

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/>

Trompete lernen mit der App *tonestro*

Jonas Krause (Matthias Krebs, Hrsg.)

Mit der App *tonestro* für Trompete („*Trompete lernen – tonestro*“) habe ich mich zwei Wochen lang intensiv beschäftigt. Da ich im künstlerisch-pädagogischen Profil Musik mit Trompete als Hauptfach studiere, war und ist es für mich interessant zu schauen, welche Inhalte die App zu bieten hat und welche pädagogischen Aspekte berücksichtigt werden. Darüber hinaus ging es mir darum, eine „spielerische“ Methode für den Instrumentalunterricht zu entwickeln – eine Herausforderung für mich, nicht zuletzt da ich gerade erst mit dem Studium beginne.

1. Kurzvorstellung

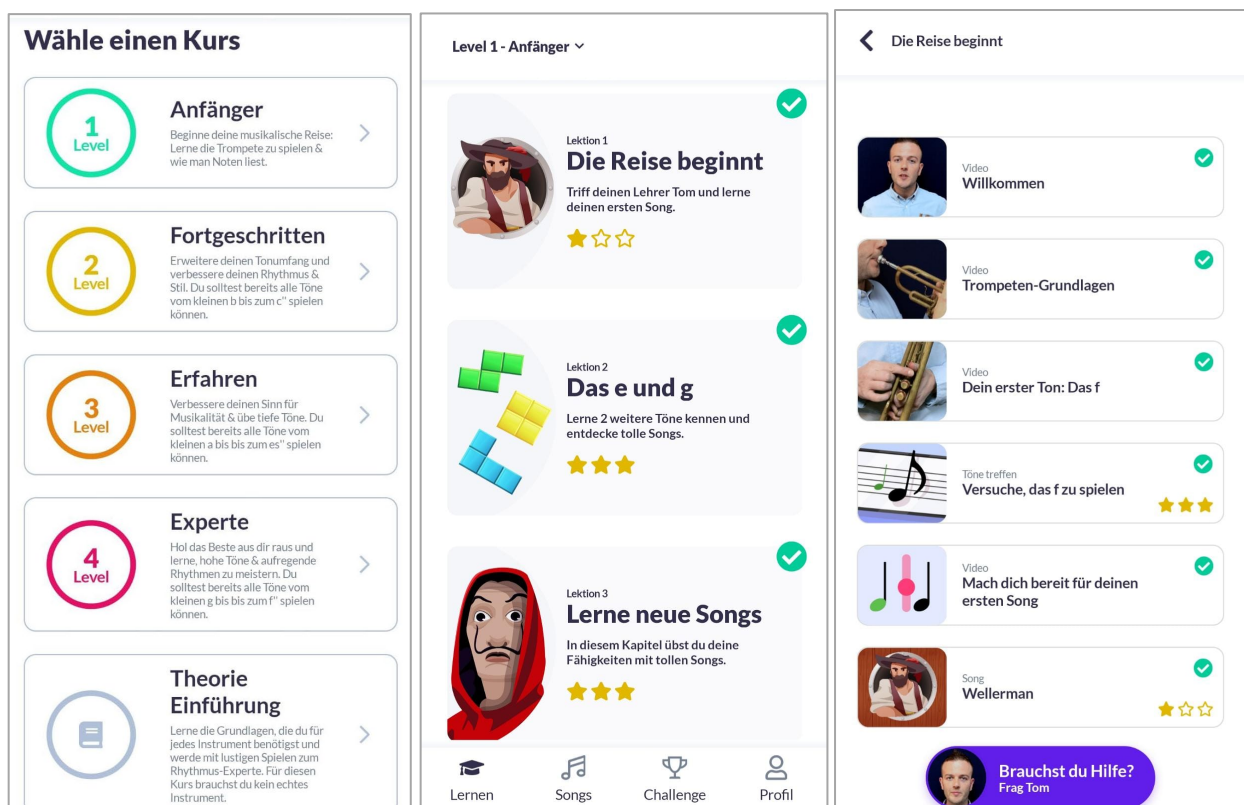
Die App *tonestro* ist gleichermaßen im Apple- wie Google Play-Store erhältlich und richtet sich an diejenigen, die ein klassisches Instrument nach Noten spielen oder neu erlernen wollen. Dabei gibt es zu jedem Instrument eine spezifische App: Aktuell ist neben App-Varianten für sämtliche Blasinstrumente auch eine App für Violine verfügbar. Die Apps gibt es sowohl für Smartphones als auch für Tablets, wobei das Tablet hier einem Smartphone vorzuziehen ist, da die Noten auf dem größeren Bildschirm viel besser zu erkennen sind. Um *tonestro* vollumfänglich nutzen zu können, ist ein monatliches kostenpflichtiges Abo notwendig.

- Links: <https://www.tonestro.com/de/lerne-trompete-zu-spielen>
- Google Play-Store-Link: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.tonestro.trumpet>
- Apple App-Store-Link: <https://apps.apple.com/de/app/trompete-lernen-tonestro/id1509615186>

Die App bietet am unteren Rand ein Hauptmenü, in dem drei zentrale Bereiche abgebildet sind. Ich stelle diese im Folgenden kurz vor:

Menüpunkt „Lernen“ – Instrument lernen anhand von Kursen

Knapp zusammengefasst wirkt dieser Bereich der App tonestro wie eine Instrumentalschule inklusive Lehrer:in: Die App enthält insgesamt vier aufbauende Hauptkurse – Level 1: *Anfänger* bis Level 4: *Experte* – und einen separaten Theorie-Einführungskurs. Jedes Level ist in ca. 20 Lektionen unterteilt, die wiederum aus kleinen Einheiten wie Übungen, Songs, Erklärvideos oder Tipps bestehen. Als Lehrer tritt hier *Tom* auf: Er ist ein Trompeter, der in verschiedenen Videos auftaucht (z. B. Grundlagen des Trompetenspiels) und damit einen Bezug zum:zur Spielenden herstellt. Man kann Tom auch um Hilfe bitten, indem man ein Problem als Text formuliert und dann über die App per Email abschickt. Ob darauf nun wirklich der Mensch aus dem Video antwortet, sei dahingestellt, aber mit dieser Funktion kann auf individuelle Hürden beim Spielen eingegangen werden.



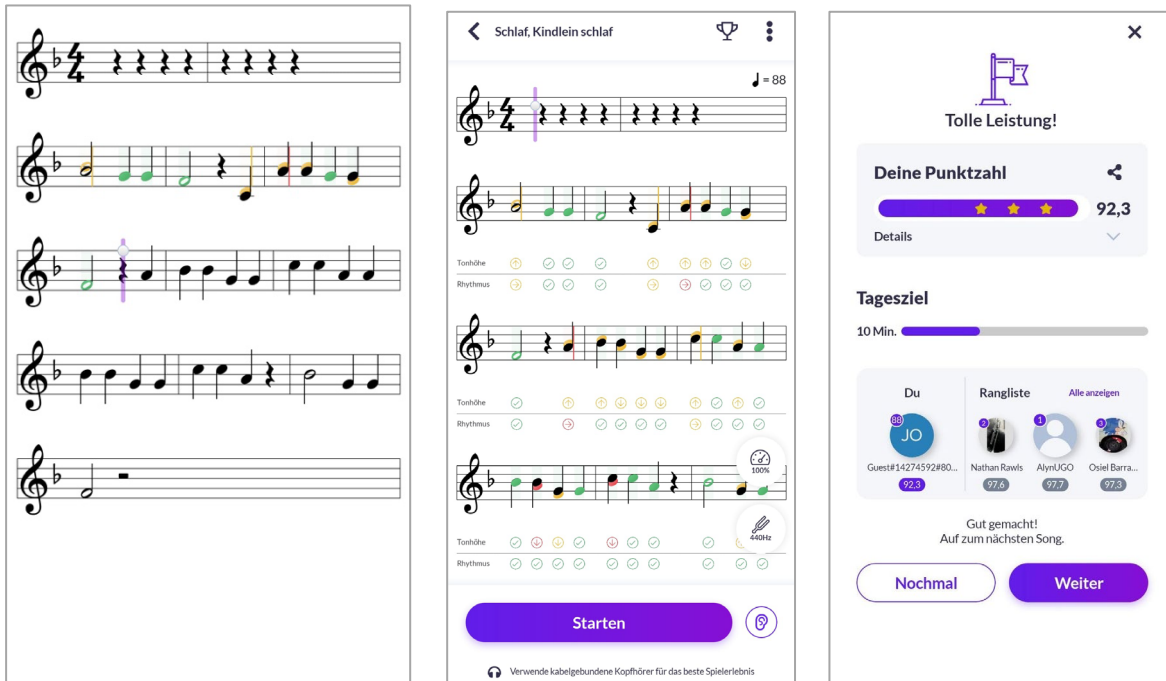
// Alle Abbildungen sind Screenshots der App vom 04.01.2023.

Bei den Stücken und Übungen wird ein Notensystem dargestellt. Startet man nun die Wiedergabe, ist eine Art Ball zu erkennen, der von Notenwert zu Notenwert hüpf. Damit zeigt er einerseits das Metrum, andererseits wird visuell die Dauer des jeweiligen zu spielenden Tones sichtbar. Wenn der Ball einen Notenwert erreicht, ist dieser zu spielen. Zur Orientierung kann wahlweise eine Begleitmusik oder ein Metronom eingeschaltet werden.

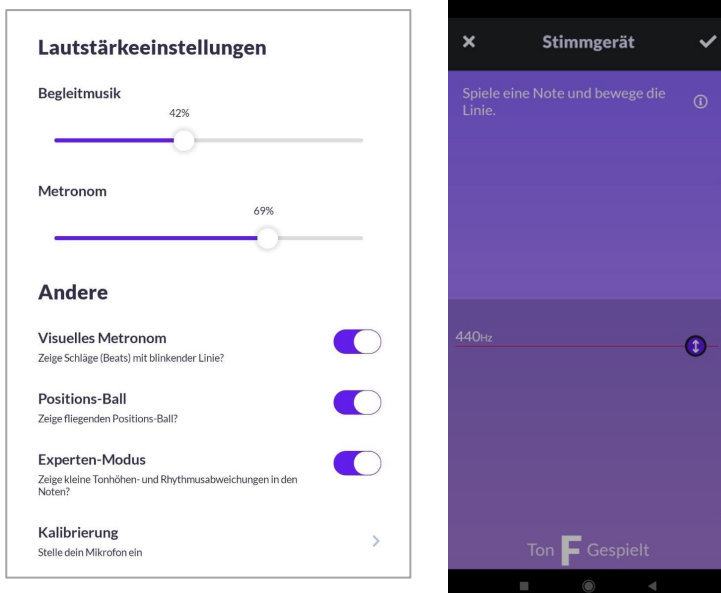
Beim Spielen der aktuellen Note werden jeweils die Tonhöhe, Intonation und das Timing überprüft. Dadurch kann man erkennen, ob der richtige Ton zur richtigen Zeit gespielt wurde. Dieses Live-Feedback ist ein wichtiges Hauptmerkmal der App. Nach Beenden des Liedes wird dann die Genauigkeit (Tempo, Tonhöhe, Rhythmus) zusammenfassend ausgewertet und in einer Gesamtbewertung dargestellt.

Bei maximal drei erreichbaren Sternen kann man eine Maximalpunktzahl von 100 erreichen. Wenn mindestens ein Stern erreicht wurde, ist es möglich, zur nächsten Übung zu wechseln, jedoch gibt

tonestro Hinweise. Bei einem Stern heißt es: „Übe noch ein bisschen, damit du mehr Punkte erreichen kannst“, und bei zwei Sternen: „Du hast es fast geschafft. Spiel noch einmal und hol dir alle Sterne.“ Wenn kein Stern erspielt werden konnte, kann nicht zur nächsten Übung gewechselt werden.



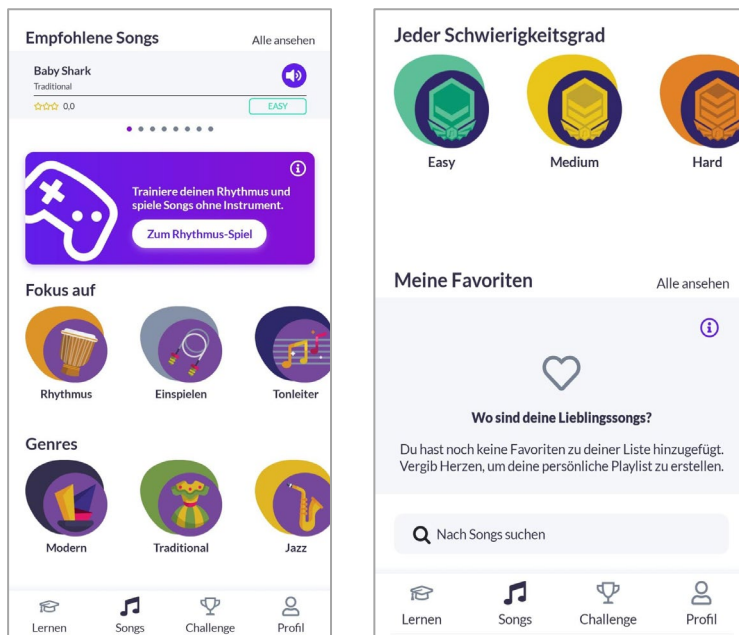
Um die musikalische Begleitung und das Live-Feedback sinnvoll zu nutzen, können verschiedene Parameter angepasst werden. Dazu gehören die Möglichkeit, das Tempo und die Lautstärken anzupassen sowie auch die Funktion, dass das Instrument erstmal für das Zusammenspiel gestimmt werden kann.



Menüpunkt „Songs“ – Freie Lieder spielen

Unabhängig von den Kursen gibt es unter „Songs“ die Möglichkeit, selbst Musikstücke auszuwählen (eigentlich eher Stücke, da es sich ja weniger ums Singen geht). Die Form des Feedbacks auf das Spielen funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie bei „Lernen“.

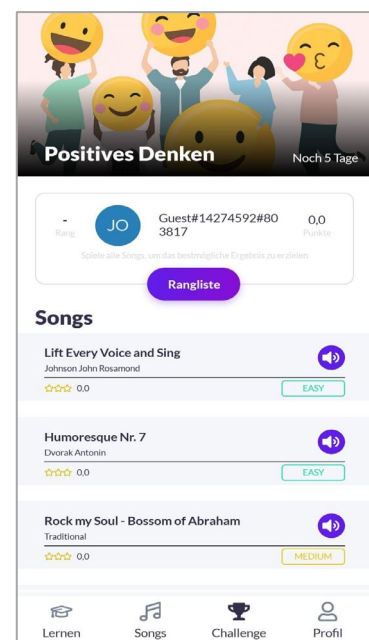
Hier ist die Auswahl an Stücken unterteilt in *Easy*, *Medium*, *Hard* und *Expert*. Darüber hinaus können aus unterschiedlichen Genres und Übungsschwerpunkten (z. B. mit Fokus auf Rhythmus, Einspielen oder Tonleitern) ausgewählt werden.



Zum isolierten Rhythmus-Üben wird noch ein Rhythmus-Spiel angeboten, das es ermöglichen soll, ohne Instrument das Rhythmusgefühl zu trainieren. Bei diesem Spiel wird der Notentext genauso angezeigt, als würde man die Übung mit dem Instrument spielen, doch erscheint hier im unteren Bildschirmteil eine Tipfläche. Wird der Rhythmus zur richtigen Zeit getippt, spielt die App den in den Noten stehenden Ton. Tonestro selbst sagt über das Spiel: „[Es] ist so gemacht, dass es dein Rhythmusgefühl verbessert. Wir haben dieses Spiel vor allem für Personen entwickelt, die gerade kein Instrument zur Hand haben, aber trotzdem von tonestro profitieren wollen oder die einfach nur Spaß haben wollen!“ (tonestro o. J.)¹ – also vielleicht etwas für die Bahnfahrt.

Menüpunkt „Challenge“ – sich mit anderen Nutzer:innen vergleichen

Beim Menüpunkt „Challenge“ kann man sich mit anderen tonestro-Nutzer:innen „messen“, indem die erreichte Punktzahl der gespielten Songs online untereinander verglichen wird. Dazu gibt es jede Woche ein neues Thema, zu dem Songs unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade bereitgestellt werden. Auf der Rangliste ist dann sichtbar, wer die höchste Punktzahl hat und auf welchem Platz man selbst liegt.



¹ tonestro (o.J.): So spielt man das Rhythmus-Spiel. <https://help.tonestro.com/hc/de/articles/360018451338> [23.01.2023]

2. Erste Einschätzung

Ich finde bei tonestrio die große Anzahl der Stücke, die zudem in verschiedenen Schwierigkeitsgraden ausgewählt werden können, für den Trompetenunterricht sehr passend. Sinnvoll finde ich auch, dass verschiedene Genres bereits in den Lektionen eingesetzt werden. So finden auch aktuelle Pop-Lieder neben Volksliedern oder bekannten Melodien der vergangenen Musikepochen (z. B. Auszüge aus Dvoraks 9. Sinfonie oder „Can Can“ aus Offenbachs Orpheus aus der Unterwelt) ihren Platz.

Mit dem Live-Feedback bietet tonestrio zwar einen hohen Input an technischen Feinheiten und Genauigkeiten, doch lassen sich Musikalität und gerichtete Melodiebewegungen mit der App nicht erfassen; Musik entsteht schließlich dadurch, dass man den geschriebenen Noten einen eigenen, persönlichen Charakter und Ausdruck verleiht.

3. Das Spielerische

Bei tonestrio gibt es eine Reihe von Merkmalen, die an Computerspiele erinnern. Doch wie wird das Spielerische in der Literatur definiert? Eine Antwort gibt der französische Spieltheoretiker Roger Caillois (1960). Er unterteilte Spiele in insgesamt vier Grundprinzipien: *Agon*, *Alea*, *Mimicry* und *Ilinx*.²

- *Agon* bezeichnet einen Wettstreit, bei dem mindestens zwei Spielpartien gegeneinander antreten. Typische Beispiele hierfür finden sich im Mannschaftssport (Volleyball, Rudern), aber auch Ringen oder Boxkampf zählen zu *Agon*.
- Ein Spiel, bei dem der Zufall die wichtigste Rolle spielt, nennt sich *Alea*. Ein Besuch im Casino reicht aus, um eine große Bandbreite an Zufallsspielen zu entdecken. Auch die meisten Brettspiele, bei denen ein Würfel zum Einsatz kommt, sind Zufallsspiele. Als Spielpartei verlässt man sich nicht auf sich selbst (wie bei *Agon*), sondern ist dem Zufall ausgesetzt – sei es in Form von Würfeln oder Losen.
- Unter *Mimicry* fallen Rollenspiele oder auch das Puppentheater. Hier „maskieren“ sich die spielenden Personen und interpretieren einen (fiktiven) Charakter. Diese Form ermöglicht es, spielerisch Erfahrungen aus einer anderen Perspektive zu erproben.
- Mit der letzten Kategorie *Ilinx* werden rauschhafte Spiele hervorgehoben. Dabei taucht der:die Spielende in eine Welt ein, die außerhalb der beständigen, alltäglichen Wirklichkeit liegt. Dazu zählen laut Caillois der Jahrmarkt oder auch das Skifahren.

In der App soll versucht werden, möglichst fehlerfrei zu spielen, um dafür so viele Punkte und Sterne wie möglich zu bekommen. Noch dazu ist es ein Spiel gegen die Zeit. Dieses Grundkonzept entspricht demnach dem Prinzip des Wettkampfs (*Agon*); man ist mit sich und der Bewertung der App im Wettstreit.

Erweitert wird diese Wettkampf-Dimension mit der wöchentlich neuen Challenge, denn hier treten reale Nutzer:innen gegeneinander an, mit dem Ziel, der/die Erfolgreichste unter allen Spielenden zu werden oder zumindest sich in einem Feld von Akteur:innen wiederzufinden.

Ebenso wird die Zufallskomponente (*Alea*) bei den wöchentlichen Challenges sichtbar, denn hier wissen die Nutzer:innen nicht im Voraus, welches Thema als nächstes kommt oder welche Lieder dort angeboten werden. Die jeweilige Schwierigkeit der Musikstücke und das Niveau der Mitspielenden kann nach vier verschiedenen Levels gewählt werden.

² Siehe Theobald, Katrin (2011): Ästhetik, Spiel und Playing Arts. Diplomarbeit. <https://www.ejw-exbi.de/fileadmin/exbi/upload/Diplomarbeit-Katrin-Theobald.pdf> zuletzt aufgerufen am 23.01.2023.

Im Folgenden will ich einen Ansatz vorstellen, wie sich diese App mit den darin implementierten Materialvorgaben, Mechaniken sowie dem Spielerischen, das sich besonders in den (zufällig) wechselnden Herausforderungen ausdrückt, auch im Rahmen des Instrumentalunterrichts an einer Musikschule integrieren lässt. Hierbei soll es nicht um einen Wettstreit mit anderen Spielenden gehen, sondern vielmehr um eine methodisch abwechslungsreiche Auseinandersetzung mit Musikstücken anhand von Noten.

4. Unterrichtsidee

Ich verwende die App im fortgeschrittenen Unterricht, wobei ich der Schülerin einerseits als unterstützende Lernbegleitperson zur Verfügung stehe, andererseits den groben Verlauf der Unterrichtseinheit leite. Die App *tonestro* setze ich in meinem spielerischen Konzept unterrichtsbegleitend ein. Damit will ich im Unterricht verschiedene Perspektiven auf das Notenspiel setzen und mit dem Einsatz der App die methodische Werkzeugkiste bereichern. Hierbei bieten sich die Lernbereiche Vom-Blatt-Spielen sowie Interpretation an.

Die Dauern der hier im Folgenden beschriebenen Sequenzen sind flexibel – sie können Teil einer einzelnen Unterrichtseinheit sein oder im Rahmen einer Unterrichtssequenz immer wieder implementiert werden. Ein Zeitrahmen von mindestens 20 Minuten ist empfehlenswert.

Ich nehme vor diese Unterrichtsidee an, ich hätte eine Schülerin (Mathilda) die 17 Jahre alt ist und seit 4 Jahren Trompete spielt. Sie ist auch in einem kleinen Blechbläserquintett mit Gleichaltrigen aktiv und erreicht schon sicher die Töne auf der B-Trompete bis zum f2. In der Stunde stehen zwei Themen im Mittelpunkt: Blatt-Spielen und Interpretation.

Los geht es mit dem Vom-Blatt-Spielen: Ich verwende dafür *tonestro*, da die App nicht nur ein breites Repertoire für Trompete enthält, sondern auch Begleitmusik oder ein Metronom und die Live-Feedback-Funktion gibt. Letztere bietet eine klasse Trainingsumgebung für das Blatt-Spielen, auch zur Selbstüberprüfung und Optimierung.

Meine Methodik ergibt sich folgendermaßen: Da wir mit dem Blattspielen neu beginnen, wähle ich im Vorhinein neun Stücke aus, die ich für Mathildas Spielniveau angemessen halte. (In einer fortgeschrittenen Alternative suchen wir die Stücke gemeinsam aus.) Die Titel der Stücke schreibe ich jeweils auf ein Los und gebe die entstandenen Lose in einen kleinen Beutel und bitte Mathilda, ein Los zu ziehen. Die Lose verkörpern auf eine sehr einfache Art ein Zufallsspiel, mit dem Mathilda quasi selbst ihr „Schicksal“ wählt, ohne zu wissen, was auf sie zukommen wird.

Nachdem sie das Lied gezogen hat (z. B. den Walzer *„An der schönen blauen Donau“* von Johann Strauss), wird das Lied in *tonestro* auf dem Tablet geöffnet. Bevor Mathilda die Trompete zum Spielen ansetzt, gebe ich ihr den Hinweis, dass sie sich das Tempo nach eigenem Empfinden selbst wählen darf (60 % / 80 % / 100 %). Auch biete ich ihr an, dass wir gemeinsam die geschriebenen Noten durchgreifen, damit sie einen ersten Eindruck von Tonfolgen, Intervallsprüngen und Tonlängen erhält. Wenn wir diese kleine Vorübung abgeschlossen haben, kommt es nun zum tatsächlichen Blattspielen: Die Wiedergabe auf *tonestro* startet und die ausgewiesenen Noten werden mit Begleitmusik gespielt. Sie hat dafür einen Kennlern- und einen Verbesserungsversuch. Nach der zweiten Runde klären wir gemeinsam die beobachteten Schwierigkeiten auf und überlegen Strategien, wie damit umgegangen werden kann.

Wie viele Sterne sie dabei erreichen soll, möchte ich ihr gegenüber nicht formulieren, um den Erwartungsdruck nicht zu erhöhen. Im längerfristigen Einsatz über viele Unterrichtssequenzen hinweg, wenn sich Mathilda an das Spiel gewöhnt und erste Strategien entwickelt hat, erscheint es sinnvoll,

mehr und mehr die Information des Live-Feedbacks und die Sterne als Orientierungsmöglichkeit mitzubetrachten. Das Live-Feedback wird dazu einbezogen, um über bestimmte Probleme zu sprechen, z. B.: „Oh, wir sehen hier, dass du bei diesen Noten immer etwas spät warst. Woran liegt das?“, oder: „Mir ist aufgefallen, dass ...“

Abhängig davon, wie die Zeit vorangeschritten ist, wird ein neues Los gezogen und noch ein zweites Musikstück nach den bisher geschilderten Spielregeln gespielt oder das Spiel hier pausiert und mit einem anderen Inhalt weitergemacht (siehe im Folgenden). Das Vom-Blatt-Spielen wird dann bei unserem nächsten Treffen fortgesetzt.

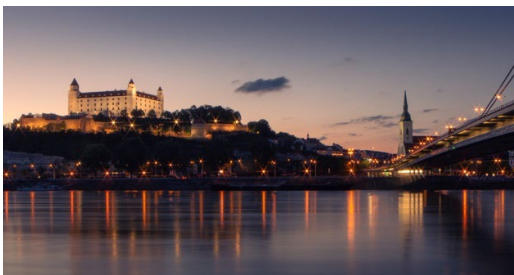
Im nächsten Teil der Stunde wird der Fokus auf das Thema Interpretation gelegt. Wir bleiben beim gleichen Stück. Die Notenstellen, die Mathilda schwergefallen sind, lassen wir aus und erarbeiten uns zunächst den Rhythmus und den Melodieverlauf durch gemeinsames Singen (ohne tonestro). Durch das Singen kann sie die Melodie verinnerlichen, ohne auf das Instrument angewiesen zu sein. Zudem fördert es die eigene Musikalität, da das Singen der unmittelbare Ausdruck der eigenen musikalischen Vorstellung ist. Dann spielen wir besagte Stellen gemeinsam durch, bis Mathilda ein sicheres Gefühl hat.

Sind diese ersten Hürden gemeistert worden, kommt eine neue spielerische Einheit auf sie zu: Ich habe einen 6-seitigen Würfel präpariert. Für die gefallene Zahl (1 - 6) gibt es eine Herausforderung, die sie nun beim Spielen beachten soll:

- 1: in der Hocke oder im Sitzen spielen
- 2: auf nur einem Bein stehend spielen
- 3: überwiegend laute Dynamik (forte)
- 4: überwiegend leise Dynamik (piano)
- 5: alle Notenwerte sind gebunden
- 6: alle Notenwerte sind kurz angestoßen

Wie schon das Ziehen von Losen, gehorcht auch dieses Würfelspiel dem aleatorischen Spielprinzip. Mathilda hat in unserem Spiel ihr „Glück“ selbst in der Hand und ist damit die aktive Akteurin in dem Spiel. Die sechs Trainingsmethoden/Spielformen beziehen sich einerseits auf bestimmte Schwächen (leichte Verkrampfungen beim Spiel) oder sind nützliche Übungsstrategien, bei denen der Fokus auf einen bestimmten Ausdruck und bestimmte spieltechnische Herausforderungen zielt. Nach jedem Versuch reflektieren wir einerseits ihr Spielgefühl, meine Beobachtungen sowie auch das von tonestro gegebene Feedback. Dieses Würfelspiel wird etwa drei bis vier Runden gespielt.

Eine weitere Variante des spielerischen Ansatzes ist, dass ich ihr bildliche (imaginäre) Anregungen gebe. Dazu habe ich Postkarten gesammelt, die ihr als Inspiration dienen können und von denen eine nach der andern aufgedeckt wird oder eine Sammlung der:dem Schüler:in frei zur Auswahl gestellt wird. Damit verfolge ich das Ziel, am Spielausdruck und an Spieltechniken zu arbeiten.



// Foto by Lukáš Kulla

Ich frage Mathilda, ob sie sich unter dem gespielten Lied ein Gefühl/ Bild oder eine Erinnerung/ Geschichte vorstellen kann. Sie sagt, dass sie sich einen höfischen Ball mit schön gekleideten Gästen und tanzenden Paaren vorstellt, die über den Boden förmlich schweben. Das Bild passt sehr gut und wir probieren es aus. Um auch noch eine Variante zu probieren, nutzen wir wieder den Würfel. Mathilda würfelt eine drei: Der Walzer ist im Forte zu spielen. Die Lautstärke ist im Vergleich zum vorherigen Blattspiel etwas gestiegen, sie könnte aber noch mehr tenuto spielen. Um ihr zu helfen, erzähle ihr, dass ich mir bei einem majestätischen Forte einen großen, schweren Riesen vorstelle, der den Ballsaal betritt. Er gibt sich die größte Mühe, so luftig es geht zu tanzen, doch aufgrund seiner schieren Größe vibriert bei jedem Schritt der Boden und er stapft eher, als dass er so leicht tanzt wie die anderen Tanzpaare. Zur Demonstration spiele ich es ihr vor, dann probiert es auch Mathilda mit mir gemeinsam. Im Anschluss besprechen wir ein paar spieltechnische Dinge, die gemeistert wurden, oder reflektieren die unterschiedlichen Wirkungsweisen der Musik.

Eine Option, die ich – abhängig vom Fortschritt und der Energie – für den Schluss der Unterrichtsstunde bereithalte, ist, dass wir das gemeinsam erarbeitete Stück dem:der nachfolgenden Schüler:in vorspielen. Das wäre ein schöner Abschluss der Stunde, bei dem ein wirkungsvolles Ergebnis präsentiert werden kann.

Die App tonestro kann dann auch beim Üben zu Hause gute Dienste leisten. Ich habe schon im Unterricht die Steuerung der App an Mathilda übergeben, sodass sie sich mittlerweile gut damit auskennt; das Live-Feedback haben wir ja immer gemeinsam interpretiert und mit spieltechnischen Überlegungen verbunden. Je nach Verlauf erhält sie die Aufgabe entweder ein weiteres Stück einzustudieren oder sich selbst ein Bild herauszusuchen und eine Interpretation dazu einzustudieren, die sie dann im Unterricht präsentiert.

5. Zusammenfassung

Meine am Spielerischen orientierte Unterrichtsidee bringt mit dem Zufallsspiel eine unvorhersehbare Komponente in den Unterricht und erweitert so den Rahmen:

- Das Spiel geht über den Rahmen des Blattspiels hinaus, da die Schülerin aktiv in die Auswahl per Losverfahren involviert ist und durch die App (und durch mich) Informationen zum Gelingen des Blattspielens erhält.
- Bei der Interpretation bzw. den Spieltechniken werden durch den Würfeinsatz mit Spielanweisungen sowohl dynamische Unterschiede als auch Artikulation und körperliche Koordination thematisiert.

Der Unterricht kann dabei, abhängig von den situativen Bedingungen (Interesse, Tagesform der Schüler:innen), flexibel gehalten werden. Sogar eine noch weiter vertiefende Arbeit am musikalischen Ausdruck kann sich entwickeln. So wird mit den Imaginationen zu den Bildkarten die Umsetzung innerer Vorstellungen zu musikalischen Interpretationsmöglichkeiten bei den Schüler:innen trainiert. Diese Verknüpfung mit einem inneren Bild/ Gefühl oder einer Erinnerung erleichtert es dem:der Schüler:in, die geschriebenen Noten zu Musik zu machen.

Die App tonestro hat bei meinem Konzept die Funktion einer Liederbox inne: Durch das Anzeigen des Live-Feedbacks und der erworbenen Sterne werden verschiedene Formen an Orientierung gegeben (Detail und in einer zeitlich längeren Perspektive). Ich begleite die:den Schüler:in mit einem weiteren Feedback zu ihrem Spiel und als Reflexionspartner mit sinnvollen Strategien. Der Unterricht findet also vor allem zwischen der:dem Schüler:in und mir statt, wobei die App auch eine tragende Rolle spielt. Die App ist fest integriert und wird als Material und als Orientierungsangebot genutzt.

Wenn der:die Schüler:in über das nötige Hintergrundwissen zum Selbstlernen verfügt und sich nicht unkritisch auf die Feedback-Funktion verlässt, kann sie:er die App auch außerhalb des Unterrichts einsetzen. Nicht zu vergessen: Wenn man die höchstmögliche Punktzahl erreichen möchte, ist es nötig das eigene Instrumentalspiel der App anzupassen. Das wäre allerdings nicht Ziel meines Unterrichts und der von mir vermittelten Vorstellung von Musikmachen.

Die Unterrichtsidee, die ich hier skizzierte, basiert auf einer fiktiven Annahme. Als lernbegleitende Person für Schüler:innen ist mir wichtig, individuell auf diese einzugehen. Dadurch ist es durchaus möglich, von dem Spiel kurz abzuweichen, um gegebenenfalls Dinge aufzuklären oder das Spiel spontan abzuändern. Auch kann es gern gemeinsam erweitert und beispielsweise auf einen Gruppenunterricht angewandt werden. Egal was dabei verändert wird, es bedarf stets der Kreativität aller anwesenden Personen und auch der Fragen: „Warum mache ich es so, wie ich es mache?“ und „Gibt es vielleicht eine andere Idee?“.

Unterricht bedeutet vor allem, gemeinsam zu musizieren. Den eigenen Horizont zu erweitern und offen für Neues zu sein, wie beispielsweise mit dem Einsatz von Apps wie tonestros, schafft neue Möglichkeiten den Unterricht zu einem abwechslungsreichen und interessanten musikalischen Ort zu gestalten.

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/>