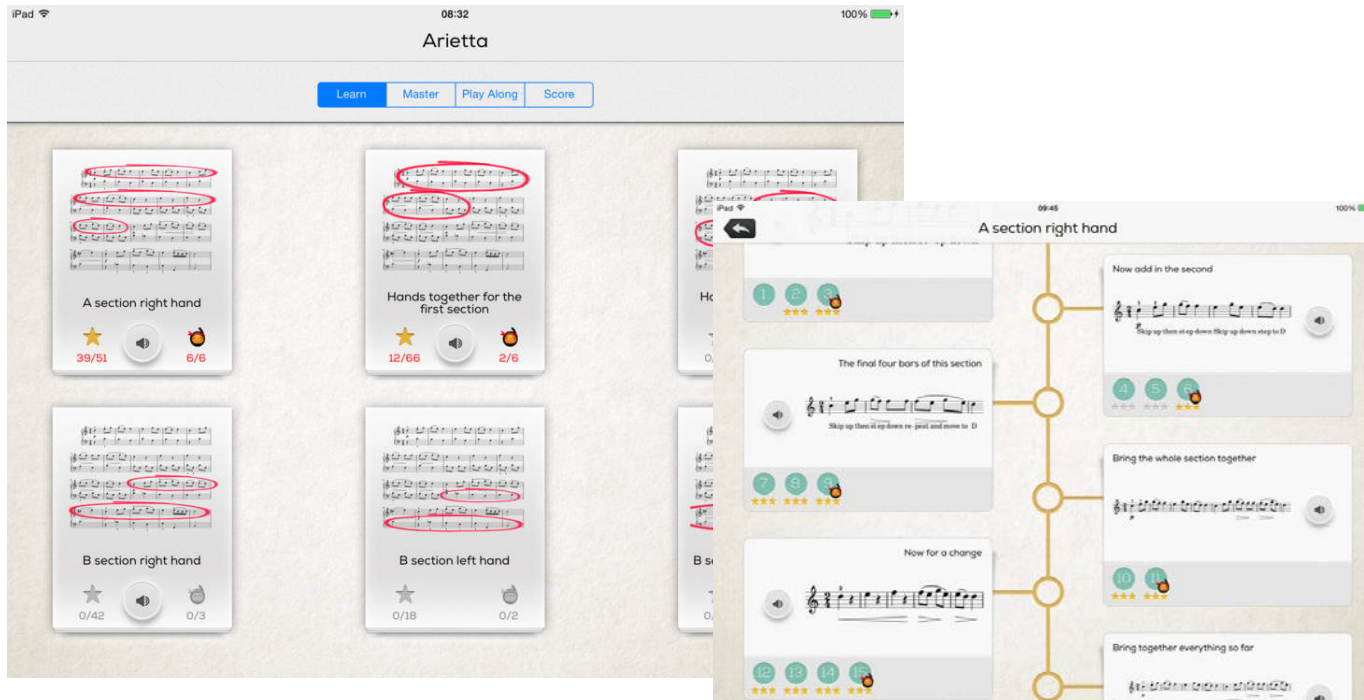
The Entertainer
(iOS)



Bach Two Part
Intervention No.8
(iOS)

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

Tutoren beim Üben: Clementi's Arietta from Yohondo / Holcroft Ltd (iOS)



Clementi's Arietta
(iOS)



Clementi's Allegro
Op3
(iOS)

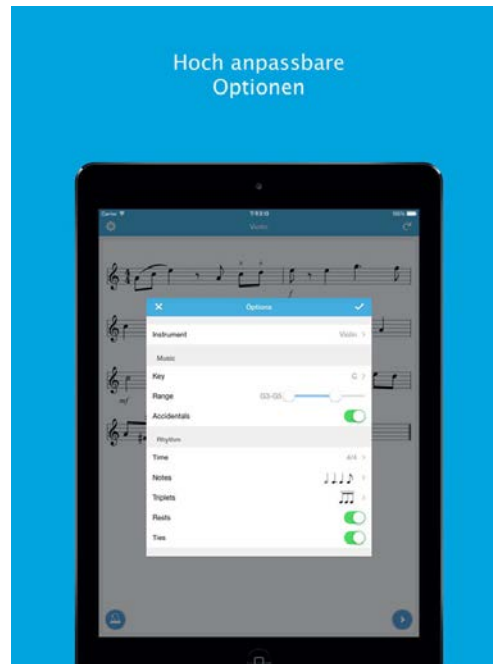


Handel's
Impertinence
(iOS)



- schrittweise Trainingsmethoden zum Einstudieren eines Klavierstückes
- Verschiedene Apps zu unterschiedlichen Klavierstücken

Blattlesen üben: Sight Reading Machine (iOS)



SRMachine
(iOS)

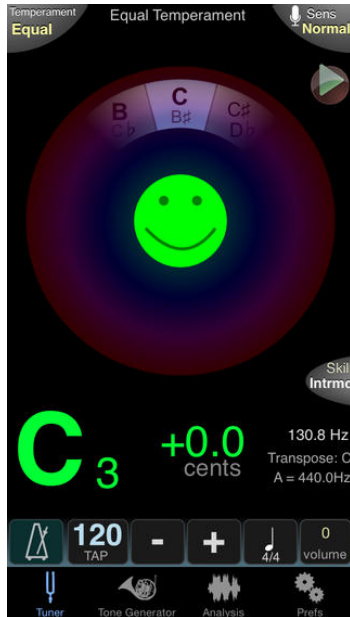
- Das App erstellt immer wieder neue achttaktige Blattleseübungen.
- Die App spielt die dargestellten Musiknoten selbst (zur Kontrolle) mit dem ausgewählten Instrument mit.
- Mitklatschen der rhythmischen Notenwerte, individuelles Anpassen der Übungen

Feedback zur Intonation: Intunator (iOS)



- INTUNATOR ist eine Trainingshilfe zur korrekten Intonation für Blas-, Streich- und Zupfinstrumente. Die App erkennt den gespielten Ton und gibt ihn richtig intoniert auf dem Kopfhörer wieder.

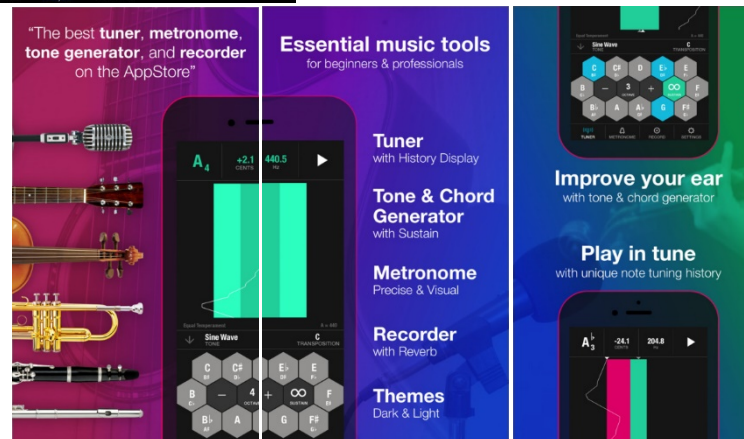
Übebegleiter: Chromatic Tuner and Metronome (iOS & android)



TE Tuner
(iOS)



Tunable
(iOS & android)



Sonoptic
(iOS)

- Intonationshilfe, Metronom, Stimmgerät, Aufnahmegerät, verschiedene Stimmungen, Akkordgenerator

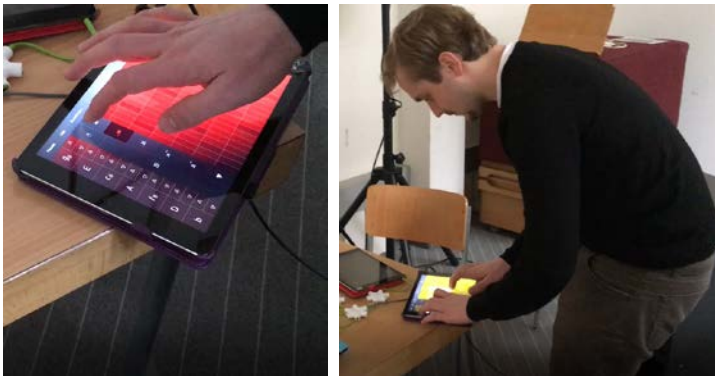
Audiobearbeitung: TwistedWave Audio (iOS)



TwistedWave
Audio
(iOS)

- Audioeditor, Aufnahmen bearbeiten, Archivieren, Optimieren
- Auch für Mac und Online

Begleitung mit Apps



- Üben zu Akkorden und Rhythmen
 - Timing
 - Intonation
 - Skalentraining
 - Improvisation



SoundPrim
(iOS)

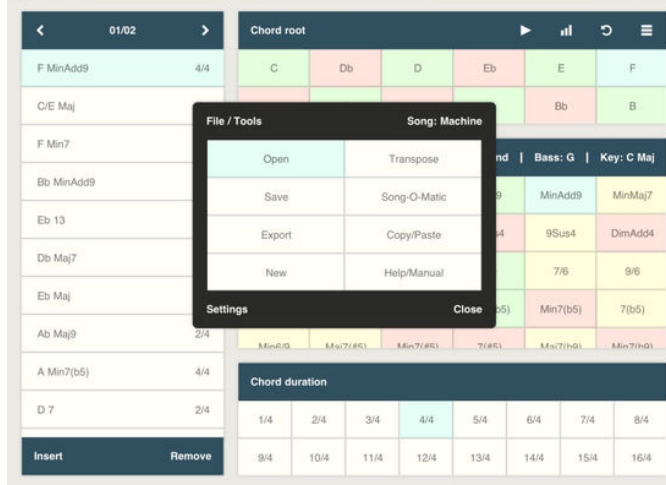


Navichord
(iOS)



SuperMetronome
(iOS)

Begleitautomaten: ChordBot (iOS & Android) & TinPan (iOS)



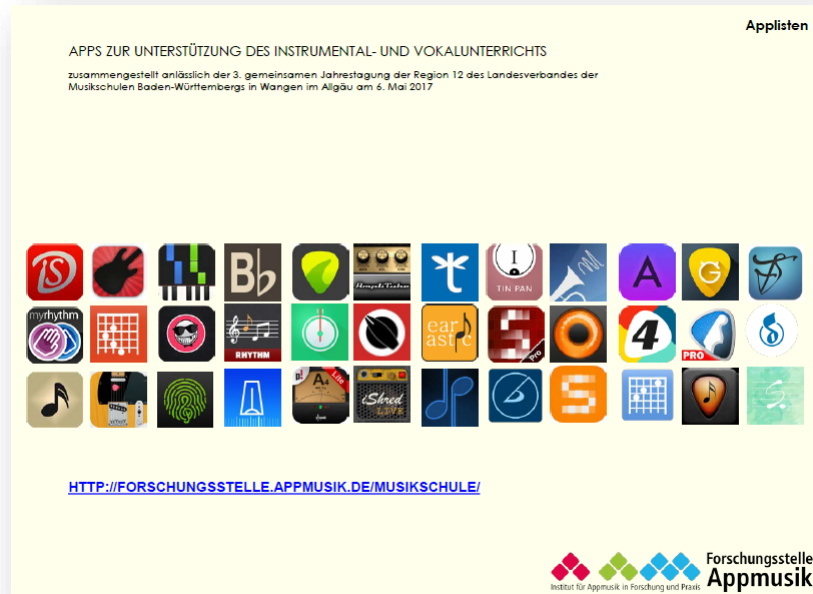
Chordbot
(iOS & Android)



Tin Pan Rhythm
(iOS)

- Akkorde programmieren, Begleitungen arrangieren, Mitspielbänder exportieren
- kostenlose Grundversion erhältlich, sowohl iOS als auch Android

App-Auswahl für Instrumentengruppen, Gesang und Ensemble



- Blasinstrumente
- Gesang
- Gitarre
- Klavier
- Streicher
- Schlagzeug
- Ensemble / Band
- Gehörbildung

- www.blog.appmusik.de/apps-im-instrumentalunterricht-ios
- www.blog.appmusik.de/apps-im-instrumentalunterricht-android
- www.forschungsstelle.appmusik.de/musikschule



AppZapp
(iOS & android)

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

5

UNTERRICHTSFORMEN: DIGITAL IST BESSER?



Formen von Instrumentalunterricht (Gitarre)

- Einzelunterricht
 - Gruppenunterricht
 - Buch
 - DVD
 - App
 - Online-Plattform
-
- Wir schauen uns im Folgenden drei Formen anhand von Argumenten von Nutzer_innen und Anbieter_innen mal genauer an...

Einzelunterricht



Letzten Endes ist Musikunterricht in Anwesenheit eines Lehrenden einzigartig und durch nichts zu ersetzen. Man kann direkt miteinander interagieren.



(Stokes 2016)

Einzelunterricht

Positiv

- Persönliches Feedback ist nicht ersetzbar



Sofortige Rückmeldung
Feedback und Demonstrationen sind in Interaktion mit Lehrenden am effektivsten.



Verantwortlichkeit
Eine bezahlte Unterrichtsstunde wird sicherer wahrgenommen.



Zeitplanung
Es ist einfacher sich nach einem festen Termin und einem festen Ablauf in der Woche zu richten.

Negativ

- Nachteile sind Bequemlichkeit und die Kosten



Reisen
Viele Menschen verlassen ungern ihre gewohnte Umgebung (Wohnung) um Unterricht zu erhalten.



Verfügbarkeit
An einigen Orten ist es schwer überhaupt ein Angebot zu finden.

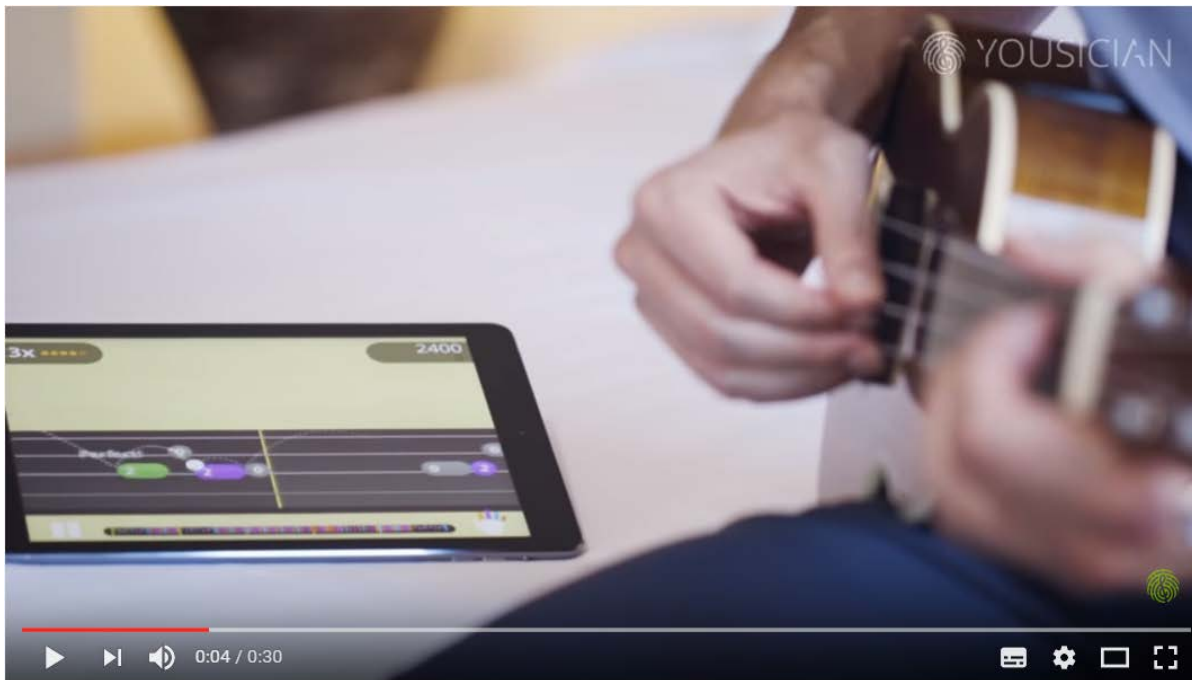


Unterstützung 24/7
Eine Lehrperson ist nicht rund um die Uhr erreichbar.



Kosten
Die Unterrichtskosten kommen dazu und können über 30€ pro Stunde betragen.

Musikapp: Yousician (für iOS & android)



Yousician
(iOS & android)

<https://www.youtube.com/watch?v=Air8AaLHogU>

„Yousician - eine Wortkombination aus dem Englischen „you“ und „musician“ - stellt laut eigener Aussage mehr als 1.500 Songs, Missionen und hunderte Videos für angehende und fortgeschrittene Musiker bereit. Zudem erfährt man etwas über Musiktheorien und lernt die wichtigsten Techniken, die zum Beherrschen des Instruments notwendig sind.“ <http://www.appgefahren.de/yousician-klavier-gitarre-bass-und-ukulele-lernen-mit-von-apple-empfohlener-abo-app-168600.html>



Lernspiele und Lernapps

Positiv

- Mit Technologien macht Üben Spaß



Machen Spaß

Wer Videospiele mag, der kann diese Leidenschaft mit dem Erlernen eines Instrumentes kombinieren



Einfach zu nutzen

Wenn man ein Smartphone oder Tablet besitzt, kann man sofort loslegen



Trainingseffekt

Weil die Apps besonders häufig genutzt werden.

Negativ

- Die persönliche Interaktion ist stark eingeschränkt



Erfolg im Spiel

Einige haben Schwierigkeiten, von der Spielewelt in das Instrumentalspiel umzuschalten. Sie sind im Game erfolgreich, aber nicht auf dem Instrument.



Begrenzter Umfang

Einige Spiele sind im Umfang eingeschränkt. Dies betrifft u.a. Theory-Angebote, Songauswahl, versch. Stilistiken



Mittel zum Zweck

Einige Spiele eignen sich eher als Übepartner um andere Lernformen zu unterstützen/begleiten.

Online-Lernplattformen: z.B. Guitar Tricks

START COURSE

CHAPTER 1: ALL ABOUT POWER CHORDS

INFO	TITLE	STYLE	DIFFICULTY	PROGRESS	INSTRUCTOR
i	1: Intro to Power Chords	Any Style	///	0%	Lisa McCormick
i	2: Playing Songs with Power Chords	Any Style	///	0%	Lisa McCormick
i	3: More Grooves and Songs with Power Chords	Any Style	///	20%	Lisa McCormick
i	4: EVERY Power Chord Has a Name!	Any Style	///	0%	Lisa McCormick

CHAPTER 2: INTRO TO THE MAJOR SCALE

INFO	TITLE	STYLE	DIFFICULTY	PROGRESS	INSTRUCTOR
i	1: Get to Know the Major Scale	Any Style	///	0%	Lisa McCormick
i	2: One Little Pattern, ALL Major Scales. Easy!	Any Style	///	0%	Lisa McCormick

<https://www.guitartricks.com/>

„Üblicherweise sind die Kurse in Module aufgegliedert, die meist zwischen fünf und zehn Videos enthalten, etwa „Riffs“ oder „Arpeggiation“. Jeder Kurs hat einen Lehrer, der alle Videos dazu erstellt hat. Das Angebot an Lehrern ist groß und bisher hat mich jeder davon auf seine eigene Art enorm beeindruckt.“

<https://www.nexus-magazin.de/artikel/lesen/guitar-tricks>



Online-Lernplattformen

Positiv

- Online-Unterricht ist bequem und erschwinglich



Unterricht Zuhause

Online-Kurse ermöglichen den Unterricht überall da, wo es Internet gibt. Jederzeit!



Sehr günstig

Die Kosten werden unter den vielen Nutzern aufgeteilt - das macht die Teilnahme sehr günstig.



Vielfältiges Angebot

Man bekommt fast unbegrenzten Zugang zu Kursmaterialien, das von verschiedenen professionellen Lehrenden entwickelt wurde. Anfangsunterricht, Unterricht zu bestimmten Songs oder sogar Live als Webinar.

Negativ

- Die persönliche Interaktion ist eingeschränkt



Kein direktes Feedback

Nur wenige Plattformen bieten die Möglichkeit, dass auch eigene Videos hochgeladen werden können, oder dass man dem Lehrer eine Frage stellen kann. Meist ist man auf sich allein gestellt.



Mangelnde Führung

Geboten werden Schritt für Schritt Angebote. Sie erfordern viel Selbstdisziplin. #selbsteinschätzung



Selbstverantwortlichkeit

Trotz Bequemlichkeit von Online-Angeboten ist man auf sich allein gestellt. Man muss sich selbst überwinden und Zeit nehmen, es wartet kein Lehrer auf dich.

Musikschulkongress



2017

19. bis 21. Mai

Kultur- und Kongresszentrum
Liederhalle, Stuttgart

6

ZUSAMMENFASSUNG

Zusammenfassung

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?



► Concerto for iPad & Orchestra –
Valdosta Symphony Orchestra

<https://www.youtube.com/watch?v=eRYkC6fY190>



Zusammenfassung

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?
2. Lernen mit digitalen Technologien





Zusammenfassung

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?
2. Lernen mit digitalen Technologien
3. Musikpraxen



brussels
philharmonic

Zusammenfassung

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?
2. Lernen mit digitalen Technologien
3. Musikpraxen
4. Veränderung durch Digitalisierung



Was digitalisiert werden kann, wird digitalisiert.

„Nur wer sich verändert, bleibt sich Treu!“

(aus dem Grußwort des Kongressprogramms 2017)

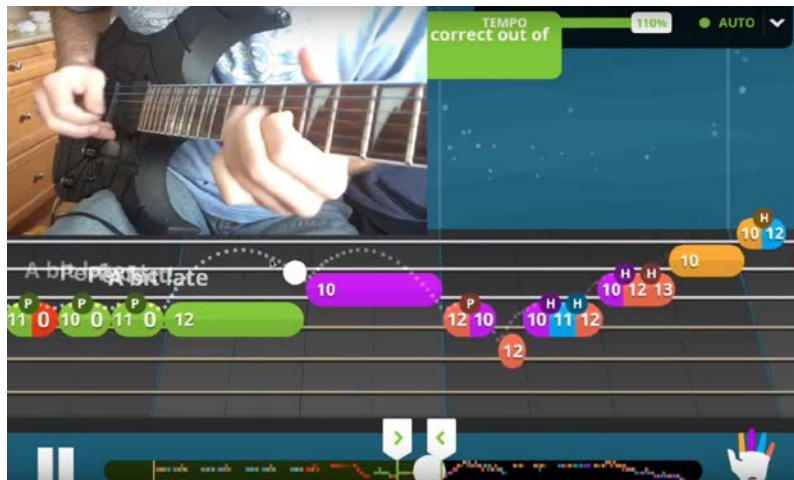
Zusammenfassung

1. Was ist Appmusik? Was sind Musikapps?
2. Lernen mit digitalen Technologien
3. Musikpraxen
4. Veränderung durch Digitalisierung
5. Neue bedarfsorientierte Ansätze



Was digitalisiert werden kann, wird digitalisiert.
Warum **leben** ein gutes Beispiel für die Digitalisierung sind:

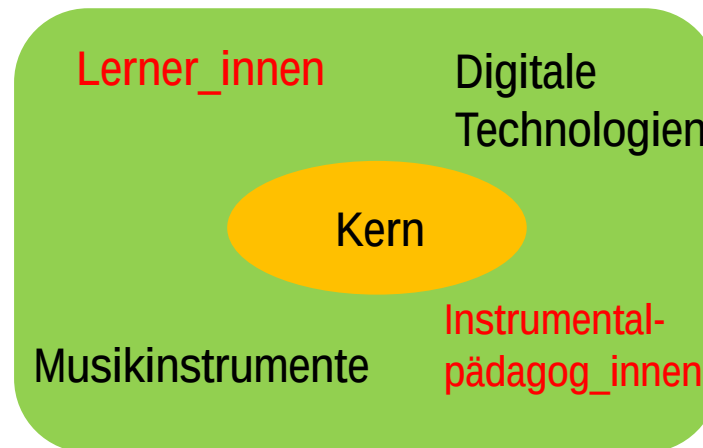
- Digitalisierung hat die **Leben** nicht nur für sich, sondern auch plattformübergreifend.
- Für **Leben** wurde die gesamte Herstellungslogik verändert: Produktion, Produkt (z. B. Nutzung, Vertrieb, Konsum), Geschäftsmodell.
- Die Digitalisierung hat auch die Rolle der **Leben** komplett verändert.
- Gleichzeitig ist der **Produktionsprozess** unverändert: Nachrichten & Informationen, Argumente & Meinung, Inspiration & Unterstützung.
- Die **Produktion** ist also, in einem komplett veränderten Umfeld für den **Aufbau** von neuen **Modellen** zu Boden.
- Dies wiederum ist mit vielen anderen Branchen vergleichbar.



Was?
Wann?
Wo?
Wie?
Mit wem?

Kernfragen für die Diskussion

- Wie haben digitale Musiktechnologien den Alltag und den Musikunterricht verändert?
- Was bedeutet die Digitalisierung für die Gestaltung der Angebote von Musikschule und des Instrumental- und Vokalunterrichts?
- Wie können zur Weiterentwicklung Strukturen zum gemeinsamen Austausch geschaffen werden?



Kern

- Wege zum Musizieren zu eröffnen
- direktes persönliches Feedback
- Ort gemeinsamen Musizierens
- neue Leute mit ähnlichen Interessen
- intensive Erfahrungen im Instrumentalspiel
- Zugang zu individuellen Interpretationen und Entwicklung von Ausdrucksmöglichkeiten



Einladung

Wir möchten Sie herzlich zur Diskussion und zum Austausch einladen.

- www.facebook.com/fam_udkberlin
- www.twitter.com/fam_udkberlin
- www.instagram.com/fam_udkberlin
- <https://www.youtube.com/channel/UCFER5BQvcvccY-bkDXSMpsA>
- www.forschungsstelle.appmusik.de



Institut für digitale Musiktechnologien in Forschung und Praxis

ZUM HINTERGRUND



Forschungsstelle Appmusik (FAM) an der UdK Berlin



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>



	LET THE GAMES ber/in HAMBURG!	Eine lange Nacht	Der beste Song der Welt?!
Situation	8. Klasse Wettbewerb »IDEEN BEWEGEN« SAMSUNG-Tablets, verschiedene Apps fächerverbindendes Projekt (Musik, Englisch, Sport, Deutsch, Ethik, Kunst, Mathe) 6 Wochen	7. Klasse Hohenstaufen-Gymnasium Kaiserslautern iPads, verschiedene Apps Nutzung auf Musikunterricht beschränkt. MuL beteiligt. SuS konnten iPads nach Hause mitnehmen. 3 Workshops innerhalb von 3 Monaten	4. bis 6. Klassen Vor den Zeugnissen, im schulischen Musikunterricht. iPads, Beschränkung auf eine Musikapp AUXY SuS hatten keine Vorerfahrungen mit Musikapps. 90min
Aufgabe	Produzieren einer Hymne sowie eines dazugehörigen Musikvideos, das für Olympia begeistern soll Dokumentation auf Online-Plattformen	Aufführung selbstgeschriebener bei der öffentlichen Kulturveranstaltung „Lange Nacht der Kulturen in Kaiserslautern“	Kollektives Komponieren von Musikstücken auf der App AUXY.
Methoden	Organisationales Lernen: • Team Design, • Team Komposition, • Team Kommunikation und • Team Videoreh Einbindung von Clouds, einem Blog (Lerntagebücher etc.) und einer Facebook-Seite	Informelle Lernmethoden • Selbstgewählte Gruppen • auf selbstgewählten Apps • Konzert als authentischer Kontext Reflexion und Peer-Reflexion	Zirkulierendes Komponieren/ „Stille Post“ • In Paaren einen Drum-Groove • Wechsel der iPads (Uhrzeigersinn) • Weiterkomponieren durch hinzufügen einer Bassstimme etc.



Fallbeispiel aus der universitären Weiterbildung



Zielgruppe: Musiker_innen aller Genres von der klassischen Violinistin über den Hip-Hopper hin zur Rockgitarristin und zum DJ. Musikpädagogen und Musikvermittler...



Mehr: www.musik-mit-apps.de/zertifikatskurs



Fallbeispiel: Mitmachangebot für Erwachsene



► Ausschnitte der Veranstaltung BERLIN OPEN Link JAM am 21. Juli 2016

<https://www.youtube.com/watch?v=7cj7w2NbPEU>

Mehr zur (((BOLjam))) : www.berlin.openlinkjam.com

(((**BOLjam**)))
BERLIN OPEN Link JAM



Internationale Fachtagung MOBILE MUSIC IN THE MAKING 2017



Gegenwart und Zukunft des mobilen Muskmachens aus Perspektive der Musikpädagogik,
Kunst, Technologieentwicklung und Wissenschaft

Mehr: www.mmm2017.appmusik.de



Netzwerk tAPP

»tAPP« steht für Appmusik-Projekte in der Kulturellen Bildung.

Das »Netzwerk tAPP – Musik mit Apps in der Kulturellen Bildung« besteht aus verschiedenen Akteur_innen aus dem Feld Appmusik in der Kulturellen Bildung.



Mehr dazu: <http://musik-mit-apps.de/netzwerk-tapp>

Weitere Aktivitäten der Forschungsstelle Appmusik (FAM)

Forschung (Auswahl):

- Studie: Besonderheiten Appmusik
- Studie: Community of Practice

Projektpartner (Auswahl):

- mehrere Berliner Schulen
- Musikschulen, Bibliotheken, Museen und Festivals



VdM
Verband deutscher
Musikschulen



ELBPILHARMONIE
HAMBURG

KREATIV KLANGSAFARI (2016/2017)
Konzeption zur Durchführung von
Schüler_innenprojekten mit Musikapps
an der Elbphilharmonie Hamburg



2. Platz beim bundesweiten Wettbewerb »IDEEN BEWEGEN«



KAMMERAKADEMIE
DAS ORCHESTER DER
LANDESHAUPTSTADT POTSDAM

KAP-Kita (2016)
Durchführung von Musikvermittlungsprojekten
mit Musikapps an Potsdamer Kindergärten
KAPStadt – Klangbaukasten (2017)



Literatur (Auswahl)

- Bauer, William I. (2014): Music Learning Today: Digital Pedagogy for Creating, Performing, and Responding to Music. Oxford University Press: New York
- Bense, Arne (2012): Instrument, Virtualität, Metapher - Sondierungen zu Musikinstrumenten und digitaler Virtualität. In: Enders, B./ Oberschmidt, J./Schmitt, G. (Hrsg.): Sammelband zum Symposium »Die Metapher als Medium des Musikverstehens«, Osnabrück: epOs Music, S. 149 - 160.
- Bergmann, B., Debitz, U. Hacker, W., Looks, P., Prescher, C. & Winkelmann, C. (2007). Unterstützung innovierenden Handelns als strategische Unternehmensaufgabe. In E. Barthel, J. Erpenbeck, J. Hasebrook & O. Zawacki-Richter (Hrsg.): Kompetenzkapital heute – Wege zum Integrierten Kompetenzmanagement (S. 31-78). Frankfurt: School Verlag.
- Dressmann, H. (1997): Innovationskompetenz – konzeptioneller Rahmen und praktische Erfahrungen. In: Freimuth, J. et. al. (Hrsg.): Auf dem Weg zum Wissensmanagement. Göttingen: Verlag für angewandte Psychologie.
- Erpenbeck, John/ Sauter, Werner (2013): So werden wir lernen!. Kompetenzentwicklung in einer Welt fühlender Computer, kluger Wolken und sinnsuchender Netze. Berlin, Heidelberg: Springer Gabler
- Godau, Marc/ Krebs, Matthias/ Junker, Joachim (2016): SONGWRITING MIT APPS. Live-Performance von Schülerkompositionen mit iOS-Apps als Beispiel authentischen Musikkernens mit digitalen Medien im Unterricht. In: MUC - Musikunterricht und Computer, S.38 – 45.
- Krebs, Matthias/ Marc Godau (2016): App-Kids. Musikmachen mit Tablets im Kindergarten. In: Kinderzeit 01/2016.
- Krebs, Matthias/ Marc Godau (2015): Unrichtiger Unterricht. In: Musikforum 2/2015
- Krebs, Matthias (2014): Musikinstrumente im Taschenformat. Erforschung und Anwendung von Musikapps. In: nmz 02/2014.
- Krebs, Matthias (2012a): App-Musik – Musizieren mit Smartphones. Perspektiven und Potenziale einer neuen musikalischen Form. In: Musikforum 01/2012.
- Krebs, Matthias (2011): App-Musik – Neues Musizieren? Musikmachen mit Smartphone-Instrumenten auf iPhone, iPod touch und iPad. In: Üben & Musizieren 5/2011.
- Pousttchi, Key (2017): <http://www.enzyklopaedie-der-wirtschaftsinformatik.de/lexikon/technologien-methoden/Informatik--Grundlagen/digitalisierung/digitale-transformation>
- Randles, Ruiz, Strouse, Griffis (2014): Using the iPad in musical performance: New pathways. Kansas Music Review.
- Seipold, Judith (2013). Mobiles Lernen – Systematik, Theorien und Praxis eines noch jungen Forschungsfeldes. In: de Witt, Claudia/ Sieber Almut (Hrsg.): Mobile Learning. Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven mit mobilen Endgeräten, Wiesbaden: Springer VS, S.27-54
- Sommerer, Unterberger, Clauß, Seideneck et al (2013): iPads in der Musiktherapie, in: Musiktherapeutische Umschau 34.
- Stokes, Tyler (2016): <http://www.voicesinc.org/online-guitar-lessons/>
- Turowski, K.; Pousttchi, K.: Mobile Commerce – Grundlagen und Techniken. Springer, Heidelberg 2003.



Universität der Künste Berlin
Berlin Career College



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!
Wir freuen uns auf den Austausch mit Ihnen.

Nehmen Sie gern mit uns Kontakt auf:

forschungsstelle@appmusik.de



- www.forschungsstelle.appmusik.de
- www.musik-mit-apps.de
- www.app2music.de
- www.mmm2017.appmusik.de
- www.berlin.openlinkjam.com
- www.apps-in-music-education.com

- www.appmusik.de
- www.digiensemble.de