

DEUTSCH

Nutzungskonzept für Fortbildungen

# Touching Music

Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben  
als Zugang zu postdigitalen Musikkulturen

Autor & Ansprechpartner: Matthias Krebs (matthias.krebs@uni-koeln.de)  
Universität zu Köln, Projektleitung: Prof. Dr. Christian Rolle

## Fortbildungsbeschreibung

Dieses Nutzungskonzept richtet sich an Fortbildner:innen, Fachberater:innen, Multimedia-berater:innen, Multiplikator:innen sowie Mitarbeiter:innen an Seminaren für Ausbildung und Fortbildung von Lehrkräften im Fach Musik (Grundschule, Sekundarstufe I / II). Es bietet konkrete Module für körper- und wahrnehmungsorientierte Musizierungsangebote, in denen Apps als ‚Instrumentarium‘ facettenreicher digitaler Musikformen digitaler Kulturen integriert werden. Die Module sind für Novizen und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet.

Im Mittelpunkt stehen drei Unterrichtsmodule, die grundlegende Spielweisen digitaler Performance sowie deren spezifische Körperlichkeit erfahrbar machen. Eingebettet in angeleitete und explorative Musizierungsprojekte werden Formen wie Liedbegleitung, Klassenmusizieren als Band sowie Performance-Duos erprobt. Darüber hinaus regen ausgewählte Reflexionsimpulse dazu an, das eigene körperliche Erleben sowie die Kulturalität musikalischer Praxis kritisch zu reflektieren. Auf diese Weise können Fragen nach der kulturellen Transformation digitaler Musikpraktiken sowie nach Körperbildern und Teilhabe bearbeitet werden – mit vielfältigen Bezügen zu curricularen Themenfeldern wie ‚Musik und Körper‘ sowie kultureller Diversität.

Einige der Materialien lassen sich direkt im Unterricht einsetzen. Für die Durchführung benötigen die Teilnehmenden jeweils ein Tablet mit installierter App GarageBand (alternativ auch andere Apps, siehe Liste).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. BASISINFORMATIONEN ZUM FORTBILDUNGSKONZEPT .....</b>	<b>3</b>
<b>2. INHALT &amp; AUFBAU: ORGANISATORISCHES, LERNFORMEN UND EINGESETZTE RESSOURCEN.....</b>	<b>3</b>
2.1 THEORETISCHE FUNDIERUNG: .....	4
2.2 DIDAKTISCHE HEURISTIK: KULTURELLE SPIELWEISEN .....	7
2.3 MUSIKPÄDAGOGISCHE LERNZIELE .....	8
2.4 UMSETZUNG IN DER FORTBILDUNG.....	8
2.5 ORGANISATORISCHES DER FORTBILDUNG .....	9
2.6 LEHR-/LERNFORMEN DER FORTBILDUNG .....	10
2.7 TRANSFER.....	11
2.8 EVALUATION UND WEITERENTWICKLUNG .....	12
<b>3. HINTERGRÜNDE &amp; QUERSCHNITTSTHEMEN .....</b>	<b>12</b>
3.1 FÄCHERÜBERGREIFENDE LERNZIELE (NACH DEM EUROPÄISCHEN KOMPETENZRAHMEN FÜR LK DIGCOMPEDU).....	12
3.2 BEGRÜNDUNG FÜR DIE INHALTE UND ZIELSETZUNGEN .....	13
3.3 UMSETZUNG DER DIGCOMPEDU- UND MUSIKPÄDAGOGISCHEN ZIELE IM SINNE WIRKSAMER FORTBILDUNGSSTANDARDS.....	13
3.4 QUERBEZÜGE ZU DEN THEMENBEREICHEN BILDUNG FÜR NACHHALTIGE ENTWICKLUNG (BNE), GLOBALISIERUNG UND INKLUSION .....	14
3.5 HINWEISE AUF WEITERE WISSENSCHAFTLICHE GRUNDLAGEN.....	14
<b>4. DIDAKTISCHE ANLEITUNG FÜR NUTZENDE .....</b>	<b>15</b>
BAUSTEIN 1: THEMATISCHER EINSTIEG .....	16
BAUSTEIN 2: INSTRUMENTALE SPIELWEISE .....	20
BAUSTEIN 3: DJ-ING SPIELWEISE .....	22
BAUSTEIN 4: LIVE-KOMPOSITORISCHE SPIELWEISE .....	24
BAUSTEIN 5: DIVERSITÄT UND LEHRPLANBEZUG .....	25
<b>LITERATUR.....</b>	<b>27</b>
<b>ANHANG.....</b>	<b>28</b>
YOUTUBE-VIDEO: „APPS IN DER MUSIKALISCHEN BILDUNG“ (KREBS 2023) .....	28
BLOGBEITRAG MIT PERFORMANCE-VIDEOSAMMLUNG .....	29
MATERIALIENSAMMLUNG .....	30



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

## 1. Basisinformationen zum Fortbildungskonzept

Fächerübergreifende Lernziele (nach dem europäischen Kompetenzrahmen für LK **DigCompEdu**)

<b>1. Berufliches Engagement</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.1. Berufliche Kommunikation <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>1.2. Berufliche Zusammenarbeit <input type="checkbox"/></li> <li>1.3. Reflektierte Praxis <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>1.4. Digitale Weiterbildung <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>	<b>2. Digitale Ressourcen</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1. Auswählen <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>2.2. Erstellen und Anpassen <input type="checkbox"/></li> <li>2.3. Organisieren, Schützen, und Teilen <input type="checkbox"/></li> </ul>
<b>3. Lehren und Lernen</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>3.1. Lehren <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>3.2. Lernbegleitung <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>3.3. Kollaboratives Lernen <input type="checkbox"/></li> <li>3.4. Selbstreguliertes Lernen <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>	<b>4. Evaluation</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>4.1. Lernstand erheben <input type="checkbox"/></li> <li>4.2. Lern-Evidenz analysieren <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>4.3. Feedback und Planung <input type="checkbox"/></li> </ul>
<b>5. Lernerorientierung</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. Digitale Teilhabe <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>5.2. Differenzierung und Individualisierung <input type="checkbox"/></li> <li>5.3. Aktive Einbindung der Lernenden <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>	<b>6. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden</b> <input checked="" type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. Informations- und Medienkompetenz <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>6.2. Kommunikation und Kollaboration <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>6.3. Erstellen digitaler Inhalte <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>6.4. Verantwortungsvoller Umgang <input checked="" type="checkbox"/></li> <li>6.5. Digitales Problemlösen <input checked="" type="checkbox"/></li> </ul>

## 2. Inhalt & Aufbau: Organisatorisches, Lernformen und eingesetzte Ressourcen

Im Zuge digitaler Transformation verändern sich die kulturellen Praktiken des Musizierens grundlegend: Digitale Materialitäten, hybride Interfaces und neue Körper-Technik-Verhältnisse prägen ästhetisches Handeln in wachsendem Maße. Digitale Technologien fungieren dabei nicht nur als Werkzeuge, sondern strukturieren selbst die ästhetischen, sozialen und körperlichen Bedingungen musikalischer Praxis. In bildungsbezogener Perspektive werden zentrale Fragen nach Teilhabe, Medienkompetenz und ästhetischer Bildung im Musikunterricht neu verhandelt. Mobilgeräte wie Tablets und Smartphones bieten mit Musikapps eine flexible und vielfältig einsetzbare Plattform für kreative Gestaltungsprozesse, kollaboratives Lernen und performative digitale Musikprojekte. Neben ihrer Nutzung für Musikproduktion (z. B. Studio-Apps) oder als Hilfsmittel (z. B. Metronome, Stimmgeräte) werden sie auch als eigenständige Instrumente im Live-Musizieren eingesetzt, wie z. B. zahlreiche künstlerische Musik-Performances in YouTube-Videos zeigen. Genau auf diese performative Nutzung fokussieren die hier vorgestellten Fortbildungs-



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

module. Damit bietet das Thema eine Ergänzung zu bestehenden Fortbildungsangeboten in den Bereichen Musikproduktion und Songwriting.

Die Fortbildungsmodule bietet Fortbildner:innen, Fachberater:innen etc. im Fach Musik (Grundschule und Sekundarstufe I / II) Material zum Thema Musizierungsangebote im Unterricht mit digitalen Technologien und fokussiert dabei die Verwendung von Tablets (insb. das iPad) und Apps (insb. GarageBand) als Instrumentarium – z. B. zur Liedbegleitung, als Bandinstrumentarium sowie für Performance-Duos.

Darüber hinaus bieten die Module Impulse zur Sensibilisierung und Diskussion zur digitalen Transformation – für die körperlichen und kulturellen Dimensionen digitalen Musizierens. Dabei eröffnen sie eine Auseinandersetzung mit verschiedenen post-digitalen Spielweisen auf Tablets, die als Ausgangspunkt für eine kulturreflexive musikpädagogische Praxis auf Basis körper- und wahrnehmungsorientierte Musizierformen dienen und zum Hinterfragen etablierter ästhetischer, technischer und pädagogischer Zuschreibungen anregen.

Das Fortbildungskonzept wurde im Rahmen des BMBF-Projekts COMeARTS Musik konzipiert und evaluiert. Die Entwicklung der Unterrichtsmodule und der Unterrichtsmaterialien basiert auf einer Grundlagenstudie zum Thema „Körperlichkeit digitaler Performance-Praktiken“ (Krebs 2023/2024/2026). Die Konzeptentwicklung wurde von Fortbildner:innen und Lehrkräften intensiv begleitet und die Module sowohl im Unterricht als auch an verschiedenen Lehrkräfte-Fortbildungsinstituten der Bundesländer mit Lehrkräften mehrfach erprobt.

## 2.1 Theoretische Fundierung:

Die diesem Nutzungskonzept zugrunde liegenden Theoriekonstrukte werden hier zwecks niedrighschwelliger Integration in die Planungs- und Reflexionspraxis von Musiklehrkräften verdichtet wiedergegeben. Damit wurde versucht sie in eine musikpädagogisch verständlichere Sprache zu übertragen.

Die Konzeption der Fortbildung basiert auf sechs zentralen theoretischen Bezugspunkten:

### a. Post-digitale Musikpraktiken

Das Konzept der „Digitalität“ (Stalder 2016) hebt eine Perspektive hervor, in der digitale Technologien längst in kulturelle Alltagspraktiken integriert sind. Daran gekoppelt ist eine Sichtweise, in der digitale Technologien nicht als Abweichung, sondern als eine kulturelle Bedingung verstanden wird, unter der sich Wahrnehmungs-, Kommunikations- und Lernformen verändern. Digitale Nutzungsformen (digitale Praktiken) sind in dieser Perspektive Ausdruck eines umfassenderen kulturellen Wandels, der neue Formen von Gemeinschaftlichkeit, Referenzialität und Algorithmität hervorbringt.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Für die Musikpädagogik eröffnet der Begriff ‚Digitalität‘ bzw. post-digital (Cramer 2015) eine Perspektive, die nicht auf technisch-funktionale Aspekte fokussiert, sondern auf Differenzen in ihrer kulturellen Gemachtheit und Kontinuität (Krebs 2024/2026). Im Kontext schulischer Bildung bedeutet dies, dass Apps und digitale Tools nicht bloß als ‚Hilfsmittel‘ für traditionellen Unterricht fungieren, sondern eigenständige Spielweisen und Körperpraxen hervorbringen können, die neue Formen musikalischer Subjektivierung und sozialer Teilhabe ermöglichen.

### **b. Konzept des digitalen Musizierens als performative, körperbezogene Praxis**

Musizieren wird hier als performativer Vollzug verstanden, bei dem Interface, Bewegung, Klang und Aufmerksamkeit in einem ästhetischen Erfahrungsprozess miteinander verwoben sind. Digitale Musikpraktiken (z. B. mit Apps) eröffnen neue Formen leiblich-sinnlichen Ausdrucks.

In aktuellen musikpädagogischen Diskursen wird digitalen Technologien häufig ein Mangel an Körperlichkeit attestiert. Dabei wird angenommen, dass teilweise als virtuell bezeichnetes Musizieren zu einer Entkörperlichung der musikalischen Erfahrung führt und lediglich eine instrumentenähnliche Simulation darstellt (Bilgi 2020; Hallmann 2021). Dagegen zeigen empirische Studien zu Performancepraktiken, wie der Touchscreen in informellen künstlerischen Praktiken nicht nur als Steuerfläche gehandhabt wird, sondern als Interface eines leiblich situierten Ausdrucksprozesses (Krebs 2023; siehe auch Godau 2022). Dieses Verständnis von digitalem Musizieren betont:

- die Vollzugsorientierung (Rolle 2002), also die Bedeutung des Spielens selbst als ästhetisch wirksamer Prozess,
- die Selbstbezüglichkeit musikalischer Erfahrung, in der Bewegung, Klang und Aufmerksamkeit miteinander verwoben sind,
- die situiert-kulturelle Gebundenheit ästhetischer Ausdrucksformen.

### **c. Rolle von Körperlichkeit beim Musizieren – analog wie digital – und ihrer kulturellen Bedeutung**

Im musikpädagogischen Diskurs gilt musikalisches Handeln als stets körperlich verankert. Musik ist ohne körperliche Bewegung – sei es durch das Spiel eines Instruments, das Singen, das dirigierende Gestikulieren oder das rhythmische Bewegen – nicht denkbar (z. B. Biegholdt 2022). Zugleich ist Körperlichkeit jedoch keine naturgegebene Größe, sondern kulturell geformt. Sowohl im analogen als auch im digitalen Musizieren zeigen sich vielfältige körperliche Ausdrucksformen, die mit bestimmten Normen, Rollenerwartungen und ästhetischen Konventionen verknüpft sind. Der digitale Raum transformiert diese Körperlichkeit, hebt sie aber keineswegs auf (Krebs 2023).

Für den musikpädagogischen Diskurs bedeutet dies, dass die Frage nicht lauten sollte, ob digitale Technologien körperliche Erfahrung ermöglichen – sondern wie sie dies tun, unter welchen Bedingungen, und mit welchen kulturellen Deutungsmustern. Als Heuristik zur explorativen Auseinandersetzung mit der sinnlich-körperlichen Kontinuität kultureller Musikpraktiken, bietet Krebs (2023/2024/2026) die dichte Beschreibung und Kontrastierung von sechs systematisch unterschiedlichen Spielweisen an.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

#### d. Klassenmusizieren

Das Fortbildungskonzept versteht ‚Musizieren‘ als dynamische, performative Praxis, die digitale Interfaces, körperbezogenes Musizieren und kooperative Gestaltung integriert, um musikalische Selbstwirksamkeit unabhängig von Vorkenntnissen zu ermöglichen. Dabei wird Klassenmusizieren nicht als bloßes Ensembleformat, sondern als zeitgemäßes didaktisches Prinzip begriffen, das ästhetische Differenzierung, inklusive Teilhabe und kreative Koordination im sozialen Raum der Schule fördert.

Im Kontext der Fortbildung wird Klassenmusizieren nicht als bloßes Instrumentalensemble oder als (Spiel-)Techniktraining verstanden (Schillmöller 2021), sondern als offene, performative Praxis, die vielfältige Artikulationsformen zulässt. Dies eröffnet neue Möglichkeiten, z. B.:

- das Erleben von musikalischer Selbstwirksamkeit unabhängig von instrumentalmusikalischen Vorkenntnissen,
- die Entwicklung sozialer, körperlicher und kreativer Kompetenzen im kollektiven Musikmachen.

Anknüpfend an die Position von Hellberg (2019) rückt die Fortbildung die Verbindung von ästhetischer Gestaltung und kollektiver Koordination in den Mittelpunkt. Die App-gestützten Performances werden so als zeitgemäße Formen des Klassenmusizierens erfahrbar gemacht – mit besonderem Augenmerk auf:

- heterogene Lernvoraussetzungen,
- ästhetische Differenzierungsoptionen und
- die integrative Funktion musikalischer Prozesse im sozialen Raum der Schule.

#### e. Perspektiven auf das Lernen mit Musikapps (explorativ sensomotorisch vs. funktional analytisch)

Didaktisch lassen sich unterschiedliche Lernzugänge unterscheiden: explorativ-sinnliche Erkundungen, bei denen das leibliche Spiel im Vordergrund steht, und funktional-analytische Herangehensweisen, die technische Steuerung und strukturierte Gestaltung betonen. Beide Perspektiven sind pädagogisch wertvoll und können komplementär eingesetzt werden.

Ein post-digital informierter Unterricht kann gezielt Lernumgebungen schaffen, in denen beide Modi integriert werden:

- explorativ-sinnliche Einstiege (z. B. klangliche Improvisationen mit alternativen Interfaces),
- gezielte Gestaltungsaufgaben (z. B. Live-Remix oder Beatstruktur als Bauplan),
- Reflexionsphasen (z. B. Beobachtungen zum eigenen Spielverhalten, Videoanalyse der Spielbewegungen),
- körperorientierte Übungen (z. B. Musizieren im Stehen mit bewusstem Mitwippen, Bodypercussion als Einstieg).

So entstehen Lernarrangements, die sowohl ästhetische Erfahrung, mediale Aneignung als auch kulturelle Reflexion fördern. Sie ermöglichen den Lernenden, ihre Körperlichkeit im digitalen Raum bewusst wahrzunehmen, zu gestalten und als Teil ihrer musikalischen Identität zu entfalten.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

#### f. Perspektivwechsel (erfahrungsbezogene Perspektive vs. bedingungsbezogene/kulturreflexive Perspektive)

Dieser Ansatz verschiebt die Perspektive weg von persönlichen Präferenzen oder Bewertungen, hin zu einer Analyse der kulturellen Bedingungen, unter denen bestimmte Praktiken, Körper, Instrumente oder Musikstile *als legitim oder problematisch erscheinen*. Das stärkt die reflexive Professionalität und eröffnet neue Möglichkeitsräume für inklusive, kreative und kulturreflexive Musikvermittlung. D.h.: Nicht nur was und wie musiziert wird zu betrachten – sondern warum, unter welchen Bedingungen und mit welchen impliziten Normen.

Im Rahmen der Fortbildung „Touching Music“ wird ein erfahrungsbezogener Zugang nicht ersetzt, sondern durch eine ‚bedingungsbezogene‘ (normbezogene) Perspektive erweitert: Statt ausschließlich danach zu fragen, wie sich musikalisches Musizieren anfühlt oder gestaltet, wird in den Blick genommen, unter welchen kulturellen, materialen und diskursiven Voraussetzungen bestimmte Musizierweisen überhaupt als legitim, wertvoll oder authentisch gelten. D.h. es geht darum Selbstverständlichkeiten, also dass was als rational-logisch wahrgenommen wird, sichtbar zu machen, und mit alternative Sinnentwürfen zu kontrastieren. Das setzt eine Haltung voraus, Sichtweisen in Frage stellen zu wollen und sich für alternative Perspektiven zu interessieren.

„Ein Beobachter kann nicht sehen, was er nicht sehen kann. Er kann auch nicht sehen, daß er nicht sehen kann, was er nicht sehen kann“ (Luhmann & Fuchs 1989: 10).

Im Zentrum steht daher die Frage: Welche kulturellen und symbolischen Bedingungen prägen die Wahrnehmung, Bewertung und Gestaltung körperbezogener Musikpraxis mit digitalen Medien – und wie lassen sich diese produktiv irritieren? Der damit verbundene Perspektivwechsel zielt darauf, implizite Normalitätsvorstellungen sichtbar zu machen, alternative Deutungsmuster zu erschließen und neue Möglichkeitsräume für ästhetisch sensibles Musizieren zu öffnen (Krebs 2024b).

## 2.2 Didaktische Heuristik: kulturelle Spielweisen

Das Modul stellt drei exemplarische Spielweisen vor, die als didaktische Linse dienen können, um körperlich-musikalische Praktiken differenziert zu reflektieren und gestalterisch umzusetzen:

- **Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise:** körpernahes, rhythmisch geprägtes Spielen und Improvisieren mit Tablets
- **DJ-ing-Spielweise:** exploratives, genreorientiertes Arbeiten mit Loops und Effekten
- **Live-kompositorische Spielweise:** strukturierendes Komponieren in Echtzeit mit digitalen Mustern.

Diese drei Spielweisen dienen als Ausgangspunkt für:

- das bewusste Kennenlernen der technischen und körperlichen Bedingungen beim digitalen Musizieren,
- die Erprobung unterschiedlicher körperlicher Spielformen,
- das bewusste Erleben musikalischer Spannungsverhältnisse und Bewegungsqualitäten,

Kultur- und Diversitätssensible Perspektivierung:

- Reflexion körperlicher Ausdrucksformen als kulturell geprägte und sozial situierte Praktiken
- Thematisierung von Körpernormen, Rollenbildern und Zugehörigkeiten in digitalen Musikpraktiken



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

- Infragestellen des klassischen Instrumentenbegriffs
- Einsatz digitaler Tools zur Ermöglichung vielfältiger Teilhabeformen im inklusiven Musikunterricht

## 2.3 Musikpädagogische Lernziele

Die Fortbildung verfolgt folgende übergreifende Lernziele, die sich auf die persönliche (künstlerische) sowie fachlich-pädagogische Handlungskompetenz der teilnehmenden Lehrkräfte beziehen:

- a. Ästhetisch-praktische Kompetenzen
  - Die Teilnehmenden können verschiedene digitale Spielweisen (instrumental/auditiv-taktil, DJ-ing, live-kompositorisch) mit Hilfe von Musikapps selbstständig anwenden und klanglich gestalten.
  - Sie erweitern ihre körperbezogene Wahrnehmung und differenzieren eigene Erfahrungen beim digitalen Musizieren in Bezug auf Spannung, Schwung, Spieltechnik und Bewegungsqualitäten.
  - Sie sind in der Lage, das Zusammenspiel im Ensemble auch mit mobilen Geräten zu gestalten und kritisch zu reflektieren.
- b. Reflexiv-theoretische Kompetenzen
  - Die Teilnehmenden erkennen und reflektieren, dass Körperlichkeit auch im digitalen Musizieren eine zentrale Rolle spielt, und können verschiedene Körperkonzepte und Kulturverständnisse benennen.
  - Sie können Diversitätsdimensionen (z. B. Körpernormen, Rollenbilder, kulturelle Zugehörigkeiten) im Zusammenhang mit Musik- und Bewegungspraxis analysieren.
  - Sie entwickeln eine reflexive Haltung gegenüber digitalen Medien als kulturelle Praxis und pädagogischem Werkzeug.
- c. Didaktisch-methodische Kompetenzen
  - Die Teilnehmenden sind in der Lage, die vorgestellten Spielweisen didaktisch zu strukturieren und in unterrichtspraktische Szenarien zu überführen.
  - Sie kennen verschiedene Methoden der Vermittlung körperorientierter Musikpraxis mit digitalen Tools und können diese zielgruppengerecht anpassen.
  - Sie können curriculare Anschlussstellen identifizieren und nachvollziehen, wie das Thema „Musik und Körper“ im digitalen Kontext sinnvoll vertieft werden kann.

## 2.4 Umsetzung in der Fortbildung

- Ausprobieren der drei Spielweisen (in angeleiteten künstlerischen Projekten)
- Erprobung und Entwicklung eigener musikalischer Miniprojekte auf Basis der Spielweisen
- Diskussion von Anwendungsmöglichkeiten in der Sekundarstufe I und II (inkl. technischer Setups, App-Auswahl und Raumgestaltung)
- Reflexion über curriculare Anschlussmöglichkeiten, z. B. zu den Themenfeldern Musik und Körper, Improvisation, Klanggestaltung und Bewegung zur Musik

Es fördert eine Haltung der forschenden, wahrnehmungsbezogenen Erkundung und eröffnet einen Raum für die Dekonstruktion (eigener) normativer Vorstellungen über Musik, Musizierende und digitale Technologien.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

## 2.5 Organisatorisches der Fortbildung

### Technische Voraussetzungen und Ausstattung

#### Geräte:

1. Pro Person ein Tablet (iOS oder Android), optimalerweise mit Kopfhöreranschluss bzw. Adapter, Kopfhörerverteiler für Gruppenarbeit
2. Alternativ: Tandemarbeit (2–3 Personen pro Gerät) mit externen Lautsprechern (Verzögerungsfrei per Kabel!)
3. Optional: Tablet-Ständer zur Erprobung alternativer Spielpositionen (stehend, unterstützen Bewegung)

#### Software:

- GarageBand (für iOS) als zentrales Tool für alle drei Spielweisen
- Alternativ / Ergänzend:
  - instrumental/auditiv-taktile Spielweise
    - Audanika (iOS/Android), MuseLead (Android), iFretless Bass (iOS)
  - DJ-ing Spielweise
    - Launchpad (iOS), Remixlive (iOS, Android)
  - live-kompositorische Spielweise
    - Auxe Jam (iOS), Easy Drum Machine (Android)

Da die eingesetzten Musikapps in der Regel offline und ohne Anmeldung nutzbar sind, erfolgt keine Verarbeitung personenbezogener Daten. Damit bestehen aus Sicht der DSGVO keine datenschutzrechtlichen Bedenken bei der Nutzung im Unterrichtskontext.

#### Weitere Materialien:

- Präsentationsmaterialien (z. B. Arbeitskarten zu den Spielweisen)
- Methodische Leitfragen für die Reflexion
- Lautsprechersystem oder Kopfhörerverteiler
- ggf. Audioverbindungskabel, USB-C-Adapter

#### Dauer

Empfohlen: 4–6 Stunden (halbtägig oder ganztägig), modulare Umsetzung möglich.

#### Ablaufvorschlag:

Zeit	Modul	Inhalt
45 min	Einführung (Baustein 1)	Digitale Musikpraktiken & Körperlichkeit – Impuls & Austausch
60 min	Workshop-Phase 1 (Baustein 2)	Erprobung der <i>instrumentalen/auditiv-taktile</i> Spielweise in Dreiergruppen
30 min	Reflexion & Transfer	Körperlichkeit, Wahrnehmung, didaktische Anschlussfähigkeit
60 min	Workshop-Phase 2 (Baustein 3)	DJ-ing Spielweise in Zweiergruppen – Loop-Gestaltung & Übergänge



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].



<b>60 min</b>	Workshop-Phase 3 (Baustein 4)	Live-kompositorische Spielweise – Strukturierte Soloarbeit
<b>30 min</b>	Diversität & Perspektivwechsel	Diskussion über Körpernormen, kulturelle Kontexte & inklusive Zugänge
<b>30 min</b>	Curriculare Verankerung	Bezug zu Lehrplänen, Kompetenzbereichen & Prüfungsformaten
<b>30 min</b>	Abschluss & Ausblick	Reflexion, Transferideen, Materialien & nächste Schritte

Besonderes Augenmerk liegt dabei auf:

- der körperlichen Erfahrung des Musizierens mit Apps,
- dem kollektiven Erarbeiten musikalischer Szenen in Gruppen,
- der kulturreflexiven Auseinandersetzung mit Musik und Musizierformen.

## 2.6 Lehr-/Lernformen der Fortbildung

Die Fortbildung setzt auf ein multiperspektivisches und praxisnahes Lernsetting, das verschiedene didaktische Formate kombiniert. Ziel ist es, nicht nur Wissen zu vermitteln, sondern vor allem körperlich-sinnliche Erfahrungen zu ermöglichen, Reflexionsprozesse anzuregen und kollegiales Lernen zu fördern.

- Die Teilnehmenden erschließen sich die Funktionen und Ausdrucksmöglichkeiten der Apps durch selbstgesteuerte Erkundung und direktes Ausprobieren.
- In Kleingruppen werden musikalische Mini-Projekte entwickelt, wobei Gestaltungsfreiheit, trial & error und spielerisches Lernen im Vordergrund stehen.
- Diese Phasen sind bewusst offen angelegt, um individuelle Herangehensweisen, musikalische Vorerfahrungen und körperliche Zugänge zu ermöglichen.
- Gruppenarbeit ermöglicht gegenseitige Unterstützung bei technischen Fragen und ein geteiltes ästhetisches Erleben.
- Ziel ist eine positive Erfahrung im Musizieren zu ermöglichen: Liedbegleitung, Bandmusizieren und Performance-Duos.

Darüber hinaus:

- In gezielten Reflexionsphasen werden körperliche Erfahrungen, kulturelle Bedeutungen und didaktische Überlegungen gemeinsam reflektiert.
- Impulsfragen (z. B. „Wie fühlt sich diese Spielweise an?“, „Welche kulturellen Konnotationen schwingen mit?“, „Welche Schüler:innen würden sich hier angesprochen fühlen – wer nicht?“) regen zum Austausch an.
- Ziel ist die Entwicklung einer reflexiven Haltung, die Körper, Technik und Kultur als miteinander verbundene Dimensionen pädagogischer Praxis versteht.
- In dialogischen Sequenzen werden konkrete Transferideen für unterschiedliche Schulformen, Jahrgangsstufen und Lernziele gesammelt.
- Dabei werden curriculare Schnittstellen (z. B. Musik und Bewegung, Improvisation, Klanggestaltung, digitale Medienkompetenz) gemeinsam identifiziert und diskutiert.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

- Die Teilnehmenden schlüpfen abwechselnd in verschiedene Rollen: als Lernende, Lehrende, Beobachtende und Bewertende.
- In einzelnen Phasen wird bewusst ein forschendes Lernarrangement etabliert: z. B. durch die Beobachtung von Performances, das Erstellen von Video-Feedbacks oder die Analyse von Körperbewegungen im Spielprozess. Dieser Zugang fördert eine theoriegeleitete Praxisreflexion, ohne normativ zu sein.

Lehr-/Lernform	Zielsetzung	Methoden	Beispiele
<b>Exploratives Lernen</b>	Eigenständiges Erforschen digitaler Musizierweisen und körperlicher Ausdrucksformen	Selbstgesteuertes Ausprobieren, Improvisation, individuelle Klangexperimente	Mit GarageBand ein Lied begleiten, in einer Band spielen, Klangstück mit Live-Loops und Effekten entwickeln
<b>Kollaboratives Lernen</b>	Stärkung sozialer und kommunikativer Kompetenzen im musikalischen Gestalten	Gruppenarbeit (Duo/Trio), gemeinsame Gestaltung von Mini-Performances	In einer Band spielen, DJ-Set zu zweit gestalten und Übergänge gemeinsam aushandeln
<b>Reflexive Diskussion</b>	Anregung zur Reflexion über Körper, Kultur und Technik im Musikunterricht	Impulsfragen, moderierte Austauschrunden, kollegiale Fallbesprechung	Diskussion: Welche Spielweise spricht wen an? Welche Körperbilder entstehen?
<b>Curriculare Verankerung</b>	Identifikation curricularer Schnittstellen und praxisnaher Umsetzungsmöglichkeiten	Dialogische Sammlung von Anwendungsfeldern, Diskussion von Transferideen	Ideensammlung: Wie lässt sich die DJ-ing-Spielweise in Jg. 8 einsetzen?
<b>Forschendes Lernen</b>	Perspektivwechsel ermöglichen, Wahrnehmung und Analyse eigener Praxis fördern	Video-Feedback, Rollenwechsel (Lehrende/Lernende), Bewegungsanalyse	Beobachtung einer Gruppenperformance und Reflexion über Bewegungsdynamik

## 2.7 Transfer

Mögliche Transferformate:

- Kompakte Einführungsmodulare für Kollegien (z. B. 90 Minuten)
- Pädagogische Tage mit Schwerpunkt Digitale Musik & Körperlichkeit
- Multiplikator:innen-Workshops mit kollegialer Hospitation
- Praxislabore mit Schulklassen im Tandem (z. B. Musiklehrkraft + Medienkünstler:in)

Hilfsmittel für den Transfer:

- Video mit einem Überblick zum Thema Performance-Praktiken mit Apps
- Sammlung von Videobeispielen zu verschiedenen Spielweisen
- Sammlung an konkreten Musikprojekten zum experimentieren



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

- Reflexionsbögen & Leitfragen zur Evaluation

## 2.8 Evaluation und Weiterentwicklung

Ziel der Evaluation/Diskussion:

Die Wirksamkeit des Fortbildungsmoduls soll nicht nur im Hinblick auf technische Fertigkeiten, sondern insbesondere auf pädagogische Haltungen, Wahrnehmungen von Körperlichkeit sowie Bereitschaft zum Experimentieren mit neuen Ausdrucksformen erfasst und damit diskutierbar werden.

Vorschläge für Evaluationsmethoden:

- Selbsteinschätzungsbögen vor und nach der Fortbildung (z. B. zur eigenen Haltung zu digitalem Musizieren)
- Feedbackgespräche oder Blitzlichttrunden nach jeder Workshop-Phase
- Videoanalyse eigener Unterrichtsversuche auf Basis der Spielweisen-Heuristik
- Reflexionsfragen zu Diversität, Inklusion und kultureller Anschlussfähigkeit (z. B. „Wer darf wie klingen?“)

## 3. Hintergründe & Querschnittsthemen

### 3.1 Fächerübergreifende Lernziele (nach dem europäischen Kompetenzrahmen für LK DigCompEdu)

Das Fortbildungskonzept „Touching Music – Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben als Zugang zu postdigitalen Musikkulturen“ adressiert zentrale Lernziele, die sich explizit in mehreren Kompetenzbereichen des DigCompEdu-Rahmens wiederfinden (Redecker 2017).

**Kommunikation & Kollaboration (1.1, 3.2, 3.4):** Die Fortbildung fördert kooperative Lernprozesse, z. B. beim Entwickeln gemeinsamer DJ-Performances, und unterstützt eine feedbackorientierte, coachende Lehrhaltung.

**Reflexive Praxis & Professionalisierung (1.3, 1.4):** Lehrkräfte reflektieren eigene digitale Routinen sowie normative Vorstellungen von Körper, Technik und Musikalität. Digitale Materialien unterstützen die kontinuierliche Weiterentwicklung.

**Didaktisch fundierter Medieneinsatz (2.1, 2.3, 3.1):** Es werden Auswahlkriterien für Musikapps sowie Gestaltungspotenziale performativer Settings vermittelt – mit Fokus auf ästhetische, körperbezogene und kulturelle Aspekte.

**Zugänglichkeit & Teilhabe (5.1, 5.3):** Musikapps eröffnen differenzierte Zugänge für Lernende mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Erfahrungen und kulturellen Prägungen. Diversität, Inklusion und Selbstwirksamkeit werden explizit thematisiert.

**Kritische Medienkompetenz & digitale Mündigkeit (6.1–6.5):** Die Fortbildung integriert alle fünf Teilkompetenzen des Bereichs „Facilitating Learners’ Digital Competence“. Lernende gestalten digitale Musikprozesse kreativ,



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

kritisch und kollaborativ, reflektieren Körpernormen und Interface-Designs und trainieren eigenständige Problemlösung.

(Hinweis: Diese Zuordnungen stehen in ihrer Formulierung vielfach im Konflikt zur post-strukturalistisch ausgerichteten Grundlage der Bezugstheorien des Fortbildungskonzepts.)

## 3.2 Begründung für die Inhalte und Zielsetzungen

Das Fortbildungskonzept versteht die Integration digitaler Technologien im Musikunterricht nicht als reine Technikfrage, sondern als pädagogische, ästhetische und kulturelle Herausforderung. Es verknüpft musikpädagogische Perspektiven mit dem DigCompEdu-Kompetenzrahmen, insbesondere in den Bereichen:

- Reflexive Medienpraxis (1.4, 2.1): Apps werden nicht nur funktional, sondern kulturell-ästhetisch reflektiert eingesetzt.
- Ästhetisch-performatives Lehren (Bereich 3): Digitale Tools unterstützen körperlich-situierte Lernformen.
- Empowerment & Teilhabe (Bereich 5): Differenz, Vielfalt und Selbstwirksamkeit werden gestärkt.
- Medienkompetenz der Lernenden (Bereich 6): Musikunterricht wird als Raum für kreative, kritische und kulturell eingebettete Medienbildung verstanden.

Die Fortbildung reagiert auf aktuelle Entwicklungen im musikpädagogischen Diskurs – etwa zu Körperlichkeit, Performativität, Diversität und Medienreflexion – und leistet einen Beitrag zur Weiterentwicklung der Profession im digitalen Wandel.

## 3.3 Umsetzung der DigCompEdu- und musikpädagogischen Ziele im Sinne wirksamer Fortbildungsstandards

Die Fortbildung „Touching Music“ lässt sich entlang empirisch gesicherter Standards wirksamer Lehrer:innenfortbildung verorten (Lipowsky & Rzejak 2021; Rzejak, Lipowsky & Bleck 2020). Die Umsetzung der im DigCompEdu und in der musikpädagogischen Theorie verankerten Ziele erfolgt durch:

1. Strukturierter Ablauf (Input – Erprobung – Reflexion – Feedback): Praxisnaher Wechsel zwischen theoretischem Impuls, eigenständigem Ausprobieren (z. B. Mini-Performances), kollegialem Austausch und gezielter Reflexion ästhetischer, körperlicher und pädagogischer Aspekte.
2. Wissenschaftliche Fundierung: Aktuelle Forschungsansätze aus Musikpädagogik und Kulturtheorie (z. B. zu digitaler Körperlichkeit und Performativität) werden in praxisnahe Unterrichtsmodelle übersetzt.
3. Kernpraktiken im Fokus: Lehrkräfte üben zentrale musikpädagogische Routinen mit digitalen Tools ein (z. B. App-basiertes Klassenmusizieren, Improvisationsformate, performative Lernsettings).
4. Lernprozessanalyse: Wahrnehmung und Interpretation körperbezogener Lernprozesse werden geschult (z. B. über Videoanalyse und kollektive Deutungsarbeit zu Performances).
5. Reflexion des Lehrerhandelns: Die Wirkung des eigenen pädagogischen Tuns auf Kreativität, Teilhabe und Digitalisierungskompetenz wird erfahrungsbasiert reflektiert.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

6. Kooperative Unterrichtsentwicklung: Die gemeinsame Erarbeitung und Diskussion konkreter Unterrichtsideen mit Musikapps fördert kollegiale Zusammenarbeit und gegenseitige Professionalisierung.

### 3.4 Querbezüge zu den Themenbereichen Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Globalisierung und Inklusion

Die Fortbildung „Touching Music“ versteht sich als Beitrag zu einer transformativen musikpädagogischen Bildung, die ästhetisch-performative Prozesse als Ausgangspunkt für gesellschaftlich relevante Aushandlungen nutzt. Die Themen Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE), Globalisierung und Inklusion werden nicht additiv behandelt, sondern in körperlich-sinnliche, reflexive und kulturelle Praxis überführt.

#### a) BNE – Nachhaltigkeit ästhetisch denken

Im Sinne einer „General Ecology“ wird Nachhaltigkeit als verantwortungsvolle Gestaltung leiblich-technologischer Beziehungen verstanden. Die Fortbildung fördert:

- kritische Reflexion über digitale Materialitäten und Plattformen,
- relationales Wahrnehmen von Klang, Körper, Raum und Interface,
- kreative Gestaltung als Beitrag zu einer Kultur der Wahrnehmung.

#### b) Globalisierung – Kulturelle Vielfalt als Ausdruck

Digitale Musikpraktiken ermöglichen die Auseinandersetzung mit transkulturellen Klangräumen und hybriden Identitäten.

Die Fortbildung bietet:

- Raum für individuelle Klangvorstellungen und Bewegungsformen,
- Reflexion kultureller Prägungen und Zugehörigkeit,
- Offenheit für ästhetische Vielfalt im globalisierten Musikraum.

#### c) Inklusion – Differenz als ästhetische Ressource

In Anlehnung an inklusive Kulturtheorien wird Teilhabe nicht über Anpassung, sondern über Gestaltung realisiert. Die Fortbildung:

- anerkennt non-normative Körperausdrücke als musikalisch wertvoll,
- nutzt barrierearme Interfaces als Zugang zu ästhetischer Praxis,
- sensibilisiert für das Zusammenspiel von Technologie, Körper und Teilhabe.

Die Fortbildung schafft reflexive Erfahrungsräume, in denen ästhetisches Handeln, Digitalität und gesellschaftliche Transformation zusammengedacht werden. So entsteht ein diversitätssensibler musikpädagogischer Zugang, der kulturelle Differenz nicht glättet, sondern gestaltet.

### 3.5 Hinweise auf weitere wissenschaftliche Grundlagen

#### a) Kulturtheoretische Ausrichtung



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Das Fortbildungskonzept folgt einer kulturtheoretischen Perspektive, in der Musikpädagogik nicht als technikneutrale Vermittlungspraxis verstanden wird, sondern als Teil symbolischer Ordnungen: kulturelle Bedeutungen, Körperbilder und mediale Routinen werden darin hervorgebracht, tradiert und infrage gestellt. In Anlehnung an Reckwitz (2012) wird Kultur als Geflecht von Sinnordnungen begriffen, das nicht nur Wahrnehmung und Ausdruck, sondern auch künstlerisches und pädagogisches Handeln strukturiert (ebd.: 84).

Ein Musikinstrument gilt in diesem Verständnis nicht als neutrales Werkzeug, sondern als kulturell codiertes Medium, das bestimmte Körper, Bewegungen und Klangpraktiken ermöglicht oder ausschließt. Je nach kulturellem Kontext kann eine Musikapp als klassisches Instrument, als Interface oder als kooperatives Medium wahrgenommen werden – was wiederum unterschiedliche ästhetische Erfahrungsmöglichkeiten eröffnet oder begrenzt.

Da jede Kultur dazu tendiert, das kulturell Andere zu assimilieren und dabei fremd erscheinen zu lassen, zielt die Fortbildung auf pädagogische Zugänge, die Differenz nicht funktionalisieren, sondern in ihrer Eigenlogik ernst nehmen und gestalterisch fruchtbar machen.

„Touching Music“ orientiert sich an einer Ästhetik der Differenz – einer Praxis, die neue Formen von Resonanz, Zugehörigkeit und kultureller Teilhabe ermöglicht. Ziel ist es, durch die Verschränkung von ästhetischer Gestaltung, körperlicher Artikulation und medienreflexiver Praxis (vgl. Krebs 2024a) kulturelle Wissensordnungen im digitalen Musizieren sichtbar, erfahrbar und bearbeitbar zu machen.

#### **b) Diversitätssensible Ausrichtung**

Diversität wird im Konzept nicht als Eigenschaft von Zielgruppen verstanden, sondern als Effekt diskursiver Praktiken des Differenzierens und Normalisierens (vgl. Rabenstein et al. 2020). Aufbauend auf einer kontingenzsensiblen Perspektive werden kulturelle Zuschreibungen – etwa in Bezug auf Körper, Leistung, Technik oder Zugehörigkeit – in ihrer Wirkmächtigkeit reflektiert.

Musikpädagogische Praktiken werden dabei nicht nur auf ihre Effektivität, sondern auch auf implizite Grenzziehungen und ihre inklusiven Potenziale hin untersucht. Ziel ist eine reflexive Professionalisierung, die sich der „Macht der Benennung“ (Rieger-Ladich 2017) bewusst ist und Differenz nicht glättet, sondern produktiv pädagogisch gestaltet.

## 4. Didaktische Anleitung für Nutzende

Das Fortbildungskonzept „Touching Music – Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben als Zugang zu post-digitalen Musikkulturen“ ist als interaktive Präsenzveranstaltung konzipiert und richtet sich primär an Fortbildner:innen, Fachberater:innen, um Lehrkräfte im Bereich Musik der Grundschule sowie der Sekundarstufen I und II weiterzubilden. Die Fortbildung verfolgt das Ziel, eine Perspektive auf digitale Musikpraktiken mit Betonung von Körperlichkeit zu eröffnen und damit performative, ästhetische und kulturreflexive Lernsettings im Musikunterricht zu fördern.

**Das Konzept beinhaltet Anleitungen und künstlerische Projekte zum Musizieren mit Tablets und Apps (insb. mit der App GarageBand). Damit wird Wissen zur Realisierung von Musizierungsangeboten im Klassenverband vermittelt.** Darüber hinaus bietet das Konzept optional vielfältige Verknüpfungen zur Frage, wie post-digitale Spielweisen, Wissensformen und



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Materialitäten als Gegenstand musikpädagogischer Reflexion und zur kulturreflexiven Gestaltung und Professionalisierung genutzt werden können. Das Fortbildungskonzept ist damit bewusst als pädagogischer Möglichkeitsraum gestaltet und basiert auf wissenschaftlich fundierten Grundlagen.

Die Fortbildung ist modular aufgebaut und umfasst fünf Bausteine. Fortbildende sind eingeladen, diese Struktur situativ anzupassen, Erfahrungen der Teilnehmenden einzubeziehen und explorative Zugänge zuzulassen. Sie können als vollständiges Tagesmodul oder – je nach Kontext – auch selektiv oder im Rahmen mehrtägiger Veranstaltungen eingesetzt werden. Jeder Baustein verknüpft praktische Erprobung, theoriegeleitete Einordnung und pädagogische Reflexion. Die Materialien und Videos bieten Impulse für künstlerische Projekte, Diskussionen sowie zur Selbstreflexion zum Thema, und eignen sich auch zur selbstständigen Erarbeitung durch Musiklehrkräfte.

#### Zum Geleit:

Die folgende Konzeption kann auf zwei Arten verwendet werden:

- Einerseits als praxisorientierte Fortbildung, die sich darauf fokussiert, zu vermitteln, wie mit dem iPad und der App GarageBand auf drei unterschiedliche Weisen musiziert werden kann. Ziel ist es, dass die teilnehmenden Lehrkräfte vor allem technisch-praktische Einblicke in die Umsetzung von Musizierungsangeboten mit digitalen Technologien erhalten. In diesem Fall stehen insbesondere die Bausteine 2 bis 4 im Mittelpunkt.
- Andererseits kann die Konzeption dazu genutzt werden, ein vertieftes Fortbildungsziel zum Thema Digitalkultur zu verfolgen: nämlich, dass sich die teilnehmenden Lehrkräfte anhand körperlicher Musiziererfahrungen mit Kulturbegriffen, ästhetischen Normvorstellungen und impliziten pädagogischen Ordnungen im Kontext digitalen Musizierens auseinandersetzen. Zusätzliches Ziel ist es dann, eine kulturreflexive Perspektive auf digitale Musikpraktiken zu eröffnen, die Fragen nach ästhetischer Differenz und didaktischer Anschlussfähigkeit einschließt. In diesem Fall stehen alle Bausteine 1 bis 5 im Vordergrund.

#### Übersicht:

Baustein 1: Thematischer Einstieg (Problematisierung)

Baustein 2: Instrumentale Spielweise

Baustein 3: DJ-ing Spielweise

Baustein 4: Live-Kompositorische Spielweise

Baustein 5: Diversität und curriculare Verankerung

## Baustein 1: Thematischer Einstieg

→ Ziel: Sensibilisierung für performativ-digitale Musikpraktiken und deren pädagogische Relevanz

Zum Auftakt kann ein thematisch einführendes Überblicks-Video („Apps in der musikalischen Bildung“, Krebs 2023) sowie Ausschnitte aus Performance-Videos (siehe Auswahlliste) eingesetzt werden, die zentrale Aspekte digitaler Performancepraktiken mit Musikapps darstellt.

**Link zum Video:** <https://youtu.be/MVntkWrVEsY> (Vortragsvideo 2023)

Der Fokus in diesem Baustein liegt auf zwei zentrale Frage:



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

1) Im Sinne einer Bestandsaufnahme: Wie gestalten sich die Nutzungsweisen von musikbezogenen Apps im Alltag und in der Musikpädagogik?

- Wo seht ihr persönliche Lernfelder – z. B. im Umgang mit Technologie, im Verstehen neuer Musizierpraktiken oder im Reflektieren eigener Normalitätsvorstellungen?
- Inwiefern können Musikapps als eigenständige Instrumente verstanden werden – und nicht nur als Ersatz?
- Welche Konsequenzen lassen sich aus diesem Überblick für die Weiterentwicklung von Musikunterricht ableiten?

Methodischer Hinweis:

Es bietet sich an, zunächst die zentralen Fragen im Auftakt als eine offene Runde zu gestalten (z. B. mittels Moderationskarten), in der die Teilnehmenden frei ihre Assoziationen und Gedanken zum Thema „Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben als Zugang zu postdigitalen Musikkulturen“ explizit machen. Es lohnt darauf hinzuweisen, dass es erstmal nicht darum geht, spontane Fragen zu technischen Details oder zur unterrichtlichen Realisierung zu sammeln und zu beantworten – vielmehr lassen sich diese Fragen besser auf Basis der folgenden – hands-on –



Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise



DJ-ing Spielweise



Live-kompositorische Spielweise

Bausteine diskutieren.

**In der Sammlung an Fortbildungsmaterialien (Folien) finden sich zahlreiche Schaubilder, Definitionen und Diskussionsfragen.**

2) Es wird nun genau an die Spielbewegungen herangezoomt: Wie sind appmusikalische Performance-Praktiken sinnlich-körperlich geprägt, ästhetisch ausdrucksstark und kulturell gerahmt?

**Links zu den Videos:**

[https://youtu.be/m\\_7iia-Oy0M](https://youtu.be/m_7iia-Oy0M) (Auditiv-taktile Spielweise)

<https://youtu.be/qILC9d7qyBQ> (DJ-ing Spielweise)

<https://youtu.be/pmNKGdvyvzI&t=686> (Live-kompositorische Spielweise)

Wichtig:



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Diese Spielweisen sind nicht als feste oder ‚natürliche‘ Formen gemeint, sondern als Heuristik. Sie bieten eine (analytische) Perspektive und sollen dabei unterstützen, über Beobachtungen und Erfahrungen ins Gespräch zu kommen.

#### Heuristische Gegenüberstellung:

Kulturelle Spielweise	Kurzbeschreibung	Körper-Interface-Klang-Beziehung; zentrale Orientierung
„ <b>Auditiv-taktile Spielweise</b> “	Fokus liegt auf unmittelbarem Zusammenhang von Berührung, Klang und weiterem Feedback	Körperliche Nähe, Direktheit, Körpererweiterung; Reproduktion
„ <b>DJ-ing Spielweise</b> “	Performance als Live-Arrangieren und Übergangsgestaltung, Looping, Triggern	Sowohl asynchron als auch stellenweise synchron; Dirigat
„ <b>Live-kompositorische Spielweise</b> “	Nutzung der App zur situativen Komposition, spontane und zugleich strukturierte Klangschichtungen und Strukturbildung, zyklische Automationen	Programmierung; Schichtungen, die körperlich evaluiert werden

Die Teilnehmenden sichten verschiedene Videos, notieren erste Eindrücke und diskutieren diese im Plenum:

- Welche Formen von Musikalität werden sichtbar?
- Welche Spielbewegungen und Körpernormen lassen sich beobachten?
- Welche Rolle spielen Interface, Geste und performative Präsenz?

Methodischer Hinweis:

Nutzen Sie eine visuelle Matrix zur Diskussion körperlicher Gestaltungsformen.

Beobachtungskategorie	Erläuterung / Leitfragen
<b>Spielbewegung</b>	Welche Bewegungen fallen auf (z. B. Finger, Arm, Schulter)? Rhythmus? Regelmäßigkeit?
<b>Raumverhalten</b>	Wie bewegt sich der Körper im Raum? Sitzen/Stehen/Gehen? Interaktion mit Raum?
<b>Interface-Interaktion</b>	Wie wird das digitale Gerät gespielt? (Tippen, Streichen, Wischen, Ziehen, Halten...)
<b>Gestik / Körpersprache</b>	Welche Gesten wirken ausdrucksstark oder kontrolliert? Welche Mimik oder Haltung?
<b>Präsenz / Inszenierung</b>	Wie wirkt die Performer:in auf das Publikum? Expressiv? Zurückhaltend? Vermittlungsabsicht?
<b>Kulturelle Rahmung</b>	Welche Codes, Kontexte, Stile (z. B. Club, Klassik, Rap) werden sichtbar?



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

→ Ziel ist es, in einer Feinanalyse Details der Körperlichkeit im digitalen Musizieren in den Blick zu nehmen und darüber hinaus einen gemeinsamen Wahrnehmungsraum zu öffnen, in dem bisherige Zuschreibungen hinterfragt und neue ästhetische Möglichkeitsräume skizziert werden.

Impulsfolie oder Tafelbild: mögliche Gegenüberstellung – kein empirisches Ergebnis, sondern ein Impuls zur Diskussion

Klassisches Instrument	Musikapp
haptisch schwer	touchscreen-basiert
historisch legitimiert	kulturell hybrid
lehrplangebunden	kaum standardisiert
Spieltechnik & Schule	intuitiv, situativ
Klangkörper	Interface + Sample

Diskussionsfrage: „Was macht ein Instrument zu einem Instrument? Was fehlt bei der App – oder was kommt neu hinzu?“

→ Ziel ist es, die vermeintlich ‚natürlichen‘ bzw. ‚logisch-rationalen‘ Vorstellungen von Instrumentalität und Körperlichkeit zu dezentrieren – also als gesellschaftliche Konstruktion zu verdeutlichen.

**Im Abschließenden 3. Schritt wird anhand zweier Begriffe „Körperlichkeit/Musikinstrument“ sowie „Kultur(en)“ eine Perspektivverschiebung (erfahrungsbezogene zu bedingungsbezogene Perspektive) eingeführt.**

→ Ziel: Die Teilnehmenden erkennen, dass musikalische Praxis nicht nur individuell erlebt wird (z. B. als Ausdruck, Flow, Technik), sondern auch durch kulturelle, technische und soziale Bedingungen strukturiert ist – also durch das, was (häufig unbewusst) vorausgesetzt wird: Was gilt als Instrument? Was als musikalischer Körper? Was als Kultur?

Dieser Ansatz verschiebt die Perspektive **weg von persönlichen Präferenzen oder Bewertungen**, hin zu einer Analyse der **kulturellen Bedingungen**, unter denen bestimmte Praktiken, Körper, Instrumente oder Musikstile *als legitim oder problematisch erscheinen*. Das stärkt die **reflexive Professionalität** und eröffnet neue Möglichkeitsräume für **inklusive, kreative und kulturreflexive Musikvermittlung**.

Die beabsichtigte Perspektivverschiebung wird anhand der Betrachtung von Musizieren veranschaulicht: Erfahrungsbezogene Perspektive: „Wie fühlt sich Musizieren an?“



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

→ Fokus auf individuelle Wahrnehmung, Ausdruck, Flow, Technik

→ Musikinstrument als Werkzeug des Selbstaudrucks

→ Körperlichkeit als persönliche Erfahrung

Bedingungsbezogene Perspektive: „Unter welchen Bedingungen gilt etwas als Musizieren?“

→ Fokus auf kulturelle Regeln, Normen, Wissensordnungen

→ Musikinstrument als kulturell normiertes Artefakt

→ Körperlichkeit als symbolisch strukturierte Praxis

Nicht nur was und wie musiziert wird betrachten, sondern warum, unter welchen Bedingungen und mit welchen impliziten Normen.

Vorschlag für Körperlichkeit/Musikinstrument: **Ein Musikinstrument ist kein ‚natürliches‘ Werkzeug – sondern ein kulturell codiertes Medium, das bestimmte Körper, Bewegungen und Klangpraktiken ermöglicht, hervorbringt oder ausschließt (Krebs 2024).** / Körperlichkeit im Musizieren ist nicht einfach natürlich gegeben, sondern entsteht in spezifischen Anordnungen aus Interface, Spieltechnik, Ausdrucksform und Erwartung.

Vorschlag für Kultur(en): **„Kultur ist das Ensemble symbolischer Ordnungen, die Handeln ermöglichen und begrenzen.“** (Reckwitz 2000) Nicht die Körper, die Instrumente oder die Musik sind bereits ‚Kultur‘, sondern die Bedingungen, unter denen etwas als musikalisch, wertvoll, ausdrucksstark, pädagogisch legitim gilt.

## Baustein 2: Instrumentale Spielweise

→ Ziel: Erleben leiblicher Expressivität im digitalen Musizieren und Reflexion eigener Routinen

In diesem Baustein 2 arbeiten die Teilnehmenden mit Apps wie GarageBand in zwei künstlerischen Projekten (1. eine Liedbegleitung und 2. eine Ensemble-Improvisation), wobei die Steuerung über Touchscreen als körperlich-künstlerische Tätigkeit erprobt wird. Ziel ist es, digitale Interfaces nicht als funktionale Werkzeuge, sondern als ‚instrumentale‘ Spielflächen zu erfahren.

### 1. Künstlerisches Projekt: Begleiten eines Kinder-/Volkslieds

Entwickelt in Zweiergruppen eine musikalische Begleitung für ein Kinder-/Volkslied.

- Sucht ein Lied mit 2 bis max. 4 Akkorden aus (z. B. Salibonani, Kommt ein Vogel geflogen, Happy Birthday)
- Wählt ein „Smart-Instrument“ und konfiguriert die notwendigen Akkorde.
- Realisiert das Lied auf einfache Weise.
  - Experimentiert mit verschiedenen anderen Weisen der Begleitung.
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?

**Link zu einem Video:** <https://youtu.be/sts3BGilBR0> (Liedbegleitung zu „Mein Dackel Waldemar“)

Tipp:



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernendigital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Nehmen Sie die Performances der Teilnehmenden mit einem Smartphone auf – nicht zur Bewertung, sondern zur gemeinsamen Beobachtung performativer Feinheiten. Fokus auf die Spielhände.

## 2. Künstlerisches Projekt: Ensemble-Performance von einer Minute Länge

Entwickelt in Dreiergruppen an zwei iPads eine instrumentale Improvisation von einer Minute Länge.

- Nutzt z. B. [Akustische Drums] und [Gitarre/Bass - Noten] oder [Streicher-Noten] oder [Weltmusik] oder [Keyboard]
- Verabredet eine Tonart sowie eine übersichtliche Akkordfolge z. B. die Akkorde Am und Em im Wechsel

Alternative:

Spielt in Dreiergruppen an zwei/drei iPads eine instrumentale Version des Songs ... von einer Minute Länge.

Tipp:

Nehmen Sie die Performances der Teilnehmenden mit einem Smartphone auf – nicht zur Bewertung, sondern zur gemeinsamen Beobachtung performativer Feinheiten. Fokus auf die Spielhände in Interaktion mit dem Interface.

## Reflexion eigener Routinen und kultureller Selbstverständlichkeiten

→ Ziel: Reflexion eigener Routinen und kultureller Selbstverständlichkeiten

Bezugnehmend auf die künstlerischen Projekte (Baustein 2) und die in der Einführung (Baustein 1) aufgeworfenen Fragen, diskutieren die Teilnehmenden, welche Wissensordnungen und Normen ihr pädagogisches Handeln beeinflussen – und wie sie diese ggf. erweitern oder verschieben können.

Ausgangspunkt kann eine Selbstbeobachtung sein:

- Wie spiele ich? Was tun meine Hände, Arme, mein Körper?
- Welche Bewegungen erscheinen mir intuitiv, welche fremd oder unangemessen? Was fällt mir schwer?
- Welches Musikwissen wird vorausgesetzt, damit ich mich am Ensemble beteiligen kann? (Tonarten, Metren, Stilistiken etc.)

Die Selbstbeobachtungen werden im zweiten Schritt de-zentriert:

- Welche Körperbilder werden hier (de-)zentriert?
- Was bedeutet „musikalischer Ausdruck“ in diesen Kontexten?
- Welche impliziten Normen oder ästhetischen Erwartungen bringen wir selbst mit?
- Welche Körperbilder prägen meine Vorstellung von „gutem Musizieren“?

Alternativ kann auch ein kurzes Text- oder Video-Impulsangebot zur Diskussion gestellt (z. B. Auszug aus Krebs 2024 zur auditiv-taktilen Spielweise).



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

## Baustein 3: DJ-ing Spielweise

→ Ziel: Verständnis algorithmischer Steuerung und deren pädagogische Potenziale

Dieser Baustein fokussiert auf Performanceformen mit vorstrukturierten Loops, Pattern-Sequenzen und das Einspielen von Effekten. Die Teilnehmenden arbeiten nutzen die Live-Loops der App GarageBand. Dabei wird deutlich, dass musikalische Gestaltung hier nicht rein spontan, sondern regelbasiert, kombinatorisch und prozessorientiert erfolgt. Mit etwas Übung entwickelt sich der Charakter der Spielbewegungen hin zu einer Art Choreographie.

### 1. Künstlerisches Projekt: Spontane Entwicklung einer DJ-Performance

Entwickelt zu zweit an einem iPad eine ca. 1minütige DJ-Performance.

- Nutzt [LIVE LOOPS] und wählt ein Genre aus.
- Hört euch ein und entwickelt eine wiederholbare Performance
- Nutzt auch die Effekte
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?

Link zu einem Video: [https://www.youtube.com/watch?v=-\\_ZgdSB\\_IGU](https://www.youtube.com/watch?v=-_ZgdSB_IGU)

Didaktischer Fokus:

- Einführung in die Logik der Loop-Architektur
- Sound-Baukasten-Prinzip und deren kreative Nutzung
- Diskussion: Wieviel Kontrolle brauche ich, um mich musikalisch auszudrücken?

Reflexion:

Diese Spielweise eignet sich besonders zur Diskussion über digitale Musikalitätsbegriffe, Partizipationschancen sowie die Grenzen individueller Steuerung. Die Teilnehmenden erörtern, wie sich ‚algorithmische‘ Intervention im Unterricht fruchtbar machen lässt.

### 2. Künstlerisches Projekt: Entwicklung einer DJ-Performance angeleitet durch die 4 Schritte

Anhand von Tutorial-Videos lässt sich eine Methodik in der Entwicklung einer DJ-ing Performance ableiten. Diese hilft dabei eine Orientierung beim Spiel mit den vielen Parametern zu entwickeln und nach und nach hilfreiche Fertigkeiten aufzubauen.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernendigital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Die vier Schritte zum DJ-ing:

## DJ-ing

### Vier Schritte

#### 1) Progression – Wann finden Wechsel statt?

- Verstehen der Mechanik und der Visualisierung
- Verstehen von Abläufen (2 oder 4, 8, 16 Takte), Lasst uns mal nachzählen
  - Tipp: Mit wenigen Events und dann erstmal durch Kopieren einen Ablauf schaffen (danach Ü-Effekte)
  - Oder: Didaktisch kann es sinnvoll sein, wenn im Hintergrund schon ein Bass läuft.



#### 2) Breaks – Wie finden Wechsel statt?

- Effekte als Übergänge
- Effekte als klangliche Modulation
  - Vergleichbar mit laut und leise spielen etc.



#### 3) One-Shots und Melodie

- Rhythmisch spielen...
- Melodien spielen...

#### 4) Selbst ein Set vorbereiten



<https://youtu.be/ddTRN9ZW>

Matthias Krebs

/ 44

Entwickelt zu zweit an einem iPad eine ca. 1minütige DJ-Performance unter Anleitung der 4 Schritte.

- Nutzt [LIVE LOOPS] und wählt ein Genre aus.
- Zunächst genau den ersten Schritt (Progression) studieren und üben
- Dann im zweiten Schritt 2 verschiedene Übergänge (Breaks) üben
- Dann im dritten Schritt mit den One-Shots Erfahrungen sammeln
- Zuletzt eine übersichtliche Performance entwickeln und aufführen
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?

Reflexion: Körperlichkeit und Kontrolle im DJ-ing

→ Die Teilnehmenden reflektieren die spezifische Körperlichkeit, Steuerungslogik und musikalische Erfahrung der DJ-ing Spielweise im Vergleich zur klassischen instrumentalen Spielweise. Dabei werden sinnlich-performative Unterschiede, Kontrollaspekte und ästhetische Zuschreibungen thematisiert.

1. Wie habt ihr euren Körper beim DJ-ing eingesetzt?

- Welche Bewegungen waren dominant?
- Gab es einen Rhythmus oder eine choreographische Wiederholung?
- Hat sich das Musizieren eher wie Steuern, Antippen, Schalten oder wie Spielen angefühlt?



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

2. Wie unterscheidet sich diese Form des Musizierens von klassischen Instrumenten?
  - Welche körperlichen Anforderungen treten (nicht) auf?
  - Gibt es Spannung, Kraft, Feinmotorik – oder eher visuelle/zeitliche Orientierung?
  - Wie verändert sich eure Präsenz als musizierende Person?
3. Was bedeutet Kontrolle in dieser Spielweise?
  - Wer oder was „führt“ das musikalische Geschehen – ihr oder das System?
  - Wie verändert sich euer Ausdruck, wenn Loops und Algorithmen mitgestalten?
4. Was sagt das über digitale Musikalität aus?
  - Wird hier eher etwas „produziert“, „gemixt“, „ausgedrückt“ oder „performat“?
  - Ist das musikalisch? Inwiefern? Für wen?

Diese Reflexionsphase kann dazu dienen, die eigenlogische Körperlichkeit der DJ-ing-Spielweise bewusst zu machen und eine kulturelle Diskussion über digitale Formen musikalischen Ausdrucks, performative Präsenz und pädagogische Anschlussfähigkeit zu eröffnen.

#### **Transferfragen (zur didaktischen Diskussion):**

Wie lassen sich DJ-ing-Spielweisen im Unterricht fruchtbar machen, ohne sie in traditionelle Spielmodelle zu pressen?

Welche kulturellen Bedeutungen sind mit dieser Spielweise verbunden – und wie lassen sich diese im Unterricht thematisieren?

## Baustein 4: Live-Kompositorische Spielweise

→ Ziel: Erfahrung des ästhetischen Mit-Gestaltens in zyklischen Prozessen – gemeinsames technisch-strukturiertes Musizieren

In Gruppen entwickeln die Teilnehmenden Live-Performances, bei denen Tracks in Echtzeit erzeugt und manipuliert werden (z. B. durch Layers, Filter, Pattern-Wechsel).

### **1. Künstlerisches Projekt: Komponiert einen Hip-Hop-Beat (Keine Performance)**

Komponiert allein an einem iPad ausgehend von einem charakteristischen Beat einige eigene Varianten.

- Nutzt [Drums – Beat-Sequencer] dafür.
- Programmiert zunächst den Amen Break nach
- Vergleicht ihn mit Varianten in YouTube-Videos, in denen Amen Break im Titel ist
- Entwickelt eigene Varianten



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

- Speichert eure Kreationen unten links in den Preset-Sets und probiert dort welche aus

	1	e	+	a	2	e	+	a	3	e	+	a	4	e	+	a
HiHat C																
Snare																
Kick																

## 2. Künstlerisches Projekt: Entwickelt eine mehrteilige Performance mit dem Beat-Sequenzer

Entwickelt allein an einem iPad eine ca. 1-2 minütige Performance.

- Nutzt wieder [Drums – Beat-Sequenzer] dafür
- Orientiere deine Performance am Amen Break
- Experimentiere auch mit dem Aufrufen von vorgeschichteten Parts

- Willst du deine Version im Plenum mal vorstellen?

Reflexion:

- Wie charakterisiert sich die performative Ko-Präsenz?
- Was macht das gemeinsame Spielen mit dem Raum und den Körpern?

## Baustein 5: Diversität und Lehrplanbezug

→ Ziel: Reflexion über Differenz, Teilhabe und Anschluss an Lehrpläne

Dieser abschließende Baustein eröffnet einen Raum für die Auseinandersetzung mit kultureller Differenz, Körpernormen und Teilhabemöglichkeiten im Musikunterricht. Das Material zu Diversität und Normalitätskritik bietet provokative und zugleich reflexive Impulse, um sowohl die gemachten Fortbildungserfahrungen als auch etablierte schulische Routinen und Bewertungspraxen kritisch reflexiv zu machen.

Im Fokus der Diskussion stehen u. a. folgende Fragen:

- Wie können Schüler:innen von digitalen Performanceformaten profitieren?
- Welche Hürden bestehen – technisch, sozial, kulturell oder körperlich?
- Wie lassen sich performative Zugänge in bestehende Curricula (z. B. Musik und Bewegung, Improvisation, kulturelle Vielfalt) integrieren?
- Wie verändert sich die Lehrer:innen-Rolle?

Die Fortbildung integriert eine diversitätssensible Perspektive, indem sie Körperlichkeit als kulturell und sozial geprägte Ausdrucksform thematisiert. Musikpraktiken werden nicht nur als klangliche, sondern auch als leiblich-performative



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen: digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Handlungsmuster verstanden, die mit unterschiedlichen Körpernormen, Rollenerwartungen und sozialen Zugehörigkeiten verbunden sind.

Die vorgestellten und künstlerisch erprobten Zugänge zu den drei Spielweisen laden dazu ein, mit digitalen Musikapps vielfältige Ausdrucksformen zu explorieren, dabei eigene Erfahrungen und Perspektiven einzubringen und Differenz als ästhetisches und pädagogisches Potenzial zu nutzen.

- Perspektivenvielfalt musikalischer Körperlichkeit: *Erweiterung der kulturellen Bezugssysteme*
  - Kulturelle Orte: Konzertsaal, Jugendklub, Zuhause etc.
  - Körpernormen: Bewegungsästhetiken und Performancepraktiken aus verschiedenen kulturellen Musikkontexten (z. B. Tänze, Ritualmusik, urbane Straßenkulturen, religiöse Musikpraktiken)
- Heterogenität der Lernenden berücksichtigen: *Diversität in Wahrnehmung, Motorik und Zugängen*
  - *audiovisuelle Musikpraktiken*, bei denen Bewegung und visuelle Gestaltung gleichrangig mit Klang stehen ermöglichen es Schüler:innen mit Hörbeeinträchtigung, motorischen Einschränkungen oder anderen Wahrnehmungsprofilen mitzumachen
  - unterschiedlichen körperlichen Fähigkeiten und musikalischen Sozialisationen
  - Digitale Tools ermöglichen z. B. barrierearme Zugänge (z. B. Touch-Interfaces mit variabler Empfindlichkeit, visuelle Rückmeldungen etc.)
- Reflexion über Normen, Zugehörigkeiten und Rollen: *Hinterfragen kultureller Selbstverständlichkeiten*
  - Musikwissen: z. B. Notationssystem, Klavier, Instrument
  - Körperbilder und Rollen: z. B. maskuline Selbstdarstellung im Battle-Rap, disziplinierter Habitus in der Klassik
  - Auflösung der Unterscheidung von
    - analog – digital
    - Genre-Stereotypen

**Ziel:** Förderung einer reflexiven Haltung: *Wer darf wie klingen? Wer wird wie gesehen? Wer fühlt sich wie angesprochen? Etc.*

→ **Didaktischer Fokus:** Körperlichkeit nicht als 'universelles' Ausdrucksmittel, sondern als kulturell geprägte Praxis verstehen – und dies mit den Lernenden reflektieren.

Transferphase:

In Kleingruppen reflektieren die Teilnehmenden die Bausteine 1–4 der Fortbildung im Hinblick auf ihre praktische Übertragbarkeit in eigene Unterrichtskontexte. Dabei entwickeln sie erste Umsetzungsskizzen oder Unterrichtsideen und diskutieren



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

Möglichkeiten, Beobachtungs- und Bewertungsformate so zu gestalten, dass körperbezogene, ästhetische und kooperative Lernprozesse sichtbar und pädagogisch anschlussfähig werden.

#### Lehrplanbezug

Je nach Bundesland finden sich in den Lehrplänen sehr unterschiedliche Aussagen.

Seit den 2010er Jahren sind digitale Musikpraktiken im Bildungsdiskurs etabliert, werden jedoch meist unscharf gefasst – eine Differenzierung zwischen Musizieren, Erfinden oder Erstellen, etwa mit Apps, DAWs, KI oder Streaming-Plattformen, bleibt oft aus. Gerade digitale Formen des Musizierens werden bislang kaum explizit benannt oder theoretisch konturiert.

Häufig wurden digitale Musikformen eher höheren Klassenstufen zugeschrieben, da der Diskurs lange von technikzentrierten Narrativen und impliziten Alterszuschreibungen geprägt war – etwa im Sinne eines „fortgeschrittenen“ Umgangs auf Basis analoger Vorkenntnisse mit digitalen Tools. Aktuelle Diskurse kritisieren diese Narrative in post-digitaler Perspektive.

## Literatur

- Bilgi, O. (2020). Musikalisch-ästhetische Erfahrung in der frühen Kindheit im Spannungsverhältnis von konkret-sinnlichen und digitalen Bildungsangeboten: Eine phänomenologische Perspektive. In M. F. Buck, J. Drerup, & G. Schweiger (Hrsg.), *Neue Technologien – neue Kindheiten? Ethische und bildungsphilosophische Perspektiven*. (Bd. 3, S. 151–166). J.B. Metzler. [https://doi.org/10.1007/978-3-476-05673-3\\_9](https://doi.org/10.1007/978-3-476-05673-3_9)
- Biegholdt, G. (2021). Auf Instrumenten spielen. In M. Fuchs (Hrsg.), *Musikdidaktik Grundschule: Theoretische Grundlagen und Praxisvorschläge* (S. 164–179). Helbling Verlag.
- Cramer, F. (2015). What Is 'Post-digital'? In D. M. Berry & M. Dieter (Hrsg.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (S. 12–26). Palgrave Macmillan.
- Godau, M. (2022). Touch-Screen-Music Eine postphänomenologische Perspektive auf ästhetische Lern- und Bildungspraxis mit Musikapps auf Smarttechnologien. In M. Ahlers, B. Jörissen, M. Donner, & C. Wernicke (Hrsg.), *MusikmachDinge im Kontext. Forschungszugänge zur Soziomaterialität von Musiktechnologie* (S. 89–122). Olms.
- Hallmann, K. (2020). Zur responsiven Leiblichkeit in Kunst und Bildung. Perspektiven für eine phänomenologisch orientierte Kulturelle Bildungsforschung. In N. Eger & A. Klinge (Hrsg.), *Wie viel Körper braucht die Kulturelle Bildung?* (S. 223–232). kopaed.
- Hellberg, B. (2019). *Koordinationsprozesse beim Musizieren im Instrumentalen Gruppenunterricht*. Waxmann.
- Krebs, M. (2023). Körperlichkeit in digitalen Musikpraktiken mit Apps. Beitrag zur Entwicklung einer technologiesensiblen Theorie musikalisch-ästhetischer Bildung. In M. Göllner, J. Honnens, V. Krupp, L. Oravec, & S. Schmid (Hrsg.), *44. Jahressband des Arbeitskreises Musikpädagogische Forschung* (S. 323–345). Waxmann.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

- Krebs, M. (2024a). Ästhetische Erfahrungen in digitalen Performancepraktiken mit Apps. In K. Anzengruber, M. Losert, & A. Bernhofer (Hrsg.), *Ästhetik und Musikunterricht. Festschrift für Michaela Schwarzbauer* (Bd. 14, S. 223–250). LIT.  
<https://www.researchgate.net/publication/380898231>
- Krebs, M. (2024b). Digitale Töne, Kulturelle Gesten. Körperlichkeit im digitalen Zeitalter. *Üben & Musizieren*, 2, 44–47.  
<https://www.researchgate.net/publication/377839733>
- Krebs, M. (2026). Zur Relevanz des Körperlichen in digitalen Performance-Praktiken. Theoretische Perspektiven, empirische Einblicke und didaktische Implikationen. In G. Puffer & B. Hofmann (Hrsg.), *„Komponieren, Improvisieren, Sound-Design: Wie entsteht Musik?“ – Tagungsband zu den Tagen der bayerischen Schulmusik 2023* (S. 191–220).
- Lipowsky, F., & Rzejak, D. (2021). Fortbildungen für Lehrpersonen wirksam gestalten: Ein praxisorientierter und forschungsgestützter Leitfaden. <https://doi.org/10.11586/2020080>
- Luhmann, N., & Fuchs, P. (2011). *Reden und Schweigen*. Suhrkamp Verlag.
- Reckwitz, A. (2012). *Die Transformation der Kulturtheorien: Zur Entwicklung eines Theorieprogramms*. Velbrück Wiss.
- Redecker, C. (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Rieger-Ladich, M., & Ricken, N. (Hrsg.). (2004). *Michel Foucault: Pädagogische Lektüren*. VS Verl. für Sozialwissenschaften.
- Rolle, C. (2002). Von der Kunst der Entzweigung zur Ästhetik des Erscheinens. *Ästhetische Erfahrung und ästhetische Wahrnehmung bei Martin Seel. Diskussion Musikpädagogik*, 13, 88–94.
- Rzejak, D., Lipowsky, F., & Bleck, V. (2020). Synopse bedeutsamer Merkmale von Lehrkräftefortbildungen. Wirkungsebenen und konzeptionelle Aspekte. *journal für LehrerInnenbildung jlb 04-2020 Lehrer\*innen – Fortbildungen*, 18–30.  
<https://doi.org/10.35468/jlb-04-2020-01>
- Schillmöller, M. (2021). *Kreatives Klassenmusizieren: Innovative Musizierkonzepte für Unterricht und Projekt* (1. Auflage). Helbling.
- Stalder, F. (2016). *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.

## Anhang

### YouTube-Video: „Apps in der musikalischen Bildung“ (Krebs 2023)

Link zu einem Video: <https://youtu.be/MVntkWrVEsY>

In diesem Vortragsmitschnitt, der im Rahmen des OMU 2023 (Lugert Onlinekongress Musikunterricht 2023) aufgezeichnet wurde, vermittelt Matthias Krebs einen umfassenden Überblick über digitale Musikpraktiken mit Smartphones und Tablets im Bildungsbereich.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].



#### Inhalt:

Zunächst wird die Vielfalt musikalischer Nutzungsmöglichkeiten von Musikapps betont – von Musikhören über Musikproduktion bis hin zu performativem Live-Musizieren. Anhand von Videobeispielen werden verschiedene Spielweisen digitaler Performance vorgestellt (z. B. orchestrales iPad-Spiel, DJ-Set, algorithmisches Musizieren), wobei der Fokus auf körperlichen Gesten, Interface-Nutzung und ästhetischer Ausdruckskraft liegt.

Der zweite Teil stellt Projekte aus Schulen, Kitas und außerschulischen Bildungskontexten vor – u. a. Songwriting, Klangperformances und Ensemblearbeit mit Apps. Institutionen wie die Elbphilharmonie, App2Music oder das Netzwerk tAPP werden beispielhaft genannt. Der Vortrag schließt mit dem Appell, digitale Musikpraktiken nicht funktionalistisch zu verengen, sondern kulturreflexiv, körperorientiert und gestaltungsbewusst zu integrieren.

## Blogbeitrag mit Performance-Videosammlung

Link zum Blogbeitrag: <http://forschungsstelle.appmusik.de/touching-music-lassenmusizieren/>

Der Blogbeitrag enthält die zentralen Videos des Konzepts.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzzentrum lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

## Materialiensammlung

Die Materialien richten sich insbesondere an Fortbildner:innen, Fachberater:innen sowie Lehrkräfte der Primar- und Sekundarstufe und verbinden zwei Perspektiven: konkrete didaktische Zugänge zum digitalen Klassenmusizieren und eine kulturreflexive Auseinandersetzung mit Körperlichkeit, ästhetischer Erfahrung und Diversität in digitalen Musikpraktiken.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz [Empfehlung: CC BY 4.0] veröffentlicht. Ausgenommene Inhalte sind an den einzelnen Inhalten angegeben. Die Urheber:innen sollen bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: [Namen der Autor:innen], Kompetenzverbund lernen:digital, entstanden im Projektverbund [Name des Projektverbunds].

# Touching Music

Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben  
als Zugang zu postdigitalen Musikkulturen



## Inhalt

### Überblick zu den Materialien

#### Baustein 1: Thematischer Einstieg

- Vertiefendes Material zu „Körperlichkeit“

#### Baustein 2: Instrumentale Spielweise

- zentrale Reflexion

#### Baustein 3: DJ-ing-Spielweise

#### Baustein 4: Live-Kompositorische Spielweise

#### Baustein 5: Diversität und curriculare Verankerung

### COMeARTS MUSIK

fortbilden durch vernetzen – vernetzen durch fortbilden. Gelingensbedingungen diversitätssensibler, digitalisierungs- und digitalitätsbezogener Fortbildungsmodule für die Fächer Kunst und Musik in Community Networks.

Leitung: Prof. Dr. Christian Rolle  
(Universität zu Köln)

<https://www.hf.uni-koeln.de/42530>

Finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die des Autors/der Autorin und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung und Forschung wieder. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch Bundesministerium für Bildung und Forschung können für sie verantwortlich gemacht werden.



Finanziert von der  
Europäischen Union  
NextGenerationEU

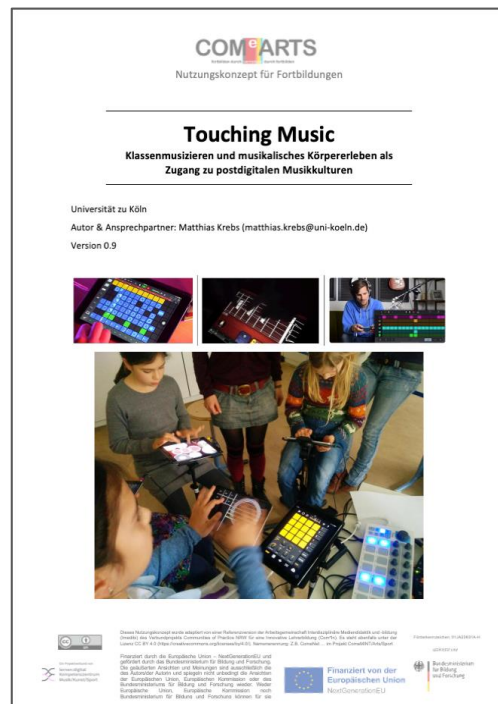


GEFÖRDERT VOM

Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung

# Nutzungskonzept für Fortbildungen Bestandteile

## Darstellung des Fortbildungskonzepts



- Präsenzveranstaltung
- Hybridkurs

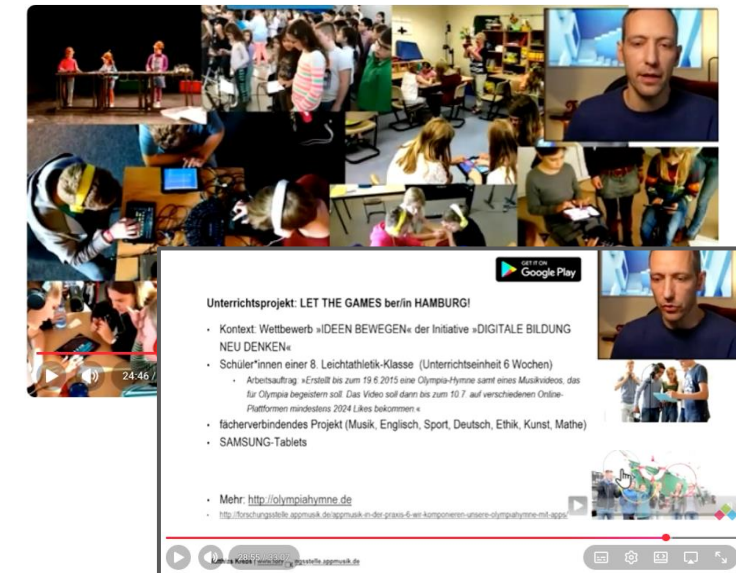
## Materialsammlung



## Webseite mit Videosammlung:

<http://forschungsstelle.appmusik.de/touching-music-klassenmusizieren/>

## YouTube-Video



Überblick zu den Materialien

## Zielgruppe & Relevanz

---

- **Zielgruppe der Materialien:** Fortbildner:innen, Fachberater:innen, Mitarbeiter:innen an Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik (Grundschule, Sekundarstufe I / II) sowie Multimediaberater:innen und Multiplikator:innen unter Lehrkräften

**Prämisse/Relevanz:** Im Zuge der digitalen Transformation verändern sich die kulturellen Praktiken des Musizierens grundlegend: [Digitale Materialitäten, algorithmische Interfaces und neue Körper-Technik-Verhältnisse](#) prägen ästhetisches Handeln in wachsendem Maße.

Mobilgeräte wie Tablets und Smartphones bieten mit Musikapps eine alltagsnahe, flexible und vielfältig einsetzbare [Plattform für kreative Gestaltungsprozesse \(Musizierprojekte\)](#), kollaboratives Lernen und kulturelle Identifikationsarbeit.

Überblick zu den Materialien

**Mit den Fortbildungsmodulen können zwei Zielstellungen verfolgt werden:**

1. **Praxisorientierte Fortbildung:** Ziel ist es, dass die teilnehmenden Lehrkräfte vor allem technisch-praktische Einblicke in die **Umsetzung von Musizierungsangeboten mit digitalen Technologien** erhalten. In diesem Fall stehen insbesondere die Bausteine 2 bis 4 im Mittelpunkt.
2. **Auseinandersetzung mit pädagogischen Selbstverständnissen:** Ziel ist es, eine kulturreflexive Perspektive auf digitale Musikpraktiken zu eröffnen, die Fragen nach ästhetischer Differenz und didaktischer Anschlussfähigkeit im Kontext digitalen Musizierens einschließt. In diesem Fall wird den Modulen 1 und 5 ein größeres Gewicht gegeben.

Ziel ist **Dekonstruktion des etablierten Instrumentenbegriffs**  
– im Sinne einer Dekategorisierung.

Überblick zu den Materialien

## Inhalte: Touching Music

---

**Die Fortbildung bietet konkrete Unterrichtsmodule für körper- und wahrnehmungsorientierte Musizierangebote im Unterricht, die Apps als ‚Instrumentarium‘ facettenreicher digitaler Musikformen digitaler Kulturen integrieren.**

- Apps als ‚Instrumentarium‘ facettenreicher digitaler Musikformen
- konkrete Anregungen für **körper- und wahrnehmungsorientierte** Musizierangebote im Unterricht
- explorative, künstlerische Projekte; unterschiedliche Spielweisen werden in ihrer spezifischen Körperlichkeit in Musizierprojekten erfahrbar
- es bietet sich an, die körperlichen Erfahrungen zu kontrastieren und hinsichtlich unhinterfragter Selbstverständlichkeiten zu diskutieren → kulturreflexive Perspektive

## Überblick zu den Materialien

### Zielformulierungen

---

#### a. Ästhetisch-praktische Kompetenzen

- Die Teilnehmenden können verschiedene digitale Spielweisen (instrumental/auditiv-taktil, DJ-ing, live-kompositorisch) mit Hilfe von Musikapps selbstständig anwenden und klanglich gestalten.
- Sie erweitern ihre körperbezogene Wahrnehmung und differenzieren eigene Erfahrungen beim digitalen Musizieren in Bezug auf Spannung, Schwung, Spieltechnik und Bewegungsqualitäten.
- Sie sind in der Lage, das Zusammenspiel im Ensemble auch mit mobilen Geräten zu gestalten und kritisch zu reflektieren.

#### b. Reflexiv-theoretische Kompetenzen

- Die Teilnehmenden erkennen und reflektieren, dass Körperlichkeit auch im digitalen Musizieren eine zentrale Rolle spielt, und können verschiedene Körperkonzepte und Kulturverständnisse benennen.
- Sie können Diversitätsdimensionen (z. B. Körpernormen, Rollenbilder, kulturelle Zugehörigkeiten) im Zusammenhang mit Musik- und Bewegungspraxis analysieren.
- Sie entwickeln eine reflexive Haltung gegenüber digitalen Medien als kulturelle Praxis und pädagogischem Werkzeug.

#### c. Didaktisch-methodische Kompetenzen

- Die Teilnehmenden sind in der Lage, die vorgestellten Spielweisen didaktisch zu strukturieren und in unterrichtspraktische Szenarien zu überführen.
- Sie kennen verschiedene Methoden der Vermittlung körperorientierter Musikpraxis mit digitalen Tools und können diese zielgruppengerecht anpassen.
- Sie können curriculare Anschlussstellen identifizieren und nachvollziehen, wie das Thema „Musik und Körper“ im digitalen Kontext sinnvoll vertieft werden kann.

## Zentrale theoretische Grundlage

### Heuristik: drei kulturelle Spielweisen (Krebs 2023; 2024; 2025)

- Die Entwicklung der Unterrichtsmodule und der Unterrichtsmaterialien basiert auf einer Grundlagenstudie zu digitalen Performance-Praktiken.
- Orientierung zum Verständnis von Körperlichkeit bieten drei systematisch unterschiedliche Spielweisen:



Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise



DJ-ing Spielweise



Live-Kompositorische Spielweise

- Diese Spielweisen sind nicht als feste oder ‚natürliche‘ Formen gemeint, sondern als Heuristik.
- Sie bieten eine (analytische) Perspektive und sollen dabei unterstützen, über Beobachtungen und Erfahrungen ins Gespräch zu kommen.

Überblick zu den Materialien

## Perspektivwechsel

Das Fortbildungskonzept folgt einer kulturtheoretischen (post-digitalen) Perspektive, in der Musikpädagogik nicht als technikneutrale Vermittlungspraxis verstanden wird. Vielmehr werden Technologien (Musikinstrumente) als Teil symbolischer Ordnungen gehandhabt, in denen kulturelle Bedeutungen, Körperbilder und mediale Routinen kontinuierlich erzeugt, weitergegeben und infrage gestellt werden.

- **Musikinstrumente sind kulturelle Artefakte** – sie bringen bestimmte Spielweisen, Körperhaltungen, Ausdrucksformen und sogar Werturteile mit sich.
- Musikpädagogik ist also **immer auch Kulturarbeit** – sie vermittelt nicht nur *Technik*, sondern auch implizit *Weltbilder, Normen* und *ästhetische Kriterien*.

Die Teilnehmenden lernen nicht nur **wie** man mit Apps musiziert, sondern reflektieren auch:

- **Welche Körperbilder** und **ästhetischen Erwartungen** mit diesen digitalen Praktiken verbunden sind
- **Welche kulturellen Ordnungen** sie selbst (mit)vermitteln – bewusst oder unbewusst
- **Wie digitale Technologien neue Möglichkeitsräume** eröffnen können – aber auch neue Ausschlüsse erzeugen

## Überblick zu den Materialien

### Technische/Organisatorische Voraussetzungen

---

- Für die Durchführung benötigen die Teilnehmenden jeweils ein Tablet mit installierter App GarageBand (oder alternativen (Performance-)Apps), die mit einem eher instrumentalen, performance-orientierten Ansatz eingesetzt wird.
- Es wird kein technisches Vorwissen benötigt. Wissen zum Umgang mit Tablets oder iPads und GarageBand bzw. alternativen Apps sind von Vorteil.
- Notwendige Geräte
- iPad oder Tablet mit App(s). Kabelkopfhörer, Kopfhörerverteiler, Adapter, Lautsprecher, Beamer.
  - **Kabelkopfhörer/Kabel sind für das Live-Musizieren notwendig**, da über Bluetooth eine zeitliche Verzögerung zwischen Touchscreen-Berührung und Erklingen ins Spiel kommt, die mit einer Vorstellung von instrumentalem Musizieren nicht vereinbar ist.

## Überblick zu den Materialien

### Ablaufvorschlag

Zeit	Modul	Inhalt
45 min	Einführung (Baustein 1)	Digitale Musikpraktiken & Körperlichkeit – Impuls & Austausch
60 min	Workshop-Phase 1 (Baustein 2)	Erprobung der instrumentalen/auditiv-taktilen Spielweise in Dreiergruppen
30 min	Reflexion & Transfer	Körperlichkeit, Wahrnehmung, didaktische Anschlussfähigkeit
60 min	Workshop-Phase 2 (Baustein 3)	DJ-ing-Spielweise in Zweiergruppen – Loop-Gestaltung & Übergänge
60 min	Workshop-Phase 3 (Baustein 4)	Live-kompositorische Spielweise – Strukturierte Soloarbeit
30 min	Diversität & Perspektivwechsel	Diskussion über Körpernormen, kulturelle Kontexte & inklusive Zugänge
30 min	Curriculare Verankerung	Bezug zu Lehrplänen, Kompetenzbereichen & Prüfungsformaten
30 min	Abschluss & Ausblick	Reflexion, Transferideen, Materialien & nächste Schritte

---

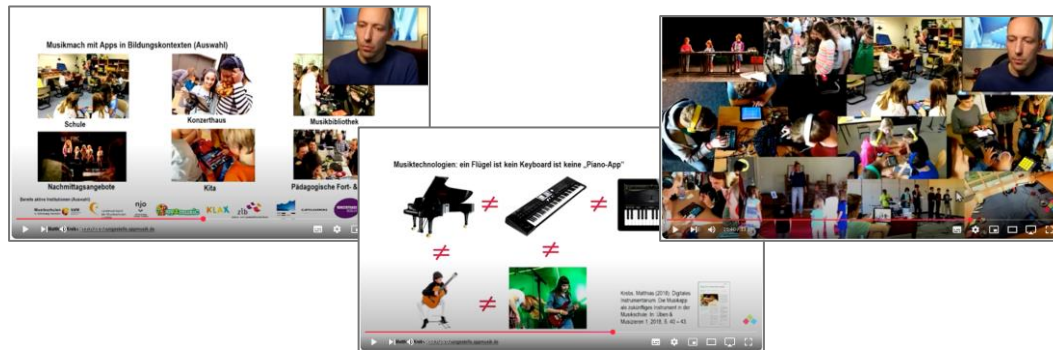
# BAUSTEIN 1: THEMATISCHER EINSTIEG

## Überblicks-Video („Apps in der musikalischen Bildung“, Krebs 2023\*)



1) Im Sinne einer Bestandsaufnahme: Wie gestalten sich die Nutzungsweisen von musikbezogenen Apps im Alltag und in der Musikpädagogik?

- Wo seht ihr persönliche Lernfelder – z. B. im Umgang mit Technologie, im Verstehen neuer Musizierpraktiken oder im Reflektieren eigener Normalitätsvorstellungen?
- Inwiefern können Musikapps als eigenständige Instrumente verstanden werden – und nicht nur als Ersatz?
- Welche Konsequenzen lassen sich aus diesem Überblick für die Weiterentwicklung von Musikunterricht ableiten?



<https://youtu.be/MVntkWrVEsY>

## Digitales Musizieren – ein vielfältiges Feld

**Digitales Musizieren umfasst eine große Bandbreite an Praktiken:**

von der Musikproduktion mit Software über das Musizieren in Virtual-Reality-Umgebungen bis hin zum Spielen und Gestalten mit Musikapps.



Digitales Musizieren meint dabei nicht nur den Einsatz von Technik, sondern eine Vielfalt an musikalischen kreativen Performancepraktiken, bei denen digitale Medien eine zentrale Rolle spielen.

Eine Form, die sich im schulischen Kontext besonders bewährt hat: **Appmusik.**

Damit ist das Musizieren mit Smartphones oder Tablets gemeint – mit speziell entwickelten Musikapps, die neue musikalische Ausdrucksformen ermöglichen.



## Ausschnitte aus Performance-Videos (siehe Auswahlliste)

Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise



[https://youtu.be/m\\_7iia-Oy0M](https://youtu.be/m_7iia-Oy0M)

DJ-ing Spielweise



<https://youtu.be/qllC9d7qyBQ>

Live-kompositorische Spielweise



<https://youtu.be/pmNKGdvyvzl&t=686>

2) Wie sind appmusikalische Performance-Praktiken sinnlich-körperlich geprägt, ästhetisch ausdrucksstark und kulturell gerahmt?

Sichten Sie die Videos, notieren Sie erste Eindrücke und diskutieren Sie diese im Plenum:

- Welche Formen von Musikalität werden sichtbar?
- Welche Spielbewegungen und Körpernormen lassen sich beobachten?
- Welche Rolle spielen Interface, Geste und performative Präsenz?

## Matrix zur Beobachtung und Diskussion körperlicher Gestaltungsformen

Folgende Dimensionen strukturieren die Analyse:

<b>Beobachtungskategorie</b>	<b>Erläuterung / Leitfragen</b>
<b>Spielbewegung</b>	Welche Bewegungen fallen auf (z. B. Finger, Arm, Schulter)? Rhythmus? Regelmäßigkeit?
<b>Raumverhalten</b>	Wie bewegt sich der Körper im Raum? Sitzen/Stehen/Gehen? Interaktion mit Raum?
<b>Interface-Interaktion</b>	Wie wird das digitale Gerät gespielt? (Tippen, Streichen, Wischen, Ziehen, Halten...)
<b>Gestik / Körpersprache</b>	Welche Gesten wirken ausdrucksstark oder kontrolliert? Welche Mimik oder Haltung?
<b>Präsenz / Inszenierung</b>	Wie wirkt die Performer:in auf das Publikum? Expressiv? Zurückhaltend? Vermittlungsabsicht?
<b>Kulturelle Rahmung</b>	Welche Codes, Kontexte, Stile (z. B. Club, Klassik, Rap) werden sichtbar?

## Matrix zur Beobachtung und Diskussion körperlicher Gestaltungsformen

Eine Rastertabelle, in die Sie konkrete Beobachtungen zu 1–2 Videoperformances eintragen können:



Beobachtungskategorie	Performance A: Loop Jam	Performance B: Touch-Solo
<b>Spielbewegung</b>	z. B. einhändige, flüchtig tippende Finger, mitwippen des gesamten Körpers, hohe Konzentration	...
<b>Raumverhalten</b>	z. B. am Tisch fixiert, im Stehen, ...	...
<b>Interface-Interaktion</b>	...	...
<b>Gestik / Körpersprache</b>	...	...
<b>Präsenz / Inszenierung</b>	...	...
<b>Kulturelle Rahmung</b>	...	...

## Heuristische Gegenüberstellung



Kulturelle Spielweise	Kurzbeschreibung	Körper-Interfache-Klang-Beziehung; zentrale Orientierung
„Auditiv-taktile Spielweise“	Fokus liegt auf unmittelbarem Zusammenhang von Berührung, Klang und weiterem Feedback	Körperliche Nähe, Direktheit, Körpererweiterung; Reproduktion
„DJ-ing-Spielweise“	Performance als Live-Arrangieren und Übergangsgestaltung, Looping, Triggern	Sowohl asynchron als auch stellenweise synchron; Dirigat
„Live-kompositorische Spielweise“	Nutzung der App zur situativen Komposition, spontane und zugleich strukturierte Klangsichtungen und Strukturbildung, zyklische Automationen	Programmierung; Schichtungen, die körperlich evaluiert werden

## Diskussion körperlicher Gestaltungsformen

---

### Impulsfragen

- Was unterscheidet diese Bewegungen von klassischen Instrumentalspielweisen?
- Welche Körperbilder werden hier (de-)zentriert?
- Was bedeutet „musikalischer Ausdruck“ in diesen Kontexten?
- Welche **impliziten Normen** oder **ästhetischen Erwartungen** bringen wir selbst mit?

*Hinweis: Diese Folien  
sind zum anpassen  
gedacht.*

## Impulsfolie oder Tafelbild: Gegenüberstellung

→ Ziel: gewohnte Kategorien in Frage stellen

Klassisches Instrument	Musikapp
<b>haptisch schwer</b>	<b>touchscreen-basiert</b>
<b>historisch legitimiert</b>	<b>kulturell hybrid</b>
<b>lehrplangebunden</b>	<b>kaum standardisiert</b>
<b>Spieltechnik &amp; Schule</b>	<b>intuitiv, situativ</b>
<b>Klangkörper</b>	<b>Interface + Sample</b>

Diese Gegenüberstellung ist kein empirisches Ergebnis, sondern kann als Impuls zur Diskussion dienen.

Diskussionsfragen:

- Was macht ein Instrument zu einem Instrument?
- Was fehlt bei der App – oder was kommt neu hinzu?

*Hinweis: Diese Folien sind zum anpassen gedacht.*

# Musiktechnologien: ein Flügel ist kein Keyboard ist keine „Piano-App“

Krebs/Godau 2016



Krebs, Matthias (2018): Digitales Instrumentarium. Die Musikapp als zukünftiges Instrument in der Musikschule. In: *Üben & Musizieren* 1\_2018, S. 40 – 43.



## Perspektivwechsel

### (erfahrungsbezogene Perspektive vs. bedingungsbezogene/kulturreflexive Perspektive)

- Dieser Ansatz verschiebt die Perspektive weg von persönlichen Präferenzen oder Bewertungen, hin zu einer Analyse der kulturellen Bedingungen, unter denen bestimmte Praktiken, Körper, Instrumente oder Musikstile als legitim oder problematisch erscheinen. Das stärkt die reflexive Professionalität und eröffnet neue Möglichkeitsräume für inklusive, kreative und kulturreflexive Musikvermittlung.

*„Ein Beobachter kann nicht sehen, was er nicht sehen kann. Er kann auch nicht sehen, daß er nicht sehen kann, was er nicht sehen kann“ (Luhmann & Fuchs 1989: 10).*

- Vor diesem theoretischen Hintergrund lassen sich die drei Spielweisen als unterschiedliche Logiken von Musik verstehen. Die Differenzierung dient nicht der Hierarchisierung von Musikstilen, sondern dazu die fundamentale Konstruiertheit von Bedeutungen zu verdeutlichen.

## *Wann ist etwas Musizieren? Wie fühlt sich Musizieren an?*

Perspektivverschiebung wird anhand der Betrachtung des Begriffs „Musizieren“

Erfahrungsbezogene Perspektive: „Wie fühlt sich Musizieren an?“	Bedingungsbezogene Perspektive: „Unter welchen Bedingungen gilt etwas als Musizieren?“
→ Fokus auf individuelle Wahrnehmung, Ausdruck, Flow, Technik	→ Fokus auf kulturelle Regeln, Normen, Wissensordnungen
→ Musikinstrument als Werkzeug des Selbstausdrucks	→ Musikinstrument als kulturell normiertes Artefakt
→ Körperlichkeit als persönliche Erfahrung	→ Körperlichkeit als symbolisch strukturierte Praxis

**Nicht nur was und wie musiziert wird, wird betrachtet – sondern warum, unter welchen Bedingungen und mit welchen impliziten Normen.**

Durch die bedingungsbezogene Betrachtung verschiebt die Perspektive **weg von persönlichen Präferenzen oder Bewertungen**, hin zu einer Analyse der **kulturellen Bedingungen**, unter denen bestimmte Praktiken, Körper, Instrumente oder Musikstile *als legitim oder problematisch erscheinen*.

Eine Perspektive, die digitales Musizieren als in sich strukturiert betrachtet.

## Im Plenum: Definition zweier zentraler Begriffe aus einer strukturierenden Perspektive

---

### Musikinstrument

*„Es gibt keine Instrumente –  
Instrumente werden“ (Godau, 2018)*

- Ein Musikinstrument ist ...
- Ein Musikinstrument erkennen wir daran ...
- Kein Musikinstrument ist ...

### Kultur(en)

**„Kultur ist das Ensemble symbolischer Ordnungen, die Handeln ermöglichen und begrenzen.“ (Reckwitz, 2000)**

- Kultur lässt uns Dinge und Prozesse als ‚natürlich‘, ‚rational-logisch‘ erkennen.
- Wir können Dinge und Prozesse immer nur aus unserer eigenen Kultur heraus erkennen.
- ...

---

Baustein 1: Thematischer Einstieg

→ **VERTIEFENDES MATERIAL ZU „KÖRPERLICHKEIT“**

## Körperlichkeit beim Musizieren – warum ist das wichtig?



Unsere Vorstellungen davon, was „echtes“ Musizieren ist, sind oft körperlich geprägt.

- Wir erleben Instrumente durch Haptik, Bewegung und physischen Widerstand.
- Beim Spielen setzen wir den ganzen Körper ein: Hände, Atmung, Haltung, Bewegung im Raum.
- Diese Erfahrungen beeinflussen auch, wie wir digitale Musikpraxis wahrnehmen und bewerten.

Was als „Instrument“ gilt, hängt oft davon ab, wie körperlich wir es erleben.



Digitale Musiktools fordern uns heraus, Körperlichkeit neu zu denken.

- Touchscreens, Bewegungssensoren oder virtuelle Räume verändern die Art der Interaktion.
- Viele verbinden Digitales eher mit Bildschirmarbeit, Stillstand und „Kopfarbeit“. Dadurch werden neue körperbezogene Formen des digitalen Musizierens leicht übersehen oder unterschätzt.

## Ihre Perspektive – eine kurze Selbstreflexion

Wir erwarten oft, dass digitale Medien den Körper nicht einbeziehen.



Doch auch im digitalen Raum spielt der Körper eine Rolle:

- Touchscreens → feine Fingerbewegungen, Wischgesten
- Bewegungssensoren & VR → Ganzkörpereinsatz, Raumwahrnehmung
- Musikapps → rhythmische Aktionen, visuell-motorische Koordination



**Welche Rolle spielt bislang der Körper in Ihrem Musikunterricht?**

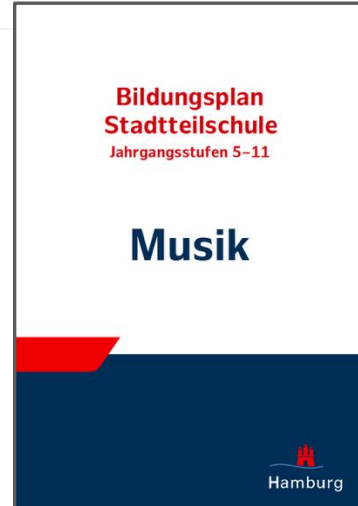
**Welche Erwartungen verbinden Sie mit digitalem Musizieren?**

- Wo sehen Sie körperliche Momente – und wo fehlen sie Ihnen vielleicht?


## Bedeutung des Körpers im Curriculum

Am Beispiel des Lehrplans von Hamburg

- Bildungsplan Grundschule
  - Lebensweltliche Orientierungen: lebensweltlichen Anknüpfungspunkte zu Medienwirklichkeit schaffen
  - Medien als Werkzeuge zur aktiven Durchdringung des schulischen Erfahrungsraums
  - Lernmedium, zum Aufnehmen von Zwischenergebnissen, Visualisieren und Recherchieren
  - Körper: Nutzung des Körpers als Instrument, körperlichen Erfahrungen haben ihren eigenständigen Wert (stampfen, patschen, klatschen, schnipsen; Bodypercussion)
- Bildungsplan Gymnasium (Sek 1/Studienstufe)
  - musikalischer Kompetenzen und Kulturererschließung durch digitale Werkzeuge und Medien
  - Überfachliche Medienkompetenz... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
  - Experimentieren mit elektronischen Klängen bei der Erstellung von Soundcollagen über das Vertonen von Videos bis hin zur Komposition von Musik- und Soundtracks im Bereich populärmusikalischer Genres.



## Diskurs – Körperlichkeit ist für Musiklehrende eine zentrale Kategorie

 Digitale Technologien werden dabei häufig als „unkörperlich“ wahrgenommen:

- „Zurückdrängen der sinnlichen Erfahrung (Gegenpol zum **Fetischismus der digitalen Medien**)“ (in Höfer 2016: 31, vgl. auch Lankau 2015/2016)
- „Die Arbeit mit dem Computer [wird] [...] **niemals die Erfahrungen ersetzen** können, die das Musizieren mit einem Instrument für den Schüler bereithält:“ [...] „Selbstbezüglichkeit und Sinnlichkeit“ [...] „eigene Körperlichkeit“ [...] „individuelle[s] Ausdrucksbedürfnis“ [...] „atmenden Mitvollzug des Spiels“ [...] **„Musizieren mit Anderen“** (Mönig 2019)

„Nur Tippen und Wischen“

„Fehlt der Widerstand“

„Keine natürliche Spielbewegung“

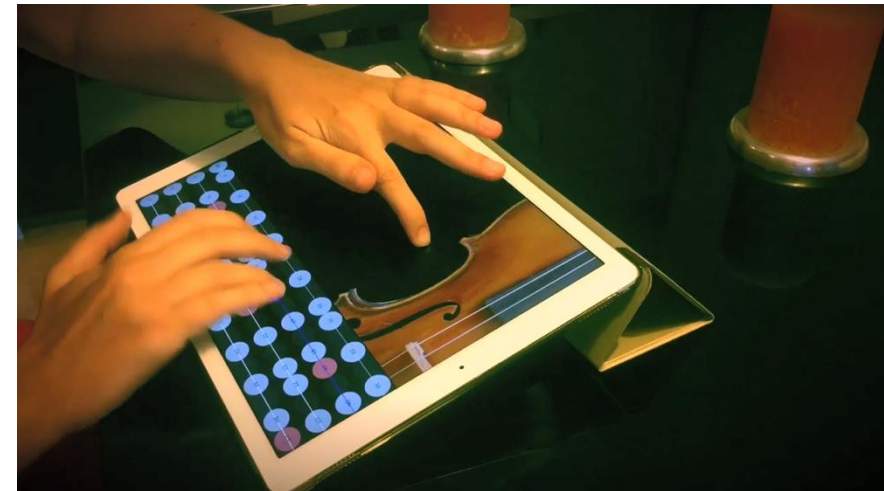


Doch Studien zeigen ein differenzierteres Bild:

- Auch beim digitalen Musizieren spielt der Körper eine wichtige Rolle – vor allem in Performance-Kontexten.

## Medien – verändertes Körperkonzept

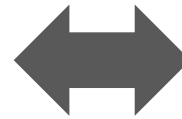
- Grundverständnis: „Übersetzung“ wird als **eine die Welt erzeugende** mediale Methode betrachtet (vgl. Kim 2010: 113; Callon 2006) und nicht bloß als (reduziertes) Abbild (vgl. Weber 2004, Richter 2006)



**Was ist ähnlich?**

**Was ist ganz anders?**

## Ensemble



**Was ist ähnlich?**  
**Was ist ganz anders?**


## Körperlichkeit bleibt eine zentrale Kategorie des musikalischen Lernens

---

Es lässt sich bei genauerer Betrachtung erkennen, dass Körperlichkeit bei digitalem Musizieren immer von Bedeutung ist.

**Körperlichkeit verändert sich –  
sie verschwindet nicht.**

Nur durch eigenes Ausprobieren lässt sich ein Gefühl für die Vielfalt körperlicher Zugänge entwickeln.

 Experimentieren Sie mit verschiedenen Apps – und achten Sie bewusst auf Ihre körperliche Erfahrung beim Musizieren.

---

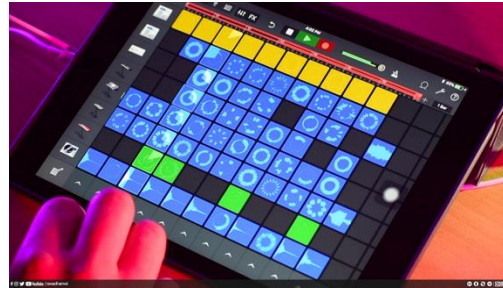
# BAUSTEIN 2: INSTRUMENTALE SPIELWEISE

## Überblick zu den Materialien Heuristik: drei kulturelle Spielweisen

### Baustein 2



Instrumentale/auditiv-taktile  
Spielweise mit der App GarageBand

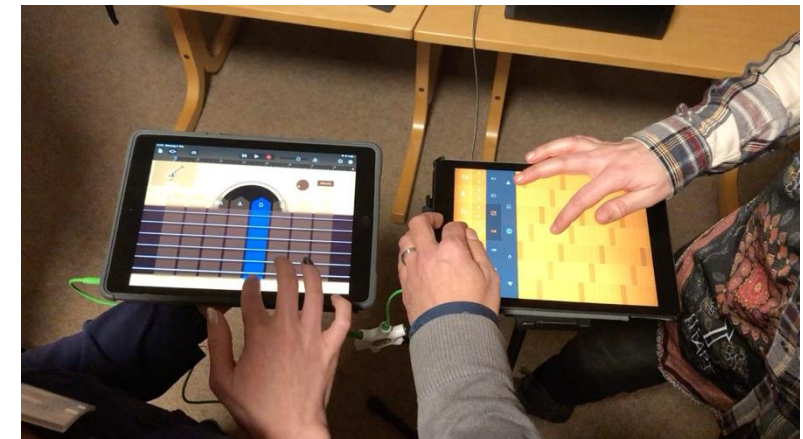
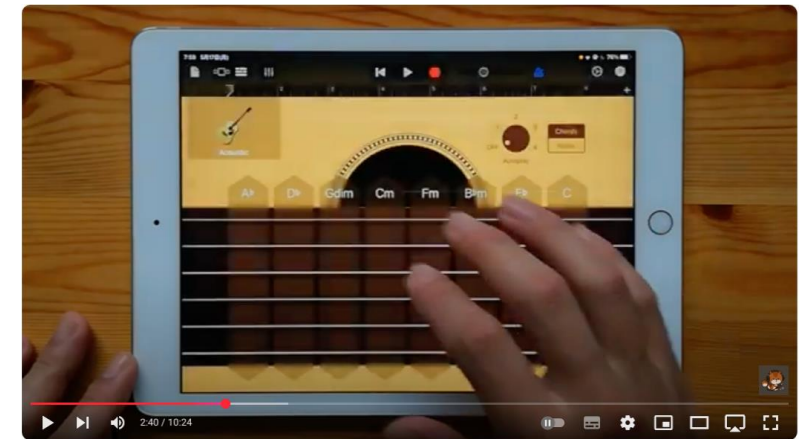


Heuristik: drei kulturelle Spielweisen

- sie sind nicht als feste oder ‚natürliche‘ Formen gemeint
- sie bieten eine (analytische) Perspektive und sollen dabei unterstützen, über Beobachtungen und Erfahrungen ins Gespräch zu kommen

## 1. Künstlerisches Projekt: Begleiten eines Kinder-/Volkslieds Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise mit der App GarageBand

- Entwickelt in Zweiergruppen eine musikalische Begleitung für ein Kinder-/Volkslied
  - Sucht ein Lied mit 2 bis max. 4 Akkorden aus (z. B. Salibonani, Kommt ein Vogel geflogen, Happy Birthday)
  - Wählt ein „Smart-Instrument“ und konfiguriert die notwendigen Akkorde.
  - Realisiert das Lied auf einfache Weise.
    - Experimentiert mit verschiedenen anderen Weisen der Begleitung.
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?



## Mein Dackel Waldemar (in D-Dur)

**D** →  
Mein Dackel **W**aldemar und ich, wir zwei

→ **A** →  
Wir wohnen **R**egenbogenstraße drei

→ **A** →  
Und wenn wir **a**bands eine Runde drehn'

→ **D** →  
Dann kann man **D**ackelbeine wackeln seh'n'



<https://youtu.be/sts3BGilBR0>

zum Üben einfach  
mal mitspielen...

Die Videos sind im  
Rahmen des  
Workshops  
entstanden.

Weiter siehe: [http://www.kleine-strolche-suckow.de/mein\\_dackel\\_waldemar.pdf](http://www.kleine-strolche-suckow.de/mein_dackel_waldemar.pdf)

## 2. Künstlerisches Projekt: Ensemble-Performance von einer Minute Länge

### Instrumentale/auditiv-taktile Spielweise mit der App GarageBand

- Entwickelt in Dreiergruppen an zwei iPads eine instrumentale Improvisation von einer Minute Länge.
  - Nutzt z. B. [Akustische Drums] und [Gitarre/Bass - Noten] oder [Streicher-Noten] oder [Weltmusik] oder [Keyboard]
  - Verabredet eine Tonart sowie eine übersichtliche Akkordfolge z. B. die Akkorde Am und Em im Wechsel



GarageBand iPad guitar solo

**m** maikenvl  
248 Abonnenten

Abonnieren

👍 41

💬

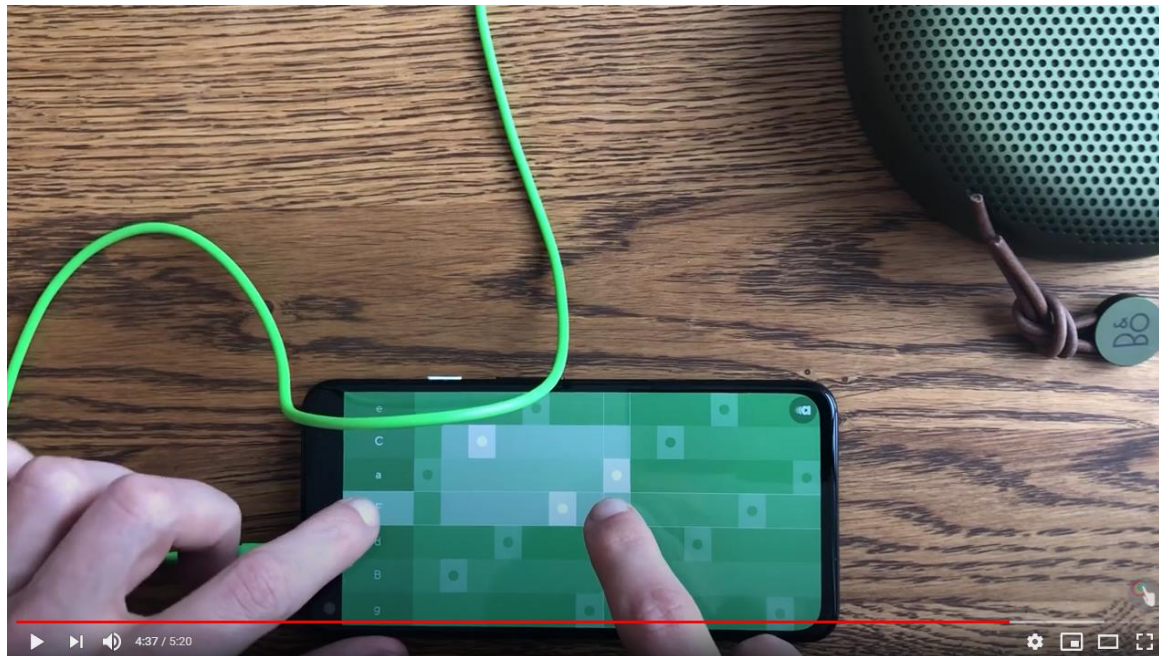
🔗 Teilen

⋮

[https://www.youtu.be/lbxxP9\\_3\\_X8](https://www.youtu.be/lbxxP9_3_X8)

# Alternative Musikapps

## Kinderlieder begleiten mit der App Audanika (gemeinsam mit großen Kindergruppen singen)



<https://youtu.be/tDq38ZtAV7M>



Audanika  
(iOS & Android)

Der Katzentanzentanz  
Text und Musik: Fredrik Vohle

1. Guck, die Kat-ze tanzt al-lein, tanzt und tanzt auf ei-nem Bein. Guck, die Bein. Kam der I-ge! zu der Kä-tze: „Bit-te reich mir dei-ne Tat-ze!“ „Mit dem I-ge! tanzt ich nicht, ist mir viel zu sta-che-lig“. Doch der I-ge! neigt sich vor, sagt der Kat-ze was ins Ohr: „Und dann tan-zen die zu zwei-n, ü-ber Stock und ü-ber Stein. Und dann Stein. Und dann gin-gen bei-de heim.“

2. Kam der Hase zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“  
„Mit dem Hasen tanze ich nicht, ist mir viel zu zappelig!“  
Doch der Hase neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...  
Und dann ...

3. Kam der Dackel zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“  
„Mit dem Dackel tanze ich nicht, denn der tanzt so wackelig!“  
Doch der Dackel neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...  
Und dann ...

4. Das Gespenst kam zu der Katze: „Bitte reich mir deine Tatze!“  
„Mit dem Gespenst da tanze ich nicht, ist mir viel zu gruselig!“  
Doch das Gespenst, das neigt sich vor, sagt der Katze was ins Ohr: ...  
Und dann ...

5. Kam der Käser zu der Katze, leckte ihr ganz lieb die Tatze,  
streichelte sie und küsste sie seicht und schon hat sie mitgemacht,  
Er bringt alle andern mit und schon satzen sie im Schreitt,  
einmal laut und einmal leise und schon tanzen sie im Kreis,  
Bis zum Abendsonnenschein und dann gingen alle heim.

Musik © Aktive Musik Verlagsgesellschaft mbH, Dortmund (www.aktive-musik.de)

## Alternative Musikapps



Audanika  
(iOS & Android)

Da die eingesetzten Musikapps in der Regel offline und ohne Anmeldung nutzbar sind, erfolgt keine Verarbeitung personenbezogener Daten. Damit bestehen aus Sicht der DSGVO keine datenschutzrechtlichen Bedenken bei der Nutzung im Unterrichtskontext.



MuseLead  
(Android)



iFretless Bass  
(iOS)

---

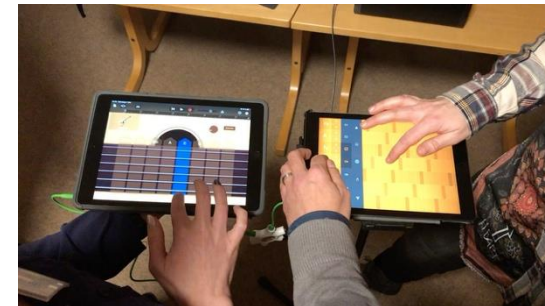
# REFLEXION EIGENER ROUTINEN UND KULTURELLER SELBSTVERSTÄNDLICHKEITEN

## Reflexion eigener Routinen und kultureller Selbstverständlichkeiten

Selbstbeobachtung:

- Wie spiele ich? Was tun meine Hände, Arme, mein Körper?
- Welche Bewegungen erscheinen mir intuitiv, welche fremd oder unangemessen?  
Was fällt mir schwer?
- Welches Musikwissen wird vorausgesetzt, damit ich mich am Ensemble beteiligen kann?  
(Tonarten, Metren, Stilistiken etc.)

Möglicher Impuls: Ein Performance-Video der Teilnehmenden



## Reflexion eigener Routinen und kultureller Selbstverständlichkeiten

---

Selbst-reflektierte Betrachtung:

- Welche Körperbilder werden hier (de-)zentriert?
- Was bedeutet „musikalischer Ausdruck“ in diesen Kontexten?
- Welche impliziten Normen oder ästhetischen Erwartungen bringen wir selbst mit?
- Welche Körperbilder prägen meine Vorstellung von „gutem Musizieren“?

*Hinweis: Diese Folien  
sind zum anpassen  
gedacht.*

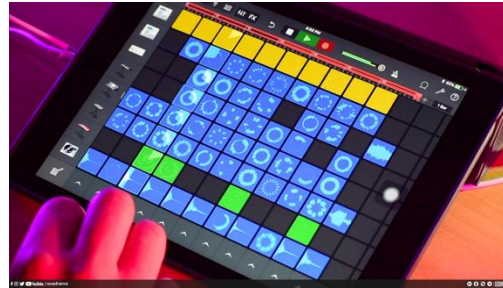
---

# BAUSTEIN 3: DJ-ING-SPIELWEISE

## Überblick zu den Materialien Heuristik: drei kulturelle Spielweisen



### Baustein 3



DJ-ing Spielweise mit der App GarageBand

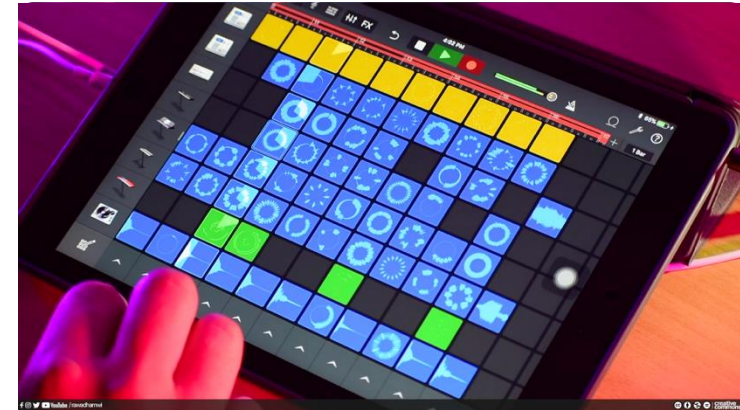


### Heuristik: drei kulturelle Spielweisen

- sie sind nicht als feste oder ‚natürliche‘ Formen gemeint
- sie bieten eine (analytische) Perspektive und sollen dabei unterstützen, über Beobachtungen und Erfahrungen ins Gespräch zu kommen

## 1. Künstlerisches Projekt: Spontane Entwicklung einer DJ-Performance mit der App GarageBand

- Entwickelt zu zweit an einem iPad eine ca. 1minütige DJ-Performance.
  - Nutzt [LIVE LOOPS] und wählt ein Genre aus.
  - Entwickelt eine wiederholbare Performance
  - Nutzt auch die Effekte
  
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?



My Live Performance using GarageBand for iOS



Abonnieren

425



Teilen



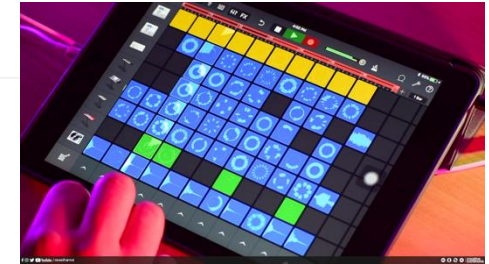
<https://youtu.be/- ZgdSB IGU>

# DJ-ing

## Vier Schritte

### 1) Progression – Wann finden Wechsel statt?

- Verstehen der Mechanik und der Visualisierung
- Verstehen von Abläufen (2 oder 4, 8, 16 Takte), Lasst uns mal nachzählen
  - Tipp: Mit wenigen Events und dann erstmal durch Kopieren einen Ablauf schaffen (danach Ü-Effekte)
  - Oder: Didaktisch kann es sinnvoll sein, wenn im Hintergrund schon ein Bass läuft.



### 2) Breaks – Wie finden Wechsel statt?

- Effekte als Übergänge
- Effekte als klangliche Modulation
  - Vergleichbar mit laut und leise spielen etc.

### 3) One-Shots und Melodie

- Rhythmisch spielen...
- Melodien spielen...

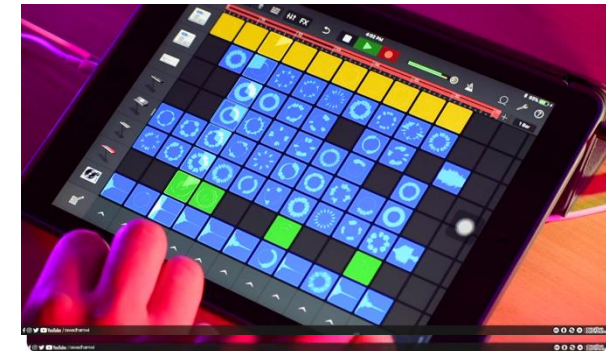
### 4) Selbst ein Set vorbereiten



[https://youtu.be/ddTRN9ZW\\_I](https://youtu.be/ddTRN9ZW_I)

## 2. Künstlerisches Projekt: Entwicklung einer DJ-Performance angeleitet durch die 4 Schritte

- Entwickelt zu zweit an einem iPad eine ca. 1minütige DJ-Performance unter Anleitung der 4 Schritte.
  - Nutzt [LIVE LOOPS] und wählt ein Genre aus.
  - Zunächst genau den ersten Schritt (Progression) studieren und üben
  - Dann im zweiten Schritt 2 verschiedene Übergänge (Breaks) üben
  - Dann im dritten Schritt mit den one-Shots Erfahrungen sammeln
  - Zuletzt eine übersichtliche Performance entwickeln und aufführen
  
- Wollt ihr eure Version im Plenum mal vorstellen?



My Live Performance using GarageBand for iOS  
Rawad Hamwi  
145 Abonnenten  
Abonnieren  
425  
Teilen

[https://youtu.be/-\\_ZgdSB\\_IGU](https://youtu.be/-_ZgdSB_IGU)

## Reflexion: Körperlichkeit und Kontrolle im DJ-ing

---

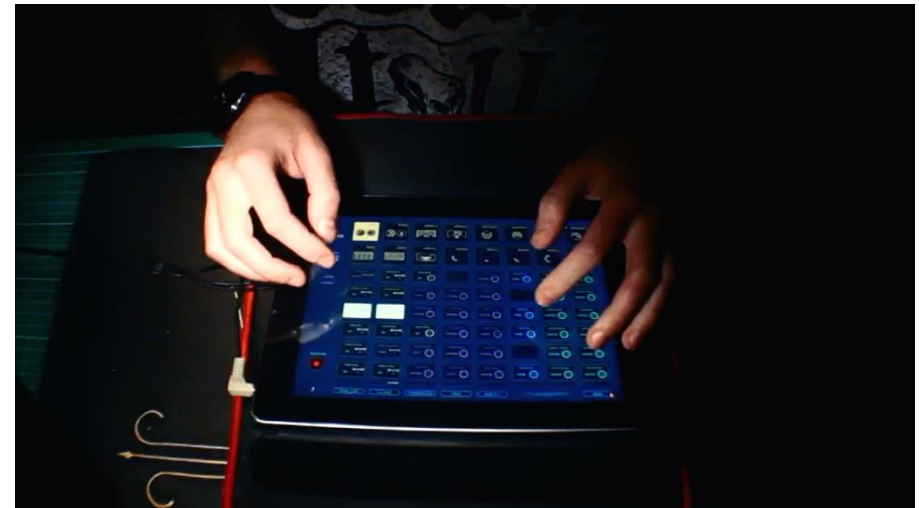
1. Wie habt ihr euren Körper beim DJ-ing eingesetzt?
  - Welche Bewegungen waren dominant?
  - Gab es einen Rhythmus oder eine choreographische Wiederholung?
  - Hat sich das Musizieren eher wie Steuern, Antippen, Schalten oder wie Spielen angefühlt?
2. Wie unterscheidet sich diese Form des Musizierens von klassischen Instrumenten?
  - Welche körperlichen Anforderungen treten (nicht) auf?
  - Gibt es Spannung, Kraft, Feinmotorik – oder eher visuelle/zeitliche Orientierung?
  - Wie verändert sich eure Präsenz als musizierende Person?
3. Was bedeutet Kontrolle in dieser Spielweise?
  - Wer oder was „führt“ das musikalische Geschehen – ihr oder das System?
  - Wie verändert sich euer Ausdruck, wenn Loops und Algorithmen mitgestalten?
4. Was sagt das über digitale Musikalität aus?
  - Wird hier eher etwas „produziert“, „gemixt“, „ausgedrückt“ oder „performt“?
  - Ist das musikalisch? Inwiefern? Für wen?

## Transferfragen (zur didaktischen Diskussion):

---

- Wie lassen sich DJ-ing Spielweisen im Unterricht fruchtbar machen, ohne sie in traditionelle Spielmodelle zu pressen?
- Welche kulturellen Bedeutungen sind mit dieser Spielweise verbunden – und wie lassen sich diese im Unterricht thematisieren?

## Alternative Musikapps



Launchpad  
(iOS)



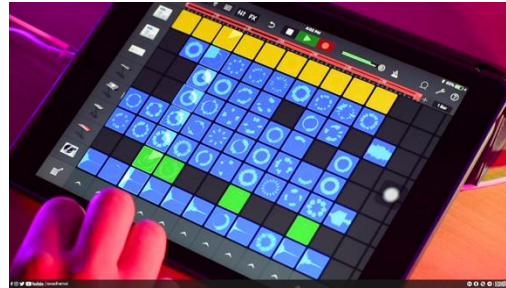
Remixlive  
(Android & iOS)

Da die eingesetzten Musikapps in der Regel offline und ohne Anmeldung nutzbar sind, erfolgt keine Verarbeitung personenbezogener Daten. Damit bestehen aus Sicht der DSGVO keine datenschutzrechtlichen Bedenken bei der Nutzung im Unterrichtskontext.


---

# BAUSTEIN 4: LIVE-KOMPOSITORISCHE SPIELWEISE

## Überblick zu den Materialien Heuristik: drei kulturelle Spielweisen



Baustein 4



Live-kompositorische  
Spielweise mit der  
App GarageBand

### Heuristik: drei kulturelle Spielweisen

- sie sind nicht als feste oder ‚natürliche‘ Formen gemeint
- sie bieten eine (analytische) Perspektive und sollen dabei unterstützen, über Beobachtungen und Erfahrungen ins Gespräch zu kommen

## 1. Künstlerisches Projekt: Entwicklung eines charakteristischen Beats

- Komponiert allein an einem iPad ausgehend von einem charakteristischen Beat einige eigene Varianten.
  - Nutzt [Drums – Beat-Sequencer] dafür.
  - Programmiert zunächst den Amen Break nach
  - Vergleicht ihn mit Varianten in YouTube-Videos
  - Entwickelt eigene Varianten
- Speichert eure Kreationen unten links in den Preset-Sets und probiert dort welche aus



How To Make Beats On GarageBand // GarageBand iPhone Beat Making Tutorial

Dean Davis  
96.800 Abonnenten

Abonnieren

3873

Teilen

### the Amen Break

	1	e	+	a	2	e	+	a	3	e	+	a	4	e	+	a
HiHat C																
Snare																
Kick																

## 2. Künstlerisches Projekt: Entwicklung einer Live-kompositorischen Performance

- Entwickelt allein an einem iPad eine ca. 1-2 minütige Performance.
  - Nutzt wieder [Drums – Beat-Sequencer] dafür
  - Orientiere deine Performance am Amen Break
  - Experimentiere auch mit dem Aufrufen von vorgespeicherten Parts
- Willst du deine Version im Plenum mal vorstellen?



How To Make Beats On GarageBand // GarageBand iPhone Beat Making Tutorial

Dean Davis  
96.800 Abonnenten

Abonnieren

3873

Teilen

### the Amen Break

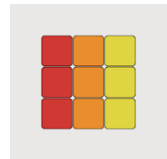
	1	e	+	a	2	e	+	a	3	e	+	a	4	e	+	a
HiHat C																
Snare																
Kick																

## Alternative Musikapps



Easy Drum  
Machine  
(Android)

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plek.hotkindmytro.drums5&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.plek.hotkindmytro.drums5&pcampaignid=web_share)



808 Drum Pad  
(Android)

[https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.chikaharu11.instantdrumpadtr808&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.chikaharu11.instantdrumpadtr808&pcampaignid=web_share)



Drum Machine-  
Beat Groove Pad  
(Android)

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iGroove.DrumMachine&pcampaignid=web\\_share](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iGroove.DrumMachine&pcampaignid=web_share)



Auxe Jam – Simple  
Beat Maker  
(iOS)

Da die eingesetzten Musikapps in der Regel offline und ohne Anmeldung nutzbar sind, erfolgt keine Verarbeitung personenbezogener Daten. Damit bestehen aus Sicht der DSGVO keine datenschutzrechtlichen Bedenken bei der Nutzung im Unterrichtskontext.

---

# BAUSTEIN 5: LEHRPLAN & DIVERSITÄT

## Bedeutung digitaler Technologien

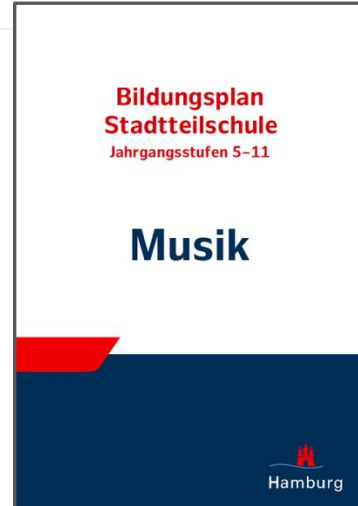
---

- Je nach Bundesland finden sich in den Lehrplänen sehr unterschiedliche Aussagen.
- Seit den 2010er Jahren sind digitale Musikpraktiken im Bildungsdiskurs etabliert, werden jedoch meist unscharf gefasst – eine Differenzierung zwischen Musizieren, Erfinden oder Erstellen, etwa mit Apps, DAWs, KI oder Streaming-Plattformen, bleibt oft aus. Gerade appbasiertes Musizieren wird bislang kaum explizit benannt oder theoretisch konturiert.
- Häufig wurden digitale Musikformen eher höheren Klassenstufen zugeschrieben, da der Diskurs lange von technikzentrierten Narrativen und impliziten Alterszuschreibungen geprägt war – etwa im Sinne eines „fortgeschrittenen“ Umgangs auf Basis analoger Vorkenntnisse mit digitalen Tools. Aktuelle Diskurse kritisieren diese Narrative.

## Bedeutung des Körpers

Am Beispiel des Lehrplans von Hamburg

- Bildungsplan Grundschule
  - Lebensweltliche Orientierungen: lebensweltlichen Anknüpfungspunkte zu Medienwirklichkeit schaffen
  - Medien als Werkzeuge zur aktiven Durchdringung des schulischen Erfahrungsraums
  - Lernmedium, zum Aufnehmen von Zwischenergebnissen, Visualisieren und Recherchieren
  - Körper: Nutzung des Körpers als Instrument, körperlichen Erfahrungen haben ihren eigenständigen Wert (stampfen, patschen, klatschen, schnipsen; Bodypercussion)
- Bildungsplan Gymnasium (Sek 1/Studienstufe)
  - musikalischer Kompetenzen und Kulturererschließung durch digitale Werkzeuge und Medien
  - Überfachliche Medienkompetenz... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
  - Experimentieren mit elektronischen Klängen bei der Erstellung von Soundcollagen über das Vertonen von Videos bis hin zur Komposition von Musik- und Soundtracks im Bereich populärmusikalischer Genres.



## *diversitätssensible Perspektivierung*

- Die Fortbildung integriert eine diversitätssensible Perspektive, indem sie Körperlichkeit als kulturell und sozial geprägte Ausdrucksform thematisiert. Musikpraktiken werden nicht nur als klangliche, sondern auch als leiblich-performative Handlungsmuster verstanden, die mit unterschiedlichen Körnernormen, Rollenerwartungen und sozialen Zugehörigkeiten verbunden sind.
- Die vorgestellten Unterrichtsideen zu den drei Spielweisen laden dazu ein, mit digitalen Musikapps vielfältige Ausdrucksformen zu explorieren, dabei eigene Erfahrungen und Perspektiven einzubringen und Differenz als ästhetisches und pädagogisches Potenzial zu nutzen.



## Diversität 1

---

- Perspektivenvielfalt musikalischer Körperlichkeit: *Erweiterung der kulturellen Bezugssysteme*
  - Kulturelle Orte: Konzertsaal, Jugendklub, Zuhause etc.
  - Körpernormen: Bewegungsästhetiken und Performancepraktiken aus verschiedenen kulturellen Musikkontexten (z. B. Tänze, Ritualmusik, urbane Straßenkulturen, religiöse Musikpraktiken)

**Didaktischer Fokus:** Körperlichkeit nicht als 'universelles' Ausdrucksmittel, sondern als kulturell geprägte Praxis verstehen – und dies mit den Lernenden reflektieren.

## Diversität 2

---

- Heterogenität der Lernenden berücksichtigen: *Diversität in Wahrnehmung, Motorik und Zugängen*
  - unterschiedlichen körperlichen Fähigkeiten und musikalischen Sozialisationen
  - Digitale Tools ermöglichen z. B. barrierearme Zugänge (z. B. Touch-Interfaces mit variabler Empfindlichkeit, visuelle Rückmeldungen etc.)

*audiovisuelle Musikpraktiken*, bei denen Bewegung und visuelle Gestaltung gleichrangig mit Klang stehen ermöglichen es Schüler\*innen mit Hörbeeinträchtigung, motorischen Einschränkungen oder anderen Wahrnehmungsprofilen mitzumachen

## Diversität 3

---

- Reflexion über Normen, Zugehörigkeiten und Rollen: *Hinterfragen kultureller Selbstverständlichkeiten*
  - Musikwissen: z. B. Notationssystem, Klavier, Instrument
  - Körperbilder und Rollen: z. B. maskuline Selbstdarstellung im Battle-Rap, disziplinierter Habitus in der Klassik
  
- Auflösung der Unterscheidung von
  - analog – digital
  - Genre-Stereotypen

**Ziel:** Förderung einer reflexiven Haltung: *Wer darf wie klingen? Wer wird wie gesehen? Wer fühlt sich wie angesprochen? Etc.*

---

# 6. TIPPS ZUR INTEGRATION VON APPS IN DEN MUSIKUNTERRICHT

## Musik machen mit Apps

Soll das Smartphone oder Tablet als Musikinstrument genutzt werden, so ist das jeweilige Gerät wie eine E-Gitarre zu verstehen – das Instrument ist also auf einen Verstärker (bzw. eine Lautsprecherbox) angewiesen, da die eingebauten Lautsprecher der Geräte gerade zum Anschauen eines Videoclips ausreichen.



iPad / iPhone

Laden im **App Store**

Kopfhöre

Lautsprecher mit Kabelanschluss

Kabel oder Kopfhörerverteiler

Smartphone / Tablet mit Android

GET IT ON **Google Play**

USB C-Adapter

**ACHTUNG:** Bitte mit Kabel verbinden! Eine Bluetooth-Verbindung reicht leider nicht aus.

## Empfohlene Hardware

- iPad
- **USB C-Adapter**
- Kinder-Kopfhörer mit Kabel
- Kopfhörerverteiler
- Kabel
- Stativ
- Lautsprecherbox



**ACHTUNG:** Eine Bluetooth-Verbindung funktioniert allein nur für das Abspielen von YouTube-Videos und Spotify. Für das interaktive Nutzen von Apps ist eine Kabelverbindung notwendig, um Klang-Verzögerung zu vermeiden.

## Gemeinsam Musizieren: Gruppensituationen

- Die Beispiele zeigen unterschiedliche Verwendungen von Tischen.



eher für Zweierteams



gemeinsam kollaborativ



mobiles Musikmachen

- Warum aber muss am Tisch musiziert werden? Häufig kann es auch Sinnvoll sein, im Stehen mit einem Stativ oder mobil mit dem Tablet zu musizieren.

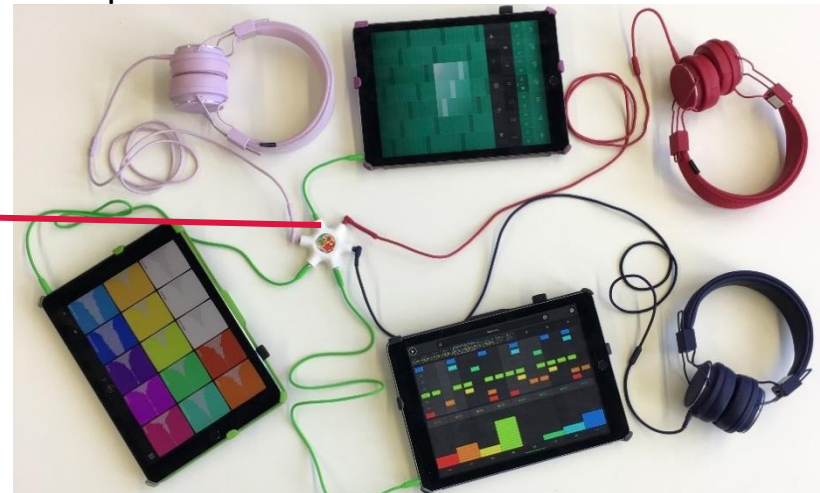
## Gemeinsam Musizieren: Technik

- Technik spielt natürlich auch beim gemeinsamen Musizieren mit Mobilgeräten eine Rolle. Häufig müssen Lösungen situativ gefunden werden und sollten daher nicht allzu komplizierte Konstellationen gewählt werden.

Fallbeispiel: Setup zum Ensemblesmusizieren



“Mischpult“ kann ein Kopfhörer-verteiler (Belkin Rockstar) sein.



Einfache Möglichkeit mit 3 Geräten gemeinsam zu musizieren.

- Beim Musizieren mit Apps sollte an eine angemessenes (hochwertiges) Lautsprechersystem oder Kopfhörer eingeplant werden.

## Verwendete Apps

- Instrumentale Apps



Audanika  
(iOS & Android)

MuseLead  
(Android)

iFretless Bass  
(iOS)

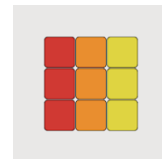
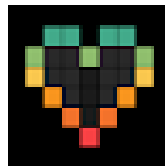
- Djing-Apps



Launchpad  
(iOS)

Remixlive  
(Android & iOS)

- Zyklische Apps



Easy Drum  
Machine  
(Android)

808 Drum Pad  
(Android)

Drum Machine-  
Beat Groove Pad  
(Android)

Auxe Jam –  
Simple Beat  
Maker  
(iOS)

Da die eingesetzten Musikapps in der Regel offline und ohne Anmeldung nutzbar sind, erfolgt keine Verarbeitung personenbezogener Daten. Damit bestehen aus Sicht der DSGVO keine datenschutzrechtlichen Bedenken bei der Nutzung im Unterrichtskontext.

## Zur Person

---

Matthias Krebs forscht, unterrichtet und berät seit 2011 mit einem Schwerpunkt auf musikpädagogische Fragestellungen im Zusammenhang mit Digitalisierung. Aktuell arbeitet er als Wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Universität Mozarteum Salzburg (Department für Musikpädagogik), an der Universität zu Köln (Musikpädagogik, COMeARTS) und leitet parallel die Berliner Forschungsstelle Appmusik (Institut für digitale Musiktechnologien in Forschung und Praxis). Sein zentrales Forschungsinteresse richtet sich auf die Themen technologievermitteltes Musizieren und Musiklernen, Wissensgemeinschaften und Transformationsprozesse.

Mehr:

- [www.forschungsstelle.appmusik.de](http://www.forschungsstelle.appmusik.de)
- [www.app2music.de](http://www.app2music.de)
- [www.digiensemble.de](http://www.digiensemble.de)
- [www.matthiaskrebs.de](http://www.matthiaskrebs.de)