

Im schulischen Musik- und Kunstunterricht Digitalität reflektieren und nutzen

Bericht: Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg

Welche digitalen Werkzeuge können in der Schule im Musik- und Kunstunterricht zum Einsatz kommen? Um Lehrkräftefortbildungen zur digitalen Musikproduktion geht es in einem von der Universität Oldenburg geleiteten Verbundvorhaben, das vom Bundesbildungsministerium gefördert wird. Im Mittelpunkt von zwei Oldenburger Teilprojekten in einem weiteren Forschungsverbund steht der Einsatz digitaler Methoden wie Künstlicher Intelligenz oder virtueller Realität im Kunstunterricht.

Mit einem Computer und spezieller Software ist es heute viel einfacher als früher, Musik selbst zu produzieren – auch im Musikunterricht. Das Potenzial der digitalen Musikproduktion für die Schule will nun ein Team unter Leitung des Musikpädagogen Prof. Dr. Mario Dunkel von der Universität Oldenburg im Verbundvorhaben DiDiPro („Digitalität – Diversität – Producing: Praktiken populärer Musik in Schule und Weiterbildung“) heben. Das Bundesbildungsministerium (BMBF) fördert das Projekt als Teil des Kompetenzzentrums Kunst/Musik/Sport für digitales und digital gestütztes Unterrichten bis zum Frühjahr 2026. Der Verbund aus drei Universitäten erhält insgesamt 1,15 Millionen Euro, davon gehen knapp 440.000 Euro an die Universität Oldenburg. Die Kunstpädagogin Prof. Dr. Michaela Kaiser ist an einem weiteren Forschungsverbund innerhalb des Kompetenzzentrums beteiligt. Im Projekt DigiProSMK („Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften“), das Prof. Dr. Britta Fischer von der Universität Kiel koordiniert, leitet sie zwei Teilprojekte, die das BMBF mit insgesamt rund 600.000 Euro fördert.

Die Beteiligten des Projekts DiDiPro entwickeln diversitätssensible Fort- und Weiterbildungen für Musiklehrkräfte, in denen es im Schwerpunkt um digitale Musikproduktion geht. „Das digitale Producing vereint viele Praktiken populärer Musik und birgt daher ein enormes Potenzial für den Musikunterricht“, sagt Projektkoordinator Dunkel. Dabei setzt das Team darauf, allen Schüler*innen gleichermaßen einen Zugang zu diesen Techniken zu ermöglichen – Überforderung soll ebenso vermieden werden wie das Verstärken sozialer Ungleichheiten. Die drei Projektpartner – neben der Universität Oldenburg sind die Universität Münster und die Universität Lüneburg beteiligt – entwickeln insgesamt sieben Module für Fortbildungen im Bereich Producing und Diversität. Diese wollen sie später auch auf einer Online-Plattform bereitstellen. Antragsteller waren neben Dunkel auch Dr. Sarah Hardjowirogo und Prof. Dr. Lars Oberhaus vom Oldenburger Institut für Musik.

Um digitale Technologien im Kunstunterricht geht es in den zwei Teilprojekten, die die Kunstpädagogin Kaiser innerhalb des Verbundvorhabens DigiProSMK leitet. Ziel der Vorhaben ist es, die Fachkompetenzen von Kunstlehrkräften in der Vermittlung insbesondere zeitgenössischer Kunst unter Bedingungen von Digitalität und Technologisierung von Kunst und Kunstunterricht forschungsbasiert zu stärken. Die in der Kooperation von Forschung und Praxis entwickelten und pilothaft erprobten Fortbildungen sollen Verfahren wie künstliche Intelligenz, virtuelle und erweiterte Realität sowie Anwendungen auf dem Tablet für den Kunstunterricht reflektier- und nutzbar machen.

Im Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport entwickeln insgesamt acht Projektverbünde Fort- und Weiterbildungsformate, Tools und Materialien für digital gestützten Unterricht sowie eine daran ausgerichtete Lehrkräftebildung. Insgesamt fördert das BMBF drei weitere Kompetenzzentren in den Bereichen MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik), Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft und Schulentwicklung.

Weitere Informationen über DiDiPro und DigiProSMK:

<https://lernen.digital/verbuende/didipro/>

<https://lernen.digital/verbuende/digiprosmk/>

1.7.2023

Dr. Corinna Dahm-Brey

Carl von Ossietzky-Universität Oldenburg

www.uni-oldenburg.de