

BeatHoven

Beats und Collagen erstellen mit Midi- & Audiofiles von Beethoven-Kompositionen

Grundlegende Konzeptidee von Gisbert Schürig und Deniz Dilek

Die folgende Konzeptidee stellt einen Leitfaden zur Durchführung von Online-Angeboten im Rahmen des Projekts "app2music_DE" dar. Sie wurden von einer Gruppe von erfahrenen Workshopleiter*innen in einer Reihe von Zoom-Sessions entworfen. Selbstverständlich muss dieses Konzept an die jeweilige individuelle Situation, d.h. die Erfahrungen der durchführenden Musiker*innen, der Teilnehmenden Kinder und Jugendlichen sowie an die Themen lokaler Partner*innen aus dem Kulturbereich angepasst werden.



app2music_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein.

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Inhalt

1. Grundidee	... S. 23
2. Kurzbeschreibung/Ankündigung	... S. 24
3. Aufgabenstellung	... S. 24
4. Ablauf	... S. 25
5. Technik	... S. 26

1. Grundidee

Die Midi-Noten von Beethoven-Stücken werden in verschiedenen vorbereiteten bandlab-Templates neuen instrumentalen Klangfarben zugewiesen, in Phrasen geloopt oder durch elektroakustische Manipulationen verfremdet und collagiert. Dabei entstehen neue rhythmische Kontrapunkte und Klangfarben; indem z. B. ein klassisches Melodie-Instrument in ein elektronisches Instrument transformiert wird.

Oder indem aus verschiedenen Midi-Phrasen in Anlehnung an Mozarts Würfelspiel und durch die Hinzunahme von Audio-Effekten gänzlich neue Strukturen komponiert werden (BandLab-Beispiele 1 und 2).

bandlab-Beispiel 1: Re-Instrumentation
(bandlab-projekt folgt)

bandlab-Beispiel 2: elektroakustische Collage und Verfremdung mit Audio-Effekten

<https://www.bandlab.com/gromulakh/beethovens-5-symphonie-fragmente-84a01dab>

aus: <https://www.bandlab.com/gromulakh/ausgangsmaterial-audiobearbeitung-fragment-symphonie-nr-5-beethoven-419d33cd?revId=d69bf4f7-9e8b-ea11-96d2-0003ffd1fc09>

OER // Dieser Text steht unter der CC BY 4.0-Lizenz. Der Name der Urheberin soll bei einer Weiterverwendung wie folgt genannt werden: Team app2music_DE



Weitere Online-Musikprojektideen unter: <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

Einen anderen Zugang bietet die Möglichkeit auf kurzen Loops einer Beethoven-Melodie/Harmonie Drumbeats zu kreieren (bandlab-Beispiel 3) und somit aufbauend auf den Midi-Noten neue Hiphop oder Electro-Beats zu komponieren.

bandlab-Beispiel 3: Beatmaking auf den Harmonien der Mondschein-Sonate

<https://www.bandlab.com/gromulakh/mondscheinsonate-3-satz-a19d3aa1>

aus:

<https://www.bandlab.com/gromulakh/ausgangsmaterial-midifile-mondscheinsonate-satz-3-beethoven-b05e18fd>

Zielgruppe/Workshop-Format/Zeitraumen:

Alter: 12-18 Jahre

1 -2 Tage + Email-Vorbereitung und Tutorial-Videos

Vorbereitung/ Materialien seitens der Workshopleiter:

- ein sehr kompaktes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von bandlab
- ein weiteres kurzes app2music Video-Tutorial zur projektspezifischen Nutzung von discord

2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Du magst klassische Musik, aber Du hast kein eigenes Orchester? Beim BeatHoven-Projekt kannst Du selber Musik gestalten und Klänge ausprobieren.

Wir nehmen Orchesteraufnahmen und Klavierstücke des Komponisten Ludwig van Beethoven und benutzen sie als Bausteine für eigene Stücke. Diese Bausteine kannst Du nach Deinen Vorstellungen auseinandernehmen und neu zusammenfügen, z. B.:

- Klavierklänge mit Beats
- abgefahrene Klangexperimente
- Klangcollagen
- neue Musikstücke

3. Aufgabenstellung

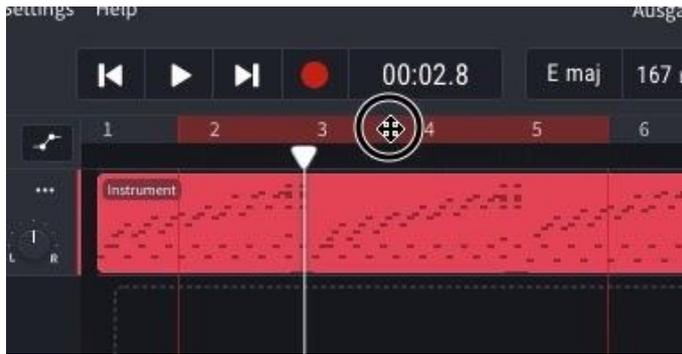
Willkommen beim BeatHoven-Projekt! Auf dieser Website kann es losgehen:

www.bandlab.com -> Link zum Projekt.

Oben links findest Du den Startknopf, um in die Mondscheinsonate von Beethoven hineinzuhören.



Anstatt immer weiter zu laufen, wiederholt sich immer der rot angezeigte Zahlen-Bereich (2, 3, 4, 5). Diesen Bereich - den Loop, oder Cycle - kannst Du verschieben und so andere Abschnitte anhören. Klicke dafür in die Mitte des Bereiches und lasse erst los wenn der Bereich verschoben ist. Der Cursor sieht dabei wie ein Kreuz aus Pfeilen aus.



Außerdem kannst Du ihn links und rechts vergrößern oder verkleinern. Gehe dafür mit der Maus an die Kante des Bereiches. Der Cursor wird dabei zu einem Links-Rechts-Pfeil.



Suche Dir einen Abschnitt in dem Stück, der Dir besonders gefällt und bringe ihn auf eine Länge Deiner Wahl.

4. Ablauf

1. Willkommens- und Einweisungs-Email an alle teilnehmenden Jugendlichen inklusive Tutorial-Videos aus A) sowie Beschreibung des zeitlichen und inhaltlichen Ablaufs
 - a) Es kann damit gerechnet werden, dass das erste Treffen allein zum Klären der Technik draufgeht. Die Tutorial-Videos sollen dabei unterstützen, dass die technischen Herausforderungen vorher schon erprobt werden konnten.
2. Meeting im Gruppenchat über Discord. Verschiedene bereits bestehende Templates der Gruppe zuweisen. Aufzeigen der verschiedenen Möglichkeiten mit den Midi-Noten Templates in bandlab.
3. Kompositions-Phase1
4. Zwischen-Feedback auf discord mit Chat in der gesamten Gruppe und Präsentation und Diskussion der ersten Zwischen-Ergebnisse; Tipps und Tricks
5. Kompositions-Phase2
6. Discord Chat Track-Ergebnisse + eventuell Mix-und-Master-Session von den Workshop-Leitern
7. Die Ergebnisse können als eine Serie von Variationen nacheinander durchgehört/präsentiert werden.

5. Technik

Technische Voraussetzungen seitens der teilnehmenden Jugendlichen:

- Einen Discord-Account
- Eigene Email oder Facebook-Account zur Anmeldung bei bandlab;
- Handy + einen regelmäßigen Zugang zu einem Laptop oder Desktop-Rechner (Windows, Mac OS oder LINUX) mit Internetzugang (Browsertipps: Opera oder Firefox)

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), Discord (Projektkoord.), BandLab inklusive "bandlab videomix" und "bandlab education" (Musik- und Videoproduktion)

Webseite:

- Auf der Webseite wird für die Teilnahme am Projekt geworben → Kurzbeschreibungstext (2.)
- Außerdem kann dort das Ergebnis präsentiert werden.

Discord:

- Die Online-Plattform Discord hat die Funktion der Kommunikation im Projekt. Dort finden sich in einzelnen Channels vielleicht parallel laufende Gruppe, die miteinander die Szenen in Audio-Channels entwickeln. Auch finden sich dort die Links zu den BandLab-Profilen der Beteiligten.
- Verschiedene Text-channels eröffnen (z.B. Musik und Text, sodass man sich in diesem Channels austauschen kann)

BandLab:

- Die Online-Plattform BandLab ist das zentrale Musikbearbeitungsprogramm.
- In BandLab kann auch mit Videos gearbeitet werden.

app2music_DE

Online-Musikprojekte

Konzeptideen für Workshops



Zum Geleit



Kein Einzelfall: In Folge der Maßnahmen zur Eindämmung der Corona-Virus-Ausbreitung und den damit einhergehenden vorübergehenden Schließungen von Kultur- und Bildungseinrichtungen, konnten die seit einiger Zeit im Projekt app2music_DE tätigen Künstler*innen und Musikpädagog*innen von einem Tag auf den anderen ihre Musikangebote nicht mehr weiterführen. Das Projektleitungsteam von app2music_DE arrangierte Video-Chat-Konferenzen mit den Bündnispartner*innen, um die Bedingungen für Online-Workshopangebote zu eruieren. In Folge dessen wurden Austauschtreffen ins Leben gerufen, die das Ziel verfolgten, neue Wege zu erschließen, um kollaborative Musikprojekte für Kinder und Jugendliche zu ermöglichen.

Es fanden zweimal wöchentlich, moderierte Sitzungen mit limitierter Anzahl an Plätzen statt. Dadurch entstanden wechselnde Gruppen von projektbeteiligten Künstler*innen und Musikpädagog*innen aus verschiedenen deutschen Städten, mit unterschiedlichen technischen Erfahrungen und musikalischen Hintergründen. Die Ergebnisse sind die nachfolgenden sechs Konzeptideen für Online-Musikprojekte, die Kindern und Jugendlichen spannende Erfahrungen mit Musik trotz Kontaktbeschränkungen ermöglichen sollen.

// Das 2018 gestartete Kulturprojekt app2music_DE bietet Kindern und Jugendlichen verschiedene technologievermittelte Formate sich musikalisch zu betätigen. Dabei kommen Smartphones und Tablets als Musikinstrumente zum Einsatz, um gemeinsam mit Musiker*innen neue Bands zu gründen, Lieblingssongs zu spielen, Beats zu produzieren, Klangkompositionen zu erfinden. Mittlerweile wird das kulturelle Bildungsangebot an 20 Standorten verteilt über ganz Deutschland in Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen angeboten. app2music_DE wird gefördert im Rahmen von »Kultur macht Stark. Bündnisse für Bildung« des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF).

Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>

Corona zeigt uns: Wir können auch vieles anders machen. Damit verbunden ist, andere Verhaltensweisen erlernen, Technologien anders nutzen und das alles in so einer Art Probelauf. In der Isolation wird deutlich, wie wir Menschen um uns brauchen, mit denen wir interagieren können. Technologien, denen eine isolationistische Wirkung zugeschrieben wird, werden jetzt auch als Erfahrungsräume wahrnehmbar, die auf viele unterschiedliche Weisen soziale Interaktion ermöglichen. Die sinnlich-körperliche Intensität, die zunächst in Games beobachtbar wurde, zeigt sich nun auch in vielen anderen kommunikativen Handlungsmöglichkeiten digitaler Form. Sie wird beispielsweise in Gruppendiskussionen via Zoom, beim Instrumentalunterricht per Video-Chat aber auch in musikalisch-künstlerische Projekten spürbar.

Häufig finden sich in Projektbeschreibungen eher theoretische Heilsbekundungen (=mit Apps sind die Kids ja automatisch motiviert) bezüglich des Einsatzes von digitalen Technologien, die in praktischen Realisierungen kaum nachvollziehbar sind und dann eigene situative Herausforderungen stellen, auf die man irgendwie nie 100% vorbereitet fühlen kann. Daher wollen wir auf möglichst konkrete Konzeptionen setzen, die zwar keine Rezepte bieten, jedoch nach Möglichkeit situationsbezogene Entscheidungen offenlegen. Anspruch unserer Blogbeiträge und Konzepte ist es daher immer zu allererst einen Einblick in eine spezifische Praxis zu liefern.



Wir haben uns gründlich nach verschiedenen Online-Plattformen umgesehen und uns letztlich auf eine kleine Auswahl geeinigt, die eine Art geteilter ‚app2music-Standard‘ sein soll. Auch wir mussten diese Plattformen aber erst erproben und haben sie daher einerseits in Form von künstlerischen Projekten in Gruppen selbst ausprobiert und andererseits parallel in ersten Projekten mit Kindern und Jugendlichen eingesetzt.

Unsere Hoffnung ist, dass unsere Workshop-Konzepte andere Künstler*innen, Musikvermittler*innen und Pädagog*innen dazu anstiften eigene Projekte zu realisieren und ihre Entscheidungen bezogen auf den gemeinsamen künstlerischen Prozess zu reflektieren. Letzteres realisiert sich nach unserer Erfahrung besonders gut im gemeinsamen Austausch. Daher möchten wir alle ermutigen, sich durch Kommentare oder eigene Blogbeiträge auf unserer Webseite zu beteiligen: Fragen stellen, eigene Lösungsansätze vorstellen, Link-Empfehlungen geben – alles ist willkommen!

Diese Hoffnung gibt auch ein zentrales Motiv zur Beantwortung der Frage: Warum diese philosophische Einleitung? Von vielen Bündnispartner*innen haben wir die Rückmeldung bekommen, dass sie von der Situation überfordert sind, künstlerische Bildungsangebote zu initiieren und zu begleiten. Auch wir von app2music_DE haben natürlich vor Corona keine solchen Erfahrungen mit digitalen Technologien machen können, wie wir sie seit Mitte März 2020 erfahren haben. Wir haben praktisch von vorne begonnen und haben uns recht mühsam von Online-Treffen zu Online-Treffen gekämpft und zwischendurch auch mal den Mut verloren. Das führte uns vor Augen: Wir gehen (für uns) ‚neue Wege‘!

Umso froher sind wir nun, ein erstes Ergebnis unseres Austauschs vorlegen zu können. Dabei legen die verschiedenen sechs Workshop-Konzeptideen unterschiedliche Schwerpunkte und Herausforderungen bezüglich der digitalen Erfahrung künstlerischer Interaktion. Wichtig war uns, dass die teilnehmenden Kinder & Jugendlichen möglichst stark in die Produktionsprozesse aber auch in kreative Prozesse einbezogen werden, also nicht etwa Soundbearbeitungen von professionellen Musiker*innen in Heimarbeit finalisiert werden. Außerdem haben wir uns bemüht, dass möglichst wenige technische Geräte involviert und etablierte Zugänge (beispielsweise die Plattform Discord) integriert werden.

Um die Möglichkeiten zur Teilnahme am fachlichen Austausch und auch die Erprobungen von situativ angepassten Versionen zu vereinfachen, veröffentlichen wir die Konzeptionen Open Educational Resources (OER, siehe <https://open-educational-resources.de/was-ist-oer-3-2/>). Wir möchten alle Interessierten einladen, die Projektideen zu adaptieren, weiterzuentwickeln oder sich einfach davon inspirieren zu lassen.

Wir freuen uns über Feedback oder auch über Anregungen und Erfahrungen. Einen zentralen Knotenpunkt zu der in diesem Vorwort und in den folgenden Konzepten dargestellten Thematik ‚kollaborative Online-Musikprojekte‘ findet sich unter <http://app2music.de/online-musikprojekte-konzeptideen/>

An der Entwicklung der Konzeptionen waren beteiligt:

Birol Altinok (Gütersloh), Manuel Branz (Augsburg), Sebastian Bürg (Berlin), Deniz Dilek (Berlin), Pascal Doring (Potsdam), Leo Hopfinger (München), Laura Klose (Leipzig), Matthias Krebs, Miriam Köpke (Gütersloh), Elmar Kühn (Leipzig), Gunnar Lahrs (Rostock), Meik Landfried (Kaiserslautern), Sebastian Mahling (Potsdam), Sergej Maier (Berlin), Uwe Nitz (Köln), Carlos Ortiz (Berlin), Biljana Pais (Berlin), Dane Pereira (Kaiserslautern), Roy Perez (Augsburg), Nora-Elisabeth Peters (Leipzig), Julian Quack, Peter Riedel (Nürnberg), Cathérine de la Roche (Köln), Gisbert Schürig (Berlin), Tom Simonetti (Augsburg), Susanne Sprung (Neunkirchen), Sophie Te (Augsburg), Anna Unruh (Gütersloh), Bane Vejinovic (Potsdam), Thomas Wätzold (Dresden)

An der Konzeption beteiligte Institutionen:

Bayerische Staatsoper, Kreisjugendring München-Stadt, Bühnen Halle, Landesbühnen Sachsen, ACT e.V., Gürzenich Orchester Köln, Musikschule für den Kreis Gütersloh, Joseph-Schmidt-Musikschule Berlin Treptow-Köpenick, Musikzentrum Hannover, Emmerich-Smola-Musikschule Kaiserslautern, Staatstheater Nürnberg, Filmmuseum Potsdam, Volkstheater Rostock, Staatliche Jugendmusikschule Hamburg, Lukulule e.V. Hamburg

Zentrale Plattformen & technische Voraussetzungen

Bei unseren Konzeptionsgesprächen haben wir festgestellt, dass die Wahl von bestimmten Online-Plattformen bzw. eine zentrale Stellung bei der Konkretisierung von Konzeptionen darstellen. Sie stellen sowohl eine Basis für die Kommunikation als auch die (Musik-)Produktion dar. Wir haben uns nach längerer Diskussion für eine übersichtliche Auswahl an Online-Plattformen entschieden. Wir haben sie gemeinsam ausprobiert, so dass wir über eine geteilte Wissensbasis verfügen: Was geht leicht? Wo müssen wir umdenken? Worauf können wir verzichten?



app2music_DE - Musizieren mit Apps. Kinder und Jugendliche spielen ihre Lieblingssongs, kreieren Hörspiele und entwickeln eigene Musikideen. Durch die Kooperation mit etablierten Kultur- und Bildungsinstitutionen ist der app2music e.V. mit seinem Projekt an mittlerweile 20 deutschlandweiten Standorten vertreten. In jährlich über 1.000 Veranstaltungen bringen über 250 Künstler*innen mit unterschiedlichem musikalischen Hintergrund ihre Erfahrung ein. Mehr: <http://app2music.de/kulturmachtstark/>



In diesem Dokument fassen wir zusammen, welche Plattformen wir für die Umsetzung von Online-Angeboten als Grundlage einsetzen. Außerdem finden sich weiter unten Überlegungen zu den technischen Voraussetzungen bei den beteiligten Kindern und Jugendlichen und den Teilnehmenden.

Plattformen

Folgende Plattformen haben wir uns angeschaut und in Projekten ausprobiert.

1. Discord - <https://discordapp.com/>

Die kostenlose Kommunikationsplattform Discord bietet neben ähnlichen Funktionen wie sie bei Zoom oder Skype vorhanden sind eine Funktionalität zur Projektarbeit. Es lassen sich mehrere Chat/Textkanäle parallel anlegen (wie bei WhatsApp), die thematisch voneinander abgegrenzt sind. Auch der Austausch von Dateien ist möglich. Das macht Discord zu einer guten Basis für unsere künstlerischen Online-Projekte.

Seinen Ursprung hat Discord zwar in der Gaming-Community, jedoch erfreut sich die Plattform auch in anderen Themenbereichen aktuell einer großen Beliebtheit bei Kindern und Jugendlichen. Durch diese Bandbreite wurde die Software stetig weiterentwickelt und ist vielen Kindern und Jugendlichen bereits vertraut. Darüber hinaus lässt sich das Nutzungsspektrum auch durch externe Anwendungen (sog. Bots) erweitern und über ein ausgefeiltes Benutzermanagement für geschlossene Gruppen steuern. Die Möglichkeit zur gezielten Vergabe dieser Rechte und der Einsatz von inhaltlichen Filtern scheint im Hinblick auf Jugendschutz vorteilhaft zu sein. Das Identitätsmanagement (Künstler-/Benutzernamen und Profilbild) liegt bei den Nutzenden.

Die Software ist auf allen gängigen Betriebssystemen, also Windows, macOS, Android, iOS und auch im Webbrowser nutzbar.

2. FlipGrid - <https://info.flipgrid.com/>

FlipGrid ist eine Video-Response-Plattform für pädagogische Kontexte und gehört Microsoft. Besonders nützlich finden wir die Funktionalität Kinder und Jugendliche einladen zu können, zu einer gestellten Aufgabe Kurzvideos von 1 bis zu 5 Minuten in einer geschlossenen Umgebung zu erstellen und für ein Projekt verfügbar zu machen.

Videobotschaften sind spätestens seit Apps wie Snapchat, Instagram oder Tiktok unter Jugendlichen weit verbreitet und alltäglich geworden. Interessant für unsere Projekte ist die Funktion, dass per Gast-Link von den Kindern und Jugendlichen auch anonym Videos hochgeladen werden können. Dazu ist dann allein der Link oder ein QR-Code nötig. Per Browser auf dem Laptop oder mit Hilfe von Apps für mobile Endgeräte ist es damit den Kindern und Jugendlichen möglich, einfach und ohne Anmeldung Videoantworten aufzunehmen. Die Teilnehmenden können aus verschiedenen Filtern wählen und auch Emojis verwenden. Dadurch können sie selbst entscheiden, wie sich 'zeigen' wollen (auch verpixelt).

Die Online-Plattform FlipGrid ist nur in Englisch verfügbar, doch fällt das nicht weiter auf, da Dozierende eine Projektseite einrichten. Die 'eingesammelten' Videos können von Dozierenden heruntergeladen werden und z.B. zu einer Collage verarbeitet werden.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aLzX13jw7bw>

Beispiel: <https://flipgrid.com/6f4dcc41>

3. BandLab - <https://www.bandlab.com>

BandLab ist ein komplett kostenloses Online-Musikprogramm (Online-DAW) und sowohl als App auf Smartphones und Tablets als auch im Browser am Laptop genutzt werden kann. Dabei orientiert sich das Programm in seinem Design und seiner Funktionsweise an gängigen, professionellen Anwendungen zur Musikproduktion wie bspw. Ableton Live, Cubase oder ProTools. Es können über das eingebaute Mikrofon des Mobilgerätes eigene Samples aufgenommen und auch MIDI-Files importiert werden. BandLab enthält außerdem etliche Sound-Pakete, einen Looper, Effektgeräte und Drum-Machines.

Für unsere Projekte ist auch von besonderer Bedeutung, dass BandLab außerdem umfangreiche Möglichkeiten bietet, um sich als Band oder Projekt zu organisieren. Dazu gehört, dass kollaborativ gearbeitet, dass Produktionen kommentiert und auch Produktionen variiert werden können.

YouTube-Video: <https://www.youtube.com/watch?v=55CaH4uPf-Y>

4. ZOOM (oder Jitsi)

Zoom ist ein Tool für Online-Videokonferenzen. Neben den Videos ermöglicht es auch Chats und andere kooperative Werkzeuge, wie das gemeinsame Arbeiten auf einem Whiteboard oder Umfragen. Ursprünglich wurde das Tool vor allem für kleine und mittelgroße Teams in Unternehmen konzipiert. Mittlerweile wird es mit seinen erweiterten Werkzeugen und Funktionen zunehmend auch privat oder für den Bildungssektor genutzt.

Bei app2music_DE haben wir mit Zoom sowohl in Workshops mit Kindern als auch im Team viele gute Erfahrungen gemacht. Alternativ bietet sich auch die **Plattform Jitsi** für Treffen von 2 bis 7 Teilnehmenden an. Außerdem haben wir auch die **Video-Chat-Funktion von Discord** genutzt, jedoch wurde ab 8 Teilnehmenden die Verbindung deutlich schlechter.

5. Webseite / Newsletter

Um die Online-Musikprojekte bekannt zu machen, sollten Ankündigungstexte von den Bündnispartner*innen (Theater, Konzerthäuser, Sozialeinrichtungen, Bildungsinstitutionen) per Newsletter und auf den Veranstaltungsseiten veröffentlicht werden. Die Ankündigungen zu den Online-Projektangeboten können auch auf unserer Webseite (www.app2music.de) veröffentlicht und verlinkt werden.

Wichtig ist uns, dass die Projekte sehr spezifisch an den Themen der Bündnispartner*innen angeschlossen sind, sodass es stimmige Verbindungen zum lokalen Kulturprogramm der beteiligten Kultur- und Bildungsinstitutionen gibt.

Technische Voraussetzungen

Kinder & Jugendliche

Unser Anspruch an die Projektkonzeptionen ist, dass die Teilnehmenden mit ihrem Smartphone oder Tablet sowie auch mit einem Laptop teilnehmen können. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig. Natürlich sind geeignete Kopfhörer mit einem integrierten Mikrofon eine sinnvolle Ergänzung.

Anleitende

Wenn für anleitende Musiker*innen/Musikpädagog*innen die Plattformen noch 'Neuland' sind, sollten sie nicht direkt über ein Online-Projekt mit Kindern und Jugendlichen in die Materie einsteigen. Solange weder der zu betreibende Aufwand einer Online-Musikproduktion und die Stolperfallen und Schwierigkeiten eingeschätzt werden können, ist eine realistische Einschätzung, besonders der kommunikativen Herausforderungen kaum möglich. Es empfiehlt sich zunächst eine eigene Musikproduktion mittels einer Online-Plattform zu machen. Das Ergebnis kann auch gleich als Demomaterial oder für ein Tutorial genutzt werden. Außerdem lohnt es sich auf YouTube verschiedene Videos anzuschauen, um sich so in eine Plattform und ihre verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten einzuarbeiten.