

1. Einführung:

Der "Musiktrainer" dient als kleines multimediales Hilfsmittel, um Lerninhalte der elementaren Musiklehre praxisnah zu vermitteln.

Pädagogen haben in Studien nachgewiesen, dass sich Notennamen, Tonleitern, Vorzeichen, Intervalle, Akkorde, Rhythmen usw. am besten und nachhaltigsten einprägen, wenn sie mit dem praktischen Tun verknüpft sind, statt sie - wie im Musikunterricht in grauer Vorzeit - als bloße Wissensfragen einzupauken.

Dieser Umstand erklärt auch das Konzept des Klassenmusizierens in den weiterführenden Schulen, das sich im letzten Jahrzehnt flächendeckend ausgebreitet hat.

Auch der "Musiktrainer" knüpft daran an, indem er viele Aufgabestellung mit akustischer Ausführung, also dem Musikmachen, verbindet. Optimal dafür geeignet erscheint eine Klaviatur, die sowohl mit der Maus, als auch mit der Computertastatur bedient wird.

Das Programm generiert die Aufgaben nicht selbst, sondern bietet die dafür notwendigen Mittel, um entsprechende Übungen zu erstellen und als Dateien zu speichern.

Im Programmordner befinden sich bereits mehrere Übungen zu verschiedenen Rubriken der elementaren Musiktheorie. Diese kleine Sammlung ist noch rudimentär und kann nach Belieben ergänzt werden.

2. Das Grundkonzept der Übungen

Ganz oben befindet sich ein Textfeld, in dem eine Hilfe oder Anweisung steht.

Darunter befinden sich zwei Notenzeilen. Die obere erste Stimme dient dazu, eine vorgegebene Melodie in Noten darzustellen und vorspielen zu lassen. Durch die automatisch aktivierten Klaviertasten und PC-Tasten kann man Ton für Ton verfolgen, welche benutzt werden. Im nächsten Schritt kann dann versucht werden, die Melodie nach zu spielen. Fühlt man sich sicher genug, dient die untere Notenzeile dazu, das eigene Spiel aufzunehmen und mit der oberen Originalstimme zu vergleichen. Im Erfolgsfall wird man mit einer kleinen "Überraschung" belohnt.

Die Übungen können aber auch ganz anders geartet sein. Beispielsweise können bereits beide Stimmen vorgegeben sein mit der Aufforderung, sie einzuüben oder gemeinsam mit einem Partner zu spielen, der eine mit der Maus, der andere mit der PC-Tastatur.

Dadurch, dass die beiden Stimmen vertauscht werden können und das oben gelegene Textfeld editierbar ist, können leicht neue, eigene Aufgabestellungen erfunden und gespeichert werden.

3. Optionen

Auf der linken, unteren Seite können verschiedene Auswahlen getroffen werden: Entweder man klickt sich durch oder verwendet das Mousrad. Während die Instrumenten- und Lautstärkewahl unproblematisch sind, erweisen sich andere Optionen als heikel und sollten nur verändert werden, wenn man versteht, worum es dabei geht. Der Quantisierungswert beispielsweise bestimmt den kleinsten Notenwert, der bei der Aufnahme identifiziert und dargestellt werden kann: Je kleiner er ist, desto mehr rhythmische Möglichkeiten gibt es. Auf der anderen Seite ist die Aufnahme dann wesentlich sensibler und konstatiert evtl. unbeabsichtigte (falsche) Pausen, weil eine Taste nicht lange genug ausgehalten wurde.

Zum Aufnehmen eignet sich im Übrigen eher die PC-Tastatur, weil es mit der Maus schwierig werden würde, größere Intervalle ohne unbeabsichtigte Pausen zu meistern.

4. Anmerkungen zum BCC44

Das Projekt "Musiktrainer" ist unter höchstem Zeitdruck entstanden. Die Schwierigkeiten bei der Edition und Darstellung vom Notensatz erwiesen sich als ziemlich komplex. Darum sei jeder gewarnt, der sich an ähnliche Projekte versuchen möchte, ohne sich in der musikalischen Materie optimal auszukennen.

Der Notensatz ist weit davon entfernt, perfekt zu sein - spezielle Situationen (z.B. Triolen) können nicht umgesetzt werden und sollten daher in der Erstellung eigener Aufgaben vermieden werden.

Das Programm steckt eben noch im Alpha-Stadium, da für eine Testphase leider überhaupt keine Zeit mehr blieb. Es ist zu erwarten, dass der ein oder andere Bug auftreten wird, ich bitte dann um detaillierten Bericht. Aber ich denke, es steckt Potential darin, und manch einer wird jetzt schon seinen Nutzen daraus ziehen.

Viel Spaß

U.K. am 13.11.10