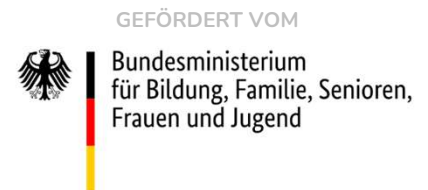


Ko-Vortrag

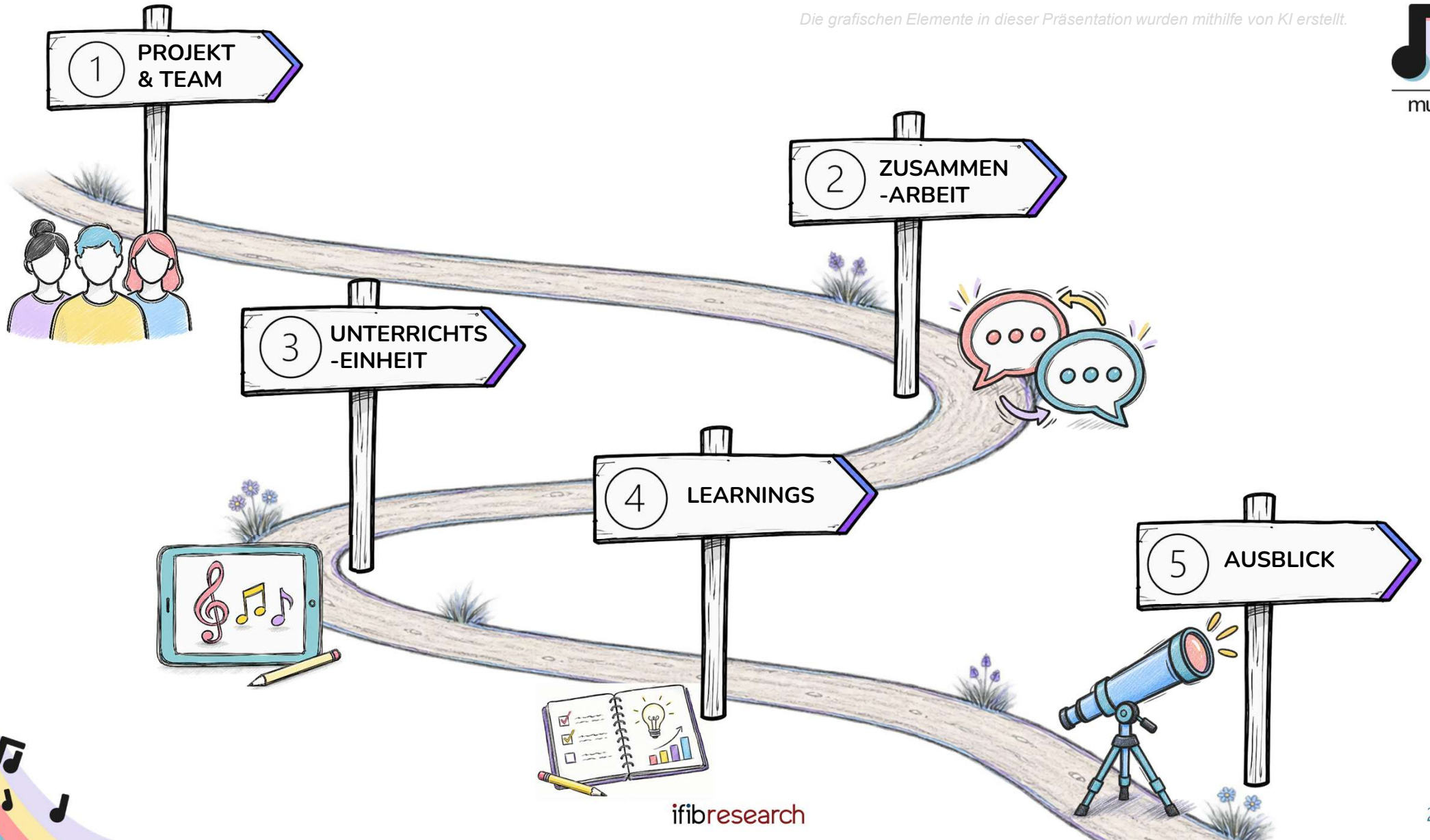
MuDiKo

Digitalkompetenzen im Musikunterricht erwerben

EdTech-Research Forum, Essen, 17.09.2026

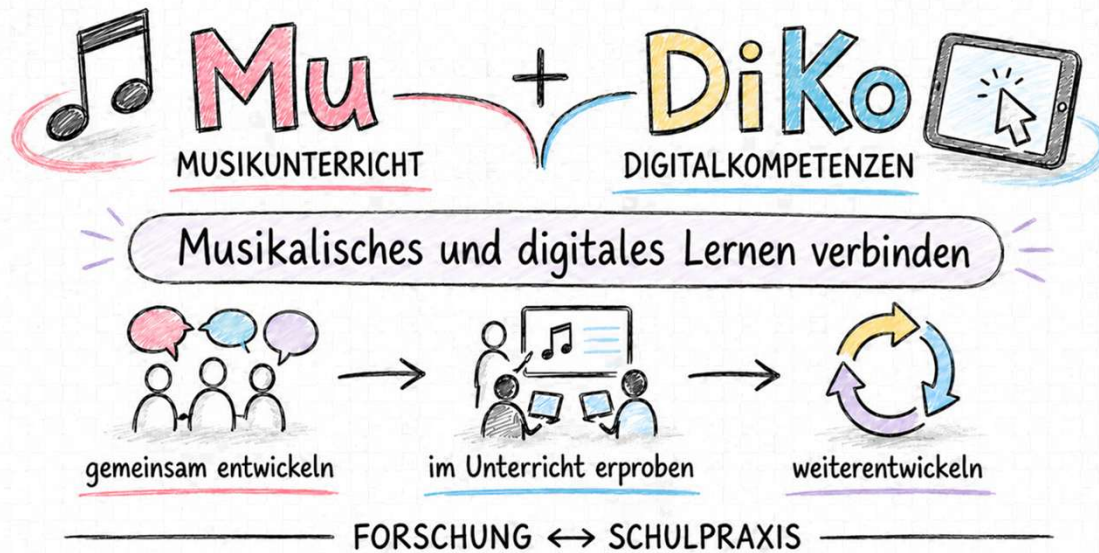


Die grafischen Elemente in dieser Präsentation wurden mithilfe von KI erstellt.





Unser Projekt und Team





Ko-Kreation trifft auf Schulalltag





Die Unterrichtseinheit

STUNDE 1

Recherche
zu zwei
Musiker*innen
aus der
Deutsch-
Rap-Szene



STUNDE 2

**GarageBand
Führerschein**
Grundlagen
des
Programms
verstehen



STUNDE 3

Beats covern
Melodien
nachspielen,
Rhythmus
verstehen



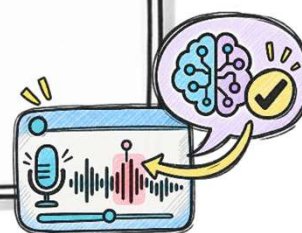
STUNDE 4

Eigene Beats
erstellen und
kreatives
Arbeiten



STUNDE 5

**KI-basiertes
Feedback**
einordnen,
vergleichen
und
reflektieren





Ko-Kreation in der Erprobung

Drei Aushandlungsfelder am Beispiel der GB-Unterrichtseinheit





Was wir aus MuDiKo lernen

Vier Gestaltungsprinzipien für Ko-Kreation für unsere Projektarbeit

1



VORSTRUKTURIERUNG KANN BETEILIGUNG ERMÖGLICHEN

Ein konkreter Entwurf schafft
einen gemeinsamen Ausgangspunkt.

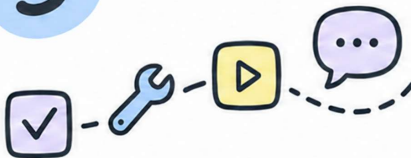
2



BETEILIGUNG IST PHASENABHÄNGIG

Wissenschaft und Praxis bringen
sich nicht immer gleich stark ein.

3



MITGESTALTUNG BEGINNT NICHT BEI NULL

Auch Auswahl, Anpassung,
Erprobung und Reflexion sind
Ko-Kreation.

4



ZEIT GESTALTET ZUSAMMENARBEIT

Verfügbare Zeit bestimmt
Intensität und Form der
Beteiligung.



Ausblick: Wie entwickeln wir gemeinsam weiter?

#Vibe Coding – Vom Erproben zum Gestalten?

Können generative Entwicklungswerkzeuge (Vibe-Coding-Plattformen) die Schwelle zur eigenen/gemeinsamen Gestaltung so senken, dass Lehrkräfte selbst zu Entwickler*innen werden können?



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Ansprechpersonen:

Hannah-Lynn Breul
hbreul@ifib.de

Hendrik Park
hpark@ifib.de



Am Fallturm 1
28359 Bremen

Tel.: 0421 218-56580
Fax: 0421 218-56599
E-Mail: info@ifib.de
www.ifib.de



ifib.de/blog



www.linkedin.com/company/ifib-bremen

