

Apps als Instrumentarium für Kinder im Vorschulalter



20. September 2018
Aufaktveranstaltung Medienkompetenz
München

Matthias Krebs
Universität der Künste Berlin // **Forschungsstelle Appmusik**
www.forschungsstelle.appmusik.de



Apps als Instrumentarium für Kinder im Vorschulalter

Smartphones und Tablets werden in Bezug auf Kleinkinder von Erwachsenen häufig auf (Musik-)Konsum reduziert: (YouTube-)Videos zu zeigen und simple Spiele bereitzuhalten. Kreativ-gestalterische Anwendungen, die zum Musizieren, Singen bis hin zu Klangexperimenten anregen können, spielen dagegen eine untergeordnete Rolle. Kindern werden damit nicht nur zentrale Aspekte ihrer digitalisierten Lebensrealität vorenthalten, auch bleiben Bildungspotenziale des erweiterten Möglichkeitsraums ungenutzt, wie in diesem Vortrag gezeigt wird. Eine **Auswahl an geeigneten Apps für Kinder im Vorschulalter** soll Potenziale aufzeigen.

In diesem Vortrag – **basierend auf dem gleichnamigen Artikel, erschienen in der merz 2_2018** – wird das Verhältnis von frühkindlicher musikalischer Bildung und technologiegestützten Bildungsangeboten mit Apps aus musikpädagogischer Perspektive beleuchtet und diskutiert.



Krebs, Matthias (2018): Apps als Instrumentarium für Kinder im Vorschulalter. In: Zeitschrift für Medienpädagogik merz 2_2018, S. 41-48.

Diese Folien verstehen sich als Skript und enthalten zusätzliche Erläuterungen, Beispiele und App-Empfehlungen.

Matthias Krebs



**Wissenschaftler, Dipl. Musik- und Medienpädagoge,
Opernsänger, Physiker und Appmusiker**

Wissenschaftlicher Mitarbeiter

Akademischer Mitarbeiter

Leiter der Forschungsstelle Appmusik
Institut für digitale Musikinstrumente in Forschung & Praxis

Forschungsprojekt MuBiTec

Gründer/Leiter des DigiEnsemble Berlin

Vorsitzender des app2music e.V.



Thematische Annäherung

SMARTPHONES IM MUSIKALLTAG



Apps for the Internet of Everything

→ neue Kommunikationsmöglichkeiten zwischen Menschen

→ neue Möglichkeiten zur Steuerung von Geräten und Prozessen

→ neue Artikulations- und Aktivitätsmöglichkeiten

(vgl. Dolata/ Schrape 2017)

- Apps als Kulturtechniken, als Mittler von Weltzugängen (im Spannungsfeld von kulturellen Traditionen und Alltagswelt)

(vgl. Imort 2009: 123)



Musikkultur = Medienkultur

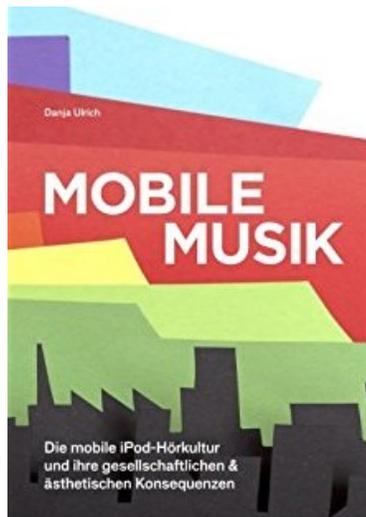
- Mediatisierung setzte nicht erst mit dem Aufkommen moderner Massenmedien oder dem Internet ein, sondern lässt sich bereits an der Erfindung von Schrift(-medien) und den dadurch ausgelösten kulturellen Wandlungsprozessen festmachen (vgl. Krotz 2007).
- Kultur kann heute ohne Berücksichtigung der Medien nicht mehr verstanden werden
- Menschen in den entwickelten Industriegesellschaften leben in einer Medienkultur
- Musikkultur findet heute überwiegend mit Medien statt:

Musikkultur = Medienkultur



Digitalkultur: Mobilisierter Musikkonsum – ein dominanter Hörmodus unserer Zeit

- Smartphones machen das Musikhören zu einer einfacheren und geselligeren Erfahrung, was bedeutet, dass der Konsum von Musik explodiert.



- „Führt Musikhören unterwegs zu einer Ästhetisierung des Alltags?“ (Ulrich 2012: 11)

Digitalkultur: Der Mensch ein „Kreativ-Wesen“

- Vor allem Fotografie wurde einer deutlich nachvollziehbaren Transformation durch die mobilen Technologie unterzogen.
- Laut Schätzungen wurden im Jahr 2017 von Smartphones 85% der 1,2 Billionen Fotos gemacht. (InfoTrends 2017)
- Die Menschen teilen derzeit 95 Millionen Fotos pro Tag auf Instagram.
- Nutzerinnen und Nutzer verwenden die App Instagram nicht allein als einen digitalen Fotoapparat, sondern darüber hinaus als Dienst, der ihnen anbietet ihre Kreativität zu erkunden, Erinnerungen zu teilen, mit Fotos zu kommunizieren und durch das Teilen von Bildern sogar neue Gemeinschaften zu schaffen.



Fotografie im stetigen Wandel: Von Schwarz-Weiß zu Farbe, von analog zu digital und von digital zu vernetzt.

Digitalkultur: Neue künstlerische Ansätze – 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 Nutzer*innen die Songs des Albums interaktiv erschließen und auch ihre eigene Version aufzeichnen. Sie können an der Performance und Visualisierungen der Musik teilnehmen.



▶ Björk – Biophilia (2011)

<https://www.youtube.com/watch?v=qQI5LWlf6C0>

<http://www.zeit.de/kultur/musik/2011-10/bjoerk-biophilia>



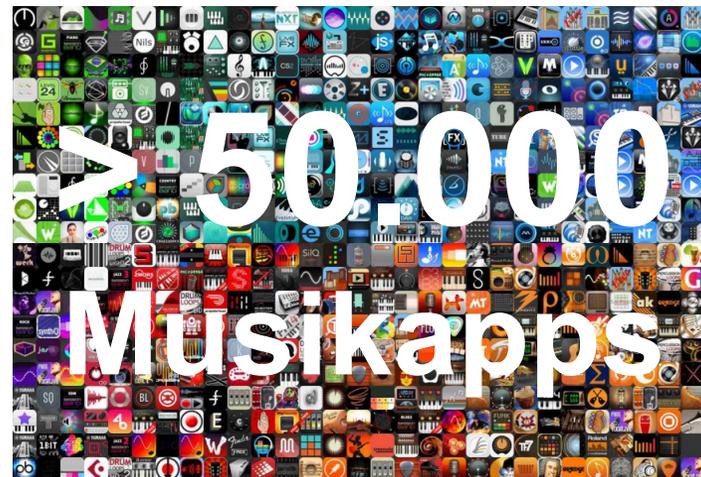
▶ Biophilia Educational Program

<https://www.youtube.com/watch?v=659qIBbOVI8>

<http://biophiliaeducational.org/about/>



Mobiles Musizieren = Appmusik



- Musikapps bieten ein leistungsfähiges und vielfältiges Instrumentarium. Sie verändern die Art und Weise, wie Menschen musizieren und Musik produzieren.
- Mit dem Begriff „**Appmusik**“ seien sämtliche Musikpraxen, in denen Apps in kreativ-gestalterische Prozesse involviert sind, beschrieben (gegebenenfalls einschließlich deren Produkten bzw. Ergebnissen).



Auswahl: Grobe Kategorisierung mit Beispielapps (iOS und Android) (vgl. Krebs 2018a)

- **Player-Apps**



SoundCloud
(iOS, Android)



Shazam
(iOS, Android)



radio.de
(iOS, Android)



Google Music
(iOS, Android)



Spotify
(iOS, Android)



Digital Concert Hall
(iOS, Android)



Bandcamp
(iOS, Android)



Weihnachtsplaylist
(iOS, Android)



Noizio
(iOS)

- **Hilfsmittel**



Cleartune
(iOS, Android)



Tempo
(iOS, Android)



Notion
(iOS)



iReal Pro
(iOS, Android)



Vivaldis Vier
(iOS)



Better Ears
(iOS, Android)



ForScore
(iOS, Android)



Yousician
(iOS, Android)

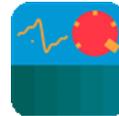


Master Fader
(iOS, Android)

- **Musikproduktion**



Cubasis
(iOS)



Beatonal
(iOS, Android)



KORG Gadget
(iOS)



BIAS FX
(iOS)



Audio Evolution
(iOS, Android)



Lemur
(iOS, Android)



AUM
(iOS)



G-Stomper Studio
(Android)



AudioLayer
(iOS)

- **Instrumente**



QiBrd Synth
(Android)



Blocs Wave
(iOS)



ThumbJam
(iOS)



SNAP
(iOS, Android)



guitarism
(iOS)



DRC
(iOS, Android)



expressionPad
(iOS)



Animoog
(iOS)



PlayGround
(iOS)



Menschen musizieren mit Musikapps in unterschiedlichen Kontexten





Wie kann man sich Musizieren mit Apps vorstellen? Hier ein paar Beispiele...



<http://app2music.de/atemlos-fuer-helene-fischer/>



<https://youtu.be/SngPaTYTfqw>



<https://www.youtube.com/watch?v=659qIBbOV18>



<https://www.youtube.com/watch?v=VPlafZR1rKc>



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



<https://www.youtube.com/watch?v=5xKYV8lOSao>

! Digitale Musiktechnologien sind kein Wundermittel !

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

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

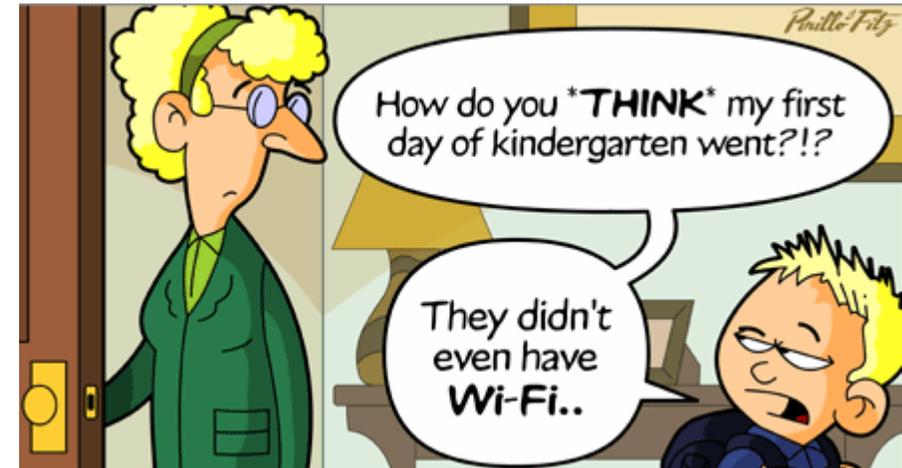
- Die aktuelle musikpädagogische Diskurs muss als Legitimationsdiskurs um Bildungsangebote mit Apps gewertet werden. Zunächst werden damit keine empirischen Fragen geklärt, sondern zuallererst aufgeworfen.



MEDIENALLTAG VON KLEINKINDERN

Wie sieht der Medienalltag aus?

- Werden in Medienwelt hineingeboren
- Kinder beobachten die Mediennutzung in der Familie
 - Ständig, Multioptional
 - Unterschiedlich je nach Bildungshintergrund
- Verordnete Mediennutzung
 - bewahrpädagogische Haltung: Medien vorenthalten
 - Medien zur Ablenkung: Konsum, allein
 - Technik als Ausdrucksmedium: Aktiv, begleitet
- Ab welchem Alter?
- Wie lange Medien?
- Techniknutzung in der Familie <--> Technik in der Kita



Unsere Bilder von „Kindheit“



- Unsere Bilder von Kindheit und Kindern entscheiden darüber, ob wir Kindheit z. B. als eine **Zeit der Schonung** und der Fürsorge, eine Zeit der Innerlichkeit, oder aber als eine Zeit des großen Anfangs, **des Aufbruchs**, der Exploration sehen und wie wir u. a. pädagogisch handeln.
- Die Antwort auf die Frage, ob Kinder eher Schutz und Geborgenheit oder die Herausforderung zum Wagnis brauchen hängt davon ab, ob wir selbst uns lieber der **Sicherheit von Traditionen** vergewissern oder eher auf den Gang ins Offene setzen und bereit sind, das Risiko des Scheiterns auf uns zu nehmen, das mit dem **Willen zum Fortschritt** untrennbar verbunden ist (vgl. Schatt 2014: 86f.).

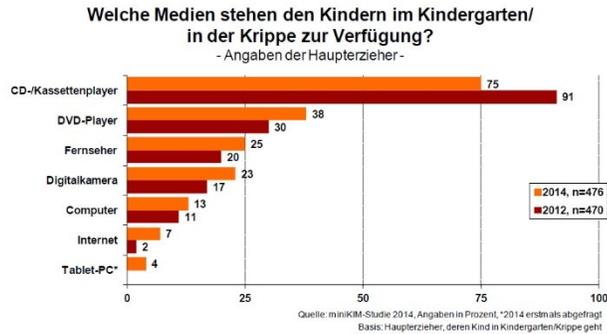
Ziele frühkindlicher musikalischer Bildungsangebote

- Es geht weniger um die Entwicklung von ästhetischen Produkten, sondern vielmehr um **Experimentier- und Spielsituationen**, die dazu geeignet sind, eine **ästhetische Einstellung** zu entwickeln, welche die Basis jeder musikalischen Bildung ist (vgl. Schatt 2014: 88).
- Das Ziel pädagogischer Angebote im Vorschulalter ist also nicht so sehr, überprüfbare Qualifikationen hinsichtlich musikalischer Fähigkeiten zu vermitteln. Es geht nicht darum, auf ein professionelles Betätigungsfeld oder einen späteren Instrumentalunterricht vorzubereiten,
- Ziel: **Grundlagen für den Umgang mit Musik**, den Sinnen, dem Körper, der Stimme usw. zu schaffen (vgl. Ribke 1995: 30).



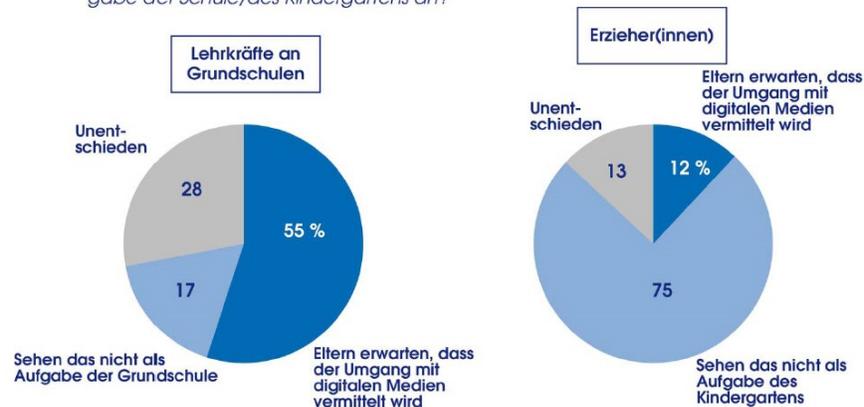
Dies steht nicht im Widerspruch zum Einsatz von Technologien.

Fehlende Integration von Medien in Bildungsangebote



Erwartungen der Eltern aus Sicht von Lehrern und Erzieher(innen)

Frage: "Erwarten Eltern heute, dass ihren Kindern der richtige Umgang mit digitalen Medien in der Grundschule/im Kindergarten vermittelt wird, oder sehen Eltern das nicht als Aufgabe der Schule/des Kindergartens an?"



Basis: Bundesrepublik Deutschland, Lehrkräfte an Grundschulen und Erzieher(innen) in Kindergärten
Quelle: IfD-Umfrage 7203, Oktober 2014

© IfD-Allensbach

- „Die im familiären Umfeld vermittelten Medienkontakte unterliegen der **systematischen sozialen Diskriminierung**. Medienumgang in unserer Gesellschaft weist eine deutlich konturierte Trennlinie auf zwischen den Bevölkerungsgruppen, die eine bessere Bildung genossen haben, und jenen, die die Chance dazu nicht erhalten haben“ (Teunert 2015).
- Vor diesem Hintergrund stellt eine komplett medienfreie Kindertagesstätte für Kinder aus bildungsbenachteiligten Milieus ein Problem dar.
- Kitas bietet die erste Chance zu systematischer Medienerziehung**

Familien im digitalen Wandel: iPads schon für Kita-Kinder

- „Ich kann mir gut vorstellen, dass Kitas mit Tablet-Computern arbeiten. Viele Zwei- oder Dreijährige sind ohnehin schon den Umgang mit dem Tablet gewohnt, wischen ganz selbstverständlich über den Screen.“
- „Es geht nicht etwa darum, den Wald-Spaziergang durch eine Wald-App zu ersetzen. Aber was spricht dagegen, ein Tablet mit in den Wald zu nehmen, um damit Vogelstimmen aufzunehmen oder Pflanzen zu bestimmen und später in der Kita darüber zu sprechen? Nebenbei eröffnet sich damit die Möglichkeit, schon im frühesten Kindesalter den kritischen Umgang mit diesen Medien einzuüben.“ (Christina Kampmann, 29.03.2016)



Christina Kampmann,
NRW-Ministerin für Familie,
Kinder, Jugend, Kultur und
Sport

<http://www.rp-online.de/nrw/landespolitik/christina-kampmann-ipads-schon-fuer-kita-kinder-aid-1.5864769>

INFORMATIONSMATERIAL UND HANDREICHUNGEN

Medienpädagogische Ratgeberliteratur

- Bisher existiert noch relativ wenig Informationsmaterial für Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen zum Einsatz von Apps in der frühkindlichen Bildung.
- spielerische und explorative Ansätze
- jedoch kaum Anregungen für musikalische Lernangebote, darunter:
 - Geräusche aufnehmen,
 - Improvisation von Klanggeschichten,
 - Bebilderung von Musik,
 - Filmmusik
 - Recherche von Lieder aus fremden Kulturen. (vgl. Roboom 2017; Krebs/Godau 2016)



Bostelmann (2014):
Digital Genial.
Bananenblau

Krebs/Godau (2016):
Musikmachen mit
Tablets im Kindergarten



Roboom (2017):
Mit Medien
kompetent und
kreativ umgehen.
Beltz

Kaum Anregungen aus musikpädagogischer Perspektive



Appmusik mit den ganz Kleinen im
Montessori Kinderhaus Potsdam-Drewitz

<http://forschungsstelle.appmusik.de/appmusik-mit-den-ganz-kleinen-in-der-kita-storchennest-in-potsdam-drewitz/>

- keine pädagogischen Anregungen zu den prominenten musikpädagogischen Lernbereichen **Singen, Instrumentalspiel und zum Zusammenspiel von Musik und Bewegung**
- Die musikpädagogischen Zielvorstellungen zur Schulung der auditiven Wahrnehmung, zu Gruppentätigkeiten, zum Musikhören und Musikverstehen sowie zur Entwicklung des musikalischen Ausdrucksvermögens, zur Improvisation, zur Spiel- und Bewegungsgestaltung werden damit kaum abgedeckt.
- **Musikpädagogische Literatur**, die Mobilgeräte in die Gestaltung von entsprechenden Musikangeboten einbezieht, fehlt ganz.



Apps werden für den elementarpädagogischen Musikbereich bislang offensichtlich nicht mitgedacht

- Obwohl mittlerweile vielfach betont wird, dass digitale Technologien selbstverständlich in die gesamte Bildungskette integriert werden sollten (vgl. GMK 2017), werden Mobilgeräte und Apps für den elementarpädagogischen Musikbereich bislang offensichtlich nicht mitgedacht.
- Ein Grund dafür könnten sein, dass das relativ junge Instrumentarium an Musikapps bislang kaum als Musikinstrumente wahrgenommen wird.



(Krebs 2018)

Auf dem Tablet ist man mit jeder neuen App immer wieder ‚Anfängerin‘ oder ‚Anfänger‘



Krebs, Matthias (2018): Digitales Instrumentarium. Die Musikkapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule. In: Üben & Musizieren 1_2018, S. 40 – 43.

- Das Musizieren mit ‚App-Instrumenten‘ setzt, wie jedes andere Musikinstrument auch, spezielles musikalisches Wissen sowie spezifische Interaktionsmuster voraus, die geübt werden müssen, wenn damit in vielfältiger Weise und wirkungsvoll musiziert werden soll (vgl. Krebs 2018, S. 42).
- Auch erfahrene Musikerinnen und Musiker müssen erst einmal akzeptieren, dass sie (ebenfalls) neu lernen müssen, etwa so wie beim Umstieg von der Gitarre aufs Klavier oder von der Violine auf ein Drumset.
- Vielleicht werden Musikkapps auch aus diesem Grund häufig als Musikinstrumente nicht ernst genommen und als „Spielzeug“ betrachtet, da virtuose ‚Appmusikerinnen‘ und ‚Appmusiker‘ noch rar sind.

APPS INTEGRIERT IN MUSIKPROJEKTE MIT VORSCHULKINDERN

Entwicklung neuer Methoden

- Die Herausforderung besteht bei der Einbeziehung von Apps in pädagogische Angebote darin, geeignete Methoden für das digitale Instrumentarium zu entwickeln, um **partizipative Räume** zu schaffen, die **interaktive Gestaltungsmöglichkeiten**, **visuelles Feedback**, **Mobilität** und die Möglichkeiten **spielerischen Experimentierens** integrieren und auch die Schnittstellen zum **Internet** nutzen.
- Das digitale Instrumentarium bietet hierbei nicht zuletzt die **Chance neu zu denken** und die etablierten Routinen zur Gestaltung von Lernumgebungen zu hinterfragen.



Musik als teil kindlichen Spielens



- Die Konzeptionen musikalischer Bildungsangebote in welche Apps integriert sind, orientiert sich daran, Musik als Teil des kindlichen Spielens aufzufassen (vgl. Dartsch 2016).
- Musik wird demzufolge aus der Perspektive von Kindern nicht als isoliertes Medium betrachtet, sondern immer mit Handlungen, Wahrnehmungen und Technologien bzw. Materialien in Verbindung gebracht.
- Exploration und Spiel können dabei nahtlos ineinander übergehen.
- Apps können das Ausprobieren verschiedener Spielmöglichkeiten ebenso anregen wie das gemeinsame Improvisieren.

Begleiteter frühkindlicher Medienumgang

- In der Praxis wird deutlich, dass für einen aktiven Umgang mit Apps immer Bezugspersonen wichtig sind. In der Regel zeigt sich dabei ein hohes Bedürfnis der Kinder mit Erwachsenen Kontakt aufzubauen, um sich Dinge zeigen und erklären zu lassen oder Feedback zu erhalten.
- (Erwachsene) Bezugspersonen helfen, die kindliche Aufmerksamkeit zu kanalisieren, stehen als Kommunikations- und Interaktionspartner zur Seite und geben eine Orientierung.
- Dabei können Musikapps eine anregende, kostengünstige und flexible Lösung sein, um als Instrumentarium zu dienen.





Herkömmliche Musizierformen mit Apps verbinden



- Die Integration in pädagogische Settings ist nicht auf die exklusive Nutzung von Mobilgeräten und Apps beschränkt. Selbstverständlich lassen sich die vorgestellten Apps – besonders die Klangdesign- und patternbasierten Apps – auch flexibel in herkömmliche Musiziersettings frühkindlicher musikalischer Bildungsangebote mit Gesang und Tanz einbinden.
- Ebenso lässt sich das Musizieren mit Apps um andere Instrumente erweitern (z.B. Klavier, Gitarre, andere Apps) und zu allerlei offenen musikalischen Situationen verbinden.

Für angemessene Lautsprecher bzw. Kopfhörer sorgen!

- Das Mobilgerät für sich genommen ist klanglich wohl eher mit einer E-Gitarre vergleichbar, die erst im Verbund mit einem Verstärker zum Instrument wird.
- Es gehört zum App-Instrument neben Mobilgerät und Musikapp immer auch angemessene Lautsprecher bzw. Kopfhörer dazu, um die gemeinsamen Musikreisen, das Musizieren und die gestalteten Klangkulissen akustisch detailreich zu hören und angemessen erleben zu können.
- Eine Herausforderung besteht dabei darin, für geeignete Lautstärkeverhältnisse zu sorgen. Je mehr Mobilgeräte gleichzeitig zusammen erklingen sollen, desto aufwändiger sind die technischen Voraussetzungen.



Beispiele

MUSIKAPPS FÜR VORSCHULKINDERN IN 6 KATEGORIEN

Musikapps für Vorschulkindern in 6 Kategorien



Die Apps sind in der Regel nicht einfach selbsterklärend für Kinder (und Erwachsene) – sie müssen selbstverständlich gelernt werden. Am besten ist es, sie gemeinsam zu erkunden und die Verwendung zu üben.

- Die im Folgenden vorgestellten Apps wurden in verschiedenen Kita-Projekten erprobt.
- Die Auswahl an Musikapps für Vorschulkinder sind Beispiele, die in den Kategorien: Kinderlieder, Improvisieren, Komponieren, Melodiespiel, Loops und interaktive Musikgeschichten
- Grundlage für die Auswahl waren Beobachtungen zum alters- und erfahrungsabhängigen Navigationsverhalten sowie kognitiven und emotionalen Engagement (vgl. Feil 2016).

Kinderliederapps (Hören, Mitsingen)

- Derartige Apps können Anlässe bieten um zu singen, gemeinsam den Geschichten zu lauschen oder die Aktivitäten des Tages zu thematisieren und zu reflektieren.
- Ein Mehrwert gegenüber CDs und *YouTube* ergibt sich zum Beispiel durch Möglichkeiten, wie den Gesang gegenüber der Begleitung wahlweise stumm zu schalten oder auch durch visuelle Interaktionsmöglichkeiten, die jedoch selten musikalisch ergänzen, sondern eher eine neue Ebene hinzufügen.



Minimusiker
(iOS)

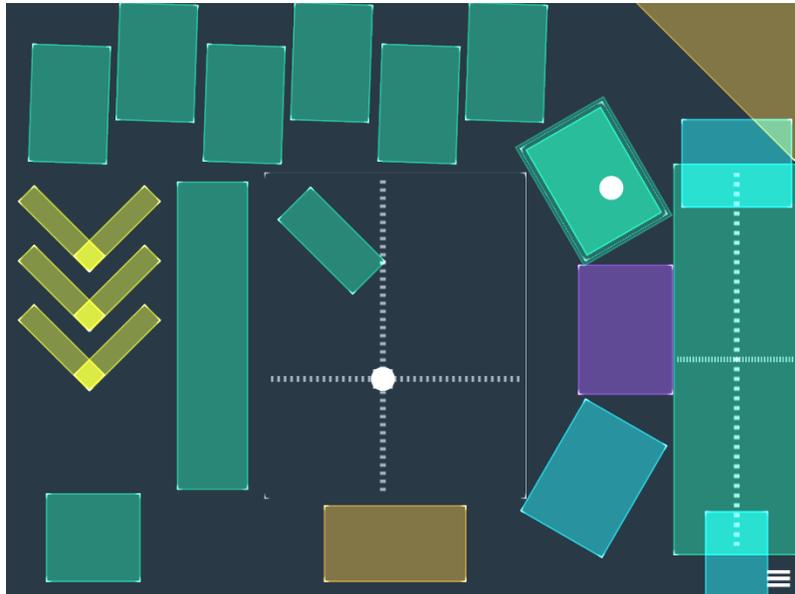


Alles wird grün
(iOS & Android)



Kleiner Fuchs
(iOS & Android)

Apps zum gemeinsamen Improvisieren (Improvisieren, Experimentieren)



- Mit Wischen, Tippen und Halten lassen sich bei einigen Apps Melodien, Rhythmen und Harmonien gestisch beeinflussen. Anhand über den ganzen Bildschirm angeordneter grafischer Elemente können nachvollziehbare Klang- und Rhythmusveränderungen hervorgerufen werden.
- Darüber hinaus zeichnen sich Apps dieser Art dadurch aus, dass gemeinsam auf einem Tablet musiziert werden kann. Bereits Dreijährige können sich in der Interaktion mit ihren Partnern als selbstwirksam erleben.



PlayGround
(iOS)



TC-Performer
(iOS)



Singing Fingers
(iOS)

Apps zum Konstruieren von Musikmaschinen (Komponieren, Arrangieren)

- Viele Kinder ab dem Alter von fünf Jahren konstruieren gern. Es macht ihnen Spaß, mit verschiedenen Elementen logische Strukturen und Abläufe zu schaffen. Haben sie ein Prinzip verstanden, so arbeiten sie mit hoher Konzentration selbstständig.
- Die Entwicklung der ‚Konstruktionen‘ ähnelt eher einem Kompositionsprozess und eignet sich weniger für das zeitgleiche gemeinsame Arbeiten in Gruppen an einem Gerät.



Pitch Painter
(iOS)

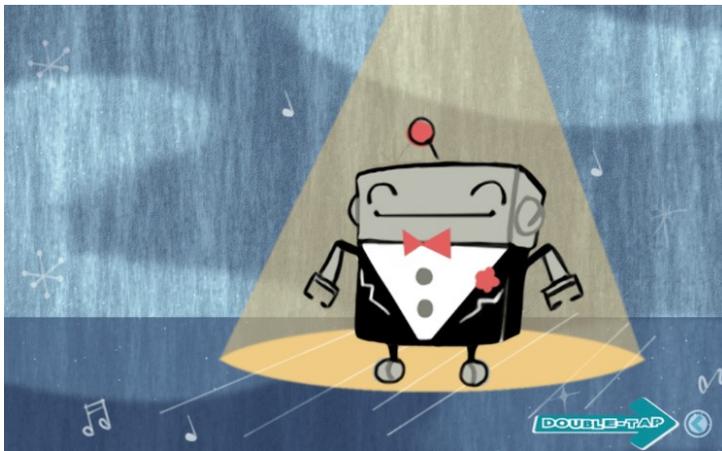
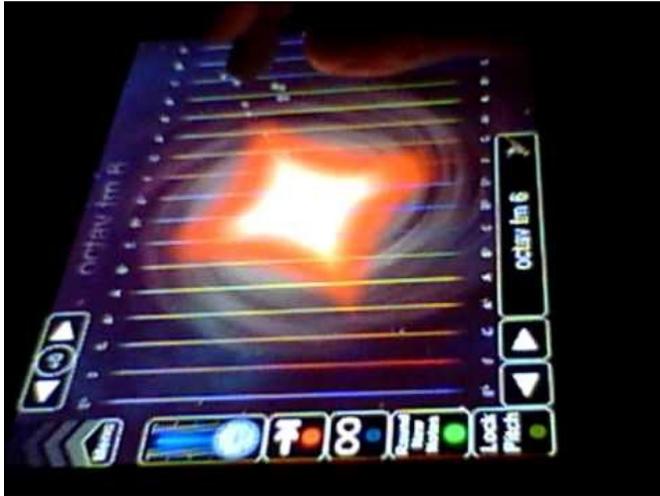


Kapu Bloom Tunes
(iOS & Android)



Street Music Academy
(iOS)

Apps zum Designen von Klängen (Melodiespiel, Sounds)



- Zur Verbesserung der Hörfähigkeit feiner Klangunterschiede eignen sich Apps wie *Morphwiz*, *Tachyon* und *Bebot*, die das Steuern und Morphen einzelner Klänge über den ganzen Bildschirm erlauben. Bereits kleine und langsame Wischbewegungen mit dem Finger erzeugen eine differenziert hörbare Klangveränderung.
- Auf diese Weise lassen sich wirkungsvolle Klangverläufe gestalten. In Kleingruppen können interessante Klanggeschichten entwickelt und thematische Atmosphären gestaltet werden.



Bebot
(iOS & Android)



MorphWiz
(iOS & Android)



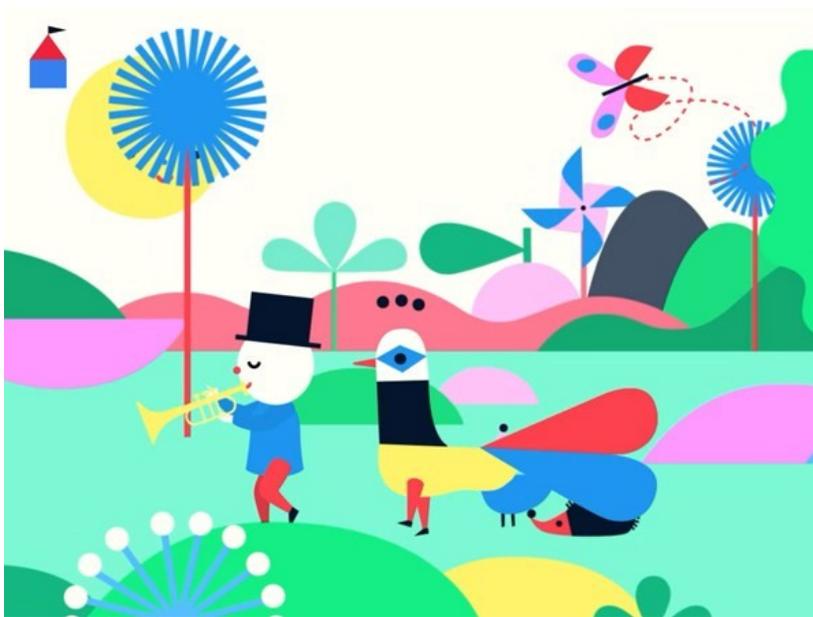
Tachyon
(iOS)

Apps zum patternbasierten Experimentieren und Komponieren (Loops, Komponieren)

- Sich wiederholende Loops spielen nicht nur in der aktuellen Popmusik eine große Rolle. Kurze eintaktige Sequenzen gewährleisten, dass die Musik übersichtlich bleibt.
- Die Ergebnisse klingen jedoch schnell monoton und beliebig, werden sie nicht variiert oder ergänzt.
- Die App *LOOPIMAL* bietet sich als Vorbild für Tanzbewegungen an. Auf einfache Weise lassen sich Loops miteinander kombinieren, die jeweils den Charakteren lustig animierter Tiere zugeordnet sind. So können die Kinder die Musik und gleichzeitig auch den dargestellten Tanz gestalten.



Interaktive Musikgeschichten (Hören, Entdecken)



- Angelehnt an das gemeinsame Lesen eines Buches stellen Musikapps wie *Tongo Musik* und *Villa Cäcilia* weniger ein Instrument als vielmehr eine Geschichte auf dem *iPad* dar, die interaktiv ist und sich um Musik dreht.
- Die Kinder können auf Entdeckungsreisen gehen, da der Ablauf der Geschichte nicht vorgegeben wird. Parallel zur Handlung wird in einigen der dargestellten Szenen ein Musikinstrument oder Musikstück vorgestellt, in anderen kann man ein virtuelles Instrument spielen, in wieder anderen eine überschaubare Aufgabe lösen.



Tongo Musik
(iOS & Android)



BandDings
(iOS & Android)



Hupsi
(iOS)

Weitere interessante Musikapps für Vorschulkinder



KlangDings
(iOS & Android)



Toca Dance
(iOS)



Mussila
(iOS & Android)



BANDIMAL
(iOS)



Easy Music
(iOS)



Löwe & Maus
(iOS)



Rythm and Bears
(iOS & Android)



Sago Sound Box
(iOS & Android)

Wo würden Sie diese Musikapps einordnen?

Links

- <http://www.ene-mene-mobile.de/tag/musik-kinderapps/>
- <http://www.datenbank-apps-fuer-kinder.de>

Hier nicht aufgeführt sind „Lernapps“, die dabei unterstützen sollen Noten zu erkennen und ein Instrument zu spielen (z.B. Flute Master) sowie Apps bei denen es darum geht, charakteristische Klänge wiederzuerkennen (z.B. Sound Salat).



Sound Salat
(iOS)



SoundMemo
(iOS)



Flute Master
(iOS & Android)

FAZIT



Ganzheitliche frühkindliche Bildung

- Kleinkinder sind neugierig auf Medien und haben längst Medienerfahrung gesammelt. Smartphones und Tablets werden jedoch von erwachsenen Bezugspersonen häufig auf Konsum reduziert.
- Die Potenziale kreativ-gestalterischer Musikapps, die sich zu einem eigenständigen und vielfältigen Instrumentarium entwickelt haben, werden im Rahmen von frühkindlicher Bildungsangebote dagegen selten genutzt.
- Viele Kinder zeigen sich fasziniert und diese Faszination kann ein Motor für das Musizieren sein. Dabei geht es nicht um ein mehr an Mediennutzung sondern darum, den Kindern moderne Ausdrucksmittel und Bildungsressourcen bereitzustellen (vgl. Roboom 2017, S. 5).
- Musikapps als Teil des Instrumentariums einer digitalisierten Musikkultur bieten nicht ‚Erfahrungen aus zweiter Hand‘, sondern bergen musikpädagogisches sowie entwicklungs- und bildungsrelevantes Potenzial.



Ganzheitliche frühkindliche Bildung

- Mit der Rede von der ‚Ganzheitlichkeit‘ frühkindlicher Bildung kann aus heutiger Sicht kein musikalisches Angebot bezeichnet werden, das ausschließlich nichtdigitale Zugänge zu musikalischem Gestalten ermöglicht, denn dies wäre in Hinblick auf die digitale Alltagskultur, in der die Kinder aufwachsen, einseitig.
- Es kommt vielmehr darauf an, pädagogische und fachdidaktische Konzepte weiterzuentwickeln, welche die Verbindung zwischen analog und digital als ein zentrales und bewusstes Moment musikalischer Gestaltungsprozesse produktiv und synergetisch nutzen.
- Musik sollte für Kinder als ein wichtiger, verfügbarer und der aktiven Gestaltung zugänglicher Bereich ihrer Existenz erlebbar sein. Dies kann nur ein intensiver Umgang mit der komplexen Ganzheit heutiger Musikkultur und ihren vielfältigen medialen Reflexionen und Bezügen im Subjekt leisten, nicht aber eine Reduktion dieser Ganzheit auf den letztlich ‚einseitigen‘ Bereich der althergebrachten, tradierten Möglichkeiten.



Verwendete Literatur

- Bostelmann, Antje/Fink, Michael (2014). Digital Genial. Erste Schritte mit Neuen Medien im Kindergarten. Berlin: Bananenblau.
- Burton, Suzanne L./Pearsall, Aimee (2016). Music-based iPad app preferences of young children. In: Research Studies in Music Education, 38 (1), S. 75–91.
- Dartsch, Michael (2016). Musiklernen in der frühen Kindheit. Grundfragen und Tendenzen. In: Roswitha Staeger (Hrsg.), Ästhetische Bildung in der frühen Kindheit. Weinheim: Beltz Juventa, S. 227–244.
- GMK (2017). Kinder im Mittelpunkt: Frühe Bildung und Medien gehören zusammen. Positionspapier der GMK-Fachgruppe Kita.
- Krebs, Matthias/Godau, Marc (2016). App-Kids: Tablets im Kindergarten. In: Kinderzeit (1), S. 18–23. Siehe auch: <http://forschungsstelle.appmusik.de/app-kids-musikmachen-mit-tablets-im-kindergarten/>
- Krebs, Matthias (2018b): Apps als Instrumentarium für Kinder im Vorschulalter. In: Zeitschrift für Medienpädagogik merz 2_2018, S. 41 – 48.
- Krebs, Matthias (2018a): Digitales Instrumentarium. Die Musikapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule. In: Üben & Musizieren 1_2018, S. 40 – 43.
- Lepold, Marion/Ullmann, Monika (2017). Montessori und digitale Medien. In Krippe und Kita. Freiburg: Herder.
- Roboom, Susanne (2017). Mit Medien kompetent und kreativ umgehen. Basiswissen & Praxisideen. 1. Aufl. Weinheim, Basel: Beltz.
- Schatt, Peter W. (2014). Ganzheitlich, kreativ, elementar, kindgemäß. Mythen in der musikpädagogischen Arbeit mit Vorschulkindern. In: Michael Dartsch (Hrsg.), Musik im Vorschulalter. Dokumentation Arbeitstagung 2013. Kassel: Bosse, S. 78–90.
- Theunert, Helga/Demmler, Kathrin (2016). Digitale Medien im Leben von Kindern zwischen null und sechs Jahren. Realitäten und Handlungsnotwendigkeiten. In: Herzig, Bardo/Grafe, Silke (Hrsg.), Digitale Medien in der Schule. Standortbestimmung und Handlungsempfehlungen für die Zukunft. Studie zur Nutzung digitaler Medien in allgemein bildenden Schulen in Deutschland. Dt. Telekom, Zentralbereich Unternehmenskommunikation.
- Weber-Krüger, Anne (2014). Die kindliche Perspektive in musikalischen Bildungsprozessen. Ein Forschungsfokus. In: Michael Dartsch (Hrsg.), Musik im Vorschulalter. Dokumentation Arbeitstagung 2013. Kassel: Bosse, S. 91 – 98.
- Ulrich, Danja (2012). Mobile Musik: Die mobile iPod-Hörkultur und ihre gesellschaftlichen und ästhetischen Konsequenzen, Diplomica Verlag.
- Zarius, Karl-Heinz (1985). Musikalische Früherziehung. Grundfragen und Grundlagen. Mainz: Schott.



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





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

