

Zum Nacherfinden. Materialien zur Vermittlung musikpädagogischer Inhalte  
Online-Supplement

# Qualitätsmerkmale musikbezogener Applikationen für das Klassenmusizieren

Ein Seminarbaustein für die universitäre Lehrkräftebildung

**Online-Supplement 2:  
Materialien des Seminarbausteins**

Esther-Marie Verbücheln<sup>1\*</sup> & Michael Ahlers<sup>1</sup>

<sup>1</sup> *Leuphana Universität Lüneburg*  
\* Kontakt: *Leuphana Universität Lüneburg,*  
*Zukunftszentrum Lehrkräftebildung (ZZL),*  
*Universitätsallee 1, 21335 Lüneburg,*  
*esther.verbuecheln@uni.leuphana.de*

**Zitationshinweis:**

Verbücheln, E.-M., & Ahlers, M. (2022). Qualitätsmerkmale musikbezogener Applikationen für das Klassenmusizieren. Ein Seminarbaustein für die universitäre Lehrkräftebildung [Online-Supplement 2: Materialien des Seminarbausteins]. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (2), 103–112. <https://doi.org/10.11576/dimawe-4907>

Online verfügbar: 24.01.2022

ISSN: 2629–5598



## 1 Beispiele aktueller Musik-Apps

- Virtual DJ
- Synthesia
- Drumbit
- Beatmaker
- Groovepad
- Beatstars
- Anytune
- Chrome Music Lab
- JamStudio
- GarageBand

## 2 Qualitätsmerkmale von Musik-Apps

Kategorie	Qualitätsmerkmal
<b>Mediathek</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verwendbarkeit der eigenen Mediathek</li> <li>• große und differente Musikauswahl innerhalb der Applikation</li> </ul>
<b>Einsatzmöglichkeit im Klassenmusizierunterricht</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• über verschiedene Unterrichtsphasen hinaus einsetzbar</li> <li>• Reichtum an Funktionen für den Klassenmusizierunterricht</li> </ul>
<b>Produkte</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeit des Imports und Exports von Produkten</li> <li>• gute Präsentationsmöglichkeit innerhalb der Applikation</li> <li>• hochwertige Produkte</li> </ul>
<b>Prozess</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Freiheit im Prozess</li> <li>• Förderung der Kreativität</li> </ul>
<b>Soundqualität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute Soundqualität</li> <li>• Anschlussmöglichkeit</li> </ul>
<b>Visualisierung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zusätzliche Visualisierung zur besseren Veranschaulichung</li> </ul>
<b>Kollaboration</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeiten der Verknüpfung verschiedener Devices</li> </ul>
<b>Motivation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemente der Gamification</li> </ul>
<b>Zugriff</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• webbasiert (Internetzugang nötig)</li> <li>• Installation</li> <li>• systemunabhängige Software</li> </ul>
<b>Kosten</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kostenfreie Version</li> <li>• kostenlose Lizenzen der Pro-Version für Bildungseinrichtungen</li> <li>• Schullizenzen</li> </ul>
<b>Bedienung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• intuitive Bedienoberfläche</li> </ul>
<b>Hilfestellung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• gute Einführung in die Arbeit mit der App</li> <li>• leichte Zugänglichkeit zu Hilfestellungen bei der Arbeit mit der Applikation</li> <li>• Tutorials</li> <li>• unabhängige Erklärvideos (bspw. auf YouTube)</li> <li>• gute Kontaktmöglichkeit der Entwickler*innen</li> </ul>
<b>Hohe Komplexität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• professionelle Software</li> <li>• Förderung der Schüler*innen</li> </ul>
<b>Geringe Komplexität</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wenig musikalische Möglichkeiten</li> <li>• leichter Zugang</li> <li>• schnelle Ergebnisse</li> </ul>
<b>Didaktik</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Applikation mit eigenem didaktischem Ziel</li> </ul>
<b>Lizenzbestimmungen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Anmeldung nötig</li> <li>• nur notwendige Freigaben erforderlich</li> <li>• Schutz der Daten</li> </ul>
<b>Hardware</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benötigt keine weitere Hardware (Interface, Verstärker etc.)</li> </ul>
<b>Sprache</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• deutschsprachig</li> </ul>

### 3 Verzeichnis der Kriterienkataloge

- Baumgartner, P., Häfele, H., & Maier-Häfele, K. (2002). Evaluierung von Lernmanagement-Systemen: Theorie – Durchführung – Ergebnisse. In A. Hohenstein & K. Wilbers (Hrsg.), *Handbuch E-Learning*. Köln: Fachverlag Deutscher Wirtschaftsdienst.
- Benkert, S. (2001). *Erweiterte Prüfliste für Lernsysteme. Kriterienkatalog zur (vergleichenden) Beurteilung multimedialer Lernsysteme*. Zugriff am 14.01.2022. Verfügbar unter: [https://www.bildungsserver.de/onlineressource.html?onlineressourcen\\_id=15829](https://www.bildungsserver.de/onlineressource.html?onlineressourcen_id=15829).
- Biffiger, E. (Kompetenzzentrum ICT-VS). (o.J.). *Apps für die Schule*. Zugriff am 13.01.2021. Verfügbar unter: <https://www.ictvs.ch/images/articles/deutsch/Dokumente/BeurteilungsbogenApps.pdf>.
- Fey, C. (2017). Das Augsburger Analyse- und Evaluationsraster für analoge und digitale Bildungsmedien. Eine Einführung. In C. Fey & E. Matthes (Hrsg.), *Das Augsburger Analyse- und Evaluationsraster für analoge und digitale Bildungsmedien (AAER). Grundlegung und Anwendungsbeispiele in interdisziplinärer Perspektive* (S. 15–48). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J.M., Golinkoff, R.M., Gray, J.H., Robb, M.B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in “Educational” Apps: Lessons From the Science of Learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16 (1), 3–34. Thousand Oaks, CA: Sage.
- PIKAS digi, Deutsches Zentrum für Lehrerbildung Mathematik. (2020). *Checkliste Softwareauswahl für den Einsatz im Mathematikunterricht*. Zugriff am 14.01.2022. Verfügbar unter: <https://pikas-digi.dzlm.de/>.
- Rösch, E., & Maurer, B. (2014). Apps in der Schule. *Medien + Erziehung*, 58 (3), 25–30.
- Schmidt, T., Blume, C., & Schmidt, I. (2014). *Prüfbogen zur Analyse digitaler Fremdsprachenlernspiele*. Leuphana Universität Lüneburg. Zugriff am 14.01.2022. Verfügbar unter: [https://tefl.web.leuphana.de/?page\\_id=1280](https://tefl.web.leuphana.de/?page_id=1280).
- SODIS Begutachungskriterien* (Stand 1999). Zuletzt bearbeitet auf der länderoffenen Tagung „Weiterentwicklung eines Kriterienkatalogs zur Prüfung von Online-Medien für das Lernen“ am 27. und 28. Oktober 1999 im Landesinstitut für Schule und Weiterbildung in Soest unter Beteiligung der Ländervertreter von Baden-Württemberg, Bayern, Brandenburg, Hamburg, Hessen, Mecklenburg-Vorpommern, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Schleswig-Holstein.

### 3 Verzeichnis der Texte zur App-Musik

Ahner, P., Hertzsch, L., Heitinge, D., & Flad, T. (2019). *Music Apps – Unterrichten mit Smartphones und Tablets*. Mainz: Schott.

Godau, M. (2018). Inklusion und Appmusik – wie die Integration von Apps in den inklusiven Musikunterricht gelingen kann. In A. Bossen & B. Jank (Hrsg.), *Musikarbeit im Kontext von Inklusion und Integration. Projektberichte und Studienmaterial* (Potsdamer Schriften zur Musikpädagogik, 6/2) (S. 97–120). Potsdam: Universitätsverlag Potsdam. Zugriff am 14.01.2022. Verfügbar unter: [https://books.google.de/books/about/Musikarbeit\\_im\\_Kontext\\_von\\_Inklusion\\_und.html?id=BK9wDwAAQBAJ&redir\\_esc=y](https://books.google.de/books/about/Musikarbeit_im_Kontext_von_Inklusion_und.html?id=BK9wDwAAQBAJ&redir_esc=y).

Krebs, M. (2012). App-Musik – Musizieren mit Smartphones. *Musik Forum*, (1).

Krebs, M. (2014). *Apps4music – praxiserprobte Möglichkeiten mit Apps zum Selbst-Musikmachen im Unterricht*. Vortrag im Rahmen der Fachtagung „Medienkompetenz verbindet“ am 18./19. Juni 2014 im LISUM (Landesinstitut für Schule und Medien Berlin-Brandenburg).