



LEUPHANA
UNIVERSITÄT LÜNEBURG



MUSIKUNTERRICHT IN DIGITALISIERTEN BILDUNGSKONTEXTEN



Agenda

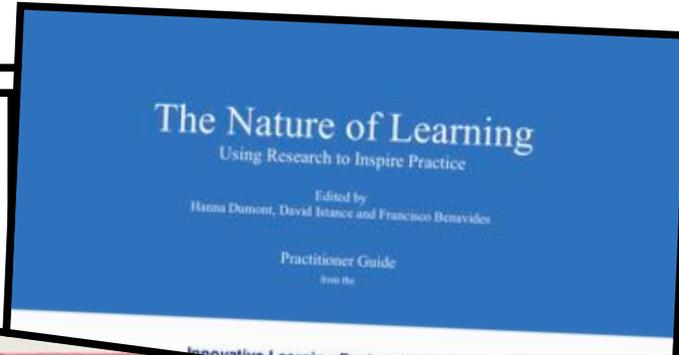
- Rahmungen
- Umwelt(-lichkeit)
- Digitalisierung
- Akteur*innen
- Interfaces
- (Aus-)Wirkungen und Diskussionsanregungen

Rahmung I



tes://rsh/files/digcompedu_leaflet_de-2018-09-21.pdf.pdf

Infographic showing 'Berufliche Kompetenzen von Lehrenden' and 'Pädagogische und didaktische Kompetenzen von Lehrenden'. It features a central graphic with a red 'A' and 'Auf' text, and a green bar with binary code.



Informations-
kompetenzen
erinnen und
im zweiten
Vergleich und
im Bereich
ational Thinking
2018
Birgit Eickelmann
Wilfried Bos
Julia Gerick
Frank Goldhammer
Heike Schaumburg
Knut Schwippert
Martin Senkbeil
Jan Vahrenhold
(Hrsg.)



J&K JÖRAN UND KONSORTEN
BLOG JÖRAN AGENTUR REFERENZEN KONTAKT
Suchen...
Blog via E-Mail abonnieren
Gib deine E-Mail-Adresse an, um diesen Blog zu abonnieren und Benachrichtigungen über neue Beiträge via E-Mail zu erhalten.
E-Mail-Adresse
ABONNIEREN
Podcast
JRA JÖRAN RUFT AN
ABONNIEREN
Themen
Allgemein
Bildung/Welt
eher Blog
Eigene Podcasts
Eigene Texte
Eigene Videos
Gesellschaft, Politik & Ökonomie
Idee
Interviews o.ä.
Kongresse & Tagungen
Netzwerk
off topic
Online-Projekte
Publikationen
Print

SITZSÄCKE SIND DAS NEUE SPRACHLABOR. DIGITALE GERÄTE, K.I. UND BUNTE MÖBEL MACHEN NOCH KEINE MODERNE SCHULE
25. JANUAR 2020 von JÖRAN MUUß-MERHOLZ
BILDUNGSWELT, DIGITALE TEXTE, NETZWERK, PRINT
von Jöran Muuß-Merholz (2019)*
Es gibt zwei verbreitete Bilder, mit denen das Thema „Lernen mit digitalen Medien“ in der Schule visualisiert wird. Das erste, schon etwas ältere Bild zeigt Tischreihen mit Computern darauf. Schüler sitzen dahinter in Reih und Glied, alle bedienen ihren PC. Das Setting erinnert an die Sprachlabore der 1970er und 1980er Jahre. Dieses Bild steht für die alte Schule mit uniformen Schülern und instruktionsistischer Lehre.
2019 sieht man häufiger ein neues Bild. Darauf liegen Schüler in bunten Sitzsäcken oder sitzen auf würfelförmigen Hockern. Auf den Knien bedienen sie ein iPad. Dahinter steckt das Versprechen der Individualisierung durch digitale Medien. Jeder Lernende hat ein für sich maßgeschneidertes Lernangebot, kann sich also auch einen individuellen Lernort aussuchen.

amazon.de
Halle Lieferadresse wählen
Bestseller Geschenkköden Neuerscheinungen Angebote Coupons AmazonBasics Gutscheine Kundenservice
Bücher Erweiterte Suche Sichern Amazon Charts Bestseller & mehr Neuhebes Hörbücher Fremdsprachige Bücher Taschenbücher Fachbücher Schulbücher
Zurück zu den Ergebnissen
Ist die Schule zu blöd für unsere Kinder? (Deutsch) Gebundenes Buch – 21. Mai 2019
von Jürgen Kaube – (Autor)
★★★★☆ – 20 Sternebewertungen
Alle 2 Formate und Ausgaben anzeigen
Kindle 19,99 € Gebundenes Buch 22,00 €
Lesen Sie mit unserer kostenlosen App
Lieferung Dienstag, 18. Febr.: Bestellen Sie innerhalb 5 Stdh. und 58 Min. per Premiumversand an der Kasse. [Siehe Details.](#)
34 neu ab 22,00 € #gebraucht ab 16,24 €
Jürgen Kaube ist Herausgeber und Bildungsexperte der «Frankfurter Allgemeinen Zeitung» – und Vater von zwei Töchtern. Aus dieser doppelten Erfahrung heraus formuliert er eine provokante These: Die Schule, wie sie jetzt ist, ist eine Fehlkonstruktion. Sie bringt den Kindern oft nur bei, was diese weder brauchen noch verstehen – und zuverlässig fast komplett wieder vergessen. Schlimmer noch: Die Schule reagiert dabei viel zu stark auf immer neue Anforderungen, die von außen an sie gestellt werden. Die Digitalisierung des Klassenzimmers ist genauso Unvernunft, wie es die Rechtschreibreform oder das Sprachlabor waren.
Mehr lesen
Dem Autor folgen
Jürgen Kaube + Folgen
Hinweise und Aktionen
Herz Stolpern - Der neue Roman von Rafael Eigner
Herz Stolpern hier entdecken.



Rahmung II

„sind in der Lage, Entwicklungen im Bereich Digitalisierung aus fachlicher und fachdidaktischer Sicht angemessen zu rezipieren sowie Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung kritisch zu reflektieren. Sie können die daraus gewonnenen Erkenntnisse in fachdidaktischen Kontexten nutzen sowie in die Weiterentwicklung unterrichtlicher und curricularer Konzepte einbringen. Sie sind sensibilisiert für die Chancen digitaler Lernmedien hinsichtlich Barrierefreiheit und nutzen digitale Medien auch zur Differenzierung und individuellen Förderung im Unterricht.“

(vgl. KMK, Ländergemeinsame inhaltliche Anforderungen für die Fachwissenschaften und Fachdidaktiken in der Lehrerbildung, i.d.F. vom 16.05.2019, S. 41
[Autor*innen: Bäßler, Rolle, Jank und Lang])



Rahmung III

- Reflexartige Kritiken, wie diejenigen von Marc Mönig (in DMP82, S. 22-26) sind (m)ein seit Jahren grüßendes Murmeltier....
- Dichotomien zwischen „Technik vs. Ästhetik“, „Leiblichkeit/Sinnlichkeit musikalischer Praktiken vs. technoide Vereinsamung“ oder „Mensch vs. Maschine“ sind m.E. obsolet, sollen nicht immer dieselben Argumente wiederholt oder unsere Theoriebildung selbstreferentiell werden.
- Fehleinschätzungen, wie die Gleichsetzung der aktuellen Diskussion mit der Debatte um die Einführung von Keyboards zeugen von Unkenntnis dessen, was mit Blick auf Akteur*innen, Umweltlichkeit, Interfaces, Macht-Konfigurationen usw. diskutiert wird.
- Aber, seine Forderung nach einem „ausgiebigen und kontroverseren Diskurs“ (ebd., S. 25) ist zu unterstreichen.



Umwelt: ökologische Ansätze

“Music Ecology”

- Seit den 1960er-Jahren vorhandener Diskurs
- Stark seit den späten 1990-ern, vor allem durch australische Großprojekte
- “attempts to contextualize music as sound and relate musical sound-material to other sonic realities, both natural -- of the non-human organic and in-organic worlds --and technologically created. This approach highlights the sensory aspects of music-making: tactile textures, spatial dimensions, and timbral riches that, due to their diversity and abundance, evade unifying tendencies of theory-making. It also brings in a renewed emphasis on the links between nature and culture, seen not as opposites, but as permeating one another in a mutual relationship.”

(Harley, 1996: 2)

(Mehr in: Feisst, 2016, Folkestad, 2012; Kritik bei: Keogh, 2013))



Environmentalität I

- „Was mindestens gesagt werden kann ist, dass die sogenannten umweltlichen Medien des 21. Jahrhunderts (...) sich als zentrale Akteure dieser geschichtlichen Tiefentransformation erweisen. Sie scheinen die Prozesse der Verumweltlichung auf allen genannten Ebenen regelrecht zu implementieren und damit den neuen Sinn von Umweltlichkeit hervorzutreiben“ (Hörl, 2018, S. 228)



Environmentalität II

- „Aber es ist offenkundig, dass eine derartige Tiefentransformation von Macht, die heute Gestalt angenommen hat, zu einem Neudenken nicht nur von Individuation und Subjektivierung zwingt, sondern auch noch anderer, vom Regime envirogener Technologien ebenfalls tiefgreifend tangierter fundamentaler Kategorien, etwa Differenz, Relation, Affizierung, Konnektivität, Teilhabe und Ereignis“ (ebd., S. 233/234)



Environmentalität III

- „Environmentalität verweist uns auf nunmehr environmentale Modi der Exploitation und Valorisierung von Beziehungen und Affekten, in denen sich Subjektivität heute abzeichnet und um die herum sich, das ist hier zentral, eine neue Verhaltensökonomie einrichtet; sie verweist, mit anderen Worten, auf das darin gegebene Umweltlich-Werden des Kapitals und damit eine weitere, die jüngste Metamorphose der Kapital-Form. Erst darin wird das zeitgenössische Problem von Subjektivität und Environmentalität als solcher vollends lesbar“ (ebd., S. 237)



Environmentalität IV

- „In Haraways ontogenetischem Denken ist sympoiesis – *making-with* – nicht nur ein Begriff für das Zusammen-Werden, Mit-Werden und die große Kette der Kooperation. Der Begriff markiert überhaupt das konzeptuelle Zentrum einer neomaterialistischen kritischen Theorie. Wenn diese in ihrer Substanz ein multi-skalares Denken des Umweltlich-Werdens ist, so errichtet sie sich doch zuerst auf einem Umweltlich-Werden von Produktion, verstanden als artenübergreifende sympoietische Kollaboration.“ (ebd., S. 245)



Digitalisierung: Technik-Soziologie

„But the digital is more than simply a technical term to designate systems. What we are really talking about with the digital is a formation of discourses, artefacts, techniques and practices that revolve around an increasing reliance on complex, computerised systems. [...]”*

“More a set of meanings, objects and practices than a technology *tout court*, the digital represents characteristic forms of organising an increasingly interconnected and computerised world expressed in everyday behaviours and relations. To abstract the technological artefact from these relations is to make the mistake of attaching to technology an autonomous power disembedded from human activity, knowledge and social structure.” (Prior, 2009, S. 83)



Digitalisierung (zur Diskurskonjunktur)

6 kritische Thesen von Valentin Dander (2020, S. 20ff.):

1. Digitalisierung ist (zunächst) kein Begriff.
2. Digitalisierung ist ein produktives Diskursphänomen.
3. Digitalisierung verengt den Fokus auf technische Lösungsansätze.
4. Digitalisierung ist primär kapitalistisch zweckbestimmt.
5. Digitalisierte Bildung ist primär kapitalistisch zweckbestimmt.
6. Digitalisierung und Bildung bilden soziale Kräfteverhältnisse ab.



Akteur*innen: (Selbst-)Herstellung

„Nichts Geringeres als die menschliche Wahrnehmung wird in einem Moment zum Thema, in dem die Maschinen sensorisch und motorisch aufrüsten und man nicht nur wissen will, wie das geht, sondern man umgekehrt entdeckt, welche Artifizialität, künstliche Selbstherstellung, bereits im Menschen steckt. Was da als Organismus, Gehirn, Bewusstsein, Technik und Gesellschaft zueinanderkommt, könnte auch ganz anders formatiert sein. Die Maschinen machen es vor. Und die Menschen machen es nach, aber auf beiden Seiten der Grenze, auf der Seite einer technischen Selbstoptimierung und auf der Seite einer Pflege robusten oder auch fragilen Eigensinns.“ (Baecker 2018, S. 130)

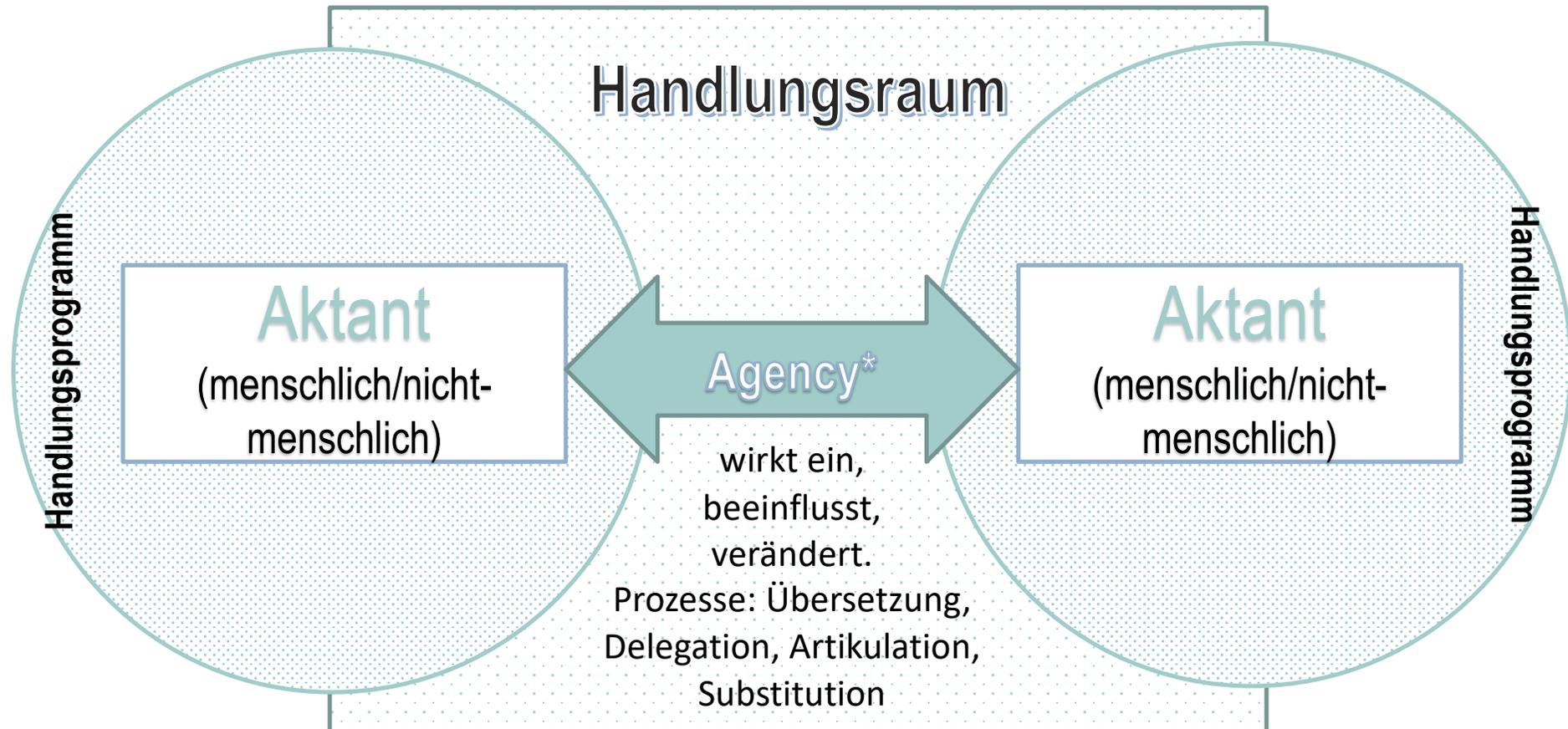


Akteur*innen: Praktiken

„Seitens der Praxeologie (Reckwitz 2016, S.49f.) geraten Körper und Artefakte in den Blick bei der Beschreibung und Erklärung von Praktiken als Konstitutiva des Sozialen. Betont wird darin stets das Zusammenwirken funktionaler und kulturell-symbolischer Werte von Artefakten. Der Computer ist demgemäß weder „tool“/ Werkzeug bzw. zweckbezogener Gebrauchsgegenstand, noch symbolisiert er bloß Ideen und Zeichen. Eingelassen in spezifische diskursiv-materielle Praktiken wird er zum Element von Praxen, die ohne diesen andere wären.“ (Ahlers & Godau, 2019: 7)



Akteur*innen: Science and Technology Studies



* „Handlungsträgerschaft“



Akteur*innen im New Materialism

- Idee der „material agency“/ Aufhebung Anthropozentrismus als a priori
- Auflösungsbestreben von Dualismen, wie Subjekt/Objekt und Natur/Kultur
- Charakteristika:
 - Transversalität
 - Prozesshaftigkeit von Differenz
 - Performative Ontologien
 - Teils posthumanistische Ausrichtung (vgl. Dolphijn & van der Tuin, 2012: 158f.)
 - Untersuchungen von post-sozialen, reziproken Beziehungen zwischen Subjekten und Objekten (vgl. Knorr Cetina, 2007)
- Maximal-Position: Karen Barad's „agentieller Realismus“ (2012)



Interfaces: Post-Digitalität

„Post-digital selbst wurde bereits 1998 durch Nicolas Negroponte als Begrifflichkeit desjenigen Zustands eingeführt, in welchem Computer selbst „langweilig für uns sind“ und (daher?) in Gegenständen verschwinden und doch zeitliche, soziale und territoriale Wirkmächtigkeit besitzen (vgl. <https://www.wired.com/1998/12/negroponte-55/>), da sich das Verschwinden erst durch eine herstellerseits intendierte „Eskamotierung der Schnittstellen von System und BenutzerIn“ (Kaerlein 2016: 31) verwirklicht.

(...)

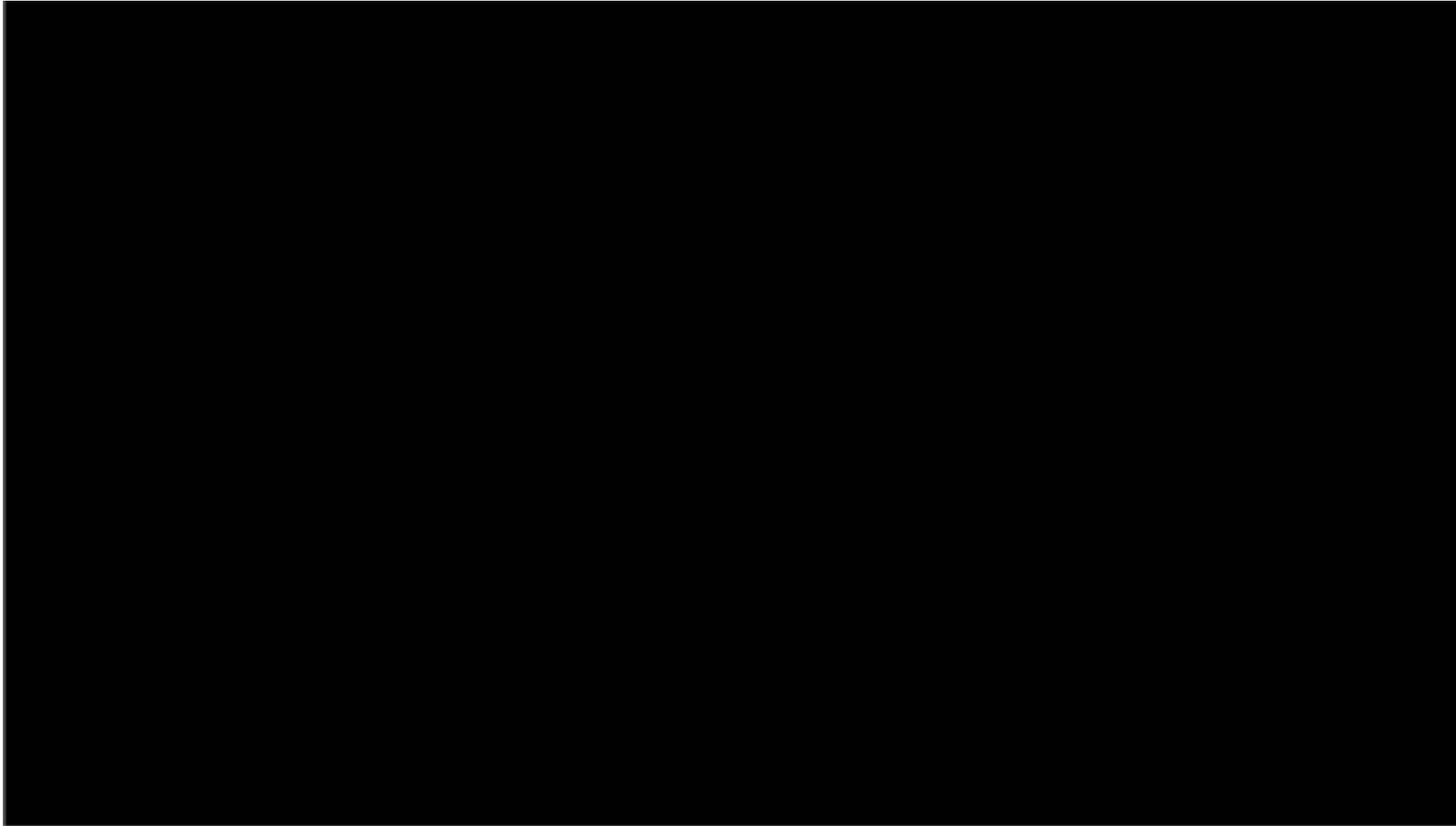
„Auch in der Bildungswissenschaft diskutiert, wobei die Integration des Digitalen hier weitergehend auch in infrastruktureller sowie kultureller Materialität verortet wird und sich dadurch beispielsweise dringende Fragen zu Prozessen der Subjektivation mit und über post-digitale Designs und Schnittstellen ergeben (vgl. Jörissen, 2018), aber auch Theoriedefizite zu Relationierungsszenarien durch Designobjekte zu (...) beklagen sind“.

(Wernicke & Ahlers, *eingereicht*)



Interfaces: Postdigitale MusikmachDinge (Beispiele)

<https://www.youtube.com/watch?v=8kIBYg9wAwk>



Weiteres Beispiel:

ROLI Blocks: <https://www.youtube.com/watch?v=RUCN4Q3egmw>



Interfaces: Postdigitale MusikmachDinge (Beispiele)

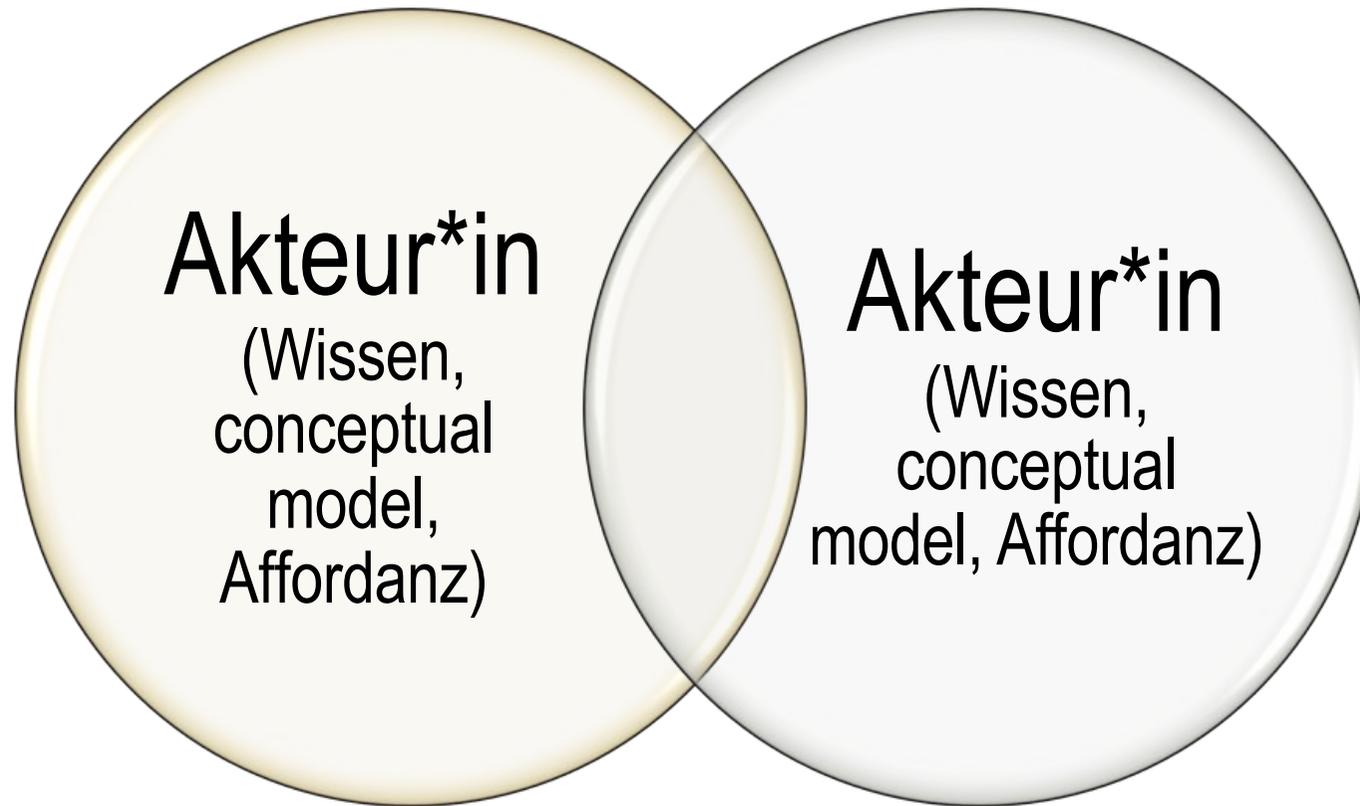
<https://youtu.be/CvyVQqCO8pY>



Weitere Beispiele: <https://youtu.be/NOfyTGA7K4>



Interfaces: Inter-Aktionen





Interfaces: (Konstitutionen von) Conceptual models

- „• Kontextspezifische Affordanzen – Wahrnehmungen und Handlungen werden in Interfaces durch situations- und kontextspezifische Aktionsoptionen in der materiellen Umwelt aktiviert.
- Verkörperte Repräsentationen – Diese Affordanzen werden unter Rückgriff auf das Körperschema abstrahiert, also unter Rekurs auf ein Wissen um körperliche Handlungsmöglichkeiten.
- Symbolische Inferenzen – Ein ausagierbares Vorstellungsbild über die Nutzungsmöglichkeiten des Interfaces entsteht durch semiotische »signifiers«, die für begriffliche Schlussfolgerungen über mögliche Aktionen, die Struktur und das Verhalten des Gesamtsystems entscheidend sind.“ (Ernst, 2017, S. 101/102)



(Aus-)Wirkungen und Diskussionsanregungen

Musik-Kulturen:

- Aspekte von Agency & Macht
- (neoliberale) Hierarchisierungen
- Mündige/ verständige Teilhabe

Kulturtechniken:

- Programmieren als Kulturtechnik (Aufenanger, 2017) UND
- Hacking als Kulturkritik (Meyer, 2018; Aaron, 2016)

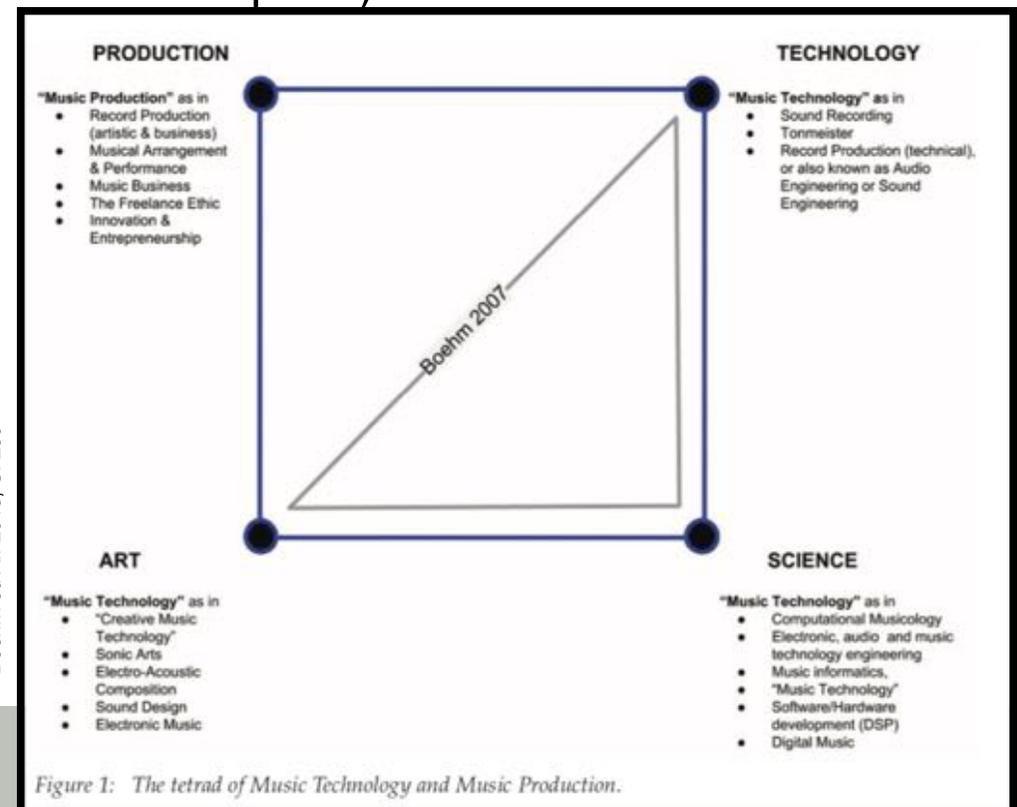
Interfaces:

- materiell/immateriell
- Analog/digital/post-digital



(Aus-)Wirkungen und Diskussionsanregungen

- Subjekte und Akteur*innen in post-digitalen Praktiken der Hervorbringung/Produktion von Musik (Fragen zu: Artefakten, Praktiken, Ästhetik, Relationierungen, Subjektivation, etc.?)
- Music Production Education-Ansatz (als Y-Modell-Option)?





Diskussion

Vielen Dank für die Aufmerksamkeit.



Quellen

- Ahlers, M., & Godau, M. (2019). Digitalisierung – Musik – Unterricht: Rahmen, Theorien und Projekte. *Diskussion Musikpädagogik* 82, 4-9.
- Baecker, D. (2018). *4.0 oder Die Lücke die der Rechner lässt*. Merve Verlag.
- Barad, K. (2012). *Agentieller Realismus*, Berlin: Suhrkamp.
- Dander, V. (2020). Sechs Thesen zum Verhältnis von Bildung, Digitalisierung und Digitalisierung. In V. Dander, P. Bettinger, E. Ferraro, C. Leineweber, & K. Rummler (Eds.), *Digitalisierung–Subjekt–Bildung: Kritische Betrachtungen der digitalen Transformation* (pp. 19-37). Opladen, Berlin, Toronto: Barbara Budrich.
- Dolphijn, R., & Tuin, I. v. d. (2012). *New materialism: Interviews & cartographies*. London Open Humanities Press.
- Feisst, S. (2016). Music and Ecology. *Contemporary Music Review*, 35(3), 293-295. doi:10.1080/07494467.2016.1239383
- Godau, M. & Fiedler, D. (*im Druck*). Erfassung des Professionswissens von Musiklehrkräften. Validierung einer deutschen Übersetzung eines Selbstauskunftsfragebogens zur Erfassung des Musical Technological Pedagogical And Content Knowledge (MTPACK). In B. Clausen & S. Dreßler (Hrsg.), *Soziale Aspekte des Musiklernens (= Musikpädagogische Forschung)* (Bd. 39). Münster: Waxmann.
- Harley, M. A. (1996). Notes on Music Ecology: As a New Research Paradigm. URL: http://ecoear.proscenia.net/wfaelibrary/library/articles/harly_paradigm.pdf (12.12.2019)
- Hörl, E. (2018). Die environmentalitäre Situation. *Internationales Jahrbuch für Medienphilosophie*, 4(1), 221-250.
- Jörissen, B. (2015). Bildung der Dinge: Design und Subjektivierung. In B. Jörissen & T. Meyer (Hrsg.), *Subjekt Medium Bildung* (S. 215–233). Wiesbaden: VS-Verlag.
- Keogh, B. (2013). On the limitations of music ecology. *Journal of Music Research Online*, 4. URL: <http://www.imro.org.au/index.php/mca2/article/download/83/33> (12.12.2019)
- Kaerlein, T. (2016). Intimate Computing. Zum diskursiven Wandel eines Konzepts der Mensch-Maschine-Interaktion. In: *Zeitschrift für Medienwissenschaft*. Heft 15: Technik | Intimität, Jg. 8, Nr. 2, S. 30–40. DOI: <http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/1874>
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?. *Contemporary issues in technology and teacher education*, 9(1), 60-70.
- Latour, B. (1996). On actor-network theory: A few clarifications. *Soziale Welt*, 25(3), 369–381. doi:10.2307/40878163
- Lueger, M., & Froschauer, U. (2018). Durchführung der Artefaktanalyse. In *Artefaktanalyse* (pp. 59-92): Springer.
- Mönig, M. (2019). Wenn das gesellschaftlich Faktische zum pädagogisch Wünschenswerten erhoben wird. Gedanken zum Lernen mit digitalen Medien im Musikunterricht. *Diskussion Musikpädagogik* 82, 22-26.
- Nohl, A.-M. (2011). *Pädagogik der Dinge*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Preim, B., & Dachsel, R. (2015). Tangible User Interfaces. In *Interaktive Systeme: Band 2: User Interface Engineering, 3D-Interaktion, Natural User Interfaces* (pp. 629-693). Berlin, Heidelberg: Springer.
- Prior, N. (2009). Software sequencers and cyborg singers: Popular music in the digital hypermodern. *New Formations*, 66, 81-99.
- Rampelt, F., Orr, D., & Knoth, A. (Hrsg.) (2019). White Paper on Digitalisation in the European Higher Education Area. URL: <https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/news/white-paper-bologna-digital-2020>