

Kosmos – Resonanz – Spiel

Ein kosmologisch inspiriertes Modell des spielerischen Lernens im Flow

Dissertationsexposé

an der Hochschule für Philosophie, München

– Betreuer: [gesucht] –

Andreas Stefan Geiger

Ifflingerweg 50

78567 Fridingen

Herbst 2025

Inhalt

1.	Thema des Dissertationsprojektes	1
2.	Aktueller Forschungsstand	2
3.	Forschungslücke.....	3
4.	Fragestellung der Arbeit	5
5.	Hypothese und Zielsetzung.....	6
6.	Erkenntnisinteresse, Motivation und gesellschaftliche Relevanz.....	7
7.	Theoretischer Rahmen und Methoden	8
8.	Material / Quellen.....	9
9.	Vorarbeiten.....	10
10.	Vorläufige Gliederung der Dissertation.....	11
11.	Zeitplan	11
12.	Literatur (vorläufig)	13
13.	Risiken und Machbarkeit.....	15

Methodischer Hinweis zu Werkzeugen und Arbeitsablauf

Methodisch stützt sich das Exposé auf Quellen meiner Privatbibliothek, aktuelle Forschungsliteratur sowie Recherchen in Online-Datenbanken und Leitfäden.

Die Arbeit entstand unter Nutzung moderner digitaler Werkzeuge:

Ich habe ein Lenovo ThinkPad (L470) mit Windows 11 Pro (24H2) eingesetzt. Zur visuellen Strukturierung und zum Prozessdenken nutzte ich Mindjet MindManager (Version 25.0.208). Für die Literaturverwaltung kam Citavi (6.2) zum Einsatz, für die Texterstellung Microsoft Word (365). Das Diktat erfolgte mit Nuance Dragon (15). Für sprachliche Verdichtung, Strukturvorschläge und Konsistenzprüfungen kam OpenAI ChatGPT (Modell GPT-5 Thinking) zum Einsatz.

Fachliche Aussagen, Quellenrecherche, Zitierentscheidungen und die abschließende Prüfung liegen vollständig in meiner Verantwortung; alle Zitate sind in Citavi erfasst und überprüft. Für verbleibende Fehler zeichne ich selbst verantwortlich.

1. Thema des Dissertationsprojektes

Die Figur Kosmos – Resonanz – Spiel ist keine freie Erfindung, sondern meine Lesart des platonischen *Timaios*:

Der Mensch soll die Ordnung des Kosmos erkennen (*Tim.* 29d–30c; 47a–c), sich in diese Harmonie einschwingen (*Tim.* 35a–36b; 37c–38c) und sein Leben in spielerischer Weise vollziehen (*Tim.* 41d–42e; 90a–d).

Diese Deutung verstehe ich als Beitrag zur Antwort auf die Frage nach einem gelingenden Leben auf allen Ebenen.

Ausgehend davon aktualisiert die Arbeit die platonische Denkfigur Kosmos – Chora – spielende Mimesis für die Gegenwart und übersetzt sie in die Trias Kosmos – Resonanz – Spiel:

Kosmos als geometrisch-relationale Ordnung, Resonanz als gelingender Weltbezug von Mensch und Welt (mit der *Chora* als vermittelndem Raum), Spiel als Lebensvollzug in der Trias Ordnung – Freiheit – Leichtigkeit.

Darauf aufbauend gliedert sich das Vorhaben in drei Teile:

A-Teil Grundlagen: Klärung von Kosmos (geometrische Ordnung), Resonanz (gelingender Weltbezug) und Spiel (Ordnung–Freiheit–Leichtigkeit).

B-Teil Modell (*Resonanz-Lernen*): Prozesslogik Inspiration & Integration, beteiligte Dimensionen (Lernende, Lehrende, Mitlernende, Raum, Curriculum, Inhalte), Flow als adäquate Lernmotivation sowie eine Matrix als Planungs- und Evaluationsinstrument.

C-Teil Anwendungen (punktsymmetrisch zu A): Ausstellung $\Leftrightarrow$ Kosmos, Buch $\Leftrightarrow$ Resonanz, Veranstaltung $\Leftrightarrow$ Spiel.

Ziel ist ein kosmologisch inspiriertes, theoretisch kohärentes und praxisfähiges Modell des resonanten, spielerischen Lernens, in dem Flow als adäquate Lernmotivation erkenn- und gestaltbar wird.

2. Aktueller Forschungsstand

Kosmos

Seit Platons *Timaios* prägt die Vorstellung eines geordneten, geometrisch-relationalen Kosmos die philosophische Tradition. Prozess- und Strukturdenken (u. a. Leibnitz, Whitehead; Fuller) aktualisieren diese Linie für Neuzeit und Moderne.

Neuere interdisziplinäre Diskussionen – etwa Unified-Physics-Ansätze – greifen die Frage nach geometrischer Ordnung heuristisch auf und eröffnen neue Perspektiven für die Gegenwartsdebatte.

Resonanz

Hartmut Rosas Ansatz ist eine soziologische Diagnose gelingender Weltbeziehung. Er arbeitet mit phänomenologisch-deskriptiven Verdichtungen (Antwortgeschehen, Berührt-Werden, Selbst- und Weltwirksamkeit) und verortet Resonanz methodisch in der Sozialtheorie; ontologische oder naturphilosophische Begründungen werden nicht angestrebt und vielfach explizit ausgeklammert. Aus dem Ansatz sind resonanzpädagogische Anwendungen im Bildungsbereich hervorgegangen, die den Beziehungs- und Erfahrungscharakter des Lernens betonen.

Spiel

Klassische und moderne Spieltheorien (Huizinga; Caillois; Schiller) sowie psychologische und anthropologische Zugänge werden durch die Flow-Forschung (Csíkszentmihályi) ergänzt. In meiner Magisterarbeit wurde daraus eine tragfähige Mitte als Trias Ordnung – Freiheit – Leichtigkeit herausgearbeitet, die sich für Bildungsprozesse fruchtbar machen lässt.

3. Forschungslücke

Ausgangslage. Kosmos, Resonanz und Spiel werden heute überwiegend getrennt verhandelt—als Naturphilosophie/Naturwissenschaft, Soziologie bzw. Kulturtheorie/Pädagogik.

Eine platonische Trias (*Kosmos – Chora – spielende Mimesis*) ist im gegenwärtigen Diskurs nicht gegeben und erst recht nicht zu einem kohärenten Lernmodell ausgearbeitet.

Kosmos

In der Physik dominiert das Standardmodell. Neuere kosmologische Ansätze, die an geometrische Ordnungsmodelle (platonische Linie, Fuller u. a.) anschließen, sind noch nicht Mainstream und werden auch noch nicht systematisch in bildungstheoretische Überlegungen integriert. Sie sollen hier nicht zur Übernahme, sondern als heuristische Kontrastfolie dienen, um die Frage nach Ordnung/Struktur begrifflich zu schärfen.

Resonanz

Rosas Theorie bietet eine starke soziologische und phänomenologische Beschreibung von Weltbeziehung, ohne eine ontologische/naturphilosophische Rückbindung zu beanspruchen. Gerade weil diese Ebene methodisch nicht adressiert wird, fehlt eine kosmologische Bezugsebene, die Resonanz begrifflich trägt und mit einer Strukturannahme des Kosmos verschränkt. Die Arbeit schließt hier an, indem sie einen geometrisch-relational gedachten Kosmos (mit Chora als Möglichkeitsraum) einführt und Resonanz zwischen Kosmos und Spiel modelliert.

Spiel

Der Diskurs ist anthropologisch/psychologisch stark, aber kosmisch kaum rückgebunden; zudem fehlt eine Integration mit Resonanz (Beziehungsmodus) und Flow (Vollzugsqualität).

Hartmut Rosas Ansatz ist eine soziologische Diagnose gelingender Weltbeziehung. Er arbeitet mit phänomenologisch-deskriptiven Verdichtungen (Antwortgeschehen, Berührt-Werden, Selbst- und Weltwirksamkeit) und verortet Resonanz methodisch in der Sozialtheorie; ontologische oder naturphilosophische Begründungen werden nicht angestrebt und vielfach explizit ausgeklammert. Aus dem Ansatz sind resonanzpädagogische Anwendungen im Bildungsbereich hervorgegangen, die den Beziehungs- und Erfahrungscharakter des Lernens betonen.

Beitrag der Arbeit.

Erstens werden in den Einzelbausteinen die fehlenden Rückbindungen geleistet (Kosmos ↔ Ordnung/Geometrie; Resonanz ↔ ontologische Fundierung; Spiel ↔ Trias und Flow). Zweitens entsteht durch die Integration ein aktualisiertes platonisches Modell: ein

strukturierter Kosmos (mit Chora als Möglichkeitsraum), ein resonanter Weltbezug, der diese Ordnung lebendig erfahrbar macht, und ein spielerischer Vollzug, in dem sich der Mensch zur Welt verhält. Dieses Modell wird für Bildungsprozesse ausgearbeitet—mit Prozesslogik (Inspiration/Integration), beteiligten Dimensionen, Flow als adäquater Lernmotivation und einer Matrix als Planungs- und Evaluationsinstrument.

4. Fragestellung der Arbeit

Die Leitfragen der Arbeit orientieren sich am Aufbau der Dissertation (A – B – C):

A. Grundlagen

Kosmos: Wie ist die kosmische Ordnung strukturiert?

Resonanz: Wie funktioniert Resonanz im Kosmos – und wie lässt sich Resonanz als verbindendes Prinzip zwischen Kosmos und Spiel begrifflich und modelltheoretisch fassen?

Spiel: Was ist das Wesen des Spiels – und unter welchen Bedingungen erzeugt die Trias Ordnung – Freiheit – Leichtigkeit Flow und resonantes Lernen?

B. Modell

Wie kann ein Modell von Lernprozessen aussehen, das kosmisch inspiriert Resonanz und Spiel verbindet?

C. Anwendungen

Wie lässt sich das Modell Resonanz-Lernen in exemplarischen Bildungsformaten planen, realisieren und evaluieren?

- Wie sieht eine resonante Ausstellung aus?
- Wie ein resonantes Buch?
- Wie ein resonanter Lernprozess?

5. Hypothese und Zielsetzung

Arbeitshypothesen

Der Kosmos ist strukturiert und geordnet und interagiert über Resonanzprozesse.

Der Kosmos bildet ein verbundenes Feld, in dem alles mit allem in Beziehung steht.

Über dieses Feld interagiert alles Leben in einem ständigen Austausch.

Der spielende Gestaltmodus ist die adäquate Weise, diesen Austausch zu vollziehen und zu gestalten.

Wenn diese Grundannahmen zutreffen, können sie genutzt werden, um Prozesse kosmisch inspiriert zu gestalten.

Die Dissertation wendet diese Hypothesen exemplarisch auf Lernprozesse an: Wenn gelingendes Leben kosmisch resonant und spielerisch gestaltet ist, dann gelingen auch Bildungsprozesse auf dieser Basis.

Zielsetzung

Entwicklung und exemplarische Erprobung eines kosmologisch inspirierten Modells resonanten Lernens, in dem die Hypothesen A–C systematisch für Bildung ausgearbeitet und anhand von Ausstellung, Buch und Veranstaltung veranschaulicht werden.

6. Erkenntnisinteresse, Motivation und gesellschaftliche Relevanz

Motivation.

Mich motiviert erstens, die Strukturen des Kosmos staunend zu erkennen – in ihrer Klarheit, Einfachheit und Schönheit – und dafür die bestmöglichen Theorien kennenzulernen und zu prüfen. Zweitens treibt mich Resonanz an: Ich will der Welt nicht fremd gegenüberstehen, sondern in Verbundenheit mit dem Kosmos leben und lernen. Drittens fasziniert mich Spiel seit jeher als Königsweg des Lebensvollzugs.

Aus diesen drei Beweggründen erwächst der Wunsch, meine wissenschaftliche und berufliche Arbeit der letzten Jahre in einer Synthese zusammenzuführen: als Synopse, die die platonische Trias aus dem Timaios – Schau des Kosmos, Erkennen der Verbundenheit und spielerisches Sich-Einfügen – für die Gegenwart vergegenwärtigt und für Bildungsprozesse anwendbar macht.

Gesellschaftliche Relevanz.

Die Gegenwart ist vielfach von Abgrenzungen geprägt; Zugehörigkeiten bestimmen Identität und erzeugen Gegensätze – etwa zwischen Subjekt und Objekt. Diese Logik des Dualismus verstellt den Blick auf das Verbindende. Wenn die Menschheit ihre globalen Herausforderungen lösen will, braucht es einen Perspektivwechsel: hin zu einer Sicht des Lebens von der Einheit her. Diese Perspektive schließt Pluralität nicht aus, sondern gibt ihr einen gemeinsamen Bezugsgrund. Die Einheit muss nicht nur geglaubt, sondern wissenschaftlich nachvollziehbar und praktisch erfahrbar gemacht werden.

Die Arbeit will hierzu einen Beitrag leisten, indem sie die platonische Trias Kosmos – Resonanz – Spiel für Bildungsprozesse fruchtbar macht. Sie bietet damit ein Modell, das über Konfessionen und Kulturen hinaus Orientierung geben kann – ein weltanschaulicher Schlüssel, der die Einheit des Lebens bewusst macht und Bildung zur Basis einer neuen gesellschaftlichen Gestaltung erhebt.

Erkenntnisinteresse (langfristige Perspektive).

Mein Erkenntnisinteresse richtet sich auf die Fruchtbarmachung der Trias Kosmos – Resonanz – Spiel für Bildungsprozesse. Bildung ist das erste Feld, in dem diese Denkfigur ausgearbeitet wird, weil hier die Grundlagen für individuelles wie gesellschaftliches Gelingen gelegt werden. Zugleich verstehe ich die Dissertation nicht als „One Hit Wonder“, sondern als Teil eines langfristigen Projekts:

Die Trias besitzt Potenzial, auch in weiteren Bereichen – etwa Architektur, Design, Ethik oder Fragen gesellschaftlicher Transformation – angewandt zu werden. Diese Arbeit markiert den ersten Schritt in einer größeren Forschungs- und Gestaltungsagenda, die über Bildung hinaus anschlussfähig ist.

7. Theoretischer Rahmen und Methoden

Theoretischer Rahmen.

Die Arbeit folgt der dreiteiligen Struktur des Projekts:

A-Teil (Grundlagen): Entfaltung der Trias Kosmos – Resonanz – Spiel. Kosmos wird als geometrisch-relationale Ordnung bestimmt, Resonanz als gelingender Weltbezug von Mensch und Welt, Spiel als Lebensvollzug in der Trias Ordnung – Freiheit – Leichtigkeit.

B-Teil (Modell): Entwicklung des Modells Resonanz-Lernen mit seiner Prozesslogik (Inspiration & Integration), den beteiligten Dimensionen (Lernende, Lehrende, Mitlernende, Raum, Curriculum, Inhalte), der Qualität von Flow als adäquater Lernmotivation sowie der Matrix als Planungs- und Evaluationsinstrument.

C-Teil (Anwendungen): Exemplarische Formate, die punktsymmetrisch zu den Grundlagen angelegt sind: Ausstellung (Kosmos), Buch (Resonanz), Veranstaltung (Spiel).

Methoden.

Die Arbeit verbindet drei methodische Zugänge:

Theoriearbeit – Analyse, begriffliche Klärung und argumentative Rekonstruktion der Trias (Kosmos – Resonanz – Spiel), inkl. Rückbindung an platonische, naturphilosophische und resonanztheoretische Ansätze.

Modellbildung – Entwurf und Prüfung der Modellannahmen von Resonanz-Lernen; systematische Passung zwischen Grundlagen (A), Modell (B) und Anwendungen (C).

Praxisreflexion und Evaluation – Planung, Umsetzung und Matrix-gestützte Auswertung exemplarischer Formate (Ausstellung, Buch, Veranstaltung). Diese Anwendungen dienen nicht als empirische Feldstudien, sondern als reflektierte Resonanzräume, in denen das Modell erprobt und zurückgespiegelt wird.

8. Material / Quellen

Die Arbeit stützt sich auf folgende Materialgrundlagen:

Klassische Texte – insbesondere Platons Timaios (als Grundtext der Trias) sowie weitere platonische und aristotelische Schriften.

Philosophiegeschichtliche Traditionen – Prozessphilosophie (Whitehead), Strukturdenken (Fuller), Naturphilosophie und kosmologische Entwürfe der Neuzeit.

Aktuelle Theorien – Unified Physics als heuristische Kontrastfolie, Resonanztheorie (Rosa) und Resonanzpädagogik, Spieltheorien (Huizinga, Caillois, Schiller) und Flow-Forschung (Csíkszentmihályi).

Eigene Vorarbeiten – Magisterarbeit zum Spielbegriff, Hauptseminararbeit Natur als Prozess, Working Paper Resonanz-Lernen sowie Pilotprojekte im Rahmen von Violonisto (Ausstellungen, Buch, Veranstaltungen).

Resonanzquellen – Gästebücher, Rückmeldungen und dokumentiertes Feedback zu Veranstaltungen und Publikationen, die als qualitative Spiegelungen der erprobten Formate ausgewertet werden.

9. Vorarbeiten

Kosmos und Resonanz

Unified Science Course (Resonance Academy, 2013; erneuert 2022): Fundierte Auseinandersetzung mit dem Unified-Physics-Ansatz von Nassim Haramein und Team und dessen Bezug zur platonischen Kosmologie.

Hauptseminararbeit „Natur als Prozess“ (2025, HfPh, Lesch) und begleitendes Working Paper: Vertiefung der naturphilosophischen Dimension und Anwendung des Unified-Physics-Ansatzes auf Fragen der strukturellen Ordnung der Natur.

Spiel

Magisterarbeit (2011): Spielerisches Lernen, Spielbegriff gebildet nach Wittgensteins Familienähnlichkeits-Konzept (PU §§66–71); Herausarbeitung der Trias Ordnung – Freiheit – Leichtigkeit.

Modell

Working Paper „Resonanz-Lernen“ (2025): Aktualisierung und Weiterentwicklung der Magisterarbeit für den Bildungsbereich; Entwicklung eines Modells resonanten Lernens im Anschluss an Rosas Resonanztheorie und die Flow-Theorie.

Praxis

Violonisto-Projekte (seit 2020): Drei Ausstellungen, ein Kalender, ein Buch und zahlreiche Veranstaltungen, konzipiert nach den Modellen der Magisterarbeit und getragen von den Werten des Guten, Wahren und Schönen; bereits teilweise evaluiert (Gästebücher, Rückmeldungen).

Noch zu leisten

Ausbau der Altgriechisch-Kenntnisse (Timaos im Original).

Vertiefung der Algebra/Mathematik (formale Analyse kosmischer Strukturen).

Zwischenfazit

Diese Vorarbeiten haben sowohl die theoretische Basis gelegt als auch gezeigt, dass die Trias Kosmos – Resonanz – Spiel nicht nur philosophisch tragfähig, sondern auch praktisch anschlussfähig ist.

10. Vorläufige Gliederung der Dissertation

Die Arbeit ist punktsymmetrisch aufgebaut: Zwei Phasen – Theorie (A) und Praxis (C) – werden durch das Modell (B) in der Mitte verbunden.

A. Theorie (Grundlagen)

Kosmos – geometrische Ordnung und kosmologische Struktur.

Resonanz – gelingender Weltbezug von Mensch und Kosmos.

Spiel – Lebensvollzug im Spannungsfeld von Ordnung, Freiheit und Leichtigkeit.

B. Modell (Resonanz-Lernen)

Prozesslogik: Inspiration und Integration.

Beteiligte Dimensionen: Lernende, Lehrende, Mitlernende, Raum, Curriculum, Inhalte.

Flow als adäquate Lernmotivation.

Matrix als Planungs- und Evaluationsinstrument.

C. Anwendungen (exemplarisch, punktsymmetrisch zu A)

Kosmos → Ausstellung (visuelle/künstlerische Umsetzung).

Resonanz → Buch (reflexive und dialogische Form).

Spiel → Veranstaltung (Philosophieren mit Kindern).

11. Zeitplan

Formaler Rahmen (bis zu 3 Jahre)

Jahr 1: Literaturvertiefung; Präzisierung des Modells; Beginn der systematischen Theoriebearbeitung.

Jahr 2: Ausarbeitung A-Teil (Kosmos–Resonanz–Spiel) und B-Teil (Resonanz-Lernen: Prozesslogik, Beteiligte, Flow, Matrix); Zwischenpräsentation/Kolloquium.

Jahr 3: C-Teil (Anwendungen) und Evaluation; Endredaktion; Abgabe.
Hinweis: Der Dreijahresrahmen entspricht dem üblichen Modus.

Realistische Umsetzung (6–12 Monate, bei voller Konzentration)

Monate 1–2: Finale Modellschärfung (B), Abgleich mit A-Grundlagen (bereits weitgehend vorliegend), Struktur- und Zitierarbeit.

Monate 3–4: Ausformulierung A und B; Integration von Flow/Matrix; interne Probe-Evaluation an bestehenden Materialien.

Monate 5–6: C-Anwendungen (Ausstellung/Buch/Veranstaltung) konsolidieren und evaluativ rückbinden; Endredaktion und Abgabe.

Begründung:

A-Teil ist in großen Teilen vorgearbeitet (Magisterarbeit Spiel; Hauptseminararbeit Natur als Prozess; Unified-Physics-Kurs).

B-Teil (Modell) liegt als Arbeitsstand >50 % vor (Working Paper Resonanz-Lernen).

C-Teil ist qualitativ verbindend (Anschauung/Validierung) und kann auf vorhandene Praxis (Violonisto; Gästebücher/Feedback) zurückgreifen.

Kurzformel: Formal 3 Jahre möglich; realistisch 6–12 Monate im Klausur-Modus (konzentrierter Rückzug) und ohne organisatorische Verzögerungen – gestützt durch vorhandene Vorarbeiten und bereits erprobte Anwendungen.

12.Literatur (vorläufig)

Kosmos

Platon (2009): Timaios. Griechisch/Deutsch. Rev. Ausg. Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek, Nr. 18285).

Whitehead, Alfred North (1978): Process and Reality. An Essay in Cosmology. New York: The Free Press

Fuller, Richard Buckminster (1975): Synergetics. Explorations in the Geometry of Thinking. London: Macmillan.adäquatdäquatadäquadä

Haramain, Nassim; Val Baker, Amira (2019): Resolving the Vacuum Catastrophe: A Generalized Holographic Approach. In: Journal of High Energy Physics, Gravitation and Cosmology (5), S. 412–424. DOI: 10.4236/jhepgc.2019.52023.

Val Baker, Amira; Haramain, Nassim; Alirol, O. (2019): The electron and the holographic mass solution. In: Physics Essays 32 (2), S. 255–262. DOI: 10.4006/0836-1398-32.2.255.

Yi, Kyöng-jik (2000): Platons Raumbegriff. Zugl.: Konstanz, Univ., Diss., 1999 u.d.T.: Lee, Kyung-Jik: Der Begriff des Raumes im "Timaios" im Zusammenhang mit der Naturphilosophie und der Metaphysik Platons. Königshausen und Neumann, Würzburg.

Resonanz

Rosa, Hartmut (2019): Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung. Erste Auflage. Berlin: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 2272).

Rosa, Hartmut (2021): Unverfügbarkeit. Salzburg, Wien: Residenz Verlag (Aus der Reihe "Unruhe bewahren").

Rosa, Hartmut (2024): Beschleunigen wir die Resonanz! Bildung und Erziehung im Anthropozän : Gespräche mit Nathanaël Wallenhorst. Erste Auflage. Berlin: Suhrkamp.

Rosa, Hartmut; Endres, Wolfgang (2016): Resonanzpädagogik. Wenn es im Klassenzimmer knistert. Unter Mitarbeit von Reinhard Kahl. 2. Auflage. Weinheim, Basel: Beltz.

Spiel

Schiller, Friedrich von (1875): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Leipzig: Teubner.

Huizinga, Johan (2004): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (rororo Rowohlts Enzyklopädie, 55435).

Wittgenstein, Ludwig; Schulte, Joachim (Hg.) (2008): Philosophische Untersuchungen. 4. [Aufl.]. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Bibliothek Suhrkamp, 1372).

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Durchgesehene und erweiterte Ausgabe.

Modell

Csikszentmihályi, Mihály (1990): Flow. The psychology of optimal experience. 1. HarperPerennial ed. New York: HarperPerennial.

Csikszentmihályi, Mihály (Hg.) (2014): Applications of Flow in Human Development and Education. The Collected Works of Mihaly Csikszentmihalyi. Aufl. 2014. Dordrecht: Springer Netherlands.

Csikszentmihályi, Mihály; Schiefele, Ulrich (1993): Die Qualität des Erlebens und der Prozess des Lernens. In: *Zeitschrift für Pädagogik* (39), S. 207–221.

Schratz, Michael; Westfall-Greiter, Tanja (2010): Lerndesigns: Kompetenzen entwickeln – Unterricht gestalten – Schule verändern. Innsbruck: Studienverlag.

Praxis

Donald L. Kirkpatrick; James D. Kirkpatrick (2006): Evaluating Training Programs: The Four Levels. 3. Aufl. San Francisco: Berrett-Koehler.

Patton, Michael Quinn (2015): Qualitative Research & Evaluation Methods. 4. Aufl. Thousand Oaks: Sage.

Reinhard Stockmann (2014): Handbuch zur Evaluation: Eine praktische Handlungsanleitung. 4. Aufl. Münster: Waxmann.

Stake, Robert E. (2004): Standards-Based and Responsive Evaluation. Thousand Oaks: Sage.

13.Risiken und Machbarkeit

Das Dissertationsprojekt bewegt sich im Spannungsfeld mehrerer Disziplinen.

So ein weiter Bogen ist für eine Zusammenschau notwendig, bietet aber auch Herausforderungen.

Für eine tragfähige Begleitung sind drei Kompetenzfelder zentral:

Kosmos und Resonanz: naturphilosophische Kompetenz

Resonanz und Spiel: anthropologische Kompetenz

Modell und Anwendungen (B- und C-Teil): bildungswissenschaftliche Kompetenz

Diese Felder können auch von zwei Personen abgedeckt werden. Risiken bestehen vor allem darin, dass die interdisziplinäre Breite von Betreuenden oder Gutachtenden als zu weit empfunden werden könnte. Diese Gefahr wird jedoch durch die klare Gliederung in A-, B- und C-Teile reduziert, die jeweils für sich eine solide Basis bilden.

Die Machbarkeit ist durch erhebliche Vorarbeiten belegt: Magisterarbeit, Hauptseminararbeit, Kurse sowie Praxisprojekte (unter dem Label Violonisto) haben bereits zentrale Grundlagen gelegt und teilweise evaluiert. Zeitlich ist das Vorhaben mit drei Jahren realistisch angelegt; im Modus konzentrierter Klausur und Rückzug wäre eine deutlich kürzere Bearbeitungsdauer möglich.