



**HitProducer „AmpliFire“
Entfaltung zukunftsrelevanter Kompetenzen durch Musische Bildung**

Zwischenbericht Projektevaluation

Lukas Oechslin (Senior Projektleiter INTERFACE), 29. April 2024

Inhalte

1. Was sind die Hintergründe dieser Präsentation und der damit verbundenen Arbeiten?
2. Welches Ziel verfolgt das Projekt AmpliFire und welcher Wirkungslogik folgt es?
3. Was haben wir untersucht und wie sind wir vorgegangen?
4. Welche Inhalte (Gegenstände) haben wir beleuchtet?
5. Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?
6. Wie beurteilen die Befragten das Projekt / welche Verbesserungsvorschläge haben sie?
7. Was schliessen wir daraus (Zwischenfazit)?
8. Was empfehlen wir der Projektverantwortung?

1.1 Was sind die Hintergründe dieser Präsentation und der damit verbundenen Arbeiten?

INTERFACE Politikstudien ist ein unabhängiges Kompetenzzentrum für Evaluation, Forschung und Beratung. Mit unseren Evaluationen beurteilen wir Konzepte und die Umsetzung von politischen sowie sozialen Massnahmen und Projekten und überprüfen deren Wirksamkeit und Effizienz.

Im Auftrag von HitProducer - mobiles Tonstudio evaluieren wir das von ihnen erarbeitete und derweil in Umsetzung befindliche Projekt «AmpliFire – Entfachung zukunftsrelevanter Kompetenzen durch Musische Bildung».

Die Evaluation vollzieht sich in zwei Untersuchungszyklen: Erstes Quartal 2024 und erstes Quartal 2025.

Diese Präsentation ist die Synthese des ersten Zyklus. Es handelt sich also hiermit um eine Zwischenberichterstattung, in der wir erste Erkenntnisse aus unseren Analysen darlegen und Empfehlungen formulieren.

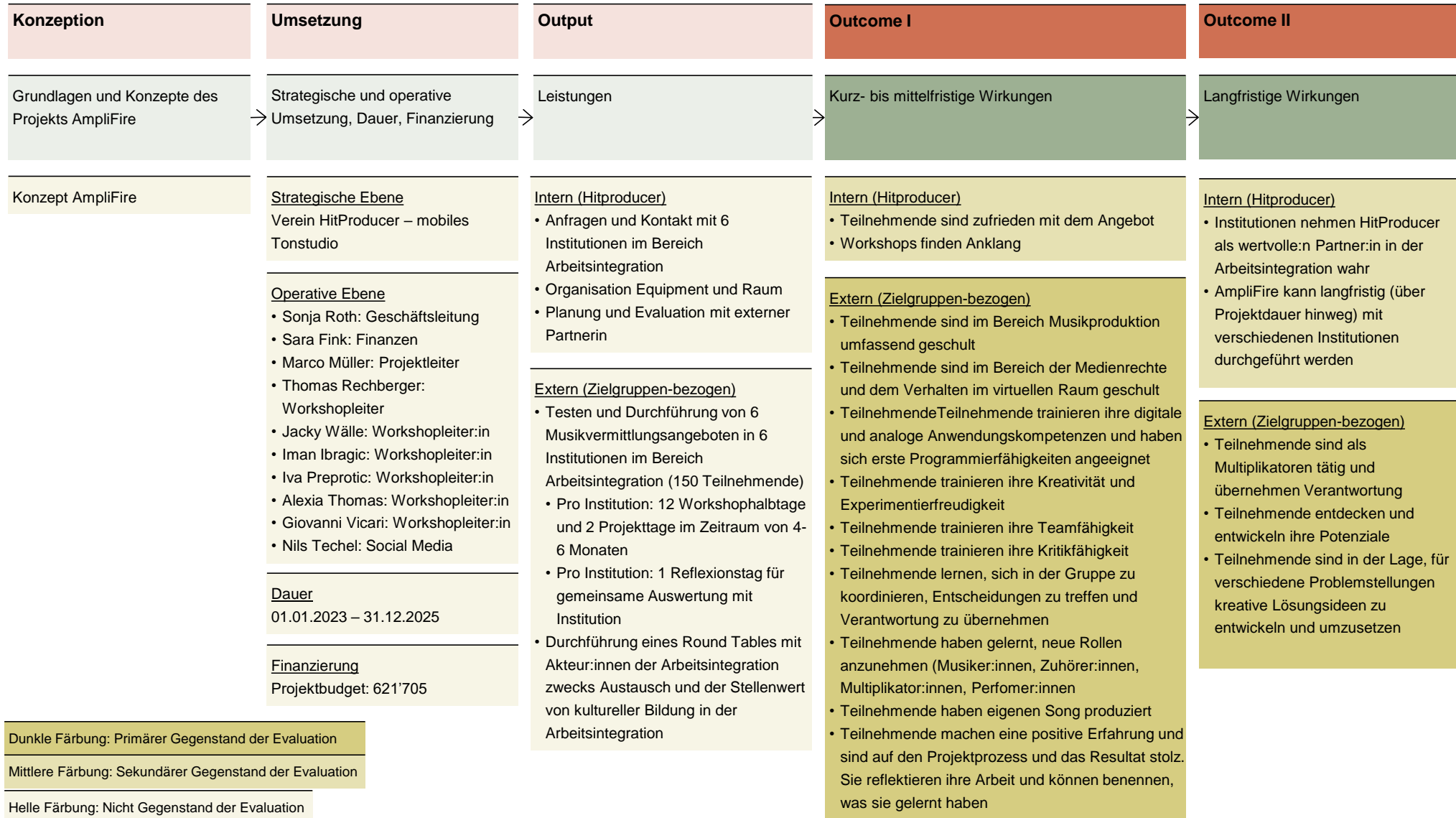
2.1 Welches Ziel verfolgt das Projekt AmpliFire?

Das Projekt AmpliFire hat sich zum Ziel gesetzt, bei Jugendlichen mit erschwerter Ausgangslage anhand der Methode kultureller Bildung zukunftsrelevante Kompetenzen zu entfachen und zu stärken.

Dieser Ansatz verfügt über eine starke niederschwellige Komponente. Er soll den Teilnehmer:innen Raum zum Experimentieren und selbstständiger Lösungsfindung bieten und dabei arbeitsmarktliche Schlüsselkompetenzen fördern.

Entlang welcher Wirkungslogik das Projekt sein Ziel erreichen will, stellen wir anhand eines basierend auf den Grundlagen von HitProducer erstellten und gemeinsam mit den Projektverantwortlichen validierten Wirkungsmodell auf der nächsten Folie dar.

2.2 Welcher Wirkungslogik folgt AmpliFire?



3.1 Was haben wir untersucht und wie sind wir vorgegangen?

Ziel unserer Evaluation ist es, die Wirkung des Projekts AmpliFire auf die Zielgruppe der Multiplikator:innen/Helfer:innen zu untersuchen und darzustellen. Sie sind langfristige Teilnehmer:innen, die auch selbst als Vermittler:innen von musikalischer Bildung auftreten.

Wir fokussieren uns also bei der Evaluation hauptsächlich auf die im Wirkungsmodell dargestellten Ebenen «Outcome I» und «Outcome II».

Methodisch orientieren wir uns dabei an semi-strukturierten Gruppeninterviews beziehungsweise Fokusgruppen. Dabei folgen wir einem aus dem Wirkungsmodell hergeleiteten Leitfaden. Dieser erlaubt uns im Gespräch alle Gegenstände zu beleuchten, welche Erkenntnisse zur Zielerreichung in den beiden Outcome-Ebenen liefern.

Die Fokusgruppen finden in einem niederschweligen Setting statt, welches den Teilnehmenden (Jugendliche mit erschwerter Ausgangslage) eine möglichst angenehme Atmosphäre bieten und damit die Teilnahmebereitschaft und Offenheit der Antworten fördern soll.

Die erste Fokusgruppe wurde im März 2024 im Setting eines gemeinsamen Pizza-Essens neben dem Musik-Produktionsstudio von HitProducer durchgeführt. Es nahmen fünf Multiplikator:innen/Helfer:innen teil.

4.1 Welche Inhalte (Gegenstände) haben wir beleuchtet? (1/2)

Entwicklung der Multiplikator:innen/Helfenden

- *Warum Multiplikator:innen/Helfer:innen werden?* Motivationen für die Übernahme dieser Rolle.
- *Förderung zur Multiplikatoren-/Helfendenrolle:* Faktoren, die die Teilnehmenden dazu bewegen, sich als Multiplikatoren/Helfer:innen zu engagieren.

Kompetenzverbesserung

- *Persönliche Kompetenzentwicklung:* Beobachtete Verbesserungen in eigenen Fähigkeiten.
- *Übertragbare Kompetenzen:* Fähigkeiten, die auch ausserhalb des Projekts nützlich sind.

Produktion eines eigenen Songs

- *Erfahrungen und Lernerfolge:* Erkenntnisse aus der Songproduktion.

Kreativität und Experimentierfreudigkeit

- *Förderung der Kreativität:* Reflexion der eigenen Entwicklung.
- *Reaktion auf Experimentiermöglichkeiten:* Herausforderungen und Erfolge beim Ausprobieren neuer Ideen.

4.2 Welche Inhalte (Gegenstände) haben wir beleuchtet? (2/2)

Teamfähigkeit

- *Teamdynamik*: Entwicklung in der Zusammenarbeit.
- *Herausforderungen und Erfolgsmomente*: Besondere Momente in der Teamarbeit.

Kritikfähigkeit

- *Lernen von Feedback*: Beispiele für das Geben und Annehmen von konstruktivem Feedback.
- *Bedeutung in der Musikproduktion*: Rolle der Kritikfähigkeit im kreativen Prozess.

Gruppenkoordination und Verantwortung

- *Entscheidungsfindung und Koordination*: Entwicklung in der Teamkoordination.
- *Verantwortungsübernahme*: Beobachtungen zur Bereitschaft, Verantwortung zu tragen.

Rollenübernahme und positive Erfahrungen

- *Neue Rollen und Lernerfahrungen*: Übernahme neuer Rollen und daraus resultierende Lernerfahrungen.
- *Reflexion und persönlicher Gewinn*: Positive Erlebnisse und persönliche Mitnahmen aus dem Projekt.

5.1 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Entwicklung der Multiplikator:innen/Helfenden

- Die wichtigsten Faktoren für die Übernahme der Rolle als Multiplikator:in/Helfer:in sind gemäss allen befragten Teilnehmenden:
 - Die als sehr positiv und fördernd/befähigend wahrgenommene Arbeit der Coaches und Sozialarbeiter:innen von HitProducer.
 - Die Qualität des Angebots (inhaltlich sowie in Bezug auf die verfügbare Hardware, namentlich das Equipment zur Musikproduktion).
- Dies sind zentrale Grundlagen dafür, dass sich die Teilnehmenden des Angebots gerne auch als Helfende/Multiplikator:innen eines solchen verstehen (Aspekt «für etwas Gutes einstehen»).
- Beide diese Faktoren werden entsprechend auch als wichtige Basis dafür wahrgenommen, weitere Teilnehmende für die Rolle als Multiplikator:innen/Helfer:innen zu motivieren/gewinnen.
- Umgesetzt wird dies einerseits am besten durch die Coaches/Sozialarbeiter:innen selbst, indem sie aktiv auf Teilnehmende zugehen. Andererseits wird der besondere Wert der Peer-Arbeit hervorgehoben. So können über die aktive Arbeit bzw. Empfehlungen von Peers am effektivsten sowohl neue Teilnehmende als auch neue Multiplikator:innen/Helfende gewonnen werden.

5.2 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Kompetenzverbesserung

- In den folgenden persönlichen Fähigkeiten haben die Befragten eine Kompetenzverbesserung wahrgenommen:
 - Nutzung und Handhabung komplexer Software (zur Musikproduktion);
 - Nutzung und Handhabung komplexer Hardware (Instrumente, Synthesizer, Sampler etc.).
- Folgende (auf andere Lebensbereiche übertragbare) Kompetenzen haben sich verbessert:
 - Community-Building („Kontakte knüpfen“);
 - Psychomotorische Koordination («Feingefühl/Präzision bei der instrumentellen und virtuellen Produktion von Musik»);
 - Selbstbewusstsein («persönliche Fähigkeiten positiv wahrnehmen und nach aussen tragen»).

5.3 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Produktion eines eigenen Songs

- Als positive Lernerfahrung und persönliche Erfolge bei der Produktion eines eigenen Songs werden insbesondere folgende genannt:
 - Herausbildung, Förderung und Pflege der eigenen Inspiration und Kreativität.
 - Gemeinsames Entwickeln von neuen Ideen.

Kreativität und Experimentierfreudigkeit

- Alle Befragten sind sich einig, dass das Projekt – insbesondere die Arbeit mit den und durch die Coaches – ihre Kreativität anregen und befeuern konnte.
- Ebenfalls alle Befragten sagen, dass sie im Zuge des Projekts persönliche Erfolgsmomente erfahren haben. Konkrete Beispiele/Nennungen waren:
 - Nachdem ein eigener Song erarbeitet und produziert werden konnte, hat eine Befragte viel persönlichen Stolz sowie das Gefühl eines gesteigerten Selbstbewusstseins erlebt.
 - Ein weiterer Befragter weist auf das Gefühl der Selbstwirksamkeit hin, das er bei der Erarbeitung eigener Beats erfährt.
 - Eine dritte Befragte schätzt das Gefühl einer gesteigerten Inspiration durch die Zusammenarbeit mit den Menschen von HitProducer.

5.4 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Teamfähigkeit

- Gemäss der Wahrnehmung der Befragten liegt ihr primärer Arbeitsfokus im und am Projekt auf der individuellen Ebene und in der Zusammenarbeit mit den Coaches. Aspekte der Teamdynamik sowie Herausforderungen und Erfolgsmomente in der Arbeit in Teams können daher anhand der 2024 durchgeführten Fokusgruppe nicht vertieft werden.

Kritikfähigkeit

- Die Befragten meinen einstimmig, dass Feedbackkultur ein zentrales Element der Arbeit bei und mit HitProducer darstellt:
 - Ein Zitat dazu aus der Befragung: «In der Musikproduktion ist ehrliches und konstruktives Feedback sehr zentral für die Weiterentwicklung. Oftmals im Leben bekommt man das nicht. Bei HitProducer schon.»
 - Ein zweites Zitat dazu aus der Befragung: «Es braucht andere, um sich selbst verbessern und perfektionieren zu können.»
- Die Feedbackkultur im Projekt wird durchgehend als sehr positiv wahrgenommen und alle Befragten sind sich einig, dass sie ihre entsprechenden Fähigkeiten (Feedback gebe und annehmen) verbessern konnten.

5.5 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Gruppenkoordination und Verantwortung

- Analog zum Gegenstand der Teamarbeit nehmen die Teilnehmenden der Fokusgruppe 2024 ihren primären Fokus im Bereich individueller Arbeit war und können hierzu keine genaueren Angaben machen. Entsprechend lassen sich zum aktuellen Zeitpunkt Aspekte der Gruppenkoordination und Verantwortung nicht vertieft analysieren.

Rollenübernahme und positive Erfahrungen (1)

- Neue Rollen, welche durch das Projekt erfahren und erlernt werden konnten, sind laut den Befragten:
 - Musiker:in
 - Produzent:in
 - Analyst:in
 - Künstler:in

5.6 Was sagen die Befragten zu den einzelnen Inhalten (Gegenständen)?

Rollenübernahme und positive Erfahrungen (2)

- Folgende zwei Zitate widerspiegeln die Feedbacks zu den positiven Erfahrungen:
 - «„Musik als Journey“ hilft dabei, die persönlichen emotionalen Fähigkeiten besser auszubauen»;
 - «Musik und Musikproduktion kann im positiven Sinn eine selbsttherapeutische Wirkung entfalten».

Persönlicher Gewinn aus dem Projekt

- Gefragt danach, was sie für sich persönlich aus dem Projekt mitgenommen haben, nennen die Befragten folgendes:
 - Inspiration
 - Kreativität
 - Feedbackkultur
 - Neue Ideen
 - Persönliche Unterstützung

6.1 Wie beurteilen die Befragten das Projekt / welche Verbesserungsvorschläge haben sie?

Allgemeine Benotung des Projekts durch die Teilnehmenden

- Auf einer Skala von 1 bis 6, wobei 6 die Höchstnote darstellt, bewerten die Befragten das Projekt mit einer Durchschnittsnote von 5.5.

Verbesserungsvorschläge

- Folgende Verbesserungsvorschläge werden genannt:
 - Möglichkeit einer physischen/akustischen Trennung des Übungsraums (Home Studio Orbit) in mehrere Sektionen;
 - Breiteres Fähigkeitsspektrum seitens der Coaches (konkret: Bass, Trompete);
 - Mehr Jam-Sessions;
 - Spezielle «Master-Klasse» für Fortgeschrittene.

7.1 Was schliessen wir daraus (Zwischenfazit)?

- Alle in der Fokusgruppe beleuchteten Inhalte (Untersuchungsgegenstände) werden von den Teilnehmenden positiv beurteilt.
- Einzig der Aspekt der Arbeit in Teams und die damit verbundene Koordination und Verantwortungsübernahme konnten anhand der 2024 durchgeführten Fokusgruppe nicht genauer beleuchtet werden.
- Ziel von AmpliFire ist es gemäss der Konzeption des Projekts «[...] bei Jugendlichen mit erschwerter Ausgangslage zukunftsrelevante Kompetenzen zu entfachen und zu stärken.» Die aktuelle Projektarbeit scheint dieses Ziel zu erfüllen. Die spezifische Aufprägung der kulturellen Bildung, wie sie im Projekt umgesetzt und vermittelt wird, hat entsprechend einen positiven Einfluss auf die Kompetenzförderung zur Arbeitsmarktintegration. Dies indem Sie sowohl sogenannte «hard skills» vermittelt wie den Umgang mit komplexer Software als auch verschiedene «soft skills» befördert wie die Feedbackkultur, die Kreativität, das Selbstbewusstsein und die Selbstwirksamkeit. Darüber hinaus zeigt sie sich als effektive Methode zur Förderung des psychischen Wohlbefindens von Jugendlichen mit erschwerter Ausgangslage.

8.1 Was empfehlen wir der Projektverantwortung?

Wir empfehlen zum heutigen Zeitpunkt:

- Die bestehenden Arbeiten und Planungen im Projekt weiter voranzutreiben und zu verstetigen
- Die Efforts über Coaches/Sozialarbeiter:innen und insbesondere über Peers zusätzliche Teilnehmende und Multiplikator:innen zu gewinnen fortzusetzen. Dabei lohnt es sich, physische Präsenz zu zeigen sowohl an Anlässen und Orten, die einen direkten Bezug zu Musik haben (bspw. Festivals, Musiklokalen mit der Zielgruppe der Jugendlichen), als auch an Orten, die gemäss soziokultureller Aneignung durch Jugendliche erschwerter Ausgangslage besetzt sind oder die sich auf institutioneller Ebene damit beschäftigen.
- Die Projektarbeiten dahingehend zu ergänzen, dass Aspekte der Teamarbeit, der damit verbundenen Koordination und Verantwortungsübernahme stärker in den Fokus genommen und mit den Teilnehmenden thematisiert werden. So können auch diese Gegenstände in der 2025 durchgeführten Fokusgruppe analysiert und bewertet werden.

