

Meisterwerke der **Kunst**

Reproduktionen für den Kunstunterricht!
Sammelmappen zu interessanten Themen



www.kunst.neckar-verlag.de

- Speziell für den Einsatz im Unterricht
- Hochwertige und werkgetreue Reproduktionen
- Querschnitt aus verschiedenen Epochen und Stilrichtungen
- Viele aktuelle Themen; mit Textheft zu Werk und Künstler

Inhalt je Mappe: **12 Reproduktionen im Format 24,5 x 32,5 cm**
Preis: **nur € 5,50 / ab 5 Exemplaren nur € 4,50 pro Mappe**

Alles für Ihren Kunst-Unterricht:



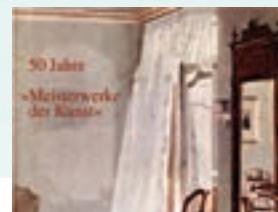
Großdrucke



Sondermappen



Schulkunst

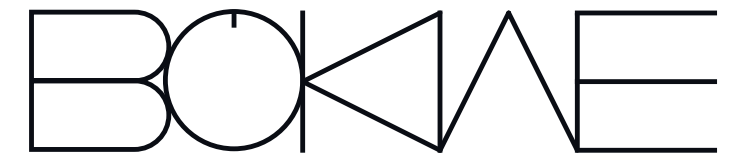


Archiv-CD-ROM



Neckar-Verlag GmbH | Klosterring 1 | 78050 Villingen-Schwenningen | Deutschland
Telefon +49 (0)77 21 / 89 87-55 / -81 / -49 | Fax +49 (0)77 21 / 89 87-50
bestellungen@neckar-verlag.de | www.kunst.neckar-verlag.de

Nr° 3
September 2019



Fachblatt des Berufsverbandes Österreichischer
Kunst- und WerkerzieherInnen

ISSN 2519-1667

P.b.b. GZ 02Z031508 M BÖKWE, Beckmannngasse 1A/6, 1140 Wien
Retouren an „BÖKWE, Brigittagasse 14/15, A-1200 Wien“

BILDNERISCHE ERZIEHUNG | TECHNISCHES WERKEN | TEXTILES GESTALTEN

di[gi]alog
BÖKWE Fachtagung 2019 | www.boekwe.at

**Kunst- und Werkpädagogik
analog & digital
18. bis 20. Oktober 2019**

Internationale Fachtagung
BÖKWE | Berufsverband Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen
KPH GRAZ | Kirchliche Pädagogische Hochschule Standort Augustinum
PHST | Pädagogische Hochschule Steiermark

Editorial

Liebe Leserin, lieber Leser.

Technologien entwickeln sich rasant weiter, Geschwindigkeit und Wahrnehmung haben sich dramatisch verändert, der digitale Wandel ist längst Realität. Digitale Codes und Algorithmen bestimmen zunehmend die alltäglichen privaten und beruflichen Lebensbereiche. Inwieweit verändern digitale Medien den Kunst- und Werkunterricht?

Bezugnehmend zur Digitalisierungsstrategie des Bildungsministeriums „Schule 4.0“ gestaltet der BÖKWE in Kooperation mit KPH und PHSt die Fachtagung „di(gi)alog“, ein internationales Netzwerktreffen der Kunst- und Werkerziehung.

Digitalisierung, verstanden als umfassender gesellschaftlicher Transformationsprozess, können demokratische Wirkungsfähigkeit aber auch gesellschaftliche Problematiken beigemessen werden. Neue Technologien haben in Lernprozessen vieles vereinfacht und optimiert: eEducation, digitale Lerntools, Maker Labs, Flipped Classrooms bis hin zu globaler Vernetzung und Social Media mit ihren Präsentationsplattformen.

Jenseits euphorischer Zukunftsperspektiven durch Digitalisierung macht sich Skepsis und Forderung nach Neuorientierung breit. Hat das Handwerk ausgedient? Erfüllen manifeste Artefakte noch Bildungsfunktionen? Welchen Stellenwert haben das Spielerische, das Handlungsorientierte, handwerkliche Grundkompetenzen, das kulturelle Erbe?

Differenzen werden sichtbar: Sucht, Isolation, Aufmerksamkeitsdefizite, feinmotorische Schwächen kontrastieren mit Experimentierfreude im Netz, Sozialen Medien, Open Source Learning und digitaler Gestaltung der Welt.

Im Fachdiskurs sollte nicht ausschließlich die Anwendungskompetenz stehen, sondern die Suche nach den Potenzialen neuer Medien für Leben, Kulturstiftung und Welterkenntnis unter Einschluss ethischer Fragen. Nicht die technische Aufrüstung sollte im Zentrum stehen, sondern der mögliche Nutzen der Digitalisierung für Bildung.

Welchen Beitrag kann eine fortschrittliche Kunst- und Werkpädagogik zum gesellschaftlichen Wandel leisten, um inhaltlich zur Bildung kritikfähiger Menschen beizutragen? Analoges und Digitales sind keine Gegensätze, sondern ergänzen einander, interagieren im „Di(gi)alog“.

Die Tagungsbeiträge versuchen die Bandbreite der Thematik zu durchleuchten und ermutigen zum produktiven Diskurs. In diesem Sinne wünschen wir allen Tagungsteilnehmenden eine reichhaltige Veranstaltung in Graz mit vielen hochkarätigen Vortragenden und einem spannendem Workshopangebot.

Wir freuen uns auf eine zahlreiche Teilnahme an der Tagung.

Mit kollegialen Grüßen

HS-Prof. MMag. Dr. Rolf Laven
1. Bundesvorsitzender BÖKWE

Prof. Mag. Dr.Dr. Wolfgang Weinlich
2. Bundesvorsitzender BÖKWE

Inhalt

Grußworte	S. 2
Keynotes	S. 7
Beiträge	S. 10
Zum Schluss noch ein paar Gedanken	S. 55
Tagungsablauf	S. 56



Foto © Martin Lusser

Schon heute erfasst die Digitalisierung so gut wie jeden unserer Lebensbereiche und die Schule stellt hierbei keine Ausnahme dar. Daraus ergeben sich für das Bildungssystem viele Möglichkeiten und auch Herausforderungen.

Der Masterplan zur Digitalisierung des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung setzt ebendort an. Mit der dadurch verfolgten Strategie sollen den Schülerinnen und Schülern digitale Fertigkeiten, Kompetenzen und Wissen vermittelt werden, jedoch ebenso ein Verständnis für die Zusammenhänge sowie Kritikfähigkeit und Interpretation digitaler Inhalte.

So gilt es seitens der Lehrkräfte, die Kreativität der Kinder und Jugendlichen mittels einer sinnvollen Verknüpfung von analogen und digitalen Methoden zu fördern und den Schülerinnen und Schülern das Rüstzeug mit auf den Weg zu geben, digitale Medien nicht bloß bedienen zu können, sondern vielmehr mit diesen etwas Eigenes bzw. Neues zu erschaffen.

Diesen Inhalten und vielem mehr widmet sich der internationale Forschungs-, Entwicklungs- und Vernetzungskongress „di[gi]alog Kunst- und Werkpädagogik digital & analog“. Mich freut es daher sehr, diesen im Namen des BMBWF mit einer finanziellen Förderung unterstützen zu können.

Mit dem Input der über 100 Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler aus dem gesamten deutschsprachigen Raum, die den dreitägigen Kongress mit ihrer Fachkenntnis mitgestalten, wird eine besonders wertvolle Gelegenheit für eine vielfältige Diskussion und konstruktive Debatte über die Chancen und Herausforderungen der Digitalisierung in der Kunst- und Werkpädagogik geschaffen, und dabei werden hoffentlich auch Antworten auf einige der dringlichen Fragen zu diesem Thema gefunden.

Nun bleibt nur noch, mich bei dem BÖKWE, sämtlichen Referentinnen und Referenten sowie allen beteiligten Lehrkräften der internationalen Fachtagung für deren Engagement und Expertise zu bedanken. Ich wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern eine produktive und erfolgreiche Tagung.

Mit freundlichen Grüßen
Mag.^a Dr.ⁱⁿ Iris Rauskala
Bundesministerin für Bildung, Wissenschaft und Forschung



Foto © Christian Jungwirth

Als Bischof der Diözese Graz-Seckau und als Referatsbischof für Schule und Bildung der Österreichischen Bischofskonferenz grüße ich Sie und heiße Sie in der Steiermark recht herzlich willkommen!

Bildungsprozesse gelingen an Orten des Dialogs. Ich danke den Verantwortlichen an den beiden steirischen Hochschulen sowie dem Berufsverband BÖKWE für deren Initiative, einen internationalen Forschungs-, Entwicklungs- und Vernetzungskongress in Graz abzuhalten.

Bereits im Wortspiel di[gi]alog setzen Sie in kreativer Weise einen Hinweis auf Veränderungsprozesse, die durch die Digitalisierung auf Bildungsprozesse im Allgemeinen und im Besonderen auf die Kunst- und Werkpädagogik zukommen.

Im letzten Jahr hat die Diözese Graz-Seckau ihr 800-jähriges Bestehen gefeiert und dieses Fest zum Anlass genommen, auf Vergangenes zu schauen, aber auch Mut und Hoffnung zu schöpfen für die Zukunft und damit verbundene Veränderungsprozesse. Kirche, und dieser Anspruch gilt wahrscheinlich auch für die Kunst, ist niemals Selbstzweck. Sie möchte Freude und Hoffnung, Angst und Trauer der Menschen teilen.

In diesem Sinne und im Blick auf die Zukunft sind Menschen in öffentlichen Dialogforen im Rahmen des Jubiläumsjahres acht Fragen nachgegangen, die möglicherweise auch Ihnen bei dieser Tagung als Hintergrundfolie dienen könnten: Was würdest Du morgen zurücklassen? Muss ich heute Angst haben? Wer hat die richtige Religion? Ist Armut unfair? Rettet Schönheit die Welt? Wollen wir noch selbst denken? Wie viel Macht hat eine schwache Kirche? Wo brauchen wir Grenzen?

Prof. Richard Kriesche, den Sie als Keynote-Sprecher ausgewählt haben, hat im Rahmen des Jubiläumsjahres in der starken Botschaft „Du bist nicht allein“ die Grundsehnsucht des Menschen nach Gemeinschaft konkret spürbar gemacht. In seiner künstlerischen Auseinandersetzung repliziert er damit auf die sieben letzten Worte Jesu am Kreuz „Mein Gott, mein Gott, warum hast Du mich verlassen?“ Seine Entgegnung „Du bist nicht allein“ möge auch Ihnen, egal ob in analogen Begegnungen oder im Bereich der virtuellen Welten als Hoffnungsbotschaft für die Zukunft dienen.

Wilhelm Krautwaschl
Diözesanbischof



Foto © Erwin Scheinle

Es ist äußerst erfreulich, dass die Internationale Fachtagung des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen unter dem Titel „di[gi]alog“ in der Steiermark stattfindet. Es sind Tagungen wie diese, die uns abseits des Alltags dabei helfen, den Blick zu erweitern und sich auf Neues bewusst einzulassen.

Das vorliegende dichte Programm bietet hervorragende Möglichkeiten der Fortbildung, denn der Trend der Digitalisierung macht auch vor unseren heimischen Schulen nicht Halt. Unsere Lehrenden benötigen geballtes Wissen, um dem modernen Bild einer „Schule 4.0“ gerecht zu werden.

Trotz all der Veränderungen und den großen Schritten Richtung Modernisierung im Schulwesen ist es wichtig, die Grundeigenschaften und Basiskompetenzen nicht zu vernachlässigen. Sowohl die kulturelle als auch die künstlerische Erziehung bildet für die Schülerinnen und Schüler das Fundament, auf das sie ihr Leben lang aufbauen können. Wenngleich das Bedienen von elektronischen Geräten aller Art, vom Smartphone, über Tablets bis hin zum traditionellen PC mittlerweile zu den Grundfertigkeiten zählt, so muss auch der Handhabung von Naturmaterialien im Werkunterricht ein hoher Stellenwert beigemessen werden.

Dieser Ausgleich zwischen der fortschreitenden Digitalisierung und den grundlegenden analogen Fertigkeiten gelingt dem BÖKWE, und Tagungen wie dieser ist es geschuldet, dass die Kunst- und Werkpädagogik einen Bogen vom analogen ins digitale Zeitalter spannen kann.

Abschließend danke ich an dieser Stelle den Verantwortlichen dieser Tagung für ihr Engagement und wünsche allen Teilnehmerinnen und Teilnehmern viel Freude und Erfolg sowie eine gelungene Fortbildung im Grünen Herzen Österreichs!

Ein steirisches „Glück auf!“
Hermann Schützenhöfer
Landeshauptmann der Steiermark



Foto © Gabi Moser

Die Kunst- und Werkerziehung steht gegenwärtig vor bedeutenden Fragestellungen: Wie wird die Digitalisierung unsere Kinder, unsere Gesellschaft, das Selbstverständnis der Kunstpädagogik verändern? Was bedeutet das für künstlerisch-kreative Prozesse und auch für Lernen und Schule generell? Können Kreativität, Kunst und kulturelle Vielfalt dabei als Stärke begriffen werden? Welche Rolle werden Kunst- und Werkpädagog_innen in diesem Transformationsprozess spielen? Und welche Herausforderungen und Veränderungen ergeben sich für das Berufsbild?

Mit dem internationalen Wissenschafts- und Vernetzungskongress „di[gi]alog“ greift der Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkerzieher_innen (BÖKWE) den Megatrend Digitalisierung auf, um dessen Auswirkungen auf Kunst- und Werkerziehung zu thematisieren und zu visualisieren. Die große Resonanz auf den Call zeugt von der Brisanz des Themas. Mehr als 80 Beiträge von etwa 100 Fachexpert_innen, die in einem Double Blind Review ausgewählt wurden, zeichnen ein differenziertes Bild, wie Kunst- und Werkunterricht in einem digitalen Klassenzimmer aussehen werden. Der BÖKWE beweist damit einmal mehr, dass er mit seinen Tagungen aktuellste Fragestellungen der Fachentwicklung und Internationalisierung in Verbindung bringt. Damit bürgt er für Qualität und Kontinuität im fachlichen Dialog.

Mit der Steiermark verbindet den BÖKWE eine lange Tradition, fand doch seine Gründungsversammlung 1956 in Graz statt. Lange sind auch die Verbindungen zur Kirchlichen Pädagogischen Hochschule der Diözese Graz-Seckau (KPH Graz) und einer ihrer Vorgängereinrichtungen, der Pädagogischen Akademie Eggenberg. Gustav Zankl, der die Technische Werkerziehung als Schulfach für Österreich begründete, war Gründungsmitglied des BÖKWE, Kunstdidaktiker Manfred Gollowitsch langjähriges Vorstandsmitglied. Als gemeinsame Initiative der KPH Graz und des BÖKWE ist die internationale Tagung ITAE 2009 zu nennen, bei der die soziale Dimension der Kunstpädagogik thematisiert wurde. Die derzeitigen Leitungsorgane des BÖKWE Steiermark, Franziska Pirstinger und Heidrun Melbinger-Wess, konzipierten 2014 das „Steirische kunstpädagogische Generationengespräch“ samt Buchpräsentation. Aktuell setzt sich der BÖKWE Steiermark, wie auch die lehrer_innenbildenden Einrichtungen im Verbund Süd-Ost, intensiv für eine Sekundarstufenausbildung Bildnerische Erziehung in Graz ein.

Ich freue mich, dass sich die enge Kooperation BÖKWE – Hochschule mit der Tagung „di[gi]alog“ 2019 fortsetzt und sich so viele hochrangige internationale Fachexpert_innen an der KPH Graz und der PH Steiermark einfinden werden. Ich bedanke mich bei den zahlreichen Lehrenden aus dem eigenen Haus, die sich mit ihren Beiträgen am Wissenschaftsaustausch beteiligen. Besonderer Dank gilt aber auch unseren Praktiker_innen, den interessierten Lehrer_innen aller Schultypen, die Tagungserkenntnisse als Multiplikator_innen direkt zu den Schüler_innen bringen. Mögen alle Diskussionspartner_innen in einen produktiven Dialog treten, um die künstlerischen Fächer zukunftsfit zu machen.

Mag.^a Dr.ⁱⁿ Andrea Seel
Designierte Rektorin der Kirchlichen Pädagogischen
Hochschule der Diözese Graz-Seckau



Foto © Sissi Furgler

Kunst und Werkpädagogik zwischen analoger Tradition und digitaler Gegenwart

Kunst- und Werkpädagogik waren und sind ein zentraler Bestandteil der PädagogInnenbildung: Nicht umsonst haben wir an der Pädagogischen Hochschule Steiermark über Jahre hinweg gerungen, um nun endlich – seit dem Wintersemester 2018/19 – gemeinsam mit der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule, der Universität, der Kunstuniversität und der Technischen Universität Graz ein Studienfach „Technische und Textile Gestaltung“ für das Unterrichtsfach „Technisches und Textiles Werken“ als derzeit jüngstes Fach im Rahmen der PädagogInnenbildung NEU anbieten zu können. Um seiner Bedeutung gerecht zu werden, wurde an der Pädagogischen Hochschule Steiermark eine neue Hochschulprofessur für Technik und Design eingerichtet.

Die Inhalte der BÖKWE-Fachtagung spiegeln den Umbruch wider, dem das Fach durch die digitale Revolution unterworfen ist, und der neue Anforderungen an die Pädagoginnen und Pädagogen, aber auch an die Bildungspolitik stellt. Soll sich Werken ganz von seinem handwerklichen Ursprung abkoppeln und vorwiegend auf digitale Produktionsmethoden fokussieren? Sind die CNC-Maschine und noch mehr der 3D-Drucker die neuen Werkzeuge, die jegliches Wissen um traditionelle Holz-, Textil- und Metallbearbeitung obsolet machen? Oder soll der Werkunterricht ein Gegengewicht zur digitalen Flutung des Alltags darstellen und tradierte Kompetenzen aus der analogen Welt bewahren und weitergeben? Ist eine Synthese aus beiden Positionen möglich, ein Werkunterricht, der einerseits sinnlich erfahr-, erleb- und erarbeitbar macht, wie der Mensch über lange Perioden hinweg produktiv und schöpferisch tätig war – und gleichzeitig Zugänge zu den neuen kreativen Möglichkeiten des digitalen Zeitalters eröffnet? Und der damit die historische Bedingtheit jeglicher Produktionsweise und jeglichen schöpferischen Prozesses vor Augen führt?

Das sind in der Tat Fragen, denen wir uns als LehrerbildnerInnen stellen müssen. Die Tagung „Kunst und Werkpädagogik analog digital – di(gi)alog“ des Berufsverbands Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen (BÖKWE) bietet eine ideale Diskussionsplattform dafür. Dies zeigt sich schon jetzt am vorliegenden Abstractband für die Fachtagung im Oktober 2019. Ich freue mich darauf, die Kolleginnen und Kollegen bei diesem Symposium an der PH Steiermark begrüßen zu dürfen!

Prof.ⁱⁿ Mag.^a Dr.ⁱⁿ Elgrid Messner
Rektorin der Pädagogischen Hochschule Steiermark



Foto © Thomas Baggam

Die Bedeutung der musisch-kreativen Fächer im Fächerkanon in allen Schulstufen und Schultypen ist allen pädagogischen MitarbeiterInnen der Bildungsdirektion bewusst und auch der Bedarf und die Notwendigkeit, diese zu stärken. Es ist sehr erfreulich, dass die internationale Tagung für die Unterrichtsgegenstände Bildnerische Erziehung, Textiles und Technisches Werken in Graz, durch die Kooperation des Berufsverbandes der Österreichischen Kunst- und WerkerzieherInnen mit PHSt und KPH, stattfinden kann, und die Bildungsdirektion dankt allen Beteiligten für Ihren Einsatz für die kreativen Fächer.

Dass im Sinne der Digitalisierungsinitiative das Thema „digital-analog“ ein sehr wichtiges ist, steht fest, und neben der Begabungsförderung können die kreativen Gegenstände im Unterricht auch in diesem Bereich einen wesentlichen Beitrag leisten.

Die Bildungsdirektion hat sich sehr bemüht, die neue Lehramtsausbildung in der Steiermark zu unterstützen, und wenn es das Studium für Bildnerische Erziehung, sowie die Technische und Textile Gestaltung, geben wird, wird die Nachbesetzung der Pensionierungsstellen in diesen Fächern auch leichter werden, auch wenn das noch Jahre braucht, bis die ersten AbsolventInnen mit den neuen Fachkombinationen einsatzbereit sind.

Gerne unterstützen wir – im Rahmen der Möglichkeiten – die Wünsche und Anliegen des BÖKWE, wir sind auch in gutem Kontakt und es ist dem steirischen Vorstand, Frau Prof. Dr.ⁱⁿ Franziska Pirstinger und Frau Prof. MMag.^a Heidrun Melbinger-Wess ganz besonders für das Engagement zu danken.

Bildungsdirektorin Elisabeth Meixner, BEd
Bildungsdirektion Steiermark



Foto © Manjia Kantzaj

Sehr geehrter Damen und Herren!
Liebe Kunst- und Werkerzieher und -erzieherinnen!

Wissensvermittlung in einer Zeit zunehmender Digitalisierung benötigt immer zumindest zweierlei: die Fähigkeit mit den neuen Herausforderungen umzugehen, diese aber auch zugleich kritisch reflektieren zu können. Anders gesagt: die doppelte etymologische Wurzel von „Bildung“ – etwas errichten bzw. sich ein Bild machen können – ist aktueller denn je.

Der gegenwärtige Diskurs zur Digitalisierung verläuft meist zwischen zwei sehr vordergründigen Positionen: Kulturpessimisten sehen darin generell eine Bedrohung: Überwachung, Entmenschlichung, Massenarbeitslosigkeit etc. Für deren optimistische Antagonisten ist Digitalisierung wiederum grundsätzlich wertfrei, es komme nur darauf an, wie man sie nutzt. Beide Positionen greifen zu kurz; die erste unterschätzt den Gestaltungsfreiraum, der für handelnde Menschen immer vorhanden ist, die zweite übersieht, dass naturgemäß jede Innovation menschen- und gesellschaftsverändernd wirkt!

Letztlich haben Kunst und Digitalisierung ohnehin eine gemeinsame große Verantwortung. Beide tragen im Idealfall zur Zivilisierung unserer Gesellschaft bei. Und hier gelten unverändert Richard Sennetts Überlegungen dazu: Zivilisiert ist ein Verhalten, das die Menschen voreinander schützt und es ihnen zugleich ermöglicht, an der Gesellschaft anderer Gefallen zu finden. Unzivilisiert ist es dagegen, andere mit dem eigenen Selbst zu belasten.

Ich danke allen, die an der Planung und Durchführung dieser Tagung mitgewirkt haben!

Schöne Tage in Graz!
Ihr Mag. Siegfried Nagl
Bürgermeister der Landeshauptstadt Graz



Es ist höchst erfreulich, dass die internationale Fachtagung des BÖKWE 2019 in Graz stattfindet. Auch andere wichtige Tagungen fanden in der Steiermark statt und viele Publikationen, wie etwa das steirische kunstpädagogische Generationengespräch, sind hier verlegt worden. Der Berufsverband der Österreichischen Kunst- und WerkerzieherInnen veranstaltet in Kooperation mit der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Graz und der Pädagogischen Hochschule Steiermark die dreitägige Tagung „di(gi)alog“ mit vielen interessanten Keynotes, aktuellen Vorträgen, praktischen Workshops, anschaulichen Präsentationen, repräsentativen Ausstellungen und Fachdiskussionen.

Das aktuelle Thema wird anhand unserer Fächer, aber auch fächerübergreifend vielfältig dargestellt und diskutiert. Das Besondere daran ist, dass unsere handlungsorientierten Gegenstände einerseits die ganzheitliche Bildung im Schulsystem durch forschend-entdeckendes und projektorientiertes Lernen fördern, jedoch neben den traditionellen Möglichkeiten auch gerne zur Vernetzung mit digitalen Inhalten ihren Beitrag leisten.

Das bei der Tagung gewählte Thema „analog & digital“ entspricht somit der aktuellen Digitalisierungsinitiative des Ministeriums und bietet Austauschmöglichkeit und Diskussionsplattform für den fachlichen Diskurs unserer Fächer.

Die Unterrichtsgegenstände Bildnerische Erziehung sowie Technisches und textiles Werken sind von den Auswirkungen der Bildungsreform besonders betroffen. Die Konkurrenz zu den standardisierten Fächern, die Schulautonomie und damit einhergehend die flexiblen Gruppengrößen (die nicht mehr durch die Teilungszahlenverordnung geregelt sind), die Einsparungsmaßnahmen sowohl im Realstundenbereich, als auch hinsichtlich unserer Sonderunterrichtsräume und deren Ausstattung, haben zu Verunsicherungen und verschlechterten Bedingungen geführt.

Eine Chance ist der neue Lehrplan 2020, der in Primar- und Sekundarstufe sowohl in Bildnerischer Erziehung als auch in Technischem und textilem Werken in kompetenzorientierter Form unsere Fächer weiter entwickeln will und durch aktuelle Inhalte sowie durch neue didaktische Konzepte den zeitlichen und inhaltlichen Anschluss an das Bildungssystem ermöglichen wird.

Auch die Umstrukturierung durch die neue PädagogInnenbildung hat unsere Fächer in besonderem Maße betroffen. Dass ein erhöhter Bedarf an voll ausgebildeten KollegInnen in den kommenden Jahren besteht, ist bekannt. Deshalb ist es besonders erfreulich, dass im Süd-Ost-Verbund heuer schon der zweite Jahrgang in Technischer und Textiler Gestaltung, Lehramt SekAB, beginnen kann und es hoffentlich möglichst bald ein Angebot für Bildnerische Erziehung geben wird.

Daher gilt der Dank den Ausbildungsstätten, die diese Tagung ermöglichen, allen ReferentInnen und TeilnehmerInnen sowie dem Organisationsteam, welches ehrenamtlich großartige Arbeit geleistet hat und leistet. Wie sich wiederholt zeigt, können wir immer mit der Unterstützung des BÖKWE Steiermark rechnen. Der unabhängige Verein wird seiner Aufgabe gerecht, den fachlichen Diskurs weiterzubringen, fachspezifische Anliegen zu unterstützen und Servicestelle zu sein.

FI Elfriede Niederl und FI Andrea Winkler
Bildungsdirektion für Steiermark



Foto © Gerd Neuhoff

Als designierter Ressortleiter für Bildung, Kunst und Kultur der Diözese Graz-Seckau sage ich dem Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkerzieher und -erzieherinnen, dessen Vorstandsmitgliedern, sowie dem Organisationsteam DANK für die Konzeption der internationalen Fachtagung »di/gi/alog« für Kunst- und Werkpädagogik.

Es freut mich, dass zahlreiche nationale und internationale Vortragende in vielfältigen Tagungsformaten vorhaben, Fenster aufzustoßen, sich an Schnittstellen heranzuwagen, Spielräume erlebbar zu machen und zu gestalten, Räume hinter dem Display zu entdecken, transmediale Projekte zu präsentieren u. v. m.

Danke sage ich auch in meiner Funktion als Vorsitzender des Hochschulrats der KPH Graz, da Sie mit Ihrer Verortung der Tagung an den beiden steirischen Hochschulen indirekt die Initiativen würdigen, die in diesen beiden Häusern in den letzten Jahrzehnten für die Kunst- und Werkpädagogik gesetzt wurden. (Exemplarisch nenne ich an dieser Stelle den Schwerpunkt *Kulturelle Bildung* im Rahmen des Bachelorstudiums *Lehramt Primarstufe*.)

Der Megatrend der Digitalisierung – und damit verbundene Tendenzen der Globalisierung – fordern unser Bildungssystem rasant heraus, neuen Zugängen zur Bildung Raum zu gewähren und diese gleichzeitig bereits kritisch und reflexiv zu begleiten.

Aus religionspädagogischer Perspektive stellt sich grundlegend die Frage, inwieweit es Bildungsanbietern gelingt, angesichts von künstlerisch-ästhetischen Schwerpunktsetzungen ein Welt- und Menschenbild gegenwärtig zu halten, das für Transzendenz und das christliche Lebensmodell offen ist. In Ihrem gewählten Titel di/gi/alog erkenne ich Verbindungslinien hin zu einem Bildungsbegriff, der gekennzeichnet ist durch unantastbare Würde, durch Offenheit, Freiheit, Interpersonalität, Transzendenz und Religiosität sowie durch eine Verbindung von Leib, Seele und Geist.

All das hier Benannte eröffnet gerade im Hinblick auf die Digitalisierung nochmals neue Denklinien, kritische Schnittstellen und die Chance auf spannende Lernräume und Kreativaoasen.

Ich wünsche Ihnen und Ihrer Tagung viel Erfolg und nachhaltige Auswirkungen auf hinkünftige Überlegungen für Internationalisierung und Qualitätsoffensiven der Kunst- und Werkpädagogik.

Ihre Initiativen sind mir persönlich ein großes Anliegen und ich verspreche auch weiterhin, künstlerisch-ästhetische Schwerpunktsetzungen im Bereich kirchlicher Bildungseinrichtungen zu unterstützen.

In Vorfreude auf persönliche Gespräche während der Tagung am Campus Augustinum
Walter Prügger
Ressortleiter für Bildung, Kunst & Kultur

Inhaltliche Planung/Kongressboard/Tagungsleitung

BÖKWE-Leitung

- MMag.^a Eva Lausegger
- OStR.ⁱⁿ Mag.^a Hilde Brunner
- HS-Prof. MMag. Dr. Rolf Laven, 1.Vorsitzender
- Prof. Mag. DDR. Wolfgang Weinlich, 2.Vorsitzender

Fachexpertise

- Mag.^a Susanne Weiß
- Prof.ⁱⁿ Mag.^a Karin Gollowitsch
- Prof.ⁱⁿ Mag.^a Silvia Wiesinger
- Mag. Erwin Neubacher
- HS-Prof.ⁱⁿ DI.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Marion Starzacher
- HS-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Mag.^a Franziska Pirstinger

Internationalität und Wissenschaftlichkeit:

- HS-Prof. Dr. Hubert Schupp, Inst. für Forschung, Evaluation und Internationalität, KPH Graz

Organisation:

- ◆ Kirchliche Pädagogische Hochschule Graz:
 - HS-Prof. Mag. Dr. Christian Brunthaler, Inst. für Päd. Professionalität & Schulentwicklung
 - HS-Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Mag.^a Franziska Pirstinger, Leitung des Kompetenzzentrums Kunst - Kultur - Kreativität
- ◆ Pädagogische Hochschule Steiermark:
 - Prof.ⁱⁿ Mag.^a Karin Gollowitsch, Studienprogrammleiterin für Werken, Inst. für Sek. Allgemeinbildung
 - HS-Prof.ⁱⁿ DI.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Marion Starzacher, Hochschulprofessorin für Technik und Design, Inst. für Sek. Allgemeinbildung

Tagungsbüro:

- OStR.ⁱⁿ Mag.^a Hilde Brunner
- Prof.ⁱⁿ MMag.^a Heidrun Melbinger-Wess
- Mag.^a Andrea Stütz

Redaktion Fachblatt:

- Prof.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Maria Schuchter, Bed.

Layout / Homepage

- Prof. Dr. Gottfried Goiginger
- Prof. Mag. DDR. Wolfgang Weinlich

Kulturelles Rahmenprogramm

- Prof. Bernd Böhmer, KPH Graz
- Prof.ⁱⁿ Mag.^a Karin Gollowitsch, PHSt
- HS-Prof.ⁱⁿ DI.ⁱⁿ Dr.ⁱⁿ Marion Starzacher, PHSt

Veranstaltungspartner:

- Land STMK <http://www.steiermark.at/>
- Stadt Graz <http://www.graz.at/>
- Bildungsdirektion STMK <http://www.lsr-stmk.gv.at/>
- Universalmuseum Joanneum <http://www.museum-joanneum.at/>

- ◆ mit freundlicher Unterstützung der **BÖKWE Landesgruppe Steiermark**



Peter Baumgartner
Schule kann man nicht herunterladen. Unterricht ist keine App.

Wandlungen und Chancen der Digitalisierung? Ist nicht der Wandel die einzige Konstante? Was muss Bildung unter Bedingungen der Digitalisierung leisten?

Unbestritten, „Millennials“ und „Digital Natives“ durchliefen und durchlaufen unser Schulsystem. Egal, was Schule, mit oder ohne 4.0, an positiven Einflüssen schafft, unsere Kultur prägt die jungen Menschen immens.

„Schule 4.0“ ist nicht unser einziger Hoffnungsträger. Natürlich hoffen wir auch auf Pflegeroboter und digitalisierte Operateure, intelligente Verkehrssysteme und ... Alle diese positiven und wichtigen Entwicklungen bedeuten aber nicht, dass wir Digitalisierungsverehrer sein und uneingeschränkt bleiben müssen.

Wer blind an „4.0“ glaubt, unterliegt der Gefahr, die Irrtümer der Digitalisierung als Wahrheiten anzusehen. Die Digitalisierung macht aber niemanden glücklicher.

Unterricht darf nicht nur adaptieren und anpassen, Unterricht muss Neues hervorbringen. Das Begriffssystem der Kinder ist darauf aufgebaut, dass sie gedanklich-sprachlich die Welt verstehen. Nur ein Lernarrangement, das bei den Kindern eine sie ernsthaft interessierende Frage auslöst, kann bildende Kraft entfalten. Die Frage muss in den Augen der Kinder bedeutsam sein! Ob diese Frage eine „4.0-Frage“ ist oder nicht, bleibt unerheblich.

Quintessenz 1: Digitalisierung verlangt nach guter Erziehung. Schule kann man nicht herunterladen. Unterricht ist keine App.

Quintessenz 2: Analog ist das neue Bio. Das Nicht-Digitalisierbare wird immer wertvoller. Lehrerinnen und Lehrer müssen wissen, Digitalisierung ist in allererster Linie ein Kulturwandel.

Quintessenz 3: Der Mensch ist die schönste aller Maschinen. Im Kommunikationszeitalter erleben wir einen Mangel an zwischenmenschlicher Kommunikation. Schulen, die zukunftsfähig bleiben wollen, richten ihren Fokus nicht nur auf „4.0“, sondern auf kommunikative Fähigkeiten, sie fördern Face2Face statt Facebook.

Mutiger Ausblick:
Viele können wir positiv angehen. Was haben Sie bislang in der analogen Bildungswelt geschafft? Wo stehen Sie mit Ihrem Unterricht? Wo wollen Sie hin?

„Schule 4.0“ lässt sich doch gemeinsam schaffen!
„Dipl.-Päd. Ing. Peter Baumgartner unterrichtet an der PH OÖ, er ist zudem Vortragsredner, Hochschuldozent (D, A, CH) und fünffacher Buchautor. Seine Werke sind mehrfach ausgezeichnet. Digitalisierung, Transformation und Kommunikation sind seine international gefragten Kernthemen für Vorträge und in der Beratung.“

Peter Baumgartner bewegt Menschen und macht Organisationen zukunftsfähig.
VERÖFFENTLICHUNGEN
<https://www.peterbaumgartner.at/buecher/>
VERÖFFENTLICHUNGEN ZUM THEMA
<https://www.peterbaumgartner.at/magazin/>



richard kriesche
analog_digital_dialog

der mensch der moderne, der sich zum individuum entwickeln und sich letztlich als einzigartige persönlichkei gestalten und erfahren konnte, wird sich, um künftig in der digitalen moderne bestehen zu können, einem radikalen transformationsprozess unterziehen müssen. er wird sein selbst nicht als individuum sondern als dividuum, in der doppelfigur aus analoger und digitaler realität, als „offline-existence & online-being“ (siegfried zielinsky) zu gestalten haben.

diesem transformatierungsprozess ist nicht nur das einzelne selbst, sondern sind die gesellschaften an sich in einem kulturalisierungsprozess von globalem ausmaß ausgesetzt. dieser prozess ist universaler natur und bedeutet einen radikalen bruch mit dem herrschenden paradigma der technisierung hin zur kulturalisierung des digitalen. war nach andreas reckwitz die sozialfigur der technisierung der ingenieur, so ist der künstler/die künstlerin in der daten- und zahlenbasierten digitalen moderne zum rolemodel aufgestiegen.

richard kriesche, geb. 1940 in wien. künstler, medienkünstler- und theoretiker, ausstellungsmacher, kurator von kunst- und wissenschaftsausstellungen, herausgeber von kunstzeitschriften, galerist und publizist. seine künstlerischen arbeitsfelder umfassen foto-, video-, computer-, netzkunst, installationen, performance und multimediakunst. mit seinen skulpturen und installationen war kriesche u.a mehrmals auf der documenta kassel und der biennale venedig vertreten. er erhielt als erster österreichischer künstler einen preis der biennale venedig. kriesche ist u.a. träger des österreichischen medienkunstpreises. ab mitte der 90er jahre, mit dem austritt kriesches aus dem kunst- und kulturbetrieb, wurde der „re-albetrieb“, d.h. die interdependenzen von kunst, gesellschaft, technologie und wirtschaft zu seinen zentralen arbeitsfeldern. mit dem projekt „ART-SAT“ wird erstmals in der geschichte der russischen raumfahrt in der raumstation „MIR“ ein kunstprojekt realisiert. das projekt „ästhetik des kapitals“ (erstmalig skulpturenmuseum marl, 2007/2008) zeigt kriesche als einen der ersten künstler weltweit, der die kapital- und wirtschaftskrise in ihrer globalen dimension und kulturellen globalität zeitgenau zum inhalt seiner kunst gemacht hat. gegenwärtig findet mit kriesche unter internationaler beteiligung im museum moderner kunst, wien, die ausstellung „kunst mit kalkül“ statt.

Kontakt: richard @kriesche.eu

Gerald Lembke

Digitales Lernen: Warum digitale Medien nicht schlau machen

Digitales Lernen und der frühestmögliche Erwerb von Medienkompetenz ist in aller Munde. Die Wissensgenerierung und Wissensenteilung durch digitale Medien und das Internet ist durch Massenveranstaltungen (MOOCs) wieder einmal intensiv diskutiert. „Je früher die Kinder an digitale Medien und Endgeräte herangeführt werden, umso besser“, lautet der einstimmige Tenor. Doch wesentliche Aspekte werden dabei vernachlässigt – der Prozess der Wissensaneignung folgt nicht den Prinzipien der Algorithmen. Daher müssen diese auf der Grundlage von Lerntheorien, aktuellen Erkenntnissen der Neurowissenschaften und der Lernpsychologie angepasst werden. Der Vortrag bezieht klar Stellung mit der These: Eine Kindheit ohne Computer ist die beste Vorbereitung auf das digitale Zeitalter!“

Gerald Lembke, Professor für Digitale Medien und Medienmanagement, Studium der Wirtschaftspädagogik und der Sozial- und Wirtschaftswissenschaften in Oldenburg, Niedersachsen. Lembke leitet den Studiengang Digitale Medien mit dem inhaltlichen Schwerpunkt Medienmanagement und Kommunikation mit digitalen Medien. Als Digitalpionier und Digitalkritiker der ersten Stunde durchleuchtet er die Hintergründe digitaler Anwendungen. Seit frühester Jugend ist Lembke von digitaler Technik begeistert,



knackte in den 80er Jahren BTX-Seiten und lötete Computer-Platinen, verkaufte während seines Wehrdienstes 1990 erste Computer und finanzierte damit ab 1991 sein Studium. 1994 gründete er eine der ersten Online-Agenturen und verbrachte seine Zeit mit den ersten Webseiten und Computer-Netzwerken in Unternehmen. Jahre später der digitale Burnout. Er bekam die Kurve durch radikale Veränderungen. Seitdem kennt er alle Perspektiven der Digitalisierung, die Chancen und die Risiken. Sein beruflicher Hintergrund: + Gründer IT-Firma und Online-Agentur + Projektmanager Digital bei Bertelsmann+ Gründer und Geschäftsführer Unternehmensberatung+ Digitalisierungsberater für viele Unternehmen + Medienwissenschaftler, Hochschullehrer+ Er ist erfolgreicher Buchautor und Publizist und einer der Top100 Keynote Speaker in Deutschland.

<http://gerald-lembke.de>

Schon seit Jahren warnt Gerald Lembke vor den gesellschaftlichen Folgen grenzenlosen Wachstums – vor allem durch die Digitalisierung. Die Folgen zeichnen sich nun erstmals deutlich ab: Die heutigen 15–25-Jährigen leiden unter sinkender Aufmerksamkeitspanne in Schule, Studium und Beruf. Viele sind beherrscht von der Angst zu versagen, leiden unter Lethargie, sind leidenschaftslos und fachlich oberflächlich, und sie werden im Beruf immer handlungsunfähiger. Das Potenzial einer ganzen Generation verkommt und hat schwerwiegende Auswirkungen auf Wirtschaft und Gesellschaft. . .)

Gustav Zankl
Über die Notwendigkeit technischer Bildung in Zeiten der Digitalisierung

Er ist Neuerer, kritischer Geist, analytischer Denker und gesellschaftlicher Mitgestalter von frühester Jugend bis ins hohe Alter, gilt als

einer der wichtigsten Vertreter der Steirischen Avantgarde und ist Gründungsmitglied der Jungen Gruppe Graz und des Forum Stadtpark.

Mit seiner künstlerischen Arbeit der konkreten Kunst aus sechs Jahrzehnten ist er in namhaften Sammlungen und Galerien vertreten. Zankls Kunst ist partizipativ, da sie einen manuellen Zugriff der Betrachtenden auf seine Werke – und somit deren Veränderung erlaubt. Sein 2017 veröffentlichtes Buch *Farbquanten. Messmethoden, Konstruktionsmodelle und Texte.* (Graz, edition keiper) ist ein Meisterwerk der Farbtheorie.

Am 15.Jänner 2019 hielt Zankl einen bewegenden Vortrag: *60 Jahre Forum Stadtpark: Es ging ums Überleben in einer Nazistadt.* Der Platz im Haus reichte nicht, um die Besucher zu fassen. Er begeisterte vor allem die Jugend.

Gustav Zankl unterrichtete an mehreren Schulen Kunst, darstellende Geometrie und Mathematik, davon 20 Jahre als Lehrerbildner für Grundschule und Hauptschule (BE und WE) an der Pädagogischen Akademie Eggenberg. Er gilt als der Begründer der *Technischen Werkerziehung* in Österreich, nicht nur, weil er einen neuen Fachbereich schuf, sondern auch weil er die exakte Gliederung der Inhaltsbereiche BE und TWE definierte, diese didaktisch-methodisch argumentierte, sowie Lehrbücher und Unterrichtshilfen verfasste. *Technische Werkerziehung* wurde erstmals in der Primarstufe für Knaben und Mädchen eingeführt und damit das erste Spiralcurriculum von der Primarstufe bis zur Lehrer_innenbildung in Europa erstellt. Zahlreiche internationale Initiativen wie ILET (institut international pour L'Éducation Technologique) und EGTB (Europäische Gesellschaft für Technische Bildung), sowie die ersten internationalen Tagungen in Graz stehen seitdem mit seinem Namen im Zusammenhang.

Für unsere Tagung bereitet Gustav Zankl die keynote: **„Über die Notwendigkeit technischer Bildung in Zeiten der Digitalisierung“**, vor.

Mensch und Technik, so Zankl, sind untrennbar miteinander verbunden und voneinander abhängig. Jede kulturelle Entwicklung gehe mit der Höhe des technischen Standards einher.

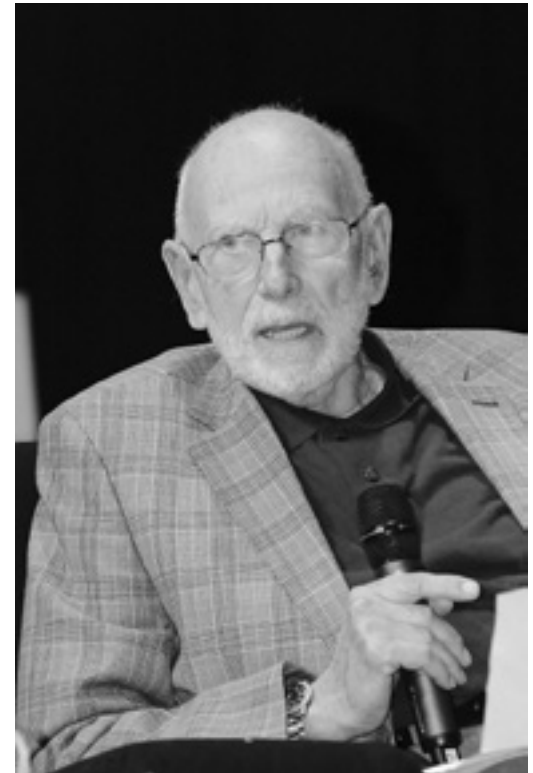
„Kunst, bildende Kunst wird, bezogen auf die kulturelle Lebensqualität, immer eine Sekundärgröße bleiben, denn für 70% der Menschheit ist sie keine Option.

Die Technik bestimmt die Qualität des Wohlstandes einer Gesellschaft und schafft erst dadurch ein Bedürfnis, das als Kunst definiert werden kann.

Wer Technik nicht als Primat der Kultur versteht hat ein defizitäres Bildungsproblem.

Wenn wir Technik nur als Daseinserleichterung und nicht gleichzeitig als Daseinsvernichtung erkennen, für Technik und Märkte keine normative Ethik, auch als Einschränkung unserer Bedürfnisse entwickeln, könnten wir alle zu einer der letzten Generationen des Homo Sapiens gehören.

Diese normative Ethik erfordert zur Problemlösung technische Intelligenz also „Technische Bildung“ und die von der Mehrheit der



Gesellschaft. Technische Bildung bedeutet technische Sachverhalte erkennen, verstehen und bewerten können“ (Zankl, 2019)

Technik nimmt aufgrund ihres Realitätscharakters einen besonderen Bereich des Lernbaren ein und technisches Denken bewirke, dass ein Prozess in Gang gesetzt wird, der über das Herstellen (Machen), reflektierend zu einem Erfassen (Erkennen) von Sinnzusammenhängen im technischen und außertechnischen Bereich führt. Durch die derzeitigen Reformen würde die Schule in den Zustand der 1960er Jahre rückgeführt, argumentiert Zankl. *Technisches Gestalten* kann *Technische Werkerziehung* nicht ersetzen: Weder in der Technischen Werkerziehung noch in der Technik wird gestaltet! Das sei kein semantisches Problem, sondern eines der präzisen Beschreibung von Inhalten: *In der Technik wird nach dem Pflichtenheft geplant, entworfen, konstruiert, Werkzeuge und Fertigungsstrategien werden entwickelt / erfunden, der Prototyp gebaut, die Funktion(en) evaluiert und produziert, – das sind kreative positive Prozesse, aber es wird nicht gestaltet.* (Zankl, Kreativität – immer erstrebenswert?, BÖKWE Heft1/ 2001 S. 4–7)

Wie wird bzw. soll sie ausschauen, die Technische Bildung in Zeiten der Digitalisierung?

Mit Sicherheit wird Gustl mit neuen Visionen aufwarten und das Bildungspotential des Faches nochmals motivierend verdeutlichen.

Gustl Zankl, Mitbegründer des BÖKWE, feierte am 28. April seinen 90. Geburtstag.

Text von Franziska Pirstinger



Foto © Lukas Beck

Sirikit Amann More than bytes

Geschichten für das digitale Lagerfeuer

[BE / V] **Im Vortrag werden finanzielle Unterstützungen der schulischen Kulturvermittlung im Überblick erklärt, best-practice Beispiele zur digitalen Medienbildung im künstlerischen Kontext gezeigt und anschließend individuelle Fragen der LehrerInnen besprochen.**

Durch die Digitalisierungsstrategie des Bildungsministeriums wurde auch im Bereich der kulturellen Bildung die Diskussion angestoßen, wie Kulturschaffende mit SchülerInnen im Kontext mit digitalen Medien arbeiten.

KulturKontakt Austria (KKA) ermöglicht mit seinen Programmen der Kulturvermittlung die aktive Auseinandersetzung von jungen Menschen mit zeitgenössischen Kunst- und Kulturformen, bei denen auch die digitalen Medien eine große Rolle spielen. Digitale Bildung im Kontext der kulturellen Bildung ist bereits seit vielen Jahren ein Anliegen von KKA und Ziel ist es, dieses verstärkt zu fördern.

Dass die digitalen Medien in der Schule angekommen sind, zeigt sich auch am vermehrten Interesse an einer kreativen und künstlerischen Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten, die digitale Medien bieten.

Die zunehmende Mediatisierung der Gesellschaft hat auch zur Folge, dass Medien aus der künstlerischen und kulturellen Praxis nicht mehr wegzudenken sind. Auf die Schulen kommen dadurch zusätzliche Aufgaben zu, die da heißen: Wie vermittele ich zwischen realer und virtueller Welt, wie unterscheidet man korrekte Informationen von Fake News, wie werden Unterrichtsmaterialien so eingesetzt, dass sie dem State of the Art in der digitalen Bildung entsprechen und wie kann der Umgang mit den Technologien kreativ genutzt werden? Gemeinsam mit KünstlerInnen wird in unterschiedlichen Formaten experimentiert und Zugänge zur digitalen und haptischen Welt erforscht.

Die Beispiele von KKA zeigen, dass die Bandbreite der Beschäftigung im Unterricht von gesellschaftlichen Themen bis hin zu technischen Entwicklungen wie Robotik, Animation und Coding reichen.

Dr. Sirikit Amann (geb. 1961), KulturKontakt Austria, Kulturvermittlung, Leitung, hat Politik-, Theater- und Wirtschaftswissenschaften in Wien, München und Boston studiert. Seit 1987 arbeitet sie beim ÖKS, dem Österreichischen Kultur Service, der mittlerweile in KulturKontakt Austria umbenannt wurde. Dort beschäftigt sie sich hauptsächlich mit Applikationen neuer Medien und mit Informations- und Kommunikationstechnologie. Sie war an mehreren nationalen und internationalen Projekten beteiligt, bei denen die Erforschung „Neuer Medien in Kunst und Kultur mit Schwerpunkt auf E-Learning“ im Mittelpunkt stand. Zielgruppe dieser Projekte sind in erster Linie Jugendliche.



Peter Angerer Künstlerische Bildung – postdigital

Künstlerischer Unterricht in Zeiten digitaler Normalität

[BE / V] **Postdigital, ein aktueller Begriff aus der digitalen künstlerischen Praxis, geht davon aus, dass zwar (fast) alle kulturellen und lebensweltlichen Bereiche von Digitalisierung grundiert sind, der Fokus jedoch zurück zum Subjekt gerichtet ist. Digitale Parameter sind der Normalzustand, der Mainstream, eine Art Infrastruktur. Künstlerische Bildung fokussiert auf die Kunst sowie auf Problemstellungen jenseits von Fragen nach Medialität, setzt aber die Gleichwertigkeit aller Medien voraus. Entscheidend bleibt die künstlerische Praxis des Subjekts, die von eigenen Interessen und Problemstellungen, im Kontext gesellschaftlicher Fragestellungen, getragen ist. Künstlerische Projektarbeit zielt letztlich auf die Transformation des Selbst. Individuelle Formungsprozesse schließen mediale Engführungen aus, sie provozieren vielmehr den Umgang mit allen Medien, Materialien und Verfahren im Sinne eines multisensorischen, erfahrungs- und handlungsorientierten Unterrichts.**

Der Kurzvortrag zeigt exemplarische künstlerische Projektarbeit mit SchülerInnen (Sek.I) und Studierenden, die auf den Erfahrungen jahrzehntelanger Arbeit beruhen. Individuelle künstlerische Projektarbeit, in der die wesentlichen unterrichtlichen Parameter wie Thema, Methoden, Verfahren und Zeitrahmen in der Eigenverantwortung der SchülerInnen bzw. Studierenden liegen, bilden dabei den Schwerpunkt. Ein Setting zu schaffen, in dem die Möglichkeit für künstlerische Selbst- und Weltbeschreibungen in offenen Werkprozessen gegeben ist, muss Ziel jeder verantwortungsgeliteten Bildungspolitik sein.

Peter Angerer, geb. 1956, lebt in Frohnleiten, bis 2018 Arbeit an der NMS und an der KPH Graz im Bereich Didaktik, Grafik und künstlerischer Projektarbeit; Mitarbeit in EU-Projekten/ an Publikationen; Lehrendenmobilität: Litauen, Polen, Deutschland, Italien, Belgien, Slowenien, Gastlehrender der PH Heidelberg seit 2008.



Nadia Bader, Michaela Götsch Mit der Kamera im Rücken und dem Stift auf der Wand

Digitale Technologien haben nahezu alle Bereiche unserer Lebenswelt durchdrungen. Dass sie die menschliche Wahrnehmung beeinflussen, ist vielfach dargelegt worden.

[A / V+W] **Zentral für diesen Beitrag ist die Annahme, dass die Beeinflussung auch geschieht, wenn besagte Technologien abwesend sind. So wird beispielsweise das Sehen nach Gernot Böhme auch durch «Normen und Modelle technisch vermittelter Wahrnehmung» bestimmt, was sich u.a. anhand eines fotografischen und filmischen Blicks zeigen kann. Für Böhme ist dies ein Symptom der Technisierung des menschlichen Körpers.**

Was bedeutet dies nun für Wahrnehmungsübungen in den ästhetisch bildenden Fächern? Inwiefern unterscheiden sich «unmittelbare» ästhetische Erfahrungen mit allen Sinnen von solchen, die durch analoge oder digitale Medien «vermittelt» gewonnen werden?

Worin artikulieren sich diese? Und auf welche Weise kann eine ästhetisch-künstlerische Praxis an digital-analogen Schnittstellen zu einem differenzierteren Bewusstsein für die nicht mehr wegzudenkende mediale und technologische Manipulation unserer Wahrnehmung beitragen?

Vorgestellt werden Praxisbeispiele zu Wahrnehmungsübungen mit Studierenden der Fachbereiche Bildnerisches Gestalten sowie Technisches und Textiles Gestalten. Diese ereigneten sich in parallel stattfindenden fachdidaktischen Lehrveranstaltungen unter regem Austausch zwischen den Dozentinnen über Ästhetische Bildung, Raumerkundung und Aufzeichnung, Digitalität, Materialität und Leiblichkeit, sowie über Verbindendes und Unterschiede der beiden fachlichen Perspektiven.

Dr. des. Bader Nadia ist Dozentin für Fachdidaktik Bildnerisches Gestalten am Institut Sek I & II der PH FHNW (CH), Akademische Mitarbeiterin an der ABK Stuttgart und freischaffende Gestalterin. In Forschung, Lehre und Gestaltung beschäftigt sie sich u.a. mit Erkenntnis- und Vermittlungspotentialen des Visuellen sowie der Komplexität von Wechselwirkungen in Lehr-Lern-Situationen im Kunstunterricht.

Götsch Michaela ist Dozentin für Fachdidaktik Design & Technik am Institut Sek I & II der PH FHNW (CH). Zuvor unterrichtete sie am Institut für künstlerisches Lehramt an der Akademie der Bildenden Künste Wien, war Lehrerin für Technisches Werken, Textiles Werken und Bildnerische Erziehung an einem Wiener Gymnasium und befasste sich mit personaler und medialer Kunst- und Kulturvermittlung.



Foto © OEAD Klimpt

Gabriele Bauer Kulturelle Bildung im europäischen Kontext

Wie Schulen länderübergreifend zu Themen kultureller Bildung zusammenarbeiten

[BE / W] **Lehrkräfte, SchülerInnen, KünstlerInnen und Kulturschaffende arbeiten in europäischen Partnerschaftsprojekten**

ten zusammen. Sie diskutieren über Positionen und Haltungen, denen sie in ihrem Schulalltag und in ihren diversen Lebensrealitäten begegnen. Sie lernen in der Beschäftigung mit ihren künstlerischen und kulturellen Praxen voneinander. Ein Verständnis für kulturelle Bildung kann nur durch die Ermöglichung von Reflexion und die Anerkennung von Vielfalt und Vielschichtigkeit entwickelt, geschult und verantwortet werden. Das Erkennen und Aushalten von Ambiguität ist dabei ein wesentlicher Schlüsselfaktor. In einem gemeinsam konzipierten Projektvorhaben begegnen einander SchülerInnen und Lehrpersonal aus ganz Europa innerhalb von mindestens einem Jahr Projektlaufzeit. Nicht nur neues Wissen wird erlangt, im Austausch mit der Partnereinrichtung ist die Anwendung von in Schulen gelehrt und gelernt Sprachen notwendig und unumgänglich.

Die realen Begegnungen bieten Gelegenheit, ein Gespür für kulturelle Identität zu gewinnen. Die Herausforderungen liegen dabei darin, Ideen, Erfahrungen und Gefühle mit Empathie kreativ auszudrücken und zu interpretieren. Dies kann durch die verschiedensten Prozesse (einschließlich fächerübergreifendes Lernen) und Medientypen geschehen. Dass dabei digitale Kommunikationsinstrumente, aber auch immer mehr digitale Inhalte in den Mittelpunkt von Erasmus+ Projekten rücken, ist ebenso Schul- wie Alltagsrealität. Im Erasmus+ Projekt „Game-based education or how to Make Learning easier“ wird festgehalten: „The aim of this project is twofold: on the one hand, we aim to teach both pupils and teachers what game-based education is and how it can be used in the classroom and on the other hand, how one can design and implement a simple game.“

Die Ursprünge des digitalen Lernspiels liegen bereits in den 1970er Jahren. Das ist ein Hinweis darauf, dass es sich beim pädagogischen Einsatz von Spielen keineswegs um eine Entwicklung des 21. Jahrhunderts handelt. Im Erasmus+ Projekt „Let’s shape our future, together!“ wird festgehalten: „In preparation of these project weeks, the pupils of both schools will exchange their thoughts on how to organise the project week, for example by way of video conferences.“ Die Nationalagentur Erasmus+ sowie die beiden Erasmus+ Projektträger präsentieren konkrete Projekte und beleuchten die Rolle und Verantwortung von PädagogInnen, das im Spiel Gelernte bzw. Erlebte zu reflektieren und in einer außerspielerischen Umgebung anzuwenden. Die starke Zunahme digitaler Kommunikation junger Menschen, aber auch von Erwachsenen, ist unumstritten. Pädagogisch wertvolle digitale Spiele unterschiedlichster Themenbereiche und für alle Altersstufen nehmen immer mehr Raum ein, das sogenannte Game-based Learning ist quasi zum Status Quo in der Bildung geworden.

Mag.art. Gabriele Bauer, Universitäten Wien, Trondheim und Lille, Vergleichende Literaturwissenschaft und Skandinavistik, Lektorin Österreichischer Akademischer Austauschdienst (1998–2002), Regionalleiterin Robert-Bosch-Stiftung und Goethe-Ins-

titut (2002–2004), Projektkoordination KulturKontakt Austria (2005–2018), Institut für Germanistik der Konstantin-Universität Nitra|Slowakei, Konzeptionierung und Durchführung von Tandem-Sprachwochen Slowakisch-Deutsch, Kulturreisen für Studierende.



Foto © Profipoint

Martin Bauer BM BWF – Masterplan für digitale Bildung und Schulentwicklungsprojekte

[A/V] Im Vortrag werden die disruptiven Veränderungen durch die Digitalisierung der letzten Jahrzehnte veranschaulicht, die sich in Schule, Arbeit und Gesellschaft ergeben haben. Welche Kompetenzen in 10 oder 20 Jahren benötigt werden, können wir heute nur schwer vorhersehen. Der Masterplan für die digitale Bildung liefert eine strategische Grundlage verbunden mit konkreten Maßnahmen zur Umsetzung. Schule, Lehrer/innen und Unterricht dürfen sich vor den digitalen Herausforderungen keinesfalls verschließen. Digitalisierung bietet viele Chancen, Unterricht zielgruppenadäquater, individueller, motivierender und effizienter gestalten zu können.

Mag. Martin Bauer, MSc, leitet die Abteilung PräS15 IT-Didaktik im Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung. Er ist für die Implementierung verschiedener Initiativen im Zusammenhang mit der Digitalisierungsstrategie verantwortlich und koordiniert den Masterplan für die Digitale Bildung. Die Arbeitsarbeit konzentriert sich auf digitale Kompetenzen und Informatik, v.a. auch im Kontext der Verbindlichen Übung Digitale Grundbildung. Der Magister der Wirtschaftspädagogik (WU Wien) hat einen Masterabschluss in e-Learning-Teaching (Donau Universität Krems), blickt auf langjährige Unterrichtspraxis zurück (HAK St. Pölten, HAK Krems, Fachhochschule Krems, WU Wien) und war langjähriger Schulbuchautor. martin.bauer@bmbwf.gv.at



Marcus Berkmann Digitalisierung als Suizid des Kunst- und Werkunterrichts

In dieser Tagung wird viel von den Chancen, Möglichkeiten und Herausforderungen für unsere Fächer durch die Digitalisierung die Rede sein. Ich möchte hingegen die Forderung aufstellen, diese Herausforderung gar nicht erst anzunehmen, sondern die Diskussion um die Digitalisierung des Bildungswesens als willkommenen Ausgangspunkt zu verstehen, um auf die Andersartigkeit der Fächer Kunst und Werken hinzuweisen und ein „Alleinstellungsmerkmal des Analogem“ herauszuarbeiten.

[A/V] Nach der Industrie und dem Handwerk beklagen mittlerweile HochschullehrInnen von Technischen Universitäten und Kunstakademien einen Verlust grundlegender motorischer Kompetenzen und damit einhergehend ein „begreifendes“ Verstehen von Arbeitsverfahren, Material und der dinglichen Welt.

Hier sind wir und unsere Fächer mehr gefragt denn je. Wie wir alle wissen und erfahren, vernachlässigen Familie, Schule, Freizeitverhalten und besonders die Kommunikation zunehmend die „Hand“werklichkeit zugunsten der Digitalisierung. Und diese Digitalisierung der Lebenswelt wird als förderungswürdig und zukunftsweisend propagiert.

In einer wunderbaren Welt würden wir LehrerInnen der Fächer Kunst und Werken uns gerne dieser Herausforderung stellen, viele bezahlte Fortbildungen besuchen, um mit dem Kenntnisstand der SchülerInnen mithalten zu können, neue Computer und Programme kaufen. Wir müssen uns aber im Klaren darüber sein, dass jede Digitalisierung auf Kosten unserer zeitlichen, strukturellen und finanziellen Ressourcen geht: Für jedes Tablet gibt es weniger Scheren, für jede Photoshop-Stunde weniger Exkursionen. Für alle zeitlichen und finanziellen Aufwendungen der Digitalisierung fallen andere Inhalte heraus. Welche? Was möchten wir streichen?

Statt zu fragen, wie wir im Wettbewerb der Digitalisierung mithalten können, müssen wir vielmehr herausstellen, dass Kunst und Werken die einzigen Fächer sind, die den Verlust natürlicher motorischer Kompetenzen auszugleichen in der Lage sind.

*Marcus Berkmann (*1967) hat Kunstpädagogik und Anglistik an der Universität Augsburg (Staatsexamen), Bildhauerei und Kunstpädagogik an der Kunstakademie München (Staatsexamen) und Kunst am Central St. Martins College, London (M.A.) studiert. Seit knapp 30 Jahren arbeitet er in- und außerhalb der Schule mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Kunst- und Werkbereich, er lebt und arbeitet in München.*



Nicole Berner, Christine Rieder Im Material sein

Lehren und Lernen mit analogen und digitalen Portfolios in Kunst & Design

[A/V] Portfolioarbeit spielt im kompetenzorientierten Unterricht der Gestaltungsfächer eine wichtige Rolle, denn die Gestaltungsprozesse können in vielfältiger Art sichtbar gemacht werden. Aber Portfolios leisten mehr, zum Beispiel können Lernerfahrungen und auf der Metaebene Lernprozesse reflektiert werden (Burkhardt, 2014; Berner & Rieder, 2017). Ob und in welcher Art ein Portfolio in den Unterricht einbezogen werden soll, wird bereits zu Beginn eines Unterrichtsvorhabens entschieden, denn die Art des Einbezugs wirkt sich auf die Unterrichtskonzeption aus. Während das Portfolio im Textilen und Technischen Gestalten häufig als begleitendes Prozessportfolio eingesetzt wird, um Ideenfindungs-, Entwicklungs- und Herstellungsprozesse zu dokumentieren und zu reflektieren, kann im Bildnerischen Gestalten das künstlerische Portfolio einerseits prozessbegleitend eingesetzt werden, andererseits zusätzlich für sich selbst als künstlerische Auseinandersetzung und als Produkt stehen. Es können auf diese Weise Erfahrungs- und Gestaltungsweisen dokumentiert und reflektiert werden (Berner & Rieder, 2017). Dabei stellen in beiden Gestaltungsfächern die Erfahrung im und mit dem Material eine wichtige Funktion der Lernprozesse dar, was die Art der Portfolioarbeit beeinflusst. Hier lassen sich vielfältige Formen unterscheiden, die in der

analogen und/oder digitalen Umsetzung unterschiedliche Anforderungen an die SchülerInnen, aber auch an die Lehrpersonen in der Unterrichtskonzeption, der Begleitung und der Beurteilung stellen (Burkhardt, 2014; Peters, 2017).

Im Vortrag werden für die Gestaltungsbereiche Kunst und Design verschiedene analoge und digitale Möglichkeiten der Portfolioarbeit vorgestellt und deren Potenziale sowie die Schnittstelle zwischen analogen und digitalen Auseinandersetzungen für den Fachunterricht im Bildnerischen Gestalten sowie Technischen und Textilen Gestalten näher untersucht.

Prof. Dr. Nicole Berner, Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz, Institut Sekundarstufe I & II, Leitung der Professur für Didaktik in Kunst & Design, Lehre in Fachdidaktik und Fachwissenschaft Bild & Kunst (Bildnerisches Gestalten).

Prof. Christine Rieder, Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz, Institut Sekundarstufe I & II, Professur Didaktik in Kunst & Design, Lehre in Fachdidaktik und Fachwissenschaft Design & Technik, Mentoring/Coaching Berufspraktische Studien, Co-Leiterin des Programms Certificate of Advanced Studies (CAS) Design & Technik.



**Franz Billmayer
Bildung als Investition**

Chancen und Probleme der Bildnerischen Erziehung angesichts der Digitalisierung

[BE / V] **Unterricht ist eine Dienstleistung. Sie hilft Schülerinnen und Schülern, Kompetenzen zu erwerben, die sie für ein gelingendes Leben brauchen. Pädagogik und Schule sind auf die Zukunft ausgerichtet, sie werden von der bezahlenden Gesellschaft wie von den betroffenen Schülern und deren Eltern als Investition verstanden. Investitionen sind Aufwendungen, die sich in der Zukunft rentieren (sollen). Wer investiert macht sich ein Bild von der Zukunft. Fachdidaktiker sind die Produktmanager dieser Dienstleistung. Sie fragen, was die Leute in Zukunft aus dem Angebot des Faches brauchen, und wie es an die Bedürfnisse angepasst werden muss. Mit der Welt ändern sich die Anforderungen an die Fächer.**

Die Digitalisierung verändert die Welt schneller und weitreichender als seinerzeit der Buchdruck. Sie betrifft die Bildnerische Erziehung quantitativ und qualitativ: Produktion, Rezeption und Distribution von Bildern. Billige und smarte Apparate ermöglichen allen, passable Bilder und visuelle Botschaften herzustellen. Handwerkliches, technisches und gestalterisches Knowhow wird weniger gelernt als mit den verschiedenen Anwendungen billig gekauft. Bilder gibt es immer und überall. Was sind die Mängel, die die Schule zu beheben verspricht? Ein Blick in Schulen, Schulbücher und Zeitschriften zeigt: Die Bildnerische Erziehung geht von Defiziten aus, die mit der Digitalisierung weitgehend verschwunden sind.

In meinem Vortrag stelle ich die Frage, ob und inwiefern sich unter diesen Bedingungen das Pflichtfach Bildnerische Erziehung an der Schule noch rechtfertigen lässt. Welche Mängel bestehen? Welches Fach kümmert sich um die visuelle Seite der medialen Kommunikation? Bildnerische Erziehung oder Deutsch? Welche Kompetenzen brauchen die Schülerinnen und Schüler in Zukunft und wie werden sie erworben? Welchen Beitrag leisten Schule und BE-Unterricht?

Franz Billmayer, Jahrgang 1954, Studium Germanistik, Geschichte, Kunstpädagogik und Bildhauerei in München, 1981 1. Staatsexamen für Kunsterziehung an Gymnasien, 1982 DAAD-Stipendium für Schweden, 1987 2. Staatsexamen, bis 1998 Kunsterzieher an verschiedenen bayerischen Gymnasien, 1991–1994 künstlerischer Assistent bei Prof. Gerd Dengler an der Akademie der Bildenden Künste in München, 1985–1998 Lehrauftrag an FH Weihenstephan, 1998–2003 Univ.-Professor an der Universität Paderborn, 2003–2019 Univ.-Professor für Bildnerische Erziehung an der Universität Mozarteum Salzburg, 2007–2018 Leitung der Redaktion des Fachblattes des BÖKWE, betreibt bilderlernen.at



**Werner Bloß
Die digitale Brille**

Ein Workshop zum Test digitaler Werkzeuge für die Untersuchung von Bildern im Kunstunterricht

[BE / W] **Der Umgang mit digitalen Werkzeugen im Unterricht könnte ähnliche Wege beschreiten wie die Digitalisierung**

menschlicher Kommunikation insgesamt. Ruben Puentedura (2006) formulierte in seinem oft zitierten SAMR-Modell vier Stufen dieser Entwicklung, deren Ableitung auf die Bilduntersuchung im Workshop nachvollzogen und kritisch geprüft werden soll.

Eine Ersetzung (substitution 1) analoger Techniken in rezeptiv-analytischen Phasen des Kunstunterrichts ist leicht möglich. Das Formulieren von Beobachtungen, die der menschlichen Wahrnehmung entspringen, traditionelles Zeichnen und Schreiben kann auch am Tablet bewältigt werden, ist aber kaum mit Vorteilen gegenüber der analogen Lösung verbunden (z.B. im Hinblick auf Speicherung und Distribution). Interessanter und spannender geraten Erweiterungen (augmentation 2), bei denen mit digitalen Hilfsmitteln die Wahrnehmung unterstützt wird (z.B. durch die Freilegung einer Farbkomposition).

Im Workshop gehen wir der Frage nach, ob Zeit und Technik schon reif sind, die traditionellen Strategien der Bilduntersuchung aufgrund des Einsatzes digitaler Hilfsmittel sinnvoll zu verändern (modification 3). Können digital gewonnene Erkenntnisse (z.B. die Einbeziehung einer algorithmisierten Bildrecherche im Netz) Einfluss nehmen auf die Methodik im Unterricht? Gibt es gar ernst zu nehmende Anzeichen für eine Neubelegung (redefinition 4) der Fragestellungen im analytischen und interpretatorischen Raster?

Anhand von traditionellen und aktuellen Werken werden wir versuchen, intersubjektive Anschlüsse an diese Fragestellungen zu finden und Ideen für den eigenen Unterricht zu generieren. (90 Min.)

Werner Fritz Bloß, Studium Lehramt Hauptschule und Gymnasium, seit 1998 Kunstlehrer an versch. Gymnasien in Bayern; 1999–2002 Lehraufträge an der Akademie d. B. K. Nürnberg, 2003–2009 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Kunsterziehung der Universität Erlangen-Nürnberg, seit 2018 Referent für Kunst, Theater & Film am Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung in München.



**Anita Buchner
Video im Unterricht**

Eine handlungsorientierte und lehrplanbezogene Einführung

[BE / V+W] **Das Medium Video spielt in allen Altersstufen der SchülerInnen einen wichtigen Teil der neuen Medien-Kul-**

tur (z.B. YouTube). Umso wichtiger ist es, einen adäquaten fachkundigen und kritischen Umgang mit diesem Medium zu vermitteln und zu erlernen, sprich Medienkompetenz zu erlangen. Das Video eignet sich hervorragend dazu, Inhalte der Lehr- und Bildungspläne unterschiedlicher pädagogischer Institute gewinnbringend ein- und umzusetzen.

Für eine verantwortungsbewusste Ausbildung von mitunter erfahrenen SchülerInnen bedarf es PädagogInnen, die Videoaufnahmen selbstständig konzipieren und umsetzen können. Der pädagogische Umgang mit dem Medium Video ist unabdingbar und verlangt verantwortungsbewusste Vorbilder. Die vielfältigen Methoden der handlungsorientierten Videoarbeit sind nicht nur eine Bereicherung für den Unterricht, sie sind grundlegender Bestandteil der Bildungs- und Lehrpläne fast aller Schularten und pädagogischen Konzepte im Zuge der Medienbildung.

Nach einem theoretischen Input zur Medienpädagogik werden gemeinsam Kriterien guter Lernvideos erarbeitet und verschiedene Video-Techniken kennengelernt. Wir experimentieren und fertigen mit Hilfe der jeweilig verfügbaren „devices“ eigene Videos an.

Mag.art. Anita Buchner, Abenteuerspielplatz, Kinder- und Jugendzentrum in Salzburg, Taxham.



**Rainer Buland, Nurjehan Gottschild
Playing Arts. Desaster der Wirklichkeiten und der Erwerb von Konstruktions-Kompetenz durch Spiel**

[BE / V+D] **Die Realität (das Ding an sich) ist für uns nicht direkt erkennbar und erklärbar. Wir bilden in unserem Kopf sprachliche/bildliche Modelle über die Realität: unsere Wirklichkeit, die uns eine grundlegende soziale Orientierung bietet. Diese Wirklichkeit ist eine Konstruktion, die wir vor allem als Kinder über eine andere Wirklichkeit, die Spiel-Wirklichkeit (im Modus des als-ob), erwerben. Daraus entsteht später durch einen Prozess der Professionalisierung die Wirklichkeit der Kunst. Zusätzlich haben wir vor einer knappen Gene-**

ration begonnen, eine weitere Wirklichkeit zu konstruieren, die keinerlei grundlegenden Realitätsbezug hat, auch wenn sie virtual reality heißt.

Es kommt zu einem sozialen und pädagogischen Desaster, weil jede und jeder Kompetenzen in einer anderen Wirklichkeit besitzt und wir nicht mehr wissen, welche Wirklichkeits-Konstruktion zur Beschreibung unserer sozialen Realität und der Realität an sich geeignet ist. Überdies tobt ein Wirklichkeits-Krieg über die Deutungshoheit.

So wie einmal Mathematik und Naturwissenschaften die zentral wichtigen Fächer waren, weil sie die Grundlagen legten für die technische Weltbeherrschung, so wird im 21. Jahrhundert die Kunstpädagogik von zentraler Wichtigkeit. Warum?

Weil die Kunst in sich die Kompetenz zur Wirklichkeits-Konstruktion trägt. Damit überhaupt ein kreativer Prozess beginnt, damit etwas Neues in die Welt kommt, braucht es ein Spiel im Sinne von *play*, also eine Spiel-Wirklichkeit, eine Haltung des Experimentierens und Ausprobierens. Kompetenz heißt aber auch, mit den Gefahren umzugehen. Spielen und der kreative Prozess sind keine harmlosen Tätigkeiten. Sie sind der Einstieg in den psychischen Raum des *between and betwixt* (Viktor Turner), der (in psychiatrischen Kategorien) gleichzeitig heilsam und gefährlich ist. Die Gefahr liegt im Sich-Verlieren in Spiel-Wirklichkeiten. Die Pädagogik muss es gleichzeitig schaffen, einen sicheren Raum zur Verfügung zu stellen und die Entgrenzung im Spiel (in der Kunst) zu fördern.

Auf der anderen Seite bringen Kinder und Jugendliche ihre eigenen Spielstrukturen und Spielformen mit, die nicht selten kontraproduktiv für den Unterricht sind (denken wir nur an das *rough and tumble play* von Jugendlichen). Nicht selten sind sie in virtuellen Wirklichkeiten kompetent, die für uns Erwachsene kaum zugänglich sind (obwohl sie von Erwachsenen entworfen wurden). Dennoch bieten die virtuellen Wirklichkeiten wunderbare ästhetische Spiel-Möglichkeiten. Auch hier ist Kompetenz gefragt. Spielen hängt immer und in jedem Medium mit der Kompetenz zur Wirklichkeits-Konstruktion zusammen und da kommt der Kunstpädagogik die zentrale Rolle zu.

Ass.Prof. Dr. Rainer Buland, Leiter des Archivs für Spielforschung und Playing Arts Universität Mozarteum Salzburg. Er hat Musikwissenschaft studiert und einen Master in Spiritueller Theologie.

Nurjehan [Nur'dscha:n] Gottschild MAS, Assistenzärztin für Psychiatrie und Psychotherapie in der Klinik in Freilassing. Sie hat Medizin an der TU München studiert und einen Master in Palliativ Care der Medizinischen Privatuniversität Salzburg.

Maria-Anna Eckerstorfer Mein Smartphone, (m)ein Werkzeug

[BE / W] **Das Smartphone kann heute auch als immer verfügbares, leistungsstarkes digitales Werkzeug unserer SchülerInnen gesehen werden, das – bis auf Verhaltensregelungen – der Schule weder monetären noch Verwaltungsaufwand**



bereit. Wie sieht aber ein Einsatz im Kunst- und/oder Werkunterricht aus, der unseren Reichtum an Manuellem und Analogem nicht zurückweist? Im Workshop wird an diesen Schnittstellen praktisch und kritisch gearbeitet.

Zwei Beispiele zu analogen und digitalen Zugängen zur Fotografie zwischen physikalischem Phänomen und spielerischer Bildstörung werden zur Diskussion gestellt.

1. CAMERA OBSCURA RELOADED (Unterrichtsbeispiel WE)

Das optische Phänomen mit seiner charakteristischen Ästhetik beeindruckt bildaffine Menschen. Wie kann aber dieses alte Faszinosum sinnstiftend an den Alltag von SchülerInnen des 21. Jahrhunderts geknüpft werden, ohne dabei „nur“ Kulturtechniken weiter zu tragen? Teilnehmer und Teilnehmerinnen bauen im Workshop eine Camera Obscura aus Fotokarton – ein Spiel zwischen angewandter Geometrie, angewandter Physik, Materialeigenheiten, Handfertigkeit, digitalen und ästhetischen Freuden. © Maria-Anna Eckerstorfer

2. DO IT YOUR SELFIE – ANALOGE FILTER (Open Lab)

Statt vorgefertigter digitaler Filter werden analoge Störungen des digitalen Bildes mit Farbfolien, textilen oder technischen Alltagsgegenständen und vielem mehr experimentell erzeugt. Möglichkeiten des Hackings einer Kamera werden ausgelotet und analoge Add-ons für die eigene Handykamera hergestellt. © Christoph Flattinger, Ilona Stütz, Michaela Haager, Raphaela Danner, Helene Siebermair, Maria-Anna Eckerstorfer (LV im Zuge des Ars Electronica Festivals 2018)

Material: Photokarton, Leim, Blech, Lupen, Farbfolien, Sammelsurium, Folienstifte, Werkzeug: Schneideunterlagen, Cutter, Eisenlineale, Geodreiecke

Univ.-Ass. MMag.art. Maria-Anna Eckerstorfer, Studium BE/WE (Kunstuniversität Linz) und Geschichte/Politische Bildung (Universität Salzburg), Lehrerin am BRG Wels, Universitätsassistentin für Bildnerische Erziehung an der Kunstuniversität Linz.

Johanna G. Eder Das Ganze = mehr als Analog + Digital

Kreativitätsbildung im digitalen Zeitalter

[BE / V+W] **„Das humanistische Ideal der Persönlichkeitsbildung ist in Zeiten der Digitalisierung aktueller als je zuvor.“ (Prof. Dr. Julian Nida-Rümelin, #MusMuc2017, 06.10.2017).**



Unser digitales Zeitalter steht im Spannungsfeld medialer Vernetzungen, kultureller Transformationen und entgrenzter Identitäten. Die Symptome manifestieren sich u.a. in einem transmedial entgrenzten Kunstbegriff. Auf dem Hintergrund pluralistischer Weltbilder und Lebensentwürfe, digitaler Reizüberflutung und artificial intelligence bedarf es einer kreativen Grundkompetenz, Struktur in die wachsende Komplexität zu bringen, Zusammenhänge herzustellen, das Handeln mit Sinn und Verantwortung zu belegen, Sachverhalte kritisch zu diskutieren und zu beurteilen. Folgende Anforderungen zeichnen sich ab :

- ◆ strukturierender Umgang mit Komplexität
- ◆ differenzierte, digital-analoge Gestaltungskompetenz
- ◆ lebenslange, mündige Identitätsgestaltung
- ◆ Kommunikations-, Bild- und Medienkompetenzen
- ◆ ideologiekritische Reflexionskompetenz, Orientierungs- und Beziehungsfähigkeit

Wie lässt sich kunstpädagogisch darauf reagieren?

In einer theoretischen Kontextualisierung wird am künstlerischen Fallbeispiel des Hanging Drawbot von Markus Gütlein (2017) zunächst ein transmedial entgrenzter Kunstbegriff erarbeitet. Die Analyse dieser installativen, analog-digitalen Mensch-Maschine-Interaktion fördert einen komplexen, analog-digitalen, kreativen Prozess zutage, der sich kunstpädagogisch nutzbar machen lässt – gemäß der kunstpädagogischen Position des HOMO CREANS (Eder, 2016), des schöpferischen Menschen.

Anschließend wird anhand dreier Trickfilm-Projekte in Schule und Museum (von der Primarstufe bis zu einer inklusiven Gruppe junger Männer) der Ansatz einer prozessorientierten, analog-digitalen, künstlerischen Kreativitätsbildung veranschaulicht. Daraus geht hervor, dass der künstlerisch-kreative Prozess persönlichkeitsbildende Potentiale birgt, die den aktuellen Anforderungen begegnen können.

Dr. phil. Johanna G. Eder, Leitung der Kunstvermittlung am Diözesanmuseum Freising, bis 2015 Studienreferentin am Institut für Kunstpädagogik der LMU München, 2015–2017 Lehrkraft für Kunst, Werken und Englisch an bayerischen Realschulen, künstlerisch tätig.

<https://johannagundulaeder.wordpress.com/>



Timo Finkbeiner Technikbezogener Unterricht in der Grundschule

Darstellung fächerverbindender Aspekte und ausgewählter Ergebnisse eines Entwicklungs- und Forschungsprojekts

[PS / P] **Kinder haben ein grundlegendes Interesse, technische Dinge und Sachverhalte zu ergründen (Möller, 1998, S. 89). Jedoch sind gerade diese Sachverhalte oftmals undurchschaubar bzw. finden Kinder nur selten Gelegenheiten, bei denen sie bauen, konstruieren oder demontieren können. Technikbezogener Unterricht setzt sich mit grundlegenden Wirkungszusammenhängen auseinander und legt Wert auf eine Gestaltungsoffenheit, die Raum für unterschiedliche Lösungen anerkennt (Jeretin-Kopf, Kosack, & Wiesmüller, 2015a). Im Vordergrund steht die konstruktiv-gestalterische und kognitive Auseinandersetzung mit Technik, das Erkennen technischer Probleme und die Möglichkeit der Entwicklung von individuellen Lösungsideen (Jeretin-Kopf, Kosack, & Wiesmüller, 2015a, S. 162).**

Das kooperative Projekt „Technische Bildung im fächerverbindenden Unterricht der Grundschule“ (TecBi-primar) zeigt hier Gelegenheiten fächerverbindenden Lernens unter Beachtung des jeweiligen Unterrichtsgegenstandes, der konkrete Perspektiven im schulischen Alltag bietet (Greinstetter & Fast, 2016, Greinstetter, Fast & Bramberger 2018).

In der Darstellung exemplarischer Unterrichtsmodelle und der am Prozess beteiligten Unterrichtsgegenstände (Technisches Werken, Mathematik und Sachunterricht) werden grundlegende Dimensionen früher technischer Bildung anhand schulpraktischer Überlegungen sichtbar. Aspekte zu Interessenförderung und Wissensvernetzung im Kontext der Analyse von Unterrichtsgesprächen geben Einblicke in Ergebnisse des Forschungskonzepts der Studie.

Timo Finkbeiner, Lehrtätigkeit an der der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems in den Bereichen Technischer Bildung und Inklusion; Studium der Erziehungswissenschaft an den Universitäten Tübingen, Bremen und Wien, sowie Lehramt für

Sonderschulen; Leitung des Referates Nachwuchsforum der Deutschen Gesellschaft für Technische Bildung; Forschungsinteressen im Bereich technikbezogener Vorstellungen und Unterrichtshandeln von Lehrpersonen.



Anneliese Franz, Erika Wolfberger, Stefan Stock
Die springenden Farben

(Trick-)Film in der Grundschule

[PS / P] Wie kann ein Trickfilmprojekt in einer altersheterogenen Grundschulklasse in der Praxis umgesetzt werden?

Am Anfang stand die Idee, eine gesamte Schulwoche dem Thema Film und kritischem Medienkonsum zu widmen und mit einer altersheterogenen Grundschulklasse (1.–3.Schulstufe) einen Film zu drehen. Die Kinder sollten sich über das Medium Video visuell verständlich und das Endprodukt für andere Personen damit dauerhaft sichtbar machen. Zusätzlich sollten sie Manipulationsmöglichkeiten im Film wahrnehmen, kritisch reflektieren und auch praktisch einsetzen.

Die Erarbeitung eines Films funktioniert nur als Gemeinschaftsprojekt, daher mussten alle Kinder ihre persönlichen Aufgabenbereiche finden, um in den Arbeitsprozess eingebunden zu sein. Der Auftrag an die Kinder lautete, ihre Geschichte für den Film selbst zu schreiben und gemeinsam von Drehbuch über Storyboard bis zum tatsächlichen Dreh und der Endverarbeitung sowie Präsentation des Films in einem geeigneten Rahmen umzusetzen. Die Aufteilung der Arbeitsbereiche sollte dabei von den Kindern selbst übernommen werden. Die Vorgaben an die Kinder lauteten: Wir verbinden Elemente aus der Stop-Motion-Technik (Legetrick) und dem Realfilm (Stopptrick). Zentraler Gegenstand für den Stopptrick war ein Einrichtungsgegenstand im Klassenraum, ein simpler Rolloschrank. Aus diesem können Personen oder Dinge hervorgezaubert werden oder in ihm verschwinden. Durch die praktische Umsetzung der filmischen Tricks sollten die Kinder die Möglichkeit der Manipulation durch Film kennenlernen.

Ausgehend vom stroboskopischen Effekt und optischen Geräten dazu sowie der Analyse früher Filmkunst (Méliès, George: Die Rei-

se zum Mond) wurden Animationstechniken sowie einfache Manipulationen durch Filmtricks (Stopptrick) vermittelt und praktisch umgesetzt. Durch die Auseinandersetzung wurden die Kinder zum kritischen Medienkonsum angeregt. Im Rahmen der Session wird das gesamte Projekt mit Planung, Umsetzung und Präsentation des Endprodukts unter Bezugnahme des Lehrplans für die Bildnerische Erziehung präsentiert.

Anneliese Franz, BEd, Professorin an der KPH Graz für die Fachbereiche Bildnerische Erziehung & Werken sowie Sprache & Literalität, akademische Hochschuldidaktikerin.

Erika Wolfberger, Dipl.Päd., klassenführende Lehrerin an der Praxisvolksschule der KPH Graz, Schwerpunkt Montessori-Pädagogik.

Stefan Stock, BEd MA, Teamlehrer an der Praxisvolksschule der KPH Graz, Schwerpunkt Montessori-Pädagogik., Lehre im Bereich Informatik an der KPH Graz.



Andreas Fries
Ideen nehmen Gestalt an

Imaginationsleistung im Fach Werken

[WE / V+D] Die Bildung der Imagination kann nach Hubert Sowa als „Kern von Bildungsprozessen“ angesehen werden. Trotz der Relevanz der Vorstellungsbildung differiert der Umgang mit Vorstellungen je nach Fach.

Im Rahmen eines Kurzvortrags soll aufgezeigt werden, welche didaktischen Konsequenzen es hat, wenn man die Rolle der Vorstellungsbildung in dieser Weise in den Mittelpunkt von Lernprozessen speziell im Fach Werken stellt, einem Fach, das sich grundsätzlich mit der Welt der Dinge, den Materialien, aus denen diese bestehen, der Funktion und vor allem aber auch der Gestaltung von Artefakten auseinandersetzt: Wie sieht der fachspezifische Umgang mit Vorstellungen hier grundsätzlich aus? Welche fachspezifischen Grenzen werden dabei überschritten, um Vorstellungen konkret werden zu lassen? Welche Rolle spielen digitale Medien als Verwirklichungsformen auf dem Weg hin zum konkreten Objekt?

Ausgehend von grundsätzlichen Überlegungen zur Welt der Dinge und zur Bedeutung von unmittelbarer Erfahrung und sinnlicher Wahrnehmung wird der Gestaltungsprozess, das heißt die Übertragung

von Gedanken in Materie sowie die Arbeit am Material in Bezug auf Lehr-Lern-Prozesse unter dem Aspekt der Vorstellungsbildung differenzierter betrachtet. Dabei werden Bildlichkeit und Visualität als sehr wirksame Katalysatoren des Vorstellens in den Fokus genommen. Verschiedene Konkretisierungsstufen bezüglich der Darstellung der Vorstellung auf dem Weg hin zur Umsetzung zeigen, wie analoge und digitale Zugriffsweisen gleichermaßen Anwendung im Gestaltungsprozess finden.

Andreas Fries, Universität Passau, 1988 1. Staatsexamen für das Lehramt an Realschulen (Otto-Friedrich-Universität Bamberg), 1989–1991 Lehrveranstaltungen am Lehrstuhl für Kunstpädagogik/Kunstdidaktik unter Prof. Hakon Ruprecht, 1990 Magisterabschluss im Fach Kunstpädagogik, 1993 2. Staatsexamen für das Lehramt an Realschulen, 1994–2012 Lehrtätigkeit an der Staatlichen Realschule Scheßlitz, Zweitprüfer gem. LPO I für das Fach Kunst- und Kunstgeschichte, 2012–2017 Abgeordnete Lehrkraft Otto-Friedrich-Universität Bamberg, seit 2016 Promotionsvorhaben zum Thema „Integratives Potential des Faches Werken im Bereich der Sprachförderung“, seit 2017 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Professur für Kunstpädagogik/Ästhetische Erziehung an der Universität Passau, Lehrbeauftragter an der Otto-Friedrich-Universität Bamberg, Lehrtätigkeit an der Staatlichen Realschule Schweinfurt.



Marc Fritzsche
Kritikfähigkeit und Digitalität in der Kunstpädagogik

Historische und gegenwärtige Aspekte

[BE / V+W] Im deutschsprachigen Raum hat die kunstpädagogische Debatte im Feld digitaler Medien vor etwa 30 Jahren begonnen. Seither wurden zahlreiche Inhalte und Verfahrensweisen erprobt, weiterentwickelt und/oder verworfen. Dabei stand die Etablierung einer kritischen Sichtweise und Haltung eher selten im Vordergrund.

Fachhistorisch lassen sich mehrere Phasen identifizieren. Dem technologischen Auslöser folgte eine Phase überhöhter Erwartungen an digitale Verfahren. Diese wurde abgelöst durch einen Zeitraum von Enttäuschung und Konsolidierung. Seit etwa zehn Jahren sind Anzeichen eines produktiven Einsatzes digitaler Medien erkennbar. Um-

fassende fachdidaktische Konzepte wurden nur selten, der internationale Fachdiskurs praktisch nie angesprochen. Interfaces spielten immer wieder eine herausgehobene Rolle.

Der Vortrag identifiziert zunächst künstlerische Potenziale im Umgang mit digitalen Medien und stellt dies in den Kontext einer Bildung, die auch als Erarbeitung einer kritischen Haltung verstanden wird. Dies wird in einem zweiten Teil exemplarisch abgeglichen mit der an Bedeutung gewinnenden Nutzung dreidimensionaler Druckverfahren. Dazu wird deren künstlerisches und kunstpädagogisches Potenzial u.a. anhand mitgebrachter Drucke diskutiert. Die Nutzung des Computers „gegen den Strich“, also in einer vom Hersteller nicht vorgesehenen Weise, spielt eine wichtige Rolle. Das mehrfache Crossover zwischen analogen und digitalen Verfahrensweisen verschiebt den Fokus der Beobachtung auf das Interface zwischen Mensch und Maschine. Die dort entstehenden „Fehler“ können als Chancen genutzt werden. Eine kritische Haltung wird befördert u.a. durch die künstlerische Nutzung nicht vorgesehener Verfahrensweisen und kontextualisierende Reflexion.

*Prof. Dr. Marc Fritzsche, seit 2018 Professor für Kunstdidaktik an der Universität Koblenz-Landau, 2015 Promotion zum Dr. phil., Titel der Dissertation: „Interfaces. Digitale Medien und Kunstpädagogik“, 2012–2018 Akademischer Rat a. Z. am Institut für Kunstpädagogik der JLU Gießen, 2008–2015 Mitglied im International Graduate Centre for the Study of Culture (GCSC), 2007–2018 Leiter des Multimedialabors am Institut für Kunstpädagogik der JLU Gießen, 2007–2012 Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunstpädagogik der JLU Gießen, 2007–2009 Teilabordnung (1/4) an die Goetheschule Wetzlar, 2006–2007 Referendariat für das Lehramt an Gymnasien, 2005 Lehrbeauftragter am Institut für Ästhetisch-Kulturelle Bildung der Universität Flensburg, 2003–2004 Mitarbeiter, 2004–2006 Leiter des Projekts „Multisensueller Kunstunterricht unter Einbeziehung der Computertechnologie (MuSe Computer)“ im Hessischen Landesinstitut für Pädagogik bzw. Amt für Lehrerbildung, 2000–2009 Lehrer für Kunst und Gesellschaftslehre bzw. Politik&Wirtschaft im hessischen Schuldienst, Fachbereichsleiter Kunst und Informatik, IT-Beauftragter, weitere unterrichtete Fächer: Arbeitslehre, Biologie, Deutsch, Englisch, Informatik, Mathematik.
www.marcfritzsche.de*

Anja Gebauer
Zwischen Bild und Bildschirm

- mobil durch das Museum

[PS / V] Die mobile Tablet-Anwendung ist auf die Sammlung „Blauer Reiter“ der Städtischen Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München hin konzipiert. Gestaltet wurde die App unter partizipativen Einbezug der Zielgruppe Kinder zwischen



acht und zwölf Jahren, sie verspricht somit eine große Passung an deren Bedürfnisse sowie neue innovative Formate. Doch wie interagieren Kinder tatsächlich damit? Lenkt das Tablet womöglich von der Kunstbetrachtung ab oder regen die kreativen, interaktiven Auseinandersetzungen die Kunstbetrachtung an? Welche Rückschlüsse lassen sich auf Methoden einer digitalen Kunstpädagogik 4.0 ziehen?

Eine qualitativ-ethnografische Annäherung an diese Forschungsfragen geschieht seit Winter 2018. Dabei werden die Kinder im musealen Feld begleitet und ihre Interaktion mit der mobilen Anwendung und den originalen Kunstwerken untersucht. Anhand der teilnehmenden Beobachtung sollen sich so Erkenntnisse über die Interaktion mit digitalen Formaten in der Situation der originalen Kunstrezeption entwickeln. Im Vortrag werden die Elemente der Anwendung vorgestellt, Hintergrundüberlegungen skizziert sowie erste Beobachtungen präsentiert. Anhand dessen wird der Bogen zu übergreifenden Fragen der Kunstpädagogik im Spannungsfeld digital-analoger Bild- und Interaktionswelten geschlagen.

Anja Gebauer studierte Grundschullehramt mit Unterrichtsfach Kunst am Institut für Kunstpädagogik der Ludwig-Maximilians-Universität München, ist wissenschaftliche Mitarbeiterin und Studienreferentin am Institut und lehrt dort im Bereich der Kunstdidaktik, Museumspädagogik, Kreativitätsbildung und gestalterischer Praxis.

Anne Glassner
Performative Techniken in der Kunst- und Werkpädagogik

Achtsamkeit und künstlerisches Gestalten

[A / W] **In diesem Workshop wird die Performance im Unterricht als künstlerische Praxis erforscht, welche Kraft in diesem zeitbasierten und immateriellen Ausdrucksmittel steckt und wie man diese in der Kunst- und Werkpädagogik platzieren kann. Anhand von künstlerischen Beispielen werden sowohl Fragen der Repräsentation und der Kulturpolitik analysiert, als auch Brüche im Kultursystem offen gelegt. Performance ermöglicht die Schärfung der Wahrnehmung,**



die Erfahrung von Improvisation und Kooperation und die Entwicklung eines achtsamen Körpergefühls in Relation zu Raum und Zeit. Die Kombination von Achtsamkeitsübungen und künstlerischem Gestalten intensiviert das Erleben der eigenen Persönlichkeit, das Wahrnehmen des Gegenübers und des künstlerischen Materials.

Kleine Atem- und Körperübungen (Sinnlichkeit, Materialität und Stofflichkeit in Lernprozessen) fördern die Selbstwahrnehmung und Selbsteinfühlung und ermöglichen den SchülerInnen, sich selbst besser zu verstehen und bewusster zu interagieren. Das künstlerische Gestalten ist eine Analogie für einen wachen und unmittelbaren Umgang mit dem Leben und der zunehmenden Digitalisierung. Kunst lehrt uns Improvisation, Kreativität, Präsenz, Achtsamkeit und wertschätzenden Dialog.

Anne Glassner ist bildende Künstlerin, Performerin und als Kunsterzieherin tätig, seit 2013 arbeitet sie vorwiegend performativ, mit Interventionen im öffentlichem Raum und leitet Projekte und Workshops im In- und Ausland. In ihren Arbeiten beschäftigt sie sich u.a. mit dem menschlichen Bewusstsein, Achtsamkeit, Stille, Schlaf und Grenzen zwischen Privatem und Öffentlichem.
www.anneglassner.at



Clemens Göller
Textgestaltung 4.0

Neue Strategien für das Unterrichtsfach Bildnerische Erziehung im Umgang mit Layout und Typografie

[BE / V+W] **Das Bundesministerium für Bildung will mit der Digitalisierungsoffensive allen österreichischen SchülerInnen**

nen ein breites Portfolio an digitalen Kompetenzen zukommen lassen. Dazu gehören auch Gestaltungswissen und Urteilsfähigkeit im Bereich der Medienproduktion.

SchülerInnen lesen im Schulkontext immer mehr „digital“ und sie schreiben auch immer mehr „digital“. Bei der Umsetzung ihrer Vorwissenschaftlichen Arbeit wird MaturantInnen Gestaltungskompetenz im Umgang mit Layout abverlangt – parallel dazu wurde jedoch mit der Einführung der NOST das Thema „Schrift“ aus dem Lehrplan für Bildnerische Erziehung gestrichen. Es wäre jedoch aus unterschiedlichen Gründen fatal, die Vermittlung von typografischem Wissen bleiben zu lassen. Es gilt, Gestaltungswissen und Urteilskompetenz der Lehrpersonen künstlerischer Unterrichtsfächer gezielt im Umgang mit Typografie herauszubilden und sie auch zu ausgewiesenen Experten für Gestaltungsfragen in Bezug auf die Vorwissenschaftliche Arbeit der kompetenzorientierten Reifeprüfung zu machen.

Sind Layout und Typografie für SchülerInnen überhaupt von Interesse und relevant? Wie kann der Bereich fachdidaktisch in neuer Art und Weise behandelt werden? Welche Chancen birgt hier die Digitalisierung? Wie kann der semiotische Aspekt mehr ins Zentrum der digitalen Medienproduktion rücken?

Der Kurzvortrag beschäftigt sich konkret mit der Fragestellung, wie zukünftige LehrerInnen, die im Bereich der visuellen Bildung tätig sind, ihren SchülerInnen einen zeitgemäßen Umgang mit Schrift und Layout lehren können. Anhand einer Mischung von theoretischen Ansätzen, methodischen Anregungen und praxisbezogenen Unterrichtsbeispielen soll ein neuer Blick auf das Thema „Schrift“ im digitalen Zeitalter ermöglicht werden!

Univ.-Lekt. MMag.art. Clemens-G. Göller arbeitet als Grafik-Designer, Lektor am Institut für Fachdidaktik an der Angewandten Wien und als Lehrer für Bildnerische Erziehung und Technisches Werken an einer AHS. Sein Interesse gilt vor allem dem Zusammenhang zwischen der visuellen Identität von Vorgängen der Wissensvermittlung und dem Initiieren erfolgreicher Kommunikations-, Lehr- und Lernprozesse.

Karin Gollowitsch, Elisabeth Rabensteiner
Bitte warten ... Sie werden verbunden!

Best Practice-Beispiele im Gesamtunterricht der Volksschule, ausgehend von Bildnerischer Erziehung und Textilem Werken zum Thema: „Miteinander in VERBINDUNG treten, eine QuerVERBINDUNG suchen, in VER-BINDUNG bleiben ...“

[PS / P+W] **Die Bedeutungen des Begriffes VERBINDUNG sind vielschichtig: Werden etwa Beziehungen zwischen Menschen als VERBINDUNGEN beschrieben, die darin bestehen, dass auf gegenseitiger Sympathie beruhend, Kommunikation und Austausch – DIALOGE – stattfinden, tritt**



doch scheinbar die Bedeutung des Wortes VERBINDUNG als soziales Element des Zusammenhaltes zwischen Menschen und Gruppen zugunsten von technologiebasierenden Kontexten vermehrt in den Hintergrund.

Im digitalen Informationszeitalter wird das Wort VERBINDUNGEN vor allem für Internet, Social Media, Messenger etc. verwendet.

Obwohl die virtuelle Dimension das „MiteinanderinVERBINDUNG-treten“ räumlich und zeitlich unbeschränkt ermöglicht und digitale Kanäle unsere Aufmerksamkeit gekonnt zu binden wissen, bleibt die unmittelbare VERBINDUNG zu anderen Individuen für uns Menschen unverzichtbar. Aus der Entwicklungspsychologie weiß man, dass bereits in den ersten Lebensjahren eine sichere (VER)BINDUNG zu Bezugspersonen prägend ist. Fehlende VERBINDUNGEN zu Mitmenschen machen einsam und Einsamkeit gilt bekanntlich als ein zunehmendes Problem unserer Zeit.

Im künstlerischen Arbeiten treten wir mit uns selbst und mit anderen Menschen sowie mit Materialien direkt in VERBINDUNG. Wir entwickeln neue Ideen, lassen unsere Gedanken fließen, tauschen uns aus und erlauben uns, Emotionen Ausdruck zu verleihen. Kunst in all ihren Facetten berührt uns nachhaltig, bleibt in Erinnerung und schafft individuelle VERBINDUNGEN. Kindern diesen besonderen Zugang zu sich selbst und anderen auf unterschiedliche Weise erfahrbar zu machen, ist eine Chance, die sich den künstlerischen Fächern in der Volksschule bietet.

In diesem Sinne werden Best Practice-Beispiele, die in fächerverbindenden Projekten im Gesamtunterricht durchgeführt wurden, vorgestellt und im anschließenden Workshop erprobt. Dabei entstehen individuell gestaltete Postkarten, die auf analogem Weg VERBINDUNGEN herstellen sollen - vom Sender zum Empfänger - von Mensch zu Mensch!

„Im Grunde sind es immer die Verbindungen mit Menschen, die dem Leben seinen Wert geben.“ (Wilhelm Humboldt)

Mag. art. Karin Gollowitsch, Studium für Textiles Gestalten und Technisches Werken an der Kunstuniversität Mozarteum Salzburg, Studium für Bildnerische Erziehung an der Kunstuniversität Linz, Studienprogrammleiterin für Technische und Textile Gestaltung an der PH Steiermark, Lehrtätigkeit für Textiles Werken und Bildnerische Erziehung in der Ausbildung der Sekundarstufe und Primarstufe, Modedesignerin.

Mag. Elisabeth Rabensteiner, BEd, Lehramtsstudium für Volksschule an der Pädagogischen Hochschule Steiermark sowie Lehrbefähigung für Bildnerische Erziehung an Neuen Mittelschulen, Studium der Kunstgeschichte an der Karl-Franzens-Universität Graz, Volksschullehrerin an der privaten Volksschule Ursulinen in Graz, Lehrtätigkeit an der Pädagogischen Hochschule Steiermark im Bereich Bildnerische Erziehung in der Primarstufenausbildung sowie MentorInnentätigkeit im Schwerpunkt kunst.form.art .



Christian Groß
Erfahrungswerkstatt
Robotic & Coding

Keine Angst vor neuen Wegen

[WE/W] Digitalität zeigt sich gegenwärtig in den unterschiedlichsten Facetten und in vielen Bereichen des alltäglichen Lebens. Durch die rasant voranschreitende Forschungs- und Entwicklungstätigkeit im Bereich des Technologischen vergrößert sich die Palette zunehmend und in immer kürzeren Zeiträumen. Häufig ist gerade diese große Differenziertheit von Technologien und die damit einhergehende Transformation von allen Lebensbereichen für Lehrer*innen Grund zur Überforderung und Angst, wenn es um die Integration von digitalen Inhalten in den Unterricht geht.

Ausgehend von dieser Beobachtung der problematischen Beziehung von Lehrpersonen und digitaler Technologie schlage ich in meiner Erfahrungswerkstatt einen anderen Zugang im Kontext von Unterricht vor. So eröffnet jener große und immer größer werdende Facettenreichtum des Digitalen auch immer größer werdende Möglichkeitsräume der Vermittlung jener Inhalte an Kinder und Jugendliche. Spielerische Neugierde sind Voraussetzungen, die Schüler*innen häufig mitbringen und in der Erfahrungswerkstatt auch bei Lehrer*innen (wieder) geweckt werden soll.

Es besteht deshalb für Pädagog*innen die Möglichkeit, (erste) Erfahrungen in der Welt der Digitalisierung zu erproben und dabei Berührungspunkte mit digitalen Technologien abzubauen. Dem alters-

gerechten Lernen von Schüler*innen folgend, werden bildbasierende Programmiersprachen wie z.B. Scratch in der Erfahrungswerkstatt ebenso Thema sein, wie die Auseinandersetzung mit komplexeren Inhalten der Robotic und des Coding.

Christian Groß, BEd, hat nach der Ausbildung an der HTBLA Weiz für Maschinenbau und Umwelttechnik das Studium für das Lehramt an Sonderschulen an der Pädagogischen Akademie der Diözese Graz Seckau absolviert. Nach sieben Jahren als Ausbildungsleiter einer Lehrwerkstätte im Metall- und Elektrobereich wechselte er in die Schule. Als Integrationslehrer arbeitet er an der NMS Fürstenfeld, wo er u.a. auch für die Implementierung des Gegenstandes Coding und Robotic verantwortlich ist. Seit 2012 ist er auch im Fachbereich Technische Bildung an der KPH Graz und PHST tätig. Als dreifacher Familienvater, Lehrer und Lernender setzt er sich mit den unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten von Robotic und Coding auseinander.



Christine Guttman
Textil unplugged

[PS / V+W] Die textile Werkerziehung als Sprungbrett zur Entfaltung aller Sinne hat viel zu bieten. Gerade im Zeitalter von Computer und Internet ist es besonders wichtig, dass Kindern die „viel-sinnige“ Reise in die Welt des Textilen weiterhin angeboten wird. Die optischen, haptischen und funktionalen Qualitäten des Materials besitzen einen hohen Aufforderungscharakter und ermöglichen individuelle gestalterische Zugänge. Dabei geht es nicht vordergründig um das Produzieren von Werkstücken, sondern um die Entwicklung von Problemlösungsstrategien und um die Umsetzung individueller Lösungswege zu diversen Themenstellungen. Allein das Wahrnehmen, Hantieren, Ordnen, Beobachten, Experimentieren, Erforschen, Spielen, Erproben von und mit Materialien ist ein wichtiger Lernprozess. Durch daserspüren von weichen, glatten oder rauen Oberflächen findet eine Sensibilisierung für Zwischentöne in Fasern, Fäden und Mustern statt, wird ein Gefühl für Formen, Farben und Proportionen

aufgebaut und darüber hinaus ein Stück weit textile Kultur erschlossen.

Textiltechnisches Gestalten erfordert weiters sensomotorische Koordinationen grob- und feinmotorischer Art und ihre Vernetzung mit anderen Wahrnehmungsmodalitäten. Alle Tätigkeiten, die eine gewisse Übung und Beidhändigkeit als Voraussetzung haben, führen im Gehirn zu hoher Vernetzung und wirken sich positiv auf die menschliche Entwicklung aus.

In der gegenwärtigen mit virtuellen Medien überlasteten Welt ist es deshalb unverzichtbar, gerade in der Schule Umgebungen zu schaffen, die unsere Sinne öffnen und uns „unser Ding“ machen lassen. Eine vielfältige Beschäftigung in der textilen Lernwerkstatt gibt Kindern diese Möglichkeit.

Im Kurzvortrag werden textile Unterrichtsbeispiele aus der reformpädagogischen Praxisvolksschule der KPH sowie Beispiele von projektorientiertem Werkstattunterricht mit Studierenden der KPH Graz gezeigt. Dabei stehen die prozessorientierten, fächerübergreifenden und mehrperspektivischen Aspekte sowie die Vielfalt von textil-technischen, gestalterischen Umsetzungsmöglichkeiten der eigenen Ideen im Mittelpunkt.

Kreativitätsübung: Sinneswerkstatt – mögliche Themenstellungen

Dipl. Päd. Christine Guttman, Textile Werkerziehung PS und NMS, seit 2010 an der PS der KPH und Lehrbeauftragte der KPH / Graz im Bereich Textildidaktik und fachdidaktischer Werkstatt. www.pvs.augustinum.at



Ingrid Hackl, Marion Starzacher
Sehen – Experimentieren – Begreifen

Einsatz digitaler Medien im Werkunterricht (Starzacher)
Schnittstelle analog – digital (Hackl)

[WE / V+W] Im Vortrag geht es um den Einsatz digitaler Medien im Unterrichtsfach Technisches und Textiles Werken sowie in der Ausbildung. Nach einer Einführung in die aktuelle Bildungsdebatte werden sechs Thesen in Relation zu praktischen Beispielen vorgestellt, die sich aus der Arbeit in der Lehre, in der außerschulischen Projektarbeit, in Kooperation

mit KollegInnen herauskristallisiert und sich als zukunftsweisend für Lehre und Forschung herausgestellt haben.

Die digitale Grundbildung ist der Topic, der FachvertreterInnen und Lehrende der Werkerziehung nach der Debatte um die Zusammenlegung der Werkfächer Technisches Werken und Textiles Gestalten an den AHS stark beschäftigt. Seit der Einführung der digitalen Grundbildung als verbindliche Übung in der Sekundarstufe 1 (Pilotprojekt im Schuljahr 2017/18), in der unterschiedlichste Aspekte der Digitalisierung angesprochen werden, ist die Frage zu beantworten, welche digitalen Medien in der primären bis zur tertiären Ausbildung eingesetzt werden sollen, bzw. wie Themen der digitalen Grundbildung bereits umgesetzt werden.

Ziel ist es, einen Dialog um die Bedeutung der digitalen Grundbildung in Relation zum hands-on-Prinzip zu führen und das Fach in die Zukunft zu denken.

Ausgehend von Christopher Alexanders Theorie der Zerlegung einer Gesamtproblemlage, in diesem Fall einer Designaufgabe, in ihre Einzelteile, um mit der Lösung der Einzelteilproblematik das Gesamtproblem zu lösen, steht dieser Workshop im Zeichen der analogen Muster- und digitalen Designentwicklung im Sinne der Dekonstruktion und Rekonstruktion. In einem zweiten Schritt werden die analogen Muster digitalisiert, nachbearbeitet und gezeigt, wie mittels ausgewählter Hardware (2D / 3D-Print, Vinylcutter oder CNC-Fräse) diese umgesetzt werden können.

Im zweiten Teil des Workshops werden digitale Designs in Form von Collagen (nach Hannah Höch) entwickelt und demonstriert, wie diese mit Hilfe von Transferfolien zu Motiven für Keramik, Modellbau, T-Shirts, Taschen & Co. werden.

Benötigte Software für den eigenen Laptop: windows: inkscape; mac: inkscape und x-quartz / grundlegende Computerkenntnisse sind notwendig.

Bitte EIGENE Laptops mitbringen und Software vorab installieren!

Ingrid Maria Hackl, seit 2015 Lehrende und Universitätsassistentin für Gestaltung: Technik, Textil an der Kunstuniversität Linz, Studium Bildnerische Erziehung und Textiles Gestalten in Linz, Zusatzqualifikationen u.a. als Schreibtherapeutin und Persönlichkeits- und Kommunikationstrainerin, künstlerische Arbeit in den Bereichen Collage, Textildesign, Malerei und Lyrik; zahlreiche Ausstellungen und Kunstprojekte.

DI arch. Dr. techn. Marion Starzacher, Architektin und Professorin für Technik und Design an der Pädagogischen Hochschule Steiermark, Leiterin des Studienfachs Technisches und Textiles Gestalten, Fachbereich ästhetisch-künstlerische und medienpädagogische Bildung, Dozentin an der Technischen Universität Graz und an der Karl Franzens Universität Graz. Forschung zur Raumwahrnehmung und zur prozessorientierten Lehre. Seit 2005 Architektur- und Baukulturvermittlung an Kindergärten, Schulen und Universitäten sowie an der Kinderuni. 2013 Gründung der Architekturinitiative ARCHelmoma und seit 2015 Mitglied in der Initiative Baukulturvermittlung für junge Menschen / blink.



Viktoria Hamberger Zauberstäbe und Bögen

– die Nachahmung von Elementen aus Fantasyfilmen in DIY-Video-Tutorials

[WE / V+D] **Hamberger stellt ihr Dissertationsvorhaben, sowie die bis dahin untersuchten Ergebnisse vor.**

Im Fokus ihrer Dissertation steht die Untersuchung von DIY-Video-Tutorials auf der Internetplattform YouTube in Zusammenhang mit Fantasyfilmen.

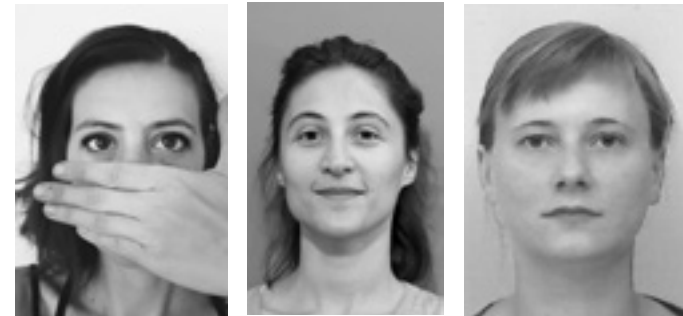
Die Relevanz von Video-Tutorials im Alltag zeigt sich in einer Marktforschungsstudie aus dem Jahr 2017, die belegt, dass 45 Prozent der Internetnutzerinnen und -nutzer ab 14 Jahren Video-Tutorials gesehen haben. In der Altersgruppe der 14- bis 29-Jährigen ist es bereits jeder/ jede zweite.

Im pädagogischen Kontext wird entsprechend exploriert, wie sich Video-Tutorials für den Unterricht nutzbar machen lassen. Daneben legt eine kürzlich veröffentlichte Studie dar, dass wiederholtes Sehen von „Instructional Videos“ das Phänomen der „Illusion of Skill Acquisition“ evokiert, also zu einer Selbstüberschätzung der eigenen Fähigkeiten führt, die sich letztendlich in der tatsächlichen Ausführung jedoch nicht bewahrheiten.

Die sinnliche Erfahrung ist im Werkunterricht ein zentraler Bestandteil. Wie die Forschung zeigt, ersetzt das Ansehen von Video-Tutorials in keiner Weise die Erfahrungen des Selbermachens. Ein Verstehen von Anlässen, Aufbau und verwendeten Materialien innerhalb von Tutorials ermöglicht jedoch ein Anknüpfen an Erfahrungen von Schülerinnen und Schülern. Das Unterrichtsfach Werkerziehung kann sich so im Spannungsfeld zwischen analog und digital mit dem Vorteil der sinnlichen Erfahrung und der direkten Interaktion zwischen Lehrperson und Schülerinnen und Schülern neu positionieren.

Victoria Hamberger, Universität Mozarteum Salzburg, studierte von 2011 bis 2016 Bildnerische Erziehung und Technisches Werken an der Universität Mozarteum Salzburg. Von 2014 bis 2018 betreute sie die ÖH-Galerie „Das Zimmer“ am Mozarteum. Nach Absolvierung des Unterrichtspraktikums unterrichtete sie am Musischen Gymnasium in Salzburg und ist derzeit als Lehrerin für die Fächer Werk- und Kunsterziehung an einer Realschule in Bay-

ern tätig. Seit 2017 ist sie Universitätsassistentin an der Universität Mozarteum Salzburg und beschäftigt sich in ihrer Dissertation mit Wahrnehmung Materieller Kultur, DIY Video-Tutorials und deren Aufbau und Funktion in Bezug auf Fantasyfilme.



Christiane Hapt, Tatia Skhirtladze, Isis Maria Várkonyi Mobile Pictures

Kunst am und mit dem Mobiltelefon

[BE / V+P] **Wie lässt sich der Wandel zeitgenössischer, visueller Darstellungsformen charakterisieren, der durch mobile Endgeräte, wie Mobiltelefone, beeinflusst wird? Welche Bedeutung hat die Verwendung des Mobiltelefons für das Lehren, Lernen und Schaffen von Kunst an Schulen, sowie im Hochschulbereich?**

Digitale Geräte sind für die Reflexion sozialer Prozesse in der heutigen Zeit, die durch schnelle Veränderungen in allen Lebensbereichen geprägt ist, nahezu unerlässlich. Das Mobiltelefon ist ein „potent tool“, ein wirksames Werkzeug in der Kunstpädagogik. „Mobile Pictures“ zeigt Methoden, die auf diesem Gebiet entwickelt wurden und beschreibt und dokumentiert Beispiele von künstlerischen Aktivitäten von SchülerInnen und Studierenden. Bei diesem kunstpädagogischen Ansatz werden Mobiltelefone mit ihren facettenreichen Funktionen – Foto- und Videokamera, Soundaufnahmefunktion, Texteingabe, Präsentationsfläche, Soundabspielgerät, Dokumentationswerkzeug, ... – ohne die zusätzliche Verwendung von Apps eingesetzt. Somit wird der alltägliche Gebrauch um gestalterische und künstlerische Anwendungsmöglichkeiten erweitert, die von Zeit und Ort der Benutzung unabhängig sind.

„Mobile Pictures“ baut auf einem Medienprojekt mit dem Titel „Handy Pictures“ auf, das 2011 im Rahmen einer Lehrveranstaltung im Lehramtstudium DAE – Design, Architektur und Environment für Kunstpädagogik (Technisches Werken) an der Universität für angewandte Kunst Wien realisiert wurde. Die ehemaligen Mitglieder der Projektgruppe, Christiane Hapt, Tatia Skhirtladze und Isis Várkonyi, entwickeln die Methoden des künstlerischen Arbeitens mit Mobiltelefonen in der Schule und im Rahmen der Hochschulbildung weiter. Seit Oktober 2016 bieten sie die Lehrveranstaltung „Mobile Pictures

– Kunst am und mit dem Mobiltelefon“ im Rahmen des Lehramtstudiums KKP – Kunst und kommunikative Praxis (BE) an der Universität für angewandte Kunst Wien an.

Christiane Hapt, Stud.Ass., (geb. 1983) lebt und arbeitet international als selbständige Artistin, Mitgründerin des Kulturvereins FENFIRE – Internationales Theater und Objektmanipulation, bis 2006 Ausbildung Product- and Furniture Design an der Kingston University London (St. Pölten), 4 Jahre Designstätigkeit als Abteilungsleiterin eines Import Export Unternehmens, seit 2010 am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung an der Univ. für angewandte Kunst in Wien.

Mag. Tatia Skhirtladze (geb. 1976 Tbilissi, Georgien) lebt und arbeitet in Wien. Sie studierte Kunstpädagogik in Georgien und Österreich, absolvierte ein postgraduales Master-Studium „Research and Practice in Arts“ am Dutch Art Institute, Niederlande. Als Künstlerin arbeitet sie zwischen bildender Kunst und Film, realisiert konzeptuelle künstlerische Projekte mit unterschiedlichen Medien. Seit 2011 unterrichtet sie Video am Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik und Kunstvermittlung an der Universität für angewandte Kunst Wien.

Isis Maria Várkonyi (geb. 1986) lebt und arbeitet derzeit in der Nähe von Wien. Sie studierte DAE – Design, Architektur und Environment für Kunstpädagogik und Textil- sowie freie, angewandte und experimentelle künstlerische Gestaltung an der Universität für angewandte Kunst Wien, Erweiterungsstudium KKP – Kunst und Kommunikative Praxis, Unterrichtstätigkeit.



Gert Hasenhütl Den digitalen Fluss malen

Zum didaktischen Wert des manuellen Zeichnens.

[BE / V] **Bezugnehmend auf James F. Walkers gleichnamiges Buch „Painting the Digital River“ aus 2006 geht es im Beitrag um die Rolle rechnerunterstützter Zeichenwerkzeuge in bildnerischen Prozessen sowie Entwurfsprozessen. „Hybride“ oder „gemischte“ Praktiken (Schenk 2016, Carpo 2013, Garcia 2013) – im Analogen wie auch Digitalen – bestimmen im Moment die Transformation der „schlampigen Arbeitsweise“ (Henderson 1999) des manuellen Zeichnens.**

Basierend auf Arbeiten einer Studierendengruppe eines von mir geleiteten Seminars werden im Beitrag Zeichen-Settings vorgestellt, die manuelles Zeichnen – analog wie auch digital – im Unterricht neu etablieren sollen. Eine nicht unbedeutende Ausgangsfrage spielt dabei die Präsenz technischer Milieus, wenn es um den Einsatz rechnerunterstützter Zeichenwerkzeuge im Unterricht geht. Da der Anteil und die Sättigung von kostspieligen digitalen Eingabegeräten in Schulen und bei Schülerinnen und Schülern noch gering ist, geht der Beitrag von einem Minimalsetting einer Zeichen-App aus, die gratis auf Smartphones installiert werden kann. Dieses Minimalsetting bildet quasi die Problemlage des Ausgangspunktes, denn erst wenn technische Systeme eine ausreichende „Netzwerk-Realität“ (Simondon 2009) besitzen, d.h. u.a. gut zugänglich sind, können verallgemeinerbare Aussagen ihrer gesellschaftlichen Wirkung gemacht werden. Ausgehend von Zeichensettings, wie z.B. nur tastend einen Gegenstand zu erfassen und zu zeichnen (Selle 1988), stellt der Beitrag Unterrichtskonzepte und Settings vor, die Schülerinnen mithilfe digitaler Zeichenwerkzeuge neugierig eine Renaissance des Zeichnens nachvollziehen lassen sollen. Neben der Schnittstelle Analog/Digital thematisieren die von uns erarbeiteten Unterrichtskonzepte auch den Bruch zwischen „intellektuellem“ und „visuellem“ Realismus, der viele Jugendliche von einer positiven Erfahrung der Zeichenhandlung loskommen lässt. Ziel ist es eine erweiterte Vorstellung von Zeichnungen und Zeichnen in Zeiten der Digitalisierung zu eröffnen.

Gert Hasenhütl unterrichtet seit 2007 an der Akademie der bildenden Künste Wien Studierende der Sekundarstufe u.a. in den Bereichen Design, Technik und Werkstattpraxis. Er erfüllt im Moment Lehraufträge in den Bereichen technisch-textiler wie auch bildnerischer Erziehung an der PH Steiermark, der Universität für angewandte Kunst und der PH Tirol, wo er zur Zeit eine 50%-PH2 Stelle innehat.



Susanne Hennerbichler, Manuela Freynschlag Werken kann so spannend sein!

Neue Perspektiven für die Grundschule

[PS / W] **Neurowissenschaftliche Studien bestätigen, dass die Arbeit mit der Hand für das Lernen im Gehirn wesentliche**

Entwicklungsgrundlagen bildet. Auch natürliche Neugier, Interesse und Motivation sollen bei Grundschulkindern intensiv gefördert werden. Der Werkunterricht wird spannend, lustig, lehrreich u.v.a. gestaltet und die Lernprozesse werden in ganz natürlicher Weise intensiviert. In diesem Workshop werden darüber Detailinformationen gegeben und es wird darauf Bezug genommen bzw. es werden Querverbindungen hergestellt.

Lernen, was interessiert und Spaß macht, spielend und forschend im Umgang mit Materialien, das ist das Ziel.

Projektideen werden im Sinne aktueller Studien präsentiert, Abschnitte daraus gemeinsam erprobt, indem forschende, entdeckende und ganzheitliche Methoden ihren Einsatz finden – die Arbeit mit der Hand zur Bearbeitung des Materials steht im Vordergrund. Praktische Erfahrungen werden mit kognitiven Prozessen vernetzt (hier finden auch manchmal, sehr bewusst ausgewählt und sparsam, neue Medien ihren Einsatz). Die Ziele und Inhalte werden aus dem Lehrplandtext interpretiert und verknüpft.

OStR. Prof. Mag. Susanne Hennerbichler, Psychologin und Beraterin, Didaktikerin und Humanwissenschaftlerin in der Lehrerbildung, Referentin, Autorin, Künstlerin in Linz. Letzte Veröffentlichung: Wolf, W. (Hrsg.). Hennerbichler, S., Sturm, R. & Finkbeiner Timo. (2015). Praxishandbuch Grundschule für Technisches und Textiles Werken. www.besusa.at

Manuela Freynschlag BEd, fünf Jahre in der Wirtschaft, Ausbildung an der PH der Diözese Linz incl. Dalton Lehrgang, Grundschullehrerin seit 2000, Linz. Offizielle bewilligte Projekte: Schulraumgestaltung und Bühnenbild, Klanggeschichten, Technik erforschen/erleben in der Grundschule. Erprobungen von Unterrichtssituationen für Didaktikfortbildung und Veröffentlichungen.

Susanne Henning Skulpturales Handeln in Lehr und Lernkontexten der postdigitalen Gegenwart

Erkundungen des postdigitalen Erfahrens von Körper, Raum und Zeit

[A / V] In meinem PostDocProjekt gehe ich der These nach, dass skulpturale Prozesse in Lehr und Lernkontexten einer postdigitalen Gegenwart, in der ein selbstverständlicher Umgang mit digitalen Technologien zu einem unhintergehbaren Sozialisationsfaktor wird, keineswegs obsolet werden, sondern eine besondere Bedeutung erlangen können, um Verbindungen zwischen digitalen und materiellen Wirklichkeiten erfahrbar und erkundbar werden zu lassen.

Aus der hierzu eingenommenen Perspektive wird Kunstunterricht weniger als Lernort für den Umgang mit digitalen Medien in den Blick genommen, als vielmehr überlegt, welche Möglichkeiten der



Auseinandersetzung mit sich im Zuge technologischer und damit korrespondierender gesellschaftlicher Entwicklungen verändernder Erfahrungen von Körper, Raum und Zeit er eröffnen kann. Aus der postdigitalen Betrachtungsweise resultiert dabei auch die Frage, wie skulpturale Prozesse initiiert werden können, innerhalb derer handwerkliche Techniken und digitale Technologien einbeziehende Strategien im Hinblick auf die jeweiligen Ziele gestalterischer Auseinandersetzungen reflektiert wählbar werden und in Bezug auf ihre Wechselwirkungen erkundet werden können.

Als forschungsmethodische Vorgehensweisen werden soziologische, philosophische, medien- und kunstwissenschaftliche Überlegungen zum Erleben postdigitaler Wirklichkeiten ausgewertet. Moderne und postdigitale Entwicklungen im Bereich von Skulptur, Design und Architektur werden vergleichend analysiert, die Ergebnisse mit den auf theoretischer Ebene gebildeten Hypothesen in Bezug gesetzt. Auf der Basis hieraus abgeleiteter Fragestellungen werden in universitären und schulischen Lehr- und Lernkontexten skulpturale Handlungsprozesse initiiert und evaluiert, in denen postdigitale Erfahrungsweisen von Körper, Raum und Zeit erkundet werden sowie handwerkliche und digitale Verfahren gleichberechtigt koexistieren und wechselwirken können.

Susanne Henning, Dipl. Ing. Architektin, seit 2018 wiss. Mitarbeiterin im Fach Kunst, Bereich Kunstpädagogik an der Universität Siegen. 1987–1992 Architekturstudium an der FH Lippe, 1992–2004 Arbeit als angestellte und freie Architektin, 2004–2011 Lehramtsstudium der Fächer Deutsch, Kunst und Physik an der Universität Paderborn, 1. und 2. Staatsexamen, 2013–2018 wiss. Mitarbeiterin im Fach Kunst, Bereich Bildhauerei und Didaktik der Universität Paderborn, Promotion zu Architektur wird plastisch – Skulpturale und architektonische Bildungsprozesse in Lehr und Lernkontexten.

Ernst Hochrainer, Hans Krameritsch (mit Gerrit Höfferer, Bernard Bernatzik, Rolf Laven / Lehrende der PH Wien)

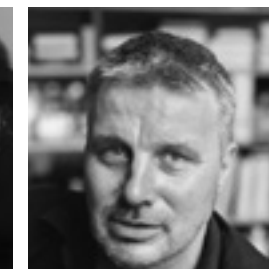
Schulbuch – echt jetzt?

4.0 und das gedruckte Buch: ein Anachronismus? Beispiel ICONS: Ziel, Konzept, Einsatz, Kritik



[BE / W+D] Die Schulbuchreihen „ZEICHEN“ und „ICONS“ wurden neu aufgelegt. Seit 2018 sind sämtliche Bände in einer neuen Fassung erhältlich. Wo liegen Chancen und Grenzen einer Aktualisierung von Büchern? Kann ein gedrucktes Medium mit den dynamischen Entwicklungen in Gesellschaft, Schule und Fach überhaupt Schritt halten? Können Bücher in der Schule_4.0 einen zeitgemäßen Unterricht (noch) unterstützen und die Arbeit der Lehrenden sinnvoll ergänzen oder entlasten?

Die AutorInnen der beiden Reihen präsentieren Themen und Fallbeispiele, an denen Konzept und Anspruch der Bücher und Möglichkeiten ihres konkreten Einsatzes im Unterricht demonstriert und zur Diskussion gestellt werden. Ein Fokus liegt auf Entwicklungen, mit denen die Institution Schule auf gesellschaftlichen Wandel und politische Vorgaben reagiert (Modularisierung, neue Matura, Digitalisierung, Globalisierung, Migration u.a.), und auf den Konsequenzen, die sich daraus für Bildungsauftrag und Unterrichtspraxis eines Faches ergeben.



Thematisiert werden auch die Rahmenbedingungen, unter denen Schulbücher entstehen, sowie die Perspektiven eines „work in progress“, dessen Fortschritt vom fachlichen Diskurs getragen und durch konkrete Anregungen und Beiträge aus der fachlichen Community wesentlich mitgestaltet wird.

Mag. Ernst Hochrainer (geb. 1949), 1974–1991 Lehrer an Wiener AHS (Bildnerische Erziehung, Politische Bildung), 1991–2013 an der Pädagogischen Akademie/ Pädagogischen Hochschule Wien.

Mag. Hans Krameritsch (geb. 1965), 1990–2011 Lehrer an Wiener AHS (Bildnerische Erziehung, Technisches Werken), seit 2011 an der Pädagogischen Hochschule Wien, Institut für Allgemeinbildung in der Sekundarstufe, Lehrbeauftragter an der Uni-

versität für angewandte Kunst Wien und der Akademie der bildenden Künste Wien, Autor und Co-Autor von Kunst-Schulbüchern. In der LehrerInnenbildung leitete er Kurse für Museumspädagogik, Kunst und Handwerk, Neue Medien und Animationsfilm, Workshops im Bereich Graphic Novel.

Mag. Bernard Bernatzik (geb. 1961), seit 1999 Lehrer an Wiener AHS (Bildnerische Erziehung), seit 2012 an der Pädagogischen Hochschule Wien.

Mag. Gerrit Höfferer (geb. 1965), Lehrerin an Wiener AHS (Bildnerische Erziehung, Philosophie und Psychologie, Darstellendes Spiel/Bühnenspiel), 2011–2017 an der Pädagogischen Hochschule Wien.



Gerrit Höfferer Jugendmedienkulturen

Eine kurze Geschichte der Webvideocultures

[BE / V] Der Beitrag präsentiert eine kurze, prägnante Übersicht zu den wichtigsten und beliebtesten Formaten und Genres der Webvideokultur. Seit dem Onlinegehen von YouTube 2006 sind die Sozialisations- und Kommunikationsräume Jugendlicher dominant durch das Internet geprägt. Jugendkulturen sind immer auch Medienkulturen. Wie im Film (Kino, Fernsehen) haben sich im Bereich der Webvideos eigene Genres entwickelt, die Jugendlichen Plattformen zur Identitätskonstruktion, Kommunikation und medialer Selbstermächtigung bieten wie auch Möglichkeiten für ökonomische Verwertung (z.B. als Influencer) darstellen.

Digitalisierung verstärkt die „Ungleichzeitigkeit des Gleichzeitigen“ zwischen den Generationen, LehrerInnen und SchülerInnen. Die Präsentation bietet ein amüsantes „Update“ und gibt exemplarische Einblicke in die Vielfalt und Entwicklungsgeschichte der Webvideocultures. Die massenhafte Verbreitung smarter Technologien sowie deren einfacher und spielerischer Umgang ermöglichen es schon Kindern und Jugendlichen, zu wirkmächtigen Prosumern im Kontext einer „participatory culture“ (Jenkins) zu werden: Wer die Medienbilder beherrscht, beherrscht die Köpfe der Menschen. Im Rahmen der Präsentation sollen auch Humor und Spaß nicht zu kurz kommen.

Der Vortrag bietet Beispiele und Anchlüsse für den eigenen Unterricht. Clips, Screenvideos sowie Remixformate bieten vielfältige Einsatzmöglichkeiten, denn Leben und Lernen finden in der Mediosphäre statt!

Mag. Gerrit Höfner, Studium an der Hochschule für angewandte Kunst Wien, PuP an der Universität Wien, Unterricht an der AHS, Dozentin für Aus- u. Fortbildung (BE) an der PH Wien, Schulbuchautorin ICONS 2, fachwissenschaftliche und fachdidaktische Publikationen, war ARGE-BE AHS-Leiterin/Wien und Bundesvorsitzende des BÖKWE, derzeit kunstpädagogische Dissertation.



**Robert Hübner
Traumfabrik 2.0**

Die digitale Evolution ist eine ästhetische Revolution

[A / V+P+D] **Grundlage der ästhetischen Revolution des cybernetischen Zeitalters ist die Elektrifizierung der Welt vor etwa 100 Jahren. Was Fotografie und Film für das 20. Jhd. bedeutete, ist die so genannte „Virtuelle Realität“ für das 21. Jhd.: eine revolutionäre Erweiterung unserer (wahrnehmbaren) Wirklichkeit. Was über Bildschirme flimmert, aus Computern klingt und aus 3D-Druckern kommt, war noch nie zuvor gesehen oder gehört. Die 24/7 Verfügbarkeit von Daten und Information hat eine nie dagewesene Umverteilung von Wissen und Anschauung zur Folge.**

Segen oder Fluch?

Digitale Werke existieren nur, wenn Strom fließt. Ihr materieller Bestand ist u.a. deshalb maximal inkonsistent und ihre wahrnehmbare Existenz maximal abhängig von unterschiedlichen Ressourcen und deren Lieferanten. Dies hat massive Auswirkungen auf Produktion, Vertrieb und Umgang mit digitalen Werken, aber auch auf das (international festgeschriebene) Prinzip der „Kunstfreiheit“.

Zum ersten Mal in der Geschichte der Menschheit (und der Künste) sind Original und Kopie durch nichts zu unterscheiden. Die Möglichkeit der verlustfreien und unlimitierten Vervielfältigung verändert unsere Wahrnehmung von Werken der Künste und damit unsere

gesamte Auffassung von „Ästhetik“. Dies hat auch massive Auswirkungen auf Autorenschaft und Urheberrechte.

Ebenfalls eine bahnbrechende historische Innovation bedeutet die Vereinheitlichung einer Zeichensprache für weltweit alle Rezipienten: der binäre Code. Computer sind seit Einführung von WYSIWIG-Software Simultan-Übersetzer dieser globalisierten „Geheimsprache“ in verständliche ästhetische Zeichen. Eine weitere Revolution der Digitalisierung stellt die Normierung der ästhetischen Information dar, die als Ergebnis dieses Übersetzungsprozesses für unseren wahrnehmenden Verstand (auf Monitoren und anderen Interfaces) zur Verfügung steht. Quadratische Pixel, Vektoren und Fonts bilden die streng normierten „ästhetischen Atome“ jeder digitalen (In-)Formation und werden die ästhetische Einzigartigkeit analoger Schrift- und Bildzeichen ersetzen.

Ein unterschätztes Problem für die Informationskultur (und letztlich für demokratische Gesellschaften) ist der fortschreitende Verlust an Vertrauen in Information. Was ist „echt“? Was ist „erfunden“? Flüchtigkeit und Inkonsistenz digitaler Daten schwächen die „Verlässlichkeit“ von Information. Eine neue Qualität der Mimesis (der Simulation von Realität) ermöglicht es, Gesichter, Stimmen, Bewegungen, bald die gesamten „Persönlichkeiten“ und ihre (vermeintlichen) Äußerungen perfekt nachzubilden. Dies macht (neben Phänomenen des Avatarismus und der Fake-Data) jede Medien-Information maximal fragwürdig.

Die gesamte Diskussion über die sogenannte „Digitale Revolution“ ist durchsetzt von missverständlichen Begriffen. „Virtuelle Realität“ ist nur ein Beispiel für Begrifflichkeiten, die nicht oder nur mangelhaft etwas bezeichnen, das viele ohnehin kaum verstehen. Am Ende des Vortrags steht ein Aufruf zur Sensibilisierung für sprachliche Genauigkeit zur Verbesserung des „Di(gi)alogs“.

*Mag. Robert Hübner, geb. 1967, arbeitet als Universitätsassistent an der Kunstuniversität Linz. Von 2010 bis 2014 leitete er interimistisch die Abteilung Werkerziehung an der Kunstuniversität Linz (seit 2011 durch ihn umbenannt in Technik & Design / Werkerziehung) und von 2012 bis 2014 leitete er das Institut Raum und Design. Hübner ist Mitglied des Koordinationsteams der BAG Werken und freiberuflich als bildender Künstler, Autor und Verleger tätig.
www.roberthuebner.at*

**Paul-Reza Klein, Uli Kühn, Robert Zimmermann
Elektronik- und Soundbaukasten-
system von Praxistest**

[WE / W] **Praxistest versteht sich als freie, experimentelle Studiosituation, welche, fokussiert auf auditive/visuelle künstlerische Produktion, StudentInnen eine Anlaufstelle für ihre Projekte bietet. Spielerische Auseinandersetzung mit**



Klang-, Video- und Medienkunst, Elektronik-Grundlagen abseits des Winkler-Bausatzes, das Aus- und Einbrechen aus und in digitale Systeme/physical computing.

Für die konkrete Arbeit an und mit digitalen Musikinstrumenten sind unterschiedliche Materialien und Hilfsmittel notwendig, die üblicherweise nicht zur Grundausstattung einer Schule gehören. Aus diesem Grund wurde ein einfaches „Elektronik- und Soundbaukastensystem“ zusammengestellt.

Das gesamte System wurde mit dem Ziel entwickelt, einen möglichst freudvollen niederschweligen und kostengünstigen Einstieg in den Bereich der (Audio-)Elektronik zu bieten und dabei sowohl als Lern- aber auch als Lehrmittel im Schulbereich zu funktionieren.

Das System besteht aus derzeit drei Modulen: einem Vorverstärker, einem Verstärker und einem Breakout Board für den CMOS Chip 40106. Dieser erfreut sich in Sound- und Audio-Do-it-yourself- und Hacking-Kreisen wegen seiner einfachen Handhabung und vielseitigen Einsatzmöglichkeiten großer Beliebtheit und hat in diesen eine lange Tradition. Er wird zum Beispiel in Nicolas Collins Buch „Handmade Electronic Music“ ausführlich behandelt.

Paul-Reza Klein, Studium Univ. e. Angewandte Kunst Wien (DAE und KKAP), Unterricht in den Fächern Multimedia und Bildnerische Erziehung, Science Center Netzwerk: u.a. Entwicklung, Design und Produktionsbetreuung mehrerer Diskussionsspiele im Bereich der Wissenschaftsvermittlung „SAAA-TELLIT“: Nachhaltigkeit und Ressourcen, „MOVE ON“: Intelligenter Verkehr, „traffXperts“: Berufsorientierung im Mobilitätsbereich, Gründung des Studio Praxistest (mit Uli Kühn & Robert Zimmermann), Entwicklung der Lehrveranstaltung „analoge und digitale Schnittstellen“ für die drei Kunstpädagogikklassen der Universität für angewandte Kunst, LehrerInnenfortbildungen und Workshops an Schulen.

MMag.art. Ulrich Kühn arbeitet als freischaffender Künstler und Lektor in Wien, leitet das „studio praxistest“ an der Universität für angewandte Kunst, Lehraufträge am Institut für Kunstvermittlung, Bildende und Mediale Kunst und an der technischen Universität.

Robert Zimmermann, Studium Univ. f. Angewandte Kunst

Wien (DAE und KKAP), seit 2008 Entwicklung von elektronischen Musikinstrumenten, Auftritte mit elektronischer Musik auf selbstgebaute Instrumenten.

www.praxistest.cc



**Roman Klug
Das (re) produzierbare Selbst**

Medienkompetenz durch Schulung der Wahrnehmung im Sinne der visuellen Kommunikation

[BE / V] **Kinder und Jugendliche, so die landläufige Meinung, sind ExpertInnen im Umgang mit den aktuellen technisch digitalen Medienkanälen Instagram, WhatsApp, Snap Chat, Facebook und wie sie alle heißen. Hier entwickelt sich eine eigene Form der bildlichen Präsenz, pendelnd zwischen Selbstmarketing und „Traumfabrik“. Die Referenz ist die maximale Aufmerksamkeitsgenerierung. Die Reflexion passiert externalisiert über Zustimmung (Likes) und Kommentierung (Posts) in Echtzeit. Dabei ähneln sich die medialen „Profile“ der einzelnen Akteure erstaunlich oft, und es kommt zu einer massenhaften Bedienung von stereotypen (Selbst-) Darstellungen.**

Die bildende Kunst und speziell die Kunst- und Werkpädagogik haben per se die Aufgabe, konventionelle Seh- und Denkgewohnheiten zu hinterfragen, aufzubrechen und so persönliche sowie gesellschaftliche Veränderungen zu ermöglichen bzw. transformatorische Prozesse einzuleiten.

Die visuelle Kommunikation ermöglicht uns (im Unterricht) dazu die richtigen Fragen zu stellen. Welche Bilder fehlen? Wie unterscheiden sich Bilder der Alltagskultur und der zeitgenössischen bildenden Kunst? Brauchen wir überhaupt noch neue Bilder? Und wenn ja, welche? Dienen Bilder lediglich der Repräsentation (des Selbst) oder haben sie eine politische, aufklärerische Funktion? Welche Grenzen haben bildhafte Darstellungen? Wenn ich Bilder veröffentliche, was will ich damit zeigen? Was will ich mit dem Bild sagen bzw. welche Informationen teile ich dadurch (mit)? Wie passieren Wertungen und Bewertungen nach einem Bildposting? Wie gewinne ich kritische Distanz zu diesen Beurteilungen?

Für die Fachpraxis hieße dies, ausgehend von den subjektiven Erfahrungen der Kinder und Jugendlichen, methodisch Werkzeuge der Bildanalyse und -kritik an Beispielen der Pop- und Alltagskultur anzuwenden. Wie entsteht zum Beispiel ein ikonenhaftes Image eines Künstlers wie bei David Bowie, oder wie funktionieren die Selbstverwaltungsstrategien der Realitystars wie bei Kim Kardashians?

Roman Klug hat während seines Architekturstudiums die Ausbildung zum Fachlehrer für Bildnerische Erziehung absolviert. Er ist Museums-, Ausstellungs- und Projektvermittler und Erwachsenenbildner. Er arbeitet als Grafikdesigner, bildender Künstler, DJ und Musiker sowie Lektor für Mediengestaltung und -theorie. www.2us2.at.



Lara Lammer, Lisbeth Freiß
„Schräge Roboter“ im Werkunterricht

[WE / P+D] **Die Projektarbeit ist eine Kooperation aus SchülerInnen und LehrerInnen, Studierenden und Lehrenden (TU Wien, Akademie der bildenden Künste, Schulen_Sekundarstufe) und fokussiert die Thematisierung und die praktische Anwendung von (einfacher) Robotertechnologie im Werkunterricht.**

Im Vortrag zeigen die Referentinnen auf, wie im Werkunterricht SchülerInnen exemplarisch an eine an ihren Alltag angebundene Problemstellung herangeführt werden, um diese mittels Einsatz von Robotertechnologie praktisch zu lösen. Sie berichten über einzelne bereits an Wiener Schulen im Werkunterricht durchgeführte Projekte/-phasen.

In fünf Workshops zu je zwei Unterrichtseinheiten planen, entwickeln und produzieren die SchülerInnen gemeinsam mit Studierenden des Instituts für Automation und Regelungstechnik/Arbeitsgruppe Vision for Robotics (TU Wien) und Studierenden des Instituts für das künstlerische Lehramt (Akademie der bildenden Künste Wien). LehrerInnen und ForscherInnen agieren dabei lediglich im Hintergrund als MentorInnen.

Die Themenfelder Produktentwicklung und Robotik bilden eine grundlegende Referenz, um die Möglichkeit der Auseinandersetzung

mit Umwelt, Alltagssituationen und daraus resultierenden Problemstellungen an Hand von Beispielen einzuleiten. Ein konstruktivistischer, fachdidaktischer Methodenansatz, der Kommunikation und Partizipation ins Zentrum der Unterrichtsgestaltung rückt, geht von der Einbindung der SchülerInnen bereits bei der Entwicklung der Aufgabenstellung aus und soll insbesondere junge Menschen die fachliche Bedeutung von Wissenschaft und Technik in ihrem Umfeld erklärbar und erfahrbar machen. Die Verfügbarkeit von Konsumentenelektronik und der leichte Zugang zu Maker Spaces lassen die Realisierung mittels Robotertechnologie für junge Menschen/SchülerInnen im Werkunterricht machbar und auch erschwinglich werden.

Die Ideenphase zielt darauf, die Produktentwicklung umfassend durchzuspielen, d.h. beispielsweise eine Produktidee derart zu variieren, sodass sie im Werkunterricht von den SchülerInnen ausgearbeitet und praktisch umgesetzt werden kann. WerklehrerInnen nehmen neben ihrer assistierenden Rolle vorrangig eine beobachtende Rolle ein. Die Beobachterposition ermöglicht ihnen einen Einblick in die fachlichen/technischen Grundlagen, in Wissenszusammenhänge und Abläufe und zielt darauf ab, eigene Schwellenängste vor dem Mythos „Robotertechnologie“ abzubauen. Zudem resultiert aus der Kooperation ein Zugang zu technischen Kenntnissen, Fertigkeiten und Unterrichtsmaterialien, der zur Aufnahme dieses Themas in den eigenen Werkunterricht ermächtigt. Dazu gehören beispielsweise auch Hinweise zu und Informationen über einfache Bauteile aus der Konsumelektronik, wie diese funktionieren und wie sie im Werkunterricht programmiert werden können.

Ein konstruktivistischer, fachdidaktischer Methodenansatz, der Kommunikation und Partizipation ins Zentrum der Unterrichtsgestaltung rückt, geht von der Einbindung der SchülerInnen bereits bei der Entwicklung der Aufgabenstellung aus und soll insbesondere jungen Menschen die fachliche Bedeutung von Wissenschaft und Technik in ihrem Umfeld erklärbar und erfahrbar machen.

Aufgabe der Studierenden ist es, die Ideenfindung anzuleiten und in der Folge technische Kenntnisse mit fachdidaktischem Wissen für die Wissensvermittlung und praktische Ausführung zu verbinden. Je nach den Vorgaben zu Budget und Zeitressourcen entstehen Modelle, Prototypen oder Teil-Prototypen der „Schrägen Roboter“.

In weiterer Folge können auch standardisierte Schulungen für interessierte LehrerInnen angeboten werden, damit diese das Konzept oder Teile davon auch ohne externe Unterstützung in den Lehralltag übernehmen können.

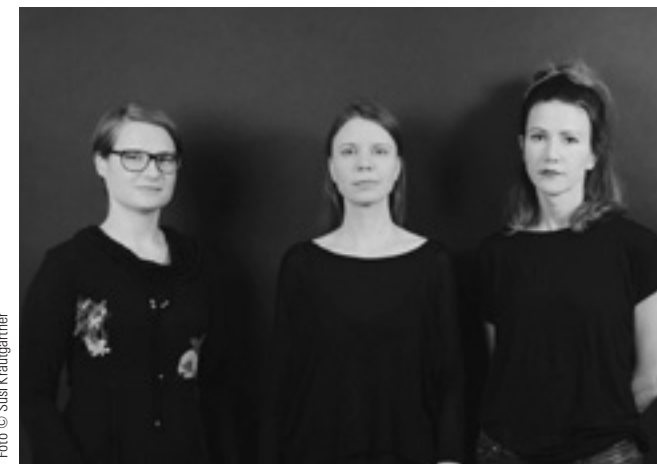
„Schräge Roboter“ wird bereits an mehreren Wiener Schulen durchgeführt.

Die Aufnahme dieser Thematik in Fort- und Weiterbildungsprogramme wäre wünschenswert.

Dipl.-Ing. Dr. techn. Lara Lammer ist eine analytische Denkerin, die aus verschiedenen Perspektiven Ideen zusammenbringt, um die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts zu adressieren. Sie ist

Projektleiterin, Kommunikatorin und Produktentwicklerin in den Bereichen Servicerobotik und Robotik für Bildung. Das Konzept „Schräge Roboter“ entsprang der Idee, alle jungen Menschen an Technikentwicklung teilhaben zu lassen. L.L. arbeitet an der TU Wien, Automation & Control Institute (ACIN), Vision for Robotics Group (V4R).

Lisbeth Freiß, Univ. Prof., MMag. Dr., widmet sich dem neuen Studienfach zur Bildung von Lehramtsstudierenden als zukünftige LehrerInnen für Technisches und textiles Werken (Sekundarstufe). Forschungsschwerpunkte liegen u.a. auf genderkritischen und dekolonialisierenden Positionen zu weiblicher Handarbeit und der Konstruktion von Identitäten durch Dinge, Kleidung und Mode sowie in Lehr/Lerndesigns in der Didaktisierung von Gestaltungsprozessen. L.F. lehrt an der Akademie der bildenden Künste Wien und der Universität Mozarteum Salzburg.



Iris Laner, Birke Sturm, Cornelia Zobl
Was ist digitale Kompetenz?

The European Competence Framework for Citizens und seine Anwendbarkeit in der Kunst- und Werkpädagogik

[BE / V] **Vor dem Hintergrund europaweiter Bestrebungen nach einer gemeinsamen Lehrplanentwicklung ist der Begriff „Kompetenz“ aus heutigen Bildungsdebatten nicht mehr wegzudenken.**

Der Europäische Referenzrahmen für Sprachen hat beispielsweise längst Eingang in die Lehrpläne an Schulen gefunden und definiert kompetenzförmige Zielvorgaben. Seit 2016 gibt es für künstlerische Fächer den Prototypen eines Referenzrahmens für Visual Literacy. Während solche Referenzrahmen vorrangig (wenn auch nicht ausschließlich) Kompetenzraster beinhalten, die mit Blick auf spezifische Schulfächer entwickelt wurden, ist es um die digitale Kompetenz anders bestellt: Nicht ein, sondern verschiedene Unterrichtsfächer sind am Erlernen von digitaler Kompetenz beteiligt. Es stellen sich

mithin zum einen Fragen danach, wie digitale Kompetenz im Kompetenzraster beschrieben wird, welche Teilkompetenzen sie umfasst und welche von diesen in der Kunst- und Werkpädagogik zum Tragen kommen können? Zum anderen ist es in diesem Zusammenhang von Bedeutung, inwiefern die behandelten digitalen Kompetenzen mit nichtdigitalen Kompetenzen in Verbindung stehen, mit ihnen wechselwirken oder aber unabhängig von diesen einen eigenen Geltungs- und Fertigungsbereich bilden.

In unserem Panel werden wir uns grundlegend mit dem European Digital Competence Framework for Citizens auseinandersetzen, der vom Joint Research Centre (JRC) der Europäischen Kommission entwickelt und 2013 erstmals herausgegeben wurde. In einem ersten Vortrag wird der Referenzrahmen vorgestellt und in Hinblick auf die Frage analysiert, welche Fächer im Rahmen von Schulbildung an der Vermittlung von digitaler Kompetenz beteiligt sein können. Wesentlich für die Analyse ist das beschriebene Verhältnis zwischen digitalen und nichtdigitalen Kompetenzen und damit die Wechselwirkung zwischen beiden Kompetenzbereichen. Daran anschließend wird in zwei weiteren Vorträgen die Anbindung an die Kunstpädagogik einerseits und die Werkpädagogik andererseits behandelt. Fragen, die in diesen beiden Vorträgen im Vordergrund stehen, sind solche nach der Funktion digitaler Kompetenzen für die Entwicklung einer Bild- bzw. einer Werkkompetenz bzw. solche nach Überschneidungen von digitalen Kompetenzen mit nicht-digitalen Bild- und Werkkompetenzen. Damit steht ganz grundsätzlich die Beziehung zwischen digitalen und nichtdigitalen Kompetenzen zur Debatte. Konkretisiert wird dies mit Blick auf die den Fächern in Österreich zugrundeliegenden Lehrpläne. Die darin vorgeschriebene Einbindung von digitalen Kompetenzen und deren Verhältnis zu nichtdigitalen Kompetenzen wird abschließend zur Diskussion gestellt.

Dr.phil. Iris Laner hat Philosophie und Bildnerische Erziehung studiert und arbeitet derzeit als Post-Doc am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften der Akademie der Bildenden Künste Wien. Sie forscht dort im Rahmen des vom FWF geförderten Projekts „Aesthetic Practice and the Critical Faculty“ zur Frage, inwiefern ästhetische Bildungsprozesse zu kritischerem Wahrnehmen, Denken und Handeln beitragen können. Ihre Forschungsinteressen liegen im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Philosophie und Erziehungswissenschaft mit einem Schwerpunkt auf Ästhetik, Wissensvermittlung und Fremdverstehen.

Dr.phil. Birke Sturm hat Englisch und Bildnerische Erziehung in Regensburg, Wien und Aberdeen studiert. Sie wurde mit einer Arbeit über Mehrwertversprechen schöner Körper an der Akademie der bildenden Künste Wien promoviert, wo sie derzeit als Lehrbeauftragte tätig ist. Zudem unterrichtet sie am Oberstufengymnasium des Lauder Chabad Campus Wien. Ihre Forschungsinteressen liegen an der Schnittstelle von Kulturwissenschaft und künstlerischer Fachdidaktik sowie im Bereich der (visuellen) Jugendkulturen.

*Mag. art Cornelia Zobl hat Bildnerische Erziehung und Technische Werkerziehung studiert und arbeitet derzeit im Fachbereich der Technischen Bildung für die Primarstufe an der Kirchlich Pädagogischen Hochschule in Graz. Sie entwickelt und forscht in Kooperation mit der Montanuniversität Leoben im Bereich der außerschulischen Lernorte und deren Möglichkeiten zur Förderung von technischen und naturwissenschaftlichen Kompetenzen bei Schüler*innen und (angehenden) Lehrer*innen. Die technische Fachdidaktik, die sowohl durch Ästhetik als auch Technik informiert ist, steht im Mittelpunkt ihres Forschungsinteresses.*



Charlotte Malmborg, Karl Winkler sen., Karl Winkler jun., Erwin Neubacher, Nathalie Ventola, Julia Promegger, Magdalena Karner, Iris Bruch, Clemens Skarbal, Matthäus Auer, Benjamin Piotrowski

„winkler research“ und „arch-mat“

Zwei Pilotprojekte an der Universität Mozarteum Salzburg zur Entwicklung von Werk-Unterrichtsmaterialien in Kooperation mit Winkler Schulbedarf und dem Verein AT+S der Ziviltechnikerkammer Salzburg

[WE / P+D] **An der Universität Mozarteum werden Studierende der Werkpädagogik im Studienfach „Gestaltung: Technik. Textil“ im Laufe ihres Studiums mit der Entwicklung von Unterrichts- bzw. Vermittlungskonzepten zu den Fachinhalten befähigt – sie erwerben so grundlegende Kompetenzen für den Lehrberuf.**

In der Zusammenarbeit mit schulexternen Einrichtungen wie dem Verein Architektur-Technik+Schule (AT+S) und der Fa. Winkler Schulbedarf wurden diese Kompetenzen im Studienjahr 2017/18 um den außerschulischen Vermittlungskontext erweitert. Dabei dienten die fachdidaktischen Lehrveranstaltungen auch als Raum der Vernetzung mit Fachinstitutionen und führten zu Erfahrungen mit Fachleuten in angrenzenden Berufsfeldern.

Der Vortrag stellt die Kooperationspartner „Universität Mozarteum“, „Fa. Winkler Schulbedarf“ und den Verein „Architektur-Technik+Schule“ vor und führt in die Beweggründe und Methoden der Zusammenarbeit ein.

Neben Projektprozess und -ergebnissen werden auch grundlegende Fragen zur Zukunft der österreichischen Werkpädagogik aufgeworfen, die im Zusammenhang mit der Einbindung schulexterner Einrichtungen stehen. Dabei besteht die Möglichkeit mit den verantwortlichen Kooperationspartnern zu diskutieren.

Der Workshop gibt die Möglichkeit zur Erprobung der entstandenen Werk-Unterrichtsmittel aus den beiden Pilotprojekten „winkler research“ und „arch-mat“, die von den drei Kooperationspartnern im Studienjahr 2018/19 umgesetzt wurden.

Es werden die von den Studierenden erweiterten Werkpackungen aus dem Winkler-Programm sowie das entwickelte Konstruktions-system „geodätic“ (nach Buckminster Fuller) in seinen drei Systemdimensionen (geodätic 0, 1 und 2) vorgestellt und gemeinsam mit den TeilnehmerInnen gebaut.

Die beiden Pilotprojekte hatten Prinzipien des forschungsgeliteten Unterrichts mit (teil)offenen Aufgabenstellungen zum Inhalt und wurden im Rahmen von fachdidaktischen Lehrveranstaltungen durchgeführt, deren Umsetzung vorwiegend von Studierenden getragen wurde.

In „winkler research“ war das Ziel, die im Firmenprogramm recht erfolgreichen Werkpackungen den Bedingungen des neuen Werklehrplans der Sekundarstufe 1 (2017) anzupassen. Analyse und Ausarbeitung von Erweiterungskonzepten bzw. Adaptionen für die methodischen Vorgaben des Lehrplans standen im Mittelpunkt studentischer Entwicklungsarbeit.

Im Projekt „arch-mat“ war das Anliegen, Freiarbeitsmaterial für die Architektur-/bzw. Technikvermittlung zu entwickeln und auf Praktikabilität zu testen. Dabei sollten Prototypen entstehen, die zur Serienreife vorbereiten sollen. Als weiterer Partner für Herstellung bzw. Vertrieb konnte die Fa. Winkler Schulbedarf gewonnen werden.

Die TeilnehmerInnen können ihre Fachexpertise in der zur Optimierung der Unterrichtsmaterialien aufgelegten Feedbackbögen einbringen.

Charlotte Malmborg, Verein Architektur-Technik+Schule, Salzburg

Karl Winkler sen., geb. 1949, ist Gründer und ehem. Geschäftsführer der Winkler Schulbedarf GmbH.

Karl Winkler jun., geb. 1979, ist Geschäftsführer und Inhaber der Winkler Schulbedarf GmbH, NÖ.

Erwin Neubacher, geb. 1965, studierte Technisches Werken und Bildnerische Erziehung an der Hochschule Mozarteum und der Akademie der Bildenden Künste in Wien. Seit 1993 ist er am WRG-Salzburg als Werklehrer und Koordinator für das Oberstufenwerkfach „Design-Architektur-Technik“ (DAT) tätig. Universität Mozarteum, Verein Architektur-Technik+Schule, Salzburg.

Nathalie Ventola, Julia Promegger, Magdalena Karner, Iris Bruch, Clemens Skarbal, Matthäus Auer, Benjamin Piotrowski sind Studierende an der Universität Mozarteum Salzburg.



Andrea Mayr, Lukas Haring, Cornelia Zobl Verhältnisbestimmung von Schule im Digitalen

Die Kunst- und Werkpädagogik als Anlass einer grundlegenden Diskussion

[A / V] **Mit „Schule 4.0“ legt das österreichische Bildungsministerium einen umfassenden Masterplan für die Förderung von digitalen Kompetenzen vor. So scheint gerade im Bereich des Digitalen die Schule Aufholbedarf gegenüber der Wirtschaft und auch dem Alltag zu haben.**

Die systematische Integration von relevanten Inhalten in den Lehrplan, die Arbeit mit zeitgemäßer Hardware und neue Möglichkeiten der Vermittlung sind die Kernpunkte. Im Zentrum steht die Förderung digitaler Kompetenzen im Umgang mit High-Tech. Eine andere Verhältnisbestimmung von Schule im Feld des Digitalen versucht die im Entstehen befindliche Laborschule „LEIX“ in Graz: Die Möglichkeiten, die sich durch die digitalen Technologien ergeben, sollen primär zur Unterstützung der Lehrenden dienen, um dem Unterrichten als Beziehungsarbeit wertvolle Zeit zurückzugeben. Konkret sollen also Algorithmen und High-Tech primär für die Dokumentation und Analyse des Unterrichtsgeschehens genutzt werden. High-Tech dient hier als Gestaltungsrahmen von Schule. Die Verhältnisbestimmung von Schule und Unterricht im Digitalen erscheint zentral. Kunst- und Werkpädagogik, hier verstanden als schulische Handlungsfelder kritischer Affirmation des Medialen und Technologischen, soll im Rahmen der Session Anlass und Ausgang bieten, beide Modelle zu befragen.

In einem ersten Vortrag befragen wir das Modell „Schule 4.0“: Was will Schule von der Digitalisierung? Was schlägt das österreichische Bildungsministerium in seinem Masterplan vor? Welche Rolle wird der Digitalität zugeschrieben?

In einem zweiten Vortrag wird auf die Digitalisierung im Projekt „LEIX“ eingegangen. Welches sind die Möglichkeiten für Lehrende und SchülerInnen? Wie wird in diesem Kontext eine zeitgemäße Schule gedacht? In welchen Zusammenhängen wird hier Digitalität wichtig?

Der dritte Vortrag geht von aktuellen Debatten in der Kunst- und Werkpädagogik aus, um die Verhältnisbestimmung von Schule und

Unterricht im Feld des Digitalen befragbar zu machen. Welche Rolle spielen Kunst- und Werkunterricht in den beiden Modellen (Schule 4.0 und LEIX), und wie werden diese in der Umsetzung gedacht? In welchem Zusammenhang stehen diese zu aktuellen Debatten in der Kunst- und Werkpädagogik?

Mag. Dr. Andrea Mayr, Studium der Erziehungs- und Bildungswissenschaft an der Karl-Franzens-Universität Graz, Professorin an der KPH Graz, Leitung des Schwerpunktes Sozialpädagogik, Forschungsschwerpunkte: Digitalisierung in der Sozialen Arbeit und in der Schule, Förderung sozialer und emotionaler Kompetenzen, partizipative Forschungsmethoden.

Lukas Haring, BEd, Bakkalaureatsstudium für Volks- und Sonderschule an der PH Linz, Ausbildung zum Montessoripädagogen am Institut BEL sowie Individualpädagogik am IFS Vorarlberg, neun Jahre Berufserfahrung als Lehrer im Primarbereich mit reformpädagogischem Schwerpunkt, seit 2012 Lehrbeauftragter an der Karl-Franzens-Universität in Graz im Bereich der Pädagogischen Professionalisierung.

Mag.art. Cornelia Zobl, Studium der Bildnerischen Erziehung und Technische Werkerziehung an der Akademie der bildenden Künste Wien, Professorin im Fachbereich der Technischen Bildung für die Primarstufe an der KPH Graz, Lektorin an der KFU Graz, Forschungsschwerpunkte: Außerschulische Lernorte und deren Möglichkeiten zur Förderung von technischen und naturwissenschaftlichen Kompetenzen, Technische Fachdidaktik und Kunstdidaktik.



Foto © Felix Stalder

Andrea Mayr-Stalder Generatives (und zeichnerisches) Gestalten für die Stickmaschine

Online und Open Source

[WE / W] **Digitalisierung ersetzt das traditionelle Handwerk nicht, es verändert es, in dem neue Möglichkeiten entstehen. Wie verändert sich traditionelle Textilbearbeitungstechnik (Sticken), wenn sie in eine digitale Design- und Verarbeitungspraxis übersetzt wird? Welcher Mehrwert kann daraus entstehen? Der Workshop führt ein in das Best-Practise-Beispiel TurtleStitch.org**

Wie in anderen Techniken auch, unterscheidet sich eine händisch ausgeführte Stickerei von einer maschinell ausgeführten stark. Heute ist fast alle Stickerei maschinell ausgeführt, aber nur selten wird das kreative Potential des Maschinellen ausgeschöpft. Darauf wird im Workshop der Fokus gelegt. Es geht um die Entwicklung eines eigenen, gestalterischen Zugangs, ausgehend von der Programmierung des Fadenlaufs. Dabei muss das Digitale (in der Gestaltung), das Maschinelle (in der Ausführung) und das Textile (in der Materialisierung) gleichwertig bedacht werden.

TurtleStitch verfolgt einen konstruktionistischen Ansatz, in dem die Vermittlung von theoretischem Wissen über die eigenständige Erarbeitung gestalterischer Aufgaben erfolgt. Konkret ist dies das generative Gestalten durch einfache Programmieranweisungen (ohne notwendige Vorkenntnisse). Das generative Gestalten ermöglicht eine individuelle Annäherung an die Funktionsweise von Formeln (Algorithmen). Die Algorithmen können so einfach oder komplex gestaltet werden. Über Kollaboration zwischen den Lernenden werden Probleme selbstständig gelöst.

Einbindung in die Fachpraxis: Gegenüberstellung Maschinenstick/Handstick, Terminologie: Fadenlauf, Sprungstich, Stichlängen, Stichtichten, Vernähstich, Verarbeitungsmethoden (Trägerstoffwahl, Stabilisierung, Garne)

Generatives Design am Computer, Ausführung auf handelsüblicher Stickmaschine, Konzeption eines Zeitplanes zur Gestaltung, Ausarbeitungs-Vorbereitung und Ausarbeitung (pro Werkstück max. 15 min)

Mag. Andrea Mayr-Stalder, Studium für Visuelle Mediengestaltung / Angewandte Wien, künstlerische Ausstellungen und Gruppenarbeiten, Mitarbeiterin bei Internet Service Providers in Wien und New York, 2001–2012 Projektleitung „JUX“ Linux Live-CD für Kinder und Jugendliche für den Wiener Bildungsserver, seit 2015 Initiatorin des internationalen Projekts und der Plattform TurtleStitch.org, das 2017 mit dem „Open Educational Resources Award“ für den deutschsprachigen Raum ausgezeichnet wurde, Co-deweek.eu Ambassador für Österreich.
<https://twitter.com/turtlestitch?lang=de>

Torsten Meyer, Manuel Zahn, Lea Herlitz, Kristin Klein OK Google: Aktuelle Unterrichtspraxis im Kontext post-digitaler Kunst und Medienkultur

[BE / V+W] **Aus der Perspektive junger KünstlerInnen, die mit dem Internet aufgewachsen sind, stellt dieses längst keine neue Technologie mehr dar. Vielmehr ist es die Untersuchung sozialer Implikationen und neuer kultureller Formen in Reaktion auf technologische Transformationen, die in ihrer Arbeit besonders relevant wird. In ähnlicher Weise muss auch eine**



Foto © NRW-Forum Düsseldorf

kunstpädagogische Perspektive, die sich aktuellen künstlerischen Praxen widmet, diese künstlerischen Strategien zum Gegenstand der Untersuchung machen, um durch genaue Beobachtung Konsequenzen für die Kunstpädagogik und den Kunstunterricht abzuleiten.

In der Werkstatt sollen – beispielhaft anhand von Forschungsmaterial – ein Einblick in die Forschung zur Kunst nach dem Internet gegeben und zentrale Forschungsansätze im Rahmen des Projekts Post-Internet Arts Education Research (PIAER) am Institut für Kunst und Kunsttheorie der Universität zu Köln vorgestellt werden. In der Kombination von Beobachtungen des aktuellen Kunstgeschehens, ausgewählten KünstlerInnen-Interviews und unter Bezug auf jugendkulturelle Medienpraxen, die starke Überschneidungen mit Tools und Strategien von Post-Internet-KünstlerInnen aufweisen, wird das Projekt in seinen verschiedenen Dimensionen präsentiert.

Im Vordergrund der Werkstatt steht die Frage, welche zukünftigen Unterrichtsgegenstände und -methoden sich exemplarisch aus diesem Material ableiten lassen. Anhand des Workbook Arts Education (myow.org), einer kollaborativen Plattform für innovative Unterrichtsideen im Kontext von Digitalisierung, werden auf Basis der vorgestellten Theorieangebote Beispiele didaktischer Anschlussmöglichkeiten skizziert. Diese sollen zur Diskussion gestellt und vor Ort gemeinsam bearbeitet werden. Als Herausforderung kann – diese Schwierigkeit macht sich auch in der Arbeit am Workbook bemerkbar – der Transfer aktueller Artikulationsformen der Kunst in fachpraktische Entwürfe gesehen werden. Im Rahmen einer praktischen Forschung möchten wir in der Werkstatt zur gemeinsamen Erarbeitung von handlungsorientierten Vorschlägen für den Kunstunterricht anhand des Workbooks einladen. Besonders wichtig sind dabei nicht

nur Expertisen aus Wissenschaft und Forschung, sondern vor allen Dingen aus Unterrichtspraxis und Lehre.
(Weitere Informationen: myow.org | piaer.net)

Dr. phil. Torsten Meyer, Professor für Kunst und ihre Didaktik, Schwerpunkt aktuelle Medienkultur an der Universität zu Köln, Studium der Erziehungswissenschaft, Soziologie, Philosophie und Kunst an den Universitäten Lüneburg und Hamburg sowie Hochschule für Bildende Künste Hamburg. Arbeitsschwerpunkte: Next Art Education, Globalisierung & Digitalisation, pädagogische Medientheorie, Schul- und Hochschulentwicklung im Horizont grundsätzlich veränderter Medienkultur.

Dr. phil. Manuel Zahn ist Professor für Ästhetische Bildung an der Universität zu Köln. Er studierte Sonderpädagogik, Erziehungswissenschaft, Philosophie und Psychologie an der Universität Hamburg und promovierte über „Ästhetische Film-Bildung“. Seine Arbeitsgebiete sind Erziehungs- und Bildungsphilosophie, Medienbildung (insbesondere Filmbildung), Kunstpädagogik und Ästhetische Bildung in der digitalen Medienkultur.

Lea Herlitz studierte Theater- und Medienwissenschaft und Kulturpädagogik an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg. Seit 2018 ist sie wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln im Projekt Post-Internet Arts Education Research. Arbeitsschwerpunkte sind Bildungstheorie und ästhetische Praktiken im Kontext post-digitaler Kulturen.

Kristin Klein ist wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt Post-Internet Arts Education Research am Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln. Sie studierte Kulturwissenschaft, Kunstpädagogik, Germanistik und Bildungswissenschaften an der Humboldt-Universität zu Berlin, der TU Dresden und der Boston University. Arbeitsschwerpunkte: Kunst nach dem Internet, Kunstpädagogik im Kontext postdigitaler Kulturen, Speculative Design. kristin-klein.net

Erwin Neubacher Analoge und digitale Darstellungsverfahren im Werkunterricht der SEK 1 und SEK 2

Zeichnung, Plan und Modell als Kernkompetenzen in Kreativprozessen

[WE / V+D] **Welche Bedeutung kommt der Darstellbarkeit von Ideen in Werkprozessen zu und was können analoge bzw. digitale Darstellungsverfahren dabei leisten? Wo und wie können sich analoge und digitale Fähigkeiten ergänzen? Wo treffen sich Fachkompetenzen und digitale Kompetenzen bzw. wo werden digitale Kompetenzen zu werkspezifischen Fachkompetenzen?**



Darstellungsverfahren stellen die wesentliche Schnittstelle im Prozess von der gedanklich-emotionalen Vorstellung zur realen materiellen Umsetzung dar. Sie dienen primär der Klärung von Fragen in Innovations-/Forschungs-/Gestaltungsprozessen – sie dienen nicht dem persönlichen Ausdruck. Darstellungsverfahren prägen Entwurfsdenken und -methode und führen zu entsprechenden Ergebnissen. Der Vortrag bietet einen Überblick über die Möglichkeiten 2-dimensionaler und 3-dimensionaler Darstellungsverfahren im Werkunterricht und weist auf unterschiedliche Ausprägungen in den einzelnen Fachdisziplinen hin.

Die Integration von digitalen Darstellungsverfahren in den Werkunterricht hängt stark von der Effizienz der Software ab und orientiert sich an folgenden Kriterien:

- ◆ Zeitlicher Aufwand für das Erlernen (niederschwellige Grundkenntnisse mit Möglichkeiten der Vertiefung) für Lehrende und SchülerInnen
- ◆ Flexibilität und Vielfalt der Anwendbarkeit (Nutzungsebenen, weiterführende Einsatzbereiche,)
- ◆ Einsatzbereiche in unterschiedlichen Schulstufen (Sek 1, 2)
- ◆ Fachliche Qualität des Mediums
- ◆ Verfügbarkeit für SchülerInnen (Freeware, Open source) und Schule (Ausstattungs Voraussetzungen, Lizenzen,)

Der Vortrag soll in Bedeutung und Einsatzmöglichkeiten unterschiedlicher Darstellungsverfahren im Werkunterricht einführen und anhand von Beispielen der 5. – 12. Schulstufe illustrieren.

Die anschließende Diskussion dient dem Austausch und der kritischen Reflexion.

Mag. Erwin Neubacher, geb. 1965, studierte Technisches Werken und Bildnerische Erziehung an der Hochschule Mozarteum und der Akademie der Bildenden Künste in Wien. Seit 1993 ist er am WRG-Salzburg als Werklehrer und Koordinator für das Oberstufenwerkfach „Design-Architektur-Technik“ (DAT) tätig. Weitere Tätigkeitsbereiche sind: Lektor für Fachdidaktik an der Universität Mozarteum Salzburg im Studienfach „Gestaltung: Technik. Textil“ (seit 1998), Lektor für Designgeschichte an der Fachhochschule Salzburg im Studiengang „Design und Produktmanagement“ (seit 2018), Lehrbeauftragter an der Pädagogischen Hochschule Salzburg (seit 2001), Fachvertreter für Werken im BÖKWE (seit 2011), Vorstandsmitglied im Verein „architektur-technik+schu-

le“ der Ziviltechnikerkammer (seit 1998), Vorstandsmitglied im Thematischen Netzwerk Technisches Werken – IMST (seit 2013), Mitbegründer der Österreichischen Gesellschaft für Fachdidaktik (ÖGFD) sowie der Bundesarbeitsgemeinschaft Werken (BAGWE).



Helmut Nindl Analoge und digitale Zeichnung – Aktuelle Werkzeuge der Bildproduktion

[BE / V] **Welches Menschenbild unserer Zeit und unserer Kultur visualisieren wir? Welche Bilder unserer Gesellschaft und unseres Lebensraums werden kommuniziert? Omnipräsente Computeranwendungen, Selfies und Fotos von Handys oder Drohnen produzieren ein Bildermeer, das vor einigen Jahrzehnten kaum erwartet werden konnte. Soziale Medien und Medienplattformen erzeugen täglich eine unüberschaubare und nicht enden wollende Flut visueller Eindrücke.**

Die Zeichnung ist nach wie vor eine Methode der Bildproduktion, die interessant und Menschen anzusprechen in der Lage ist. Zeichnung als Spur von Emotion, Wahrnehmung und Experiment zieht BetrachterInnen in ihren Bann. Die Qualität der Einmaligkeit und der Individualität steigert diese Wirkung.

Jede Zeitepoche steht vor der Herausforderung, Kommunikationsformen zu entwickeln und zu realisieren, die ansprechen, interessieren und ein Bild der Zeit vermitteln. Computeranwendungen bzw. Digitalisierungsmethoden können die Wirkung der Zeichnung unterstützen, weiterentwickeln und steigern. Mehr als je zuvor kann so Erkenntnisgewinn und Ausdruck entwickelt und erreicht werden.

Die Kombinationen von Zeichnung (individueller Linienfindung) und Digitalisierung (z.B. Veränderung, Steigerung) sind eine Methode der Bildproduktion, die Ausdruck und Zeitbild vermitteln können. Im wahrsten Sinn des Wortes – dem Titel der Tagung entsprechend – ein Dialog zwischen analog und digital.

Ausgewählte Bildbeispiele werden diese Methode veranschaulichen.

Das Ziel dieses Vortrags ist, die Bedeutung und Wichtigkeit des Zeichnens hervorzuheben und mit ausdrucksorientiertem Experimen-

tieren und Hinzunehmen oder Kombinieren von Digitalisierung eine neue aktuelle Bildsprache zu finden.

Zusätzlich bestehen gute Chancen, über diese zeichnerische Herangehensweise Jugendliche formal und auch kommunikativ wieder besser erreichen zu können.

*Prof. Mag. Helmut Nindl, Bildhauer, geb. 1955, HTL-Innsbruck Bildhauerei, Diplom an der Akademie der bildenden Künste München, seit 1979 freischaffender Bildhauer und Restaurateur, Lehrtätigkeit an der HTL-Kramsach Glasfachschule - Kolleg, Aufbaulehrgang und Fachschule und an der KPH-Edith-Stein, Fort- und Weiterbildung.
www.nindl.info*



Delaja Oblak, Sabine Reisenbüchler Die verletzte Haut der Frau

Dämonisierungen der Frau gestern bis heute

[A / V] **Aspekte der verletzten Haut der Frau, die aus männerdominierten Gesellschaftsstrukturen hervorgehen – Dämonisierung und Verfolgung der Frau in der Frühen Neuzeit, (Selbst-)Verletzungen in Darstellungen der bildenden Kunst – werden in ihren Relationen zur aktuellen und digitalen verletzten Weiblichkeit untersucht. Gestern und heute versuchen Frauen, aus dem Rad von (Ohn-)Macht zu entkommen. Bildhaft enthüllt sich – in europäischer Malerei oder in japanischen Frühlingbildern (Shunga) – das Thema der Rache von Frauen an Männern. Das Internet bietet nunmehr vielfältige Möglichkeiten, um auf Missstände hinzuweisen. Die #MeToo Kampagne offenbart die Aktualität von männlicher Macht vs. weiblicher Ohnmacht. Allerdings kommen nur wenige Frauen zu Wort, die nichts mehr zu befürchten haben. Wie sieht jedoch der Alltag für „Normalbürgerinnen“ innerhalb männlicher Machtssysteme aus, und wie können wir der Destruktivität entgegenwirken?**

Wenngleich aus Digitalisierungsprozessen viele Potenziale erwachsen, impliziert die scheinbar „klanglose“ Anmutung des Internets den Ausdruck der menschlichen Abgründe. Die Fülle des weiblichen Schmerzes – innen und außen – hat hier bereits unsere Begrifflich-

keiten übertroffen. An der Oberfläche manifestieren sich Frauenbilder und -Selbstbilder frei von emanzipatorischen Ansprüchen, (pädophile) Pornographie, Cyber-Mobbing, Stalking, Hass-Postings, menschliche Neigungen der Flucht in virtuelle Beziehung und Sexualität. Das Darknet bietet dazu schwerwiegendste psychopathische Vorlieben zum Austausch an. Aktuelle Ereignisse der Hetze gegen Frauen deuten darauf hin, dass männliche Unzulänglichkeiten gerade im Internet großflächig auf weibliche Projektionsflächen prallen.

Anhand eigener Forschung kann gezeigt werden, dass männliche Denkweisen latent immer noch von Bildern der Dämonisierung der Frau in der Frühen Neuzeit beeinflusst werden. Letztendlich geht es darum, welche Rolle(n) unseres Selbst, welche (Vor-)Bilder, welche Möglichkeiten, welche Strategien das Vorherrschende zu hinterfragen und neue Wege zu gehen, wir als LehrerIn unseren SchülerInnen anbieten können.

Delaja Oblak, geb. 1990, Künstlerin und Kunsttherapeutin, künstlerische Preise, Ausstellungen ab 1997, 2017 Ausstellung im Kunsthhaus Bregenz, 2018 Ausstellung in der Kunsthalle Feldbach mit J. Horvat, 2018 Publikationen in der Zeitschrift Kunst & Therapie, künstlerisch tätig im Bereich Malerei, Performance, Film, Skulptur, 2018 Assistentin von Univ. Prof. K. S. Richter-Reichenbach, derzeit Studium am Mozarteum Salzburg: Bildnerische Erziehung & Gestaltung: Technik. Textil.

Sabine Reisenbüchler, geb. 1977, Lehrerin für Bildnerische Erziehung an einer NMS in Salzburg, Künstlerin, Yoga-Lehrerin, Ausstellungen ab 2015, 2016 Publikation in der Online-Zeitschrift des Schwerpunkts Kunst und Wissenschaft der Universität Salzburg „Kartenspielen – eine Methode der emanzipatorischen Kunstvermittlung?“, künstlerisch tätig im Bereich Malerei, Grafik, Performance, derzeit im Studium für Bildnerische Erziehung am Mozarteum und Deutsch an der Universität Salzburg.



Joachim Penzel Ökologie und Gestaltung – Das hallesche Modell

[BE / V+W] **Die Auswirkungen des Anthropozän, insbesondere die vielfachen und kaum noch überschaubaren Formen**

der Umweltzerstörung, stellen heute die größte Herausforderung für die Menschheit dar, denn es geht unter zunehmendem Zeitdruck um die Möglichkeiten künftigen Lebens und humanen Überlebens auf diesem Planeten. Während Fächer wie Biologie, Geografie und Sachunterricht das Thema Ökologie im letzten Jahrzehnt stärker in den Fokus rücken, fallen die Beiträge der Gestaltungsfächer (Kunst, Werken/Design, bildnerische und technische Bildung) bislang eher rudimentär aus. Diese Zurückhaltung verwundert, könnte doch gerade das Thema von „Ökologie und Gestaltung“ einen thematischen fächerverbindenden Rahmen schaffen, in dem die Zukunftsorientierung aller Gestaltungsfächer deutlich wird.

Unter dem Leitmotiv einer lösungsorientierten Umweltbildung sollten die beiden Fächer Kunst und Werken bzw. bildnerisches und technisches Gestalten ihre fachspezifischen Kompetenzen bündeln, um Kindern und Jugendlichen vielfältige ästhetische Konzepte für einen achtsamen Umgang mit der Natur, für eine explorative Gestaltungspraxis sowie für die Erlangung eines kritischen Kultur- und Konsumentenbewusstseins zu vermitteln. Es gilt heute, ein fächerübergreifendes Curriculum auszuarbeiten, das den Gestaltungsbegriff in seiner ökologischen Dimension ins Zentrum stellt. War die Kunstpädagogik in den letzten 20 Jahren aufgrund der Ausweitung der Massenmedien vom Begriff des Bildes bestimmt, so erscheint heute aufgrund der prekären globalen Umweltsituation ein Paradigmenwechsel dringend angezeigt. Ein heterogen ausgestatteter Gestaltungsbegriff bietet ein tragfähiges Fundament für die pädagogisch initiierte Auseinandersetzung mit Natur und Kultur. Es ist heute notwendig, sowohl aus der Natur als auch aus der Kulturgeschichte zu lernen, um nachhaltige gestalterische und produktive Lösungen für unterschiedliche ökologische, ökonomische und konsumistische Probleme zu finden. In einer fächerverbindenden Gestaltungspädagogik von Kunst und Werken können Heranwachsende lernen, bewusster mit ihrer natürlichen und kulturellen Umwelt umzugehen und sich in einer lösungsorientierten Gestaltungspraxis zu schulen.

Das an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg entwickelte „hallesche Modell“ bietet erste Anhaltspunkte für eine curricular aufgebaute Bildung unter dem Leitmotiv von *Gestaltung und Ökologie* in folgenden fünf Teilbereichen:

- ◆ Natur wahrnehmen und achten (Naturstudium und Naturethik)
- ◆ Naturprozesse untersuchen und verstehen (Naturästhetik und Naturforschung)
- ◆ Produkte untersuchen und gestalten (Kulturästhetik und Design)
- ◆ Probleme forschend lösen (Innovationsorientierung)
- ◆ Umweltbewusstsein entwickeln und kommunizieren (ökologisches Selbstmanagement)

Dr. Joachim Penzel ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Schulpädagogik und Grundschuldidaktik der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg, dort Bereichsleiter für das Fach

Gestalten an Grundschulen. Er ist Herausgeber des Internetportals www.integralekunstpaedagogik.de und zahlreicher Bücher für Kunst- und Gestaltendidaktik sowie von Publikationen zu Kunsttheorie und Kulturwissenschaft.



Foto © Xenia Blum

Veronika Persché Handcrafting the Digital

Hände versus Maschine?

[WE / P] **Handarbeit war nie ein Widerspruch zu digitaler Produktionsweise, ich würde eher sagen: beides geht Hand in Hand.**

Es ist kein Zufall, dass der Begriff ‚digital‘ etymologisch auf die 10 Finger der Hand zurückgeht. Das lateinische Wort Digitus bedeutet „Finger oder Zehe“. Der numerische Sinn des Wortes „digit“ besteht darin, dass Ziffern unter 10 an den Fingern gezählt werden. Als Kinder benutzten wir ganz selbstverständlich die Finger, um Zählen und Rechnen zu lernen.

Im gleichen Alter habe ich mit dem Textilhandwerk begonnen. Das meiste Wissen habe ich erworben, indem ich Dinge mit meinen eigenen Händen machte, also ein „Begreifen“ im wörtlichen Sinn. Gleiches gilt für die Arbeit mit Strickmaschinen. Lernen, wie die Maschine funktioniert: durch Manipulieren, Berühren, Fühlen (manchmal schmerzhaft), mit eigenen Händen und das Beobachten mit den eigenen Augen. Dies führt zu einem besonderen Wissen, einem speziellen Gedächtnis.

Für mich ist die Strickmaschine ein Werkzeug zur Gestaltung von Textilien. Analog zum Instrument eines Musikers stellen Werkzeuge die Hände oder Finger eines Handwerkers dar, und so könnte man auch sagen, dass die Maschine (mit ihren Hunderten von Nadeln) eine Erweiterung meiner Hände mit vielen Fingern ist.

Im Textilhandwerk ist das Zählen und Rechnen äußerst wichtig. Speziell bei der Mustersteuerung muss exakt bestimmt werden, welcher Kettfaden (bei der Weberei) oder welche Nadel welche Farbe bekommen soll. Diese Steuerung von Webmaschinen wurde von Joseph-Marie Jacquard revolutioniert, er erfand die Lochkarten, auf denen Muster erstmals abgespeichert werden konnten. Somit gilt Jacquard als Erfinder des Datenträgers.

Bei der Stricktechnologie muss immer darauf geachtet werden, wie viele Nadeln zur Verfügung stehen und benötigt werden. Außerdem müssen sich die Nadeln in der richtigen Reihenfolge bewegen, abhängig von der verwendeten Strickmethode. Für laborierte, kunstvolle Gestricke ist daher die Verwendung von Computer-Aided-Design-Software ein logischer Schritt.

Anhand von Beispielen aus meiner künstlerischen Praxis möchte ich das veranschaulichen.

Veronika Persché, geb. 1976, entwirft und produziert in ihrem Wiener Atelier Stoffe für heimische und internationale Kreative. Die von der Textilkünstlerin entwickelten Trikografien und gestrickten Unikate werden bei nationalen und internationalen Ausstellungen gezeigt. Sie hält regelmäßig Vorträge und Seminare an Universitäten und in Kulturvereinen. Sie ist Mitglied beim European Textile Network.

www.persche.com



Sabine Pfeifer Smartphones und Tablets in der (Kunst-)Rezeption

Entwicklung eines Phasenmodells zur Einbindung digitaler mobiler Medien in den Kunstunterricht der Grundschule

[PS / P] **Kunst wie auch Kunstpädagogik setzen sich mit medienkulturellen Entwicklungen und den damit einhergehenden neuen bildnerischen resp. künstlerischen Gestaltungsmitteln auseinander. Daraus hervorgehende Konsequenzen für kunstpädagogisches Handeln sind u.a. das kunstdidaktische Konzeptualisieren jener Mittel und Medien sowie die Ermöglichung ihrer Handhabbarkeit im Kunstunterricht.**

Noch gestaltet sich der Einsatz und die Nutzung von Smartphone und Tablet im Kunstunterricht überwiegend intuitiv, individuellen Konzepten der jeweiligen Lehrkraft folgend oder in Anlehnung an traditionelle Konzepte geplant und durchgeführt.

Die der Session zugrundeliegende Forschungsarbeit birgt einen fachgeschichtlichen Blick auf die Einbindung digitaler Medien in die Kunstpädagogik und soll Lehrenden des Primarbereichs Orientierung für den kunstdidaktischen Einsatz digitaler mobiler Medien bieten.

Im Rahmen der Arbeit soll ein an kunst- und medienpädagogischen Zielen orientiertes Phasenmodell entwickelt werden, welches Lehrkräften in der Grundschule die Planung eines Kunstunterrichts ermöglicht, der digitale Mobilgeräte für die Entwicklung rezeptiver Kompetenzen erfolgreich einsetzt. Hierbei wird das Augenmerk auf dem Bereich der Rezeption von Medienbildern liegen. Demnach wird die Planung eines Kunstunterrichts angestrebt, welcher anhand digitaler mobiler Medien, wie Smartphones und Tablets sowie dem Medium der App, rezeptive Kompetenzen fördert. Im Speziellen will untersucht werden, inwiefern die Anwendung des Phasenmodells die Einbettung von digitalen mobilen Endgeräten in den Kunstunterricht der Grundschule erfolgreich unterstützt.

Die Session wird den Einsatz digitaler Medien im Kunstunterricht der Primarstufe kritisch beleuchten, im Anschluss daran ein mögliches Unterrichtsplanungsmodell vorstellen und den im Zusammenhang des schulischen Einsatzes digitaler Medien nicht zu vernachlässigenden Datenschutz thematisieren.

Sabine Pfeifer, Studium der Grund- und Hauptschulpädagogik mit dem Hauptfach Kunst an der Universität Koblenz Landau, z.Z. Lehrerin an der Ganztagsgrundschule Dellengarten in Saarbrücken und Promovendin der Kunstpädagogik an der Universität Augsburg.



Franziska Pirstinger „Mama, ich erschaffe dir eine neue Welt!“

Über die Sogwirkung der Medien und warum „Sketching“ Schule machen und wesentlicher Bestandteil von Schule 4.0 bleiben wird

[BE / V] **Für die heranwachsende Generation der Digital Natives ist der allzeitliche Zugang zu Medien so selbstverständlich wie der Gebrauch von Strom oder Wasser. Die Smartphone-Nutzung steigt rapide, insbesondere bei Kindergartenkindern und Schulanfängern. Die audio-visuelle Kultur prägt längst den Alltag und hat die buch- und schriftzentrierte Kultur längst abgelöst. Kindheit heute wird dominiert von digitalen Erlebniswelten.**

Smartphones, PDAs und Netbooks ermöglichen jederzeit, überall und vor allem beinahe uneingeschränkt sowohl inspirierende, als auch gefährliche Teilhabe an der Informationskultur. Kinder starren beharrlich mit gesenktem Haupt auf kleine Displays und bekommen die große, schräge Welt vor die Füße geworfen. Verloren geht der klare Blick auf die eigene innere Wirklichkeit. Die Grenzen zwischen Virtualität und Realität verfließen. Je realistischer die Spiele, desto eher werden Handlungsskripts und Identifikationsfiguren übernommen. Die permanente mediale Selbstpräsentation wird zum Zwang. Das prägnanteste Bild dieser Gesellschaft wäre wohl das mit gesenktem Blick und gesenktem Haupt.

In diesem Kontext wirkt die buch- und schriftzentrierte Kultur der Schule antiquiert und langweilig. Auch Bleistift und Papier stehen einer harten Konkurrenz gegenüber, rücken aber als Gegenthese wieder vermehrt in den Fokus. Der Griff nach dem Stift und dem Sketchbook im Bankfach ermöglicht, den eigenen Ideen Raum zu geben und sich neue Welten mit den Händen und Sinnen zu erschließen und diese zu begreifen. Zeichnen als aktives, exploratives Erkunden der Umwelt mit Augen, Händen, Füßen und allen Sinnen entfaltet die Wahrnehmungs- und Imaginationsfähigkeit des Kindes und gilt als Basisqualifikation für Lernen insgesamt.

Der Beitrag stellt Beobachtungen von SchülerInnen beim analogen Zeichnen, denen beim Zeichnen und Spielen am Computer gegenüber und argumentiert, warum speziell im Volksschulkontext der manuellen Zeichenspur existentielle Berechtigung zukommt.

Der inneren Zeichenspur zu folgen, die eigene Bildsprache zu entwickeln, ist genauso essenziell, wie zu lernen, sich in digitalen Welten fortzubewegen.

Dr. Franziska Pirstinger, Malerin, Kunsterzieherin, LehrerInnenbildnerin. Studien: Kunsterziehung, Malerei, Pädagogische Psychologie: Pädagogischen Akademie Eggenberg, Akademie der bildenden Künste Wien, Universität Wien. Leitung des Kompetenzzentrums Kunst Kultur Kreativität an der KPH Graz. Forschungsschwerpunkte: SchülerInnenperspektiven, Künstlerische Projektarbeiten, Sketching macht Schule.

Rimantas Plunge The rise of a digital tribe. Why to sign in?

[BE / V] **Modern society is changing very rapidly. Generally, two processes, two scenarios, are influenced by the impact of the process: environmental pressure and the internal demand of the society, or even internal demand the individual. Such processes, influenced by internal or external factors, are possible as a natural evolution or a drastic revolution in transformations of the society. An overview of the causes of postmodern transformations suggests that the emergen-**



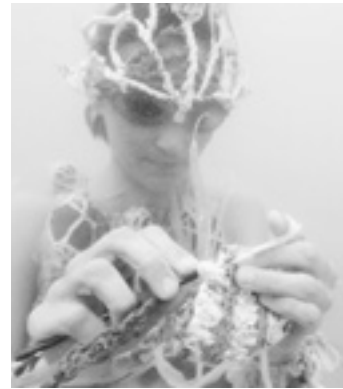
ce of modern media is probably the most complex revolution in the history of mankind. The development of new media technologies (technological determinism), the development of the media language principles, the changing structure of society, and the transformation of personality spell the idea that such important processes cannot be ignored in all spheres of life: in research of studies and generally education as well. Understanding the importance of processes of mediation, digitalization and their nature makes it relevant to find out why contemporary media has such an impact. Understanding of new media language, gives the chance explain how to teach population to recognize, understand and apply new media achievements in real life situations. Properly disclosing contemporary media mechanisms, media transformation processes can be targeted, purposefully applied to new types of studies and in the postmodern learning process.

It should be noted that not only the development of general education is changing, but also the artistic subjects and art studies take special significance. It is art for many centuries is an experimental territory that helps the society not to survive, but to live in the background of constant transformations.

The development of new types of education systems, digitalization of learning is not only possible or implicitly useful, but also necessary if a person wants to prepare for the wave of automation and robotisation: becoming clear that the only relevant feature of human performance is originality through creativity.

Dr. Rimantas Plunge was born in 1971, Lithuania, Siauliai city. He studied arts and technical drawing (BA, 1996), Painting (MA, 1998) and did his PhD in 2010. Since 2010 he is associated professor at Vytautas Magnus University, Kaunas, Lithuania.

In the Lithuanian and foreign universities, he teaches subjects related to contemporary media art, art education and media innovations. Plunge has held more than 20 solo exhibitions in Lithuania, Denmark, Great Britain, Croatia and the United States; He participated in more than 60 group exhibitions in Lithuania, Mexico, the Netherlands, Italy and other countries.



Irene Posch, Hannah Perner-Wilson Handcrafting Textile Sensors

Electronic textiles as a medium for understanding electrical circuits and valuing traditional craftsmanship

[WE/W] **There exist a range of conductive fibers, fabrics and threads that can be used to construct soft circuits and textile sensors to measure or detect physical interactions such as: pressing, bending, squeezing, pinching, stroking, tilting, swinging, clapping ...**

The workshop will introduce participants to a range of these materials and demonstrate designs for various sensors from the How To Get What You Want website: <https://www.kobakant.at/DIY/?cat=26>

Irene Posch is a researcher and artist with a background in media and computer science. In her work she explores the integration of technological development into the fields of art and craft, and vice versa, and social, cultural, technical and aesthetic implications thereof. She previously worked with Ars Electronica Linz She co-initiated and was the key researcher of the artistic research project "Stitching Worlds" at the University of Applied Arts Vienna, Institute for Industrial Design II. Since 2018 she is the professor for Design and Technology (Gestaltung: Technik. Textil) at the University for Art and Design Linz.

www.ireneposch.net

Hannah Perner-Wilson, M.Sc.; For the last ten years I've been working in electronics textiles, also known as e-textiles. I try to expand our ways of understanding, creating and using technology. Breaking with the image of electronics as industrially produced consumer goods, presenting them instead as an expressive medium, a cultural practice, something to take care of in making and using. My thesis work focused on developing, documenting and disseminating a Kit-of-No-Parts approach to building electronics.
<https://www.kobakant.at/DIY/?cat=26>

Birgit Reisenberger, Silvia Wimmer Cinemagramme

Vertontes, digitales Daumenkino

[BE / W] **Cinemagramme sind Standbilder, die kleine, sich wiederholende Bewegung enthalten.**

Die Videos erscheinen dem/der BetrachterIn eher als Bild und wirken unwirklich, da sich nur ein kleiner Ausschnitt im Bild in Endlosschleife (Loop) bewegt. Es scheint, als hätte jemand die Zeit angehalten, nur eine einzige Bewegung setzt sich fort und drängt sich so subtil in den Vordergrund. Dabei kann auf den ersten Blick das Bild statisch erscheinen und sich die Bewegung erst bei längerem Betrachten bemerkbar machen.



Cinemagramme werden erzeugt, indem ein kurzes Video aufgenommen und dieses anschließend mit einer App oder einem Video-Schnitt-Programm nachbearbeitet wird. Der Bereich, der sich weiterhin bewegen soll, wird dafür ausmaskiert. Nicht jede bewegte Szene ist für ein gelungenes Cinemagramm geeignet. So sollte stets auf die Fortsetzbarkeit der Bewegung geachtet werden. Den besten Effekt haben Bilder, in denen eine Bewegung eingefroren ist, während eine andere unaufhörlich weiterläuft. Etwa ein bewegtes Spiegelbild, während die Person davor starr bleibt, ein Wasserfall, der über die Klippen fließt, während der Fluss davor stillzustehen scheint oder die Haarsträhne, die das Einzige ist, was der Wind zu bewegen vermag.

Welche Rolle Ton in einem bewegten Bild spielt, eröffnet sich im zweiten Teil des Workshops. Hier werden wir die Cinemagramme vertonen und passende Sounds zu den entwickelten Szenarien produzieren. Durch Wiederholungen und bewusstes Brechen mit diesen schaffen wir eine einfache Soundkulisse, die den Effekt unterstreicht. Das Ziel dieses Workshops wird sein, zu lernen wie man Cinemagramme erstellt, schnell und einfach vertont und mit SchülerInnen im Unterricht umsetzt.

Mag.art Birgit Reisenberger, maturiert am BORG Bad Leonfelden mit Schwerpunkt auf Kunst und Mediendesign, diplomiert an der Kunstuniversität Linz, Lehrerin am BRG Fadingerstraße für die Fächer Mathematik und Medienpraxis.

Mag.art Silvia Wimmer, maturiert an der HTL1 Linz für Grafik und Kommunikationsdesign, diplomiert an der Kunstuniversität Linz, Lehrerin am BRG Fadingerstraße für die Fächer Bildnerische Erziehung und Medienpraxis.



Corina Röck Auf die Zeichnung fertig los: Sketching macht Schule!

Wie und was zeichnen Kinder und Jugendliche in einer digitalisierten Welt? Einblicke in ein Forschungsprojekt

[BE / V] **Kinder eignen sich in ihren ersten künstlerischen Aktivitäten die Wirklichkeit gedanklich an, kommunizieren ihre Gefühle, lernen sich selbst auszudrücken, treten mit anderen in Kontakt und lassen sich von der Lust am Tun, an der Bewegung, wie auch von der Sinnlichkeit der Materialien führen.**

Sich künstlerisch zu betätigen, ist mehr als bloßer Zeitvertreib. Bereits bei kleinen Kindern ist zu beobachten, dass diese gerne aus eigenem Antriebritzeln und zeichnen. Dabei können Kinder Erlebtes einordnen, gliedern, strukturieren und bildnerisch verarbeiten. Oft fehlen die Worte für Erlebtes und Bilder können da helfen, Inneres nach außen zu transportieren und mit anderen in Kontakt zu treten. Fantasie, Kreativität und auch Kontakte sowie Zuwendung, Wertschätzung, Kooperation werden gefördert.

Heute liest und hört man sehr oft von Zukunftskompetenzen, die gefördert werden müssen. Dabei handelt es sich meist um digitale Kompetenzen bzw. Medienkompetenz. „Digitale Welt“ und „Digitalisierung der Schule“ sind Schlagworte, die unsere Gegenwart täglich begleiten. Kinder und Jugendliche wachsen in einer digitalen Welt auf. Einer von drei Internetnutzern weltweit ist heute unter achtzehn Jahre alt. In den westlichen Industrieländern nutzen 15jährige das Internet bereits genauso häufig wie Erwachsene über 25 Jahren (UNICEF-Bericht 2017).

Aus der Kinder-Medien-Studie 2018 geht hervor, dass digitale Endgeräte immer mehr an Bedeutung gewinnen und auch Kinder vermehrt dazu einen Zugang haben.

Was zeichnen Kinder und Jugendliche von heute? Haben digitale Medien einen Einfluss auf die Kinderzeichnung? Inwieweit wirkt sich das Medienverhalten von Heranwachsenden auf den Inhalt von Zeichnungen aus?

Erste Erkenntnisse aus dem Forschungsprojekt „Sketching macht Schule“ werden präsentiert.

Corina Röck, Studium an der Pädagogischen Akademie Graz Eggenberg (Hauptschullehramt Englisch und Kunst), Studium Bildungswissenschaft an der Karl-Franzens-Universität Graz, Schwerpunkt Lebenslanges Lernen, tätig an der Praxis-Mittelschule der Pädagogischen Hochschule Steiermark (seit 7 Jahren), Leiterin der Projektklasse smART.i (sozial miteinander - ART – inklusion), tätig in der LehrerInnenweiterbildung im Bereich Kunsterziehung, Lehrauftrag im Bereich Plastisches Gestalten an der Katholisch Pädagogischen Hochschule der Diözese Graz-Seckau.



Friederike Rückert
Räume hinter dem Display

Chancen und Grenzen der digitalen Architekturrezeption

[WE / V+D] **Im Zuge der fortschreitenden Digitalisierung eröffnen sich insbesondere über die Virtualität neue Möglichkeiten für die Rezeption von Architektur und Raum im Kunst- und Werkunterricht.**

War es früher höchstens möglich, die Räumlichkeit beispielsweise einer romanischen Kirche vor Ort oder – wo dies nicht möglich – über ein Modell oder einen Unterrichtsfilm erfahrbar zu machen, so bieten inzwischen zahlreiche Anwendungen die interaktive Erfahrung und Bearbeitbarkeit solcher Bauwerke bis hin zur völligen Immersion an. Architekturrezeption kann so zur individuellen Seherfahrung werden, über die sich Lernende selbstbestimmt, nach eigenem Interesse und Vermögen, Räume erschließen können. Solche Seherfahrungen können auch für die Wahrnehmung der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen bedeutend sein, da diese nicht nur von alltäglichen ‚analogen‘ Räumen, sondern zunehmend auch von virtuellen Gaming-Welten geprägt wird.

Gerade die Visualisierung von Architektur wirft jedoch zahlreiche Fragestellungen auf. Ist es überhaupt sinnvoll und notwendig, Architekturen von allen Seiten betrachten zu können? Sind nicht Maßstab und Standpunkt, bezogen auf die menschliche Größe und die daraus resultierende Augenhöhe, Teil des architektonischen Konzeptes, das durch das Einnehmen anderer Perspektiven und Maßstabsverschiebungen nicht mehr oder nur substantiell verändert erfahrbar wird?

Welchen Mehrwert bietet die Immersion und wo behindert sie eher das Sehen und Erfahren von Raum?

Im Zentrum des Vortrags steht die Frage danach, worin sich reale und virtuelle Raumerfahrungen grundlegend unterscheiden und wie durch den Einbezug digitaler Medien ein Mehrwert für den Erwerb von Kompetenzen der ‚visual literacy‘, bezogen auf den Raum, hergestellt werden kann. Dabei wird im Hinblick auf die Praxis zum Beispiel konkretisiert, welche Möglichkeiten die Virtualität bietet, außerschulische Lernorte aus dem Bereich der Architektur mittels digitaler Medien ins Klassenzimmer zu holen, wie das Verständnis des Zusammenhangs zwischen zwei- und dreidimensionalen Raumdarstellungen analog und digital verbunden vermittelt werden kann und welche Möglichkeiten der Differenzierung digitale VR-Touren bieten.

Friederike Rückert ist Kunstpädagogin und Künstlerin, hauptamtliche Studienleiterin und Landesfachberaterin Kunst am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein. Sie hat an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel in Kunstdidaktik mit der Arbeit „Bewegtbilder und Kunstunterricht. Eine ideengeschichtliche Untersuchung von den Anfängen der Bewegtbilder bis heute“ promoviert.



Anna Maria Schirmer, Harald Schirmer
Mündigkeit im Digitalzeitalter

Kunstpädagogische Bildungsperspektiven im Kontext von Arbeitswelten im Digitalzeitalter – ein Dialog

[A / D] **1977 führte der Künstler Nam June Paik die documenta-BesucherInnen mit seinem „TV-Garden“ in den Dschungel einer neuen Medienwelt. Zwischen Pflanzen installierte der Pionier der Videokunst 30 Fernsehmonitore auf denen die Filmmontage „Global Groove“ zu sehen war. In rascher Abfol-**

ge standen Einblicke in Hoch- und Trivialkultur, östliche und westliche Bildwelten, Kunst und Kommerz wertfrei nebeneinander. Dazwischen immer wieder Filmsequenzen, die Paik mit dem Videosynthesizer entwickelt hatte und die für die damalige Zeit gänzlich Neuartiges zeigten. Paiks Zukunftsvision einer vernetzten Welt, die im Neben- und Miteinander Neues hervorbringt, mag heute ein Stück weit eingetreten sein. Viele Aufgaben, sind noch offen ...

Aus zwei unterschiedlichen Professionen heraus wollen wir Erfahrungen aus einer sich verändernden Arbeitswelt, Impulsen aus der Kunst und Kunstpädagogik gegenüberstellen und zum gemeinsamen Nach- und Weiterdenken einladen: Wie verhalten sich neue Formen des kollaborativen Arbeitens zu alten Bildungszielen wie der Befähigung zu Perspektivenübernahme und Teamwork? Wie lässt sich eine offene, neugierige Haltung, die in einem sich permanent und rasch verändernden Arbeitsumfeld unumgänglich ist, in der Schule fördern? Inwiefern kann Kunstunterricht als Spiel- und Lernfeld für den Umgang mit Diversität und Bedeutungsvielfalt auf die wachsende Informationsflut antworten?

Angesichts der zunehmenden Digitalisierung und der Übernahme von Prozessen durch Algorithmen werden selbstständige und kreativ tätige MitarbeiterInnen immer wichtiger. Sinnfragen stehen im Zentrum des Wandels vom „Haben“ zum „Nutzen“ (Shareconomy, Crowdfunding, etc.). Bekannte Managementstrukturen und Führungsformen wanken und werden zunehmend durch neue Leadership-Modelle, Netzwerkorganisationen und Beteiligungskampagnen ersetzt. Einige der hier angedeuteten Handlungsmomente sind der Kunstpädagogik nicht fremd. In Bezug auf die Stärkung von Selbsttätigkeit und Empowerment kann im Kunstunterricht viel geschehen und Formen des schöpferischen Möglichkeitsdenkens liegen unserem Fach nahe.

Auf unseren konkreten Erfahrungen basierend und auf die jeweiligen theoretischen Diskurse Bezug nehmend werden wir jene Fähigkeiten in den Blick nehmen, die es unserer Meinung nach zu schulen gilt, um Menschen zu einer aktiven Zukunftsgestaltung zu befähigen. Sowohl im Hinblick auf Bildung und Schule als auch auf die neuen Arbeitswelten greifen das Einüben der Bedienung neuer Werkzeuge sowie Trainingsprogramme zum algorithmischen Denken zu kurz. Vielmehr muss es wohl um den Platz der Menschen im Digitalzeitalter, um Haltung, Verhalten und Handlungsfähigkeit gehen.

Dr. Anna-Maria Schirmer ist als Kunstpädagogin an Schulen und Hochschulen tätig und Mitherausgeberin der Zeitschrift Kunst+Unterricht. Neben Untersuchungen zu spezifischen Formen des künstlerischen Denkens und Erkennens im Kontext von Schule und Kunstvermittlung beschäftigt sie sich intensiv mit zeitgemäßer Bildung z.B. mit Inklusion. (www.die-ideenwerkstatt.de).

Harald Schirmer ist im Continental Konzern für Digitale Transformation und Change mitverantwortlich. Seine Passion ist nachhaltige Organisationsentwicklung mit modernen Beteiligungs-

formaten auf Augenhöhe. Als Botschafter, Speaker sowie als konkreter Akteur vertritt er neue Leading Change Ansätze, ein modernes, netzwerkbasierendes und interkulturelles Führungsverständnis für das digitale Zeitalter.

www.harald-schirmer.de



Helena Schmidt, Gila Kolb
Me(me), Myself and I

Ein Workshop zur neuen Bildform der Artmemes – Vom Internetphänomen zur Medienkompetenz

[BE / W] **#meme, #artmeme, #poorimage, #medienkompetenz, #visualliteracy, #byod**

In diesem Workshop setzen wir uns mit dem Meme als Bildform auseinander. Dabei geht es einmal darum, diese als eine lebensweltliche Bildpraxis und jugendkulturelles Phänomen ernst zu nehmen und sie (kunst)historisch zu kontextualisieren. Was ist ein Meme, was ein Artmeme? Was sind dessen Potentiale für den Kunstunterricht/ den Unterricht im Bildnerischen Gestalten? Welches vermittelnde Potential liegt ihnen zugrunde?

Als sogenannte Artmemes zirkulieren Werke der klassischen Malerei auf digitalen Social Media Plattformen (z. B. Instagram: @classicalartshit, Twitter: Pre-Raphaelite Girls Explaining @PGexplaining, Facebook: @classicalart-memes). Häufig werden künstlerische Werke kopiert, beschnitten, neu kombiniert, im Stile sogenannter Image Macros mit Text versehen. Diese Bilder kommentieren Popkultur, Politik und die aktuellen Nachrichten. Was meist komplett fehlt, sind Angaben zu Provenienz und Autor_innenschaft. Dies wirft einerseits die Frage nach der Rolle von Original und Urheberschaft in der zeitgenössischen Bildkultur auf und andererseits die Frage nach Partizipation und Zugänglichkeit. Wer sieht welche Bilder und wer kennt welche Werke? Schafft das Internet eine neue Auseinandersetzung mit klassischen Meisterwerken für eine breite(re) Öffentlichkeit jenseits der Mauern der Institution?

Im Workshop analysieren wir das Phänomen Artmeme und experimentieren gleichzeitig damit. So werden selbst Artmemes hergestellt und verschiedene Kontexte für eine Verwendung im Kunstunterricht vorgestellt. Mittels Smartphone, Tablet oder Laptop und

einfach anwendbaren, kostenfreien Apps erproben wir gemeinsam Möglichkeiten, diese Bildphänomene für den Unterricht einsetzbar zu machen. Einen Einblick in bisherige Auseinandersetzungen bietet der Instagram-Account @poorimagearteducation. Gerade für Lehrpersonen im Fach Kunst ist es wichtig, methodisch mit der aktuellen Medienkultur und dem sogenannten Internet-State of Mind der Digital Natives umzugehen.

Helena Schmidt (geb. 1990 in Graz) promoviert nach einem Studium der Kunstvermittlung, Kunstgeschichte und Visuellen Kommunikation in Bern, Wien und Graz zum Bildbegriff sogenannter «poor images» (nach Hito Steyerl) an der Akademie der bildenden Künste in Wien. Sie lebt derzeit in Zürich und arbeitet seit 2015 im Rahmen ihrer Assistenz im Master Art Education an der Hochschule der Künste Bern. Außerdem ist sie als Lehrperson (Talentförderung Gymnasium Hofwil und HKB), als freie Grafikerin und in diversen Kulturvermittlungs- und Ausstellungsprojekten tätig.

<http://www.helenaschmidt.com/>

<http://arteducation.ch>

Gila Kolb ist Kunstpädagogin, Kunstvermittlerin und Dozentin für Fachdidaktik im Studiengang VKD MA Art Education an der HKB und PH Bern und leitet das Forschungsprojekt «The Art Educator's Walk - Strategien und Haltungen von Kunstvermittler*innen auf der documenta14» im Forschungsschwerpunkt Intermedialität der HKB Bern. Sie ist Mitherausgeberin des Readers «What's Next? Art Education» (Kopaed Verlag, 2015) und Herausgeberin des dreisprachigen Interview-Blogs «The Art Educator's Talk». Aktuelle Kunstvermittlung betreibt sie mit der Agentur «agency art education» und der Gruppe «Methode Mandy». Forschungsschwerpunkte: Zeichnen können im Kunstunterricht (Promotionsprojekt), Strategien und Agency von Kunstvermittler*innen der documenta14 (Forschungsprojekt) und Kunstvermittlung nach dem Internet.

Rebekka Schmidt, Annika Waffner Tablets im (rezeptiven) Kunstunterricht

[BE / V]

Kurzvortrag 1:

Rebekka Schmidt, Annika Waffner

Was ist möglich? Der Einsatz von Tablets im rezeptiven Kunstunterricht

Nicht zuletzt aufgrund des Auftrags, zukunftsorientierte Kompetenzen zu vermitteln, ergibt sich auch für den Kunstunterricht die Aufgabe, Entwicklungen zu begleiten, die sich aufgrund der Digitalisierung ergeben (Petko, 2014, S. 7). Dabei stellt sich die Herausforderung, digitale Medien in die schulischen Strukturen zu integrieren, um die



Kluft zwischen privater und schulischer Nutzung zu schließen (Fritzsche, 2016, S. 74).

Gleichzeitig ergeben sich durch die technologischen Entwicklungen neue Möglichkeiten, wie Lernende Bildern begegnen und selbst ästhetisch-bildnerisch aktiv werden. Aktuell haben sich Tablets als mobile Geräte im Unterricht durchgesetzt (Aufenanger & Bastian, 2017, S. 3).

Der Vortrag beleuchtet daher Potenziale und Schwierigkeiten des Einsatzes von Tablets im Kunstunterricht. Zuerst wird ein Überblick über aktuelle Tendenzen digitaler Medien im Unterricht, besonders hinsichtlich der Medienkompetenz, gegeben, aus dem mögliche Handlungsfelder für Kunstunterricht in einer digitalisierten Welt entwickelt werden. Daraufhin werden Möglichkeiten der Arbeit mit Tablets in rezeptiven Phasen überprüft und Überschneidungen bzw. Weiterentwicklungen aufgezeigt. Hierbei werden sowohl das spezifische natural user interface (NUI) der Tablets berücksichtigt als auch einzelne Apps herangezogen. Darüber hinaus wird in einem kurzen Exkurs auf die Möglichkeiten, Tablets in produktiven Einheiten des Faches Kunst einzusetzen, eingegangen.

Kurzvortrag 2:

Annika Waffner

Was ist zu sehen? Ein Modell zum Medieneinsatz im rezeptiven Kunstunterricht

Die Möglichkeit auf technische Reproduktionen zurückzugreifen, beeinflusste die Kunstwissenschaft als wissenschaftliche Disziplin entscheidend, so Tietenberg (1999). Diese mediale Abhängigkeit lässt sich auf die Rezeption im Kunstunterricht übertragen und öffnet gleichermaßen die Frage, welche didaktischen Entscheidungen dem Medieneinsatz vorgelagert sein müssen. Besonders die Erstbegegnung mit Kunstwerken ist hiervon betroffen. Dort werden sich die Lernenden der Aufgabe der Rezeption bewusst und finden erste Zugänge zum Werk (Regel, 1986). Der Umstand, ob das Kunstwerk als Original oder als Reproduktion wahrgenommen wird, spielt dabei für Regel eine genauso große Rolle wie für viele Kunstwissenschaftler vor und nach ihm. Durch technologische Entwicklungen lässt sich diese Frage nicht länger zwischen den beiden Polen Original und Reproduktion verorten. Es entsteht vielmehr eine Matrix zwischen Original und verschiedenen digitalen

und analogen Medienträgern, deren eigene Qualitäten sich von den anderen unterscheiden.

Der Vortrag stellt ein theoretisches Modell vor, welches die Beziehung zwischen Original, digitaler Projektion und Tablets aufzeigt. Die Auswahl der Medienträger fußt auf der Umsetzung im Kunstunterricht sowie auf technischen Entwicklungen der Ausstattung. Theoretische Überlegungen, die dem Modell zugrunde liegen, sind der Begriff der Aura, die ikonische Differenz sowie das Embodiment. Diese werden im Vortrag beleuchtet und auf die Medienträger bezogen, um die jeweiligen Qualitäten herauszustellen und so Rückschlüsse auf didaktische Entscheidungen im Unterricht zu ziehen.

Kurzvortrag 3:

Rebekka Schmidt

Was ist sinnvoll? Eine Orientierungshilfe für die Frage digital oder analog?

Technologische Neuerungen und Weiterentwicklungen wie bspw. das Tablet und seine Anwendungen bieten viel kreatives Potenzial sowohl aufgrund neuer Gestaltungsmöglichkeiten und Experimentierformen (Peez, 2012) als auch durch partizipative Nutzungsformen (Meyer, 2015). Darüber hinaus ermöglicht die Einbindung von Tablets in den Kunstunterricht die Vermittlung zukunftsorientierter Kompetenzen, deren Vermittlung das Ziel von Schulen ist (Petko, 2014). Gleichzeitig stellt sich aber gerade für den Kunstunterricht die Frage nach der Auseinandersetzung mit Sinnlichkeit, Materialität und Stofflichkeit sowie mit traditionellen Gestaltungsformen wie Malerei oder Druckgrafik. Haben diese Aspekte in Zeiten der Digitalisierung ausgedient?

Der Vortrag geht dem Zwiespalt zwischen Digitalität und Materialität im Kunstunterricht nach und zeigt eine Entscheidungs- und Einschätzungsmöglichkeit auf. Diese wird in Form des SAMR-Modells von Puentedura (2006) zunächst skizziert und anhand der in den vorhergegangenen Vorträgen dargestellten Potenziale und Schwierigkeiten erläutert. Darüber hinaus wird in einem kurzen Exkurs auf die weiteren Möglichkeiten aber auch Einschränkungen eingegangen.

Prof. Dr. Rebekka Schmidt ist Professorin für Kunstdidaktik mit besonderer Berücksichtigung von Inklusion an der Universität Paderborn. Zuvor war sie an der TU Chemnitz, der Universität Bamberg und als Lehrerin tätig. Ihre Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Unterrichtsqualität, Tablets im Kunstunterricht mit dem Fokus Inklusion sowie dem Inverted Classroom Modell und seiner Verbindung mit iPads.

Annika Waffner M.A., ist wiss. Mitarbeiterin der Professur Kunstdidaktik mit besonderer Berücksichtigung von Inklusion an der Universität Paderborn. Zuvor studierte sie Kunstgeschichte der Moderne und Gegenwart in Bochum sowie Kunst – Medien – ästhetische Bildung und Erziehungs- und Bildungswissenschaften in Bremen. In ihrer Forschung beschäftigt sie sich mit dem Medieneinsatz in der Erstbegegnung mit Kunstwerken.



Foto © Wolfgang Schreiblmayr

Wolfgang Schreiblmayr

... und es fliegt noch immer ...

das Fliegende-Klassenzimmer-Material der UfG Linz Abteilung BE digital & dialog & analog

[BE / W] **Im Zentrum steht die Forschungsfrage bezüglich des sinnvollen, fachdidaktisch fundierten Einsatzes digitaler Medien im Fach Bildnerische Erziehung. Dabei geht es um curricular verankerte Lernsettings während des Studiums des künstlerischen Lehramtsfaches, um die Anwendung in der schulischen Fachpraxis und um aktualisierte Fortbildungsangebote für FachkollegInnen.**

Im Jahr 2003 startete die Publikationsreihe von entwickelten und erprobten Materialien für den BE-Unterricht in Form der ersten 3 Hefte „Fliegendes Klassenzimmer“. Unterstützt wird die Verteilung durch die Website www.fliegendes-klassenzimmer.ufg.ac.at und die Produktion von DVDs. Umfangreiches Unterrichtsmaterial ist kostenfrei als Download auf der Homepage der UfG Linz verfügbar.

Die Session besteht aus 3 Phasen.

Phase 1: Engine on! Wo ist der Enter-Button? Zugänge zum Material. Wie kann mit dem Material gearbeitet werden?

Rückblicke auf 2003 und Analogien zu 2019.

Ziel der Phase 1 ist die Erinnerung an das vorhandene Material und die Beschreibung von konstanten Bildungszielen aus BE, welche die FK Flüge anpeilen können. Es wird darauf eingegangen, wie aus Testflügen BE-spezifische Standards werden können.

Phase 2: Lift off! Abgehoben! Rundflüge durch die BE Welten. Wohin kann man mit dem Material gelangen?

Ziel der Phase 2 ist das Erleben einiger exemplarischer Flug-Erfahrungen und die Möglichkeit für BE-spezifische Reflexionen.

Phase 3: This is BE to ground control! Lost or recovered! Zwischen den Welten.

Die aktuelle Herausforderung 2019. Impulse für Modifikationen und Transferierungen zu den Koordinaten 4.0.

Ziel der Phase 3 ist die Kreation einiger Impulse für die visionäre Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Herausforderungen aus einer dialog oszillierenden BE Perspektive unter dem Motto „Mission possible – BE creative“.

Univ.Prof. Mag.art. Wolfgang Schreiblmayr ist seit 1986 an der Kunstuniversität Linz in der Abteilung für Bildnerische Erziehung und seit 1987 an einem Gymnasium aktiv. Schwerpunkte sind die Verschränkung seiner Lehrtätigkeiten in der Sekundarstufe III und an der Universität, besonders in Bezug auf die Entwicklung spielerischer Methoden und zugehöriger Materialien für Prozesse kunst- und werkanalytischer Reflexionen.



Daniela Schwarzl
Sinneswerkstatt „Wald“

ganzheitlich erfahren und digital dokumentieren

[BE / V+W] **Ganzheitlich sich in eine Sache vertiefen, handlungsorientiertes Lernen ermöglichen, bietet Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, dass das Gelernte zu 90% behalten wird (Lernpyramide).**

Der außerschulische Lernort „Wald“ bietet Kindern eine Fülle an Möglichkeiten, Dinge zu entdecken, zu erkunden und zu erforschen. Neben der Naturwahrnehmung mit allen Sinnen (sehen, tasten, riechen, hören, Gleichgewicht) ist es auch sehr gut möglich, die Kunst- richtung „Landart“ kennen zu lernen und diese zu erproben. Durch die spielerisch-künstlerische Begegnung und Auseinandersetzung mit der Natur erfahren die Kinder den Formen- und Farbenschatz, der vor Ort kostenlos vorhanden ist und mit dem man vieles machen und ausprobieren kann.

„Naturerfahrungen mit allen Sinnen“ ermöglichen die im Lehrplan der VS geforderte Sensibilisierung der Wahrnehmung und der Verfeinerung der sinnlichen Wahrnehmung sowie grundlegende Erfahrungen des Gestaltens motivierend zu vermitteln.

Die gesammelten und präsentierten Natur- und Arbeitsmaterialien machen Lust darauf, sie zu berühren, mit ihnen zu spielen, sie zu verändern und zu erproben. Was durch die Praxis der ästhetischen

Erziehung entstehen kann, zeigen Momentaufnahmen schöpferischer Prozesse: Sketchbooks, Spurensuche, Spurensicherung, erweiterte Denkräume. Die Sinneswerkstatt Wald ist Ideenpool und Inspiration. Sie bietet vielfältige Anregungen für die Praxis des Kunstunterrichts im Kontext Gesamtunterricht an der Volksschule.

Sie begegnen einem Materialfundus, einer Wunderkammer gleich – Ideenpool und Inspiration für den Unterricht der Volksschule. Ein handlungsorientierter Workshop mit viel Zeit zum Schauen, Erproben und Fragen stellen.

Prof. Mag. Daniela Schwarzl, BEd, Kindergarten- und Hortpädagogin, Volks- und Sonderschullehrerin, Bildnerische Erziehung für NMS, Ausbildungen in Montessori-, Freinet- und Reggio-Pädagogik, Motopädagogik, Musikalische Früherziehung, außerschulische Jugend-erziehung, Deutsch als Zweitsprache, Studium für Erziehungs- und Bildungswissenschaften an der Karl-Franzens-Universität Graz.



Sarah Starosky
Zum Bildungspotenzial des Materials

Werkendes Gestalten in digitalen Zeiten

[WE / V+D] **Im Kontext gesellschaftlicher Strömungen, bedingt durch Transformationsprozesse, verändert sich das Denken und das Machen, das Verständnis von Bildung und Arbeit.**

Analoges und digitales Arbeiten geht Synergien ein, Datenströme und „neue Werkzeuge“ wie Apps erweitern unser Handlungsrepertoire. Über Jahrtausende hinweg hat Materie komplexe kognitive Fähigkeiten bei Lebewesen stimuliert, bis hin zu kulturellen Errungenschaften wie dem Werkzeugbau. Ein Sandkorn, damals vom Auge angeschaut, mit der Hand begriffen und dann bearbeitet, ist in der Neuzeit zu einem komplexen Informationsträger, dem Siliziumchip, geworden.

Wissen wächst langsam und generationenübergreifend. Während Algorithmen in hoher Geschwindigkeit Strukturen und Verhaltensweisen verändern, die die Zukunft einläuten, ist die Reflexion der Gestaltung durch Materie, deren „Wie und Warum“ sowie deren Bildungsdimensionen bisher weniger ausgeprägt.

Deshalb geht der Vortrag der Frage nach, warum der werkende Umgang mit Material für den Menschen von existenzieller Bedeutung ist und welche Resonanzmomente den Werkenden mit dem Werkstoff verbinden.

Unter Einbeziehung der theoretischen Ansätze von Relationalität, Resonanz, Resilienz und Kohärenz sowie von Materialwissenschaften u.a. relevanten Bezugswissenschaften wird das Resonanzmoment in Bezug auf Werkstoff und Werkenden dargelegt und im Verständnis vertieft werden.

Die theoretische Rahmung wird konkretisiert mit Praxisbeispielen aus werkpädagogischer Tätigkeit, die zeigen, dass noch vor der Formgestaltung die Arbeit an und mit Material von eigener pädagogischer Qualität sein kann. Erläutert wird, inwieweit auch der werkende Schüler durch den Werkstoff gestaltet wird, inwiefern also die Materialgestaltung selbst bildende Qualitäten besitzt. Zugleich wird deutlich, dass Mündigkeit wie berufliche Kompetenz im digitalen Zeitalter die Erfahrungen der unmittelbaren Gestaltung ohne virtuelle Vermittlung braucht.

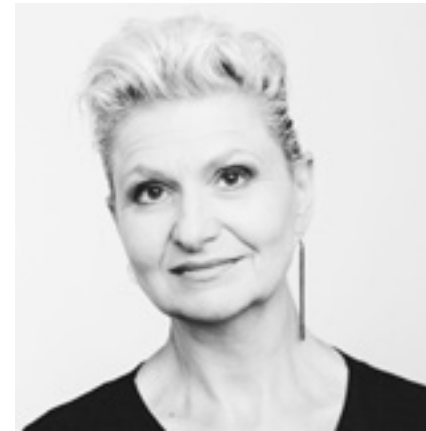
Sarah Starosky, geb. Ginolas, ist ausgebildete Steinmetzin, Designerin (M.A) und Werkpädagogin mit Erfahrungen in der Jugend- und Erwachsenenbildung. Ihre Gestaltungs- und Vermittlungspraxis bewegt sich zwischen analogen und digitalen Gestaltungsprozessen. Zudem ist sie Lehrbeauftragte für Werkpädagogik im Fachbereich Design und Kunst der Bergischen Universität Wuppertal. Promotionsprojekt bei Prof. Dr. Jochen Krautz mit dem Forschungsschwerpunkt Werkpädagogik und Gestaltung.

Elke Steffen-Kühnl
Modedesign – „ardea luh“

Das Wechselspiel von analog und digital

[WE / P] **Das Design-Atelier „ardea luh“ in Graz hat sich zum Ziel gesetzt, Mensch und Kleidungsstück durch individuelle und inspirierende Mode zu einem wahren Kunstwerk zu verschmelzen, das den jeweiligen Ansprüchen gerecht wird.**

Hierbei wird der Entwurf speziell auf den Kunden abgestimmt – sowohl in der Stoffauswahl als auch in der Schnitfführung. Vom Entwurf über die Schnittherstellung bis zum fertigen Kleidungsstück entsteht alles unter fairen Bedingungen in der eigenen Werkstatt. Der Kurzvortrag möchte Einblick in die Arbeit einer Modedesignerin und Kostümbildnerin geben und zeigt die damit verbundenen Herausforderungen auf. Dabei wird im Besonderen auf das Wechselspiel zwischen digitalen und analogen Inspirationsquellen eingegangen.



Die TeilnehmerInnen erhalten die Möglichkeit, anhand von diversen Stoffproben sich selbst am sinnlichen Schauspiel textiler Oberflächenbearbeitungen zu beteiligen. Durch das Wahrnehmen und Begreifen von Textilien wird ein kreativer Prozess in Gang gesetzt, der zu außergewöhnlichen, interessanten Lösungen führen kann. Dazu werden sämtliche Textiltechniken sowie zahlreiche Beispiele von Künstlern exemplarisch vorgestellt.

Zusammenfassend soll klar werden, dass neben der Digitalisierung professionelle Handwerkskunst und der zeitaufwändige sinnliche emotionale Zugang am kreativen Prozess von hoher Priorität sind.

Mag. Elke Steffen-Kühnl, HBLA Schrödingerstr., Meisterklasse für Mode in Graz, Studium für Bühnengestaltung und Kostümdesign an der Hochschule für Musik und darstellende Kunst in Graz, Ausstattungen und Kostümbilder an verschiedenen Bühnen in Österreich sowie Ausstellungsgestaltungen, 2007 Gründung des Design-Atelier ardea luh, zahlreiche Kollektionen, Modeschauen und Präsentationen unter anderem im Schauspielhaus Graz.

Petra Suko
Transmediale Projekte im Kunstunterricht

Verknüpfungen von analog und digital an der Schnittstelle von Realität/Augmented Reality und Virtual Reality

[BE / V] **Der Vortrag setzt sich mit der Frage auseinander, wie neue innovative Technologien sinnvoll in kunstpädagogische, kunstdidaktische und kunstvermittelnde Prozesse eingebunden werden können. Da wir unsere Projekte interdisziplinär und transdisziplinär anlegen, fordern uns die neuen Technologien heraus, analoge und digitale Medien miteinander zu vernetzen, zu ergänzen, diese jedoch nicht voneinander auszuschließen.**

Beispielhafte Projekte aus dem Kunstunterricht – Imaginary 2017 (Kunstanimation, Mathematik, Musik), Musik/Zeichen/Sprache,



Wilfried Swoboda, Safwan Alshoufi, Rolf Laven
Soundwords

Graphic Story Telling

[BE / W] **„Soundwords: Graphic Story Telling“ ist eine Erasmus+ Aktion (KA2 Strategische Partnerschaft) und umfasst neun Institutionen aus sechs europäischen Ländern, den Stadtschulrat für Wien (Europa Büro) als Lead Partner, weiters zwei universitäre Einrichtungen, fünf Schulen und eine Bildungseinrichtung am Projekt.**

Das Projekt fokussiert den Ansatz der sozialen Inklusion als Bildungsfeld unter Einsatz des künstlerisch-ästhetischen Ansatzes im Genre „Graphic Novel“. Die „Graphic Novel“ ähnelt dem Comic. In sequentieller Weise werden Geschichten erzählt und in der Narration bzw. im visuellen Einsatz in kulturellen Bezügen gearbeitet. Dadurch eröffnen sich den Lesenden immer neue Erzählstrukturen, welche sich in Metapher und Symbolik bzw. unterschiedlicher Perspektive ausdrücken. Soundwords will ein pluralistisches sprachliches Konzept als Ansatz kultureller Bildung, eine Schlüsselkompetenz für kulturelles Bewusstsein und soziale Inklusion, erproben. Ziel ist es, theoretische und praktische Grundlagen im Sinne eines transkulturellen Bildungsaspekts als pädagogisches Transfer- und Vorbereitungsmaterial für Schule und Weiterbildung zu konzipieren.

Im praxisnahen Teil des Projekts arbeiten Lernende der Partnerschulen unter den drei Hauptthemen „Vulnerability“, „Regional Stories“ und „European Context“ an einer gemeinsamen Geschichte. Diese Aufarbeitung findet in unterschiedlichen Ländern, an unterschiedlichen Schulformen und mit unterschiedlichen Methoden statt. Dabei werden analoge Erarbeitungen und digitale Umsetzungen nebeneinander und nach Möglichkeiten an den einzelnen Schulstandorten angewandt. Digital und analog sind demnach methodische Unterrichtsbestandteile, stehen aber nicht im unterrichtlichen Hauptfokus einer zu erlernenden Technik. Die Verschiebung des Digitalen (und Analogen) weg von seiner technischen Verklärung hin zur medialen Option der Umsetzung eröffnet die Möglichkeit zur internationalen und interdisziplinären Zusammenarbeit und schafft den idealen Rahmen zur Befassung mit den drei Hauptthemen.

Wilfried Swoboda, MA, Lehramt für Sonderpädagogik, Lehramt für Informatik, Masterstudium zur Thematik kulturelle Schulentwicklung. Seit 2016 Doktorand an der Friedrich-Schiller-Universität Jena (Erziehungswissenschaft); Webdesign und computerunterstützte Grafik an der Donau Universität Krems, Kultur- und Museumspädagogik, Leitungsteam ZAG/BE Wien sowie Plattform „BildungKultur“ (Stadtschulrat für Wien), kooperiertes Mitglied des Koordinationsteams der BAG_BILD Bereich „Inklusion“, dzt. Europäisches Projektmanagement im Stadtschulrat für Wien (Europabüro).

2018 (Applikation, Bild, Klang), 55 Dates, 2018, Animationen der 5B zu Künstlern aus dem MUMOK, und Artvive, AR, Objektperformance mittels Applikation – sollen die Verknüpfungen deutlich machen.

Technologien in Form von Applikationen wie surfer, VideOSC, Stop Motion, Artvive, Unity, Vuforia u. a. eröffnen kreative Möglichkeiten. Surfer macht durch phantastische algebraische Flächen Mathematik verständlich, dies kann auch Anregung für freie kreative Verformung, Bewegung, Verwandlung und Koppelung zu Klang und Musik sein. VideOSC oszilliert ebenfalls zwischen elektronisch erzeugtem Pixelbild und elektronischem Spiel- und Klanginstrument. Stop-Motion-Technik ermöglicht uns, narrativ, Bild erweiternd, partizipativ und interpretativ zu arbeiten, sowohl Rezipient als auch Produzent zu sein, uns mit eigenen Kunstwerken, Gegenwartskunst, als auch mit kunsthistorischem Material auseinanderzusetzen.

Digitale Medien wie Augmented Reality, Motion Tracking, Virtual Reality gehen noch einen Schritt weiter in eine körperlich erfahrbare Welt der dritten Dimension, was im Rahmen eines bestehenden Projektes Kunsterleben 3D Virtual-/Augmented Reality, 2019 erforscht werden soll.

Der wissenschaftlich forschende Zugang mittels Technologien wird bei näherer Betrachtung der Projekte sichtbar, ebenso der künstlerisch kreative Aspekt, den Technologien zusätzlich zu analogen Medien bieten. Kunstvermittlung, die bereits Lösungen und Rezepte anbietet, negiert das Potential von frei assoziativer, spielerischer, erlebnis- und subjektorientierter Kunstrezeption.

Mag. Art. Petra Suko, Studium Bildnerische Erziehung und Technisches Werken 1988–1994, Lehrerin an der AHS seit 1995, derzeit am G19 in Wien, seit 2000 Wahlpflichtfach Kunst und Neue Medien, seit 2014 Lehrtätigkeit an der PH Wien, Institut IAS, seit 2017 Lehrtätigkeit an der Universität für Angewandte Kunst Wien, Fachdidaktik. Ausstellungen: 2002 Honorary Mention U19, ars electronica 2009, Tagtools 2012, Bewegte Bilder 2013, Kunst oder Architektur mla award (BMB) 2016, Approbierte Selbstportraits Preisträger mla award (BMB).



Foto © Bernhard Seckl

Foto © Peter Patz

Safwan Alshoufi, Studium der Malerei, Universität für Bildende Künste Damaskus, Training of Trainers, Arabische Universität für Training Damaskus, Mentor der Initiative Minderarbeiten, Referent MA17 Info-Module für geflüchtete Menschen, laufend künstlerische Tätigkeiten und Ausstellungen, dzt. Lehrer an mehreren Standorten in Wien (BE-Schwerpunkt Graphic Novel).

MMag. Dr. Rolf LAVEN (geb. 1966 in Jülich/NRW), bildender Künstler, Hochschulprofessor an der Pädagogischen Hochschule Wien am Institut für Allgemeinbildung in der Sekundarstufe – Fachbereich Bildnerische Erziehung, Lehrbeauftragter an der Universität Wien am, Institut für Bildungswissenschaften und an der Universität für angewandte Kunst: Experte im Werklabor, an der Akademie für bildende Künste, Fachdidaktik und Schulpraxis BE, Volkshochschule Campus Meidling – Leiter des Berufsvorbereitungsjahrs Kunst und Design, Bundesvorsitzender BÖKWE (Bund Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen). <https://www.rolflaven.com/>

Johanna Tewes
Inwiefern lässt sich der Kunstunterricht durch ein Lernmanagementsystem sinnvoll unterstützen?

Möglichkeiten, Erfahrungen, Beispiele

[BE / V+W+D] **Das Kollegium des Walddorfer-Gymnasiums in Hamburg hat sich 2016 dazu entschieden, ein Lernmanagementsystem (LMS) einzuführen, um die Unterrichtsqualität der Schule orientiert an den KMK-Standards zur „Bildung in der digitalen Welt“ zeitgemäß weiterzuentwickeln. Die didaktische Leitidee bildet hierbei die Schaffung einer resonanten Lernkultur (nach H. Rosa), die durch personalisiertes und dialogisches Lernen erreicht und durch die Gestaltung von virtuellen Lernräumen auf digitaler Ebene ergänzt werden soll.**

Welche Möglichkeiten ein nach diesem Verständnis konzipiertes LMS für den Kunstunterricht bietet, soll im Workshop vorgestellt werden. Dazu werden exemplarisch Unterrichtsszenarien gezeigt, die eine an virtuellen Lernräumen ausgerichtete Auseinandersetzung mit Fachthemen durch verschiedene digitale und analoge Zugänge ermöglichen. Das Lernen kann hierbei entweder durch die Lehrkraft gesteuert werden, indem sie z. B. kompetenzorientierte Lernpfade für verschiedene Niveaustufen entwirft, oder die SchülerInnen entscheiden durch motivationsbezogene Lernentscheidungen selbst, auf welchen Wegen sie sich mit künstlerischen Fragestellungen beschäftigen. Hierbei können die SchülerInnen ihren Lernfortschritt z. B. in einem Onlineportfolio dokumentieren oder sich durch die Peer-Review-Funktion gegenseitig Feedback zu ihren Produkten geben. Das Einbinden externer Apps, Videos



und Onlinetools ermöglicht ferner eine weitere Ausdifferenzierung unterrichtspraktischer Möglichkeiten, etwa um digitale Bildumgangsspiele zu initiieren, einen sprachsensiblen Kunstunterricht zu gewährleisten oder das Methodenrepertoire des klassischen Kunstunterrichts durch interaktive und kollaborative Tools zu erweitern.

Darüber hinaus versteht sich dieser Workshop als Angebot für einen Austausch über die Erfahrungen mit dem Einsatz von LMS als digitale Erweiterung des Kunstunterrichts. Hierzu werden erste Evaluationsergebnisse vorgestellt, Vor- und Nachteile diskutiert und Lösungsstrategien für den Umgang mit der „Datafizierung“ der SchülerInnen durch Lernmanagementsysteme angeboten.

Dr. Johanna Tewes ist Studienrätin und Kunstfachleiterin an einem Hamburger Gymnasium, Lehrbeauftragte im Fachbereich Kunstpädagogik (Schwerpunkt digitales Lernen) an der Universität Hamburg sowie 2. Vorsitzende im Hamburger BDK – Fachverband für Kunstpädagogik. In ihrer Dissertation hat sie sich mit systemischen Fragen zur Geschichte der Kunstpädagogik zwischen 1945 und 1980 beschäftigt. <https://johannatewes.com/>



Marie Johanna Trautmann
Schnittstelle Virtualität & Realität
bei A. Kwades WeltenLinie (2018)

Installation, Erfahrung, Raum, Virtualität, Realität

[BE / V] **Ausgehend von der Installation *WeltenLinie* (2018) der Berliner Künstlerin Alicja Kwade wird eine Schnittstelle von Realität und Virtualität betrachtet. Hinsichtlich der kunstpädagogischen Praxis zeigt dieses künstlerische Beispiel die Verschränkung digitaler Technologie und traditioneller Bildhauertechnik, durch die neue materielle und physische Erfahrungen ermöglicht und Gedankenräume eröffnet werden.**

Kwade schafft mit *WeltenLinie* (2018) einen irritierenden Erfahrungsraum, durch den sich die BesucherInnen zwischen teils verspiegelten Stahlrahmen und verschiedenen Objekten bewegen können. Im Mittelpunkt der sich auf einen Begriff der Relativitätstheorie beziehenden künstlerischen Arbeit stehen Fragen nach der Konstitution von Wirklichkeit und wie deren Beschaffenheit festzumachen ist. Die dabei betrachteten messbaren Größen sind die des Raumes und der Zeit, die sowohl in der physikalischen als auch in der philosophischen Betrachtung im Grunde untrennbar miteinander verknüpft sind. In ihrer inhaltlichen Verbindung zur Physik liegt das Potential der Arbeit, real existierende, aber im Realraum nicht sichtbare Phänomene erfahrbar zu machen.

Die Wirklichkeit wird dabei immer wieder in Beziehung zur Virtualität gesetzt, deren Gegenteil sie jedoch nicht darstellt. Alicja Kwade verschränkt Virtualität und Realität in der Arbeit *WeltenLinie* durch die Erzeugung künstlicher Objekte im realen Raum. Dabei verwendet die Künstlerin die Technologie des 3D-Scans, um natürlich gewachsene Objekte zu erfassen. Die so entstehenden virtuellen Doppelgänger werden zunächst in ihrer Form gespiegelt, um dann über ein von der ursprünglichen Materialität abweichendes Material wieder in eine real existierende Form gebracht zu werden. Im Prinzip schafft Kwade somit virtuelle Objekte in der greifbaren Wirklichkeit. Damit hebt sie bildlich den Dualismus von Wirklichkeit und Virtualität auf

und verdeutlicht, wie sehr Realraum und Digitalraum miteinander verwoben sind.

Marie Johanna Trautmann ist seit November 2018 als wissenschaftliche Mitarbeiterin an der Universität Koblenz-Landau am Institut für Kunstwissenschaft und Bildende Kunst tätig. Zuvor studierte sie von 2012 bis 2018 Kunst und Germanistik für gymnasiales Lehramt an der Hochschule für Bildende Künste Braunschweig.



Gerhild Tschachler-Nagy
Das Fenster aufstoßen
zum Handeln

Über Kunst, Unterricht und die Arbeit am Tonfeld

[BE / V] **Menschen stehen in einer anthropogenetischen Entwicklung: sich selbst als Handelnde, als Akteure zu erfahren, um einen dynamischen Prozess eines Sich-selbst-Erkennens zu beschreiten, um sich in Beziehung zur Gesellschaft zu bringen, um sich auch in dieser Gesellschaft als bewegend, eingreifend, also handelnd zu erfahren.**

Ein wichtiger Ansatz wäre demnach, dass in der Kunst der Rezipient als Akteur wieder verstärkt miteinbezogen wird, um die Aussagen eines Künstlers auch leiblich spürbar und erfahrbar zu machen. Genauso gilt das aber auch für die Erfahrungen und Erkenntnisse von Schülern in der Kunsterziehung. Hier kann das Schöpferische, das jedem Wesen ureigen ist, angesprochen und die Wirkung auf das Soziale, die Gesellschaft in Gang gesetzt werden.

„Der Künstler sollte nicht nur das malen, was er vor sich sieht, sondern aus das, was er in sich selber sieht“, erklärte der Maler Caspar David Friedrich. Was im eigenen Inneren gesehen und erkannt wird, setzt sich in der Gesellschaft fort und ist übertragbar auf das Geschehen im Kunstunterricht an den Schulen.

Ausgeweitet auf die Kunsterziehung bedeutet das: Schüler werden zu handelnden Menschen. Als Akteure, die in der Kunst zur Kunst stehen; Schüler, die in Beziehung treten sowohl zu sich selbst als auch zur Kunst. Ein Schüler kann sich erfahren als jemand, der die Kunst betrachtet, und ebenso als jemand, der sich in der Kunst

wiederfinden kann. Von diesem Punkt aus kann ein Kind oder Jugendlicher sich selbst besser wahrnehmen, wo er steht, und von da aus seine Äußerungen in die Welt tragen – von innen nach außen.

Gerhild Tschachler-Nagy, 1972–1980 Päd. Akad., Grundschullehrerin in Österreich, Lektorin am „College for Higher Education“ in Norwich, GB, 1977–1981 Studium der Amerikanistik, Psychologie, Philosophie und Pädagogik, ab 1982 künstlerische Tätigkeit, nationale und internationale Preise, Workshopleiterin und Vortragende in Europa und den USA, ab 1982 Kultur- und Kunstprojekte für Schulen, ab 1988 freie Mitarbeiterin bei KKA, 1994–2006 Lehrauftrag an der Akademie für Ergotherapie am LKH in Klagenfurt, 2001–2006 interdisziplinäre Kunst- und Kulturprojekte, ab 2009 Lebens- und Sozialberaterin mit Praxis in Wien, Graz und Keutschach, Ausbilderin und Supervisorin in der Methode ARBEIT AM TONFELD, seit 2014 Lehrgangleiterin eines zertifizierten Lehrganges zum Dipl. Lebens- und Sozialberater, Ausbilderin, Supervisorin.



Theresa Unger
Digitale Bildung im Museum

[WE / V+D] **Technik ist ein wesentliches Element unseres Alltagslebens. Das Technische Museum Wien ermöglicht durch die Auseinandersetzung mit seinen Objekten einen Blick auf historische und aktuelle technische Errungenschaften und die damit einhergehenden gesellschaftlichen Veränderungen. Als Museum sehen wir uns daher als Reflexionsebene für die Herausforderungen der digitalen Revolution. Wie kann der (Rück)blick auf analoge Techniken mit der Frage nach der Zukunft durch die Digitalisierung verknüpft werden? Wie verändern sich – unter anderen – unsere Arbeitswelt, die Produktions- und Transportwege unsere Kommunikationskultur? Welche Kompetenzen in der Beschäftigung mit handwerklichen Techniken und digitalen Produktionsweisen sind für den Bildungsprozess wichtig? Was soll dabei eigentlich gelernt werden und wie funktioniert die Entfaltung von krea-**

tivem Potential? Was kann Kulturvermittlung in diesem Kontext bedeuten? Und welche Rolle spielt dabei das Museum als außerschulischer Lernort?

Seit November 2017 befindet sich im Technischen Museum das *techLAB* als interaktiver Ausstellungsteil mit Werkstattcharakter. Digitale Produktionstechniken stehen als Werkzeuge für individuelle Nutzung und kreative Gestaltung zur Verfügung. Im offenen Betrieb ist das *techLAB* für alle Museumsbesucherinnen und -besucher zugänglich; im Rahmen von Workshops werden vor allem Schulklassen angesprochen. Wie sind unsere Erfahrungen mit dieser Werkstatt und anderen Vermittlungsprogrammen zum Thema digitale Bildung im eng gesetzten Rahmen eines Museums? Im Fokus dieses Beitrags steht die Auseinandersetzung mit dieser und den oben genannten Fragen in der Praxis der Vermittlungsarbeit mit Schülerinnen und Schülern.

*Mag.^a Theresa Unger studierte Theater-, Film- und Medienwissenschaft in Wien und Antwerpen. Seit 2015 ist sie im Technischen Museum Wien als Kulturvermittlerin in der Durchführung und Erstellung von Vermittlungskonzepten tätig. Seit 2018 arbeitet sie dort als Leiterin des Vermittlungsprogramms am Forschungsprojekt *NextGenLab*, das die Rolle des *techLABs* für gendersensible Berufsorientierung untersucht.*



Mario Urlaß
Multiperspektivisch und multimedial

Künstlerische Bildung in der Primarstufe

[PS / V] **Um Kunstpädagogik in der Primarstufe zeitgemäße Perspektiven zu verleihen, müssen mögliche Potentiale und die besondere Bedeutung von Prozessen, Methoden und Strategien einer künstlerischen Bildung ausgelotet werden. Künstlerische Bildung begründet ihre Zielsetzungen, Methoden und Inhalte von der Kunst her und wendet sich gegen ein instrumentalisiertes Verständnis von Bildung, welches stereotype Vorgehensweisen, inhaltliche und mediale Uniformität im Kunstunterricht provoziert.**

Mein Plädoyer gilt einer am Werkprozess orientierten Didaktik spielerisch-experimentellen und forschenden Lernens, welche im Rahmen künstlerischer Projekte die individuellen Fragestellungen und Werkanlässe von Kindern aufnimmt und Wege ausfindig macht, durch die sich vielfältige Formen künstlerischen Denkens und Handelns entwickeln lassen. Künstlerische Projekte haben dabei grundlegend multiperspektivischen und multimedialen Charakter. Reale Wahrnehmungen und Erfahrungen münden in medial unterschiedlichen Werken, deren Präferenz den inhaltlichen Dimensionen der Thematik und den individuellen Bedeutungszusammenhängen der Kinder geschuldet ist. Traditionelle und neue Medien werden dabei gleichberechtigt als Möglichkeiten künstlerischer Darstellung gesehen und stehen in einem Verhältnis wechselseitiger Inspiration.

Mario Urlauf, Studium am Institut für Lehrerbildung Auerbach und an der Universität Leipzig (Kunstpädagogik), danach wissenschaftlicher Mitarbeiter an den Universitäten Chemnitz und Erlangen-Nürnberg. Seit 2003 Professor für Kunst und ihre Didaktik an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg. Neben der Lehrtätigkeit an Hochschulen mehrere Jahre Kunstunterricht an Grundschulen. Seine Arbeits- und Forschungsschwerpunkte: künstlerische Bildung im Primarbereich, in interdisziplinärer künstlerischer Projektarbeit in Lehramtsstudiengängen und im Feld der Gegenwartskunst. Mitorganisator mehrerer kunstpädagogischer Kongresse, Vorträge, insbesondere zu künstlerischer Bildung in der Grundschule, u.a. in Japan, China und Chile. Als Künstler arbeitet er medial in den Bereichen Malerei und Objektkunst. www.mario-urlauf.de

Hannes Valtiner, Erwin Neubacher, René Stangl Werkunterricht und (digitale) Medientechnik

Medientechnik und Werken – Chancen und Risiken einer Annäherung

[WE / P] **Der Medientechniker Hannes Valtiner hat in den letzten fünf Jahren mehrere umfassende Medienprojekte im Werkunterricht (SEK 1 und 2) am Wirtschaftskundlichen Bundesrealgymnasium Salzburg umgesetzt. Anhand dieser soll die Vielfalt an inhaltlichen und methodischen Zugängen zur Integration medientechnischer Themen im Werkunterricht dargestellt werden.**

Um die vorgestellten Unterrichtsbeispiele für den eigenen Unterricht der TeilnehmerInnen nutzbar zu machen, werden zentrale Fragen, wie etwa die dazu erforderlichen LehrerInnenkompetenzen, oder die Anschaffung und Nutzung technischer Ausstattungen aufgegriffen. So schafft z.B. der ausschließliche Umgang mit Gratissoftware wie Audacity, Sketch Up, Videoschnittprogrammen usw. finanzielle Ungebundenheit für den Unterricht und ermöglicht es



den SchülerInnen, ihre Kenntnisse auch zu Hause zu nutzen und zu vertiefen.

Die Beispiele sollen auch zeigen, dass medientechnische Lerninhalte selbstverständlicher Bestandteil von Werkunterricht sein können, der die Vielfalt zur Behandlung von Werkthemen erweitert und bereichert.

Mit dem Erwerb medientechnischer Qualifikationen können aus allen drei Kompetenzbereichen des neuen Werklehrplans (Entwicklung, Herstellung, Reflexion) wichtige Fachkompetenzen für die SchülerInnen abgedeckt werden, die auch in den Kompetenzanforderungen der digitalen Grundbildung aufscheinen.

Anhand von Unterrichtsprojekten wird der Einsatz digitaler Medientechnik vorgestellt.

Lichtzeichen für Ankommende

Ornamentik an Lichtobjekten

In welchem Ausmaß sind Zeichen wie Ornamente, Wappen oder die einer Vereinigung in der Lage ein Gefühl der kulturellen Zugehörigkeit herzustellen? Die Fluchtbewegung 2015 und die damit in Zusammenhang stehende mediale Diskussion ventilerte die Notwendigkeit, das Bereichernde durch kulturelle Einflüsse auf die beeinflusste Kultur hervor zu streichen. Jugendliche im Alter von 14 Jahren waren im Projekt „Lichtzeichen für Ankommende“ aufgefordert, für sie relevante Zeichen ihrer kulturellen Identität oder ihrer Migrationsgeschichte durch Recherche innerhalb der eigenen Familiengeschichte zu finden und diese zeichnerisch darzustellen.

Eine Aufgabe war, diese Zeichen innerhalb grafisch-ornamentaler Versuchsreihen in eine Rhythmisierung zu bringen. Diese Kombination der Zeichen wurde digitalisiert und in ein digitales Ornament übergeführt. Das digitale Ornament sollte über ein Visual Programming Interface auf eine 3D Nurbs Geometrie angewendet werden. Die Parkettierung der Ornamente konnte somit experimentell umgesetzt werden.

Wie würde sich das gestalterische Potential vom Analogen ins Digitale entwickeln? Und wie könnte ein möglicher Umkehrprozess (vom Digitalen ins Analoge) und eine materielle Rückführung in ein Lichtobjekt dazu aussehen? Neben der persönlichen Fragestellung der Zugehörigkeit stand die ästhetische Auseinandersetzung gleichermaßen im Zentrum des Projekts. Die materielle Umsetzung fand im Rapid Prototyping Verfahren des Lasercuts statt. Ein weiteres Projektziel war das Aufzeigen möglicher künstlerischer Strategien zwi-

schen Idee, Entwurf und der verschiedenen Ebenen der materiellen Realisierung. Das Projekt durch die Konzeption einer Ausstellung im öffentlichen Raum sichtbar gemacht.

Dipl.-Ing. Hannes Valtiner, geb. 1987 in Salzburg, Bachelorstudium „Digitales Fernsehen“ an der FH Salzburg, Masterstudium „Digitale Medientechnologien“ an der FH St. Pölten, Musikkompositionsausbildung an der deutschen Pop München. Berufliche Erfahrung: selbstständig seit 2010 (Rec & Play Media), u. a. zahlreiche Produktionen für die Kunstuniversität Mozarteum, ServusTV (Programmplanung), Bayerischer Rundfunk (Forschung im Internationalen Zentralinstitut für das Jugend- und Kinderfernsehen), Universität Passau (Medientechniker und Arbeit mit Studierenden), Medienschulprojekte an verschiedenen österreichischen Gymnasien, Christopherus Jugenddorfwerk Berchtesgaden (Medienpädagogie).

Mag. Erwin Neubacher, siehe S. 32

René Stangl, geb. 1968, Studium: Universität für angewandte Kunst Wien. Diplom an der SAE. Theorie und Praxis der künstlerischen Bildung an der PH Wien; Experte im Werklabor DEX-Institut für Kunstwissenschaften, Kunstpädagogik, Kunstvermittlung, Universität für angewandte Kunst Wien; Kunstpädagoge BRG Körösi Graz. Eigene künstlerischer Schwerpunkte: Zeichnung, Animationsfilm, Plastische Objekte..



Shannon Wardell Lambent Interfaces

An investigation of art and science collaborations, and why this matters in art class

[BE / V] **We are inheritors of a culture that fought long and hard for freedom of speech, for equality under the law and for free-thinking inventiveness. We can disagree about many things, but not about the necessity of these human rights. Our global economic and social stability can only become sustainable when Art and Science cooperate to their full potential and encourage the complementary strengths of each other.**

Art and Science collaborations with teenagers in Art class sounds good. However, they generate excess work and preparation for involved teachers. Moreover, some teachers feel uncomfortable dealing with a foreign world outside of their specialty.

On the other hand, Art and Science collaborations, given the right parameters, can be extraordinary enrichments to students' appreciation of how powerful such a partnership can be when both Art and Science are encouraged to work together with their full strengths. Apple, Pixar, Tesla, Adobe, The Martian. The list is endless, running back in time to the Venus of Willendorf. Moreover, our western world faces today numerous challenges that can only be resolved by combining the strengths of scientific convergent analysis with the divergent thinking of the creative arts.

But Art and Science often have contrary methodologies and goals, so how can they work as equal partners together, especially in a project involving teenagers?

From a brief review of creative environments in general and an overview of several case studies with visuals of recent collaborations at our school, I would like to distill several elements that mark fulfilling Art and Science collaborations, elements that contribute decisively to a rich learning experience for students, teachers, parents and even sponsors.

Human creativity is the most precious natural resource that still exists in the western world on all political, economic and academic levels. The topics at stake here ultimately concern fundamental conceptions of who we as humans are in the 21st century.

Mag. art. Shannon Wardell BA, Art Educator since 2010, my work strives to design Art classes for teenage students through which they find and train their own particular creative strengths that will help them in life. As an interdisciplinary Artist, since 1993 my artwork seeks to connect our present experience of life with past expressions of reality in order to better recognize the remix of the past in tomorrow's present. 2010–11 Artist in Residence, Graz International Bilingual School (GIBS), Austria. www.ironlung-union.com

Silvia Wiesinger Sind Pinterest und Co der neue Lehrplan für die MTK-Fächer in der Grundschule?

[PS / W] **Auch im Zeitalter von Internet und Smartphone ist Schule nach wie vor eine Bildungseinrichtung mit einem Bildungsauftrag und keine Einrichtung, die Kinder dort tagsüber zu beaufsichtigen und zu bespaßen hat. Das gilt in ganz besonderem Maße für die MTK-Fächer, die mittlerweile gerne oberflächlich und schnell mit Hilfe von Social Media Plattformen inhaltlich gefüllt werden, ohne jegliche didaktische Aufbereitung.**



Der Workshop zeigt auf, dass die vielen hervorragenden Internetseiten eine Bereicherung für den Unterrichtsalltag sind. Es bedarf jedoch der Expertise einer Lehrkraft mit ihrem pädagogischen und didaktischen Fachwissen. Nur dann können wichtige Inhalte zielgerichtet vermittelt werden.

Die Referentin sieht gerade heute die vermehrte Aufgabe der Grundschule in der Vermittlung basaler Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Materialien und Werkzeugen. Nur mit Wischbewegungen auf glatter Oberfläche kann keine sinnliche Erfahrung erlebt werden. Kreative Lösungsmöglichkeiten und handwerkliches Geschick sind für die Entwicklung wesentliche, oft unterschätzte Fähigkeiten.

Das Machen und Tun mit den Händen (samt Kopf und Herz à la Pestalozzi) muss die vierte Kulturtechnik sein, die jeder Mensch zu beherrschen hat. Schnelligkeit und Oberflächlichkeit gehören nicht zu den begehrenswerten Tugenden in diesen Fächern, sondern Ausdauer und Konzentration, das Vermögen, an einer Sache dran bleiben zu können, um das Flow-Erlebnis beim Tun zu spüren.

Anhand ausgewählter Seiten im Netz und bewährter Literatur soll praktisch erfahren werden, wie die unzähligen Angebote altersgerecht und schüler/innenadäquat aufbereitet werden können, sodass die Themenstellungen Interesse und Neugierde bei den Lernenden wecken, ihren Forscherdrang befriedigen und die Selbstwirksamkeit bei jedem/r Einzelnen steigern.

OStR. Prof. Mag. Silvia Wiesinger, Lehrende an der PH OÖ, Primarstufe, Fachbereich Technisches Werken, in Aus-, Fort- und Weiterbildung. Dipl.Päd. für Englisch, Technisches Werken für HS und PTS, mehr als 20 Jahre Unterrichtserfahrung in der Technischen Werkerziehung in der Grundschule, Studium der Erziehungswissenschaft und Sozialen Verhaltenswissenschaften, Erasmus-Lehrende im Zuge der DozentInnenmobilität, Multiplikatorin für TEW.

Lars Zumbansen Von und mit Games lernen

Immersive (Spiel-)Räume erleben und verstehen

[BE / V+W] **Bildschirmspiele sind in den medialisierten Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen fest etabliert und auch**

im Bildungsbereich versuchen zahlreiche „Gamification“- Ansätze im Kontext des digital gestützten Lernens durch Avatar- und Belohnungssysteme Lernprozesse als herausfordernde „Spiele“ zu konzeptionieren. Allerdings bleibt zu fragen, ob die Instrumentalisierung von Spielen nicht deren Sinnhaftigkeit zerstört. Wo bleibt die Selbstbestimmung der Heranwachsenden, wenn Games zu einem bloßen motivationalen Vehikel für andere, ernsthafte Erziehungs- und Bildungsinhalte verwendet werden?

In der Sektion sollen diese kritischen Fragen sehr wohl diskutiert, ebenso jedoch die ästhetischen Potentiale immersiver Spielerlebnisse ausgelotet werden, die als Modell, Katalysator aber auch als Reflexionsgegenstand insbesondere der bildnerischen Erziehung fungieren können.



Dabei wird zu zeigen sein, dass die kunstunterrichtliche Auseinandersetzung mit Games – sowohl rezeptiv als auch gestalterisch-produktiv – insbesondere durch die Nutzung mobiler Endgeräte (Smartphones und Tablets) sowie assoziierter AR- und VR-Umgebungen befördert werden kann.

In einem integrierten Workshop werden die Teilnehmerinnen und Teilnehmer dabei mit Hilfe von Apps vor allem unterrichtliche Konzepte zum Leveldesign kennenlernen und praktisch erproben. Ebenso sollen die In-Game-Fotografie als bildnerisches Analyse- und Ausdrucksmedium oder die didaktischen Möglichkeiten immersiver Spielszenarien zu historischer Kunst mit Hilfe von VR-Brillen vorgestellt und diskutiert werden, die gerade auch in museumspädagogischen Kontexten immer größere Verwendung finden.

Dr. phil. Lars Zumbansen, Studium der Germanistik, Kunst und Erziehungswissenschaft, Promotion über die ästhetischen Codes in Bildschirmspielen, 2008 Auszeichnung mit dem Nachwuchsförderpreis der Deutschen Gesellschaft für Semiotik, Lehrbeauftragter im Fach Kunst an der Universität Paderborn 2005–2015, seit 2010 Lehrer am Gymnasium Harsewinkel (NRW) u. seit 2013 Mitherausgeber von Kunst + Unterricht.

Zum Schluss noch ein paar Gedanken

ANALOG/DIGITAL WAND(L)ERER ÜBER DEM NEBELMEER



Der berühmte Paragone (Vergleich) stellte in der Renaissance die künstlerischen Gattungen Malerei und Bildhauerei einander gegenüber. Während erstere ihre illusionistischen Fähigkeiten und die Möglichkeiten der Nachahmung der Natur mit perspektivischen und koloristischen Mitteln ins Feld führte, berief sich die Bildhauerei auf Mehrdimensionalität, Haptik und Materialität.

In Caspar David Friedrichs bekanntem Bild *Wanderer über dem Nebelmeer* hält eine in der Landschaft isolierte Person handlungslos Zwiesprache mit der Natur; sie schaut in eine nebulöse Zukunft. Wir leben in einer digitalen Gesellschaft, unser Denken und Handeln wird ständig durch neue Technologien und daraus resultierende Entwicklungen beeinflusst.

Ein *paragonischer* Wettstreit analoger und digitaler Welten begleitet uns heute. Erfahrungsprozesse pendeln zwischen analoger und digital hergestellter Kultur, die sich gegenseitig durchdringen. Neue Formen der Medienästhetik, der Identitätsdarstellung und der Körperorientierung schaffen neue Bewusstseinsstrukturen, die in pädagogische Settings der Kunst- und Werkpädagogik integriert werden müssen. In Vermittlungsprozessen stellt sich die Frage, welche

Lernkultur das medial geprägte, gemeinsame Erfahrungswissen von Kindern und Jugendlichen ermöglicht: Wissen soll selbstbestimmt und sozial interaktiv in reichen konnotativen Bezügen kommuniziert und konstruiert werden. Solchermaßen kann der *Paragone* sich als produktives und stimulierendes Prinzip erweisen, wobei sowohl das Verhältnis zu den (Kunst-)werken als auch die Differenz oder Nähe ihres jeweiligen darstellerischen Mediums zu anderen Gattungen kultureller Bildung zu einem Motor des eigenen gestalterischen Schaffens werden kann. Kunst- und Werkpädagogik fokussiert nicht auf Verknappung von Aussagen und Einsichten – in binären Prozessen werden die Diskurse nicht reduziert, sondern vervielfältigt.

Diese plurale Auffassung sollte gemeinsame Schnittmenge sein, um Digitalität gemeinsam mit Sozialität und Handlungsorientierung in die Lebensbezüge zu integrieren. Es geht nicht um Verknappung, es geht um Vielfalt.

HS-Prof. MMag. Dr. Rolf Laven
1. Bundesvorsitzender BÖKWE

Prof. Mag. Dr. Dr. Wolfgang Weinlich
2. Bundesvorsitzender BÖKWE

TAGUNGSABLAUF

Freitag, 18.10.2019

Tagungsort: Augustinum KPH Graz, Lange Gasse 2, 8010 Graz

11:00 – 13:30 Uhr	Anmeldung im Tagungsbüro. Möglichkeit für Besichtigungen, Tagungsausstellung, Poster ab 11:15 Möglichkeit für ein kostengünstiges Essen in der Mensa
14:00 – 15:00 Uhr	Begrüßung und Auftaktveranstaltung
15:00 – 16:00 Uhr	Keynote I: Richard Kriesche
16:00 – 17:00 Uhr	Kaffee und Austausch, Posterpräsentation
17:00 – 18:00 Uhr	Keynote II: Gerald Lembke
18:00 – 20:30 Uhr	Abendjause, Begegnung, Kultur

Samstag, 19. 10. 2019

Die beiden Tagungsorte Kirchliche Pädagogische Hochschule (I) und Pädagogische Hochschule Steiermark (II) sind nur wenige Gehminuten voneinander entfernt.

Tagungsort I: KPH, Lange Gasse 2

Beiträge Bildnerische Erziehung

Ab 8:30 Uhr	Ankommen, Tagungsausstellungen, Poster
9:00 – 9:30 Uhr	Poster Slam: Austausch mit Poster-AutorInnen
9:30 – 11:00 Uhr	Einzelbeiträge, Sektionen, Workshops
13:00 – 14:00 Uhr	Mittagessen
14:00 – 17:30 Uhr	Einzelbeiträge, Sektionen, Workshops, Kunstvermittlung Joanneum
17:30 – 18:30 Uhr	Poster Slam: Austausch mit Poster-AutorInnen

Tagungsort II: PHSt, Hasnerplatz 12

Beiträge Technisches und textiles Werken, Sekundarstufe, Primarstufe

Ab 8:00 Uhr	BÖKWE Tagungsbüro Aulavorplatz 1. Stock der PHSt Ankommen, Tagungsausstellungen, Poster
8:30 – 9:15 Uhr	Keynote: Gustav Zankl Über die Notwendigkeit technischer Bildung in Zeiten der Digitalisierung
9:30 – 11:00 Uhr	Einzelbeiträge, Sektionen, Workshops
13:00 – 14:00 Uhr	Mittagessen
14:00 – 17:30 Uhr	Einzelbeiträge, Sektionen, Workshops

Hinweise zu den Tagungsorten:

Augustinum – Kirchliche Pädagogische Hochschule Graz (KPH), Langegasse 2, 8010 Graz
Bushaltestelle Grabenstrasse (vom Bahnhof kommend Bus 63 oder 58, Bussteig F)
18. und 19.10. Tagungsbüro und Festsaal 1. Stock

Pädagogische Hochschule Steiermark (PHSt), Hasnerplatz 12, 8010 Graz
19. und 20.10. (Tagungsbüro Aula 1. Stock, Seminarräume 3. Stock)

Straßenbahnhaltestelle Hasnerplatz-Pädagogische Hochschule-TIM
Anreise vom Hauptbahnhof: Bus 63 oder 58 bis Keplerbrücke, dann umsteigen in Straßenbahn 4 oder 5 (Richtung Andritz) bis Hasnerplatz (4 und 5 kommen vom Zentrum/Hauptplatz).

Fußweg von der PHSt zur KPH (ca. 7 Minuten): Hinterausgang PHSt oder über Wilhelm-Kienzl-Gasse, zwischen Laimburggasse 40a/40 b: Fußweg mit Gartentüre durch den Park zur KPH (siehe Skizze).

<https://www.holding-graz.at/graz-linien/fahrplaene.html> | <https://www.holding-graz.at/graz-linien/tickets.html>

Sonntag, 20. 10. 2019

Tagungsort: PHSt, Hasnerplatz 12

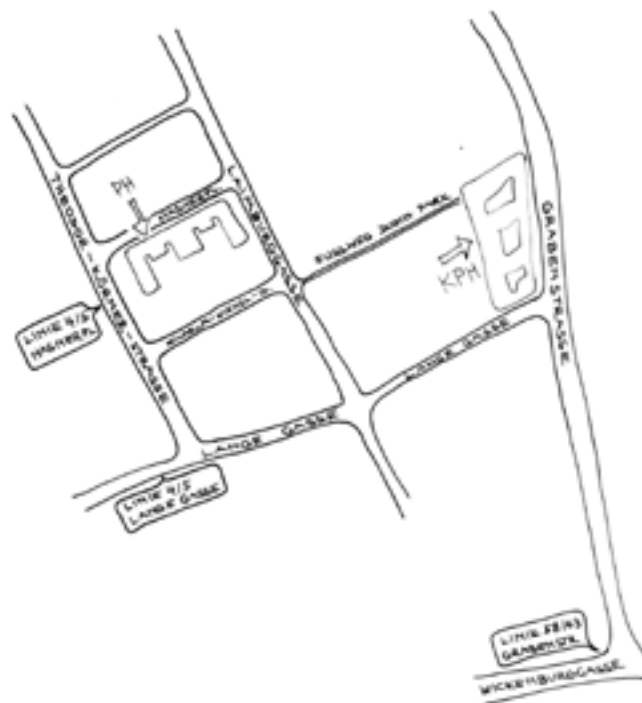
9:00 – 10:00 Uhr	Keynote: Peter Baumgartner Schule ist keine App. Unterricht kann man nicht downloaden.
10:00 – 11:30 Uhr	Fischbowl: Potentiale der künstlerischen Fächer in Schule und PädagogInnenbildung neu Es diskutieren Elgrid Messner (Rektorin der PHSt), Marion Starzacher (Cluster Süd-Ost), Wolfgang Schreibelmayr (Cluster Mitte), Rolf Laven (Cluster Nord-Ost), Maria Schuchter, Franz Billmayer (Cluster West), Martin Bauer (BMBWF), Ernst Smole (ifkbw:nhf) und weitere namhafte ExpertInnen aus Bildung, Kultur und Politik. Moderation: Gerrit Höfferer
11:30 – 12:00 Uhr	Zusammenfassung und Ausblick: Eva Lausegger, Rolf Laven, Wolfgang Weinlich
12:00 – 13:00 Uhr	Schlussworte der Rektorin der PHSt und gemühtlicher Ausklang

Nachmittag:

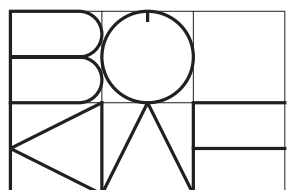
Mit dem Tagungspass erhalten Sie freien Eintritt zum Joanneum, Neue Galerie, Bruseum, Kunsthaus, Haus der Geschichte bis Sonntag, 20.10. 2019, 17:00 Uhr

Weitere Informationen sowie Aktualisierungen entnehmen Sie bitte der BÖKWE-Homepage www.boekwe.at.

Die Tagungsmappe und die Tagungsbroschüre werden über alle Details auch vor Ort informieren.



Parkmöglichkeiten in der Umgebung nur Kurzparkzone (Fr. 9-20 Uhr, Sa. 9-13 Uhr)
<https://parkplatzsuche.at/parkplatz/799>



BERUFSVERBAND ÖSTERREICHISCHER KUNST- UND WERKERZIEHER/INNEN

Parteilich unabhängiger gemeinnütziger Fachverband für Kunst- und WerkerzieherInnen
ZVR 950803569 · ISSN 2519-1667

BÖKWE – Fachblatt für Bildnerische Erziehung, Technisches Werken, Textiles Gestalten und Organ des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen

www.boekwe.at

Impressum

Vorstand:
1. Vorsitzender: Dr. Rolf Laven, HS-Prof. rolf.laven@phwien.ac.at
2. Vorsitzender: Dr. Wolfgang Weinlich w.weinlich@chello.at
Generalsekretärin/
Geschäftsstellenleitung: Mag. Eva Lausegger boekwe@gmail.com
Kassierin: Mag. Hilde Brunner boekwe@gmx.net
Fachvertretung:
Bildnerische Erziehung: Dr. Franziska Pirstinger, HS-Prof. fpirstinger@kphgraz.at
Technisches Werken: Mag. Erwin Neubacher erwin-georg.neubacher@moz.ac.at
Textiles Gestalten: Mag. Susanne Weiß s.weisz@livest.at
Fachinspektoren: Mag. Manuel Pichler, FI manuel.pichler@lkr-ktn.gv.at
Leitung der Fachblatt-Redaktion: Dr. Maria Schuchter maria.schuchter@kph-es.at

Landesvorsitzende:
Niederösterreich: Helmut Pecher MA Bed helmut.pecher@ph-noe.ac.at
Oberösterreich: Mag. Susanne Weiß s.weisz@livest.at
Steiermark: Dr. Franziska Pirstinger, HS-Prof. fpirstinger@kphgraz.at
MMag. Heidrun Melbinger-Wess atelier@melbinger.info

LandeskoordinatorInnen:
Burgenland: Constanze Pirsch MA constanze.pirsch@gmail.com
Salzburg: Mag. Rudolf Hörschinger hoerud@yahoo.com
Wien: Mag. Eva Lausegger boekwewien@gmail.com
Vorarlberg: MMag. Marina Schöpf marina.schoepf@gmx.at
Tirol: Mag. Sabine Schwarz sabine.schwarz@kph-es.at
Kärnten: Mag. Anna Markut anna.markut@outlook.com

Landesgeschäftsstellen:
Niederösterreich: Mag. Leo Schober l.schober@gmx.net
Oberösterreich: Mag. Klaus Huemer klaushuemer@hotmail.com
Steiermark: Mag. Andrea Stütz andrea.stuetz@gmx.at
Burgenland, Salzburg, Tirol, Wien, Vorarlberg, Kärnten:
Mag. Eva Lausegger boekwe@gmail.com

Bundesgeschäftsstelle:
Brigittagasse 14/15, A-1200 Wien
boekwe@gmail.com
boekwe@gmx.net,
Kto. BAWAG-PSK
IBAN: AT25 6000 0000 9212 4190
BIC: BAWAATWW

Medieninhaber und Herausgeber:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen
Redaktionsleitung: Dr. Maria Schuchter
Layout und Satz: Dr. Gottfried Goiginger
Druck: Print Alliance HAV Produktions GmbH, 1030 Wien
Offenlegung nach § 25 Abs.4 MG 1981:
Fachblatt für Bildnerische Erziehung, Technisches Werken und Textiles Gestalten. Organ des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen
Offenlegung nach § 25 Abs.1-3 MG 1981:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen, parteipolitisch unabhängiger gemeinnütziger Fachverband von Kunst- und WerkerzieherInnen. ZVR 950803569

Fotos von den AutorInnen, wenn nicht anders vermerkt.

Redaktionelles

Redaktionsteam:
Dr. Maria Schuchter (Leitung) maria.schuchter@kph-es.at
Franz Billmayer franz.billmayer@moz.ac.at
Mag. Hilde Brunner boekwe@gmx.net
Dr. Marion Starzacher marion.starzacher@phst.at

Beiträge:
Die AutorInnen vertreten ihre persönliche Ansicht, die mit der Meinung der Redaktion nicht übereinstimmen muss.
Für unverlangte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Rücksendungen nur gegen Rückporto. Fremdinformationen

sind präzise zu zitieren, Bildnachweise anzugeben.
des 1. Monats im Quartal

Erscheinungsweise:
Vierteljährlich
Redaktion, Anzeigen, Bestellungen:
Beckmannngasse 1A/6, A-1140 Wien
Tel. +43-676-3366903
email: boekwe@gmx.net
<http://www.boekwe.at>

Redaktionsschluss:
Heft 1 (März): 1.Dez.
Heft 2 (Juni): 1.März
Heft 3 (Sept.): 1.Juni
Heft 4 (Dez.): 1.September
Anzeigen und Nachrichten jeweils Ende

Bezugsbedingungen:
Mitgliedsbeitrag (inkl. Abo, Infos): € 42.00
StudentInnen (Inskr.-Nachw.) € 21.00
Normalabo: € 42.00
Einzelheft: € 12.00
Auslandszuschlag (EU): € 3.00
Zuschlag (Nicht-EU): € 8.00
Es gilt das Kalenderjahr. Mitgliedschaft und Abonnement verlängern sich automatisch.
Kündigungen müssen bis Ende des jew. Vorjahres schriftlich bekanntgegeben werden.

Wir ersuchen alle Mitglieder und Abonnenten, Änderungen ihrer Adresse und/oder Emailadresse der Bundesgeschäftsstelle umgehend bekannt zu geben !!!

Sollten Sie sich noch nicht angemeldet haben – tun Sie das jetzt und zahlen Sie gleich ein – bis 26. September 2019 gilt noch der Frühzahler-Bonus!



BÖKWE Fachtagung 2019 | www.boekwe.at

18. – 20.10.2019 Graz

Online-Anmeldung und Infos auf:
<http://www.boekwe.at/anmeldung-tagung/>

Bitte füllen Sie das Formular vollständig aus.

Zum Nachweis für den Dienstgeber gibt es zusätzlich die Anmeldung als Bundestagung:

KPH Graz:
<https://kphgraz.augustinum.at/fortbildung/symposien-tagungen-kongresse/di-gi-alog-kunst-und-werkpaedagogik-analog-und-digital/>
LV-Nummer 000600s300
oder PHSt:
<https://www.ph-online.ac.at/phst/wbLv.wbShowLVDetail?pStpSpNr=310839>

Eine Inskription ist für Ihren Dienstgeber versicherungstechnisch und abrechnungstechnisch (Anrechnung als Fortbildung/eventuelle Kostenübernahme) wichtig. Tagungskosten sind aber auch steuerlich absetzbar.

Buchen Sie rechtzeitig Ihr Hotel:
Unsere Empfehlung: <http://www.boekwe.at/tagung-digital-in-graz/> (Tagungsausschreibung PDF) <http://www.bhs-exerzitenhaus.at> (BÖKWE Tagung) <https://www.jufa.eu/hotel/graz/>
Marko Kunsthotels bieten unter „BÖKWE Internationale Tagung“ special rates: LENDHOTEL.AT; [Augarten ART Hotel](http://AugartenARTHotel.com); [Schlossberghotel](http://Schlossberghotel.com)

Die Internationale Fachtagung wird veranstaltet von:

BÖKWE | Berufsverband Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen
KPH GRAZ | Kirchliche Pädagogische Hochschule Standort Augustinum
PHST | Pädagogische Hochschule Steiermark



Pädagogische Hochschule Steiermark

Die Internationale Fachtagung wird unterstützt von:



Bundesministerium Bildung, Wissenschaft und Forschung



Universalmuseum Joanneum GmbH



KASPAR HARNISCH GMBH
FARBENFACHGESCHÄFT & KÜNSTLERBEDARF

A-8010 GRAZ, GLOCKENSPIELPLATZ 1, TEL.: 0316/83 02 88, FAX: 0316/83 02 88-66, WWW.KASPARHARNISCH.AT
FARBEN KASPAR PINSEL KASPAR BASTEL KASPAR HAUS KASPAR KUNST KASPAR