

Daniela Reimann

Mixed Reality im BE Unterricht

Einführung mit Beispielen aus Schule und LehrerInnenausbildung und Praxisworkshop

Multimediale Träume und Computer-Spiele-Welten faszinieren nicht nur Kinder und Jugendliche. In **Teil 1** des Workshops wird der Ansatz des BLK-Modellversuchs ArtDeCom (2001-2003) und seiner Fortsetzung im Forschungsprojekt MediaArtLab@School im Hochschul- und Wissenschaftsprogramm (2004-06) vorgestellt und anhand von Beispielen aus Unterricht und Hochschule (Universität Flensburg, Kunstuniversität Linz) mittels Bildmaterial vorgestellt. Der medienpädagogische Ansatz zielt nicht darauf ab, fertige multimediale Anwendungen zu verwenden, sondern darauf, projektorientierte Gestaltungsprozesse bei Schülerinnen und Schülern sowie bei Studierenden in Gang zu bringen, bei denen sie die digitalen Medien selbst gestalten, programmieren, konstruieren und reflektieren. Herkömmliche Entwurfsformen werden mit den Möglichkeiten des Computers ergänzt. Die Projektorientierung ermöglicht fächerverbindendes und fächerübergreifendes Lernen zwischen Kunst, Informatik, Darstellendem Spiel u.a.m.

Werner Fütterer, Medienreferent des BDK Schleswig Holstein und beteiligter Lehrer am Modellversuch ArtDeCom, gibt einen Einblick in seine Arbeit.

In **Teil 2** erproben die Lehrerinnen Software für die Entwicklung von Unterrichtsprojekten im Feld virtueller Welten und Identitäten. Die Teilnehmer erstellen unter Verwendung des eigenen Portraits u.a. einen interaktiven 3D-Repräsentanten (Avatar) für virtuelle Welten.

Daniela Reimann, Dr. phil., M.A.

Kunstpädagogin, Dipl. Medientechnikpädagogin

Kunstuniversität Linz, Abt. BE

Sonnensteinstr. 11 – 13, A-4040 Linz

Daniela.Reimann@ufg.ac.at



1994 Magister Artium (M.A.) Kunst/Kunstpäd., Literaturwiss., Universität Osnabrück.

1995-1997 Graduierten-Stipendium der EU für Medientechnikpädagogik (1997 Diplom);

2001-2003 Drei Jahre Wissenschaftliche Mitarbeiterin im BLK-Modellversuch „Theorie und Praxis integrierter ästhetischer und informatischer Aus- und Fortbildung (ArtDeCom)“ im Programm „Kulturelle Bildung im Medienzeitalter“ am Forum für Interdisziplinäre Studien der Muthesius-Hochschule für Kunst und Gestaltung, Kiel.

Seit 2004 Wissenschaftliche Mitarbeiterin im HWP-Forschungsprojekt MediaArtLab@School“ des Fachs Bildende Kunst im Institut für Ästhetisch-Kulturelle Bildung der Universität Flensburg in der Kunst- und Medienpädagogischen Laborschule an der UNESCO-Projektschule Flensburg.

2005 Dr. phil. am Kunsthistorischen Institut der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel, interdisziplinäre Dissertation zur ästhetisch-informatischen Medienbildung in Mixed Reality-Lernräumen mit Kindern und Jugendlichen (Oberhausen 2006);

2005 Gastprofessorin an der Kunstuniversität Linz, Bildnerische Erziehung.

Werner Fütterer

Carl-Friedrich-von-Weizsäcker-Gymnasium

Barmstedt/Rantzau,

Ede-Menzler-Weg 6, 25355 Barmstedt,

w.fuetterer@web.de

Oberstudienrat, Lehrer an einem Gymnasium.

Tätigkeiten als Grafiker, Redakteur und Ausstellungsmacher.

Stellv. Fachaufsicht Kunst in Schleswig-Holstein.

Medienreferent im BDK, Fachverband für Kunstpädagogik,

Landesverband Schleswig-Holstein.

Fortbildungsangebote im Bereich Computer im Kunstunterricht

