

Editorial

Kunst- und Musikunterricht im digitalen Wandel

**Konzepte und Materialien
für die Lehrer*innenaus- und -weiterbildung**

Andreas Heye^{1,*} & Johannes Voit^{1,*}

¹ *Universität Bielefeld*

* *Kontakt: Universität Bielefeld,*

Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft,

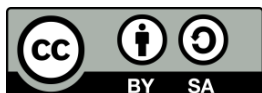
Kunst- und Musikpädagogik,

Universitätsstr. 25, 33615 Bielefeld

andreas.hey@uni-bielefeld.de; johannes.voit@uni-bielefeld.de

Zusammenfassung: Das Editorial führt in das Themenheft „Kunst- und Musikunterricht im digitalen Wandel – Konzepte und Materialien für die Lehrer*innenaus- und -weiterbildung“ ein. Zunächst werden aktuelle bildungspolitische Maßnahmen im Zuge der Digitalisierung skizziert. Dazu zählt auch das Verbundprojekt *Communities of Practice NRW – für eine Innovative Lehrerbildung (COM²IN)*, in dessen Rahmen das vorliegende Themenheft entstanden ist. Das Editorial schließt mit einem Überblick über die insgesamt acht in diesem Themenheft versammelten Beiträge.

Schlagwörter: Lehrerbildung; Musikunterricht; Kunstunterricht; Digitalisierung; Weiterbildung



Dieser Artikel ist freigegeben unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen, Version 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

URL: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de/legalcode>

Ausgehend von gesellschaftlichen Entwicklungen im Zuge der Digitalisierung sowie den damit verbundenen neuen Herausforderungen und Möglichkeiten für Schulen und die Gestaltung von Unterricht (Medienberatung NRW, 2020, S. 6) rückt zunehmend die Lehrkräfteaus- und -weiterbildung in den Fokus mit der Zielperspektive, (angehende) Lehrkräfte zu einem fachdidaktisch angemessenen Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu befähigen. Die Corona-Pandemie macht dabei das Defizit im Bereich der Digitalisierung des Bildungswesens wie unter einem Brennglas sichtbar. Um diesem Defizit entgegenzuwirken, werden aktuell unterschiedliche bildungspolitische Maßnahmen vorangetrieben. Das Land Nordrhein-Westfalen (NRW) investiert im Rahmen der *Digitalen Ausstattungsoffensive* massiv in den Ausbau der digitalen Infrastruktur an Schulen. Im jüngsten Bericht der Länder (Juni 2021) ist eine positive Entwicklung in der Gestalt zu erkennen, dass die Gelder aus dem *DigitalPakt* zunehmend in den Schulen ankommen und zum Aufbau einer digitalen Infrastruktur verwendet werden (BMBF, o.J.). Allerdings zeigt eine repräsentative Studie zum digitalen Unterricht während Corona (Initiative D21 e.V., 2021a), dass die mangelnde digitale Infrastruktur (Geräteausstattung, Internetverbindung und Datenschutz) an Schulen lediglich einen Teil des Missstandes ausmacht. Selbst wenn Schulen die erforderliche Infrastruktur vorweisen, nimmt die Mehrheit an Lehrkräften (68 %) unterschiedliche Hürden wahr, die vor allem die eigene Medienkompetenz betreffen. Lediglich ein Drittel der Befragungspersonen nennt keine Schwierigkeiten beim digitalen Unterricht. Barbara Schwarze aus dem Präsidium der *Initiative D21* bilanziert: „Lehrkräfte bleiben bei der Umsetzung des digitalen Unterrichts zu oft auf sich gestellt, während auf ihnen die größte Verantwortung lastet“, und fordert gezielte Weiter- und Ausbildungsangebote zur Förderung digitaler Kompetenzen von Lehrkräften (Initiative D21 e.V., 2021b, o.S.).

Einen systematischen Überblick über die digitalen Kompetenzerwartungen an Lehrkräfte gibt der Orientierungsrahmen *Lehrkräfte in der digitalisierten Welt* des Ministeriums für Schule und Bildung NRW, der Hilfestellung zur „Weiterentwicklung der eigenen Professionalisierung“ und Impulse für eine „zukunftsorientierte Gestaltung von Schule und Unterricht“ (Medienberatung NRW, 2020, S. 7) geben möchte. Johannes Hartogh (2020) merkt kritisch an, dass der Umgang mit digitalen Medien in der kulturellen Bildung weit mehr als die Vermittlung bestimmter Medienkompetenzen oder einen gewissen Standard der Ausrüstung mit digitalen Medien erfordert,

„denn mit der Digitalisierung gehen komplexe und weitreichende Veränderungen in der Lebenswelt Heranwachsender einher. Längst stehen ästhetische Wahrnehmungsweisen, Gestaltungs- und folglich auch Erfahrungsprozesse unter dem Einfluss von digitalen Transformationsprozessen. Eine Unterscheidung von ‚online‘ und ‚offline‘ oder ‚analog‘ und ‚digital‘ ist dabei längst überholt und nicht mehr möglich“ (Hartogh, 2020, S. 183),

weswegen zunehmend das Konzept des Postdigitalen zum Bezugspunkt künstlerischer und kultureller Praxis wird (Ackermann & Egger, 2021). Die Erforschung und der Erkenntnisgewinn bezüglich digitaler Transformationsprozesse in den Bereichen Kunst- und Musikpädagogik stehen noch am Anfang. Erste Anhaltspunkte liefern Forschungsprojekte der Förderrichtlinie „Digitalisierung in der kulturellen Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung aus dem Jahr 2017. Die geförderten Forschungsvorhaben untersuchen beispielsweise, wie sich im Zuge der Digitalisierung Formen künstlerischer Produktion und Ästhetik auf die Lehr-Lernprozesse kultureller Bildung auswirken und diese verändern oder welche Implikationen Digitalisierungsprozesse auf die Teilhabe an kultureller Bildung haben (Jörissen et al., 2019). Folglich wird Digitalisierung nicht nur als ein technologisches Phänomen, sondern als ein sozialer und kultureller Transformationsprozess verstanden.

Um der Forderung nach gezielter Aus- und Weiterbildung von Lehrkräften für den Unterricht im digitalen Wandel nachzukommen und Expert*innen aus den drei Phasen der Lehrkräftebildung sowie aus unterschiedlichen Fachbereichen zu vernetzen, wurde der NRW-weite Verbund *Communities of Practice NRW – für eine Innovative Leh-*

rerbildung (COM^eIN) initiiert, der zwischen 2020 und 2023 im Rahmen des Bund-Länderprogramms *Qualitätsoffensive Lehrerbildung* der Fragestellung nachgeht, wie Digitalisierung gewinnbringend in Schule und Unterricht genutzt werden kann, welche Kompetenzen Lehrkräfte dazu benötigen und wie diese in Aus- und Fortbildung vermittelt werden können (vgl. <https://www.uni-due.de/comein/>). Das im Rahmen von COM^eIN etablierte Netzwerk besteht aus zwölf Universitäten, zwei Ministerien, fünf Bezirksregierungen sowie der Qualitäts- und Unterstützungsagentur – Landesinstitut für Schule NRW (QUA-LiS NRW). Die einzelnen Communities of Practice (CoP) haben entweder eine fachspezifische (MINT, DaZ, GeWi, Kunst/Musik, Sport) oder eine überfachliche (Medienbezogene Schulentwicklung, Informatische Grundbildung, Inklusion/Umgang mit Heterogenität) Ausrichtung und entwickeln prototypische Lösungen für die Zusammenarbeit von Wissenschaft und (Fortbildungs-)Praxis (s. <https://www.uni-due.de/comein/>).

In der CoP Kunst/Musik¹ werden ebendiese Möglichkeiten und Grenzen der Digitalisierung unter Berücksichtigung fachdidaktischer Anforderungen sowie aktueller wissenschaftlicher Erkenntnisse herausgearbeitet und entsprechende fachspezifische Konzepte und Materialien für alle Phasen der Lehrkräftebildung entwickelt. Im Zentrum stehen dabei insbesondere folgende Fragen:

- Welche neuen Methoden, Arbeitsformen und Lehr-Lern-Arrangements ermöglicht die Digitalisierung im Kunst- und Musikunterricht?
- Welche neuen Chancen für kunst- bzw. musikbezogenes Lernen ergeben sich daraus?
- Wie können digitale Medien zur Förderung individueller (Lern-)Entwicklungsprozesse von Schüler*innen im Unterricht eingesetzt werden?
- Wie sind die neuen Möglichkeiten digital gestützten Lehrens und Lernens im Verhältnis zu bisherigen analogen Medien kritisch zu bewerten?
- Wie können digitale künstlerische Strategien und Erscheinungsformen sowie sich verändernde Distributions- und Rezeptionsweisen angemessen als Themen in den Kunst- bzw. Musikunterricht einbezogen werden?

Während einige der Beiträge in diesem Themenheft die oben skizzierten Fragestellungen mit Blick auf ihre hochschuldidaktischen Implikationen diskutieren, werden in anderen Beiträgen konkrete Konzepte und Materialien für den Einsatz in Hochschullehre und Fortbildung in den Fächern Kunst und Musik vorgestellt und zur Nachnutzung verfügbar gemacht. Ziel ist dabei nicht das unreflektierte Propagieren neuer digitaler Formate. Es wird vielmehr immer wieder darum gehen, die spezifischen fachdidaktischen Chancen und Herausforderungen, die sich durch Digitalisierung und Digitalität ergeben, kritisch zu hinterfragen. Dabei können ggf. auch digitale und analoge Vermittlungsformen einem Vergleich unterzogen und deren Verknüpfungsmöglichkeiten ausgelotet werden.

Die ersten vier Beiträge sind der Rubrik *Zum Nacherfinden. Konzepte und Materialien für Hochschullehre und Fortbildung* zugeordnet und präsentieren didaktische Materialien aus den Fächern Kunst und Musik, die die Leser*innen anregen möchten, diese selbst weiterzuentwickeln und in der Hochschullehre oder in Fortbildungen einzusetzen.

Im ersten Beitrag stellt *Susanne Henning* eine Sequenz aus dem Seminar „Künstlerische und kunstpädagogische Erkundungen postdigitaler Wirklichkeiten“ vor, in dem mit Studierenden ein gemeinsamer Besuch der Ausstellung „Jetzt! Junge Malerei in Deutschland“ im Kunstmuseum Bonn stattgefunden hat. Sie stellt die Frage, inwiefern

¹ Communities of Practice NRW für eine Innovative Lehrerbildung (COM^eIN), Teilvorhaben Universität Bielefeld wird im Rahmen der gemeinsamen „Qualitätsoffensive Lehrerbildung“ von Bund und Ländern aus Mitteln des Bundesministeriums für Bildung und Forschung gefördert (Förderkennzeichen: 01JA2033C).

eine Analyse zeitgenössischer Kunst allgemeinere Potenziale für Themenfindungen aufweist, anhand derer Momente einer *Kultur der Digitalität* (Stalder, 2016) in künstlerisch-gestalterischen Arbeiten des Kunstunterrichts relevant und reflexiv werden können.

Ute und *Markus Biring* stellen im zweiten Beitrag Materialien von Schüler*innen einer fünften Gymnasialklasse vor, die im Rahmen einer fächerverbindenden Inszenierung des Erzählgedichts „We’re going on a bear hunt“ von Michael Rosen entstanden sind. Die Projektkooperation zwischen Lehramtsstudierenden und Schüler*innen zielte darauf ab, das Erzählgedicht für Schüler*innen ästhetisch erfahrbar zu machen (sprachlich, performativ, künstlerisch und musikalisch). Schüler*innen sollten bei der intermediären Erarbeitung der Erzählhandlung des Gedichts zu vernetzter Denkweise angeregt und im Verlauf des Projektes von Studierenden dazu angeleitet werden, digitale Medien für die Planung, Durchführung und Reflexion ästhetischer Erfahrungsprozesse zu nutzen.

Thilo Hildebrand und *Ulrike Kranefeld* stellen ein hochschuldidaktisches Aufgabenformat zum Thema „digital-kollaboratives Musik-Erfinden“ vor. Anhand der künstlerischen Strategie der Soundscape-Composition wurden Musikstudierende mithilfe einer Online-DAW zu kollaborativen Musikerfindungsprozessen angeregt. Mittels unterschiedlicher Reflexionsanlässe sollen die Studierende für Problemstellen und Gelingensbedingungen von digital gestützten kollaborativen Prozessen des Musik-Erfindens sensibilisiert werden.

Der Beitrag „Augmented Reality im Musikunterricht“ von *Johannes Voit* und *Andreas Heye* basiert auf dem Konzept einer modularen Fortbildungsreihe, in der (angehende) Lehrkräfte durch verschiedene Reflexionsimpulse angeregt werden, über die fachdidaktische und kontextbezogene Sinnhaftigkeit des Einbezugs exemplarisch ausgewählter Apps zu reflektieren. Das hier vorgestellte Modul widmet sich den Einsatzmöglichkeiten von Augmented-Reality-Apps mit Blick auf den Kompetenzbereich „Hören“.

In vier weiteren Beiträgen steht nicht das *Nacherfinden* von Materialien, sondern das *Nachdenken* im Vordergrund und somit die Reflexion über hochschuldidaktische Fragestellungen, Konzepte und Befunde.

Kristin Klein eröffnet Perspektiven postdigitaler Medienkultur in der Hochschullehre am Beispiel des digitalen *Workbook Arts Education*, das innovative Konzepte für Kunstpädagogik und kulturelle Medienbildung mit Bezug zu Phänomenen postdigitaler Kunst und Kultur versammelt. An einem Beispiel zur künstlerischen Arbeit mit *GoogleStreet-View* verdeutlicht sie, wie hybride kunst- und mediendidaktische Ansätze ein vielschichtiges Verständnis von Digitalität befördern können.

Anhand einzelner Unterrichtssequenzen aus dem Kunstunterricht zum Thema „Verwandlungen“ gehen *Petra Kathke* und *Sina Schwarma* der Frage nach, welche digitalen Strategien angehende Fachkräfte für ein von kunstdidaktischen Entscheidungsparametern und fachtheoretischen Argumentationen geleitetes Klassenmanagement kennen und erproben sollten. In ihrem Beitrag werden erfahrungsbasierte Einsichten zum Nutzen und zur Bedeutung medialer Strategien und digitaler Tools für das Selbstmanagement von Kunstlehrenden nachgezeichnet, und es wird aufgezeigt, wie diese hochschuldidaktisch nutzbar gemacht werden können.

In ihrem Beitrag „Kunstdidaktik vernetzen“ präsentieren *Rebekka Schmidt*, *Annika Waffner-Labonde* und *Jana Welzel* ein Fortbildungskonzept für Kunstlehrkräfte, das eine starke Theorie-Praxis-Verknüpfung auf zwei Ebenen vorsieht. Zum einen werden in diesem Konzept aktuelle Forschungsergebnisse aus der Kunstpädagogik für Lehrkräfte zugänglich gemacht, so dass die Studierenden diese mit ihrer schulpraktischen Erfahrung in Verbindung bringen können. Zum anderen sieht das Konzept eine Vernetzung von Schule und Hochschule vor, um die Zusammenarbeit und Kooperation beider Institutionen zu stärken.

Im vierten Beitrag dieser Rubrik analysieren *Juliane Gerland* und *Imke Niediek* das Spannungsfeld zwischen den Potenzialen, die digitale Musiziermedien insbesondere für den inklusiven Musikunterricht bieten können, und den „Beliefs“ von Musikpädagog*innen. Grundlage ihrer Überlegungen, wie dieses Spannungsfeld hochschuldidaktisch zu bearbeiten ist, sind empirische Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt *be_smart* (Bedeutung spezifischer Musik-Apps für die Teilhabe von Jugendlichen und jungen Erwachsenen mit komplexen Behinderungen an Kultureller Bildung).

Literatur und Internetquellen

- Ackermann, J. & Egger, B. (2021). *Transdisziplinäre Begegnungen zwischen postdigitaler Kunst und Kultureller Bildung. Perspektiven aus Wissenschaft, Kunst und Vermittlung*. Springer. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-32079-9.pdf>
- BMBF (Bundesministerium für Bildung und Forschung). (o.J.). *Die Finanzierung im DigitalPakt Schule*. <https://www.digitalpaktschule.de/de/die-finanzen-im-digitalpa-kt-schule-1763.html>
- Büring, U. & Büring, M. (2022). Auf Bärenjagd – intermedial. Fächerverbindende Inszenierung ästhetischer Erfahrungen anhand eines Erzählgedichts von Michael Rosen. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (3), 14–22. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5842>
- Gerland, J. & Niediek, I. (2022). Digitale Musiziermedien für den inklusiven Musikunterricht? Empirische Befunde und hochschuldidaktische Überlegungen. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (3), 85–95. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5778>
- Hartogh, J. (2020). Ästhetische Erfahrungen im Kontext digitaler Medialität: Relevanz, Bedingungen und mögliche Forschungszugänge. In E. Pürgstaller, S. Konietzko & N. Neuber (Hrsg.), *Kulturelle Bildungsforschung. Methoden, Befunde und Perspektiven* (S. 183–191). Springer. <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-658-30602-1.pdf>
- Henning, S. (2022). Zeitgenössische Malerei als Ausgangspunkt von Erkundungen postdigitaler Konditionen im Kunstunterricht. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (5), 7–13. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5727>
- Hildebrand, T. & Kranefeld, U. (2022). Digital-kollaboratives Musik-Erfinden. Ein hochschuldidaktisches Aufgabenformat zur Reflexion eigener Kollaborationserfahrungen. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (5), 23–32. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5728>
- Initiative D21 e.V. (2021a, 19. Januar). *Studie D21-Digital-Index 2020 / 2021 – Vorab-Ergebnisse*. https://initiated21.de/app/uploads/2021/01/pm_digitaler_unterricht_d21-digital-index_2020_2021.pdf
- Initiative D21 e.V. (2021b, 19. Januar). *Digitaler Unterricht. Lehrkräfte bleiben zu oft auf sich gestellt*. Pressemitteilung. <https://initiated21.de/digitaler-unterricht-lehrkraefte-bleiben-zu-oft-auf-sich-gestellt/#:~:text=„Lehrkräfte%20bleiben%20bei%20der%20Umsetzung,Präsidium%20der%20Initiative%20D21%20fest>
- Jörissen, B., Kröner, S. & Unterberg, L. (Hrsg.). (2019). *Forschung zur Digitalisierung in der Kulturellen Bildung*. Kopaed. https://www.pedocs.de/volltexte/2020/18486/pdf/Joerissen_Kroener_Unterberg_2019_Forschung_zur_Digitalisierung.pdf
- Kathke, P. & Schwarma, S. (2022). Digitales Management im Kunstunterricht der Grundschule. Unterrichtsorganisatorische Praxiserfahrungen aus fachtheoretischer und hochschuldidaktischer Perspektive. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (4), 55–71. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5779>

- Klein, K. (2022). Postdigitale Medienkultur in der Hochschullehre. Ein Beispiel aus dem „Workbook Arts Education“: Reisen durch Raum und Zeit mit „GoogleStreet-View“. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (3), 47–54. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5780>
- Medienberatung NRW. (2020). *Lehrkräfte in der digitalisierten Welt. Orientierungsrahmen für die Lehrerausbildung und Lehrerfortbildung in NRW*. https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/_Medienberatung-NRW/Publikationen/Lehrkraefte_Digitalisierte_Welt_2020.pdf
- Schmidt, R., Waffner-Labonde, A. & Welzel, J. (2022). Kunstdidaktik vernetzen. Ein Fortbildungskonzept für Kunstlehrkräfte. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (3), 72–84. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5781>
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.
- Voit, J. & Heye, A. (2022). Augmented Reality im Musikunterricht. Hochschuldidaktische Anregungen zur Erprobung und Reflexion immersiver AR-Anwendungen am Beispiel des Kompetenzbereichs Hören. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (3), 33–46. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5840>

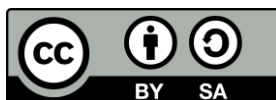
Beitragsinformationen

Zitationshinweis:

Heye, A. & Voit, J. (2022). Kunst- und Musikunterricht im digitalen Wandel. Konzepte und Materialien für die Lehrer*innenaus- und -weiterbildung. *DiMawe – Die Materialwerkstatt*, 4 (4), 1–6. <https://doi.org/10.11576/dimawe-5849>

Online verfügbar: 06.10.2022

ISSN: 2629–5598



Dieser Artikel ist freigegeben unter der Creative-Commons-Lizenz Namensnennung, Weitergabe unter gleichen Bedingungen, Version 4.0 International (CC BY-SA 4.0).

URL: <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/de/legalcode>