

17. Juni: 09:30–15:00 Uhr // 18. Juni: 09:30–14:20 Uhr // online via Zoom

ÄSTHETISCH- KÜNSTLERISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN

mit digitalen Medien
im Schulunterricht

Book of Abstracts

Veranstaltet von: AG Medienkultur und Bildung

INDEX

CALL

Ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzungen mit digitalen Medien im Schulunterricht	04
---	----

ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Kreativität unter Kontrolle – das E-Portfolio zwischen Prozess- und Produktorientierung	08
Digitale Musikinstrumente in der MINKT-Bildung	11
Bildungspotentiale digitaler Musiziermedien im inklusionsorientierten Musikunterricht	12
„Lob des Ausschnitts“. Die Bedeutung isolierter Spielfilmszenen für Vermittlungszusammenhänge	14
Digitale Medien im Sportunterricht der Grundschule – Perspektiven von Schüler*innen auf produktorientierte Formen der Unterrichtsinszenierung	16
Grow with the flow – Empowerment durch sinnlich-symbolische Mediengestaltung	18
Virtuellen Welten bewegt und kreativ begegnen: Körperliche (Bewegungs-)Praxis und künstlerisch-ästhetische Verfahren als Gegenstände und Ausgangspunkte für den Umgang mit Virtuellen Realitäten	20
Musikunterricht digital: Kompetenzorientiert und selbstbestimmt (MuDiKoS)	22
Durch die Augen anderer sehen. Erste Erkundungen zur Wahrnehmung und Partizipation in virtuellen Explorationswelten	24
„Von der emotionalen Rezeption zur kognitiven Reflexion“? – Medienkritischer Umgang mit Virtual Reality im Geschichtsunterricht	26

WORKSHOPS

Digitalisierung in der Musikpädagogik. Eine grundsätzliche Diskussion und Übung exemplarisch geführt anhand ausgewählter musikpädagogischer Angebote	29
Zooming In and Out. Ästhetisch-künstlerische Impulse für den video-basierten Distanz-Unterricht	32

● CALL



Jan Torge Claussen und Nicola Przybylka

ÄSTHETISCH-KÜNSTLERISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN MIT DIGITALEN MEDIEN IM SCHULUNTERRICHT

// CALL

Mit den coronabedingten Schließungen der Schulen und Universitäten hat der unterrichtliche Bedarf an digitalen Lehr- und Lernangeboten erneut bildungspolitische und gesellschaftliche Relevanz erreicht. In Diskussionen über Digitalisierungsstrategien in der Fortbildungskultur der (Hoch-)Schulen und über die Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen von Lehrenden, Studierenden und Schüler*innen scheinen medienkulturwissenschaftliche Zugänge jedoch noch wenig präsent (Hagener/Hediger 2015, Gesellschaft für Medienwissenschaft 2016). Angestoßen durch einen prekär gewordenen Präsenzunterricht widmet sich darum die AG Medienkultur und Bildung in ihrem diesjährigen Symposium der ästhetisch-künstlerischen und damit körperlich, sinnlich bzw. affektiv erfahrbaren Ebene des Lehrens und Lernens. Dabei ist das Symposium als Angebot zur interdisziplinären Vernetzung zwischen der Medienwissenschaft, Medienpädagogik und den Fachwissenschaften/ -didaktiken zu verstehen.

Wir wollen Lehrformen in den Blick nehmen, die durch digitale Medien wie beispielsweise Games, E-Portfolios, Videos, Webplattformen, AR- und VR-Anwendungen oder Apps unterstützt, erweitert, verändert oder womöglich ersetzt werden und uns dabei insbesondere auf die ästhetische Dimension von Medien fokussieren. Hierbei sind einerseits die ästhetischen Einschreibungen in die Materialitäten und Funktionsweisen spezifischer Medien von besonderem Interesse sowie andererseits die medialen Bedingungen ästhetischer Ausdrucksformen und Wahrnehmungen (Jörissen/Kröner/Unterberg 2019, Hug/Koh/Missomelius 2016). Medien sollen dabei nicht als neutrale Werkzeuge, sondern als aktiv am Lehr- und Lernprozess beteiligte Akteure perspektiviert werden, die sich in die unterschiedlichen Vermittlungskulturen einschreiben (AG Medienkultur und Bildung 2013).

Die einzureichenden Beiträge können unter anderem die folgenden Fragestellungen adressieren:

- Wie können körperliche Ausdrucksformen und ästhetische Erfahrungen in digitale Formate überführt werden?
- Welche Potentiale oder Herausforderungen lassen sich beim unterrichtlichen Einsatz von digitalen Medien im Hinblick auf ästhetische Praxis (Elberfeld/Krankenhagen 2017) ausmachen? Inwiefern sind dabei Fachperspektiven und unterrichtsspezifische Rollenzuschreibungen relevant?

- Welche Formen der Bewertung von Leistung, Kompetenz und/oder Wissen werden durch digitale Medien etabliert oder in digitale Bildungsangebote eingeschrieben und inwiefern werden dabei inklusive Prozesse oder künstlerische Artikulationen mitgedacht (Claussen 2021)?
- Werden im Rahmen der medialen Spezifikationen und Interfacegestaltungen von digitalen Bildungsangeboten bestimmte Körper idealisiert? Inwiefern findet eine Reflexion darüber statt, auf welche Körperpraktiken und auf welche Körper die Applikationen rekurren und welche diese hervorbringen (Orland 2005, Margreiter 2016)?
- Wie kann über ästhetisch-künstlerische/partizipative Umgangsformen ein medienkritischer Zugang zu digitalen Medien im Unterricht geübt werden (Niesyto 2012/2013, Wiesche/Lipinski 2020)?



- AG Medienkultur und Bildung (2013): „Medienkultur und Bildung“ Positionspapier der Gfm. abzurufen unter <https://gfmedienwissenschaft.de/gesellschaft/ags/medienkultur-und-bildung>.
- Claussen, Jan Torge (2021). *Musik als Videospiel. Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung*. Hildesheim: Olms. <https://dx.doi.org/10.18442/167>.
- Elberfeld, Rolf/Krankenhausen, Stefan (Hrsg.) (2017): *Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. <https://doi.org/10.30965/9783846761564>.
- Gesellschaft für Medienwissenschaft/AG Medienkultur und Bildung (2016): *Stellungnahme der Arbeitsgemeinschaft Medienkultur und Bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) zum Entwurf der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (Version 1.0 vom 27.04.2016), S. 1-5*, abzurufen unter https://gfmedienwissenschaft.de/sites/gfm/files/pdf/2018-02/3961dd_70454349ca384bb5adcf80d784d3b5ed.pdf.
- Hagener, Malte/Hediger, Vinzenz (Hrsg.) (2015): *Medienkultur und Bildung: Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Frankfurt/New York: Campus.
- Hug, Theo/Kohn, Tanja/Missomelius, Petra (Hrsg.) (2016): *Medien - Wissen - Bildung. Medienbildung wozu?* Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 9-14. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1303>.
- Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. München: kopaed.
- Margreiter, Reinhard (2016): *Zwischen Goldenem Zeitalter und Apokalypse. Zur Dialektik medientheoretischer Körperdiskurse*. In: Beinsteiner, Andreas/Kohn, Tanja (Hrsg.): *Körperphantasien. Technisierung – Optimierung – Transhumanismus*. Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 19-39.
- Niesyto, Horst (2012/2013): *Medienkritik und pädagogisches Handeln*. In: *Kulturelle Bildung Online*, zuletzt abgerufen am 18.12.2020 unter <https://www.kubionline.de/artikel/medienkritik-paedagogisches-handeln>.
- Orland, Barbara (2005): *Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen*. In: Ebd.: *Artifizielle Körper- Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive. Reihe Interferenzen – Studien zur Kulturgeschichte der Technik Band 8*, Zürich: Chronos, S. 9-42.
- Wiesche, David/Lipinski, Kim (2020): *Bewegung in, durch und mit Virtueller Realität. Forschend lernen in der Sportpädagogik*. In: Mertens Claudia/Basten, Melanie/Schöning, Anke/Wolf, Eike (Hrsg.): *Forschendes Lernen in der Lehrer/innenbildung. Implikationen für Wissenschaft und Praxis*. Münster: Waxmann, S. 63-70.

Jan Torge Claussen ist Medienkulturwissenschaftler und Musiker. Er leitet die Digitale Didaktik-Werkstatt am Zukunftszentrum Lehrerbildung der Leuphana Universität Lüneburg. Im Rahmen seiner Forschungs- und Lehrtätigkeiten beschäftigt er sich mit Sound Studies, Gamification, digitaler Bildung und Interface-Design. 2019 hat er seine Promotion als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Theater, Medien und populäre Kultur der Universität Hildesheim zum Thema „Musik als Spiel – Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung“ abgeschlossen.

Nicola Przybylka studierte an der Ruhr-Universität Bochum im Bachelor Japanologie und Medienwissenschaft und hat im Jahr 2018 den Master in Medienwissenschaft abgeschlossen. Sie ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt DiAL:OGe – Digitalisierung in der Ausbildung von Lehramtsstudierenden: Orientierung und Gestaltung ermöglichen, das im Rahmen der Qualitätsinitiative Lehrerbildung vom BMBF gefördert wird. Sie promoviert zum Einsatz von Augmented und Virtual Reality in Bildungskontexten und ist Sprecherin der AG Medienkultur und Bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft. Weitere Forschungsinteressen liegen im Bereich der Mensch-Maschine-Interaktion, der japanischen Robotik sowie in den Game Studies.



ABSTRACTS
DER VORTRÄGE



Anke Redecker

KREATIVITÄT UNTER KONTROLLE – DAS E-PORTFOLIO ZWISCHEN PROZESS- UND PRODUKTORIENTIERUNG

// ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Die nicht nur neoliberalismuskritisch herausgestellte Ambivalenz von Be- und Ermächtigung, Kreativität und Kontrolle (Bröckling 2004; Reckwitz 2012) hat inzwischen den medienpädagogischen Diskurs erreicht (Meyer u.a. 2011; Redecker 2017). Hinsichtlich des E-Portfolios lässt sich eine Ambivalenz von Freiheit und Verfügtwerden, Originalität und Normierung beschreiben, die SchülerInnen und LehrerInnen herausfordert, ein stets sinnvolles Verhältnis von Prozess- und Produktorientierung auszuloten. Im Blick auf den ästhetisch-kreativen Aspekt können Lernende sich durch sinnlich ansprechendes Gestalten selbst erproben und als schöpferisch erleben. Gleichzeitig kann Kreativität als Leistungsanforderung zur Zumutung werden, lässt sie sich doch propagieren, um Menschen sinnentleert und erschöpft zurückzulassen (Ehrenberg 2004). Denn leistungsorientiert Lernende sollen sich als „Unternehmer ihrer selbst“ (Bröckling 2007) bewähren, während ihre kreative Gestaltung letztlich eine wiederum kreative Fremdbestimmung ist (Bröckling 2010). Kreatives Lernen, das im digitalen Raum der scheinbar unbegrenzten Informations- und Kommunikationsmöglichkeiten kaum Grenzen findet, liefert Lernende ebenso kreativen Kontrollmöglichkeiten durch Lehrende und Mitlernende aus, die etwa überwachen können, wann wer womit im Netz aktiv ist.

Als Indikator einer Lern(un)kultur kann die gegenwärtige Corona-Krise gesehen werden, in der SchülerInnen mit ihren digitalen Kreativitätsherausforderungen weitgehend allein gelassen werden (Fickermann/Edelstein 2020, Huber u.a. 2020; Eickelmann/Drossel 2020; Anger/Plünnecke 2020), wobei die ohnehin schon sozial zurückgelassenen SchülerInnen hinsichtlich mangelnder Bildungsgerechtigkeit zusätzlich geschwächt werden (Hurrelmann/Dohmen 2020). Zu plädieren ist für ein E-Portfolio, das nicht nur explorativkritisches Lernen ermöglicht (Hofhues 2017, Kergel/Hepp 2016). Vielmehr sollten sich Lehrende und Lernende kontinuierlich metareflexiv austauschen, um Verstrickungen und instrumentalisierbare Durchdringungen des Kreativen zu thematisieren und ein diskursives Weiterfragen zu ermöglichen (Rummler u.a. 2020; Jörissen/Marotzki 2014; Damberger/Iske 2017; Allert/Asmussen 2017), das sich ko-kreativ (Dickel 2020; Goetz 2021; Wellburn/Eib 2016) zur Förderung kritischer Bildung (Damberger 2017) einsetzen lässt. Bildungsrelevante E-Portfolios zeigen sich gerade dann kreativ, wenn nicht einfach kumulativ dazugelernt, sondern Irritationen, Aporien und Umorientierungen (Meyer-Drawe 2013; Redecker 2020) ästhetisch ansprechend zum Ausdruck kommen, so dass nicht nur gegen den Strich gedacht, sondern auch gestaltet wird.

- Allert, Heidrun/Asmussen, Michael (2017): *Bildung als produktive Verwicklung*. In: Allert, Heidrun/Asmussen, Michael/Richter, Christoph (Hrsg.): *Digitalität und Selbst. Interdisziplinäre Perspektiven auf Subjektivierungs- und Bildungsprozesse*. Bielefeld: transcript, S. 27-68.
- Anger, Christina/Plünnecke, Axel: *Schulische Bildung zu Zeiten der Corona-Krise*. In: *Perspektiven der Wirtschaftspolitik* 2020; 21(4), S. 353-360.
- Bröckling, Ulrich (2004): *Kreativität*. In: Bröckling, Ulrich/Krasmann, Susanne/Lemke, Thomas (Hrsg.): *Glossar der Gegenwart*, Frankfurt/M., S. 139-144.
- Bröckling, Ulrich (2007): *Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Bröckling, Ulrich (2010): *Über Kreativität. Ein Brainstorming*. In: Menke, Christoph/Rebentisch, Juliane (Hrsg.): *Kreation und Depression. Freiheit im gegenwärtigen Kapitalismus*, Berlin, S. 89-97.
- Damberger, Thomas (2017): *Die Rolle der Lehrerpersönlichkeit angesichts der Möglichkeiten digitaler Technik*. In: Hübner, Edwin/Weiss, Leonhard (Hg.): *Personalität in Schule und Lehrerbildung. Perspektiven in Zeiten der Ökonomisierung und Digitalisierung*, Opladen/Berlin/Toronto: Budrich, S. 51-69.
- Damberger, Thomas/Iske, Stefan (2017): *Quantified Self aus bildungstheoretischer Perspektive*. In: Biermann, Ralf/Verständig, Dan (Hrsg.): *Das umkämpfte Netz. Macht und medienbildungstheoretische Analysen zum Digitalen*, Wiesbaden: Springer VS, S. 17-36.
- Dickel, Sascha (2020): *Gesellschaft funktioniert auch ohne anwesende Körper. Die Krise der Interaktion und die Routinen mediatisierter Sozialität*. In: Volkmer, Michael/ Werner, Karin (Hrsg.): *Die Corona-Gesellschaft. Analysen zur Lage und Perspektiven für die Zukunft*, Bielefeld: transcript, S. 79-86.
- Eickelmann, Birgit/Drossel, Kerstin (2020): *Schule auf Distanz. Perspektiven und Empfehlungen für den neuen Schulalltag. Eine repräsentative Befragung von Lehrkräften in Deutschland*, Berlin/Düsseldorf: Vodafone Stiftung.
- Ehrenberg, Alain (2004): *Das erschöpfte Selbst. Depression und Gesellschaft in der Gegenwart*. Aus dem Französischen von Manuela Lenzen und Martin Klaus, Frankfurt/M.
- Fickermann, Detlef/Edelstein, Benjamin (Hrsg.) (2020): *„Langsam vermisse ich die Schule ...“*. Schule während und nach der Corona-Pandemie, DDS – Die Deutsche Schule, Beiheft 16, Münster/New York: Waxmann.
- Goetz, Miriam (2020): *Distance Learning in der COVID-19 Krise: Ein Praxischeck*. In: *Medienimpulse* 58, H. 2, doi: 10.21243/mi-02-20-19.
- Goetz, Miriam (2021): *Digitale Lehre im Corona-Jahr – Umsetzung, Herausforderungen und Potenziale digitaler Lehre in deutschen Klassenzimmern*. In: *merz* 2021/01, https://www.merz-zeitschrift.de/fileadmin/user_upload/merz/PDFs/merz_21-1_Goetz.pdf
- Hofhues, Sandra (2017): *Forschendes Lernen mit digitalen Medien*. In: Miege, Harald/Lehmann, Judith (Hrsg.): *Forschendes Lernen. Wie die Lehre in Universität und Fachhochschule erneuert werden kann*, Frankfurt: Campus, S. 410-418.
- Hofhues, Sandra/Reinmann, Gabi/Schiefner-Rohs, Mandy (2014): *Lernen und Medienhandeln im Format der Forschung*. In: Zawacki-Richter, Olaf/Kergel, David/Kleinfeld, Norbert/Muckel, Petra/Stöter, Joachim/ Brinkmann, Katrin (Hrsg.): *Teaching Trends 2014. Offen für neue Wege: Digitale Medien in der Hochschule*, Münster: Waxmann, S. 19-35.
- Huber, Stephan Gerhard/Gunther, Paula Sophie/Schneider, Nadine/Helm, Christoph/Schwander, Marius/Schneider, Julia A./Pruitt, Jane (2020): *COVID-19 und aktuelle Herausforderungen in Schule und Bildung. Erste Befunde des Schul-Barometers in Deutschland, Österreich und der Schweiz*, Münster/New York: Waxmann.
- Hurrelmann, Klaus/Dohmen, Dieter (2020): *Das Deutsche Schulbarometer: Corona-Krise verstärkt Bildungsungleichheit*. <https://deutsches-schulportal.de/stimmen/dasdeutscheschulbarometer-hurrelmann-dohmen-corona-krise-verstaerktbildungsungleichheit/> (Abfrage: 01.01.2021).

- Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried (2014): *Medienbildung in der digitalen Jugendkultur*. In Hugger, Kai-Uwe. (Hrsg.): *Digitale Jugendkulturen*. 2., erweiterte und aktualisierte Auflage. Wiesbaden: Springer VS, S. 317-331.
- Kergel, David / Hepp, Rolf Dieter (2016): *Forschendes Lernen zwischen Postmoderne und Globalisierung*. In Kergel, David/Heidkamp, Birte (Hrsg.): *Forschendes Lernen 2.0. Partizipatives Lernen zwischen Globalisierung und medialem Wandel*, Wiesbaden: Springer, S. 19-43.
- Meyer, Torsten/Mayrberger, Kertin/Münste-Goussar, Stephan/Schwalbe, Christina (Hrsg.) (2011): *Kontrolle und Selbstkontrolle. Zur Ambivalenz von E-Portfolios in Bildungsprozessen*, Wiesbaden: Springer.
- Meyer-Drawe, Käte (2013): *Lernen braucht Lehren*. In: Feuser, Peter/Beutel, Wolfgang/John, Jürgen (Hrsg.): *Pädagogische Reform. Anspruch – Geschichte – Aktualität*, Seelze: Friedrich, S. 89-97.
- Reckwitz, Andreas (2012): *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin.
- Redecker, Anke (2017): *Die ambivalente Kreativität des E-Learning. Plädoyer für eine kritische Medienbildung in Interaktion*. In: *Medienimpulse* 4/2017, <http://medienimpulse.at/articles/view/1137>
- Redecker, Anke (2020): *Vom quantified zum qualified Self. Machbarkeitsmythen und Bildungschancen des Digitalen*. In: Bauer, Reinhard/Hafer, Jörg/Hofhues, Sandra/Schiefner-Rohs, Mandy/Thillosen, Anne/Volk, Benno/Wannemacher, Klaus (Hrsg.): *Vom E-Learning zur Digitalisierung – Mythen, Realitäten, Perspektiven*, Münster: Waxmann, S. 55-68.
- Rummler, K./Aßmann, S./Bettinger, P./Wolf, K.D. (2020): *Stellungnahme des Vorstands der Sektion Medienpädagogik der DGfE zur Covid-19 Situation*. *Digitale Medien in Bildung und Erziehung: Krisenzeiten verdeutlichen Defizite und Innovationspotenziale. MedienPädagogik (Statements and Frameworks)*, 1-2. <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2020.07.16.X>.
- Wellburn, Elizabeth/Eib, B. J. (2016): *Multiple Learning Roles in a Connected Age. When Distance Means Less Than Ever*. In: Veletsianos, George (Hrsg.): *Emergence and Innovation in Digital Learning. Foundations and Applications*, Edmonton: AU Press, Athabasca University, S. 65-80.



// LITERATUR

PD Dr. Anke Redecker, Habilitation in Erziehungswissenschaften an der Universität Bonn mit der Arbeit „Das kritische Selbst. Bildungstheoretische Reflexionen im Anschluss an Hugo Gaudig, Marian Heitger, Käte Meyer-Drawe und Immanuel Kant“, Weinheim/Basel: Beltz 2018; 2019-2020 Vertretung der Professur für Interkulturelle Pädagogik und Bildungsgerechtigkeit an der PH Karlsruhe, langjährige Wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Bonn, Promotion in Philosophie, Lehrbeauftragte an verschiedenen Hochschulen.

Fares Kayali und Oliver Hödl

DIGITALE MUSIKINSTRUMENTE IN DER MINKT-BILDUNG

// ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Im Projekt Sparkling Instruments wurden mit Wiener Schüler*innen spielerisch digitale Musikinstrumente (DMIs) gestaltet und entwickelt. Wir haben untersucht, ob das Konstruieren und Gestalten von DMIs und das Verwenden dieser in einer Performance dazu geeignet sind, bei Schüler*innen das Verständnis für neue Formen von Musik und des Musikmachens zu verbessern, sowie das Interesse an MINT-Gegenständen zu vertiefen (Hödl et al., 2021, in Vorbereitung). Eine Pre-/Post-Fragebogenstudie mit Kontrollgruppe ergab, dass sich bei einem Teil der an Sparkling Instruments teilnehmenden Schüler*innen, ein größeres Interesse an neuen Musikformen, und dem Umgang mit Technik, insbesondere in kreativer Weise, entwickelte. Bei einem ebenfalls relevanten Teil sank das Interesse jedoch sogar ab. Gleichzeitig stieg aber auch das Interesse in der Kontrollgruppe, was darauf hinweist, dass deren Interesse rein durch Beobachtung und Kontakt mit den teilnehmenden Schüler*innen gesteigert wurde. Die Teilnehmer*innen zeigten nach den Workshops außerdem ein gesteigertes Interesse an den Fächern Multimedia und Physik (Hödl et al., 2021, in Vorbereitung).

Der Beitrag beschreibt diesen projektorientierten Ansatz zu spielerischer Gestaltung und technischer Entwicklung digitaler Musikinstrumente mit dem Ziel der Förderung von MINT- und Musikinteresse im Schulunterricht. Mit dieser Verschränkung von Technik und Musik, stellt der Beitrag exemplarisch vor, wie zeitgenössischer MINKT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Kunst & Technik) Unterricht funktionieren kann.



// KURZ-VITAE

Fares Kayali ist Professor für Digitalisierung im Bildungsbereich am Zentrum für LehrerInnenbildung der Universität Wien. Seine Forschung und Lehre findet im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Informatik, Didaktik und Gesellschaft statt. Dabei beschäftigt er sich unter anderem mit NutzerInnen-zentriertem Design, kritischen Aspekten des digitalen Wandels und digitalen Spielen.

Oliver Hödl ist Informatiker und Musiker. Er promovierte mit Auszeichnung an der TU Wien mit den Schwerpunkten Human-Computer Interaction, Music Computing und Design. Die Forschung und Lehre für seine Habilitation an der Universität Wien sind stark interdisziplinär und nutzerorientiert ausgerichtet. Er entwickelt und evaluiert unter anderem neue interaktive Systeme zur Publikumsbeteiligung und Musikvermittlung in Kooperation mit verschiedenen Kultureinrichtungen, wie etwa der Wiener Staatsoper. Weiters untersucht er neue didaktische Konzepte, die Informatik und Musik in der schulischen und universitären Lehre verbinden. Als Musiker spielte er bislang über 100 Konzerte weltweit und seine Kompositionen sowie selbst entwickelten Musikinstrumente wurden bereits mehrfach ausgezeichnet.

BILDUNGSPOTENTIALE DIGITALER MUSIZIERMEDIEN IM INKLUSIONS-ORIENTIERTEN MUSIKUNTERRICHT

Ausgehend von Befunden aus dem BMBF geförderten Projekt „be_smart“ (Projektbeschreibung: S.a. Niediek et al. 2019) werden in dem Beitrag Überlegungen zur musikpädagogischen Arbeit mit Schüler*innen mit sonderpädagogischem Unterstützungsbedarf im thematischen Dreieck von musikalischer Bildung, Dis*Ability und digitalen Musiziermedien skizziert.

In sonderpädagogischen Praxis-Konzepten (z.B. Theilen 2015, Meyer 2012, Amrhein 2007) zur musikpädagogischen Arbeit mit konventionellen Instrumenten wird insbesondere das Potenzial zur Förderung von Selbstwirksamkeitserfahrungen und der Kommunikationsmöglichkeiten der Schüler*innen betont. Die bisherigen Ergebnisse des Projektes (in dem zunächst Interviews und Gruppendiskussionen mit Lehrkräften geführt wurden) legen dem gegenüber nahe, dass Musikpädagog*innen diese Potentiale kaum bei digitalen Musiziermedien vermuten. Die Lehrkräfte erleben Verunsicherung, da etablierte Ansätze musikalischer Bildung nur begrenzt auf digitales Musizieren übertragbar erscheinen.

In dem Beitrag werden daher Affordanzen (Gibson 1986) von Musizier-Apps (z.B. keezy, playground) und bewegungs-orientierten Musiziermedien (z.B. soundbeam, motioncomposer) näher in den Blick genommen und insbesondere die Frage der sinnlichen Erfahrungen (Rolle 1999) durch digitale Musiziermedien diskutiert. Während konventionelle Instrumente neben dem akustischen Feedback insbesondere haptische Begegnungen ermöglichen, machen digitale Musiziermedien motorisch/räumliche und visuelle Angebote zu den Klängen, während die Haptik z.B. eines Tabletdisplays statisch bleibt. Digitale Musiziermedien können zudem (im Vergleich zu konventionellen Musikinstrumenten) relativ einfach individuell konfiguriert werden und damit unterschiedliche Voraussetzungen der Schüler*innen berücksichtigen. Durch Steuerungsmedien (z.B. Audiobus 3, AbletonLink/NOISE) können Formen (gemeinsamen) Musizierens entstehen, in denen die Akteursposition von Instrumenten und Menschen (im Sinne Nohls, 2011) nicht mehr eindeutig bestimmbar sind. Damit müssen auch Fragen der musikalischen Kompetenz und der Dis*Ability, (s.a. Goodley 2014) neu gefasst werden.

Digitale Musiziermedien bieten also möglicherweise neuartige Gelegenheiten für transformatorische Bildungsprozesse (Koller 2011) in einem inklusionsorientierten Musikunterricht auch mit Schüler*innen mit komplexen Beeinträchtigungen. Zumindest für das gemeinsame Musizieren stellen digitale Transformationen aber (noch) keinen Ersatz für Präsenzunterricht dar.

Der Beitrag will diese Gelegenheiten und Begrenzungen näher bestimmen und schließt mit Desiderata für die letzte Feldphase des be_smart Projektes.

- Amrhein, Franz (2007): *Die Förderung von Bewegung, Wahrnehmung, Ausdruck und Kommunikation mit Musik*. In: Walter, J./ Wember, F.B. (Hg.): *Sonderpädagogik des Lernens*. Göttingen: Hogrefe, 771-780
- Gibson, James J. (1986 [1979])
The ecological approach to visual perception. Houghton Mifflin, Boston
- Goodley, Dan (2014):
Disability Studies. Theorising disablism and ableism. London/New York: Routledge
- Koller, Hans-Christoph (2011): *Bildung anders denken. Einführung in die Theorie transformatorischer Bildungsprozesse*. Stuttgart: Kohlhammer
- Meyer, Hansjörg (2012) *Musikbasierte Kommunikation für Menschen mit schwerer Behinderung. Das Konzept*. Stuttgart: von Loeper
- Niediek, Imke, Gerland, Juliane, Hülsken, Julia & Sieger, Marvin (2019):
Zur Bedeutung von Musik-Apps für die Teilhabe von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit komplexen Behinderungen an Kultureller Bildung. In: Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019): *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. München: kopaed. Im Internet unter nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-184866, S. 51-62 (zuletzt geprüft am 11.3.2021)
- Nohl, Arnd-Michael (2011):
Pädagogik der Dinge. Bad Heilbrunn: Klinkhardt
- Rolle, Christian (1999): *Musikalisch-ästhetische Bildung. Über die Bedeutung ästhetischer Erfahrung für musikalische Bildungsprozesse*, Kassel: Bosse
- Theilen, Ulrike (2015): *Mach Musik! Rhythmische und musikalische Angebote für Menschen mit schweren Behinderungen*. 2. Akt Aufl. München/Basel: Reinhardt
-

Prof. Dr. Juliane Gerland studierte Allgemeine Musikerziehung und Instrumentalpädagogik sowie Musiktherapie. 2014 Promotion an der TU Dortmund über die Auswirkungen des Musizierens auf die Selbst- und Fremdwahrnehmung. Von 2013-2015 war sie Lehrbeauftragte an der TU Dortmund, von 2015-2018 Juniorprofessorin für Kulturelle Bildung & Inklusion an der Universität Siegen. Seit 2018 ist sie Professorin für Musik in kindheitspädagogischen und sozialen Handlungsfeldern an der FH Bielefeld. Ihre gegenwärtigen Arbeits- und Forschungsschwerpunkte sind Inklusion in der außerschulischen Musikpädagogik sowie Videointeraktionsanalyse von Prozessen des gemeinsamen Musizierens.

Prof. Dr. Imke Niediek hat ihren beruflichen Werdegang als staatlich Anerkannte Erzieherin mit freizeitpädagogischem Schwerpunkt begonnen, bevor sie an der C.v.O. Universität Oldenburg ihr Studium der Sonderpädagogik (Diplom), sowie der Soziologie & Wirtschaftswissenschaften (Magister) erfolgreich abgeschlossen hat. Ihr akademischer Weg führte sie über Hochschulen in Hannover, Darmstadt, Leipzig und Siegen schließlich an die Leibniz Universität Hannover, wo sie seit 2020 als Professorin für Pädagogik bei Beeinträchtigungen der geistigen Entwicklung tätig ist. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in der Analyse von Prozessen der Teilhabe und des Ausschlusses in Interaktionssituationen, der Entwicklung qualitativer Interviewmethoden im Kontext so genannter geistiger Behinderung und den Potenzialen digitaler Medien für inklusive Bildungsprozesse.

Timo Rouget

„LOB DES AUSSCHNITTS“. DIE BEDEUTUNG ISOLIERTER SPIELFILMSZENEN FÜR VERMITTLUNGSZUSAMMENHÄNGE

// ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Die Handhabung von Filmstandbildern, -fragmenten oder einzelner Sequenzen im Schulunterricht scheint gegen ein sakrosanktes holistisches Paradigma zu verstoßen: Laut der Mehrzahl didaktischer Fachtexte sollen Filme immer vollständig, somit ‚gründlich‘ und im Idealfall sogar mehrfach gesehen werden. Doch eine filmische ‚Stellenlektüre‘ entspricht der Relevanz und der Medialität des fiktionalen Films. Im Zeitalter der Videosphäre, des second screening und binge watching kann eine disseminierte Entwicklung des Filmischen konstatiert werden – für die Schüler*innen als digital natives eine alltägliche Erfahrung. Die Affizierung durch Ausschnitte aus digitalen Medien ist zur cinéphilen Alltagspraxis geworden. Die persönliche Sammlung und Wiederholung der besonderen Momente, der Austausch über sie im Web oder auf dem Schulhof ersetzen heute die Einzigartigkeit früherer Kinoerlebnisse. So kann man sogar diagnostizieren, dass wir uns derzeit in einer Clip-Kultur befinden: Auf YouTube, Twitter, Instagram und TikTok wird sozusagen alles zum Ausschnitt. Der Film selbst setzt sich zudem aus heterogenen bewegtbildlichen auditiven Elementen, aus Einstellungen, Perspektiven, Figuren, Sprache, Symbolen, Tönen usw., zusammen – und er wird über Bruchstücke erinnert. Wenn eine Filmszene in einem Lehr-Lern-Kontext aus dem gesamten Werk externalisiert wird, zeitigt dies keine ‚Miss-handlung‘ oder ‚Verstümmelung‘ des Films – dies sollte im Gegenteil eher von positiven Stimmen begleitet werden, die im Rahmen der „Filmvermittlung“ fallen, wie: „Pädagogik des Fragments“ oder „Lob des Ausschnitts“.

Ich möchte in meinem Beitrag aufzuzeigen – an Positionen der „Filmvermittlung“ des Forschungskreis des gleichnamigen Bremer Handlungs- und Diskursfeldes um Bettina Henzler und Winfried Pauleit anknüpfend –, inwiefern isolierte Szenen produktiv für schulische Vermittlungszusammenhänge genutzt werden können. Die „Filmvermittlung“ eignet sich im Besonderen für die thematische Fokussierung des Symposiums, da sie den Spielfilm nicht nur als Artefakt begreift, sondern originär als einen Diskurs oder als ein Medium der Vermittlung. Sie zielt damit auf die spezifische Interaktion ab, die Filmerfahrung, die sich zwischen Kunst und Ästhetik auf der einen und Mensch sowie Gesellschaft auf der anderen Seite abspielt.

- Bergala, Alain:
Kino als Kunst. Filmvermittlung an der Schule und anderswo. Marburg: Schüren 2006.
- Hagener, Malte u. Hediger, Vinzenz (Hg.): *Medienkultur und Bildung. Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler Netzwerke. Frankfurt u. New York: 2015.*
- Henzler, Bettina: *Filmästhetik und Vermittlung. Zum Ansatz von Alain Bergala: Kontexte, Theorie und Praxis. Marburg: Schüren 2013.*
- Henzler, Bettina u. Pauleit, Winfried (Hg.): *Filme sehen Kino verstehen. Methoden der Filmvermittlung. Marburg: Schüren 2009.*
- Kappelhoff, Hermann: *Kognition und Reflexion. Zur Theorie filmischen Denkens. Berlin u. Boston: de Gruyter 2018.*
- Sommer, Gudrun; Hediger, Vinzenz u. Fahle, Oliver (Hg.): *Orte filmischen Wissens. Filmkultur und Filmvermittlung im Zeitalter digitaler Netzwerke. Marburg: Schüren 2011.*
-

Timo Rouget, geb. 1988, studierte Germanistik, Geschichte sowie Bildungswissenschaften in Koblenz und war Stipendiat der Studienstiftung des deutschen Volkes. Nach dem Studium beschäftigte er sich am Karlsruher Institut für Technologie (KIT) projektbezogen mit digitaler Wissenschaftskommunikation. Derzeit ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Koblenz-Landau, Campus Koblenz. Im Jahr 2020 schloss er seine Promotion über filmische Leseszenen ab (Bewertung: summa cum laude), die im Juni 2021 bei de Gruyter erscheint. Hier beschäftigt er sich nicht nur mit dem Potenzial des Spielfilms, eine scheinbar starre Tätigkeit wie das Lesen zu visualisieren, sondern ebenso mit den invarianten Strukturen des subjektiven Erlebens von Filmen aus der Perspektive der Filmphänomenologie. Die Arbeit wurde von Prof. Dr. Vinzenz Hediger aus Frankfurt zweitbetreut.

Florian Jastrow

DIGITALE MEDIEN IM SPORTUNTERRICHT DER GRUNDSCHULE – PERSPEKTIVEN VON SCHÜLER*INNEN AUF PRODUKTORIENTIERTE FORMEN DER UNTERRICHTSINSZENIERUNG

In Zusammenarbeit mit Steffen Greve (Leuphana Universität Lüneburg), Mareike Thumel (Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg), Anja Schwedler (Leuphana Universität Lüneburg), Claus Krieger (Universität Hamburg) & Jessica Süßenbach (Leuphana Universität Lüneburg)

Zum Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht der Grundschule liegen kaum Forschungsergebnisse vor. Ebenso rar sind Studien, die zeigen, wie medienpädagogische Ziele in den Sportunterricht implementiert werden können. In dem beschriebenen Forschungsprojekt wurden Unterrichtseinheiten im Sinne aktueller Lehr- und Bildungspläne konzipiert und analysiert. Das bedeutet, dass Lernziele des Sportunterrichts und medienpädagogische Ziele miteinander verschränkt wurden. Dies geschah im Hinblick auf die Forschungsfrage, wie Schüler*innen der Grundschule den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht interpretieren und erleben, wenn medienpädagogische Ziele und Ziele des Sportunterrichts gleichermaßen angesprochen werden. Es stellt sich die Frage, welche Chancen und Grenzen für Bildungsprozesse rekonstruiert werden können.

Methode

In vier Grundschulklassen wurden über den Zeitraum eines Schuljahres Tablets im Sportunterricht eingesetzt. Im Anschluss an die verschiedenen Unterrichtseinheiten wurden 39 leitfadengestützte Interviews mit den Schüler*innen geführt. Dies passierte vor dem Forschungsansatz, die Perspektiven der beteiligten Schüler*innen in den Mittelpunkt zu stellen. Datenerhebung und -analyse erfolgten anhand der Grounded-Theory- Methodologie (Corbin & Strauss, 2008).

Ergebnisse & Diskussion

Es entstand ein differenziertes Kategoriensystem, welches Phänomene eines erweiterten Zugangs zum Erleben von körperlicher Aktivität im Sportunterricht beschreibt (Greve et al., 2020). Die Ergebnisse zeigen, dass der Schwerpunkt der Kinder auf dem Erleben von Bewegung liegt. Neben der Funktion des Lernens mit Medien bedeutet der Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht auch, dass die Schüler*innen etwas über Medien lernen (sollten), z. B. wenn durch den Einsatz von Medien persönliche Daten generiert werden, mit denen die Schüler*innen gemeinsam arbeiten.

// LITERATUR

Corbin, J. M., & Strauss, A. L. (2008). *Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory* (3. Ed.). Los Angeles: Sage Publications.

Greve, S., Thumel, M., Jastrow, F., Krieger, C., Schwedler, A., & Süßenbach, J. (2020). *The use of digital media in primary school PE – student perspectives on product-oriented ways of lesson staging*. *Physical Education and Sport Pedagogy*.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2020.1849597>



// KURZ-VITAE

Florian Jastrow ist nach seinem Sonderpädagogikstudium wissenschaftlicher Mitarbeiter am Zukunftszentrum Lehrkräftebildung an der Leuphana Universität Lüneburg mit dem Schwerpunkt Inklusion. Seine aktuellen Forschungsschwerpunkte sind digitale Medien im Sportunterricht und Inklusion im Lehramtsstudium.

GROW WITH THE FLOW – EMPOWERMENT DURCH SINNLICH- SYMBOLISCHE MEDIENGESTALTUNG

Kindern und Jugendlichen wird als „Digital-Natives“ (Prensky 2001) ein sehr gewandter Umgang mit digitalen Medien attestiert. Gleichzeitig werden ihre Kompetenzen als defizitär gesehen was den kritischen und selbstbestimmten Gebrauch von medialen Anwendungen betrifft (Schulmeister 2012: 44). Rufe nach Medienkompetenzförderung werden laut, wobei oftmals nicht berücksichtigt wird, dass Kompetenzen nicht automatisch zu kompetentem Handeln führen. Der auf Dieter Baacke (1973) zurückgehende Ansatz der Medienperformanz greift dieses Missverhältnis auf, indem er den Blick auf das tatsächliche Medienhandeln lenkt. Damit verbunden ist die Chance auf eine sozial gerechtere Medienpädagogik, die von den Individuen und ihren manchmal auch eigensinnigen Praktiken ausgeht anstatt bei hohen Bildungsstandards anzusetzen und davon bestimmte idealtypische Fähigkeiten abzuleiten (Trültzsch-Wijnen 2016: 8). Anhand des an Kärntner Schulen durchgeführten medienpädagogischen Praxisprojekts „Schaut her! Ich zeig’s euch digital“ wird illustriert, wie eine auf Medienperformanz basierende Didaktik zum Empowerment der SchülerInnen beiträgt, ohne auf bestimmte Kompetenzen abzielen. Stattdessen wird der Fokus auf sinnlich-symbolische (Lorenzer 1981) Dimensionen des selbstgesteuerten und interessensgeleiteten (Röll 2009) Medienhandelns gelegt. Schöpferisch Visuelles und Performatives ermöglichen Auseinandersetzungen auf den Ebenen der individuellen Repräsentation, der gemeinschaftlichen Produktion und Kommunikation bis hin zur Evaluation und Adaption des eigenen Medienhandelns. Das Format des Workshops als anderer Raum, als Heterotopie (Foucault 1992) innerhalb des Klassenzimmers, erlaubt, aus gewohnten Praktiken wie Rollen herauszutreten und den Raum zu transformieren, zum Beispiel indem das Klassenzimmer zum Filmstudio oder zum Game Design Lab wird.

Ästhetische Mediengestaltung trägt zu einem Empowerment der SchülerInnen bei und fördert deren kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit Medien. Dabei erfordert der Ansatz große Zeitressourcen und einen hohen organisatorischen Aufwand, die im schulischen Alltag schwierig zu erübrigen sind. Die Integration von projektbasierten Workshops sinnlich-symbolischer Mediengestaltung kann dem entgegenwirken und in Bildungskontexten ergebnisoffen konzipierte und professionell begleitete sowie für Kooperationen empfängliche Orte schaffen, die individuell wie kollektiv frei nach dem Motto „grow with the flow“ funktionieren.

Baacke, Dieter (1973): *Kommunikation und Kompetenz. Grundlegung einer Didaktik der Kommunikation und ihrer Medien.* München: Juventa.

Foucault, Michel (1992): *Andere Räume.* In: Barck, Karlheinz/Gente, Peter/Paris, Heidi/Richter, Stefan (Hg.): *Aesthesis. Wahrnehmung heute oder Perspektiven einer anderen Ästhetik.* Leipzig: Reclam. 34-46.

Lorenzer, Alfred (1981): *Das Konzil der Buchhalter. Die Zerstörung der Sinnlichkeit. Eine Religionskritik.* Frankfurt a.M.: Fischer.

Prensky, Marc (2001): *Digital Natives, Digital Immigrants Part 1.* In: *On the Horizon* 9 (5): 1-6.

Röll, Franz J. (2009): *Selbstgesteuertes Lernen mit Medien.* In: Demmler, Kathrin/Lutz, Klaus/Menzke, Detlef/Prölß-Kammerer, Anja (Hg.): *Medien bilden – aber wie? Grundlagen für nachhaltige medienpädagogische Praxis.* München: kopaed. 59-78.

Schulmeister, Rolf (2012): *Vom Mythos der Digital Natives und der Net Generation.* In: *Berufsbildung in Wissenschaft und Praxis* (3): 42-46.

Trültzsch-Wijnen, Christine (2016): *Plädoyer wider eine (medien-)pädagogische Universalpragmatik.* In: *Medienimpulse* (4): 1-11.



Nicole Duller (Mag.a) ist Senior Scientist für Roboterethik im Karl Popper Kolleg Responsible Safe and Secure Robotic Systems Engineering und Lehrbeauftragte am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Österreich). Zuletzt mit Förderung ausgezeichnetes Forschungsprojekt: MITkink - Mediatisierte Intimitäten. Kommunikation und Artikulation von Kink in Österreich. Ihre Forschungsschwerpunkte sind Neue Medien und Technik, Mensch-Maschine-Interaktion sowie Medienpädagogik.

Caroline Roth-Ebner (Mag.a Dr.in) ist Assoziierte Professorin am Institut für Medien- und Kommunikationswissenschaft an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt (Österreich). Sie lehrt und forscht zu Fragen der Medienpädagogik und Medienbildung, zur Mediennutzung von Kindern, Jugendlichen und SeniorInnen sowie zur Mediatisierung von Erwerbsarbeit.

VIRTUELLEN WELTEN BEWEGT UND KREATIV BEGEGNEN: KÖRPERLICHE (BEWEGUNGS-) PRAXIS UND KÜNSTLERISCH-ÄSTHETISCHE VERFAHREN ALS GEGENSTÄNDE UND AUSGANGSPUNKTE FÜR DEN UMGANG MIT VIRTUELLEN REALITÄTEN

Der Einsatz von Virtual Reality in der Sportlehrer:innen-Bildung eröffnet ein komplexes Spannungsfeld für die Auseinandersetzung mit der ästhetischen Dimension digitaler Medien: Room-Scale Virtual Reality Anwendungen konfrontieren den sich bewegenden, menschlichen Körper mit den Prinzipien, Techniken und Verfahren des Mediums VR (Lipinski et al. 2020). Wird in Lehr-/Lernprojekten eine motorisch-didaktische, sportwissenschaftlich geleitete Perspektive mit einer künstlerisch-ästhetischen Vorgehensweise (Meis 2012) interdisziplinär kombiniert, so ergibt sich für die Thematisierung digitaler Kompetenzen eine bewegungsbasierte, körpernahe, sinnlich-erfahrbare Lernform (Klinge 2015). Künstlerisch-ästhetische Verfahren erweitern die Perspektive auf das (habitualisierte) Bewegungshandeln der Sportstudierenden, indem sie Irritationen auslösen und Fragen aufwerfen. Welche körperlichen Erfahrungen werden im Umgang mit dem Medium VR initiiert, welche verkörperten Praxen werden im Umgang mit der Technologie sichtbar und wie können diese in künstlerisch-ästhetischer Auseinandersetzung reflektiert werden?

Wenn Bildung als „selektive und dauerhafte Umwandlung des Körpers“ (Bourdieu, 2001, 175) verstanden wird, scheint eine körperorientierte Reflexion subjektiver Schemata im Denken, Fühlen, Wahrnehmen und Erkennen notwendig. Dementsprechend können körperorientierte Reflexionsanlässe im Umgang mit dem Medium VR als Ausgangspunkt und Bedingung für Bildungsprozesse angesehen werden. Im Bildungsprozess von angehenden Sportlehrer:innen kann die körperliche Praxis im Umgang mit VR darüber hinaus auch als Gegenstand selbst in den Blick genommen werden.

Der Beitrag zeigt anhand des studentischen Projekts „Virtueller Raum & Tanz“ aus dem Lehrprojekt Virtual Reality Moves (Lipinski et al. 2020) auf, welche Möglichkeiten und Grenzen künstlerisch-kreative VR-Apps wie Tilt-Brush (Google) für die Gestaltung von Tanz und Bewegung bieten und zu kritisch-konstruktiver Reflexion anregen. Weitergehend wird diskutiert, wie körperliche Praxis in, durch und mit VR als Ausgangspunkt und Bedingung für den Bildungsprozess im Hochschulkontext werden kann. Dazu werden konkrete Beobachtungen und Evaluationen aus dem Projekt dargestellt, die sich im Rahmen des im Rahmen des ISAR-Modells (Krus 2018) besonders auf die Selbsterfahrung in der Bewegung, die (bewegte) Anwendung in den wissenschaftlichen Studienprojekten sowie auf die Reflexion beziehen.

- Bourdieu, P. (2001): *Meditationen. Zur Kritik der scholastischen Vernunft.* Suhrkamp, Frankfurt a.M.
- Heinen, R., & Kerres, M. (2017). „Bildung in der digitalen Welt“ als Herausforderung für Schule. *Die deutsche Schule*, 109(2), 128–145.
- Klinge, A. (2015). *Künstlerische Verfahren im Fach Sport.* In M. Fuchs & T. Braun (Hrsg.), *Die Kulturschule und kulturelle Schulentwicklung. Grundlagen, Analysen und Kritik. Band 1: Schultheorie und Schulentwicklung* (S. 233-249). Weinheim: Beltz-Juventa.
- Krus, A. (2018). *Qualifikationsprofil Bewegung für Lehrkräfte: Bewegung lehren und in Bewegung lernen.* Springer VS. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-21353-4>
- Lipinski, K., Schäfer, C., Weber, A.-C., & Wiesche, D. (2020). *Virtual Reality Moves – Interdisziplinäre Lehrkonzeption zur Entwicklung einer forschenden Haltung mittels Bewegung in, mit und durch Virtual Reality.* In B. Fischer & A. Paul (Hg.), *Bildung und Sport. Lehren und Lernen mit und in digitalen Medien im Sport* (Bd. 18, S. 207-229). Springer Fachmedien Wiesbaden. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25524-4_11
- Meis, S. (2012). *Allgemeine Grundlagen der künstlerisch-ästhetischen Praxis in der Sozialen Arbeit.* In S. Meis & G.-A. Mies (Hrsg.), *Künstlerisch-ästhetische Methoden in der Sozialen Arbeit* (S. 17-76). Stuttgart: Kohlhammer.
- MPFS (2019). *KIM 2018 Kindheit, Internet, Medien: Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13Jähriger in Deutschland.* Abruf unter http://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIMStudie_2018_web.pdf
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität.* Edition Suhrkamp: Bd. 2679. Suhrkamp.
- Wagner, P., & Wulff, H. (2020). *Digitalisierung und körperliche Aktivität - Risiken und Nutzen digitaler Medien für Bewegung und Gesundheit.* In C. Breuer, C. Josten & W. Schmidt (Hg.), *Vierter Deutscher Kinder- und Jugendsportbericht: Gesundheit, Leistung und Gesellschaft* (S. 64-75). Hofmann-Verlag GmbH & Co. KG.



Jun. Prof. Dr. David Wiesche leitet seit 2021 den Lehrstuhl Digitales Lehren und Lernen im Schulkontext an der Fakultät für Bildungswissenschaften der Universität Duisburg-Essen und beschäftigt sich mit dem Erleben von Virtuelle Realitäten. Als langjähriger wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Ruhr-Universität Bochum am Lehrstuhl für Sportpädagogik und Didaktik forschte er zum Thema Emotionen, insbesondere zu beschämenden Situationen im Schulsport. 2017 schloss er das zweite Staatsexamen für das Lehramt an Gymnasien und Gesamtschulen mit den Fächern Physik und Sport in Essen ab.

Anna-Carolin Weber M.A. forscht und vermittelt als Kulturwissenschaftlerin (Schwerpunkt Tanz und Digitale Medien) an der Schnittstelle von Theorie und Praxis sowie sie als Tanzschaffende in Projekten der Freien Szene an spartenübergreifenden Bühnenproduktionen und Tanzinstallationen arbeitet. Mit ihren Workshops und Vorträgen zu Prinzipien und Verfahren Kultureller Bildung zielt sie darauf ab, künstlerische Verfahren aus Tanz, Theater und Performance in Lehr-/ Lernkontexte an Universitäten und Schulen zu integrieren und neue Wissenszugänge erfahrbar zu machen. Als Promovendin am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft an der Universität Gießen forscht sie mit einem transdisziplinären Ansatz zum Dispositiv Medienchoreographie.

Katharina Horst de Cuestas

MUSIKUNTERRICHT DIGITAL: KOMPETENZORIENTIERT UND SELBSTBESTIMMT (MUDI-KOS)

// ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Der Diskurs um das produktionsorientierte Musik-Erfinden in der Schule gewinnt zunehmend an Aufmerksamkeit, da diesem Bereich des schulischen Musikunterrichts ein besonderer Wert für das musikalische Lernen (z.B. in der Entwicklung musikalischen Denkens und Verstehens) zugeschrieben wird (vgl. Kranefeld/Voit 2020). Dabei treten digitale Lernsettings aufgrund ihres nachgewiesenen Beitrags zur Individualisierung des Lernens (vgl. Heinen/Kerres 2015), zur Unterstützung selbstbestimmter und kooperativer Unterrichtsformate (vgl. Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen 2012) und zur Förderung der Motivation der Lernenden zunehmend in den Fokus.

Basierend darauf erforscht das Dissertationsprojekt MuDiKoS im Rahmen der „Qualitätssoffensive Lehrerbildung“ die Möglichkeiten individualisierter und selbstbestimmter Übungs- und Interaktionsprozesse beim Musik-Erfinden durch einen Blended-Learning-Ansatz und beinhaltet die Durchführung einer deutschlandweiten empirischen Studie.

Als Methode wird der Entwurf einer quasi-experimentellen Interventionsstudie mit einer Versuchs- und Kontrollgruppe (N=300) angestrebt. Dabei unterscheiden sich die entsprechenden Interventionen der Gruppen nur durch den Einsatz digitaler oder analoger Medien, um die Auswirkungen dieser auf die Kompositions- und Interaktionsprozesse, die Ausbildung einer musikbezogenen Argumentationskompetenz (Ehninger/Knigge/Rolle i.Dr.) und die Motivation zu messen. Die Datenerhebung erfolgt quantitativ anhand von standardisierten Fragebögen und soll nach Möglichkeit um qualitative Methoden werden.

In einer Selbstlern-Woche schreiben die Schülerinnen und Schüler in Kleingruppen selbstständig Songs, wobei der Fokus der Studie nicht auf dem Produkt selber, sondern auf der Förderung einer musikbezogenen Argumentationskompetenz liegt. Somit hat vor allem die Anregung zu musikbezogenen Diskursen bei der Entwicklung der Intervention Priorität. Die digitale Versuchsgruppe wird von einem sog. „Web-Based-Training“ angeleitet und unterstützt, während die Kontrollgruppe die gleiche Aufgabe in Form eines analogen „Stationenlernens“ mit vergleichbaren Inhalten und Materialien bewältigt. In beiden Lernsettings hat die Lehrperson lediglich eine beratende Funktion.

Die Ergebnisse der Studie führen zu neuen Erkenntnissen zum Einfluss von digitalen Medien auf den Lernerfolg, die Motivation und die soziale Interaktion beim selbstbestimmten und produktionsorientierten Lernen und sollen den Blick der Lehrenden auf die Gestaltung von Kompositionsprozessen im Unterricht erweitern.

Ehninger, J./Knigge, J./Rolle, C. (i. Dr.): Musikbezogene Argumentationskompetenz. Ein Werkstattbericht über die Entwicklung von Testaufgaben. In A. Budke & F. Schäbitz (Hrsg.), Argumentieren und Vergleichen. Münster: LIT.

Heinen, Richard/Kerres, Michael (2015): Individuelle Förderung mit digitalen Medien. Handlungsfelder für die systematische, lernförderliche Integration digitaler Medien in Schule und Unterricht. Gütersloh: Bertelsmann Stiftung.

Kranefeld, Ulrike/Voit, Johannes (2020): Musikunterricht im Modus des Erfindens. Münster/New York: Waxmann Verlag GmbH.

Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen (Hrsg.) (2012): Abitur-Online. In Schule NRW. Heft 04/12.



Katharina Horst de Cuestas ist seit September 2020 wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt CODIP des Zukunftszentrums Lehrerbildung (ZZL), welches im Rahmen der gemeinsamen Qualitätsoffensive Lehrerbildung von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert wird. Sie ist für den Fachbereich Musik tätig. In ihren Zuständigkeitsbereich fallen u.a. die Entwicklung, Implementierung, Evaluierung und Verstetigung eines Lehrkonzeptes im Kontext digital-gestützter individualisierter Lern- und Übungsprozesse im Fachunterricht sowie die Mitwirkung an einer Netzwerkbildung mit (außerschulischen) Kooperationspartnern. Sie untersucht dabei insbesondere die Möglichkeiten, die der Einsatz eines Web-Based-Trainings für das Üben innerhalb einer Projektwoche im Musikunterricht bietet.

DURCH DIE AUGEN ANDERER SEHEN. ERSTE ERKUNDUNGEN ZUR WAHRNEHMUNG UND PARTIZIPATION IN VIRTUELLEN EXPLORATIONSWELTEN

Gegenwärtig werden zunehmend Augmented Reality- und Virtual Reality-Technologien entwickelt und als Lernmedien für den Schulunterricht zur Verfügung gestellt. Die Anwendungen reichen von 360°-Umgebungen bis hin zu virtuellen Touren, die sowohl in den (Präsenz-)Unterricht integriert als auch zeit- und ortsunabhängig genutzt werden können. Über Head-Mounted Displays oder Cardboard-Systeme für Smartphones wird ein Zugang zu zwei- oder dreidimensionalen computergenerierten Umwelten aus der Ego-Perspektive oder über Avatare realisiert (Martín-Gutiérrez et al., 2017). Didaktische Potentiale zum Einsatz entsprechender Anwendungen werden bereits diskutiert (Buchner & Freisleben-Teutscher, 2020; Hellriegel & Čubela, 2018). Insbesondere im Simulationscharakter sowie in den erweiterten Interaktionsmöglichkeiten in und mit der computergenerierten Umwelt werden Lernpotentiale gesehen (Liu et al., 2017).

Im Beitrag wird am Beispiel von zwei Anwendungen zu historischen Inhalten untersucht, welche Wahrnehmungs-, Interaktions- und Partizipationsmöglichkeiten eröffnet werden. Bei der ersten Anwendung handelt es sich um einen 360°-Film aus der Perspektive eines Häftlings des ehemaligen Stasi-Gefängnisses in Hohenschönhausen. Anwender*innen werden dort als Häftling angesprochen und unter anderem virtuell den Kontrollen der Wärter ausgesetzt. Die zweite Anwendung ist Teil einer (virtuellen) Tour über das ehemalige Reichsparteitagsgelände in Nürnberg. Mittels 360°-Bildern wird rekonstruiert, wie Gebäude (z.B. die Kongresshalle) ausgesehen hätten, wenn sie während der Zeit des Nationalsozialismus fertig gestellt worden wären. Nach Schwan und Buder (2006) handelt es sich bei beiden Anwendungen um Explorationswelten, welche durch das sinnliche Erfahren und Erkunden des dargestellten Gegenstandsbereiches gekennzeichnet sind. Eine erste eigene Analyse zeigt, dass mit den Anwendungen insbesondere visuelle und auditive Sinneskanäle angesprochen werden. Ausgehend von diesem Befund wird im Beitrag das Medienhandeln von Anwender*innen näher untersucht. Diesem Vorgehen liegt die Annahme zugrunde, dass sich die Bedeutung von Medien in ihrem praktischen Handlungsvollzug zeigt (Bettinger 2018, S. 68). Mittels Beobachtung sowie daran anschließender Leitfadeninterviews wird untersucht, was die Anwender*innen wie sehen und hören, was sich der Wahrnehmung entzieht und wie die Anwender*innen in derartigen Explorationswelten partizipieren.

- Bettinger, P. (2018). *Praxeologische Medienbildung. Theoretische und empirische Perspektiven auf sozio-mediale Habitustransformationen*. Wiesbaden: Springer VS.
- Buchner, J., & Freisleben-Teutscher, C. (2020). *Die Erweiterung der Realität als Bildungschance: Fall-beispiele für immersives Lernen in Schule und Hochschule*. In A. Beinsteiner, L. Blasch, T. Hug, P. Missomelius & M. Rizzolli (Hrsg.), *Augmentierte und virtuelle Wirklichkeiten (Medien-Wissen-Bil-dung)*. Innsbruck: innsbruck university press.
- Hellriegel, J., & Čubela, D. (2018). *Das Potenzial von Virtual Reality für den schulischen Unterricht - Eine konstruktivistische Sicht*. In *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie Und Praxis der Medien-bildung*, S. 58-80.
- Liu, D., Bhagat, K. K., Gao, Y., Chang, T.-W. & Huang, R. (2017). *The Potentials and Trends of Virtual Reality in Education*. In D. Liu, C. Dede, R. Huang & J. Richards (Hrsg.), *Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education* (S. 105–130). Singapore: Springer.
- Martín-Gutiérrez, J., Mora, C. E., Añorbe-Díaz, B. & González-Marrero, A. (2017). *Virtual Technologies Trends in Education*. In *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education* 13 (2), S. 469–486.
- Schwan, S. & Buder, J. (2006). *Virtuelle Realität und E-Learning*. Verfügbar unter: <https://www.e-teaching.org/didaktik/gestaltung/vr/vr.pdf> [letzter Zugriff: 06.04.21]
-

Olga Neuberger absolvierte ein Lehramtsstudium mit den Fächern Pädagogik, Mathematik und Bildungswissenschaften und ist aktuell als Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Arbeitsbereich für Soziale Räume und Orte des non-formalen und informellen Lernens am Institut für Erziehungswissenschaft der Ruhr-Universität Bochum beschäftigt. Ihre Arbeitsschwerpunkte bilden das Lernen mit digitalen und immersiven Medien sowie Medienreflexion und Lern- und Bildungsprozesse an non-formalen Lernorten.

Elena Lewers

„VON DER EMOTIONALEN REZEPTION ZUR KOGNITIVEN REFLEXION“? – MEDIENKRITISCHER UMGANG MIT VIRTUAL REALITY IM GESCHICHTSUNTERRICHT

// ABSTRACTS DER VORTRÄGE

Seit einigen Jahren wird Virtual Reality (VR) als neues Bildungsmedium verhandelt und vermehrt im Schulunterricht eingesetzt. Im Beitrag soll der Einsatz im Geschichtsunterricht untersucht werden. Da Geschichte immer medial vermittelt wird – unabhängig von der Digitalität des Mediums – bietet dieser sich für medienkritische Auseinandersetzungen an.

VR-Anwendungen, die mit einer besonderen „Erfahrung“ der Vergangenheit werben, sind eine besondere Herausforderung, da durch den Effekt der Immersion davon ausgegangen wird, dass die Rezipient:innen besonders gefordert werden. In Bezug auf geschichtsbezogene VR-Anwendungen bedeutet dies, dass durch emotionale und kognitive Involvierung schwieriger eine Distanz zum vermittelten Geschichtsbild aufgebaut werden kann und dadurch die Gefahr bestehen könnte, dass die durch die VR vorgegebenen Deutungen übernommen werden. Um dem entgegenzuwirken, müssen nicht nur die ästhetischen, technischen und narrativen Mittel untersucht werden, sondern auch die Geschichtsbilder, die durch die VR vermittelt werden. Daher ist die Reflexion des Inhalts und des Mediums notwendig. Aufgrund der Charakteristika des Mediums wird zudem die Reflexion des Selbst im Verhältnis zum Medium herausgefordert. Betrachtet man VR als „Erfahrungsmedium“, rücken in Lernkontexten die Schüler:innen und ihre individuellen Erfahrungen in den Fokus. Lehrkräfte werden hierbei zu Begleitenden der „Erfahrung“ und der Reflexionsprozesse. Ziel der Auseinandersetzung mit VR sollte sein, dass die Lernenden sowohl die Funktionsweise von VR sowie ihre eigenen Wahrnehmungen reflektieren lernen.

Im Vortrag werden mögliche Szenarien für den Einsatz im Geschichtsunterricht am Beispiel einer VR-Anwendung der Blickwinkel Tour präsentiert, bei der digitale Rekonstruktionen des Reichsparteitagsgeländes in Nürnberg, das in den 1930ern von den Nationalsozialisten gebaut wurde, über verschiedene Endgeräte (HMD, Smartphone, Tablet) angeschaut werden können. Besonders ist hierbei, dass nicht alle der Gebäude fertig gestellt wurden und in der VR gezeigt wird, wie die fertigen Gebäude hätten aussehen können. Potentiale und Grenzen des Einsatzes von VR-Technologien werden unter Rückgriff auf (historische) Medienkompetenzmodelle (Baacke, Kerber) sowie Modelle erfahrungsbasierten Lernens (Dewey) diskutiert.

- Baacke, Dieter (1997): *Medienpädagogik*. Tübingen: Niemeyer.
- Buchner, Josef; Mulders, Miriam (2020): *Lernen in immersiven virtuellen Welten aus der Perspektive der Mediendidaktik*. In: *medienimpulse* 58 (2), S. 1–23.
- Bunnenberg, Christian (2020): *Mittendrin im historischen Geschehen? Immersive digitale Medien (Augmented Reality, Virtual Reality, 360°-Film) in der Geschichtskultur und Perspektiven für den Geschichtsunterricht*. In: *Geschichte für heute* (4), S. 45–58.
- Kerber, Ulf (2017): *Historische Medienbildung - ein transdisziplinäres Modell für den Geschichtsunterricht*. In: Daniel Bernsen und Ulf Kerber (Hg.): *Praxishandbuch Historisches Lernen und Medienbildung im digitalen Zeitalter*. Opladen: Verlag Barbara Budrich, S. 45–82
- Niesyto, Horst (2012/13): *Medienkritik und pädagogisches Handeln*, in: *Kulturelle Bildung Online*, zuletzt abgerufen am 30.03.2021 unter <https://www.kubionline.de/artikel/medienkritik-paedagogisches-handeln>.
- Rodgers, Carol (2002): *Defining Reflection: Another Look at John Dewey and Reflective Thinking*. In: *Teachers College Record* 104 (2), S. 842–866.
-

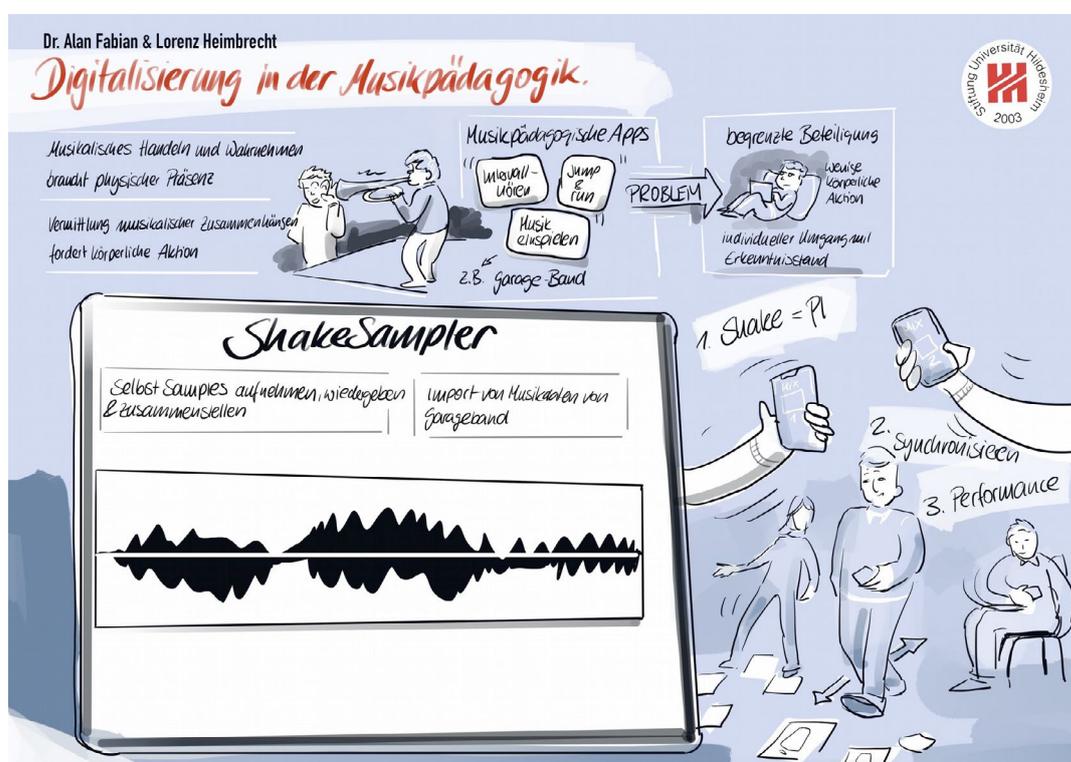
Elena Lewers hat Deutsch, Geschichte, Bildungswissenschaften (M.Ed.) und Public History (M.A.) an der Ruhr-Universität Bochum studiert. Aktuell arbeitet sie als Wissenschaftliche Mitarbeiterin im BMBF-Projekt „ViRaGe – Virtuelle Realitäten als Geschichtserfahrung“ im Teilprojekt „Geschichtsdidaktische Aufbereitung“.

● WORKSHOPS



DIGITALISIERUNG IN DER MUSIKPÄDAGOGIK. EINE GRUNDSÄTZLICHE DISKUSSION UND ÜBUNG EXEMPLARISCH GEFÜHRT ANHAND AUSGEWÄHLTER MUSIKPÄDAGOGISCHER ANGEBOTE

// WORKSHOPS



Es wird der Ansatz vorgestellt, der hinter der von Dr. Alan Fabian entwickelten App Shake-Sampler im Rahmen des Förderprogramms Innovation plus für die Universität Hildesheim steht. Erste exemplarische Anwendungen der App werden auf der Seite des Instituts für Musik hier vorgestellt:

<https://www.uni-hildesheim.de/musik/forschung/musikapps-in-dermusikmedienpaedagogik/>

Der Workshop gliedert sich in zwei Phasen.

In der ersten Phase werden folgende Thesen in den Raum gestellt, die vor dem Hintergrund der Erfahrung der Teilnehmer*innen anderer Fachgebiete diskutiert werden sollen: Es finden sich drei Kategorien musikpädagogischer Apps.

1. Es werden Inhalte abgebildet, die sich auch in anderer Form realisieren lassen (z. B. eine App zum Intervallhören). Die Motivation scheint zu sein, dass die elektronischen Geräte eine leichtere Verfügbarkeit ermöglichen. Zudem scheint die Hoffnung durch, dass allein elektronische Geräte schon eine Motivation bei Schüler*innen auslösen. Die Erfahrung aus der Praxis zeigt: Elektronische Angebote dieser Art schaffen keine nachhaltige Motivation, die Lehrenden nutzen diese Angebote eher selten und stehen Ihnen zu großen Teilen skeptisch gegenüber. Es steht die These im Raum, der Lerneffekt sei zum Teil schlechter!

2. Gamingartige Strukturen sollen motivieren und Wissen leichter zugänglich machen (z. B. eine App für die Grundschule: Finde die Noten). Hier bewegt sich die App in einem definierten Erkenntnisrahmen. Sowohl die Inhalte als auch das Erkenntnisziel sind vorgegeben.

3. Es gibt Apps, die kein Erkenntnisziel vorgeben, sondern Grundlage zum Selbsthandeln sind (z. B. Apps, bei denen sich Musik einspielen und zusammenstellen lässt). Ähnlich wie unter Punkt 2 werden hier aber eine Reihe von Strukturierungen und Vorgaben (Presets) impliziert, die für Anwender*innen unhintergebar sind. Deckt sich diese Kategorisierung mit den Erfahrungen aus anderen Fachgebieten?

Die zweite Phase stellt die entwickelte App vor. Die App setzt eine körperliche Aktion direkt in eine digitale, frei wählbare Klangebene für den persönlichen Ausdruck um. Gerne können die Teilnehmer*innen an ihren privaten Geräten die App über die Institutsseite herunterladen und nachvollziehen. Durch die App wird das Smartphone zu einem niederschwellig nutzbaren Instrument des persönlichen Ausdrucks und der sozialen Interaktion. Ist dies eine neue Ebene und Chance der Digitalisierung, die über die obengenannten Kategorien hinaus geht? Lässt sich diese Idee über das Fachspezifische hinaus übertragen?

Alan Fabian. Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Musik und Musikwissenschaft der Stiftung Universität Hildesheim im Bereich Musik und Medien. Lehraufträge an verschiedenen Universitäten und Hochschulen. Fachgebiete: Musik(tabellen)formulare, Musik(klang)verwaltung und Musikverkehr, Musikmedienarchäologie, Computermusik/Elektronische Musik. Promotion an der Musikhochschule Köln 2011 mit der Dissertation Eine Archäologie der Computermusik. Wissen über Musik und zum Computer im angehenden Informationszeitalter im Kadmos-Verlag. Freiberuflicher Komponist im Bereich Algorithmische Komposition, Vorstandsmitglied der Initiative Musik und Informatik Köln e.V. (Computing Music). Studium u.a. am Institut für Sonologie in Den Haag, am IRCAM in Paris, im Studio für elektronische Musik der Musikhochschule Köln (Diplom), an der Internationalen Ensemble Modern Akademie Frankfurt a.M.

Lorenz Heimbrecht ist 1974 in Hannover geboren. Studium und erstes Staatsexamen fürs gymnasiale Lehramt (2000) an der Kölner Musikhochschule im Fach Musik sowie an der Universität zu Köln im Fach Philosophie, zudem ein abgeschlossenes Studium als Opern- und Konzertsänger an der Musikhochschule zu Köln (2003). Seit 2000 Dozent für Gesang und Sprecherziehung an der Berufsakademie für Schauspiel in Köln; ab 2001 Fachbereichsleiter für Gesang/Theater/Tanz an der städtischen Musikschule in Mönchengladbach. Künstlerisch ist er nach wie vor als Oratoriensänger und Rezitator im deutschsprachigen Raum unterwegs, u.a. Mitglied des Kammerchores des Gewandhauses Leipzig und des Ensembles „Musiktheater Köln“. Referendariat am Karl-Friedrich-Schinkel-Gymnasium, Neuruppin mit zweiten Staatsexamen 2007; Internatslehrer an dem reformpädagogischen Internat am Solling bis 2010. Seit 2010 ist L.H. Studienrat am Gymnasium Andreanum, Hildesheim und seit Anfang 2011 leitet er u.a. den Knabenchor Hildesheim. An der Universität Hildesheim ist er seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter. Sein wissenschaftliches Interesse gilt der Frage nach dem Zusammenhang zwischen musikalischer Praxis, leiblicher Bewegung und Sprache.

Anna-Carolin Weber

ZOOMING IN AND OUT. ÄSTHETISCH-KÜNSTLERISCHE IMPULSE FÜR DEN VIDEO-BASIERTE DISTANZ-UNTERRICHT

// WORKSHOPS

Wird Kulturelle Bildung als lebenslanges Lernen mit den Künsten verstanden und angenommen, dass sich durch die Künste ein Erfahrungs- und Möglichkeitsraum eröffnet, in dem Selbstwirksamkeit, der Umgang mit Kontingenzenz, das Aushalten von Widersprüchen, Fehlerfreundlichkeit und Prozessorientierung sinnlich und körpernah erfahren werden können, dann bietet der Einsatz künstlerisch-kreativer Methoden im Bildschirm-vermittelten Unterricht die Möglichkeit, einen common ground und einen shared space zu generieren, um einen gemeinsam empfundenen Lernort zu eröffnen.

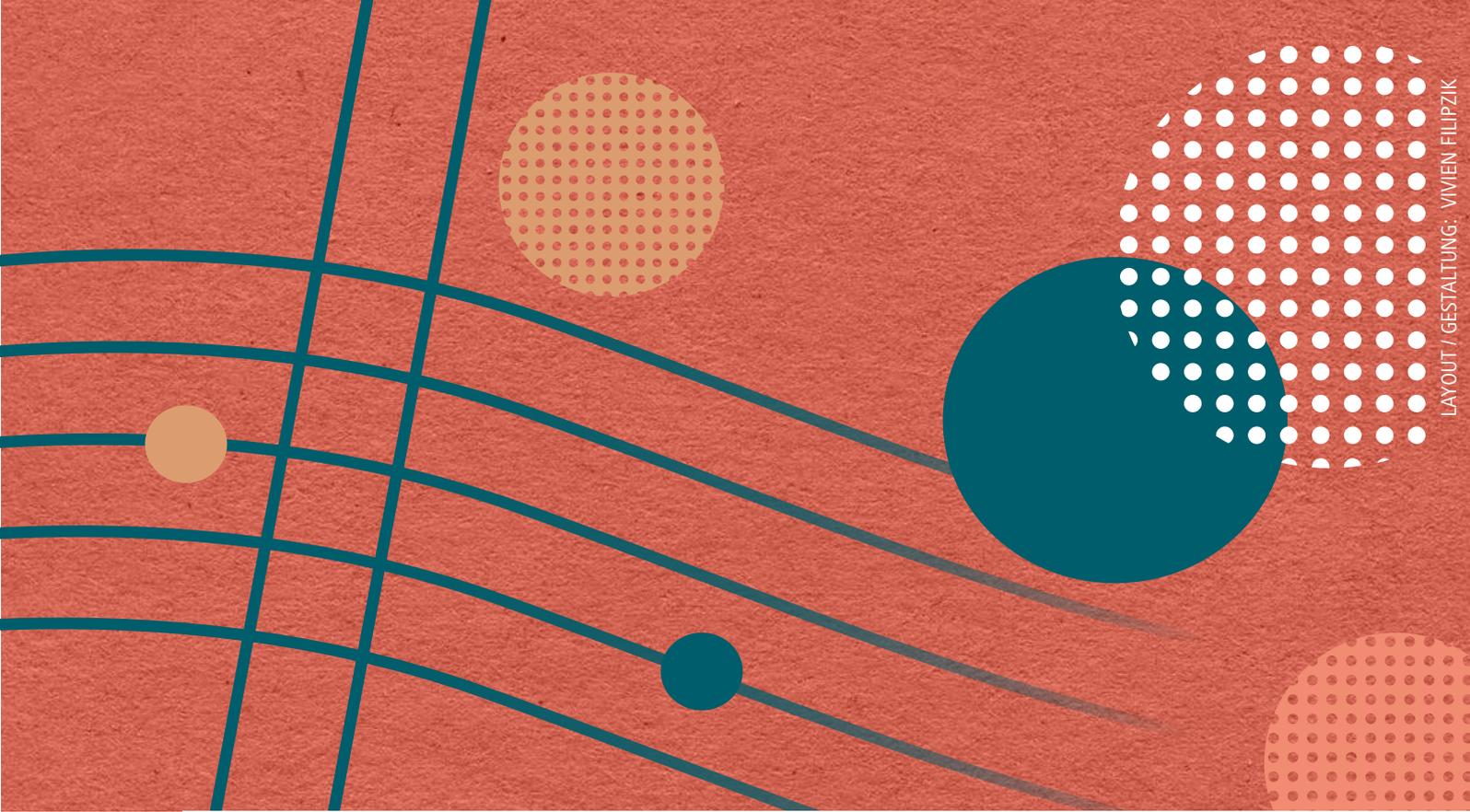
Konkret gefragt: Welche Ansätze und Methoden können eine Brücke zwischen der Wahrnehmung des (eigenen) physischen Raums und des (geteilten) virtuellen Raums schlagen? Wie lassen sich über haptisch-taktile und kinästhetische Impulse gemeinsame Erfahrungen generieren, die weitergehend das Verständnis eines gemeinsam empfundenen, imaginären Raums erzeugen?

Mit diesem praktisch ausgerichteten Online-Workshop begeben wir uns gemeinsam in einfach zugängliche ästhetisch-künstlerische Aufgabenstellungen. Über den Dreischritt Sammeln – Produzieren – Vermitteln lernen wir in Eigenerfahrung aktivierende, kreative Methoden für den Distanz-Unterricht kennen. Ausgehend von sinnlich-ästhetischen Erfahrungen sowie einfachen körperlichen Bewegungs- und Wahrnehmungsaufgaben eröffnen wir einen Raum, in dem kreativ-künstlerischer Austausch gemeinsam praktiziert werden kann. Neben dem gemeinsamen Ausprobieren der methodischen Impulse geht es um deren Reflexion im kollegialen Gespräch. Möglichkeiten und Herausforderungen ästhetisch-künstlerischer Impulse in der online/screen-vermittelten Lern-Lehr Situation werden auf Basis der Workshop-Erfahrungen der Teilnehmenden und mit Bezug zum Tagungsthema diskutiert.



// KURZ-VITAE

Anna-Carolin Weber M.A. forscht und vermittelt als Kulturwissenschaftlerin (Schwerpunkt Tanz und Digitale Medien) an der Schnittstelle von Theorie und Praxis sowie sie als Tanzschaffende in Projekten der Freien Szene an spartenübergreifenden Bühnenproduktionen und Tanzinstallationen arbeitet. Mit ihren Workshops und Vorträgen zu Prinzipien und Verfahren Kultureller Bildung zielt sie darauf ab, künstlerische Verfahren aus Tanz, Theater und Performance in Lehr-/ Lernkontexte an Universitäten und Schulen zu integrieren und neue Wissenszugänge erfahrbar zu machen. Als Promovendin am Institut für Angewandte Theaterwissenschaft an der Universität Gießen forscht sie mit einem transdisziplinären Ansatz zum Dispositiv Medienchoreographie.



ÄSTHETISCH- KÜNSTLERISCHE AUSEINANDERSETZUNGEN

**mit digitalen Medien
im Schulunterricht**

Veranstaltet von: AG Medienkultur und Bildung

Das Symposium der GfM-AG Medienkultur und Bildung stellt eine Kooperation zwischen der Leuphana Universität Lüneburg (Jan Torge Claussen) und der Ruhr-Universität Bochum (Nicola Przybylka) dar. Die Veranstalter*innen sind an ihren jeweiligen Universitäten in Projekten der Förderlinie Qualitätsoffensive Lehrerbildung des BMBF tätig.