

Die nachfolgend dargestellte pädagogisch interessierte Analyse und die daran anschließenden didaktischen Überlegungen sind im Rahmen des Seminars „Spielerisches Lernen mit Apps im Vokal- und Instrumentalunterricht“ im Fach Instrumentalpädagogik an der *Universität der Künste Berlin* (WS 2022/23) entstanden.

Vor allem mit den konkreten Anwendungsbezügen möchte dieser Beitrag dazu ermuntern, die Potenziale von digitalen Medien für vokal- und instrumentalpädagogische Kontexte zu erschließen. Die behandelten Apps werden als Spielmittel verstanden, die spezifische Möglichkeiten und Anregungen und zugleich Beschränkungen bieten, die im Unterricht unterschiedlich kontextualisiert werden können/müssen – demzufolge nicht schon Unterricht sind.

Mehr zum Thema Spielen und Lernen mit Apps sowie weitere konkrete Unterrichtsideen für den Vokal- und Instrumentalunterricht findet sich unter: <http://forschungsstelle.appmusik.de/spielerisches-lernen-mit-apps-im-vokal-und-instrumentalunterricht/>

Die App Simply Piano im Anfangsunterricht

Tim (Matthias Krebs, Hrsg.)

1. Kurzbeschreibung

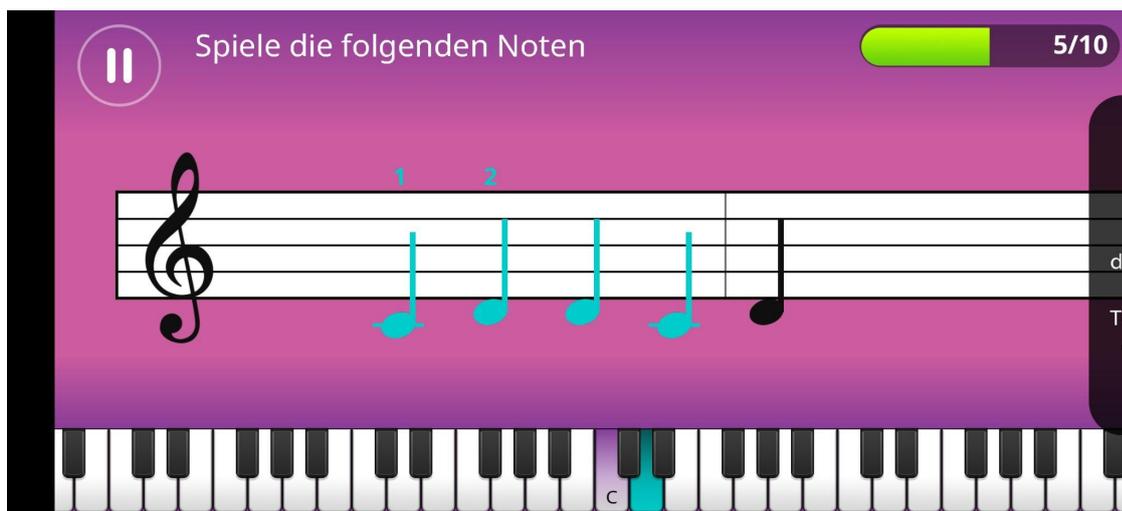
Laut Beschreibungstext im Google Play Store bietet die App *Simply Piano* einen „schnellen und unterhaltsamen Weg, Klavier spielen zu lernen, vom Anfänger bis hin zum Profi.“ Das soll mit jedem Klavier oder Keyboard funktionieren. Man muss nur das Smartphone oder Tablet auf dem Klavier platzieren und die App erkennt dann beim Spielen über das Mikrofon, was wie gespielt wird. *Simply Piano* beinhaltet aufeinander aufbauende Kurse für „verschiedene musikalische Vorlieben und Spielniveaus“.

Die App bietet verschiedene Lektionen, die einerseits Vorübungen zu technischen Aspekten sowie andererseits Songs enthalten. Es wird mit Songs wie „Chandelier“, „All of Me“, „Counting Stars“, aber auch klassischen Stücken wie „Ode an die Freude“ oder „An der schönen blauen Donau“ gearbeitet. Weiterhin gibt es so genannte 5-Minuten-Trainings, die man zwischen Lektionen einschieben kann und eine Wiederholung des bereits Erlernten anbieten.

2. Die App im Überblick

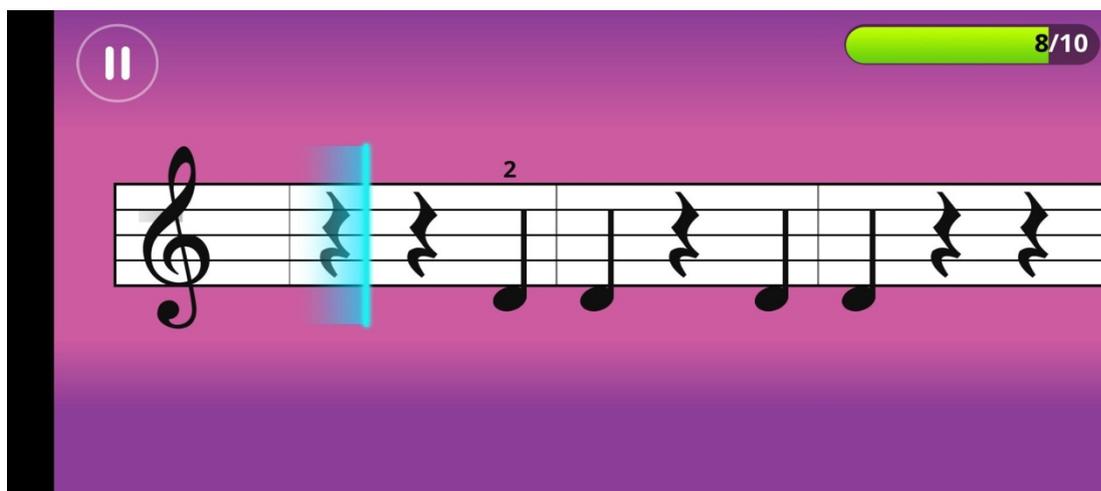
Erste Erfahrungen mit Tönen

Die Methodik ist folgendermaßen: In den Vorübungen können Lernwillige zunächst die Tonstufen für einen bestimmten Song üben, d. h. erste Erfahrungen mit den Tönen und den zugehörigen Tasten sammeln.



// In der Vorübung wird sich mit dem Tonmaterial vertraut gemacht.

Im zweiten Schritt wird dann der Song – wie man es vom Karaoke kennt – in Form eines scrollenden Notentextes zusammen mit Metronom oder einer stimmigen Begleitmusik abgespielt und die:der Lernende muss dann zum richtigen Zeitpunkt die passenden Töne spielen.



// Hier befinden wir uns im „Song“-Modus.

Werden technische Hinweise gegeben?

Zu Beginn wird kurz die Haltung und der Sitz auf der Klavierbank mithilfe eines Videos thematisiert. Später wird auch auf die Lage der Hände auf den Tasten eingegangen, wieder in Form eines Videos.

Vor Beginn jeder Übung wird eine kurze Erläuterung zum Spielen auf Deutsch gegeben. In den Infovideos, die zwischendurch eingeblendet werden, wird stattdessen Englisch gesprochen und eine deutsche Untertitelung gegeben.

Wie gibt die App ein Feedback auf das Gespielte?

Man muss zwischen den Vorübungen und den „Songs“ unterscheiden. In den Vorübungen geht es immer erst dann weiter, wenn man die richtige Note spielt. „Richtige“ Noten werden blau eingefärbt. In den Songs werden die Noten rot markiert, wenn man zu spät oder eine falsche Note spielt. Hat man ein paar rote Noten gesammelt, beginnt der Song von vorne bzw. von einer günstigen Stelle in der Mitte. Schafft man es dann immer noch nicht zur rechten Zeit, wird in den Übungsmodus geschaltet, in dem man dann mit Metronom üben kann.

Die App arbeitet nicht mit Highscore-Listen. Bis zu einem gewissen Fortschritt wird auch nicht mit Sternen als Feedback gearbeitet. Diese tauchen erst in höheren Levels nach dem Abschluss einer Übung auf.

Gibt es konstruktives Feedback?

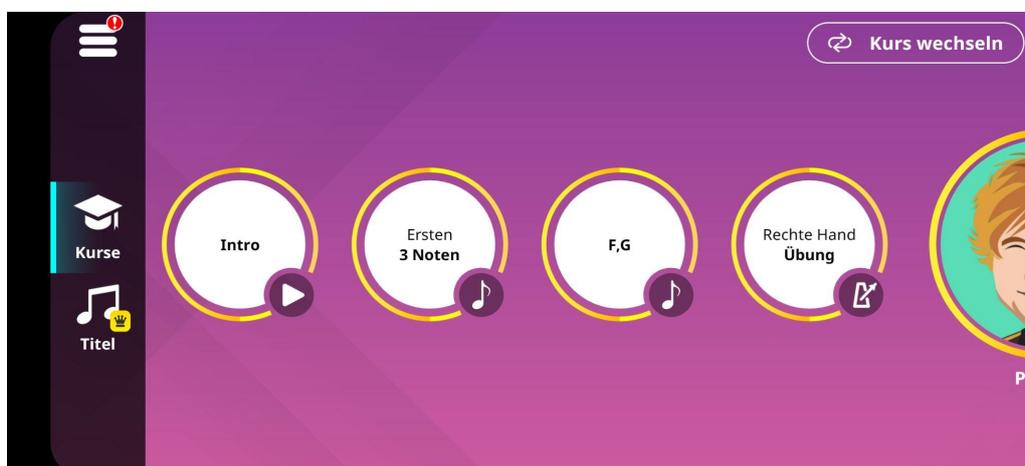
Es gibt „schriftlich“ vorrangig positives, ermunterndes Feedback, wie z. B. „Toll gemacht“, egal, wie viele Fehler man gemacht hat. Das ist zwar per se nicht schlecht, es wäre jedoch wünschenswert, dass es eine detaillierte Rückmeldung gibt, was man besser machen könnte bzw. worauf man sich mehr konzentrieren sollte. Bezogen auf den Rhythmus könnte das z. B. heißen, ob man eher zu früh oder zu spät gespielt hat. Es wäre gut, wenn nach und nach ein Repertoire an Strategien entwickelt würde, wie Spielende ihr Spiel selbst überprüfen können – vielleicht anhand einer Art Checkliste.

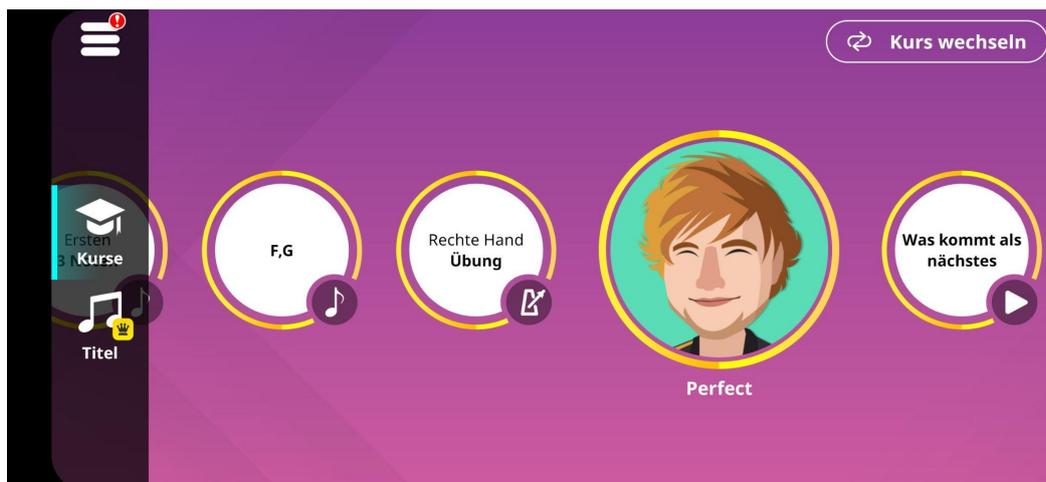
Bietet die App eine Didaktik, also eine bestimmte Reihenfolge der Übungen?

Wenn die:der Lernende die App zum ersten Mal startet, wird sie:er gebeten am Anfang die eigenen TOP-Lernziele auszuwählen und Angaben zu Vorkenntnissen zu machen, z. B. „Akkorde spielen“ oder „Ich suche nach etwas Spaßigem“ etc. Meine Auswahl an dieser Stelle ist: „Meine Lieblingsongs spielen“. „Tolles Ziel“ erscheint eingeblendet auf dem Bildschirm.

In den Lektionen ist es dann wie bereits beschrieben: Man lernt am eigenen Klavier das Tonmaterial kennen und wendet es dann im Song an. Im Song tritt dann der Aspekt Rhythmus hinzu, der in der Vorübung noch nicht relevant war – man muss plötzlich zur richtigen Zeit spielen. Auffällig ist hierbei, dass der Ton teilweise vor der vorgespielten Harmonie gespielt werden muss. Man bekommt schnell das Gefühl, gestresst zu sein. Das kann aber auch an der verzögerten Aufnahme des Klaviertones liegen.

Nach den vorher gewählten TOP-Zielen folgt man einem klaren Pfad, der aufeinander aufbauend verschiedene Erkenntnisse vermitteln soll.





// So sieht der Pfad nach meiner TOP-Ziel-Wahl „Meine Lieblingssongs spielen“ aus.

Bietet die App unterschiedliche methodische Zugänge?

Nein, in den ersten Lektionen, die ich betrachtet habe, bietet die App keine unterschiedlichen Zugänge. Der methodische Aufbau von Vorübung zu Song ist positiv zu bewerten, da man so das Tonmaterial im Vorfeld vorgestellt bekommt. Gerade an dieser Stelle könnte aber noch mehr methodisch-inhaltlich variiert werden, beispielsweise durch „musikalischere“ Übungen wie Transponieren oder das Nachsingen der Melodie.

Wie ist die App aufgemacht – eher streng und nüchtern oder eher spielerisch?

Die „Grundstimmung“ ist sehr positiv: In den Einspielern lächeln die Menschen, alles wirkt locker. Zu Beginn wird man gefragt, ob man bereits ein Instrument hat, Erfahrungen besitzt und wie oft man plant, Klavier zu spielen. Das bewerte ich positiv. Die vorherrschende Farbe der App ist violett. In den relativ umfangreichen Einstellungsschritten zu Beginn läuft im Hintergrund Musik. Zwischendurch gibt es immer mal wieder Videos und Einspieler mit kurzen Tipps. Die App wirkt dadurch insgesamt sehr einladend auf mich.

Außerdem gibt es die Option, dass die App täglich per Benachrichtigung daran erinnert, dass es wieder Zeit wäre zum Üben.

3. Erste Einschätzung

Mit Simply Piano soll man Klavier spielen lernen. Wenn man unter Klavierspielen das Spielen der richtigen Tasten zur rechten Zeit versteht, ist das sicherlich gut möglich, da Schritt für Schritt vorangegangen wird und man gut Töne lernen kann. Der wirkliche musikalische Aspekt fehlt mir hier jedoch sehr: Man lernt das musikalische Material nicht spielerisch und intuitiv kennen. Das würde zum Beispiel durch Hören und unvermitteltes Nachspielen geschehen, oder wenn die verschiedenen Teile des Liedes Stück für Stück gemeinsam erlernt würden. Auch wird sehr lange lediglich in einer Lage auf den Tasten verharrt (C-Dur: 1. Finger auf c, 5. Finger auf g). Abgesehen vom rein technischen Aspekt wird auch hier der musikalische Aspekt vernachlässigt, der zum Beispiel durch das Transponieren in andere Tonarten eingebracht werden könnte.

Ich denke, dass Simply Piano gut für Jugendliche oder Erwachsene geeignet ist, die schon einiges Vorwissen bezüglich Rhythmus und Tönen besitzen. Bei Kindern kann ich mir die App nicht so gut vorstellen – dazu fehlt auch die Spontaneität, die es in diesem Unterricht braucht. Bei der App werden große Motivation sowie Strategien zum Lernen vorausgesetzt, sich regelmäßig aufzuraffen und weiterzumachen.

4. Einsatz im Unterricht

Ich überlege, die App bei einer meiner Schülerinnen einzusetzen. Lara ist elf Jahre alt und spielt seit etwa einem Jahr Klavier. Ich stelle mir die Situation so vor, dass in einer Woche der Unterricht ausfallen muss und ich ihr aber gerne trotzdem etwas für zu Hause mitgeben möchte.

Da die Verwendung einer App zum Üben für uns noch neu ist, suche ich ein überschaubares Beispiel aus: „Ode an die Freude“ (unter „Songs“). Unser Experiment würde noch in der Unterrichtseinheit vor der ausfallenden Stunde beginnen. Wir könnten den Beginn (die ersten vier Takte) (solmisiert) singen, um uns der Melodiestructur und dem dazu passenden Fingersatz bewusst zu werden (Melodie beginnt auf mi, also wäre der Beginn mit dem dritten Finger gut). Auch wenn das Stück sehr bekannt ist, sehe ich darin eine gute Möglichkeit, sich dieses Zusammenhangs einmal bewusst zu werden.

Ich würde Lara nach einer kurzen Einführung das Tablet mit der App mitgeben und sie bitten, sie möge mit dem enthaltenen Klavier-Arrangement das Stück weiterlernen, zunächst mit der rechten Hand. Sie hat einige Probleme, sich selbstständig Stücke zu erarbeiten. Simply Piano könnte hier einen anregenden Rahmen für die selbstständige Erarbeitung bieten. Um das neue Material kennenzulernen und die richtigen Noten zu finden, ist es gut, dass die App einen in der Vorübung die Zeit dafür lässt. Ich denke, dass sich die App an dieser Stelle gut zur Automatisierung des Ablaufes der Melodietöne eignet. Als Übe-Tipp empfehle ich ihr, neben dem Material der App die neuen Töne auch mal zu singen, um eine bessere Vorstellung der Tonstufen zu erlangen. Weitere klaviertechnische Aspekte würde ich in der darauffolgenden Stunde situativ erklären; da hilft die App leider wenig.

Ich würde ihr ein Mindestziel vorgeben, beispielsweise die nächsten acht Takte zu erlernen. Darüber hinaus könnte sie, wenn sie es schafft, bis zum Schluss weiterlernen. Ich würde ihr außerdem den Hinweis geben, dass sie sich nicht verunsichern lassen soll, wenn die App im Song-Modus immer weiterläuft. Sie kann problemlos aus dem Modus ins Hauptmenü zurückwechseln und von vorn beginnen.

Weitere Schritte könnten (dann aber wieder im Unterricht) sein, dass die Melodie auf beide Hände verteilt und anschließend mit beiden Händen gleichzeitig gespielt wird; links eine „harmonische“ Begleitung mit einem Bass-Ton gefunden oder weiterhin auf eine vierhändige Version vorbereitet wird, das heißt z. B. das Erfinden einer Secondo-Stimme.

5. Spielerische Unterrichtsmethoden

Da es kaum Hinweise zur Klaviertechnik oder Haltung bei der Verwendung der App gibt, muss ich mir als Lehrkraft Methoden überlegen, um ein Körpergefühl zu entwickeln. Ein spielerischer Ansatz könnte so aussehen: Die Lehrkraft denkt sich möglichst viele ungewöhnliche Spielweisen aus, die dann gemeinsam im Unterricht durchgespielt werden.

So könnte man beispielsweise einmal mit verbundenen Augen spielen oder auf dem Boden sitzend, stehend, stehend mit den Händen hinter dem Rücken und dem Blick weg von den Tasten, sitzend mit Blick weg von den Tasten, mit zusammengebundenen Fingern usw. Natürlich darf der richtige Sitz als Möglichkeit nicht fehlen. Dieser ist erreicht, wenn man ausreichend weit weg von den Tasten sitzt, sodass die Arme nach vorne gestreckt werden können und sie nicht eingeknickt werden müssen. Die richtige Höhe der Bank hat man gefunden, wenn der Ellenbogen minimal höher hängt als die Tasten und der Unterarm nicht steil von oben abfällt oder von unten aufsteigt. Die spielerische Methode zielt darauf ab, dass auf diese Weise eine stimmige Spielweise bzw. Sitzposition anhand der (teils) absurden anderen ausgewählt wird, wobei wir dafür Kriterien entwickeln.

Die App Simply Piano bietet ein breites Repertoire an Vorübungen und Songs. Jedoch ist der Umgang mit Noten auf das präzise Abspielen beschränkt. Es gibt unzählige Möglichkeiten mehr, mit Tonmaterial umzugehen. Das Gegebene sollte also im Unterricht erweitert werden. Die Lehrkraft könnte eine ganze Reihe von weiteren Übungen/ „Umgangsformen“ anlegen. Diese könnten zum Beispiel das Transponieren in andere Tonarten beinhalten. Weiterhin wäre es möglich, die Melodie einfach einmal nur zu singen; man könnte sich einen Text auf die Melodie dichten. Sollte nur die Melodie in der App gegeben sein, könnte man sich eine einfache Begleitung in der linken Hand ausdenken. Beide Hände könnten die Melodie parallel oder gegenläufig spielen usw.

Diese und weitere Challenges könnten auf kleine Kärtchen geschrieben und immer verdeckt gezogen werden. Außerdem gibt es die Möglichkeit, die Spielweisen zu nummerieren und die Ziffern zu würfeln. Bei einer großen Anzahl von Challenges können immer mehr Würfel hinzugenommen werden.