

## «*MyGroove* – Musik für alle»

### Evaluationsbericht

Berichtszeitraum: März 2023 bis Juni 2023

Autor:innen: Benedikt Plößnig, Eveline Christof, Lena Gerlach, Michael Göllner, Tanja Obex  
und Filip Pinczewski

Die Inhalte dieses Berichts geben den Standpunkt der Autor:innen und nicht den des Auftraggebers wieder.

## Inhalt

1	Einleitung .....	3
2	Ziele, Zielgruppen und Fragestellungen der Evaluation .....	4
3	Evaluationsdesign.....	5
4	Ergebnisse der Evaluation .....	6
4.1	Ausgangslage.....	6
4.1.1	Informelles Gespräch Direktion .....	6
4.1.2	Prä-Befragung Schüler:innen .....	7
4.2	Post-Fragebogen .....	10
4.3	Fokusgruppeninterview Schüler:innen .....	11
4.3.1	Didaktische Aufbereitung der App .....	11
4.3.2	Heterogene Sichtweisen auf die App .....	12
4.3.3	Leaderboard und Bewertungssystem .....	13
4.3.4	Technische Mängel .....	14
4.3.5	Lernen mit App vs. Lernen in der Musikschule.....	14
4.3.6	Gemeinsam Musizieren als Motivationsfaktor .....	15
4.3.7	Freies Wahlfach.....	15
4.3.8	App im schulischen Musikunterricht .....	16
4.4	Interviews mit den begleitenden Lehrpersonen .....	16
4.4.1	Allgemeine Beurteilung des Projektes .....	16
4.4.2	Das freiwillige Wahlfach .....	18
4.4.3	Leaderboard und Bewertungssystem .....	20
4.4.4	Implementation der App in den (musik-)schulischen Unterricht.....	20
4.5	Feedbackbögen der Eltern .....	21
4.5.1	Die Rolle von Musik in den Familien .....	21
4.5.2	Motivation und Erwartungen an das Projekt.....	22
4.5.3	Der Einsatz der App im häuslichen Kontext .....	22
4.5.4	Rückblick und generelle Einordnung des Angebots .....	23
5	Zusammenfassung der Ergebnisse .....	25
5.1	Förderung der Freude und Motivation.....	25
5.2	Förderung des selbständigen Erlernens eines Musikinstruments durch die App .....	26
5.3	Wahrnehmung der App durch die Zielgruppen .....	27
6	Implikationen, Handlungsempfehlungen und Ausblick.....	28
	Literaturverzeichnis.....	31
	Anhang .....	32

# 1 Einleitung

Digitales Lernen, Lernen mit Apps und neuen Medien liegen im Trend, und seit den Schließungen von Bildungsinstitutionen während der Covidpandemie sind sie nicht mehr aus Lernbereichen wegzudenken. In den vergangenen Jahren wurde eine Vielzahl an Apps und audiovisuellen Angeboten, meistens in Form von Video-Tutorials, explizit für den Musik- und Musikschulunterricht konzipiert. Digitale Medien werden im wissenschaftlichen Diskurs, aber auch unter Lehrkräften, nicht als Ersatz von Präsenzunterricht beschrieben. Vielmehr dienen sie seiner Erweiterung und Ergänzung und ermöglichen neue, hybride Lehr- und Lernarrangements (Krebs 2021, 2023; Valentin 2017).<sup>1</sup>

Dabei spielt das Konzept des selbstgesteuerten Lernens eine tragende Rolle. In der Wissenschaft existiert eine Bandbreite an Definitionen darüber, was selbstgesteuertes Lernen ist. Bei allen Unterschieden in der Festlegung von Merkmalen besteht Einigkeit über den Status der Lernenden beim selbstgesteuerten Lernen: Sie werden als aktiv Handelnde beschrieben, die ihre Lernprozesse selbst initiieren, ihre Ziele eigenständig festlegen und die ihre Lernergebnisse individuell kontrollieren (Mayer/Steinbach 2018; Stagge/Dyrna 2021; Doerne 2019). Weil Selbststeuerung nicht eine Kompetenz ist, die sich einfach und von allein entwickeln lässt, ist es sinnvoll und förderlich, Prozesse selbstgesteuerten Lernens zu begleiten. Für das Erlernen und Üben von Musikinstrumenten gilt dies in besonderem Maße: Zum einen werden in der Forschungsliteratur Zusammenhänge mit der Qualität des Übens deutlich, zum anderen stellt ein möglichst selbstbestimmtes Musizieren ein Bildungsziel an sich dar.

Darauf zielt *MyGroove* ab. *MyGroove* ist eine Lernapp, die es Schüler:innen grundsätzlich ermöglichen soll, sich niederschwellig Musikinstrumente und Gesangstechniken selbstständig anzueignen. Die App fokussiert dabei die Vermittlung gängiger Bandinstrumente im Genre Pop/Rock. Neben der Aneignung des Instruments ist ein weiteres Ziel von *MyGroove*, Jugendliche zum gemeinsamen Musizieren im Bandkontext zu bewegen. Dies soll sich positiv auf die Lernmotivation auswirken. Als Pilotprojekt setzt das Land Burgenland in Kooperation mit der Bildungsdirektion Burgenland die Musik-App *MyGroove* im Sommersemester 2023 (Februar-Juni 2023) an der Mittelschule Markt Allhau ein. Die NMS Markt Allhau liegt im südlichen Burgenland und ist in ein ländliches Umfeld eingebettet. Die Schule wird von rund 200 Schüler:innen besucht und hat neben einem sportlichen auch einen digitalen Schwerpunkt. Dieser zeigt sich einerseits durch die integrative „Digitale Grundbildung“ in allen Unterrichtsfächern und durch die umfangreiche technische Ausstattung, die einen zeitgemäßen und digital gestützten Unterricht ermöglicht.

Das vorrangige Ziel dieses Pilotprojekts war, die Freude und Motivation am eigenständigen Erlernen eines Musikinstruments mit Hilfe einer Musik-App zu fördern. Eine weitere These, die das Projekt leitet, ist jene, dass selbstgesteuertes Lernen im informellen Bereich durch eine Unterstützung der Schule als Institution des formalen Lernens zu gelungeneren Lernprozessen führt. Obwohl die Musik-App ursprünglich darauf ausgerichtet ist, sich selbständig erste Spieltechniken anzueignen und eigenständige Schritte beim Musizieren zu gehen, wurden diese Prozesse im Rahmen des Pilotprojekts durch begleitende Präsenzphasen an der Schule unterstützt. Für Lernende gab es einerseits das freiwillige Angebot, Unterstützung von ihren

---

<sup>1</sup> Anstatt hybrider Lehr-Lernarrangements wird auch oft der Begriff „Blended Learning“ diskutiert.

Musiklehrkräften der NMS Markt Allhau zu bekommen. In den dafür vorgesehenen Wahlstunden konnten die Schüler:innen instrumentenspezifische Fragen an die Lehrkräfte stellen und bekamen auch Unterstützung beim Auftreten technischer Probleme mit der App. Außerdem besuchte der Gründer und Initiator der App Martin Grubinger gemeinsam mit Musikerkolleg:innen die Mittelschule an vier Nachmittagen. Sie begleiteten erste gemeinsame Musizierschritte und standen für künstlerische sowie spieltechnische Fragestellungen bereit. Außerdem erarbeiteten die Profimusiker:innen gemeinsam mit den Schüler:innen ein kurzes Konzertprogramm, welches am Projekt- und Schulschluss aufgeführt wurde.

Die Universität für Musik und darstellende Kunst Wien (mdw) wurde mit der externen Evaluation beauftragt, und ein Team aus sechs Expert:innen (siehe Anhang) führte diese im Zeitraum von März bis Oktober 2023 durch. Die Vorgehensweise und Ergebnisse der Evaluation sind im vorliegenden Endbericht zusammengefasst. Zunächst werden die Ziele, Zielgruppen und Fragestellungen der Evaluation (Abschnitt 2) sowie das Evaluationsdesign und die Erhebungs- und Auswertungsmethoden (Abschnitt 3) beschrieben. Abschnitt 4 stellt die Ergebnisse der Evaluation entlang der drei befragten Personengruppen dar, und die wesentlichen Ergebnisse werden in Abschnitt 5 zusammengefasst. Abschnitt 6 schließlich enthält Handlungsempfehlungen, Implikationen und einen kurzen Ausblick.

## 2 Ziele, Zielgruppen und Fragestellungen der Evaluation

Die durchgeführte Evaluationsstudie fokussiert ein musikpädagogisches Pilotprojekt an der NMS Markt Allhau im Sommersemester 2023. Den Mittelpunkt des Projekts bildet die Musik-App *MyGroove*, die nachstehende **Ziele** verfolgt:

- Schüler:innen beim Musizieren unterstützen,
- Förderung der Freude und Motivation beim eigenständigen Erlernen eines Musikinstruments.

Entsprechend der im der Ausschreibungstext formulierten Kriterien richtet sich das Konzept der wissenschaftlich gestützten Evaluation über die Prozessebene hinaus auf die Perspektiven der beteiligten Schüler:innen. Diese bringen in schulischen Kontexten ja ganz unterschiedliche musikalische Affinitäten, Kenntnisse und Fertigkeiten mit – besonders relevant ist daher die Frage, wie die beteiligten Schüler:innen vor dem Hintergrund ihrer je unterschiedlichen musikalischen, technologischen und soziokulturellen Voraussetzungen die eingesetzte Musik-App nutzen, welche Bedeutung sie in Bezug auf ihr Musizieren und Musiklernen konstruieren und wie sich ihre Einstellungen und Haltungen in Bezug auf ihr selbstständiges Musizieren im Laufe des Semesters verändern. Die empirische Untersuchung bezog sich aufgrund des in der Ausschreibung geforderten Forschungsdesigns auf unterschiedliche **Zielgruppen**: Es wurden die Sichtweisen der Eltern, der beteiligten Musiklehrpersonen und der Schulleitung erhoben, und diese Perspektiven kontrastierten systematisch die Einschätzungen der Schüler:innen. Möglich wurden so differenzierte Aussagen zu der Frage, welche Gruppe(n) von Schüler:innen besonders von der App profitieren – und auf welche Art und Weise sich deren Usability möglicherweise noch erhöhen ließe.

Um diesen modellhaften Einsatz der App *MyGroove* zu evaluieren, definierte das Forschungsteam im Vorfeld der Untersuchung folgende, evaluationsleitende **Fragestellungen**:

- Inwiefern fördert die Verwendung der App das Erleben von Freude und Motivation?
- Inwiefern fördert die App das selbstständige Erlernen eines Instruments?
- Wie nehmen die Schüler:innen, Lehrende und Eltern die App wahr und wie verwenden sie die App?

Des Weiteren soll die Frage beantwortet werden, inwieweit der Musikunterricht an der Schule selbst das aktive Musizieren durch den Einbezug der App fördert. Da die App keinen direkten Einsatz im regulären Musikunterricht gefunden hat, können diesbezüglich nur Empfehlungen aus verschiedensten Akteurs-Perspektiven zusammengefasst und dokumentiert werden.

### 3 Evaluationsdesign

Die Erfassung der unterschiedlichen Akteurs-Perspektiven<sup>2</sup> sowie die Beforschung der Prozessebene wurde durch eine Kombination unterschiedlicher Forschungsinstrumente und Datenmaterialien ermöglicht: Zur Beantwortung der die Evaluation leitenden Fragestellungen wurde ein Mixed-Methods-Ansatz gewählt. Mithilfe quantitativer (Fragebogen, Feedbackbogen) und qualitativer (Gruppendiskussion, Interviews, offene Fragen in Frage- und Feedbackbogen) wurde es möglich, tiefere Einblicke in die Wirkungsweise und die Verwendung von *MyGroove* zu bekommen. Zum Einsatz kamen sowohl standardisierte Fragebögen als auch qualitative (Fokusgruppen-)Interviews. Das Evaluationsdesign ergab sich aus den Fragestellungen und Zielsetzungen im vorangegangenen Abschnitt, und mittels verschiedener qualitativer und quantitativer Erhebungsmethoden wurden die Perspektiven und Einschätzungen von drei Akteursgruppen ermittelt.

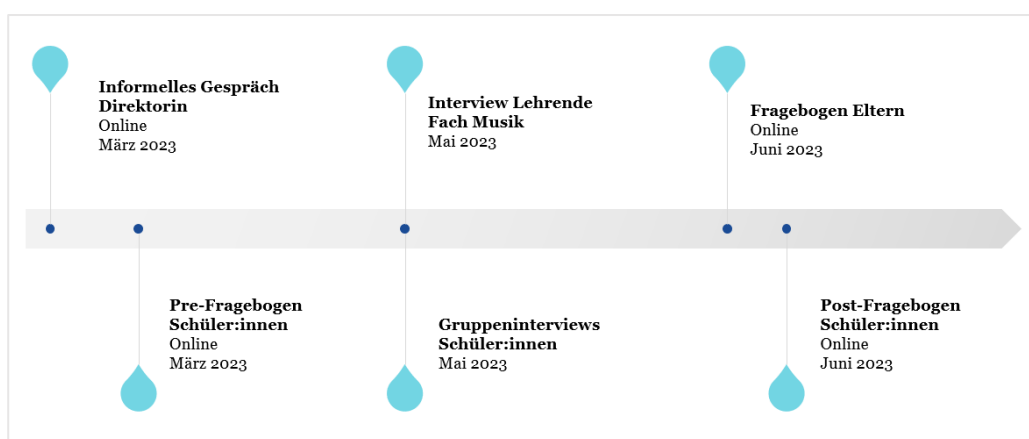


Abbildung 1: Evaluationsdesign

<sup>2</sup> Die Erziehungsberechtigten der Schüler:innen haben eine Generalvollmacht für sämtliche Evaluierungen im Rahmen des Schulunterrichts unterschrieben haben, sofern die Schulleitung diese als pädagogisch wertvoll erachtet. Diese Zustimmung seitens der Direktion wurde zu Beginn des Evaluationsprojektes erteilt, so dass alle datenschutzrechtlichen Anforderungen erfüllt waren.

Abbildung 1 skizziert den Ablauf der Evaluation sowie die zum Einsatz gekommenen Forschungsinstrumente. Das informelle Gespräch mit der Direktorin zu Projektbeginn sorgte dafür, die Schule und das Projekt bzw. deren strukturelle Umsetzung und Integration in des Schulalltag besser kennenzulernen. Mit der anschließenden, online durchgeführten Pre-Befragung der Schüler:innen wurden Erkenntnisse zu deren grundlegenden digitalen und musikalischen Affinitäten bzw. Aktivitäten und soziokulturelle Aspekte erfragt. Basierend auf diesen Daten folgte nach zwei Drittel des Projektzeitraums ein am Schulstandort durchgeführtes Einzelinterview mit den Lehrenden im Fach Musik und insgesamt zwei Fokusgruppen-Interviews zu je vier Schüler:innen aus allen Schulstufen. Durch die leitfadengestützten Interviews und deren inhaltsanalytische Auswertung konnten die Daten der Pre-Befragung vertiefend beleuchtet werden. Darüber hinaus wurden aber auch neue, evaluationsrelevante Aussagen und Erkenntnisse gewonnen. Als dritte Zielgruppe des Evaluation wurden kurz vor Projektende Eltern bzw. Erziehungsberechtigte befragt. Aufgrund der einfacheren Zugänglichkeit wurde hier eine Onlinebefragung durchgeführt. Alle bis zu diesem Zeitpunkt erhobenen Daten waren die Grundlage für die Post-befragung der Schüler:innen, die auch online stattgefunden hat.

## 4 Ergebnisse der Evaluation

Dieser Abschnitt stellt den Hauptteil der Evaluation dar, und es werden die Ergebnisse entlang der Erhebungsmethoden präsentiert. Grafiken, Tabellen und Interviewausschnitten werden sparsam, aber wo sinnvoll zur Illustration der Ergebnisse eingesetzt.

### 4.1 Ausgangslage

#### 4.1.1 *Informelles Gespräch Direktion*

Um einen ersten Eindruck über das Projekt aus Sicht involvierter Personen zu bekommen, erfolgte zu Projektbeginn ein informelles Gespräch mit der Direktorin der NMS Markt Allhau. In diesem Kapitel werden zudem die Ergebnisse der Pre-Befragung dargestellt, um die Ausgangslage darzustellen. Im Zuge des informellen Gesprächs berichtete die Direktorin von einer problemlosen Zusammenarbeit mit einem in jeglicher Hinsicht engagierten Team von *MyGroove*: Grundsätzlich beobachtete sie eine positive Grundstimmung, die seit der Projektpräsentation durch Martin Grubinger bei den teilnehmenden Schüler:innen, aber auch bei zahlreichen freiwillig teilnehmenden Lehrenden der NMS beobachtet werden konnte. Sie freute sich, dass Martin Grubinger sich bewusst für eine Schule ohne musikalischen Schwerpunkt entschieden hatte und über die rege Teilnahme ihrer Schüler:innen, für die sie die von Grubinger und seinen Freunden durchgeführte Produktpräsentation verantwortlich machte. Des Weiteren berichtete die Direktorin von einer ursprünglich geplanten Zusammenarbeit mit der örtlichen Musikschule und deren Instrumental- und Gesangspädagog:innen. Trotz mehrmaliger Nachfrage der Direktorin beim Land Burgenland bzw. bei *MyGroove*, gab es schlussendlich keine zusätzliche Betreuung durch ausgebildete Instrumentallehrkräfte. Die Organisation aber auch die instrumentaldidaktische Betreuung wurde deshalb hauptsächlich von den zwei Lehrkräften im Fach Musik durchgeführt. Sie standen im Rahmen des freiwillig zu besuchenden Präsenzangebots (11 Wochenstunden) an den Nachmittagen oder in diversen

Freistunden als Ansprechperson für Schüler:innen zur Verfügung. Um die eigenen Instrumente nicht in die Schule mitnehmen zu müssen, stand den Schüler:innen ein Kontingent an Leih-Instrumenten zur Verfügung, die in den Freistunden benützt werden konnten.

#### 4.1.2 Prä-Befragung Schüler:innen

Insgesamt waren 98 Schüler:innen am Projekt beteiligt, 54% weiblich, 46% männlich. Die Schüler:innen, die im Fokus der Evaluationsstudie standen, waren zwischen 10 und 14 Jahren alt. Nach einer im Vorfeld durchgeführten Projektvorstellung der App-Entwickler im Rahmen eines Eltern-Kind Abends, nahmen ca. 50% der Schüler:innen aus vier Schulstufen freiwillig am Projekt teil. *MyGroove* wurde zu Beginn des Semesters auf den persönlichen iPads der Jugendlichen, die von der Schule zur Verfügung gestellt wurden, installiert. Darüber hinaus wurden die Schüler:innen mit Instrumenten ausgestattet, die sie im Vorfeld ausgewählt hatten. Die Instrumente wurden vom Land Burgenland organisiert und von verschiedenen Musikhäusern aus ganz Österreich geliefert. Zur Auswahl standen: Westerngitarre, E-Gitarre, E-Bass, Keyboard/Klavier, E Drums, Percussion und Singen. Fast die Hälfte der Schüler:innen (49%) entschied sich für E-Gitarre, gefolgt von Keyboard/Klavier (30%), Schlagzeug bzw. E-Bass mit 8% und Percussion bzw. Singen mit jeweils 3%. Zu Beginn des Semesters wurde eine Vollerhebung unter allen Schüler:innen mittels standardisiertem Online-Fragebogen durchgeführt. Die Rücklaufquote der Prä-Befragung lag bei 86% der befragten Jugendlichen. 21% der befragten Schüler:innen besuchen aktuell eine Musikschule und erweitern somit ihre musikalischen Fähigkeiten im Rahmen eines Instrumental-/Gesangsunterrichts. Die Bandbreite der Instrumente reicht dabei von Gesang, über Klarinette bis hin zu Steirische Harmonika und Tuba. Interessant ist der mit 44% relativ hohe Anteil an Schüler:innen, die bereits eine Musikschule besucht haben, dann jedoch wieder aufgehört haben. 53% der ehemaligen Musikschüler:innen gaben als Hauptgrund an, dass sie keine Zeit mehr hatten, gefolgt davon, dass ihnen der Unterricht an der Musikschule keinen Spaß mehr gemacht hat.

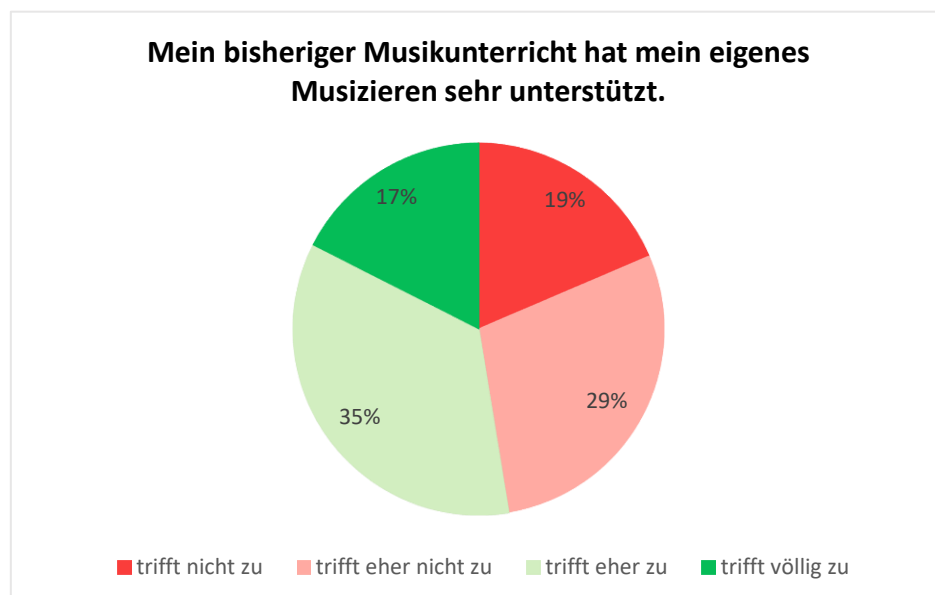


Abbildung 2: Bisheriger Musikunterricht

Die Antworten der Schüler:innen auf die Frage, ob der schulische Musikunterricht das **eigene Musizieren bisher unterstützt** hat, fielen uneinheitlich aus: Während für die eine Hälfte (48%)



diese Aussage nicht bzw. eher nicht zutrifft, empfindet der Rest den schulischen Musikunterricht als eher bzw. völlig unterstützend.

Obwohl ein Großteil (83%) angibt, sich noch nie ein Instrument selbst beigebracht zu haben, ist es spannend, dass 17% der Schüler:innen dies immerhin auf informellen Wegen probiert haben. Dabei spielten nicht nur innerfamiliäre musikalische Aktivitäten eine Rolle, sondern auch Video-Tutorials auf YouTube. Nachgefragt, wie gut der informelle Lernprozess funktioniert hat, war mit dem Erfolg 53% nur „mittelmäßig“ zufrieden, 33% bezeichnete ihn als „gut“, und jeweils 7% als „sehr gut“ bzw. „sehr schlecht“.

Mit 45% aller Befragten ist es auch ein hoher Prozentsatz, die bereits Lernvideos, Apps oder etwas Ähnliches beim Lernen eines Instruments verwendet haben. Eine allgemeine Medienaffinität der Befragten bei der Aneignung von Wissen lässt sich zudem durch folgende Aussagen bestätigen.

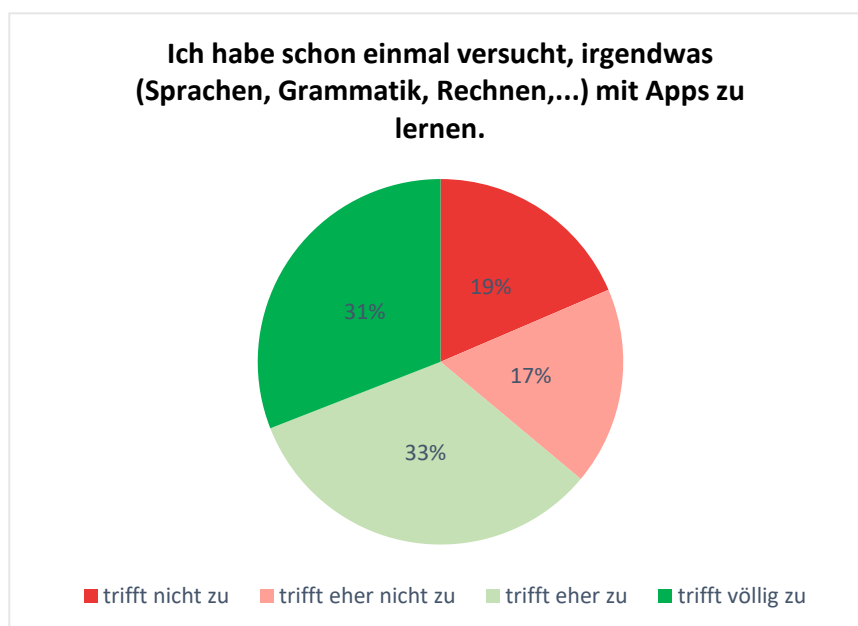


Abbildung 3: Bisherige Erfahrungen beim Lernen mit Apps

Für fast **zwei Drittel trifft es eher bzw. völlig zu, bereits Erfahrungen mit digitalen Lernwerkzeugen im schulischen Umfeld** gesammelt zu haben. Dies liegt wohl auch daran, dass die NMS Markt Allhau einen Digitalen Schwerpunkt setzt und im September 2023 den 2. Platz beim Staatspreis Innovative Schulen gewonnen hat.

Eine allgemein große, musikalische Affinität bestätigt sich dadurch, dass 95% der befragten Schüler:innen angeben, gerne in ihrer Freizeit Musik zu hören. Konsumiert wird Musik vor allem auf Spotify (78%) und YouTube (46%), gefolgt von Radio (21%) und CD (7%). Ihre **Lieblingsmusik** beschränkt sich mit Abstand auf das Genre Pop/Rock. 78% geben an, diese Art von Musik besonders zu mögen. Mit großem Abstand folgen Elektronische Musik/Techno (22%), Klassik (16%), Volksmusik (15%), Schlager/Volkstümliche Musik (13%) und Jazz (11%).



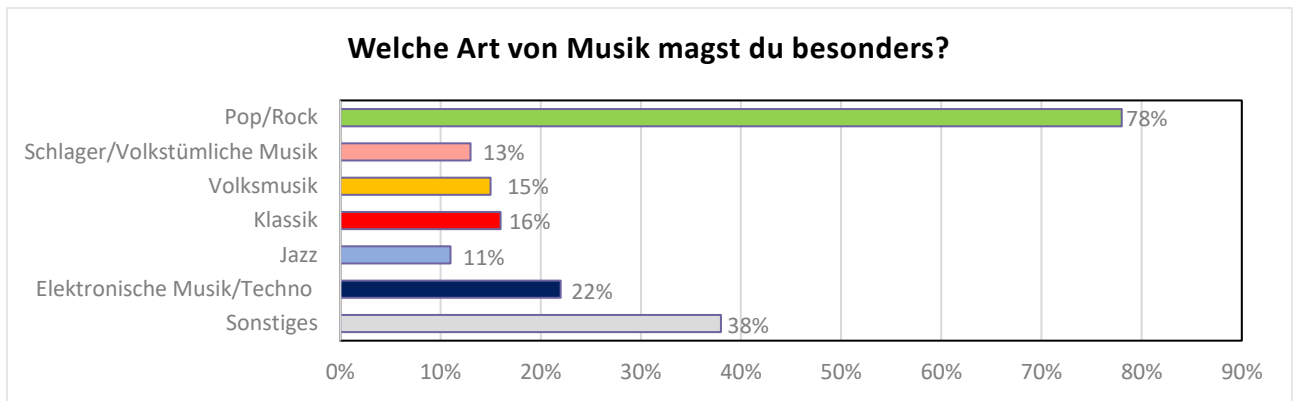


Abbildung 4: Bevorzugte Musik-Genres<sup>3</sup>

Auffallend ist, dass 46% im Zuge dessen keine musikalischen Vorbilder nennen. Die musikalischen Vorbilder von den restlichen 54% entsprechen verhältnismäßig den stilistischen Präferenzen. Die meist aufgezählten Musiker:innen sind dem Genre Pop/Rock zuzuordnen. Von einigen Befragten werden als musikalische Vorbilder Personen aus ihrer Umgebung genannt: Familie, Musiklehrer:innen und eben auch Martin Grubinger, den sie bei der Projektvorstellung wohl erstmals kennenlernten.

Obwohl Musik für viele der befragten Schüler:innen eine wichtige Rolle in deren Freizeit spielt (87%), werden kaum Live-Konzerte besucht. Auch gemeinsame musikalische Aktivitäten im Freundeskreis oder in der Familie finden nur bei einem geringen Teil der Schüler:innen außerhalb der Schule statt.

Grundsätzlich geben im Vorfeld des Projekts insgesamt 95% an, dass ihnen Musizieren grundsätzlich Freude macht. Sie waren gegenüber dem Projekt *MyGroove* und dieser neuen Art des digitalen Musik bzw. Instrument Lernens aufgeschlossen.

Die mit Abstand größte **Motivation am Projekt teilzunehmen**, war die Lust ein Instrument zu erlernen (91%), gefolgt von der Tatsache, dass Freundinnen und Freunde ebenso beteiligt waren (29%). Für viele war auch der Auftritt und die Projektpräsentation von Martin Grubinger (28%) ausschlaggebend um am Projekt mitzumachen.

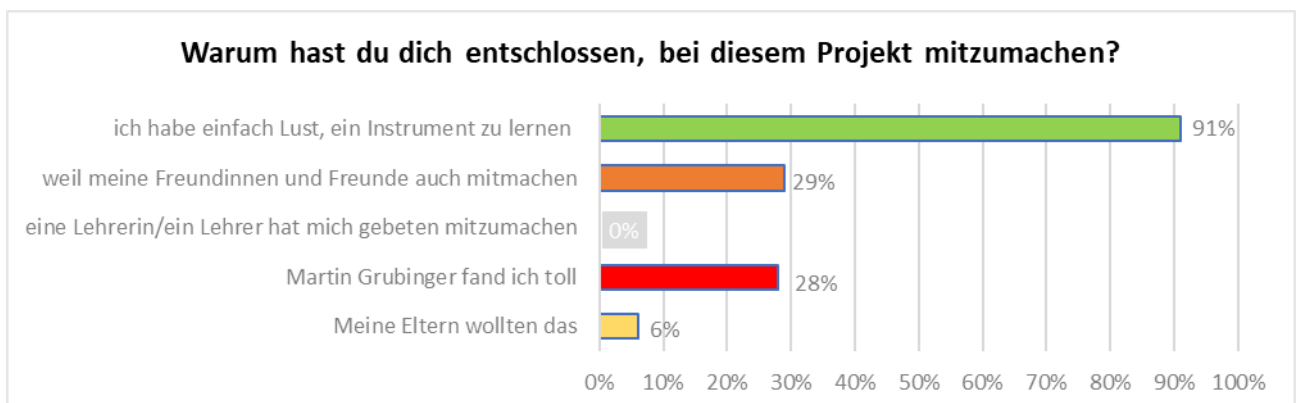


Abbildung 5: Motivation Projektteilnahme

Deren positive Einstellung gegenüber dem Projekt zeigte sich im Vorfeld auch an dem Ergebnis, dass 91% angaben, dass für sie die Aussage „Mit der App werde ich das Instrument gut lernen können.“ eher bzw. völlig zutrifft.

<sup>3</sup> Bei dieser Frage war eine Mehrfachnennung möglich.

## 4.2 Post-Fragebogen

Die Durchführung des Post-Fragebogens mit den Schüler:innen erfolgte ebenfalls mittels standardisiertem Online-Fragebogen. An dieser Stelle muss festgehalten werden, dass die Rücklaufquote, trotz mehrmaliger und höflicher Aufforderung an die Schulleitung bei der Post-Umfrage, nur bei rund 38% lag.

Allgemein lässt sich festhalten, dass die Schüler:innen mehrheitlich positiv auf das Projekt zurückblicken. Für 24% trifft die Aussage „Meine Erwartungen an das Projekt haben sich erfüllt“ voll und ganz zu, für 60% eher, für 14% eher nicht und für nur 3% überhaupt nicht.

Sowohl alleine zu üben (78%) als auch die Präsenzphasen im Rahmen des Projektes zu besuchen, in denen sie mit den Mitschüler:innen musiziert haben (71%), hat den Befragten Freude bereitet. Bei dem Projekt haben sich Kinder mehrheitlich genug unterstützt gefühlt. Von Eltern und/oder Geschwistern (75%), von den Lehrerinnen (76%) und vor allem von Martin Grubinger und dessen Präsenzveranstaltungen (84%). Aus dem Post-Fragebogen geht klar hervor, dass die Präsenzveranstaltungen für Schüler:innen besonders ansprechend sind. Die Proben mit Martin Grubinger haben 83% Prozent toll gefunden und das Abschlusskonzert war überhaupt für alle Befragten das Highlight.

Auf die Frage nach der **Häufigkeit, mit der die App verwendet wurde**, gaben 46% der Befragten an die App weniger als 1 mal pro Woche zu verwenden. 32% nützen die App 1-3 pro Woche und nur 3 % der Befragten verwendet die App jeden Tag.

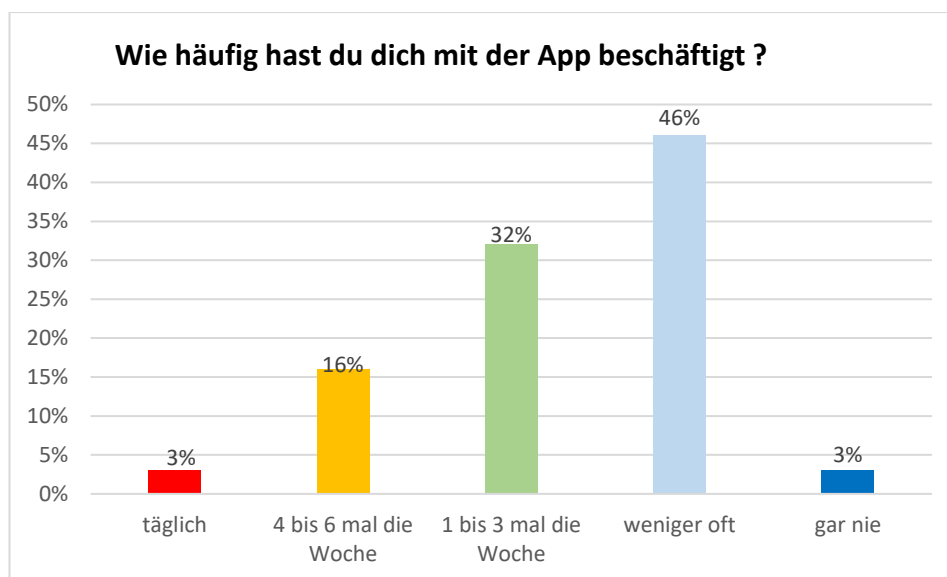
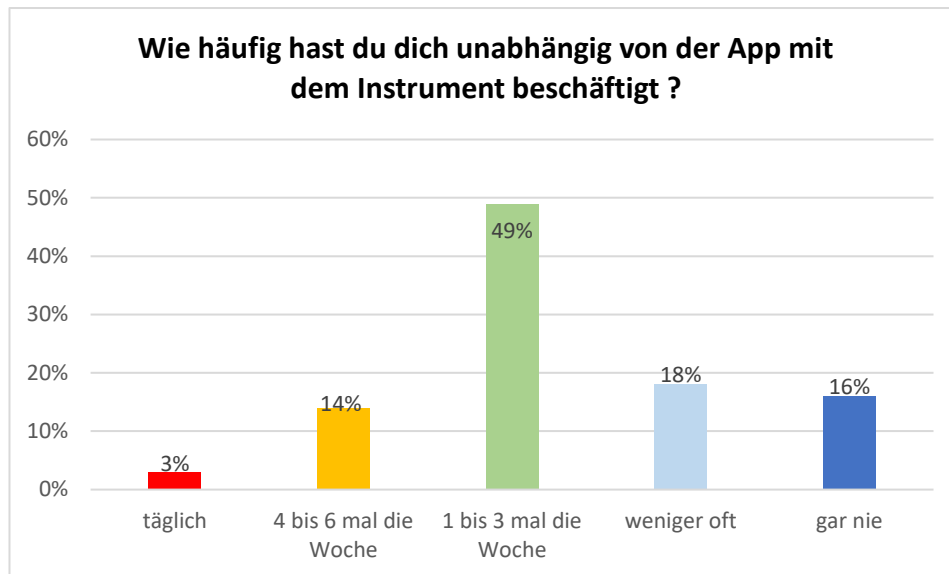


Abbildung 6: Nutzung MyGroove

Dass die Schüler:innen die App nicht verwenden, bedeutet jedoch nicht, dass sie sich mit ihrem **Instrument abseits von der App nicht beschäftigen**. 49% der Schüler:innen geben an, dass sie 1-3 in der Woche üben.



*Abbildung 7: Nutzung Instrument*

Die Erhebung zeigt, dass es von Schüler:innen erwünscht ist, mehr Einfluss auf das in der App verfügbare Repertoire zu haben. Auf die Frage, ob die Musikstücke in der App ihrem musikalischen Geschmack entsprechen, antworten 62% "teilweise", 11% nein und 27% ja. Eine sehr interessante Tatsache ist, dass die Kinder die App offensichtlich wertvoll finden, gleichzeitig aber nicht so zahlreich selber weiter benutzen wollen. Bei der Frage, ob das Projekt weitergehen sollte, antwortet 92% mit „Ja“. 81% der befragten Schüler:innen würden die App einem Freund oder einer Freundin weiterempfehlen. Was die Selbstnutzung betrifft, würden 59% der Befragten die App selbst weiter verwenden. 62% der Befragten geben an, dass die App gut geeignet ist für Schüler:innen ohne jegliche Vorerfahrung mit Instrumentalunterricht.

### 4.3 Fokusgruppeninterview Schüler:innen

Bereits vor der abschließend durchgeführten Post-Befragung mittels Fragebogen wurden insgesamt zwei Fokusgruppeninterviews mit je vier Schüler:innen durchgeführt. Diese Schüler:innen wurden vorab von der Forschungsgruppe ausgewählt und in Absprache mit der Direktorin und den zwei Lehrenden im Fach Musik abgestimmt. Beim Sampling wurde versucht, entsprechend ihrer musikalischen Vorerfahrungen, heterogene Gruppen zusammenzustellen. Da die Post-Umfrage auch teilweise offene Fragen beinhaltet und um Verdoppelungen zu vermeiden, werden Antworten und Ergebnisse in das anschließende Kapitel integriert. Außerdem werden immer wieder Bezüge zu den Fragebogenerhebungen hergestellt. Die Auswertung ergab einzelne Schwerpunkte die nun folgend präsentiert werden.

#### 4.3.1 Didaktische Aufbereitung der App

In den Fokusgruppeninterviews spiegelte sich eine positive Grundstimmung gegenüber der App wider. Sie wurde von den Interviewten auf den ersten Blick als motivierend wahrgenommen und viele schätzten generell diese neue Art des Musik-Lernens. Explizit wurden in diesem Zusammenhang auch das ansprechende Design, der didaktische Aufbau und das in die App integrierte Leaderboard erwähnt:

„Die App ist sehr schön und übersichtlich gestaltet, man findet sich zurecht und man kann sich mit anderen Personen vergleichen und so mehr über sie und ihren musikalischen Fortschritt erfahren. Und das finde ich sehr schön gestaltet, ja.“

Wie auch Aussagen im Post-Fragebogen zeigen, zeichnete sich insgesamt aber ein ambivalentes Bild. Vor allem zu Beginn gab es Probleme im Umgang mit der App. Erst nach intensiv zeitaufwändiger und selbstständiger Beschäftigung haben sich die Schüler:innen mit der neuen Art des Lernens vertraut gemacht. Außerdem wurden weitere Punkte genannt die durchaus kritisch erlebt wurden. Beispielsweise, dass die Erklärungen der Musiker:innen (Protagonist:innen) in der App von manchen als kompliziert bzw. "nicht so toll" wahrgenommen wurden, einigen wiederum war das Lerntempo in den Videos zu schnell und andere gaben an, dass es ihnen grundsätzlich zu schwer war mit der App zu lernen. Mehrfach wurde deshalb auch der Wunsch geäußert, dass die Erklärungen langsamer, besser und weniger kompliziert erfolgen sollten. Außerdem wurde sowohl in der Post-Befragung als auch beim Fokusgruppeninterview der Wunsch geäußert, ein Tutorial zu Verfügung zu stellen, in dem die Noten und weitere Grundlagen vermittelt werden.

#### *4.3.2 Heterogene Sichtweisen auf die App*

Wie zuvor bereits erwähnt, entsprechen die in der App aufbereiteten Songs nur zu 27% dem Geschmack der Jugendlichen. 62% gaben an, die Songs teilweise zu mögen, während sich 11% sich damit nicht identifizieren konnten. In der Post-Befragung gaben auch manche an, in Zukunft andere, ihrem favorisierten Musikstil entsprechende Lieder spielen zu wollen. Außerdem kam während der Gruppeninterviews ein breit unterstützter Vorschlag zu Tage, dass in Zukunft darüber abgestimmt werden soll, welche Lieder als nächstes in die App integriert werden sollen. Das vielfältige Angebot an Songs scheint zunächst zu einer wahllos und rein dem individuellen Geschmack der Jugendlichen Songauswahl geführt zu haben:

„Ich habe alle Lieder mal durchgespielt und hab mir dann ein paar Lieder ausgesucht, was ich am liebsten mögen hab und am besten können hab. Und die habe ich dann halt mehr geübt als die anderen“

Wie die Aussage bestätigt, tendieren nicht unterstützte Schüler:innen scheinbar zu den Songs, die sie kennen und die sie auch als spannend bzw. motivierend empfinden. Jedoch ist für ein gemeinsames Musizieren die Einigung auf einen Song unentbehrlich. Erst im Laufe des Projekts hat man sich auf einen gemeinsam Song geeinigt, welcher beim Schlusskonzert mit einigen Projektteilnehmer:innen präsentiert wurde.

Auffallend ist auch der von manchen Schüler:innen mit wenig musikalischen Vorkenntnissen angesprochene Unterschied hinsichtlich der Schwierigkeit der zu erlernenden Instrumente.

Wie bereits im Vorfeld beschrieben, wurden die Instrumente Gitarre (49%) und Keyboard/Klavier (30%) mit Abstand am häufigsten gewählt. Speziell bei den Gitarren-Schüler:innen kam häufig der Wunsch nach einer besseren Aufbereitung u.a. die Griffschrift betreffend.

Andere wiederum, vorzugsweise Schüler:innen mit musikalischen Background, finden die Aufbereitung der Stücke als leicht nachvollziehbar:

„Also, ich habe es am Anfang ganz gut gefunden, dass man die Noten so einfach lesen kann bei der App auch und dass das vorher noch durchgegangen wird. Welche Saiten und welche Bünde, dass man drücken muss. Bei der Gitarre zum Beispiel.“

Selbst für Schüler:innen, die bereits ein Instrument an einer Musikschule erlernen, waren die Probleme der Mitschüler:innen ohne Vorerfahrungen offensichtlich und die mit Musikschulerfahrung sehen sich weitgehend im Vorteil. Dies wird auch durch folgende Aussage einer Schülerin bekräftigt:

„Also ich habe schon mal in der Volksschule ein Instrument gespielt. Jetzt spiele ich Keyboard und früher habe ich Trompete gespielt und dann habe ich mich gefreut, dass ich mal wieder was mit Musik tue. Und es war eigentlich auch leicht, weil ich schon mal was mit Musik gemacht habe.“

Interessant ist an dieser Stelle ein Ergebnis aus der Post-Befragung: Fast zwei Drittel meinen, dass die App sehr wohl für Kinder und Jugendliche, die noch nie ein Instrument gespielt haben, geeignet sei. Nur rund ein Drittel meint, dass Kinder und Jugendliche, die schon ein anderes Instrument spielen können, mit der App leichter lernen können. Ein verschwindender Prozentsatz meint, dass die App für Erwachsene, beispielsweise deren Eltern oder Lehrer:innen geeignet sei.

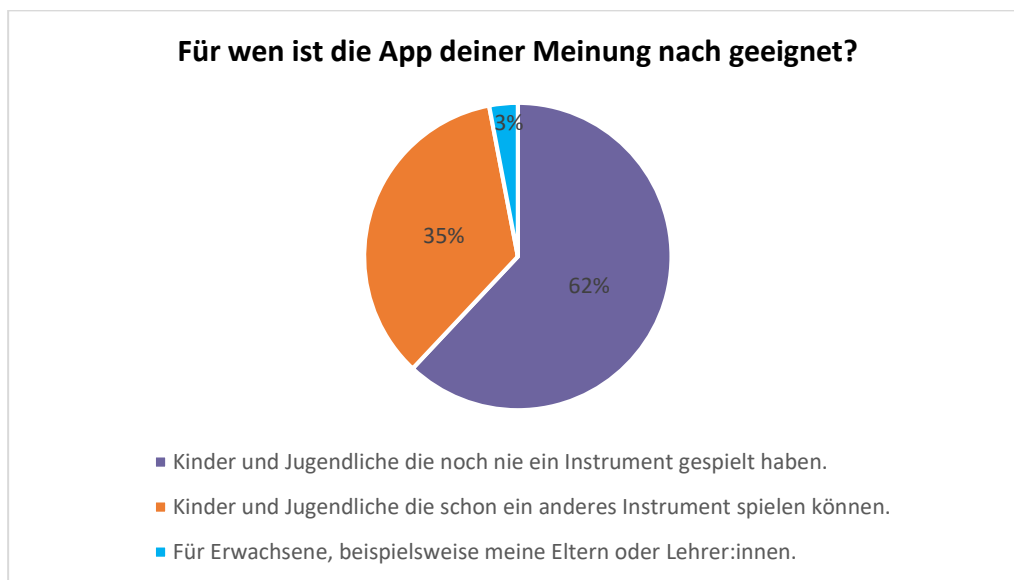


Abbildung 8: Personenbezogene Eignung der App

### 4.3.3 *Leaderboard und Bewertungssystem*

Wie dem Zitat einer Schülerin zu entnehmen war, motivierte viele der befragten Schüler:innen das in die App integrierte Bewertungssystem, durch das sie Feedback auf ihr Musizieren erhielten und Punkte sammeln konnten, um sich mit ihren Schulkolleg:innen messen zu können. Auf die Frage, ob sie das Bewertungssystem (Leaderboard) motiviert hat, die App zu nutzen, antworteten immerhin 60% mit ja. Im Gegenzug wussten 16% nicht einmal, dass es diese Funktion am Tablet gab. Teilweise wurde in den Gruppeninterviews eine Ausweitung auf Online Turniere, in dem Schüler:innen gegenseitig antreten können, gefordert. Die Erfahrungen mit dem Bewertungssystem bzw. Leaderboard sind verschieden, und die Ergebnisse der Evaluation machen deutlich, dass diese Form der Rückmeldung nicht einfach als wirksam oder nicht wirksam beurteilt werden kann. Zu viele unterschiedliche Aspekte beeinflussen die Einschätzung darüber, was das Leaderboard zu leisten vermag oder auch nicht.

Klar im Vorteil scheinen vor allem diejenigen Schüler:innen zu sein, die bereits instrumentale bzw. gesangliche Vorerfahrungen hatten. So schafften manche dieser Schüler:innen gleich auf Anhieb die maximale Punktzahl und setzten sich an die Spitze des Leaderboards.

„Also, ich hab das erste Mal „I am from Austria“ gespielt und da habe ich gleich 100 % geschafft, da habe ich mich gleich gefreut. Und dann habe ich fast nur mehr das gespielt.“

Dass die befragte Person sich dann ausschließlich auf dieses Stück konzentriert, gibt einen weiteren interessanten Einblick in deren weiterführende Übe-Strategien und Nutzung der App. Im Gegenzug waren vorwiegend Jugendliche ohne musikalische Vorerfahrungen mit dem Highscore und dem Feedback auf „Pitch“ und „Rhythmus“ überfordert und hätten sich ein ausführlicheres Feedback gewünscht:

„Ja, ich finde dass man halt genau hinschreiben sollte, was man zum Beispiel falsch gemacht hat. Da stehen halt immer so zwei Sachen, da kriege ich zum Beispiel beim ersten immer einen Neunziger – irgendwie Pitch oder so – und beim zweiten nur Fünfzig Prozent. Da würde ich dann halt gern erklärt bekommen, was ich da falsch gemacht habe. Zumindest irgendeine Rückmeldung – zu hoch, zu tief und was man halt noch ändern sollte.“

#### **4.3.4 Technische Mängel**

Ein Großteil Schüler:innen im zweiten Fokusgruppeninterview gaben an, dass sie sich mit dem Einstieg in die App- Nutzung wegen technischer Probleme schwer getan haben. Speziell bei den Fokusgruppeninterviews, aber auch im Post-Fragebogen klagten zahlreiche Schüler:innen über die vor allem am Projektanfang auftretenden technischen Probleme der App. Sie berichteten von häufig notwendigen Neu-Anmeldungen und generellen Systemabstürzen der App. Als besonders störend wurden die Systemabstürze dann empfunden, wenn die Schüler:innen gerade dabei waren, eine neue Punkteanzahl für den Highscore zu sammeln:

„Naja also zum Beispiel beim Endlevel vom Stück Control, welches vier Minuten insgesamt dauert, hat es mich zweimal hintereinander rausgehaut. Die App hat sich plötzlich geschlossen und alles gelöscht. Dann habe ich nochmal reingehen müssen und das ist halt auch bei anderen Level so gewesen, dass zum Beispiel wenn ich halt mitten im Lied bin, stoppt es auf einmal und dann kriegt man halt auch weniger Punkte.“

#### **4.3.5 Lernen mit App vs. Lernen in der Musikschule**

Es ist zu beobachten, dass es an einigen Interviewstellen zu einer Art kontrastiver Gegenüberstellung des traditionellen Instrumentalunterrichts und dem Lernen mit der App durch Schüler:innen mit einschlägigen Vorerfahrungen kommt. Dabei wird dem Unterricht mit Musikschullehrenden Vorrang gegeben. Schüler:innen schätzen im Vergleich zum Lernen mit einem digitalen Medium vor allem den persönlichen Kontakt zur Lehrperson. Folgende zwei Interviewpassagen verdeutlichen diese Feststellung:

„Also ich muss ehrlich zugeben, wenn man ein Instrument in der Musikschule lernt, dann ist das besser, weil da hast du eine Person, die zeigt dir wirklich vor Ort die Griffe und ist dir auch unmittelbar behilflich. Ich spiele zum Beispiel Querflöte und da ist es halt auch schwieriger am Anfang mal den richtigen Ansatz zu finden, dass du den Ton rauskriegst.“

„Meiner Meinung nach ist es mit der App schon mal schwieriger ein neues Instrument so gut zu lernen als mit einem Musikschullehrer.“

Neben dem persönlichen Austausch bzw. Kontakt zu einer realen Lehrperson, kommt auch das Klangerlebnis bei Präsenzveranstaltungen zur Sprache, welches gegenüber dem Klang per Kopfhörer klar im Vorteil gesehen wird. Die App und im Speziellen das Hören und Musizieren über Kopfhörer wird im Rahmen der Post-Befragung u.a. als störend und unrealistisch bezeichnet.

Positiv im Gegensatz zum Unterricht an der Musikschule wird die durch das Lernen mit der App ersparte Zeit der Hin- und Rückfahrt erwähnt. Dies kam allerdings nur von einer interviewten Person im Rahmen des Gruppeninterviews zur Sprache.

#### **4.3.6 *Gemeinsam Musizieren als Motivationsfaktor***

Für die Motivation und das Erleben von Freude von mehreren Befragten zeigt sich das Zusammenspiel im Rahmen schulischer Aktivitäten als äußerst wirksam. Nicht zu vernachlässigen ist in diesem Zusammenhang jedoch auch die Tatsache, dass es vielen der Befragten Spaß gemacht hat alleine Musik zu machen (78%). Ein wichtiger Beweggrund jedoch zum Üben mit der App ist die Lust in einem Musikverein oder in einer Band mitzuwirken. Auch die Teilnahme an den Präsenzphasen im Rahmen des Projektes *MyGroove* haben die Motivation zum App-Nutzen gestärkt: Das gemeinsame Musizieren findet an der Schule in der Schulband statt, die, wie folgende Aussagen zeigen, große Motivation bei Schüler:innen auslöste.

„Mir gefällt es eigentlich ganz gut, weil daheim spielt man nur alleine und das macht nicht so viel Spaß, wie wenn man oft so in der ganzen großen Gruppe spielt.“

„Ja, das ist bei mir auch so, ja. Weil, ich habe anfangs eigentlich nicht so viel gespielt, dann habe ich einmal ganz aufgehört und dann habe ich halt wieder mehr gespielt, weil ich jetzt in der Schulband bin und ich spiele fast jeden Tag, mindestens eineinhalb Stunden.“

Geschätzt wird am gemeinsamen Musizieren auch das im Vergleich zur App als realistisch beschriebene Klangerlebnis. Auf die Frage hin, was eine Schülerin am besten am gemeinsamen Musizieren findet, antwortet diese:

„Ja, dass wir alle gleich zusammenspielen. Wenn man die Kopfhörer drin hat und daheim sitzt, ist es nicht so realistisch, weil wenn man richtig spielt, hören sich die Instrumente ein bisschen besser an.“

#### **4.3.7 *Freies Wahlfach***

Grundsätzlich wurde das freiwillige Angebot bei den Lehrkräften nur von 14% regelmäßig besucht. 38% der Jugendlichen waren ab und zu dort während 49% die Betreuung durch die Lehrenden überhaupt nie in Anspruch genommen haben. Generell wurde das Betreuungsangebot von den Schüler:innen positiv wahrgenommen. Für 84% der Befragten traf es eher bzw. völlig zu, dass sie von den Lehrenden gut unterstützt und betreut fühlten. Als wesentlicher Grund dafür, dass das Angebot nur von wenigen Schüler:innen in Anspruch genommen wurde, stellte sich der Mangel an Zeitressourcen heraus. Aber auch eine mangelnde, vorab überdachte Integration in den schulischen Alltag scheint dafür verantwortlich zu sein.

„Also die 3b hat eigentlich keine Freistunden, außer halt die große Pause. Und da tut man normalerweise Essen und Hausübungen machen. Und eigentlich haben wir nicht wirklich Freistunden außer diejenigen, die halt kein Religion haben.“



Aus den Daten lässt sich weiters herauslesen, dass die Freistunden, eher erst dann besucht wurden, als feststand, dass ein gemeinsamer Auftritt beim Schulkonzert ansteht. Die Freistunden wurden laut Aussagen der Schüler:innen jedoch nicht nur dazu genutzt, ihr Können am ausgesuchten Instrument zu vertiefen. Gerade dann, wenn nicht viele Jugendliche anwesend waren, nutzten sie die Zeit um andere Instrumente zu probieren.

#### **4.3.8 App im schulischen Musikunterricht**

92% Prozent der Schüler:innen wollen, dass das Projekt *MyGroove* an ihrer Schule weitergeführt wird. Vor allem unter dem Aspekt, dass der bisherige Musikunterricht deren eigenes Musizieren nur durchschnittlich unterstützt hat (siehe Post-Umfrage), können sich die Interviewpartner im Fokusgruppeninterview auch durchwegs eine Integration in den schulischen Musikunterricht grundsätzlich vorstellen. Ein konkreter Vorschlag wird von einem Schüler wie folgt beschrieben:

„Also in Musik singen wir meistens Lieder. Und zu den Liedern könnten all jene die schon mal ein Instrument gespielt haben, beispielsweise die Gitarristen von *MyGroove* oder so, Noten dazu spielen“

Von den Schüler:innen der Fokusgruppe wird außerdem angedacht, das *MyGroove* in die Benotungsmappe zu integrieren.

„Ja, also ich kann mir schon vorstellen, dass wir mit der App im Musikunterricht musizieren. Und vielleicht kann man das dann zusätzlich in unserer Lernzielmappe, also in der Benotungsmappe vermerken. Dass da vielleicht auch ein Ziel dazu geschrieben wird. Zum Beispiel: Ich musiziere mit anderen oder so. Das würde ich dann schon gut finden.“

### **4.4 Interviews mit den begleitenden Lehrpersonen**

Im Rahmen der Evaluationsstudie erfolgte zudem jeweils ein Interview mit den Lehrenden im Unterrichtsfach Musik der NMS Markt Allhau. Die Auswertung der beiden leitfadengestützten Interviews ergab ebenso einzelne Schwerpunkte, die nun folgend präsentiert werden.

#### **4.4.1 Allgemeine Beurteilung des Projektes**

Die Lehrerinnen standen dem Projekt sehr positiv und aufgeschlossen gegenüber. Eine Lehrerin betonte besonders, dass sie sich freue, dass der Musikunterricht durch das *MyGroove*- Projekt wieder einen höheren Stellenwert an der Schule bekommen habe und beklagte im Zuge dessen die teilweise massiven Stundenkürzungen in der Vergangenheit. Im Rahmen des Projektes konnten nicht nur neue Instrumente angeschafft werden, die Schule erhielt auch erstmals einen eigenen Musikraum.

Der neue Zugang zum Erlernen eines Instrumentes ist laut Beobachtungen der Lehrkräfte bei den Schüler:innen sehr gut angekommen. Eine Lehrkraft hob besonders das spielerische Erlernen eines Instruments hervor und konnte dadurch auch eine Begeisterung für das Instrument beobachten. Auf die Frage, inwiefern die App das Musizieren der Kinder gefördert hat, antwortet eine Lehrkraft wie folgt:

„Sehr stark. Sehr, sehr stark. Was noch super zu beobachten war, ist dass die Schüler, die sich schon mehr auskennen auf dem Gebiet, dass die ihr Können und Wissen dann an andere Schüler weitergeben.“

Gefreut haben sich die interviewten Lehrkräfte auch darüber, dass neben der Direktorin auch andere Lehrkräfte der NMS die Gelegenheit ergriffen und im Zuge des Projekts ein Instrument mit Hilfe der App erlernten. Dies wirkte sich nicht nur positiv auf die generelle Wertschätzung gegenüber dem Fach Musik aus, sondern führte auch zu Lerngemeinschaften unter den Lehrkräften.

Den Projektverlauf beschreiben die beiden Lehrkräfte unabhängig voneinander so, dass nach einer anfänglich wahrgenommenen Euphorie die Motivation bzw. das Beschäftigen mit der App und dem jeweiligen Musikinstrument bei vielen Schüler:innen nachgelassen hat. Dies wirkte sich unter anderem auf die Anzahl der Teilnehmenden bei den Freistunden aus und lässt sich auf mehrere Faktoren, wie beispielsweise technische Probleme der App, zurückführen. Erst die instrumental- und gesangsdidaktische Betreuung durch Martin Grubinger und seinem Team bzw. durch das gemeinsame Proben für das Abschlusskonzert konnte die Motivation bei vielen Schüler:innen wieder gesteigert werden. Diesen und weiteren Beobachtungen werden in den folgenden Kapiteln noch genauere Aufmerksamkeit geschenkt.

Als besonders motivierend fanden die Lehrkräfte die Betreuung durch Martin Grubinger und sein Team. Angefangen bei der Vorstellung des Projekts im Rahmen des Elternabends bis hin zum Abschlusskonzert Ende Juni standen sie für Fragen zur Verfügung und zeigten vor allem bei ihren Präsenzphasen ihr instrumental- und gesangspädagogisches Können, welches sich positiv und motivierend auf die Schüler:innen auswirkte.

Im Speziellen hob eine Lehrkraft das didaktische Verständnis und die Motivationsfähigkeit von Martin Grubinger hervor, der den Elternabend nicht nur dazu nutzte, den Eltern das Produkt zu ‚verkaufen‘, sondern direkt mit den Schüler:innen kommunizierte, mit ihnen musizierte und so für das Musik machen und das Erlernen eines Instrumentes begeisterte.

Auch nach Rückgang des Interesses bei den Schüler:innen war es laut Beobachtungen der interviewten Lehrkräfte den Musiker:innen von *MyGroove* zu verdanken, dass die Schüler:innen wieder motiviert wurden und sich mehr mit dem Instrument und der App beschäftigten. Obwohl laut Aussagen der Lehrkräfte eine direkte Betreuung vor Ort durch Musiker:innen bzw. Pädagog:innen von *MyGroove* im Vorfeld nicht geplant war, war diese scheinbar kurzfristige Entscheidung der Projektverantwortlichen sehr wichtig für den erfolgreichen Verlauf des Projekts. Die Betreuung durch *MyGroove* hat sich in weiterer Folge so gestaltet, dass eine Gruppe von Pädagog:innen an insgesamt vier Nachmittagen die Schule besuchten und dabei die Schüler:innen betreuten. Dabei wurde an einem gemeinsamen Stück, welches im Rahmen des Schulkonzertes aufgeführt wurde, gearbeitet. Die methodisch-didaktische Vorgangsweise des *MyGroove* Teams beschreibt eine Lehrkraft wie folgt:

„Die haben dann gleich mit den Kindern gemeinsam musiziert und für die weiteren Workshops haben sie sich dann aufgeteilt. Einer war mit den Gitarren in der Aquarium-Klasse, der Schlagzeuger war in der Bibliothek und es hat dann super Workshops gegeben. Sie haben dann konkret ein Lied ausgesucht, das sie mit den Kindern gemeinsam geübt haben. Und da hast‘ halt gesehen, die haben das einfach super erklärt. [...] Die Leute von MyGroove haben so dermaßen eine positive Einstellung und Motivation gehabt, das ist voll auf die Kinder übergegangen. Das hab ich so extrem cool gefunden und ich hab mich richtig gefreut für die Kinder.“

Ein aus Sicht der Lehrkräfte weiteres zusätzlich motivierendes Element, waren die von Martin Grubinger regelmäßig verfassten Newsletter. Diese beinhalteten Tipps zum Üben und Aufgaben, die an die Schüler:innen im Verlauf des Projektzeitraums regelmäßig ausgesendet

wurden. Auch für die Lehrkräfte im Fach Musik waren diese Newsletter eine wichtige Informationsquelle.

Generell war die Anwesenheit und das regelmäßige Kommen von Martin Grubinger und seinem Team Auslöser dafür, dass sich die Schüler:innen im Vorfeld auf die gemeinsamen Proben vorbereiteten. Eine Lehrerin schildert ihre Eindrücke vor einem Besuch von Grubinger so:

„Da haben sie dann natürlich vorher schon nochmal Gas geben, weil eine Blöße wollen sie sich eigentlich auch nicht geben, ja.“

Rückblickend hätten sich die Lehrer:innen mehr instrumental- bzw. gesangsdidaktische Betreuung und eine bessere Planung der Besuche von Martin Grubinger mit seinem Team im Vorfeld gewünscht. Vor allem zwischen Projektbeginn und dem ersten Besuch von Martin Grubinger ist ihrer Meinung nach zu viel Zeit vergangen und sie machen diese Lücke in der fachdidaktischen Betreuung mitunter auch für den Motivationsverlust der Schüler:innen verantwortlich.

Ein weiterer wesentlicher Motivationsfaktor war nach Aussagen beider Lehrerinnen im Fach Musik das gemeinsame Musizieren in der Band. Egal ob bei den gemeinsamen Proben mit Martin Grubinger oder beim gemeinsamen Musizieren im freien Wahlfach.

#### *4.4.2 Das freiwillige Wahlfach*

Im Rahmen des Projekts wurde den Schüler:innen auch die Möglichkeit geboten, ihr Instrument im Zuge eines freiwillig zu besuchenden Wahlfachs zu üben und gemeinsam mit anderen Musik zu machen. Dieses Wahlfach wurde von den Lehrkräften im Fach Musik betreut. Dabei erhielten die Schüler:innen nicht nur Unterstützung beim Erlernen des Instruments, es wurden auch technische Probleme im Umgang mit der App gelöst.

Das Wahlfach wurde grundsätzlich nur von wenigen Schüler:innen in Anspruch genommen. Die Lehrkräfte machten dafür unter anderem die Dichte an zusätzlichen Veranstaltungen und Aufgaben verantwortlich, die die Schüler:innen speziell im Sommersemester zu absolvieren haben. Während sich eine Lehrkraft mit dem Besuch anfänglich noch zufrieden zeigte, berichtete die zweite Lehrkraft, dass sich viele Schüler:innen einfach nicht getraut hätten, das Angebot zu nutzen. Erst das mehrmalige Auffordern durch die Lehrkräfte und der Hinweis darauf, dass die Freistunden auch zum Üben da sind, hat dazu geführt, dass die Hemmschwelle bei vielen überwunden wurde. Interessant ist im Gegenzug dazu, dass die Lehrkräfte über den Projektverlauf eine ausgeprägte Selbstständigkeit und Selbstdisziplin im Umgang mit App und Instrument bei den Schüler:innen beobachteten.

„Die Kinder sind ganz einfach zu uns gekommen und haben gespielt und geübt und probiert. Und wir haben es dann halt beobachtet und geschaut, ob das funktioniert. Aber das haben sie eigentlich alles sehr selbstständig gekonnt. Und umso länger das Projekt gedauert hat, umso weniger haben sie unsere Hilfe eigentlich in Anspruch genommen.“

Als große Herausforderung für alle Beteiligten bezeichnet eine Lehrkraft den Übergang vom Musizieren mit der App im Kontext einer virtuellen Band und dem Zusammenspielen mit anderen Instrumenten im Präsenzunterricht. Die Lehrkraft beschreibt die Situation, in dem ein Stück das erste Mal im Rahmen des Präsenzunterrichts gemeinsam gespielt worden ist, folgend:

„Das hat am Anfang gedauert bis alles ins Rollen gekommen ist. Es hat dann jeder gewartet bis wer anfängt, weil die App zählt ja ein und wer macht das jetzt. Und dann haben wir das

alles nochmal durchbesprochen, gut es fängt mal die Gitarre an, dann kommt bei der Strophe der Bass dazu und so weiter. Aber das war halt komplett wirklich ohne App und allein hätten wir das nicht können, das muss man schon sagen. Also da ist der Lehrer schon wichtig und es braucht trotzdem einen Leader oder einen Dirigenten ja, weil da haben wir bei den Kindern gemerkt, sie können zwar die zwölf Levels zum Beispiel, wissen aber nicht, welcher Teil welcher ist.“

Neben der Herausforderung den Ablauf eines Stückes und die Einsätze der jeweiligen Instrumente im nicht-virtuellen Räumen zu klären bzw. zu koordinieren, ist auch das Klangerlebnis für Schüler:innen im Präsenzunterricht neu. Im Vergleich zum Klangerlebnis im Band-Modus der App, das laut Aussagen der Lehrenden für Schüler:innen durchaus motivierend wahrgenommen wurde, braucht es Zeit sich an die neue klangliche Umgebung, an das Musizieren ohne Kopfhörer und das Zusammenspielen mit anderen Lernenden bzw. Amateurmusiker:innen im Präsenzunterricht zu gewöhnen. Um sich auf das gemeinsame Spielen in Präsenz vorzubereiten und zu üben, war laut Angaben der Lehrkräfte wichtig, dass im Rahmen des Wahlfachs die Möglichkeit bestand sich instrumentenweise oder einzeln in Räume aufzuteilen.

Dabei war es auch von Vorteil, dass vom Projekt mehrere Instrumente zu Verfügung gestellt wurden. So mussten die Schüler:innen ihre Instrumente nicht extra in die Schule mitnehmen. Dadurch, dass auch andere Instrumente oft nicht benutzt wurden und einfach herumgestanden sind, kam es laut Schilderungen einer Lehrkraft während des Wahlfachs dazu, dass die Schüler:innen andere Instrumente testeten. Alleine die Möglichkeit, freiherumstehende Instrumente niederschwellig auszuprobieren, sorgte für die Entdeckung musikalischer Talente, die ohne dieses Projekt wohl nicht zum Vorschein gekommen wären.

In Bezug auf den Umgang mit der App orteten die Lehrkräfte nahezu keine Probleme bei den Schüler:innen, die das Wahlangebot nutzen. Auch sie selbst nahmen die App als selbsterklärend und grundsätzlich motivierend wahr und sahen den Fokus ihrer Aufgabe weniger in der mediendidaktischen Betreuung als vielmehr darin, den Schüler:innen bei der Umsetzung auf die Instrumente und Durchführung der Stücke zu helfen. Allerdings konnten sie einen Unterschied zu Schüler:innen feststellen, die bereits im Vorfeld ein Instrument erlernt hatten, im Vergleich zu jenen, die erstmals ein Instrument erlernten. Sie berichteten dabei von fehlenden, grundlegenden Notenkenntnissen bis hin zu spezifischer gerichteten Kenntnissen, beispielsweise das Anwenden eines Barrée-Griffs, die für einen zufriedenstellenden Umgang mit der App notwendig wären.

Auf die Frage, welche Verbesserungsvorschläge sie an die App haben, kam seitens der Lehrkräfte der Wunsch nach einer noch viel grundlegender Erklärung. Dies sollte speziell all jenen zu Gute kommen, die ohne Vorwissen mit der App konfrontiert werden. Im Speziellen wird dabei der Fingersatz bei Klavier und die unterschiedlichen Griffmöglichkeiten bei der Gitarre genannt. Eine Lehrerin wünscht sich aber auch eine bessere Aufbereitung der einzelnen Songs und deren Zusammensetzungen aus den verschiedenen Teilen:

„Ich wünsche mir, dass die Lieder noch mehr verbunden werden, also dass es noch eindeutiger ersichtlich wird, was da gelernt wird. Das ist beispielsweise die Strophe und das ist der Refrain und das verbinden wir jetzt, weil sie lernen die Einzelteile, aber können das Puzzle oft nicht zusammensetzen. Und wenn das die App noch zusammenbringen würde, dann wäre das klasse.“

In Bezug auf die Unterschiede in der Schwierigkeit der Instrumente decken sich die Erfahrungen der Lehrenden mit denen der Schüler:innen. Laut Aussagen der Lehrkräfte haben sich viele Gitarrenschüler:innen in der App schwerer getan als die, die sich z.B. für das Instrument Keyboard entschieden haben. Dadurch, dass auch zahlreiche ihrer Kolleg:innen im Laufe des Projekts ein Instrument erlernten, konnten sie dieselben Erfahrungen auch bei Erwachsenen feststellen. Gitarren-Schüler:innen haben beispielsweise wesentlich öfter die Lehrenden um Hilfe gebeten. Allen voran wurden sie darum gebeten das Instrument zu stimmen, obwohl im Rahmen des Projekts ein Stimmgerät zu Verfügung gestellt wurde.

#### *4.4.3 Leaderboard und Bewertungssystem*

Betreffend der Auswirkungen des Leaderboards und des Bewertungssystems innerhalb der App zeigt sich bei den Lehrenden ein ähnliches Bild, wie zuvor bei den Ergebnissen der Auswertung der Daten der Schüler:innen. Vor allem zu Beginn stellten die Lehrenden fest, dass das Bewertungssystem bei vielen Schüler:innen zu besserer Motivation führte. Allerdings wurde der anfängliche Hype durch die ständig auftretenden technischen Mängel der App getrübt. Folgende Aussage der Lehrkraft beschreibt die Situation treffend:

„Am Anfang waren gleich mal alle hochmotiviert mit dem Probieren. Dann hat es leider technische Probleme gegeben, gell, das ist klar, bis sich die App einstellt, wenn das WLAN funktioniert usw. Bei ein paar Kindern hat man dann gemerkt, die sind dann weggebrochen, weil wenn es technisch nicht gegangen ist, irgendwann waren sie anzwidert und haben aufgegeben, die meisten haben aber doch durchgehalten und weitergemacht.“

Regelmäßige und rasch durchgeführte Updates der App sorgten aber offensichtlich doch bei vielen Schüler:innen für positive Motivationseffekte, die hauptsächlich auf das Leaderboard zurückzuführen sind. Die Lehrenden beobachteten Schüler:innen die durch das Ranking und das sich Messen-Können mit Schulkolleg:innen „mehr Biss“ gehabt haben das Instrument zu erlernen und Zeit mit dem Üben zu verbringen. Um diese Schüler:innen im Rahmen des Präsenzunterrichts noch besser unterstützen zu können, und um Rückschlüsse auf deren Ranking und Fortschritt zu bekommen, wünschte sich eine Lehrerin die Angabe der Klarnamen, anstatt der bisher notwendigen Nicknames.

#### *4.4.4 Implementation der App in den (musik-)schulischen Unterricht*

Die befragten Lehrkräfte finden den neuen Zugang zur Musik sehr ansprechend und schätzen dabei vor allem den Grundgedanken des Projekts, nämlich dass Musik machen und ein Instrument erlernen in erster Linie Spaß machen muss. Die Begeisterung, die die Musiker:innen in der App verspüren wird dabei besonders hervorgehoben. Einig sind sich die beiden Lehrkräfte auch dabei, dass der Vorteil der App klar in der Zeitersparnis liegt. Eltern und Kinder ersparen sich den wöchentlichen Weg in die Musikschule und können die App immer nutzen, wann und wo sie gerade Lust haben. Im Vergleich mit einem wöchentlichen Instrumentalunterricht an der Musikschule wird die App-Nutzung nie zu einer Pflicht. Außerdem erwähnen sie das „spielerische Weiterkommen“, eben durch den stufenweisen Aufbau in Levels, was den Schüler:innen aber auch ihnen persönlich Spaß und Freude bereitet hat.

Auf die Frage hin, ob sie sich eine Integration in den schulischen Musikunterricht vorstellen könnten, verwies eine Lehrkraft auf die mangelnde Zeitressourcen, die für das Fach Musik

aktuell zur Verfügung stehen. Das Angebot für alle Klassen, außer den ersten, wurde vor kurzem auf eine Wochenstunde reduziert. In dieser Zeit beschäftigen sie sich hauptsächlich mit Singen von Liedern, mit Musiktheorie oder beispielsweise auch Musikgeschichte. Grundsätzlich seien sie einer generellen Integration der App zwar aufgeschlossen, sehen aber in der Umsetzung noch weitere Probleme. Es wird beispielsweise auf Schwierigkeiten bei der Organisation von Instrumenten oder Installation der App bei allen Schüler:innen einer Klasse hingewiesen sowie auf das Erfüllen des Lehrplans. Von den Lehrenden wird auch die Tatsache thematisiert, dass die Verwendung der App im Rahmen eines Gruppenunterrichts unrealistisch ist.

„Dass man jetzt sagt, dass die ganze Klasse irgendwie musiziert, ist nicht möglich, weil ich stehe alleine in der Klasse, das geht nicht. Aber vielleicht kann man ja Räume und Lehrpersonal stellen, dass man das in Zukunft schafft, das wäre super“

Obwohl eine Lehrkraft dem gemeinsamen Instrumentalmusizieren mit der Unterstützung der App *MyGroove* im Rahmen des Klassen-Musikunterrichts äußerst skeptisch gegenübersteht, kam von ihr explizit der Wunsch, das gemeinsame Musizieren als Fach in das Schulsystem zu integrieren. Diesbezüglich fordert sie nachdrücklich Zeit- und Platzressourcen. An dem aktuellen Projekt hat ihr besonders gefallen, dass verschiedene Instrumentengruppen getrennt geprobt haben, um dann gemeinsam ein Konzert zu geben. Diese Möglichkeit sollte es auch in Zukunft geben.

Auf die Frage hin, ob die App den Instrumentalunterricht an Musikschulen ersetzen könnte, kam von beiden Lehrenden eine klare Absage. Allerdings könne die App *MyGroove* eine gute Hilfe für die musikalische Entwicklung von Kindern bieten und außerdem das Erleben von Freude und Motivation im Umgang mit Musik und Instrumenten unterstützen.

## 4.5 Feedbackbögen der Eltern

Die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten wurden im Rahmen der Studie gegen Ende des Projektes mittels eines Online-Fragebogens befragt und 50% dieser Gruppe nahmen an der Umfrage teil.

### 4.5.1 Die Rolle von Musik in den Familien

Neben aufschlussreichen Aussagen bzw. Antworten betreffend die Nutzung der App und des Instruments konnte auch die Rolle von Musik in der Familie erfragt werden. Grundsätzlich handelt es sich um musikkaffine Familien in denen zwar über Musik gesprochen verhältnismäßig aber sehr wenig musiziert wird. Die üblichste Form der Musikerfahrung/ des Musikerlebens besteht in dem Musikhören. Auf die Aussage „In unserer Familie wird über Musik gesprochen“ stimmen 39% völlig und 31% der Befragten eher zu. Allerdings wird in den wenigsten Familien gemeinsam musiziert. In nur 4% der Familien hat das gemeinsame Musizieren einen hohen Stellenwert.



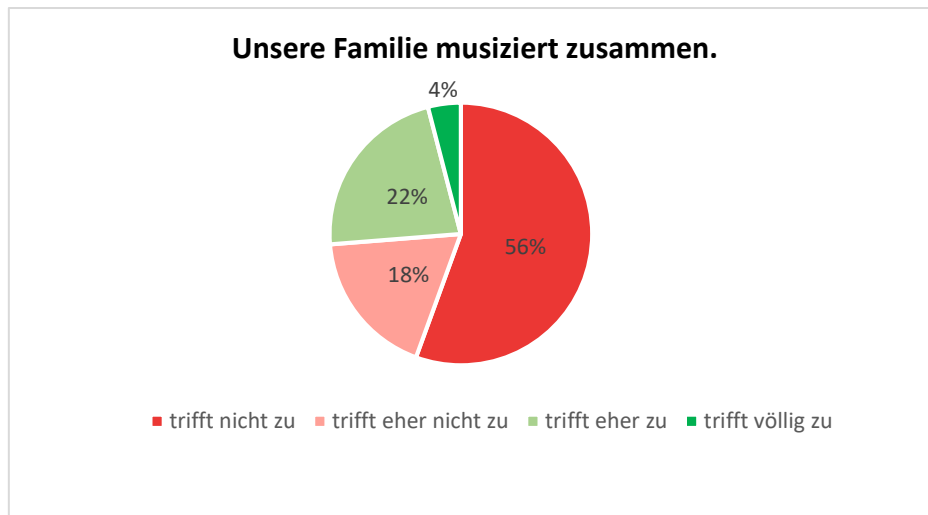


Abbildung 9: Musik im Umfeld der Familie

#### 4.5.2 Motivation und Erwartungen an das Projekt

Viele Eltern berichteten, dass die Motivation am Projekt grundsätzlich teilzunehmen in den meisten Fällen von den Kindern selbst ausging. In den offenen Antworten kann man auch erkennen, dass viele der Kinder bereits ein Instrument erlernen und das Angebot nutzen, um ein weiteres Instrument kennenzulernen.

Angesprochen auf deren Erwartungen an das Projekt gab es unterschiedliche Rückmeldungen. Viele Eltern erhofften sich, dass ihr Kind durch neue Methoden des Instrument-Lernens Spaß am Musizieren bekommen und generell das Interesse an Musik geweckt wird. Einzelne Aussagen, wie zum Beispiel, dass erlernte Fähigkeiten verbessert werden sollen und das Sammeln neuer musikalischer Erfahrungen stattfinden soll, bestätigen mitunter, dass das Projekt vielfach von jenen in Anspruch genommen wurde, die bereits musikalische Erfahrungen haben. Verhältnismäßig häufig gaben die befragten Eltern an, dass sie keine besonderen Erwartungen an das Projekt haben. Darin wird auch auf die mangelnden Zeitressourcen ihrer Kinder hingewiesen. Grundsätzlich schätzen die befragten Eltern das neue und kostenlose Format des Musik Lernens im Rahmen des schulischen Unterrichts.

#### 4.5.3 Der Einsatz der App im häuslichen Kontext

Vielfach werden von den Eltern die bereits oben angeführten Ergebnisse aus den Interviews und Fragebögen mit Schüler:innen und Lehrenden bestätigt. Rund 60% der Eltern gaben an, ihr Kind beim Musizieren und/oder Üben zu Hause unterstützt zu haben. Hauptsächlich bestand ihre Aufgabe darin, die Kinder ans Üben zu erinnern bzw. dazu zu motivieren. Manche Eltern berichten auch von gemeinsamen Übeeinheiten mit ihrem Kind. Die Bandbreite geht dabei von einfachem Zuhören und Begeisterung zeigen für das Instrument bis hin zu gemeinsamen Musizieraktionen.

Mit Fokus auf die Verwendung und Nutzung der App in häuslicher Umgebung, war der Unterstützungsbedarf unterschiedlich notwendig. 60% der Eltern gaben an, dass ihr Kind alleine mit der App klargekommen ist, nur 40% der Kinder forderten regelmäßige Unterstützung ein. Eine knappe Mehrheit (53%) der Eltern beobachtete, dass ihr Kind gerne mit der App *MyGroove* musiziert. Allerdings trifft die Aussage „Mein Kind nutzt die App



regelmäßig" nur für 6% der Eltern voll und ganz zu. Die große Mehrheit von 58% gab an, dass eine regelmäßige Nutzung der App gar nicht oder eher nicht zutrifft.

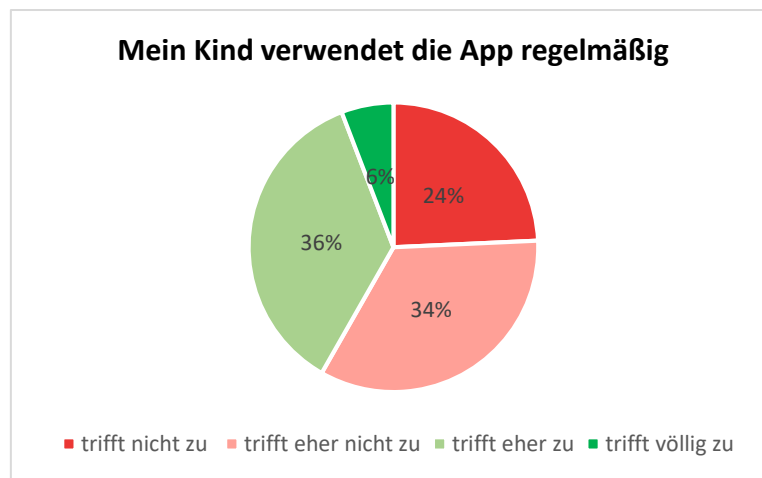


Abbildung 10: App-Verwendung aus Elternsicht

Während die Zufriedenheit mit der Instrumentenwahl durchwegs positiv gewertet wurde - 84% waren mit der Wahl eher bzw. völlig zufrieden - betrachten die Eltern die Nutzung der Instrumente durch ihre Kinder im Laufe des Projektzeitraums relativ durchwachsen. Auf die Frage hin, ob ihr Kind gerne mit dem Instrument spielt, traf dies bei 20% nicht zu, bei 25% eher nicht zu, bei 35% eher zu und nur bei 20% völlig zu.

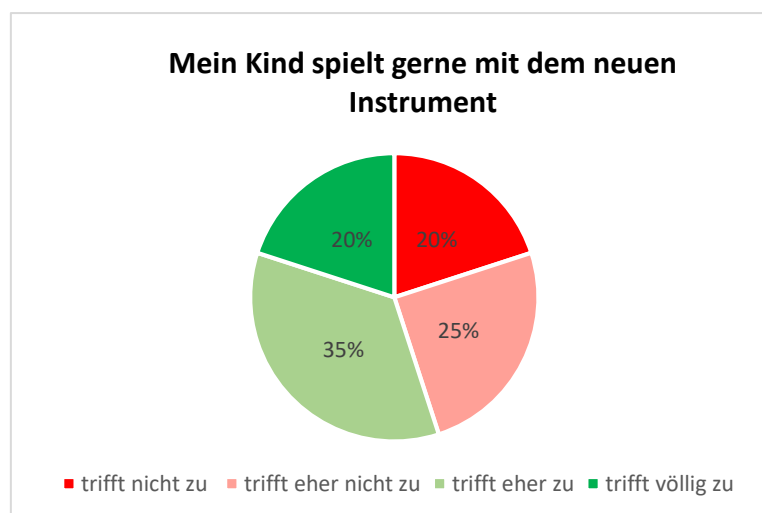


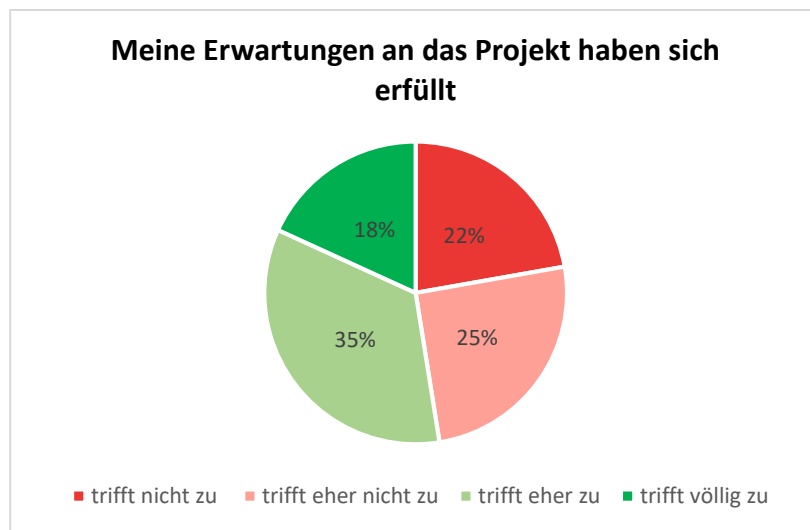
Abbildung 11: Instrumentennutzung aus Elternsicht

Interessant ist des Weiteren, dass die Eltern auch selbst Interesse am Instrument und an der App bekommen haben. Immerhin 37% der Befragten gaben an, die App auch selbst ausprobiert zu haben.

#### 4.5.4 Rückblick und generelle Einordnung des Angebots

Grundsätzlich kann bei den Antworten der Eltern eine große Ambivalenz rückblickend auf das Projekt *MyGroove* festgestellt werden. Auf die Frage, ob sich die Erwartungen an das Projekt erfüllt haben, stimmen nur 18% der Eltern voll und ganz zu. Für 34% haben sich die

Erwartungen nur eher erfüllt, während 25% mit eher nicht erfüllten und 22% mit nicht erfüllten Erwartungen auf das Projekt zurückblicken.



*Abbildung 12: Erfüllte Erwartungen an das Projekt*

Viele der Eltern sind sich allerdings darüber einig, dass die App keinen Präsenzunterricht ersetzen kann, erkennen allerdings das Potenzial dieser neuen Art des Musikkernens und immerhin 51% befürworten einen generellen Einsatz der App in der Schule. Durch das kostenlose Angebot könnten möglicherweise verborgene musikalische Talente entdeckt und ein generelles Interesse am Musizieren geweckt werden. Aus den Feedbackbögen der Eltern geht klar hervor, dass das Bewertungssystem bzw. das Leaderboard der App positive Einflüsse auf die Motivation ihrer Kinder hatte. Auch die Musiker:innen in den Lernvideos der App wurden vielfach als sympathisch bzw. motivierend wahrgenommen, obwohl die in der App aufbereiteten Lernschritte für manche Eltern als zu schnell aufgefasst wurden.

Mehrfach kritisiert wurden die auftretenden, technischen Mängel der App wie z.B. die Probleme bei der Anmeldung in der App, die laut Aussagen der Eltern die Motivation der Kinder und Jugendlichen massiv negativ beeinflusst haben. Im Zuge dessen wurde auch von Problemen beim Aufnehmen und fehlerhaften Erkennungen im Feedback-Modus berichtet.

## 5 Zusammenfassung der Ergebnisse

In diesem Abschnitt werden die relevanten Ergebnisse noch einmal entlang der eingangs formulierten evaluationsleitenden Fragestellungen zusammengefasst.

- Inwiefern fördert die Verwendung der App das Erleben von Freude und Motivation?
- Inwiefern fördert die App das selbstständige Erlernen eines Instruments?
- Wie nehmen die Schüler:innen, Lehrende und Eltern die App wahr und wie verwenden sie die App?

### 5.1 Förderung der Freude und Motivation

#### *Motivation*

Im Verlauf der Studie beobachtet werden, dass die Motivation, die Musik-App und das ausgesuchte Instrument regelmäßig zu verwenden, am Anfang zwar groß war, allerdings im Laufe des Semesters abflachte und erst gegen Semesterende wieder zunahm. Die Gründe für das geringer gewordene Interesse waren unter anderem die fehlenden Zeitressourcen für Übe- und Probephasen bei den Schüler:innen und technische Mängel der App, die teilweise sogar zu Frustration bei den Schüler:innen führten, die aber durch verschiedene Updates behoben wurden. Hinweise, dass technische Mängel die Motivation und den Übe-Fluss bei Schüler:innen negativ beeinflusst haben, kamen auch von den Lehrkräften und Erziehungsberechtigten.

Die Ergebnisse deuten zudem darauf hin, dass für das sinkende Interesse an der App im Verlauf der Pilotphase auch die anfänglich fehlende instrumentalpädagogische Betreuung bzw. Begleitung verantwortlich sein könnte. So gab es beispielsweise Schwierigkeiten bei der Handhabung und Haltung von Instrumenten, beim Umgang mit den Tutorials in der App bis hin zum Noten lesen. Das wurde sowohl von den Schüler:innen und Lehrenden als auch explizit von den Eltern und Erziehungsberechtigten angesprochen. Zwar gab es für Schüler:innen im Rahmen von Freistunden die Möglichkeit, gemeinsam mit ihren Lehrpersonen im Fach Musik an Stücken zu arbeiten, dieses freiwillige Angebot wurde jedoch selten in Anspruch genommen. Zu vermuten ist, dass diese Problematik nicht zuletzt der doch kurzen Projektdauer geschuldet ist.

Weitere Besuche vom Team rund um Grubinger konnten die Motivation bei den Schüler:innen wieder wecken. Die Jugendlichen und Musiklehrpersonen schätzten den Unterricht der ausgebildeten Profimusiker:innen und Instrumental- und Gesangslehrer:innen während der Probenphase, sondern auch das gemeinsame Musizieren in der Gruppe und die zielgerichtete Arbeit für das Abschlusskonzert.

#### *Bewertungssystem - Leaderboard*

Das in die App integrierte Bewertungssystem und das Leaderboard hatte bei einigen Projektteilnehmer:innen motivationsfördernde Wirkung. Manche Schüler:innen wünschen sich daher einen Ausbau dieser Funktion, beispielsweise durch Online-Turniere. Unzufrieden waren manche Schüler:innen hingegen mit dem Feedback der App. Einerseits beschreiben sie es als unzureichend um einen ernsthaften Fortschritt am Instrument zu erreichen und andererseits sprechen sie von Unregelmäßigkeiten bzw. Ungenauigkeiten bei der Erkennung des Gespielten. Der Vollständigkeit halber sei an dieser Stelle erwähnt, dass für 40% der befragten

Schüler:innen das Bewertungssystem bzw. Leaderboard keine Auswirkungen auf deren Motivation hatte.

## 5.2 Förderung des selbständigen Erlernens eines Musikinstruments durch die App

### *Selbstständigkeit*

Das selbstständige Üben und Musizieren hat vielen der Befragten großen Spaß gemacht. Lehrende beobachteten auch während den Freistunden, dass sich viele Schüler:innen alleine mit dem Instrument und der App beschäftigt haben und sie nur selten Unterstützung gebraucht haben. Laut Aussagen der Lehrkräfte im Fach Musik war die Selbstständigkeit speziell bei jenen Schüler:innen gegeben, die bereits im Vorfeld Kontakt zu instrumentaler Ausbildung gehabt haben. Bei Schüler:innen mit wenig bzw. keinen Vorerfahrungen orteten die Lehrkräfte hingegen teilweise große Schwierigkeiten. Dabei konnten Unterschiede bei den diversen Instrumenten festgestellt werden, vor allem beim Umgang mit der Gitarre wurden sie häufig um Hilfe gebeten. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass die Lehrerinnen ein starkes „sich untereinander helfen“ wahrgenommen haben. Es ist nicht selten vorgekommen, dass Schüler:innen mit musikalischen (Vor-) Erfahrungen ihre Mitschüler:innen mit wenig bzw. keinen Erfahrungen unterstützt haben. Bezogen auf das häusliche Musizieren und Üben, erzählten Eltern davon, dass sie ihre Kinder oft zum Üben motivieren mussten und unterstützten weiters beim Übe-Vorgang, bei dem sie teilweise aktiv mitwirkten.

### *Gemeinsames Musizieren*

Speziell in den qualitativen Interviews mit den Schüler:innen wurde ersichtlich, dass für sie das Gemeinschaftsgefühl und das Musizieren mit anderen von großer Bedeutung ist. Wie die Pre-Umfrage von Schüler:innen zeigt, wurden im Vorfeld nur wenige Erfahrungen in Bandprojekten wo gemeinsam musiziert wurde, gesammelt. Nur 27% gaben an, dass sie Erfahrungen im gemeinsamen Spiel mit ihren Freund:innen haben. Im Gegenzug beschreiben 70% rückblickend, dass ihnen das gemeinsame Musizieren mit anderen, Spaß gemacht hat.

### *Übergang Musizieren mit App - Präsenzunterricht*

Lehrende aber auch musikaffine Schüler:innen schildern in ihren Aussagen auch Probleme beim Übergang vom Musizieren mit der App hin zum Musizieren in der Gruppe. Das gemeinsame Musizieren im freien Wahlfach wurde als große Herausforderung erlebt. Die Lehrerinnen berichteten von einem zunächst nicht geplanten, erheblichen Aufwand, der eigentlich im Vornhinein erbracht hätte werden müssen. Beispielsweise musste das Notenmaterial von der App für den Präsenzunterricht so aufbereitet werden, dass sich die Schüler:innen auskennen. Viele Kinder haben zwar einwandfrei das Stück mit der App spielen können, allerdings gab es erhebliche Mängel beim Zusammenspiel. Dies lässt sich zurückführen auf ein komplett anderes Klangerlebnis im Präsenzunterricht im Vergleich zum Musizieren mit der App. Des Weiteren musizierten viele erstmals mit Laien und ebenso Lernenden gemeinsam. Vergleichsweise waren in der App alle Profimusiker:innen mit denen musiziert wurde. Außerdem berichteten die Lehrkräfte, dass die Kinder den Ablauf des Stücks (Strophe, Refrain, etc.) durch das Lernen mit der App nicht nachvollziehen konnten und wünschten sich diesbezüglich auch hier Verbesserungen und Updates in der Zukunft,

beispielsweise durch zusätzliche Tutorials in denen musikalische Grundlagen erklärt werden sollen.

### 5.3 Wahrnehmung der App durch die Zielgruppen

#### *Erwartungshaltung*

In den Rückmeldungen kristallisiert sich heraus, dass für die rege Beteiligung am Pilotprojekt *MyGroove* – immerhin haben fast 50% der Schüler:innen der gesamten NMS teilgenommen – die Person Martin Grubinger und dessen App-Präsentation im Vorfeld ausschlaggebend war. Die Analysen zeigen, dass sich die anfangs hohe Erwartungshaltung von Schüler:innen an das Projekt nicht gänzlich, aber doch in einem hohen Ausmaß erfüllt: Die positive Einstellung gegenüber dem Projekt zeigt sich im Vorfeld auch an dem Ergebnis, dass 91% der Schüler:innen angaben, dass für sie die Aussage „Mit der App werde ich das Instrument gut lernen können.“ völlig bzw. eher völlig zutrifft. Rückblickend gaben nur mehr 62% der Schüler:innen an, dass die App sie beim Erlernen des Instruments grundsätzlich unterstützt hat. Auch für viele Eltern bzw. Erziehungsberechtigte haben sich die Erwartungen, die sie anfänglich an das Projekt hatten, nicht erfüllt. Sie nahmen die App als zu komplex und kompliziert wahr und hätten sich zudem seitens der Schule mehr Unterstützung gewünscht. So mussten sie z.B. nach eigenen Angaben ihren Kindern oft bei der Nutzung der digitalen Anwendung und des Instruments behilflich sein.

#### *Integration in den regulären Musikunterricht*

Während die befragten Lehrenden das Projekt und die damit einhergehende Wertschätzung gegenüber dem Fach Musik an der NMS Markt Allhau grundsätzlich positiv wahrgenommen haben, sehen sie trotz nötigen Adaptierungen Potenzial für einen weiteren Einsatz der App im Rahmen der Schulzeit. So können sie sich auch eine Integration der App in den regulären, schulischen Musikunterricht vorstellen. Die App kann dabei nicht nur ihr Methodenspektrum erweitern und den herkömmlichen Präsenzunterricht ergänzen, sondern ermöglicht nach Aussage der Musiklehrpersonen auch, unerkannte musikalische Talente unter den Lernenden zu entdecken. Auch Eltern und Schüler:innen plädieren großteils für einen weiteren Einsatz der App im Rahmen des schulischen Unterrichts und erkennen darin eine Möglichkeit ein Instrument zu lernen.

#### *Projektzeitraum*

Grundsätzlich wurde der Projektzeitraum von März bis Juni 2023 von den befragten Personen als viel zu kurz empfunden. Das Musikklernen mit der App erfordert neben des Instrumentlernens auch ein digitales Lernen. Diese beiden Aspekte des Kompetenzaufbaus benötigen Zeit, die erst bereitgestellt werden muss. Vor allem die interviewten Schüler:innen wünschten sich mehr Zeit, um mit der App und dem Instrument klar zu kommen. Auch die Eltern wiesen auf den Umstand fehlender Zeitressourcen für Übe- und Probephasen hin.

#### *Attraktivität der vorgegebenen Songs*

Im Zuge der Befragung wurde zudem offensichtlich, dass ein vielfältiges Angebot an Songs die Schüler:innen bei der Auswahl, speziell zu Beginn, überfordert und dass sie bei ihrer Entscheidung zunächst offensichtlich alleine gelassen wurden. In diesem Zusammenhang wurde auch erwähnt, dass die Stücke je nach Instrument und Lehrkraft im Video als

unterschiedlich gut didaktisch aufbereitet wahrgenommen wurden. Demnach konnten einige Schüler:innen leichter das Leaderboard anführen als andere - natürlich abhängig von ihren musikalischen Vorkenntnissen, aber auch abhängig von der Aufbereitung der Songs bzw. den unterschiedlichen Herausforderungen ihres Instruments.

### *Lebenslanges Lernen - Erwachsene als Zielgruppe*

Wie aus den Interviews mit den Lehrenden, aber auch beim Fragebogen der Eltern hervorgeht, scheint diese neue Form des Musikinstrumenten-Lernens auch Erwachsene, zumindest jene mit musikalischen Vorerfahrungen und grundsätzlichen Interessen, anzusprechen. Die Lehrerinnen erlebten bei sich selbst eine gesteigerte Motivation, sich wieder verstärkt der Instrumentalmusik zu widmen. Des Weiteren berichteten sie von ihrer Kolleg:innenschaft, die nicht nur grundsätzliches Interesse am Musizieren zeigten, sondern sich auch zu gemeinsamen Übenachmittagen getroffen haben. Auch aus den Fragebögen mit den Eltern lässt sich eine Grundmotivation erkennen, ein Instrument zu erlernen. Viele haben die Gelegenheit, dass ein Instrument und eine App zu Hause verfügbar war, genutzt, selbst musikalisch aktiv zu werden.

## 6 Implikationen, Handlungsempfehlungen und Ausblick

Das Projekt *MyGroove* wird von der überwiegenden Anzahl der am Projekt teilnehmenden Personen hinsichtlich der neuen und niederschweligen Möglichkeit ein Musikinstrument /Gesang zu lernen sehr wertgeschätzt. Es ergeben sich jedoch differenzierte Empfehlungen, deren zentrale Elemente im Folgenden dargestellt sind. Die formulierten Empfehlungen basieren auf den Ergebnissen der umfangreichen Evaluation und Diskussionen innerhalb der Arbeitsgruppe. Sie richten sich in der Summe nicht ausschließlich an einzelne Beteiligte, sondern sind in ihrer Mehrheit nur im Zusammenspiel der Institutionen und Akteur:innen zu verwirklichen. Dazu gehören das Land Burgenland, die NMS Markt Allhau, das Projektteam von *MyGroove*. Falls weitere Forschungsprojekte gewünscht sind, stünde die mdw als Kooperations- und Forschungspartner zur Verfügung.

### *Bereich struktureller Weiterentwicklung*

Eine Schlüsselrolle für den Erfolg des Projektes ist sicherlich Martin Grubinger zuzuschreiben, der mit seiner Ausstrahlung und seinem Wirken vor und während des Forschungsprojektes einen wesentlichen Beitrag geleistet hat. Gemeinsam mit seinem Team, welches aus Musiker:innen bzw. Instrumental-/Gesangspädagog:innen bestand, sorgte er im Verlauf des Projekts für das nötige musikalische Verständnis, welches auslösend für einen Zuwachs an Motivation bei den Schüler:innen war. Dies lässt den Schluss zu, dass eine Einbettung des Projekts in den schulischen Unterricht für eine nachhaltige und selbstständige Beschäftigung mit der App und dem Instrument sorgen kann, allerdings ist eine regelmäßige Zusammenarbeit mit Instrumental- und Gesangslehrpersonen sowie mit Profimusiker:innen wesentlich für den Erfolg und die Motivation der Schüler:innen ein Instrument zu erlernen. Nachdem das freie Wahlfach von den Schüler:innen nur wenig und unregelmäßig besucht wurde – sei es aufgrund mangelndem Verpflichtungsgefühl bzw. nicht vorhandenen Zeitressourcen – ist es überlegenswert, ob sich die Nutzung der App künftig mit Musikunterricht in irgendeiner Form kombinieren ließe und dadurch dessen nützliche Ergänzung werden kann. Die Mischung von Präsenzphasen und dem selbstständigen App-

Nutzen könnte die Schüler:innen im Rahmen von hybriden Lehr-/Lernarrangements (Kerres 2018) am effektivsten motivieren.

Wichtig wäre es im Zuge dessen, in den Schulen eine Zeitstruktur zu schaffen, die mehr Zeit zum Üben, Probieren und gemeinsames Musizieren bietet. Dabei soll beachtet werden, dass parallel dazu auch medienpädagogisch gearbeitet wird. Schließlich berührt die App zwei Lernbereiche: Musik- und Medienpädagogik.

#### *Bereich didaktisch-methodischer Weiterentwicklung*

Für die Weiterführung bzw. Ausweitung des Projekts empfehlen wir die Ausarbeitung eines schlüssigen (gesamtpädagogischen) medien- und instrumentaldidaktischen Konzepts, das die Besonderheiten der beiden Beteiligten Institutionen berücksichtigt. Im Musikunterricht geht es um mehr als das Spielen von Bandinstrumenten; im Musikschulunterricht um mehr als Wettbewerb und Imitationslernen. Wichtig wäre dabei die Kooperation zwischen verschiedenen Expert:innen: App-Entwickler:innen, Profimusiker:innen und Pädagog:innen.

Die Ergebnisse zeigen außerdem, dass die Präsenzphasen mit den Profimusiker:innen, das Musizieren in der Gruppe sowie das gemeinsame Arbeiten auf ein Ziel hin (Abschlusskonzert) wichtige Motivationsfaktoren darstellen. Dies ist ein zentrales Ergebnis, das den Schluss zulässt, dass solche punktuellen Begegnungen und kollektive Herausforderungen die Motivation zu einer selbstständigen und nachhaltigen App-Nutzung abseits des Schulalltags führen können.

Auch der Übergang vom Musizieren mit der App in die Gruppen-Präsenzphase sollte in Zukunft vorab schon besser geplant werden und vorbereitet sein. Dieser Umstieg wurde von den Lehrkräften und Schüler:innen als Herausforderung gesehen.

#### *Bereich Weiterentwicklung App*

Die App bzw. die technisch auf höchstem Niveau produzierten Tutorials fesselten die Schüler:innen und weckten die Neugierde auf das Instrument. Dennoch konnte, wie bei den meisten digitalen Anwendungen, die im Bildungskontext nicht gesamtpädagogisch betrachtet eingesetzt und verwendet werden, ein Rückgang des Interesses nach kurzer Zeit festgestellt werden (Kerres 2018). Während die technischen Probleme bei der Anmeldung mit Fortdauer des Projekts behoben wurden, ist es aus instrumentaldidaktischer Perspektive empfehlenswert, unter Berücksichtigung der gemeinsamen Erarbeitung eines gesamtpädagogischen Konzepts - musikalische Grundlagen via Tutorials zu Verfügung zu stellen (Doerne 2019) und didaktische, instrumentenspezifische Inhalte noch genauer bzw. langsamer zu vermitteln. Hierbei konnte ein wesentlicher Unterschied zwischen den einzelnen Instrumentengruppen festgestellt werden.

#### *Gamification als Lern-Motivation*

Der in die App integrierte Bewertungsfunktion mit Feedback auf Intonation und Rhythmus bzw. das integrierte Leaderboard scheint aber Potenzial für die Zukunft von Instrumental- und Gesangsunterricht zu haben und wirkt sich vor allem positiv auf die Motivation der Schüler:innen aus. Teilweise könnte man diesbezüglich auf Erfahrungen mit und Einsatz von „Gamification“ im pädagogischen Kontext zurückgreifen (Saleem/Noori/Ozdamli 2022; Kapp 2012). Einmal mehr spricht dies für die Entwicklung eines multiperspektivischen und gesamtpädagogischen Konzepts von Instrumentalunterricht an schulischen Einrichtungen.



### *Mittel- und langfristige Qualitätssicherung durch begleitende Evaluation*

All die bislang angeführten Überlegungen lassen schlussfolgern, dass zur mittel- und langfristigen Qualitätssicherung von *MyGroove* eine formative bzw. begleitende Evaluation von immenser Bedeutung wäre. Entscheidend wird sein, in welcher Weise die Ergebnisse rezipiert und diskutiert werden. Die oben genannten Empfehlungen sind aus den Beobachtungen, Analysen und Diskussionen des Evaluationsteams erwachsen; sie wären um die Sichtweise der Akteur:innen und Programmverantwortlichen zu ergänzen. Vor allem aber sind sie zu präzisieren und gegebenenfalls in konkrete Schritte zu übersetzen. Zu diesem Prozess der Kommunikation und Entscheidungsfindung beizutragen bieten wir uns ausdrücklich an.

## Literaturverzeichnis

- Doerne, Andreas (2019): Musikschule neu erfinden: Ideen für ein Musizierlernhaus der Zukunft. Mainz: Schott Music.
- Kapp, Karl M. (2012): The gamification of learning and instruction. Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer Wiley.
- Kerres, Michael (2018): Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung digitaler Lernangebote. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Krebs, Matthias (2021): De-/Legitimation von digitalen Technologien im Gesangs- und Instrumentalunterricht an Musikschulen. Eine Untersuchung zum ablehnenden und befürwortenden Sprechen von Musikschullehrkräften über den unterrichtlichen Einsatz digitaler Technologien. In: Arbeitskreis Musikpädagogische Forschung (Germany)/Krupp, Valerie/Niessen, Anne/Weidner, Verena (Hg.): Wege und Perspektiven in der musikpädagogischen Forschung =: Ways and perspectives in music education research (= Musikpädagogische Forschung, Research in music education Band 42 = Band 42). Münster: Waxmann. S. 217–235.
- Krebs, Matthias (2023): Körperlichkeit in digitalen Musikpraktiken mit Apps. Beitrag zur Entwicklung einer technologiesensiblen Theorie musikalisch-ästhetischer Bildung. In: Göllner, Michael/Honnens, Johann/Krupp, Valerie/Oravec, Lina/Schmid, Silke (Hg.): 44. Jahresband des Arbeitskreises Musikpädagogische Forschung / 44th Yearbook of the German Association for Research in Music Education (= Musikpädagogische Forschung Research in Music Education Band 44). 1. Auflage. Münster: Waxmann. S. 323–345.
- Mayer, Claudia/Steinbach, Anne (2018): Wechsel der Perspektive auf Musiklernende. In: Dartsch, Michael/Knigge, Jens/Niessen, Anne/Platz, Friedrich/Stöger, Christine (Hg.): Handbuch Musikpädagogik: Grundlagen - Forschung - Diskurse (= UTB Musikpädagogik 5040). Münster New York: Waxmann. S. 93–101.
- Saleem, Awaz Naaman/Noori, Narmin Mohammed/Ozdamli, Fezile (2022): Gamification Applications in E-learning: A Literature Review. In: Technology, Knowledge and Learning 27 (1), S. 139–159. <https://doi.org/10.1007/s10758-020-09487-x>.
- Stagge, Antonia/Dyrna, Jonathan (2021): Zehn digitale Werkzeuge für erfolgreiches selbstgesteuertes Lernen. In: Dyrna, Jonathan/Riedel, Jana/Schulze-Achatz, Sylvia/Köhler, Thomas (Hg.): Selbstgesteuertes Lernen in der beruflichen Weiterbildung. Ein Handbuch für Theorie und Praxis. Waxmann Verlag GmbH. <https://doi.org/10.31244/9783830993643>.
- Valentin, Katrin (2017): Video-Tutorials. Eine Handreichung für pädagogische Fachkräfte an Schulen und in der Kinder- und Jugendarbeit. zweite überarbeitete und erweiterte Auflage. Nürnberg.

## Anhang

### Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Evaluationsdesign .....	5
Abbildung 2: Bisheriger Musikunterricht .....	7
Abbildung 3: Bisherige Erfahrungen beim Lernen mit Apps .....	8
Abbildung 4: Bevorzugte Musik-Genres .....	9
Abbildung 5: Motivation Projektteilnahme.....	9
Abbildung 6: Nutzung MyGroove .....	10
Abbildung 7: Nutzung Instrument.....	11
Abbildung 8: Personenbezogene Eignung der App .....	13
Abbildung 9: Musik im Umfeld der Familie.....	22
Abbildung 10: App-Verwendung aus Elternsicht .....	23
Abbildung 11: Instrumentennutzung aus Elternsicht .....	23
Abbildung 12: Erfüllte Erwartungen an das Projekt .....	24

## Evaluationsteam

**Dr<sup>in</sup>. Eveline Christof** ist Professorin für Bildungswissenschaft am Institut für musikpädagogische Forschung, Musikdidaktik und Elementares Musizieren der mdw und leitet seit 2021 das Institut. Zu ihren Forschungsschwerpunkte zählen: allgemeine Didaktik, qualitative Bildungs- und Sozialforschung, feministische Bildungsarbeit, Erwachsenenbildung, Aus-, Weiterbildungs- und Evaluationsforschung.

**Lena Gerlach** studiert Lehramt für die Fächer Musikerziehung und Philosophie/Psychologie. Sie ist Studienassistentin am Institut für musikpädagogische Forschung, Musikdidaktik und Elementares Musizieren der mdw. Im Projekt arbeitet sie unterstützend und übernimmt Rechercheaufgaben und Dateneingabe.

**Dr. Michael Göllner** ist Professor für Instrumental- und Gesangspädagogik an der mdw. Seine Arbeitsschwerpunkte liegen im Bereich musikpädagogischer Forschung mit qualitativ-empirischen Verfahren, insbesondere zu Themen wie dem Umgang mit Heterogenität im Musikschul- und Musikklassenunterricht und Aspekten biographischen Lernens im Kontext musikkultureller Teilhabe.

**Tanja Obex, PhD**, ist Erziehungswissenschaftlerin und seit 2022 Universitätsassistentin am Fachbereich Bildungswissenschaften an der mdw. Zu ihren Arbeitsschwerpunkte zählen die Professionalität von Lehrer\*innen (unter besonderer Berücksichtigung des pädagogischen Ethos); Wissens- und Wissenschaftsforschung; Evaluationsforschung; Bildung und Dekolonialität; Bildung für nachhaltige Entwicklung.

**Benedikt Plößnig, MA**, ist Universitätsassistent, Musikschullehrer und Musiker. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte liegen in der Entwicklung von digitalen Unterrichtsangeboten und Blended-Learning-Konzepten an Musikschulen, der Vermittlung von Medienkompetenz im (Musik-)Unterricht und verschiedenen Gruppenunterrichtsangeboten für alle Altersgruppen.

**Filip Pinczewski, MA**, ist Musikpädagoge, Pianist, Korrepetitor und Musikschullehrer. Sein Forschungsschwerpunkt sind die gestalterischen Praktiken auf dem Gebiet der Instrumentalpädagogik. Als hmdw-Referent für Gleichstellung und Diversity ist er als Veranstalter diverser musikalischer Projekte tätig wie z.B. „Over the Rainbow. Compositions for Human Rights“ oder „Eine Stimme steht im Dunkel“.