

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^{1*} & Michael Ahlers¹

¹ *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
Mediathek	<ul style="list-style-type: none"> • Verwendbarkeit der eigenen Mediathek • große und differente Musikauswahl innerhalb der Applikation
Einsatzmöglichkeit im Klassenmusizierunterricht	<ul style="list-style-type: none"> • über verschiedene Unterrichtsphasen hinaus einsetzbar • Reichtum an Funktionen für den Klassenmusizierunterricht
Produkte	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeit des Imports und Exports von Produkten • gute Präsentationsmöglichkeit innerhalb der Applikation • hochwertige Produkte
Prozess	<ul style="list-style-type: none"> • Freiheit im Prozess • Förderung der Kreativität
Soundqualität	<ul style="list-style-type: none"> • gute Soundqualität • Anschlussmöglichkeit
Visualisierung	<ul style="list-style-type: none"> • zusätzliche Visualisierung zur besseren Veranschaulichung
Kollaboration	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten der Verknüpfung verschiedener Devices
Motivation	<ul style="list-style-type: none"> • Elemente der Gamification
Zugriff	<ul style="list-style-type: none"> • webbasiert (Internetzugang nötig) • Installation • systemunabhängige Software
Kosten	<ul style="list-style-type: none"> • kostenfreie Version • kostenlose Lizenzen der Pro-Version für Bildungseinrichtungen • Schullizenzen
Bedienung	<ul style="list-style-type: none"> • intuitive Bedienoberfläche
Hilfestellung	<ul style="list-style-type: none"> • gute Einführung in die Arbeit mit der App • leichte Zugänglichkeit zu Hilfestellungen bei der Arbeit mit der Applikation • Tutorials • unabhängige Erklärvideos (bspw. auf YouTube) • gute Kontaktmöglichkeit der Entwickler*innen
Hohe Komplexität	<ul style="list-style-type: none"> • professionelle Software • Förderung der Schüler*innen
Geringe Komplexität	<ul style="list-style-type: none"> • wenig musikalische Möglichkeiten • leichter Zugang • schnelle Ergebnisse
Didaktik	<ul style="list-style-type: none"> • Applikation mit eigenem didaktischem Ziel
Lizenzbestimmungen	<ul style="list-style-type: none"> • keine Anmeldung nötig • nur notwendige Freigaben erforderlich • Schutz der Daten
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> • benötigt keine weitere Hardware (Interface, Verstärker etc.)
Sprache	<ul style="list-style-type: none"> • deutschsprachig

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.
- 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.
- 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.

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).