

# Tone

Eine interaktive Musiklern-Erfahrung ohne Hürden

# Lizenz

**Autor:innen des OERs:**

Willi Schorrig, Institut für Games – Living Lab,  
Hochschule der Medien

Clara Schneider, Institut für Games – Living Lab,  
Hochschule der Medien

Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Institut für Games – Li-  
ving Lab, Hochschule der Medien

**Entwickelt von:**

Die App Tone wurde von Willi Schorrig, Manuel Danze, André Schwabauer und Prof. Dr. Sabiha Ghellal im Rahmen des KuMuS Forschungsprojekts an der Hochschule der Medien entwickelt.

**Produkttyp:**

Unterrichtsmaterial in Form einer App

**Lizenz des OERs:** CC BY-NC-ND 4.0

**Link zum Lizenztext:**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

# Tone

**Tone** ist eine minimalistische, interaktive Reise in die Welt der Musik. Die mobile App verzichtet weitgehend auf erklärende Texte und setzt stattdessen auf intuitive, spielerische Interaktion. Lernende entdecken Gehörbildung, Harmonie, Rhythmus und Komposition Schritt für Schritt – eingebettet in eine klare, zurückhaltende Ästhetik, die den Fokus ganz auf das musikalische Erleben legt.

## Wissenschaftlich fundiert & praxiserprobt

Tone wurde in Zusammenarbeit mit der **Hochschule der Medien Stuttgart** sowie mehreren **Musikhochschulen in Baden-Württemberg** didaktisch entwickelt und evaluiert. Schüler:innen verschiedener Altersstufen gaben während der Entwicklung Feedback zu Gestaltung, Motivation und Schwierigkeitsgrad.

Das Ergebnis: Eine Lern-App, die heute sowohl **im Unterricht** als auch **zu Hause** erfolgreich eingesetzt wird – vom ersten musikalischen Erkunden bis hin zur fortgeschrittenen Komposition.

## Lerninhalte

Tone vermittelt zentrale Kompetenzen der musikalischen Bildung:

### Gehörbildung

- Tonhöhen unterscheiden und zuordnen
- Intervalle, Motive und Muster erkennen
- Harmonische Veränderungen erfassen

### Rhythmik

- Rhythmen nachbilden und variieren
- Rhythmische Elemente identifizieren
- Mit Mustern experimentieren und eigene Grooves entwickeln

### Komposition

- Aus erspielten Phrasen eigene Songs gestalten
- Bekannte Musikstücke neu zusammensetzen
- Melodien ergänzen, harmonisieren und reharmonisieren

# Tone

## Altersstufen & Lernkapitel

Tone wächst mit den Lernenden mit. Die Kapitel bauen systematisch aufeinander auf und ermöglichen langfristiges, niveaugerechtes Lernen.

### Kapitel 1–5 (ab Klasse 4)

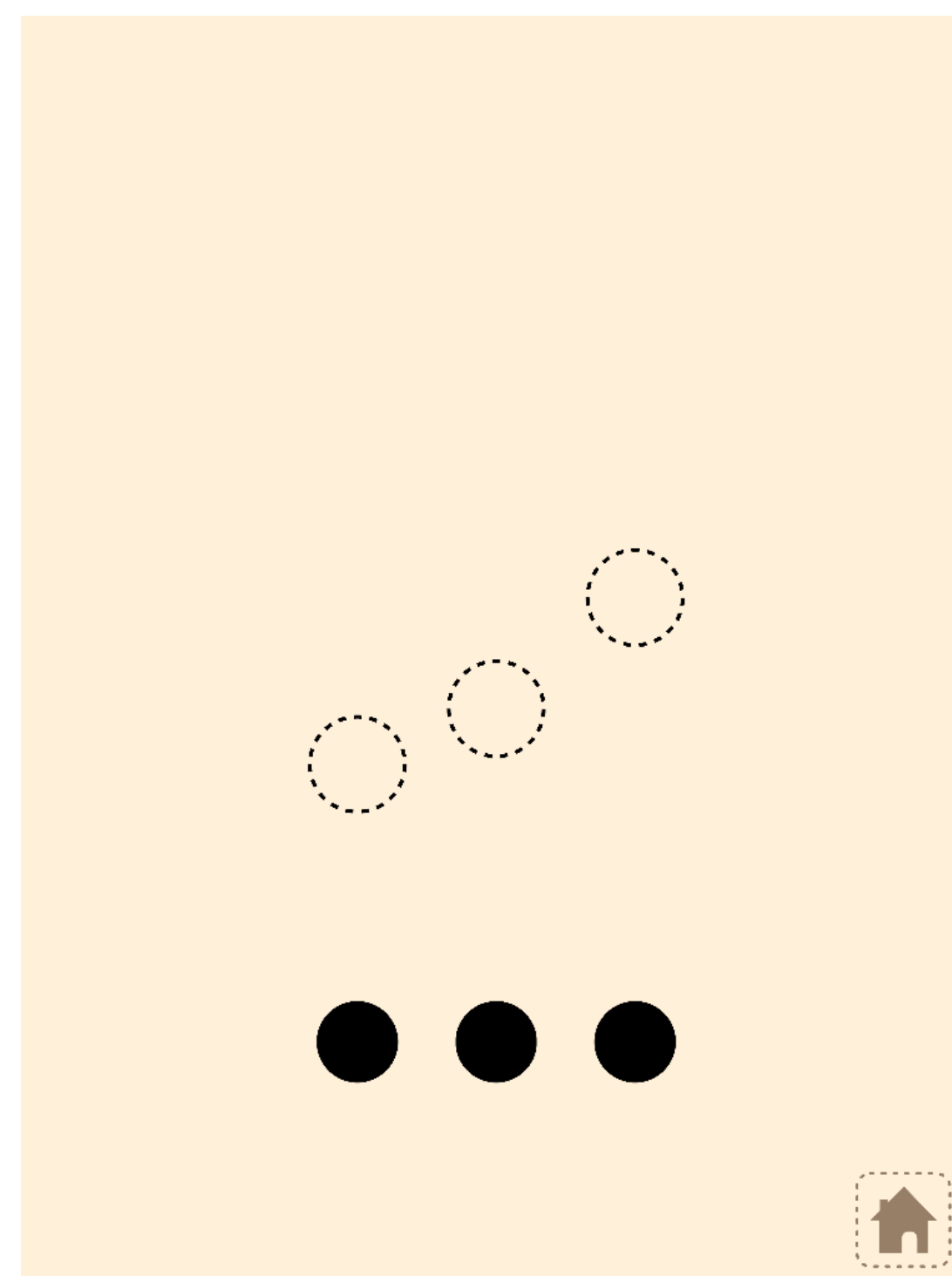
- einfache Notenfolgen hören & zuordnen
- Grundrhythmen nachbilden
- erste kurze Kompositionen gestalten

### Kapitel 6–12 (ab Klasse 7)

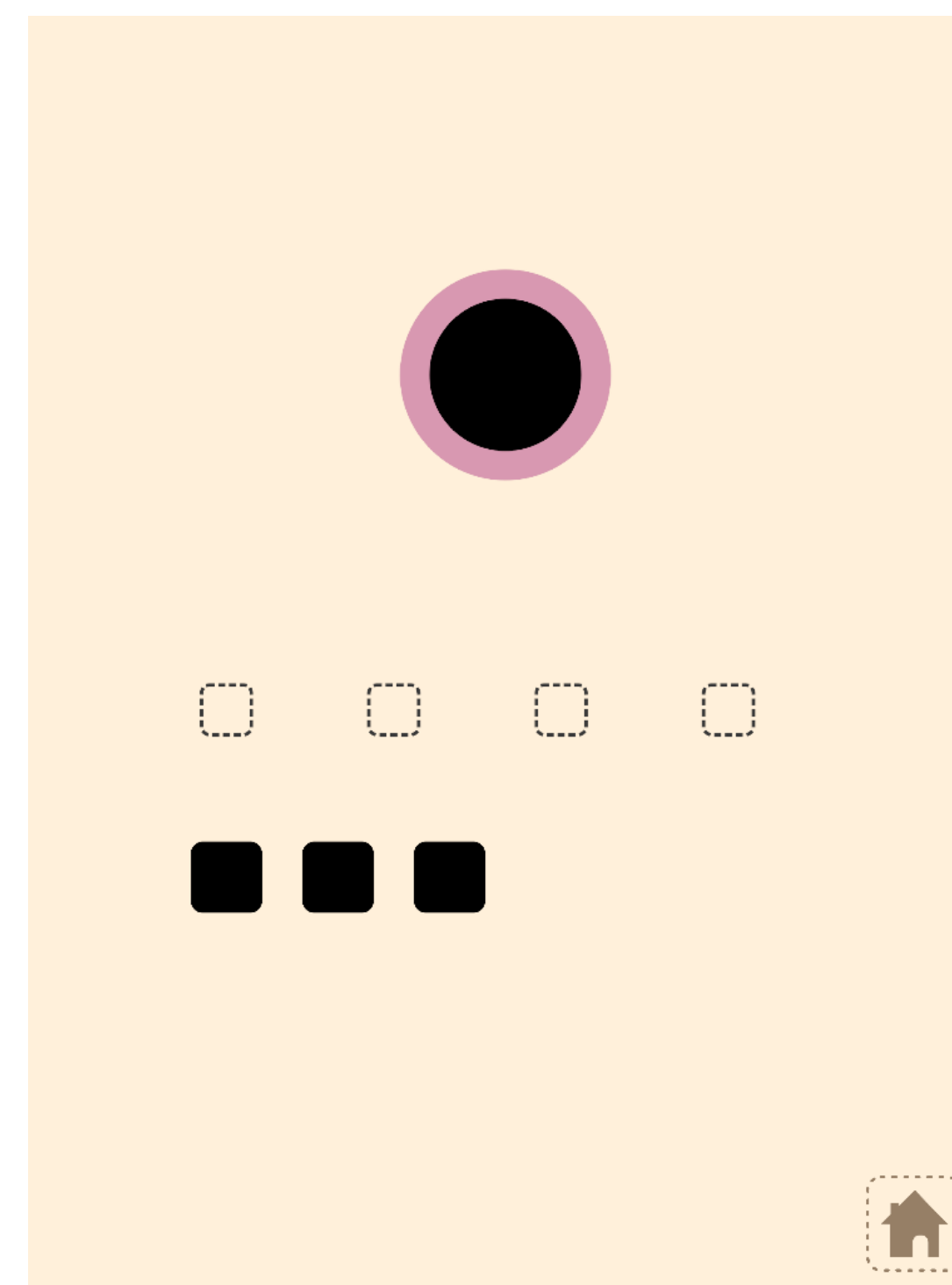
- mittelschwere Gehörbildungsrätsel
- komplexere Rhythmen
- mehrstimmige Satztechniken und harmonisch Zusammenhänge

### Kapitel 13–18 (ab Klasse 10)

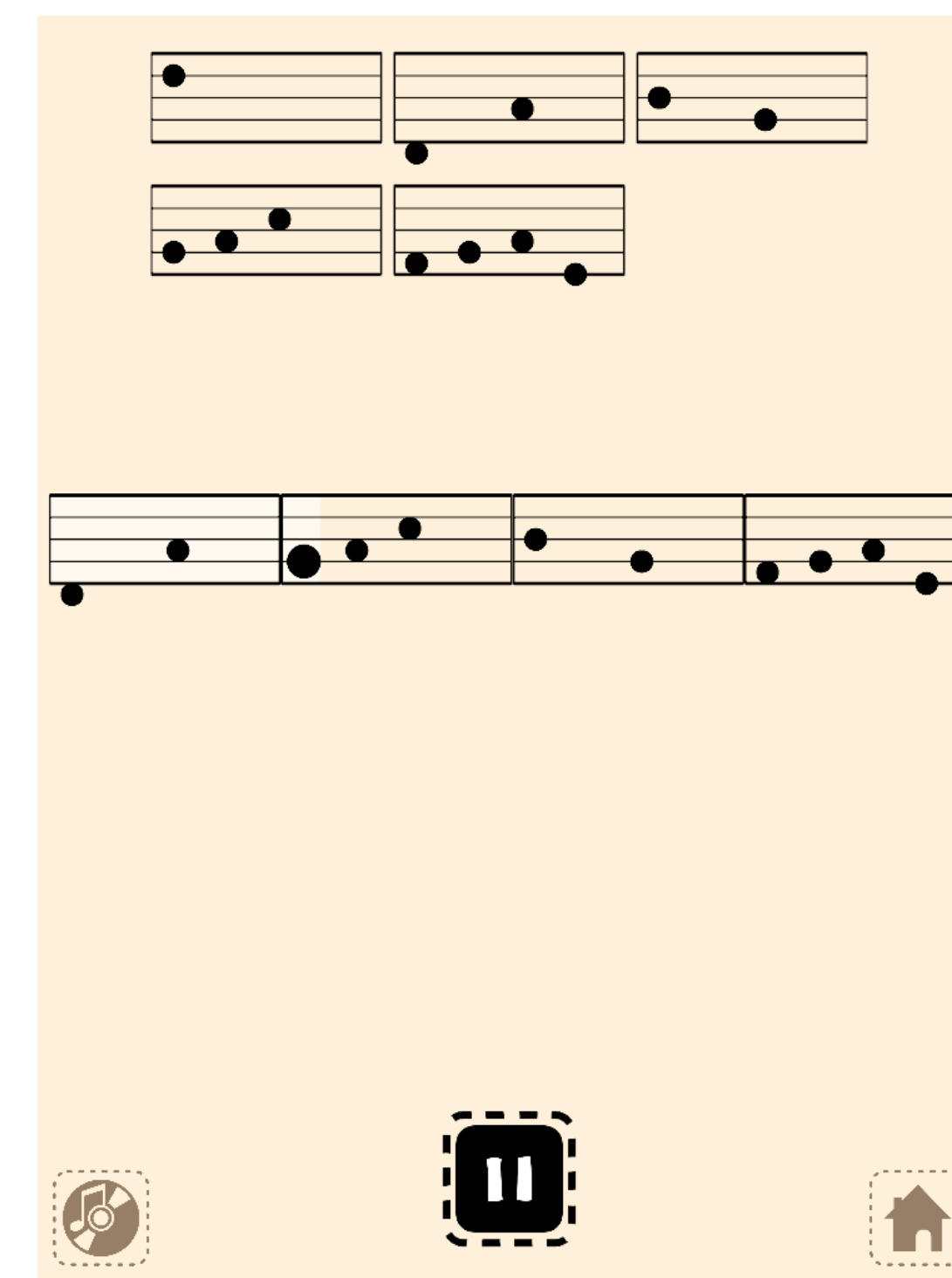
- Gehörbildungsaufgaben mit tonartfremden Tönen
- Polyrhythmen
- anspruchsvolle Kompositionsaufgaben & kreative Harmonisierungen



Gehörbildung



Rhythmusbildung



Komponieren

# Tone



## Warum Tone im Unterricht überzeugt

- **Niederschwelliger Einstieg:** Keine Vorkenntnisse notwendig
- **Intuitive Bedienung:** Lernen ohne lange Erklärtex te
- **Hohe Motivation:** Gamification trifft musikalische Tiefe
- **Flexibel einsetzbar:** Für kurze Sequenzen, Wochenmodule oder langfristige Projekte
- **Didaktisch fundiert:** Entwickelt und geprüft von Expert:innen aus Musikpädagogik & Medienbildung

# Impressum

Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen des Projektverbunds KuMuS-ProNeD für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden - Förderkennzeichen: 01JA23K05A.

Finanziert durch die Europäische Union – Next-GenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für sie verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY-NC-ND 4.0 veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Willi Schorrig, Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Clara Schneider; Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund KuMuS-ProNeD.

## Erschienen im

Kompetenzverbund lernen:digital  
Marlene-Dietrich-Allee 16,  
14482 Potsdam  
Tel: 0331-977-256362  
E-Mail: geschaeftsstelle@lernen.digital

Projektverbund KuMuS-ProNeD

Datum der Erstveröffentlichung: 10.12.2025

## Kontakt

Willi Schorrig, Hochschule der Medien,  
schorrig@hdm-stuttgart.de

Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Hochschule der Medien,  
ghellal@hdm-stuttgart.de

## Link zum Paper:

<https://ieeexplore.ieee.org/document/11114402>

## Download unter:

<https://wambokarambo.itch.io/tone>