

Zirkus Digitalus

eine Online-Zirkusshow

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. 11
2. Kurzbeschreibung/Ankündigung	... S. 12
3. Aufgabenstellung	... S. 13
4. Ablauf	... S. 13
5. Technik	... S. 14

1. Grundidee

Mit einer Gruppe von Grundschulkindern (7-12 Jahre) soll eine Online-Zirkusshow entwickelt, geprobt und aufgeführt werden. Alle die mitmachen wollen, müssen sich dafür bewerben: Die Challenge ist es, dass sich die Teilnehmenden vorab eine eigene Showeinlage in Form eines kurzen Video-Clips von 10-45 Sekunden Länge einschicken.

Showeinlagen könnten sein:

Tanz, Zungenbrecher-Rap, Zaubertrick, Clown, Haustier-Show, Zirkusmelodie (Pfeifen oder Flöten), Akrobatik/Jonglage mit Kuscheltieren, Bilder vom Zirkusleben, Pantomime, Glitzertiger (Kinder stellen Tiere nach), das coolste Kamel, Schnellster Clown von Irgendwo, Zauberei, Akrobatik.

Anhand dieser eingesendeten Clips wird in Online-Zirkusproben eine große gemeinsame Show auf die Beine gestellt. Die Gruppe einigt sich auf einen Show-Ablauf, entwickelt einen Soundtrack sowie wirkungsvolle Soundeffekte und feilt an den einzelnen Showeinlagen sowie an gemeinsamen Choreografien. Nach 3-5 Proben entsteht so eine Zirkus-Performance, die dann mit den Teilnehmenden aufgeführt (und mitgeschnitten) wird.

Allgemeiner Ablauf und Ideen zur Zirkusprobe:

Bei der ersten Probe (Videokonferenz über Discord oder Zoom) werden die Nummern (die eingereichten FlipGrid-Videos) nacheinander angeschaut und dann gemeinsam abgestimmt/überlegt in welcher Reihenfolge die Nummern aufgeführt werden. Außerdem soll ein Austausch darüber stattfinden wie man Nummern ergänzen kann: So kann z.B. zur Zaubershow, die es ja als FlipGrid-Aufnahme gibt, von den Kindern ein Publikum gemalt werden. Auch könnten zur Zauberei passende Klänge improvisiert werden. Danach kann ein anderer Act (wie die Haustier-Nummer oder Tanz) besprochen oder erörtert werden ob es eine Anmoderation für manche Nummern gibt. Denkbar sind auch YouTube-Videos mit "Gast-Künstlern", die über Screen-Sharing eingeblendet werden und dann durch die Ergänzungen der Gruppe zum Teil der eigenen Show gemacht werden.

In den folgenden Online-Probentreffen werden jeweils die schon behandelten Nummern kurz wiederholt, es wird also gemeinsam an den Stellen die noch "wackelig" sind geübt.

Natürlich können auch verbesserte Versionen des Zaubertricks bzw. der eigenen Nummer alleine geübt werden, die dann wieder über FlipGrid aufgenommen werden. Insgesamt geht es aber um das gemeinsame Austauschen und Kreativsein in der Gruppe.

Über verschiedene Probentreffen entsteht so das Programm.

Zirkusartige Geräusche könnten sein:

Kinder stellen Zirkusintro her, Hupe für den Clown, Hufeklappern, Publikum:klatschen (jeder macht eine Applaus, legt übereinander), rufen, Tusch, Elefant trötet, Tiger faucht, Kauderwelsch (viele Sprachen),

Rollen im Zirkus oder gemeinsame Aktionen könnten sein:

- Publikum oder Dekoration malen/basteln
- Applausordnung
- Kostüm (! -> Wichtig für Identifikation, wiederholtes Auftreten)
- Nummern von anderen Teilnehmern spiegeln
- Das Ankündigen einer Zirkusnummer etc.
- Auch ein Intro ("Herzlich willkommen in der Manege ...) ist denkbar.

Anregungen für Zirkusnummern können auch bei YouTube gefunden werden:

<https://www.doblemandoble.com/en/mi-otro-yo-eng>

2. Kurzbeschreibung/Ankündigung

Liebe Kinder, wir suchen Zirkusdarsteller für eine neue Online-Zirkus-Show!

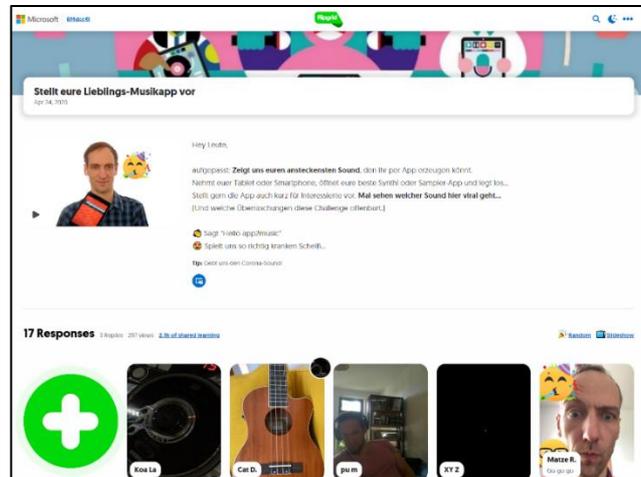
Darin wird es folgende Showacts geben:

- Tanz
- Zungenbrecher-Rap
- Zaubertrick
- Clown
- Haustier-Show
- Zirkusmelodie (Singen, Summen, Pfeifen - oder mit einem eigenen Instrument spielen)
- Akrobatik/ Jonglage mit Kuscheltieren
- Bilder vom Zirkusleben
- Pantomime

Denkt euch eine eigene Nummer aus, fragt eure Eltern oder Freunde ob sich euch dabei filmen können und sendet das Video auf unsere FlipBoard-Page. Eine Jury wird sich daraus die besten Acts aussuchen und euch benachrichtigen, wenn ihr mit dabei seid.

Damit aus euren einzelnen Acts eine gemeinsame, komplette Show entsteht, feilen wir gemeinsam an den einzelnen Nummern, gestalten eine visuelle Bühne und untermalen das Ganze mit Musik und Bewegung.

Folgt diesem Link, um bei dem Casting mitzumachen: → <https://flipgrid.com/bf1da0c9>



3. Aufgabenstellung

3.1 Bewerbung und Casting (auf "FlipGrid")

Liebe Zirkusartisten, schön dass ihr es in unser Casting für einen Online-Zirkus-Show geschafft habt.

Wir suchen folgende Nummern:

- Tanz
- Zungenbrecher-Rap
- Zaubertrick
- Clown
- Haustier-Show
- Akrobatik
- Jonglage mit Kuscheltieren
- Pantomime

Für einen Zirkus brauchen wir aber auch:

- Zirkusmelodie (Pfeifen oder Flöten oder andere Instrumente, die ihr spielen könnt)
- Bilder vom Zirkusleben

Sucht euch eine Nummer heraus. Drückt unten auf das grüne Plus und nehmt per Video eure Zirkus-Nummer auf.

Ob ihr dabei seid, erfahrt ihr in unserem Discord-Channel. Wir melden uns dort zurück. Link → Discord

3.2. Aufgabe der erste Zirkus-Probe (bei Discord):

Liebe Kinder, schön, dass wir hier zu unserer Probe zusammenkommen.

Als erstes wollen wir das Programm für unsere Zirkusshow in der Gruppe erstellen. (Wie sieht der perfekte Abend in einem Zirkus aus?) Dazu werden die Nummern (FlipGrid-Videos) eine nach der anderen angeschaut und dann abgestimmt in welcher Reihenfolge die Acts auftreten sollen.

Als nächstes überlegen wir gemeinsam, welche Nummern noch fehlen und wie die Nummern noch ergänzt werden können: Malen, Singen, Tanzen (Zaubertrick zu zweit?)

Idee: Der Zoom-Zaubertrick. Ein Ei wird von Teilnehmer zu einer anderen Teilnehmerin gezaubert. Das Ei verschwindet in dem einen Kameraausschnitt und erscheint dann bei einem anderen Teilnehmenden der Zoom-Runde.

Vielleicht fallen euch auch neue Nummern ein oder ihr wollt eine vorhandene Nummer noch wirkungsvollen aufnehmen. Dazu könnt ihr auch nach der Probe weiter malen basteln oder eine verbesserte Version eures Acts aufnehmen FlipGrid hochladen. Damit können wir dann bei unserem nächsten Treffen weitermachen.

4. Ablauf

- a) Die Kids werden (der Newsletter oder von einer Lehrerin) auf die Ankündigung auf der Webseite von app2music hingewiesen.
- b) Die Kids klicken auf den Link, der zum Casting führt. → FlipGrid
- c) Die Kids nehmen eine Zirkus-Nummer per Video auf.
- d) Die Kids melden sich bei Discord an, um Feedback auf ihr eingereichtes Video zu erhalten.
- e) Der Workshopleiter stellt aus den Einsendungen Gruppen von max. 7 Kids und lädt die Kids zur ersten Zirkus-Probe ein
- f) Die Gruppe entscheidet sich für den Ablauf der Show anhand der eingesandten Videos/Nummern
- g) Es wird in der Gruppe die Ausgestaltung der ersten Nummer (z.B. Zaubertrick) begonnen:
 - i. Es gemalt, Kostüme probiert, Musik ausgesucht, passende Geräusche überlegt
 - ii. Es wird dann auch der Zaubertrick live vorgestellt und überlegt, wie er noch wirksamer präsentiert werden kann
 - iii. Daraufhin kann der Zauberer auch ein neues Video bei FlipGrid bis zur nächsten Veranstaltung aufnehmen (allein, außerhalb der gemeinsamen Probenzeit).
- h) Es folgen weitere Nummern, bis die Probenzeit rum ist
- i) beim nächsten Treffen werden (falls vorhanden) die "verbesserten" Videos begutachtet und die Nummern kurz wiederholt und die nächsten erarbeitet
- j) Nach 3-5 Sitzungen sollte die Show auftrittsfähig sein und der gesamte Ablauf geprobt werden.
- k) Zum Abschluss wird die Aufführung aufgenommen (und an die Teilnehmenden als Video versandt)

5. Technik

Die Teilnehmenden können mit einem Smartphone oder Tablet sowie mit einem Laptop teilnehmen. Kopfhörer sind eine sinnvolle Ergänzung. Eine gute Internetleitung ist fundamental wichtig.

Benötigt werden: Webseite (Ankündigung), FlipGrid (Challenge/Bewerbung/Videoaufnahmen), Discord (Projektkoord. & Zirkus-Proben/Aufführung)

Webseite:

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

FlipGrid:

- FlipGrid um die Zirkus-Nummern der Kids bei der Casting-Show "einzusammeln" → Aufgabenstellungstext (3.1).
Problem ist, dass sich diese Kids dann aber noch einem andern Kanal bei uns melden müssen, damit wir sie dann zu unserer Discord-Zirkus-Probe einladen können.

Discord:

- Wenn sich dann die Kids bei Discord oder per Mail gemeldet haben, dann erhalten sie die Einladung zur Discord-Zirkus-Probe.
 - Die Praxiserfahrung zeigt: Eltern von Grundschulkindern waren total glücklich und haben ihre Kids dabei unterstützt bei Discord dabei zu sein.
- Auf der Plattform Discord werden dann die gemeinsamen Proben in 4 bis 6 Kindern plus 1 Workshopleiter durchgeführt. Der Leiter zeigt Videos und dann musizieren die Kids oder malen dazu oder sie führen live einen Trick vor, der dann von den anderen vertont wird, oder zu dem Bilder gemalt wurden.



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 Vejnovic (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.