

Explorieren, musizieren, lernen im Exploration Soundlab

Evaluative Interviewstudie zu spezifischen Musizier- und Lernerfahrungen innerhalb eines offenen Spielraumkonzepts

Benjamin Hecht | benjamin.hecht@hmt-rostock.de
Prof. Dr. Oliver Krämer | oliver.kraemer@hmt-rostock.de
Marten Pankow | marten.pankow@hmt-rostock.de



Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften

Forschungsfragen

Im Rahmen einer begleitenden leitfadengestützten Interviewstudie zum Exploration Soundlab haben wir versucht, den spezifischen Hör- und Spielerfahrungen, die in diesem Spielraum möglich sind, aus der Sicht der Teilnehmenden näherzukommen. Dabei interessierte uns vor allem, ...

1. ... inwiefern die konkreten Musizier- und Lernerfahrungen der Teilnehmenden von Vorerfahrungen (mit improvisatorischem Musizieren einerseits und dem Spielen digitaler Klangerzeuger andererseits) beeinflusst sind,
2. ... wie sehr das Raumkonzept und die auf Autonomie und Freiwilligkeit abzielenden Rahmenbedingungen von den Teilnehmenden wahrgenommen und für gelingendes Lernen verantwortlich gemacht werden und
3. ... inwiefern der Spielraum mit den zur Verfügung stehenden Instrumenten tatsächlich zu einem niedrigschwelligen, intuitiven Musizieren einlädt.

Theoretischer Hintergrund

Opaschowski: animative Didaktik

Grundprinzipien der animativen Didaktik:

- Zeiteinteilung: Flexibilität und individuell frei verfügbare Zeit.
- Freiwilligkeit: Teilnahme erfolgt ohne äußeren Zwang.
- Zwangslosigkeit: Handlungssituationen werden entspannt und ohne Druck gestaltet.
- Wahlmöglichkeiten: Teilnehmer können zwischen Angeboten und Tätigkeiten wählen.
- Entscheidungsmöglichkeiten: Verantwortung durch selbstbestimmte Entscheidungen.
- Initiativmöglichkeiten: Förderung der Eigeninitiative und Mitgestaltung.

Zentrale Motivationen:

- Rekreation: Erholung, Gesundheit und Wohlbefinden.
- Kompensation: Zerstreuung und Spaß als Ausgleich.
- Edukation: Lernanregungen und Weiterbildung.
- Kontemplation: Ruhe, Muße und Selbstreflexion.
- Kommunikation: Kontakt und Geselligkeit.
- Integration: Gemeinschaftsbildung und Zusammensein.
- Partizipation: Engagement und soziale Selbstdarstellung.
- Enkulturation: Kreative Entfaltung und kulturelle Teilnahme.

Zielsetzung: Die animative Didaktik soll freies, zwangloses Lernen und kreative Entfaltung ermöglichen. Sie bildet die Grundlage für offene und flexible Lernräume wie das *Exploration Soundlab*.

Arnold: Ermöglichungsdidaktik

Grundlegendes Verständnis:

- Lernen wird als aktiver und selbstorganisierter Prozess verstanden, bei dem die Lernenden im Zentrum stehen.
- Die Didaktik orientiert sich an einem systemisch-konstruktivistischen Ansatz, der das Lernen als individuell, kontextabhängig und flexibel beschreibt.

Rollen der Lehrenden:

- Lehrende fungieren als Impulsgeber und Unterstützer.
- Ziel ist es, Lernprozesse zu ermöglichen, anstatt direkte Anleitungen zu geben oder zu belehren.
- Förderung von Autonomie, Selbstverantwortung und intrinsischer Motivation.

Wichtige Prinzipien:

- Angebot von Handlungsmöglichkeiten: Schaffung von offenen Rahmenbedingungen, die zur Entfaltung von Kreativität und Eigeninitiative anregen.
- Flexible Rollenverteilung: Lernende entscheiden eigenständig über ihre Rollen, Aktivitäten und Intensität der Beteiligung.

Relevanz für das *Exploration Soundlab*:

- Das Konzept setzt auf freiwillige Teilnahme und die Selbstbestimmung der Teilnehmenden.
- Die Struktur ermöglicht es, ohne feste Vorgaben musikalisch zu experimentieren und zu lernen.

Malaguzzi: Reggio-Pädagogik

Hintergrund:

- Der italienische Pädagoge Loris Malaguzzi, Begründer der Reggio-Pädagogik, entwickelte die Idee, dass der Raum als „dritter Pädagoge“ eine aktive Rolle im Lernprozess einnimmt.
- Räume sollen sorgfältig gestaltet werden, um Kreativität, Neugier und Interaktion zu fördern.

Gestaltung des Raumes:

- Sinnliche Umgebung: Ansprechende, inspirierende und vielseitige Materialien und Objekte.
- Flexibilität: Der Raum passt sich den Bedürfnissen der Nutzenden an.
- Interaktion: Förderung von Austausch und Gemeinschaft durch gezielte Raumgestaltung.

Anwendung im *Exploration Soundlab*:

- Der Spielraum wird als offener musikalischer Erfahrungsraum konzipiert.
- Ziele: Förderung von Klangerkundungen, Improvisation und gemeinsamen musikalischen Erprobungen.
- Regeln: Kein Sprechen im Raum, um sich vollständig auf das Hören und Musizieren zu konzentrieren. Ein separater Reflexionsraum steht für den Austausch zur Verfügung.
- Die Rollen sind nicht festgelegt: Jede/r entscheidet selbst, ob sie/er musizieren oder zuhören möchte.

Wirkung:

- Der Raum dient als Katalysator für kreatives und intuitives Musizieren und Lernen.

Bilder des Spielraums



Fotos: Marten Pankow

Forschungsdesign

Erhebungsmethode:

Freiwillige leitfadengestützte Interviews mit Teilnehmenden (Musikstudierende, Lehrkräfte, Musikpädagog:innen) des *Exploration Soundlabs* (n=14)

Analyseansätze:

- strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz und Rädiker (2021)
- hermeneutischer Ansatz
- Large Language Model zur Erstellung eines Categoriesystems

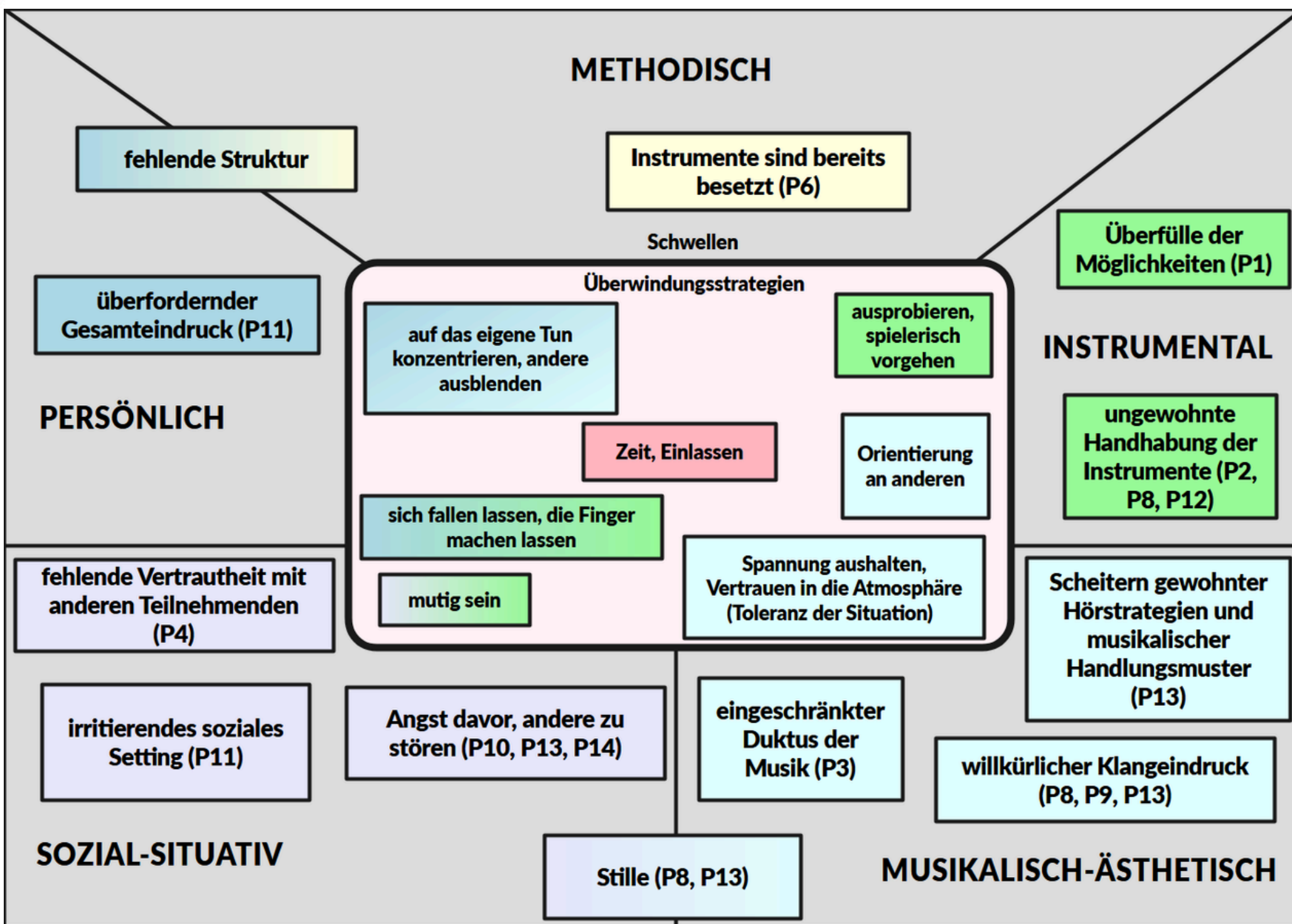
Interview Leitfaden:

Übergeordnete Inhaltskategorie	Konkreter Erzählimpuls	Inhaltliche Aspekte für mögliche Nachfragen
Übergeordneter Eindruck der Veranstaltung	Was uns als Erstes interessiert ist Ihr Gesamteindruck des Settings ...	Ersteindruck? Erlebnis der Gesamtatmosphäre? eigene Emotionen? organisatorischer Rahmen? Veränderungen des Eindrucks während des Prozesses?
Beschreibung der Spielerfahrungen	Erzählen Sie uns bitte von Ihren Spielerfahrungen an den Instrumenten ...	Erlebnis der Erstbegegnung mit den Instrumenten? Spielgefühl? Grad der Vertrautheit bzw. Fremdheit? Einschätzung der verschiedenen Instrumente in ihrer Unterschiedlichkeit? Veränderungen während des Prozesses?
Beschreibung der Hörerfahrungen	Wie wirkt die Musik auf Sie? Beschreiben Sie uns bitte Ihre Hörerfahrungen ...	Erlebnis des Rollenwechsels? Wirkung der Musik? Grad der Vertrautheit bzw. Fremdheit des Höreindrucks? Bezug zwischen Hör- und Spielerfahrungen? Veränderungen des der Hörerfahrungen während des Prozesses?
Angaben zum musikalischen bzw. berufsbioграфischen Hintergrund	Können Sie uns bitte noch etwas zu ihrem musikalischen und beruflichen Hintergrund sagen ...	Eigenes Instrument? Vorerfahrungen mit digitalem Instrumentarium? mit digitaler Klangästhetik? mit improvisierter Musik? regelmäßiges eigenes aktives Musizieren? welcher berufliche Hintergrund?

Fokus: Hemmschwellen

Hemmschwellen und Hürden:

- instrumentale, spieltechnische Hürden (im manuellen Umgang mit den elektronischen Klangerzeugern)
- musikalisch-ästhetische Hürden (in Bezug auf ungewohnte Klänge, Genres oder Stilistiken)
- methodische Hürden (in Bezug auf die vorfindlichen Spielregeln bzw. die empfundene Regellosigkeit)
- soziale, situative Hürden (in Bezug auf die soziale Interaktion, Gruppendynamik und nonverbale Kommunikation)
- persönliche Hürden (in Bezug auf fehlende Vorerfahrung oder als hinderlich empfundene eigene Charaktereigenschaften)



Literatur:

Arnold, R. (2012). Wie man lehrt, ohne zu belehren: 29 Regeln für eine kluge Lehre. Das LENA-Modell. Carl-Auer.
Eriks, T. (2024). Loris Malaguzzis Raum als Dritter Erzieher. <https://www.spielundlernen.de/wissen/loris-malaguzzis-raum-als-dritter-erzieher/>. [letzer Zugriff: 12.11.2024].
Opaschowski, H. W. (1996). Pädagogik der freien Lebenszeit. Leske + Budrich.
Kuckartz, U., & Rädiker, S. (2024). Qualitative Inhaltsanalyse: Methoden, Praxis, Umsetzung mit Software und Künstlicher Intelligenz. Beltz Juventa.

Ergebnisse

Wahrnehmung der Gesamtatmosphäre:

- Gesamtatmosphäre dient als grundlegender Rahmen des Spielraums und ist nicht Gegenstand eines verbalen oder non-verbalen Aushandlungsprozesses.
- Teilnehmende erleben die Gesamtatmosphäre als vielschichtig und als etwas Besonderes.
- Beschreibungen durch Teilnehmende (z.B. *anderweltlich, schwebend, beruhigend, mystisch, etc.*) deuten auf eine ästhetische Qualität hin, die den Raum als vom Alltäglichen abgehoben erscheinen lässt.
- Die Atmosphäre wird nicht nur in sinnlich-ästhetischer Hinsicht als besonders eindrücklich erlebt, sondern zugleich als gegebener Handlungsrahmen akzeptiert.

Erleben von Freiheit und die Inszenierung von Kontingen:

- Momente von Freiheit hängen zusammen mit der Möglichkeit des Rollenwechsels zwischen Zuhören, Spielen und Reflektieren.
- Freiheit erscheint in den Darstellungen der Teilnehmenden häufig nicht als strukturell gewährte Autonomie, sondern als kontingentes Erleben im Vollzug.
- Teilnehmende können in der Interaktion mit dem jeweiligen Instrument das letztendliche Klangergebnis nicht oder nur begrenzt über bereits bestehende Wissensstrukturen oder konventionalisierte Spiel- und Handlungsmuster beeinflussen.
- Spielbedingungen bleiben durch Veränderungen klangerlicher Voreinstellungen nicht nur situativ unbestimmt, sondern erfahren eine wiederholte Reaktualisierung von Unvorhersehbarkeit.

Mediopassivität des eigenen Handelns:

- Teilnehmenden sind weder rein rezipierende noch aktiv steuernde Instanzen, sondern agieren im Zwischenraum von Handeln und Geschehenlassen.
- Musik als Medium, das Verständigung ermöglicht, ohne auf sprachliche oder gestisch explizite Kommunikation zurückzugreifen.

Spannungsverhältnis zwischen Hemmschwellen und Selbstverwirklichung:

- Konfrontation mit einem echten Problem – etwa der Unklarheit über den musikalischen Rahmen – wird nicht als bloßes Hindernis, sondern als wesentlicher Reiz der Situation beschrieben.
- Unsicherheit bildet die Voraussetzung für ein exploratives musikalisches Handeln, in dem das Unbekannte aktiv erschlossen werden kann.
- In der explorativen Auseinandersetzung mit dem Instrument und der Überwindung der anfänglichen Hemmschwellen und Hürden eröffnet sich für die Teilnehmenden allmählich ein Raum der Selbstverwirklichung.

Ein Projektverbund von



Kompetenzzentrum
Musik/Kunst/Sport



hmt
Hochschule für Musik
und Theater Rostock



Finanziert von der
Europäischen Union
NextGenerationEU



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Gefördert vom: