

**Corona in Schule und Kita:
Nicht singen, nicht bewegen
und trotzdem gemeinsam **überall*** musizieren?**

**Geht das? Hier kommt die Boomplayer-App!
Geeignet für Kinder ab 4 Jahren in
Gruppen von 1 bis 8 Kindern. (Später bis 32 und mehr)**



Andreas von Hoff, Autor von mehr als 25 Publikationen zum Thema Klassenmusizieren und Boomwhackers hatte die Idee. Er nahm die Boomwhackers-Farbcodes und entwickelte die Boomplayer- App, die auf allen Smartphones läuft und Kinder ortsungebunden und trotzdem gemeinsam musizieren lässt.

Eltern, BetreuerInnen und Lehrpersonen sind in wenigen Minuten in der Lage mit ihren Kindern und Gruppen zu musizieren: Die Boomwhackersfarben mit der App an die Kinder zuweisen, ein Lied aussuchen und schon sind die Kinder beschäftigt und motiviert, erfolgreich zu musizieren.

Was braucht wir dafür? Pro Kind/Lehrkraft ein Smartphone/Tablet/Laptop/PC und Kopfhörer - das war's.

*** In einem oder mehreren Räumen oder von Zuhause aus**

Idee, Entwurf und Design:
2020 Andreas von Hoff
Falkengasse 13
69123 Heidelberg

Grundkonzept

Diese App wendet an Eltern, ErzieherInnen und Lehrpersonen in Kigas und Grundschulen. Sie orientiert sich am musikalischen Bildungs- und Erfahrungsstand der größtenteils fachfremd unterrichtenden Personen, die meist auch nicht über Instrumentalfertigkeiten verfügen.

Sie funktioniert so: Musikstücke unterschiedlichster Anforderungsgrade werden abgespielt. Die gespielten Töne leuchten in Boomwhackers-Farben auf den Displays der Kinder auf. Jedem Kind wurde vorab eine dieser Farben zugewiesen. Sobald diese Farbe aufleuchtet, muss das Kind so schnell wie möglich diese Farbe antippen. Ist dies in einem vordefinierten Zeitfenster geschehen, wird der entsprechende Ton um 20% lauter wiedergegeben. Dies funktioniert erfahrungsgemäß sehr schnell und gut. In einem zweiten Durchgang wird nun das Musikstück stumm geschaltet. Nur die Farben samt 2-taktigem Einzähler (weisse LED) leuchten auf. Im Idealfall erklingt nun das vollständige Lied.

Das Ganze kann beliebig oft wiederholt werden. Die Wiedergabegeschwindigkeit lässt sich anpassen.

Ist das Lied beendet, wird die Bewertung angezeigt, und zwar die Leistungen der einzelnen Kinder (optional) und des gesamten Teams.

Jede Übungseinheit kann zusammen mit dem Lied gespeichert werden.

Diese App besteht aus einer Lehrer-App und beliebig vielen Schüler-Apps. Die Lehrer-App muss käuflich erworben oder abonniert werden, die Schüler Apps sind im Preis inbegriffen.

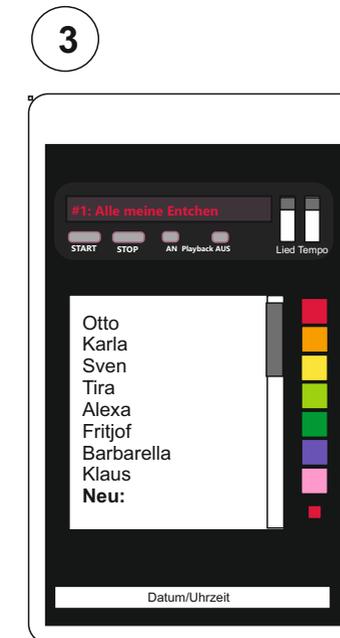
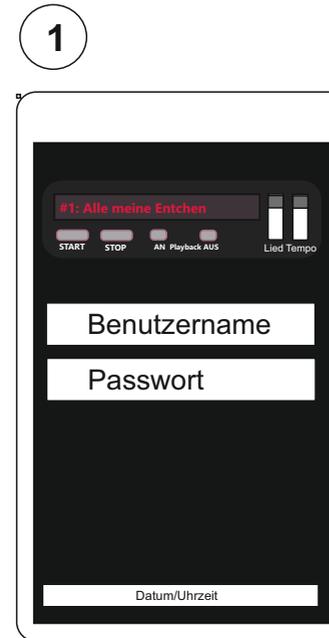
Die Standardlied-Bibliothek ist in der App integriert, andere Lieder - auch in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sind im Abo enthalten, bzw. können nachgekauft werden.



Die Bedieneroberflächen (Lehrer-App)

Die App wird je nach Betriebssystem installiert und öffnet sich mit Screen #1. Hier werden der Nutzernamen und Passwort eingegeben. Bei korrekter Eingabe Sprung sofort zu Screen #2 „Kinder aufrufen“. jetzt zu Screen #3: Links scroll down die Kindernamen. Rechts: Die zur Verfügung stehenden Boomwhackersfarben. Per drag and drop werden die Farben von rechts auf einen der Namen rechts geschoben. Der Name wird farblich entsprechend unterlegt. Das sieht am Schluß dann aus wie Screen #4.

Achtung: Es ist möglich, einem Kind mehr als eine Farbe zuzuordnen bis max. 8 Farben. Wenn die Zuordnung abgeschlossen ist „Enter“ drücken.



Die Bedieneroberflächen

Screen #5: Das Scroll-down Menu mit der Liedbibliothek geht auf. Das gewünschte Lied anklicken. Es erscheint oben im Display.

Jetzt auf „Start“ drücken (Playermodul).

Die Lehrkraft erhält jetzt in Echtzeit folgende Informationen:

Screen #6. Es startet die weiße LED (unten rechts) und blinkt acht mal. Dann beginnt die Lied-Wiedergabe. Die Farbfelder rechts und die Namensunterlegungen sind ebenfalls aktiviert

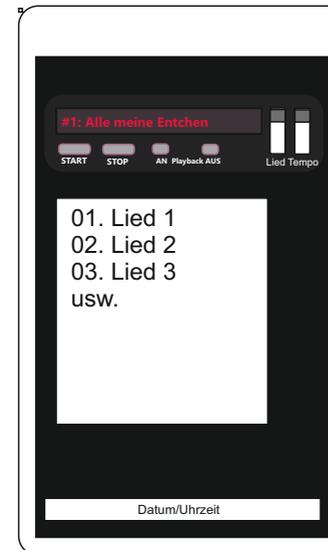
Die Liedgeschwindigkeit kann jederzeit (scroll bar oben rechts) verändert werden.

Die Liedgeschwindigkeit kann jederzeit (scroll bar oben rechts) verändert werden.

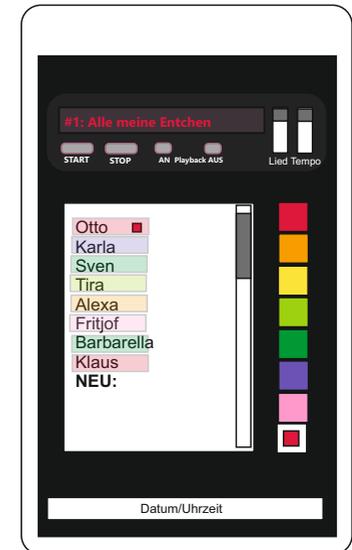
Das Lied läuft bis zum Ende durch und stoppt automatisch. Screen #7: das Ergebnis erscheint. Durch klicken „Ende“ wird das Verlaufsprotokoll inkl. des Ergebnisses automatisch gespeichert.

Durch klicken „Nochmal“ springt alles auf Screen #1 zurück.

5



6

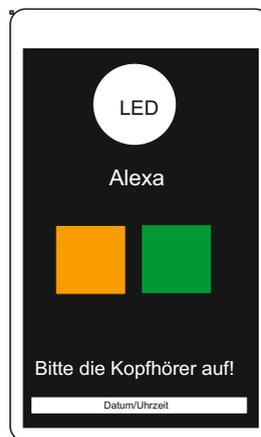
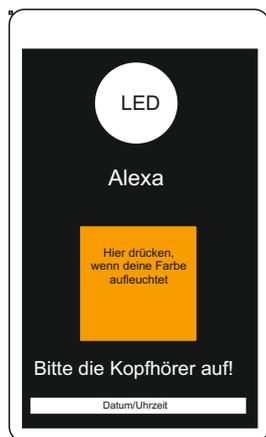


7



Die Schüleroberflächen

Mehrfachzuweisung möglich



Offene Fragen:

1. Plattformübergreifend: **Apple, Android, Windows - welche Programmiersprache?**
2. Player-Modul: Musikdateien Format MIDI (über Steuerspur die Farben freigeben und sperren?)
3. Konferenz-Software, um alle Schüler gleichzeitig frei zu schalten?
4. Kauf- bzw. Abofunktion, welcher Shop?
5. Lehrermikrofon ist immer offen, Kindermikrofone sind gesperrt.
6. Speicherfunktion: Ordner/Lied mit evtl geändertem Tempo/Ergebnisse, Datum und Uhrzeit.

< aus pädagogischen Gründen ist es empfehlenswert vor jedem Durchlauf die Farben neu zu zuweisen >

7. Interaktives Feedback: Ton wird abgespielt, die Taste wird freigegeben, die Taste wird im Zeitfenster (ca. 0,5 Sekunden) korrekt gedrückt. der Ton wird ca. 20% lauter als Feedback für den Schüler. Lösungen?
8. Speicherung auf dem Lehrer-Smartphone unter Dokumente? Datenschutz (DSGV)?
9. Download-Link für die Schüler-App beim Lehrer?