

Smartphones und Tablets werden in Bezug auf Kleinkinder von erwachsenen Bezugspersonen häufig auf Konsum reduziert – etwa YouTube-Videos und simple Spiele. Kreativ-gestalterische Anwendungen, die zum Musizieren, Singen bis hin zu Klangexperimenten anregen können, spielen dagegen eine untergeordnete Rolle in diesem verordneten frühkindlichen Medienumgang. Kindern werden damit nicht nur zentrale Aspekte ihrer digitalisierten Lebensrealität vorenthalten, auch bleiben Bildungspotenziale des erweiterten Möglichkeitsraums ungenutzt. In diesem Beitrag wird das Verhältnis von frühkindlicher musikalischer Bildung und technologiegestützten Bildungsangeboten mit Apps aus musikpädagogischer Perspektive beleuchtet und diskutiert.

Apps als Instrumentarium für Kinder im Vorschulalter

Matthias Krebs

Vordruckfassung der Veröffentlichung:

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

Smartphones und Tablets stellen als mobile, vernetzte Computer ein zentrales Element der Digitalen Transformation dar: Über Apps wird die Komplexität digitaler Möglichkeitswelten direkt mit den Fingern berühr- und greifbar. Mobilgeräte bringen die Digitalkultur im handlichen Format in den Alltag. Deutliche Spuren hinterlässt dieser mobile Wandel zum Beispiel (1) in entsprechenden Formen mobilisierten Musikkonsums über Streaming-Portale (vgl. Ulrich 2012, S. 7), (2) in innovativen kreativ-gestalterischen Formen, besonders deutlich beobachtbar in veränderten Formen digitaler Fotografie¹ sowie (3) in der Kunst, beispielsweise in Form der Glitch-Ästhetik. Aber auch die Art und Weise wie wir Musik machen wandelt sich und wird zunehmend ‚mobil‘.² Es gibt unzählige Apps, die zu einem gestalterischen Umgang mit Musik anregen, die Mobilgeräte in Musikinstrumente und professionelle mobile Studios verwandeln, und mit denen sich je nach App und Anwendungsform aktiv-kreative, körperbezogene, gemeinschaftliche sowie künstlerisch-experimentelle Erfahrungen machen lassen.

Durch diese Entwicklung werden herkömmliche und etablierte Musikinstrumente nicht ersetzt, es kommen vielmehr neue, digitale Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten hinzu, was nicht zuletzt dazu führt, dass sich neue Zielgruppen einen aktiven Umgang mit Musik erschließen und sich Erfahrungsräume eröffnen können. Musikapps sind Bestandteil der kontemporären Digitalkultur, in der sich die Alltagswelt und die abstrakt-digitale Domäne nähern und immer mehr miteinander verschmelzen und damit erweiterte Möglichkeitsräume geschaffen werden.

Kinder werden heute in diese Digitalkultur hineingeboren und sie stoßen „vom ersten Lebenstag in der sie umgebenden Welt zwangsläufig auch auf Medien“ (Theunert/Demmler 2016, S. 2). Die musikalisch-gestalterischen Potenziale von Apps sind jedoch bisher in elementarpädagogischen Musikangeboten nur wenig präsent. Dabei kann mit ihrer Hilfe auch Kleinkindern ein kreativer

¹ Anhand der Fotoapp *Instagram* lässt sich die digitale Transformation deutlich nachvollziehen. Nutzerinnen und Nutzer verwenden das Mobilgerät 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.

² In den 2000er Jahren vollzog sich eine rasante Entwicklung hin zur softwarebasierten Desktop-Musikproduktion für Laien und Profis. Heute zeigt die Praxis der Musikproduktion mit Hilfe von Apps ein ähnliches Wachstum.

Zugang zu Musik vermittelt werden, der im Besonderen in beide Richtungen – analog wie digital – anschlussfähig ist. Im Folgenden soll in diesem Sinne das Verhältnis von frühkindlicher Bildung und technologiegestützten Bildungsangeboten mit Apps aus musikpädagogischer Perspektive beleuchtet und diskutiert werden. Zudem wird eine Orientierungshilfe gegeben, welche Apps sich für Kinder als Instrumentarium besonders eignen: Sei es als Anregung zum Singen und Musizieren, zum Musikhören, als Anlass fürs Musik erfinden, Experimentieren und Tanzen.

Welche Erwartungen haben wir an musikalische frühkindliche Bildungsangebote?

Die Integration von Technologien in Bildungsangebote steht im Zusammenhang mit unserer Vorstellung darüber wie wir Kinder und Kindheit sehen und rekuriert immer auch auf eine mehr oder weniger dezidierte Theorie pädagogischen Handelns. Zur verbreiteten Auffassung von Kindheit gehören Unbefangenheit, Neugier, Fantasie und Spielfreude. Auch die Förderung der Kreativität des Kindes spielt beim Nachdenken über Musik im Kindesalter eine zentrale Rolle. Dabei geht es 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, S. 88). Das Ziel pädagogischer Angebote im Vorschulalter ist also nicht vorrangig, überprüfbare Qualifikationen hinsichtlich musikalischer Fähigkeiten zu vermitteln. Es geht nicht darum, auf ein professionelles Betätigungsfeld oder einen späteren Instrumentalunterricht vorzubereiten, sondern vielmehr darum, Grundlagen für den Umgang mit Musik, den Sinnen, dem Körper, der Stimme usw. zu schaffen (vgl. Ribke 1995, S. 30). Dabei müssen Medien und digitale Musiktechnologien nicht nur selbstverständlich mitgedacht, sondern auch konsequent in elementarpädagogische Angebote integriert werden. Vor dem Hintergrund Digitaler Bildung und der allgegenwärtigen Verfügbarkeit von Mobilgeräten verdienen diese eine verstärkte Beachtung bei der Gestaltung von musikalischen Bildungsangeboten, wie sie im Rahmen von Eltern-Kind-Gruppen, in Kindertageseinrichtungen und in der musikalischen Früherziehung an Musikschulen stattfinden. Wie aber können vor diesem Hintergrund sinnvolle Bildungsangebote mit Apps gestaltet werden?

Elementarpädagogische Anregungen mit Apps

Bisher existiert noch relativ wenig Informationsmaterial für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen zum Einsatz von Apps in der frühkindlichen Bildung. In der verfügbaren einschlägigen Ratgeberliteratur dominieren spielerische und explorative Ansätze, in denen Praxisideen zur Sprachförderung, zur Medienbildung, zur Entwicklung von sozialen Kompetenzen, zur Wahrnehmungsschulung, zum Aneignen mathematisch-naturwissenschaftlichen, technischen Wissens und zur Bewegungs- und Körpererfahrung beschrieben werden. In diesem Zusammenhang wird auch das Feld ästhetischer Erfahrungen adressiert: Es soll zu kreativen und fantasiereichen Ergebnissen angeregt und dabei zugleich die kindliche Medien- und Alltagswelt mit einbezogen werden (vgl. Roboom 2017; Bostelmann 2014).³

³ Fallbeispiele betreffen Fotosafaris, Bildbearbeitung, Malen, Videoproduktion und Recherche (z.B. Tiere, andere Kulturen) und erweiterte Spielangebote (Schattenspiel, QR-Code-Schnitzeljagd etc.).

Auffällig ist, dass in diesen medienpädagogischen Ratgebern jedoch kaum Anregungen für musikalische Lernangebote mit Apps beschrieben werden.⁴ Es finden sich darin etwa Beispiele zur Aufnahme von Geräuschen aus der Umgebung, zur Improvisation von Klanggeschichten, zur Bebilderung von Musik, zur Unterlegung von Videofilmen mit Klängen und Rhythmen und zur Recherche von Liedern aus fremden Kulturen (vgl. Roboom 2017; Krebs/Godau 2016). Es existieren jedoch 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 und zur Spiel- und Bewegungsgestaltung werden damit kaum abgedeckt. Dezidiert musikpädagogische Literatur, die Mobilgeräte in die Gestaltung von entsprechenden Musikangeboten einbezieht, fehlt ganz. 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.⁵

Musikapps

Dabei ist in den App-Stores für *iOS (Apple)* und *Android (Google)* jeweils eine unüberschaubare Anzahl an Musikapps vorhanden: Neben Apps zum Musikkonsum auch solche, die Nutzenden vielfältige Möglichkeiten zum Musikmachen anbieten. Letztere liefern ein breites digitales Instrumentarium, wobei einige dieser Apps eher in sich abgeschlossene kreativ-gestalterische Musikangebote bereithalten, andere sich hingegen flexibel für unterschiedlichste musikalische Situationen eignen, etwa als Instrumente zum Ensemblespielen oder als Effektgeräte, als Rhythmusmaschinen, zum Sounddesign und zur interaktiven Begleitung. Das Musizieren mit ‚App-Instrumenten‘ setzt dabei, 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).

Die spezifischen musikpraktischen Erfahrungen mit herkömmlichen Instrumenten können nicht einfach eins zu eins auf die ausgewählte Musikapp übertragen werden, selbst wenn diese App bekannte Prinzipien (etwa Piano-Tasten, Drehregler, Sequenzer-Darstellung) grafisch und in der gestischen Bedienung auf dem Display imitieren.⁶ Indem Apps herkömmliche Musikinstrumente nicht einfach ersetzen, sondern neue Spielweisen erfordern, bedarf es einer gewissen Offenheit gegenüber dem neuen Instrumentarium. Mit anderen Worten: Auch erfahrene Musikerinnen und Musiker müssen erst einmal akzeptieren, dass sie (ebenfalls) neu lernen müssen, etwa so wie beim Umstieg von der Gitarre auf das Klavier oder von der Violine auf ein Drumset. Auf dem Tablet ist man mit jeder neuen App immer wieder ‚Anfängerin‘ oder ‚Anfänger‘: Vielleicht werden Musikapps auch aus diesem Grund häufig als Musikinstrumente nicht richtig ernst genommen und als „Spielzeug“ betrachtet, da virtuose ‚Appmusikerinnen‘ und ‚Appmusiker‘ noch rar sind. Andererseits bieten viele

⁴ Auch das Angebot an Empfehlungen von Apps auf Webseiten zum Thema frühkindlicher Bildung ist in Bezug auf Musik stark begrenzt (siehe <http://bestekinderapps.de> und www.datenbank-apps-fuer-kinder.de).

⁵ Ein Grund dafür könnten sein, dass das relativ junge Instrumentarium an Musikapps bislang kaum als Musikinstrumente wahrgenommen wird. Unter Musikerinnen und Musikern haben sich jedoch Apps als Hilfsmittel (als Metronom etc.) im Berufsalltag etabliert, wie das Ergebnis einer Befragung des Verbandes deutscher Musikschulen aufzeigt (vgl. Projekt *MoMu.SH* (2018) des Landesverbandes der Musikschulen in Schleswig-Holstein e. V.). Dabei nimmt auch ihre Bedeutung in der Funktion als Übebegleiter, Effektgeräte und Improvisationspartner stetig zu.

⁶ Apps allein als Keyboard-Ersatz zu verwenden, lässt jedoch viele Potenziale des Instrumentariums ungenutzt.

Apps auch neuartige Möglichkeiten an, die es zu erkunden gilt. Interessierte, die sich mit Apps näher auseinandersetzen und mit ihnen künstlerisch sowie pädagogisch umgehen lernen, entwickeln die spezifischen Spielpraktiken und ihr methodisches Repertoire beständig weiter.⁷

Apps integriert in Musikprojekte mit Vorschulkindern

In verschiedenen Kitas, in Musikvermittlungsprojekten von Kulturinstitutionen sowie im familiären Kontext werden mittlerweile Musikangebote erprobt, in denen Musikapps integriert sind.⁸ Sie zeigen eine große Bandbreite an Ansätzen auf, in denen sich Kinder im Vorschulalter mit Hilfe der Apps neue musikalische Ausdrucksweisen erschließen, am instrumentalen Musizieren beteiligen und gemeinsam Improvisieren, Komponieren und mit Klängen experimentieren können. 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.

Die Konzeptionen musikalischer Bildungsangebote, in denen Apps integriert sind, orientiert sich häufig – ebenso wie die klassischer Musikangebote – daran, Musik als Teil des kindlichen Spielens aufzufassen. Frühkindliche Musizierungsangebote sollten von derselben Selbstverständlichkeit ausgehen, mit der auch die Kinder ihr Musikmachen in einen multimedialen Wahrnehmungs-, Empfindungs- und Aktionsraum eingebettet sehen (vgl. Zarius 1985, S. 113). In solchen Settings können zeitweise auch andere Tätigkeiten wie Malen, Basteln oder Singen in den Vordergrund treten. 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.

Kindliches Spiel und musikalische Improvisation sind sich strukturell besonders nah: Bei beiden gelten (Spiel-)Regeln, innerhalb derer gemeinsam agiert wird. Bevor der Gestaltungsprozess mit Instrumenten beginnt, wird das Instrument selbst exploriert. Dies entspricht nicht nur der kindlichen Vorgehensweise, sondern ist allgemein menschlich und es muss auch bei der Verwendung von Apps eingeplant werden. Im Explorieren erschließt man sich ein Stück Welt, jedoch ohne diese an die eigenen Bedürfnisse anzupassen (vgl. Dartsch 2016, S. 231). Exploration und Spiel können dabei nahtlos ineinander übergehen. Apps können das Ausprobieren verschiedener Spielmöglichkeiten ebenso anregen wie das gemeinsame Improvisieren.

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. Sie helfen, die kindliche Aufmerksamkeit zu kanalisieren, stehen als Kommunikations- und Interaktionspartner zur Seite und geben eine Orientierung. In der Musikpädagogik wird ein starker Akzent auf die

⁷ Smartphones und Tablets sind leistungsfähige Computer. Die Prozessoren aktueller Gerätemodelle, die differenzierte Sensorik, das vielfältige Angebot an Apps und die hohe Konnektivität ermöglichen komplexe Technikverbünde, die zum Musizieren und für Musikproduktionen auch in Profimusikbereichen eine wichtige Bedeutung erhalten haben.

⁸ Eine ausführliche Beschreibung eines solchen Vermittlungsprojektes im *Montessori Kinderhaus Potsdam-Drewitz* findet sich hier: <http://forschungsstelle.appmusik.de/appmusik-mit-den-ganz-kleinen-in-der-kita-storchennest-in-potsdam-drewitz>

Nachahmung als Grundform musikalischen Lernens gesetzt. Dies legt nahe, auch Eltern sowie Pädagoginnen und Pädagogen ohne besondere musikpraktische Erfahrungen in Musikangebote einzubeziehen. Dabei können Musikapps eine anregende, kostengünstige und flexible Lösung sein, um als Instrumentarium zu dienen.

Um einen Einblick in die Vielfalt an Musikapps zu bieten, die sich zur Integration in musikalische Angebote für Kinder im Vorschulalter eignen, seien im Folgenden eine Auswahl an Apps vorgestellt.⁹ Idealtypisch wird immer davon ausgegangen, dass die Apps gemeinsam in überschaubaren Kindergruppen und in Begleitung von (erwachsenen) Bezugspersonen in projektartigen Settings verwendet werden.

Kinderliederapps

Die stilistische Bandbreite von Kinderlieder-Apps reicht von Volksliedern bis hin zu Liedermachern. Charakteristisch ist eine bunte Bebilderung, welche die Kinder zum Mitsingen oder zum Erkunden der App animieren soll und die teilweise auch interaktiv ist. Interessante Kinderliederapps sind unter anderem *Kleiner Fuchs Kinderlieder*, *Minimusiker* und *Alles wird grün*. 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. Leider sind keine Anpassungen von Tonart und Tempo möglich, auch ist die Auswahl an Musiktiteln noch begrenzt.

Apps zum gemeinsamen Improvisieren

Mit Wischen, Tippen und Halten lassen sich bei den Apps *PlayGround* und *JamBandit* Melodien, Rhythmen und Harmonien gestisch beeinflussen. Anhand über den ganzen Bildschirm angeordneter grafischer Elemente können nachvollziehbare Klang- und Rhythmusveränderungen hervorgerufen werden. Beide Apps verfügen über eine optionale Begleitautomatik sowie eine Spielhilfe, mit denen für das Musizieren zur Orientierung eine musikalische Struktur hinterlegt werden kann. Darüber hinaus zeichnen sich Apps dieser Art dadurch aus, dass gemeinsam auf einem *iPad* musiziert werden kann. Bereits Dreijährige können sich in der Interaktion mit ihren Partnerinnen und Partnern als selbstwirksam erleben. Dabei lassen sich verschiedene improvisatorische Interaktionsformen zwischen den Beteiligten realisieren: Dasselbe tun, führen und mitgehen, sich abwechseln.

Apps zum Konstruieren von Musikmaschinen

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. Besonders die visuellen Effekte geben ein herausforderndes und anregendes Feedback. Die entstehenden grafischen Gebilde sind wiederum gute Anlässe, um über Formen, rhythmische Abläufe und musikalische Verläufe zu sprechen. Besonders interessant sind in dieser Hinsicht die Apps *NodeBeat*, *Soundrop* und *Pitch Painter*. Die Entwicklung der ‚Konstruktionen‘ ähnelt eher einem Kompositionsprozess und eignet sich weniger für das zeitgleiche gemeinsame Arbeiten in Gruppen an einem Gerät.

Apps zum Designen von Klängen

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

⁹ Natürlich lässt sich die Auswahl um eine Vielzahl weiterer Apps ergänzen. Besonders dadurch, dass viele der in den App-Stores verfügbaren Apps vollwertige Instrumente und Musikproduktionstools darstellen, die sich in vielfältiger Weise zum Musizieren, Produzieren, Begleiten und Experimentieren anbieten.

erlauben. Bereits kleine und langsame Wischbewegungen mit dem Finger erzeugen eine differenziert hörbare Klangveränderung. Bei einigen Apps wie *TC-Performer* können Klänge auch körperlich durch eine geführte Bewegung des Mobilgerätes im Raum mittels der Bewegungssensoren gesteuert werden. Auf diese Weise lassen sich wirkungsvolle Klangverläufe gestalten. In Kleingruppen können interessante Klanggeschichten entwickelt und thematische Atmosphären gestaltet werden.

Apps zum patternbasierten Experimentieren und Komponieren

Sich wiederholende Loops spielen nicht nur in der aktuellen Popmusik eine große Rolle. Das Arrangieren von Pattern, die verschiedenen Symbolen zugeordnet sind, ist eine häufig gewählte Form, die Nutzerinnen und Nutzer in kurzer Zeit interessant klingende ‚Musikproduktionen‘ ermöglicht. Kurze eintaktige Sequenzen gewährleisten, dass die Musik übersichtlich bleibt. Die Ergebnisse klingen jedoch schnell monoton und beliebig, werden sie nicht variiert oder ergänzt. Die Apps *Incredibox*, *Orchestra* und *KlangDings* bieten neben kindgerechter Motivik besonders variantenreiche Pattern mit charakteristischen Sounds. Bei der App *Toca Band* können die Kinder darüber hinaus auch mit instrumentenartigen Elementen interagieren, um so zu ihrem Arrangement zu improvisieren. Die App *LOOPIMAL* bieten 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

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.

Angemerkt sei, dass sich die Integration in pädagogische Settings 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. So entwickeln sich neue, partizipative Formen gemeinsamen Musizierens sowie neue Möglichkeiten auch Eltern mit einzubeziehen.

Bei allen Formen der Integration von Apps in musikalischen Angeboten sollte jedoch dringend darauf geachtet werden, dass die verwendeten Smartphones und Tablets an gute Lautsprechersysteme oder Kopfhörer und entsprechende Kopfhörerverteiler angeschlossen werden, um die gemeinsamen Musikreisen, das Musizieren und die gestalteten Klangkulissen akustisch detailreich zu hören und angemessen erleben zu können.¹⁰ Eine Herausforderung besteht dabei darin, für geeignete Lautstärkeverhältnisse zu sorgen. Je mehr Mobilgeräte gleichzeitig zusammen erklingen sollen, desto aufwändiger sind die technischen Voraussetzungen. Wobei besondere Vorsicht gilt, um die Kinder nicht mit plötzlicher Lautheit zu erschrecken.

¹⁰ Das Mobilgerät für sich genommen ist klanglich wohl eher mit einer E-Gitarre vergleichbar, die erst im Verbund mit einem Verstärker zum Instrument wird. So gehört zum App-Instrument neben Mobilgerät und Musikapp immer auch angemessene Lautsprecher bzw. Kopfhörer dazu.

Ganzheitliche frühkindliche Bildung

Es kommt immer wieder die Frage auf, ob und in welchem Ausmaß, mit welchen Inhalten und zu welchem Zweck die Einbeziehung von Mobilgeräten und Apps in (musik-)pädagogische Angebote zur frühkindlichen Bildung relevant sein kann. Kleinkinder sind neugierig auf Medien und haben längst Medienerfahrung gesammelt. Smartphones und Tablets werden in Bezug auf Kleinkinder von erwachsenen Bezugspersonen häufig auf Konsum reduziert – etwa YouTube-Videos und simple Spiele. Die Potenziale kreativ-gestalterischer Musikapps, die als ein eigenständiges Instrumentarium aufgefasst werden müssen (Krebs 2018, S. 42 f.), werden im Rahmen frühkindlicher Bildungsangebote dagegen selten genutzt. Neben Apps zum Experimentieren mit Klängen, eignet sich eine breite Anzahl zum gemeinsamen Musizieren, zum Improvisieren sowie dazu, mit virtuellen Instrumenten zu explorieren. Viele Kinder zeigen sich fasziniert und diese Faszination kann ein Motor für das Musiklernen 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.

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. Solche Verknüpfungen in (Spiel-)Situationen zu ermöglichen und zu fördern, bedarf keiner starren ‚Unterrichtsplanung‘, die authentische Spielsituationen bekanntlich eher verstellt, sondern erfordert Formen und Orte des Austauschs, der Flexibilität und der Offenheit aller Beteiligten.

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.

Matthias Krebs ist Diplom-Musik- und Medienpädagoge sowie Opernsänger. Er ist wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität der Künste Berlin und leitet dort die Forschungsstelle Appmusik (Institut für digitale Musiktechnologien in Forschung und Praxis). Seit 2009 ist er in der Kinder- und Jugendkulturarbeit aktiv sowie im Fort- und Weiterbildungsbereich tätig.

Mehr: www.forschungsstelle.appmusik.de // www.matthiaskrebs.de

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: Staege, Roswitha (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 (2018). Digitales Instrumentarium. Die Musikapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule. In: *Üben & Musizieren* (1), S. 40–43.

Krebs, Matthias/Godau, Marc (2016). App-Kids: Tablets im Kindergarten. In: *Kinderzeit* (1), S. 18–23.

Landesverband der Musikschulen in Schleswig-Holstein e.V. (2018). *MoMu.SH – Mobiler Musikschulunterricht in Schleswig-Holstein*. https://musikschulen-sh.de/fileadmin/redakteure/user_upload/MoMu.SH_Ergebnisse_Bedarfsanalyse_02_2018.pdf [Zugriff: 02.03.2018]

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. Weinheim, Basel: Beltz.

Schatt, Peter W. (2014). Ganzheitlich, kreativ, elementar, kindgemäß. Mythen in der musikpädagogischen Arbeit mit Vorschulkindern. In: Dartsch, Michael (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.

Ulrich, Danja (2012). *Mobile Musik: Die mobile iPod-Hörkultur und ihre gesellschaftlichen und ästhetischen Konsequenzen*, Diplomica Verlag.

Weber-Krüger, Anne (2014). Die kindliche Perspektive in musikalischen Bildungsprozessen. Ein Forschungsfokus. In: Dartsch, Michael (Hrsg.), *Musik im Vorschulalter*. Dokumentation Arbeitstagung 2013. Kassel: Bosse, S. 91–98.

Zarius, Karl-Heinz (1985). *Musikalische Früherziehung*. Grundfragen und Grundlagen. Mainz: Schott.