

VU Gestaltung von Lehr-/ Lernprozessen mit
Medien:
Konzepte und Modelle



Projektarbeit
Pop-Musik Projekt
28.06.2018

Berthold Patrick
patrick.berthold@student.uibk.ac.at
Matrikelnummer: 01516317
Lehramt Englisch/Medienpädagogik

Fritsche Sebastian
sebastian.fritsche@student.uibk.ac.at
Matrikelnummer: 01116164
Lehramt Englisch/Medienpädagogik

LV-Leiter:

Univ.-Prof. Dr. Theo Hug
Mag. Reinhold Madritsch

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	4
2. Theoriebezüge	4
3. Zielsetzung:	6
4. Ausgangslage:	8
5. Die Gruppeneinteilungen.....	8
6. Ablauf.....	9
7. Hilfestellungen und Hilfsressourcen	10
8. Zusammenfassung und Fazit	13
9. Literaturverzeichnis.....	14

Abstract

Durch das Gestalten von Lehr- und Lernprozessen mittels Medien, sollen Kompetenzen angeeignet werden, die für die Vorbereitung nach der absolvierten Schule förderlich sind, sowie ein bewusster Umgang mit neuen Medien entstehen. Mit dem Pop-Musik-Projekt an Schulen können sich Schüler/innen besagte Fähigkeiten aneignen. Zusätzlich führt das Konzept zu einer intensiveren Auseinandersetzung mit Mitmenschen, was zu Förderungen von sozialen Kompetenzen führen sollte. Durch die Einteilung der Schüler/innen in unterschiedliche Gruppen (Production, Musiker, Marketing, Graphics/Design, Video, Finanzen, Manager/Mediation) und den daraus folgenden verschiedenen Aufgaben, soll eine Kollaboration unter ihnen entstehen, um schlussendlich ein fertiges Endprodukt zu präsentieren.

1. Einleitung

“Medien”, diesem Begriff wird zunehmend mehr Bedeutung zugewiesen. Auch Bildungsinstitutionen möchten mit dem Trend der Technik und der neuen Medien mithalten und diese aktiv in die Unterrichtsplanung miteinbeziehen. Im Studium der Spezialisierung der Medienpädagogik, an der Universität Innsbruck, wird aktiv ein Kurs für Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen mit Medien angeboten. Dieses Projekt wurde im Zuge dieser Veranstaltung kreiert und soll nicht nur zur Kompetenzförderung mit Medien führen, sondern auch zur Entwicklung praxisbezogener Fähigkeiten, wie sozialen Kompetenzen, Selbstständigkeit, und Kommunikationsgeschick.

Um die Schülerinnen und Schüler zum Erwerb dieser Fähigkeiten zu motivieren, legen wir den Fokus auf ein Thema, welches in der Welt der jungen Erwachsenen eine zentrale Rolle spielt: Nämlich die Musik. Musik kann als eine Sprache verstanden werden, die jeder versteht und mit der sich jeder identifizieren kann. Da wir selbst sehr begeisterte Musiker sind, freuen wir uns dieses Projekt, im Rahmen dieser Arbeit, zu erläutern. In der folgenden Arbeit werden wir zuerst auf das theoretische Fundament eingehen, auf dem diese Idee aufgebaut wurde. Anschließend werden wir die Einzelschritte und –überlegungen des Projekts näher erläutern, beginnend mit der Zielsetzung (mit Bezug auf das österreichische Curriculum) in Kapitel 3, wonach die Ausgangslage (Kapitel 4), die Gruppeneinteilungen (Kapitel 5), der Ablauf (Kapitel 6) und schließlich die Hilfestellungen (Kapitel 7) beschrieben werden.

2. Theoriebezüge

Die Grundannahme des Pop-Musik-Projekt ist es, dass Lernen dann am besten ermöglicht wird, wenn Schüler/innen Eigenverantwortung übertragen wird und sie selbst aktiv zum Schaffen kommen. Als solches wird hier die Ansicht Becks (2003: 327) des „Lernen[s] durch Tun“ geteilt, in der „[b]loßes Zuschauen oder Zuhören“ der Lernenden nicht genügt; sie müssen „in einen aktiven Dialog mit der Umwelt eintreten“. In unserem Projekt werden Schüler/innen zu den Hauptdarsteller/innen ihres eigenen Lernprozesses und reißt sie somit aus einem klassisch passiven top-down Frontalunterricht heraus. Demnach werden die Lernenden angeregt, ganz nach Kernthesen des Konstruktivismus (vgl. z.B. Terhart 2007), ihren eigenen Lernprozesse und -erfolge bottom-up zu konstruieren. Wie auch Beck (2003: 238) betont, werden hier Schüler/innen natürlich nicht in ihrem Lernen komplett allein gelassen, sondern es wird ihnen

eine ausreichende Struktur, ein ausreichendes Fundament gegeben, auf dem sie ihr Wirken aufbauen können. Demnach wird kontinuierlich viel Hilfe und viele Ressourcen angeboten, die Lernende in ihrem Projekt begleiten (vgl. Kapitel 7)

Die Schüler/innen zum Agieren und aktiven Lernen anzuregen geht auch Hand in Hand mit dem Konzept des Lifelong Learnings (LLL). Laut Silver, Yang und Li (2013: 52) werden solche lebenslangen Lernprozesse ermöglicht, wenn ein System geschaffen wird, in dem (1) erworbenes Wissen beibehalten wird, (2) das Wissen selektiv angewandt wird, um neue Aufgaben zu bewältigen und Kompetenzen zu erwerben, und (3) eine effektive und effiziente Interaktion zwischen (1) und (2) zu sichern. Durch das Pop-Musik-Projekt erwerben Schüler/innen eine Menge an Inhalten (z.B. bezüglich Liedstruktur, Reimschemata, Stilfiguren etc.) und die sie selektiv anwenden können (sie werden z.B. nicht jedes erlernte/beobachtete Reimschema und nicht jede Stilfigur anwenden). Die Interaktion zwischen diesem Wissenserwerb und der Anwendung fördert zum einen potenziell die Retention dieses Wissens, aber ist auch effizient und effektiv, da jedes Wissen mit dem Gedanken an eine Anwendung erworben wird.

Ein großer Teil des Pop-Musik-Projekts ist zudem dessen sozialer Aspekt. Das Projekt strebt es an, eine partizipative Kultur zu schaffen, in der Schüler/innen von- und miteinander, kollaborativ und kooperativ lernen. Jenkins et al. (2009: 3) definieren eine solche partizipative Kultur als bestehend aus fünf Charakteristika für Teilnehmende, nämlich:

“[1] Relatively low barriers to artistic expression and civic engagement, [2] strong support for creating and sharing one’s creations, [... 3] some type of informal mentorship whereby what is known by the most experienced is passed along to novices. A participatory culture is also one in which [4] members believe their contributions matter, and [5] feel some degree of social connection with one another (at the least they care what other people think about what they have created). “

Wie in den folgenden Kapiteln erläutert wird, werden genau diese fünf Punkte durch unser Projekt erfüllt. Der freie künstlerische Ausdruck und das Engagement [1] wird, wie in Kapitel 5 und 6 beschrieben, für alle (Sub-)Gruppen ermöglicht. Starke Hilfestellungen [2] werden ebenso, wie oben auch schon angeschnitten, gegeben (Kapitel 7). Informelle Mentor-Schützling-Beziehungen [3] werden notwendigerweise passieren, da Leute verschiedener Erfahrungsniveaus und Wissensstände miteinander kollaborieren werden. Durch die rege Kommunikation und Interaktion zwischen allen Gruppen und Subgruppen, wird Teilnehmenden zusätzlich das Gefühl vermittelt, dass deren Kontributionen von Bedeutung sind [4] und dass eine soziale Verbindung existent ist [5].

Die genauen Details zur Vorbereitung und Realisierung des Projekts, die in Anlehnung an Sander und Igelbrinks (2015: 71) Checkliste für Projektdurchführung gegliedert wurden, wird nun näher erläutert

3. Zielsetzung

Im Rahmen des Pop-Song-Projekts wird es angestrebt, mehrere Sach-, Selbst- und Sozialkompetenzen zu fördern, die es nun zu erfassen gilt (vgl. BKA 2018: 10).

Auf der Sachkompetenzebene werden den Schülerinnen und Schülern diverse Inhalte vermittelt. Erstens erwirbt die Musikgruppe hands-on Erfahrungen mit der Anwendung von Musiktheorie auf die Praxis, mit dem Umgang mit Tonaufnahme, und mit der Benutzung von Musikproduktionssoftware. Zweitens kommt die Designgruppe zu Praxiserfahrung im spezifischen Bereich der Logokreation und des CD Designs, wie auch zu Erfahrung mit verschiedenen Meinungen und Visionen umzugehen. Und drittens, lernt die Wirtschaftsgruppe, die Theorie der Buchhaltung und des Managements in einem großen Rahmen durchzuführen. Neben diesen reinen Sachinhalten lernen die Schülerinnen und Schüler zudem, was es heißt an einem Projekt zu arbeiten. Sie verstehen dadurch was es an monetären, zeitbedingten, und motivationalen Ressourcen es benötigt, um eine Vision in die Realität umzusetzen.

Auf der Sozialkompetenzebene (vgl. BKA 2018: 213) werden besonders die Kollaborationsfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler entfaltet. Die Projektarbeit wird auf mehrere Gruppen und Sub-Gruppen aufgeteilt, wodurch Teamwork gleich auf mehreren Levels gefordert wie auch gefördert wird. Die Mitglieder der Sub-Gruppen arbeiten miteinander um gewisse Ziele zu verfolgen, arbeiten dann mit anderen Sub-Gruppen ihrer Gruppe zusammen, um beide Arbeiten gruppenintern zu vereinen, und vereinen das Resultat wiederum mit allen anderen Gruppen des Projekts. Als solches wird eine Teamworkkompetenz auf vielschichtige Art und Weise geschult, die wiederum einem Lernerfolg förderlich ist (Dahmer und Dahmer 1979: 71f.; Högl 1998).

Damit einher geht eine Kommunikationskompetenz. Damit das Pop-Song-Projekt rechtzeitig vollendet werden kann, bedarf es an ständigem Austausch zwischen Sub-Gruppen- und Gruppenmitgliedern. Nur so kann sichergestellt werden, dass alle Teilnehmenden auf dem gleichen Stand sind, und nur so kann sichergestellt werden, dass die Deadlines erreicht werden können.

Neben der allgemeinen Kommunikation ist auch eine bestimmte Art dessen essenziell, nämlich die der konstruktiven Kritik. Da allen Gruppen im Idealfall vieles am Erfolg des Projekts liegt, werden sie dazu gebracht, gewisse Probleme, Fehler, oder Meinungsverschiedenheiten, die sie mit anderen Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben, zu äußern und zu klären. Das bedarf an den Fähigkeiten des Kritik-Gebens, wie auch des Kritik-Nehmens. Diese geschaffene Feedbackkultur bringt somit den Schülerinnen und Schülern bei, taktvoll ihre Meinung zu äußern und selbstsicher die der anderen entgegenzunehmen (Wilkening 2016: 35f.; vgl. Brookhart 2017).

Die wichtigsten Fähigkeiten der Selbstkompetenzebene, die durch das Projekt gestärkt werden, sind Zeitmanagement und Autonomie (vgl. BKA 2018: 240). Um alle etwaigen Deadlines einzuhalten, auf die sich jede einzelne Sub-Gruppe stützen muss, ist eine adäquate Einplanung der Zeit ein Muss. Zudem werden Schülerinnen und Schüler es eigenständig in die Hand nehmen müssen, dass in ihrer Sub-Gruppe Fortschritte gemacht werden und dass ihre eigenen Visionen im Projekt reflektiert werden. Somit wird ein Planungs- wie auch ein Selbstständigkeitsgeschick trainiert, das die Lernenden in ihrer Selbstkompetenz weiterbringt (vgl. Traub 2012).

„Zusätzlich werden auch personale Kompetenzen geschult. Gemäß dem Lehrplan, sollten Schülerinnen und Schüler aus dem Musikunterricht folgendes lernen:

- eigene Stärken/Erfolge einschätzen und daraus Selbstvertrauen schöpfen
- Misserfolge analysieren, eigene Schwächen erkennen und an deren Verbesserung arbeiten
- Eigeninitiative entwickeln
- sich ausdauernd und konzentriert mit Musik beschäftigen
- [...]
- sich selbstbewusst und in angemessener Form präsentieren
- die eigene künstlerische Leistung ein- und wertschätzen
- künstlerische Verantwortung übernehmen und Projekte mittragen
- Musik als emotionales Ausdrucksmittel erleben und sich dazu äußern
- Musik als positiven Beitrag zur Lebensgestaltung erkennen

(BKA 2018: 279)“

All diese Punkte können durch das Pop-Song-Projekt gestärkt und entwickelt werden.

Zu guter Letzt gibt das Pop-Song-Projekt zudem Schülerinnen und Schülern eine Möglichkeit, ihre Kreativität auszuleben und Spaß zu haben, was neben einem Kompetenzerwerb ebenso wichtig ist (Sander und Igelbrink 2015: 63-64). Dies kann sie außerdem zum lebenslangen Lernen motivieren (Su 2009; vgl. BKA 2018: 198).

4. Ausgangslage

Die idealen Rahmenbedingungen, um das Projekt so problemlos wie möglich durchzusetzen, sind folgende: Die teilnehmende Schule sollte, wenn möglich, einen Musik-/Design- und einen Wirtschaftszweig besitzen. Demnach wird das Projekt auch mit Schüler/innen, die die Sekundarstufe II besuchen, durchgeführt. Eine Klasse pro Zweig wird ausgewählt, die an dem Projekt teilnehmen, wodurch etwa 40-60 Schülerinnen und Schüler involviert werden. Diese werden dann in sieben Gruppen (siehe Kapitel 5) aus je fünf bis acht Personen eingeteilt, in denen jede Gruppe eine Aufgabe des Projekts erfüllen wird. Die Dauer dieses Vorhabens zieht sich im Idealfall über einen Monat, kann aber auch bis hin zu einem Semester andauern.

5. Die Gruppeneinteilungen

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer werden in insgesamt drei Großgruppen und sieben Subgruppen unterteilt. Jede Großgruppe erfüllt hierbei einen separaten bedeutsamen Teil in der Erstellung oder Vermarktung des Liedes, oder des Managements des Projekts. Diese Gruppen sind wie folgt aufgebaut: es gibt (1) die Musikgroßgruppe (mit den Musiker- und Production-Subgruppen), (2) die Vermarktungs- bzw. Designgroßgruppe (mit den Marketing-, Graphic-Design-, und Videosubgruppen), und (3) die Wirtschaftsgroßgruppe (mit den Finanzen- und Managersubgruppen).

Großgruppe (1) besteht demnach aus Schülerinnen und Schülern, die Instrumente spielen und das Lied schreiben, und aus jenen, die sich mit der technischen Seite des Musizierens (i.e. Aufnahme, Mixing, Mastering, etc.) beschäftigen. Innerhalb der Musikgroßgruppe wird eigenständige (aber Moodle-gestützte) Recherche zum Songwriting, viel Eigeninitiative zum Jammen, Musikschieben und Aufnehmen, und ein reger Austausch unter den Sub- wie auch den anderen Großgruppen erwartet.

Die Aufgabe der Großgruppe (2) ist die Vermarktung des Produkts/Projekts über diverse Medien (word-of-mouth, soziale Medien, Rundfunkmedien, Printmedien) und die dafür benötigte Kreation von vermarktbareren Mitteln (z.B. ein Logo, ein Albumcover, eine Website, ein Musikvideo, etc.). Es liegt daher in der Verantwortung dieser Großgruppe, durch eigenständige (aber Moodle-gesteuerte) Recherche, anhand von Best Practice Beispielen herauszufinden, wie andere Bands sich vermarkten, und dies dann zu replizieren. Dies bedarf natürlich wieder eines regen Sub- und Großgruppenaustausch um sich z.B. auf

Imageüberlegungen zu einigen. Von der Marketingssubgruppe wird zudem erwartet, dass sie mit lokalen Medien (Zeitungen, Rundfunk, Blogs) in Verbindung treten, um Werbung für das Projekt/das Produkt zu betreiben.

Die Großgruppe (3) managet das Budget, die Zeiteinhaltung und die generelle Qualitätssicherung. Sie sind die verantwortliche und übergeordnete Instanz, an die sich die Teilnehmenden bei Problemen, Schwierigkeiten und Frage richten. Sie überwachen außerdem, ob und wie das Projekt voranschreitet und trifft große Entscheidungen zur Budgetierung (wie viel Geld steht für z.B. ein Musikvideo zur Verfügung) und Anschaffung (wenn z.B. eine Gruppe eine spezielle Software, oder ein spezielles Instrument braucht). Zudem leitet diese Gruppe die wöchentlichen Meetings und protokolliert diese auch. Sie sind daher auch eine Mediationsgruppe, die zwischen den Gruppen und auch mit den Lehrpersonen viel kommuniziert.

6. Ablauf

Nachdem wir die Ausgangslage definiert haben und die Schülerinnen und Schüler in die unterschiedlichen Gruppen eingeteilt haben, gilt es einen Ablauf des Projektes zu definieren. Hier unterteilen wir zum einen in die ersten zwei Tage und in die restlichen vier Wochen. Wir gehen davon aus, dass die ersten Tage turbulent sein werden, da das Wählen der Gruppen und die Erstellung eines Bandnamens, sowie die Entscheidung in welches Genre das Projekt sich entwickeln soll, für Aufregung sorgen kann.

Am ersten Tag möchten wir der Klasse das Projekt vorstellen, die Zielsetzung definieren, sowie die Einteilung in die einzelnen Gruppen vornehmen. Des Weiteren soll der Tag genutzt werden, um sich näher in den einzelnen Teams kennenzulernen und sich der Aufgaben, die erfüllt werden müssen, bewusst zu werden.

Der darauffolgende Tag soll genutzt werden, wie zuvor erwähnt, um einen Bandnamen zu finden, sowie das Genre, in dem die Klasse sich platzieren möchte. Nach der Sammlung der Ideen soll mittels Abstimmung eine finale Entscheidung getroffen werden. Anschließend werden die einzelnen Abteilungen sich den anderen vorstellen, damit jeder eine klare Vorstellung davon hat, was die anderen in diesem Projekt für eine Rolle übernommen haben. Einen wichtigen Fokus setzen wir hier auf die Anlaufstelle Management/Mediation. Sie sollen bei anbahnenden Konflikten die tragende Rolle der Mediation übernehmen und die Auseinandersetzung schlichten.

Um die Großgruppen, sowie die Subgruppen zu koordinieren, geben wir eine groben Meilensteinplan vor. Dies möchten wir durch die Vorgabe eines groben Meilensteinplanes erzielen, sowie mit zwei Meetings, die während des Projektes abgehalten werden. Des Weiteren sollen die Gruppen für sich erstellte Meilensteinpläne erstellen, die ihres Erachtens notwendig sind. Das erste Meeting wird zu Beginn der zweiten Woche stattfinden und dient größtenteils der Präsentation der Ideensammlung der individuellen Gruppen. Die Musiker (1) sollen erste Ideen für einen Song vorzeigen können. Die Production (2) ist in Bearbeitung erster Aufnahmen, um für das Endprodukt eine ausgeprägte Sensibilität zu entwickeln. Die Marketingabteilung (3) stellt erste Imageüberlegungen vor und arbeitet an dem medialen Präsenz. Das Graphics/Design-Team (4) stellt erste Anreize vor, wie Band-Logo, Albumcover etc. aussehen könnte. Das Musikvideo-Team (5) stellt ebenfalls ihre ersten Ideen für ein Musikvideo vor. Die Finanzabteilung (6) stellt ihren Budgetplan vor und kann allfällige Verbesserungsvorschläge dokumentieren. Die letzte Gruppe, Management/Meditation (7), leitet und beschreibt das zuvor besagte Meeting und sammelt, die in der Gruppe individuell erstellten Meilensteinpläne ab. Das Ende des Treffens folgt mit einem Schlusswort des Management-Teams, welches nochmals kontrolliert, ob die Aufgabenstellung der einzelnen Teams klar ist.

In der darauffolgenden und somit der dritten Woche, folgt ein erneutes Meeting, in dem der Fortschritt überprüft wird, sowie die Setzung der Deadlines festgelegt wird. Zu diesem Zeitpunkt sollte bereits eine erste Version des Songs vorhanden sein.

Die vierte und somit finale Woche soll genutzt werden, um den letzten Feinschliff zu vollenden. Darauffolgend wird durch die Marketingabteilung (3) das vollendete Produkt veröffentlicht und in den von ihnen ausgewählten Medien präsentiert. Die Management/Meditation Abteilung (7) gibt den Auftrag für den Druck der CDs ab. Am Ende soll alles mit einer Release-Party in der Aula gefeiert werden, welche ebenfalls vom Management-/Meditationsteams (7) organisiert wird.

7. Hilfestellungen und Hilfsressourcen

Nun gilt es, klar zu stellen, welche Hilfestellungen bzw. Ressourcen den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt werden, um ihren Arbeitsprozess zu erleichtern. Diese Materialien müssen natürlich auf die einzelnen Gruppen angepasst sein, und müssen überschaubar sein (d.h. Lehrer/innen fungieren hier als Gatekeeper für eine reduzierte Anzahl

der Unterlagen, Chance und Chance 2002: 161), sodass die Schüler/innen keinen ‘information overload’ erleiden (vgl. Pijpers 2010; Pollar 2004). Im Folgenden werden nun auf die Materialien, die den einzelnen Sub-Gruppen zur Verfügung gestellt werden, näher erläutert. Hierbei handelt es sich besonders um digitale online Ressourcen, die auf der Plattform Moodle hochgeladen werden.

Da Partizipant/innen der Musikersubgruppe zum einen Musikkomposition und zum anderen Liedtexte schreiben müssen, bedarf es hier an Materialien, die ihnen eine Hilfestellung zu diesen Punkten gibt. Zum Punkte der Musikkomposition sind hier besonders Schlüssel-Tutorial-Videos den Teilnehmenden naheulegen. Auf der Plattform YouTube gibt es eine Vielzahl an Erklärvideos, die dem Lernerfolg förderlich scheinen (Fralinger und Owens 2009; Sherer und Shea 2011), und die sich oftmals kreativen Prozessen wie der Musikkomposition widmen. Wenige, besonders hoch-bewertete/oft-angesehene, oder von den Lehrpersonen als besonders qualitativ-hochwertig-empfundene Videos können hier ausgewählt werden, die die Basics des Song-Writings illustrieren. Solche Tutorials könnten z.B. Videos zu den “Four Chords” (z.B. PianoPig 2017) und Videos zur Songstruktur (z.B. UltimateSongwriting 2009) sein.

Hand in Hand mit der Songstruktur geht natürlich das Schreiben von Liedtexten. Hierzu gilt es auch, den Teilnehmenden Materialien verfügbar zu machen. Im Speziellen werden die Schüler/innen hier zur user-driven Lyrics-Website www.genius.com weitergeleitet, da auf ihr Inhalte wie auch Strukturen von kontemporärer Musik aufbereitet werden. Bei Feinheiten des Songwritings, wie etwa Versmaß, Reimschemata und Stilfiguren, kann interdisziplinär auf Materialien des Deutschunterrichts verwiesen werden, in dem diese Inhalte im Rahmen einer Gedichtinterpretation im Lehrplan stehen (BKA 2018: 409).

Zusätzlich zu diesen How-To-Tutorials werden, nachdem sich alle Teilnehmenden auf ein Genre/Image geeinigt haben, auf Moodle ein bis zwei Best Practice Examples dieses Genres hochgeladen. Dies sind dann einfach Lieder, die besonders beliebt sind, oder die die Lehrpersonen als besonders gelungen betrachten. Es muss dabei erneut betont werden, dass die Zahl der Best Practice Examples deswegen gering gehalten werden muss, um die Schüler/innen nicht mit zu viel Input auf einmal zu überfordern.

Ähnlich wie die Musikersubgruppe erhält auch die Production-Subgruppe via Moodle Hilfsmaterialien. Zum einen werden den Teilnehmenden proprietäre (z.B. FL Studio, Avid Pro Tools, etc.) wie auch freie (z.B. Audacity) Softwarevorschläge zur Musikbearbeitung gemacht. Je nach Präferenz, Verfügbarkeit und bisherigen Kenntnissen der Schüler/innen werden dann wieder einzelne Video-Tutorials zu der erwählten Software (und dem erwählten Genre)

empfohlen (z.B. Busy Works Beats 2015). Falls es unter den Lernenden dieses Bereichs keinerlei Vorwissen gibt, ist zu empfehlen, dass diese Subgruppe besonders auch face-to-face Hilfestellungen bekommt, da viele der Musikbearbeitungsprogramme bei erster Benutzung sehr überwältigend wirken können.

Die Vermarktungs- bzw. Designergroßgruppe (2) benötigt wiederum größtenteils andere Ressourcen als jene der Großgruppe (1). Wie in der ersten Gruppe wird auch hier großen Wert auf Best Practice Examples gelegt. In der Marketingsubgruppe werden hier z.B. einzelne, besonders gelungene Social Media Seiten bestimmter Bands präsentiert. In der Graphic-Design-Subgruppe werden z.B. einzelne hoch geschätzte Albumcovers des gewählten Genres, wie etwa das Cover von Steal this Album von Heavy-Metal-Band System of a Down, auf Moodle geladen. Schlussendlich werden der Videosubgruppe einzelne genrespezifische Musikvideos gezeigt.

Neben diesen Best Practice Examples werden der Marketingsubgruppe zusätzlich Empfehlungen zur eigenen Vermarktung gemacht. So werden z.B. Kontaktdaten lokaler Medienkanäle (Radio, Zeitungen, Blogs, etc.) wie auch empfohlene Soziale Medienkanäle (wie etwa Instagram) gelistet. Die Graphic-Designer und Videomacher erhalten Softwarevorschläge wieder zu proprietären (Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro) wie auch freien (GIMP, Avidemux) Bild- bzw. Videobearbeitungsprogrammen mitsamt einzelner Video-Tutorials. Die letztere Subgruppe erhält zudem Planungshilfestellungen in der Form von Checklisten und Vorlagen für etwaige Shotlisten.

Zu guter Letzt benötigt die Wirtschaftsgroßgruppe (3) Hilfestellungen. Da diese Gruppe am wenigsten Werkzeuge (digitale oder analoge) einsetzen muss, beziehen sich die auf Moodle geladenen Ressourcen ausschließlich auf Checklisten und Formulare. So erhält die Finanzensubgruppe Budget-verwaltungsvorlagen, um ihnen die monetäre Planung und Einteilung zu vereinfachen. Zudem wird ihnen eine Checklist gegeben, die sie an ihre kontinuierliche Kommunikation und Kollaboration mit den anderen Gruppen erinnert.

Die Managersubgruppe bekommt Protokollformulare, die es ihnen erleichtert, die regelmäßigen Meetings zu leiten und zu dokumentieren. Zusätzlich erhalten auch sie eine Checklist all ihrer Aufgaben, um deren rege Zusammenarbeit mit anderen Gruppen zu sichern. Da diese Subgruppe eine große Mediationsinstanz ist, würde es sich hier auch anbieten, wenn Lehrpersonen ihnen face-to-face Anleitungen geben, wie sie ihre Rolle so erfolgreich wie möglich erfüllen können.

Wie hier beschrieben wurde, gibt es also ein breites Angebot an Hilfestellungen, die die Schüler/innen leiten und inspirieren, sie aber nicht überwältigen sollte.

8. Zusammenfassung und Fazit

In dieser Arbeit wurde ein Projekt mit Musik- und Wirtschaftsfokus vorgestellt, in dem Schüler/innen ein Lied selbst komponieren und verbreiten. Es wurde hier argumentiert, dass durch dieses Projekt Rahmenbedingungen geschaffen werden, die das lifelong learning der Teilnehmenden sichert. Dies geschieht durch das Kreieren einer Projektatmosphäre, in der die Lernenden in das Zentrum des Lernprozesses gestellt werden, und dort eingetaucht in einer partizipatorischen Lernkultur aktiv ihrem Tun nachgehen können. Dieses Vorhaben wird im österreichischen Lehrplan verankerte Sach-, Selbst- und Sozialkompetenzen fordern und fördern.

Am Projekt werden nach Empfehlungen zwei Schulklassen teilnehmen – eine mit Musikschwerpunkten und eine mit Wirtschaftsschwerpunkten. Anschließend werden diese in drei Groß- und insgesamt sieben Subgruppen eingeteilt, in denen sie verschiedenen Aufgaben der Musikkomposition oder –proliferation nachgehen. Durch regelmäßige Meetings und ein reges doch fokussiertes Angebot an Hilfestellungen sowie Hilfsressourcen (z.B. auf Moodle) werden die Schüler/innen in ihrem Werdegang unterstützt.

Im Großen und Ganzen stellt dieses Projekt eine chancenträchtige und spaßige Beschäftigung für Schüler/innen dar, in dem sie während des Nachgehens ihrer Interessen, marktwirtschaftlich und echtweltlich relevante Kompetenzen erwerben und verbessern. Eine Durchführung dieses Projekts wäre als solches ein vielsprechendes Unterfangen, von dem alle teilnehmenden Parteien profitieren können.

9. Literaturverzeichnis

Beck, Herbert (2003) „Neurodidaktik oder: Wie lernen wir?“ *Erziehungswissenschaft und Beruf* 51: 323-330

BKA (2018) *Gesamte Rechtsvorschrift für Lehrpläne – allgemeinbildende höhere Schulen, Fassung vom 24.05.2018*. <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10008568>. (Stand 24.05.18).

Brookhart, Susan (2017) *How to Give Effective Feedback to Your Students*. Alexandria: ASCD.

Busy Works Beats (2015) *FL Studio 12 Beginner's Trap Beat Tutorial | Part 1 Drums*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=4m5ud-jpOP4&> (Stand 24.05.18).

Chance, Patti und Edward Chance (2002) *Introduction to Educational Leadership & Organizational Behavior: Theory into Practice*. New York: Eye on Education.

Dahmer, Hella und Jürgen Dahmer (1979) *Effektives Lernen: didaktische Anleitung zum Selbststudium und zur Gruppenarbeit*. Stuttgart: Schattauer.

Fralinger, Barbara und Russell Owens (2009) „YouTube as a Learning Tool“ *Journal of College Teaching and Learning* 6(8): 15-28.

Högl, Maritn (1998) *Teamarbeit in innovativen Projekten: Einflussgrößen und Wirkungen*. Wiesbaden: Gabler.

Jenkins, Henry, Katie Clinton, Ravi Purushotma, Alice J. Robison, Margaret Weigel (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge, MA: MIT Press.

PianoPig (2017) *Learn 4 Chords & Instantly Be Able To Play Hundreds Of Songs!* Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=B7H7lOxnDQk> (Stand 24.05.18).

Pijpers, Guus (2010) *Information Overload: A System for Better Managing Everyday Data*. Hoboken: Wiley.

Pollar, Odette (2004) *Surviving Information Overload: How to Find, Filter, and Focus on What's Important*. Menlo Park, California: Crisp Learning.

Sander, Wolfgang und Christian Igelbrink (2015) *Wie Lernen gelingt: individuelle Förderung und Selbstbestimmung*. Weinheim: Beltz Verlag.

Sherer, Pamela und Timothy Shea (2011) „Using Online Video to Support Student Learning and Engagement“ *College Teaching* 59(2): 56-59.

Silver, Daniel L., Qiang Yang und Lianghao Li (2013) „Lifelong Machine Learning Systems: Beyond Learning Algorithms” *Lifelong Machine Learning: Papers from the 2013 AAAI Spring Symposium*: 49-55.

Su, Ya-Hi (2009) „Idea Creation: The Need to Develop Creativity in Lifelong Learning Practices” *International Journal of Lifelong Education* 28(6): 705-717.

Terhart, Ewald (2007) *Konstruktivismus und Unterricht: eine Auseinandersetzung mit theoretischen Hintergründen, Ausprägungsformen und Problemen konstruktivistischer Didaktik*. Soest: Ministerium für Schule und Weiterbildung.

Traub, Silke (2012) *Projektarbeit: ein Unterrichtskonzept selbstgesteuerten Lernens? Eine vergleichende empirische Studie*. Bad Heilbrunn: Klinkhardt.

UltimateSongwriting (2009) *How to Write a Song #6 - Song Structure*. Verfügbar unter: <https://www.youtube.com/watch?v=gZsVhZnBHV4> (Stand 24.05.18).

Wilkening, Monika (2016) *Praxisbuch Feedback im Unterricht: Lernprozesse reflektieren und unterstützen*. Weinheim, Basel: Beltz.