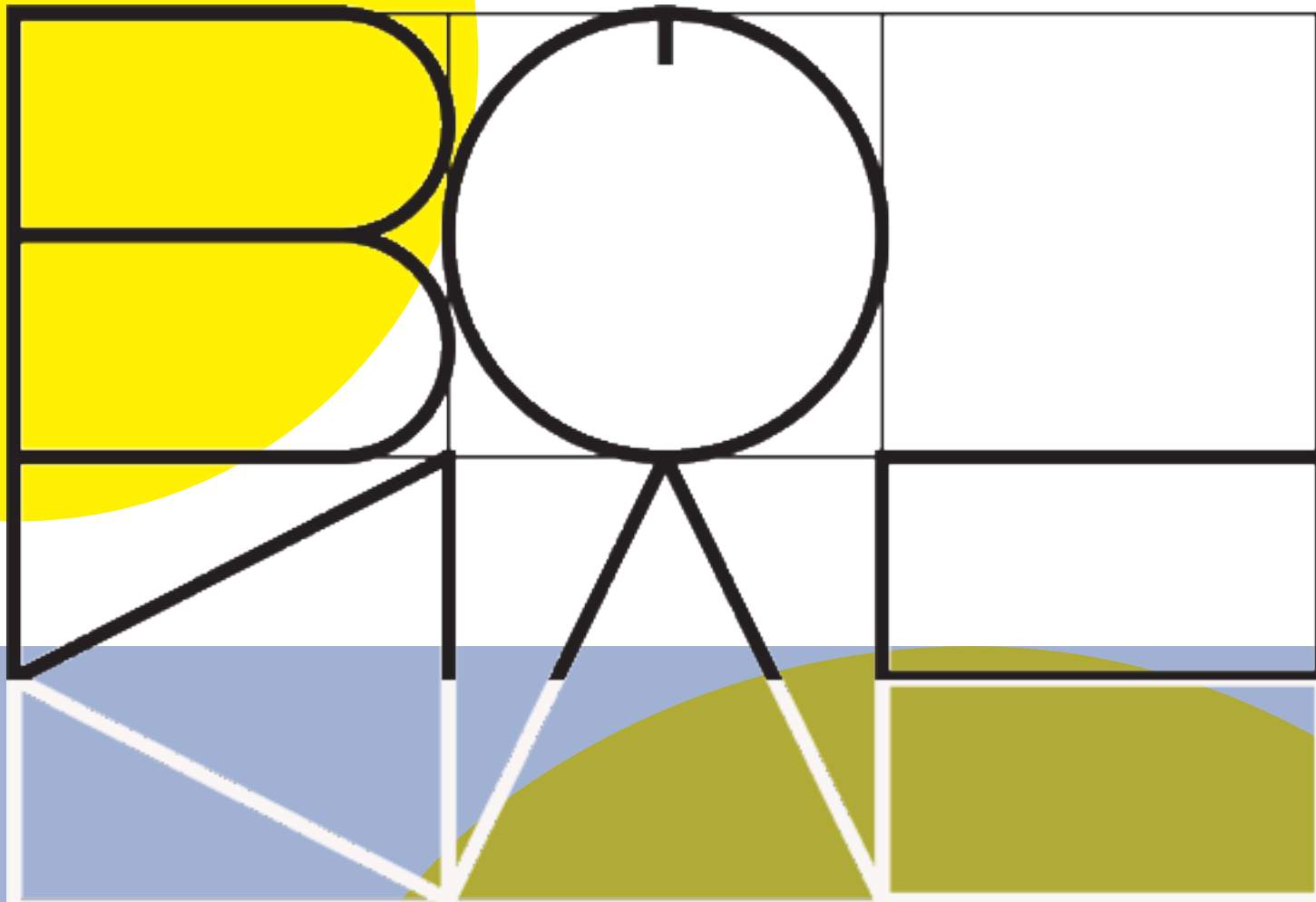




WIR SIND

die parteipolitisch unabhängige schultypenübergreifende Interessensvertretung
aller österreichischen Kunst- und Werkpädagog:innen.

WIR MACHEN

- Vier mal jährlich ein interessantes Fachblatt zur Kunst- und Werkpädagogik
- Servicehefte mit hohem Informationsgehalt zu Neuerungen in unseren Fächern (wie zB den Lehrplänen)
- Stellungnahmen zu Lehrplänen und anderen fachpolitischen Entwicklungen
- Einsatz für die Weiterentwicklung unserer Fächer
- Vernetzung von Kunst- und Werkpädagog*innen auf unterschiedlichen Ebenen
- Internationale Fachtagungen mit ausführlichen Tagungsberichten

DU BEKOMMST

- einen Berufsverband, der für die Fachcommunity ehrenamtlich arbeitet
- eine fachpolitische Vertretung
- die Möglichkeit aktiv mitzuarbeiten oder im Fachblatt zu publizieren
- Ermäßigungen oder freien Eintritt bei unseren Kooperationspartnern
- einen Newsletter mit Infos zu Veranstaltungen und mehr
- wenn du unter 29 bist und noch studierst: im Jahr 2024 eine Gratis Mitgliedschaft

Fachblattbestellung für Institutionen (z.B. Bibliotheken): <http://www.boekwe.at/abo-bestellungen/>



JETZT MITGLIED WERDEN!

SERVICEHEFT: NEUE LEHRPLÄNE KUNST UND GESTALTUNG | TECHNIK UND DESIGN



Serviceheft

NEUE LEHRPLÄNE
KUNST UND GESTALTUNG
TECHNIK UND DESIGN

INHALTSVERZEICHNIS

Editorial

Kunst und Gestaltung

Ruth Mateus Berr

Kunst und Gestaltung: Vision für die nächsten 12 Jahre oder die Kunst der Transformation

Franziska Pirstinger

Kunst und Gestaltung in der Volksschule

Franziska Pirstinger

Anmerkungen zum neuen Lehrplan Kunst und Gestaltung Primarstufe

Eva Lausegger

Anwendungsbereiche Kunst und Gestaltung Primarstufe

Franziska Pirstinger

Jahresplanung Kunst und Gestaltung Primarstufe/Grundstufe

Evelyne Barnasch

Kunst und Gestaltung SEK I: Dynamische Leserichtungen

Evelyne Barnasch

Kunst und Gestaltung SEK I: Handlungsräume und Lernsettings

Evelyne Barnasch

Anwendungsbereiche Kunst und Gestaltung SEK I

Marina Schöpf

Impulse zur Jahresplanung Kunst und Gestaltung SEK I/1. Klasse

S. 2 **Technik und Design**

Erwin Neubacher

Vision – 12 Jahre Technik und Design S.44

Silvia Wiesinger, Jasmina Blum

S.4 **Technik und Design – das neue Fach im Fächerkanon der Primarstufe – eine Bestandsaufnahme** S.49

S.10 Eva Lausegger

Anwendungsbereiche Technik und Design Primarstufe S.55

S.14 Silvia Wiesinger, Jasmina Blum

Technik und Design in der Primarstufe – Themenvorschläge für die 1. Schulstufe S.56

S.24 Sarah Steiner

Technik und Design SEK I/Eckpunkte zum neuen Lehrplan S.70

S.25 Eva Lausegger

Anwendungsbereiche Technik und Design SEK I S.75

S.28 Kathi Jansenberger, Roberta Erking

Impulse zur Jahresplanung Technik und Design SEK I/1. Klasse S.77

S.32 **Studentafeln**

Susanne Weiß

S.34 **Das Stundenausmaß von Kunst und Gestaltung sowie Technik und Design in Primarstufe und SEK I** S.86

Autor:innen S.92

S.37

Liebe Leser:innen,

das Packen in seinen verschiedenen Ausprägungen behandelt dieses Editorial:



verpacken

2. Jänner 2023. Das nächste Päckchen ist da! Eines von insgesamt sieben. Drei haben wir bereits erhalten. Darin war jeweils eine Maßnahme des großen Pädagogik-Pakets: das Schuleingangsscreening, das Bildungs- und Berufsorientierungstool und die individuelle Kompetenzmessung PLUS. (Abholstelle: www.paedagogik-paket.at) Und was ist diesmal drinnen?



auspacken

In diesem Päckchen sind die neuen Lehrpläne für die Volksschule, Mittelschule und AHS-Unterstufe inklusive Sonderformen. Sie werden ab dem Schuljahr 23/24 aufsteigend mit der 1. und 5. Schulstufe bzw. in der Vorschule wirksam. Der Fokus liegt auf Erwerb und der Anwendung von fachlichen und überfachlichen Kompetenzen, die in der zukünftigen Welt von Bedeutung sein werden, wie z.B. die 21st Century Skills Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und Kritisches Denken (4K Modell). Neu sind u.a. die Fachbezeichnungen *Kunst und Gestaltung* und *Technik und Design*, die zentralen fachlichen Konzepte und die fachspezifischen Kompetenzbereiche und Anwendungsbereiche. Die Lehrpläne der Primar- und Sekundarstufe I sind gleich strukturiert und aufeinander abgestimmt.



beipacken

Als Ergänzung zu den neuen Lehrplänen wurde auch schon das fünfte Päckchen mit den Kompetenzrastern und beispielhaften Lernaufgaben für ausgewählte Unterrichtsgegenstände der Primar- und Sekundarstufe I geschnürt und aufgegeben. Die Kompetenzraster dienen als Grundlage für die Unterrichtsplanung und -reflexion, Evaluation und Transparenz. Sie sollen einen Überblick geben, was wann bzw. bis wann gelernt werden soll und wie gut etwas gekonnt werden soll.



umpacken

Der Umfang des Päckcheninhalts ist enorm. In der Verordnung des Bundesgesetzblattes II Nr.1/2023 umfasst der neue Lehrplan für die Volksschule 130 Seiten, der Mittelschul-Lehrplan 151 Seiten und der AHS-Lehrplan 312 Seiten. Dazu kommen noch die Lehrpläne der Sonderformen.

Der BÖKWE hat sich von Anfang an in den Lehrplanprozess inhaltlich eingebracht und kritische sowie konstruktive Stellungnahmen zu den Lehrplanentwürfen verfasst. Und letztendlich war eine Erhebung unter den Mitgliedern des BÖKWE ausschlaggebend für die neuen Fachbezeichnungen. Wir haben uns nun zum Ziel gesetzt, dieses Bündel von neuen Lehrplänen aufzuschnüren und einen Überblick über die wesentlichen Aspekte zu bieten.

Dieses Sonderheft stellt eine Orientierungs- bzw. Planungshilfe mit beispielhaften und bildhaften Veranschaulichungen dar. Ein Geschenkpaket für die Kunst- und Werkpädagog:innen vom BÖKWE, in analoger und digitaler Form.

anpacken

Der BÖKWE ist ein schultypenübergreifender Berufsverband, der von engagierten Mitgliedern aus allen Bundesländern ehrenamtlich geführt wird und Ihre Unterstützung, Ihre Mitgliedschaft und aktive Mitarbeit braucht, um sich weiterhin für eine qualitative und visionäre Kunst- und Werkpädagogik einzusetzen. **Packen wir es doch gemeinsam an!** Nutzen Sie das viermal jährlich erscheinende Fachblatt des BÖKWE, um sich zu informieren, Anregungen zu holen oder selbst Unterrichtsimpulse und -beispiele zu veröffentlichen.

Ihr Redaktionsteam:
Katharina Jansenberger, Eva Lausegger, Marina Schöpf, Susanne Weiß



KUNST UND GESTALTUNG

Foto: Marina Schöpf

Ruth Mateus-Berr

KUNST UND GESTALTUNG

VISION FÜR DIE NÄCHSTEN 12 JAHRE (VOLKSSCHULE > MATURA) ODER DIE KUNST DER TRANSFORMATION

„And in the future, everyone will envision.“
(Vilém Flusser 1995/2011:31)

Des Kaisers Neue Kleider oder Transformation?

Ein Fach hat sich umbenannt. Die Frage stellt sich, ob nun die Version von *Des Kaisers Neue Kleider* (bekanntes Kunstmärchen des dänischen Schriftstellers Hans Christian Andersen) folgt, oder ob tatsächlich eine Transformation des Faches aufgrund vielfältiger Herausforderungen der Welt heute (Klimakrise, Migration, Digitalisierung, Krieg, Ressourcenknappheit, Umweltkatastrophen, zunehmender Abbau von Demokratie etc.) stattfinden wird. Und das hängt vor allem von den Lehrer:innen, den Expert:innen ab, die in den Schulen stehen und die entscheiden müssen, wie sie mit oder ohne neue Fachbezeichnung, mit oder ohne neuen Lehrplan Unterricht gestalten, und dem Ministerium, welche Möglichkeiten und Einschränkungen vorgegeben werden. Und wie werden die Betroffenen, die Lehrer:innen und Studierenden und letztlich die Schüler:innen und Eltern diese Transformation des Faches wahrnehmen und umsetzen?

Der Name, die Absicht

Was ist die Vision des Faches *Kunst und Gestaltung*, das auch *Kunst und Medien* hätte heißen können, um die Bandbreite seiner Inhalte abzubilden, anstatt ein neues Fach wie *Digitale Grundbildung* in Österreich zu schaffen, das einen großen Prozentsatz aus eben diesen Fachbereichen abdeckt, oder auch *Neue Bauhausschule*, *Blue River* (analog zu *Black Mountain*), um die Absicht einer formenden Schule zu bekennen, die praktische wie auch imaginative Fähigkeiten zu bilden beabsichtigt, die Lernen als sozialen Prozess betrachtet und sich inmitten einer neuen, (auch digitalen) humanistischen Tradition versteht?

Ideen und Gesellschaft formen

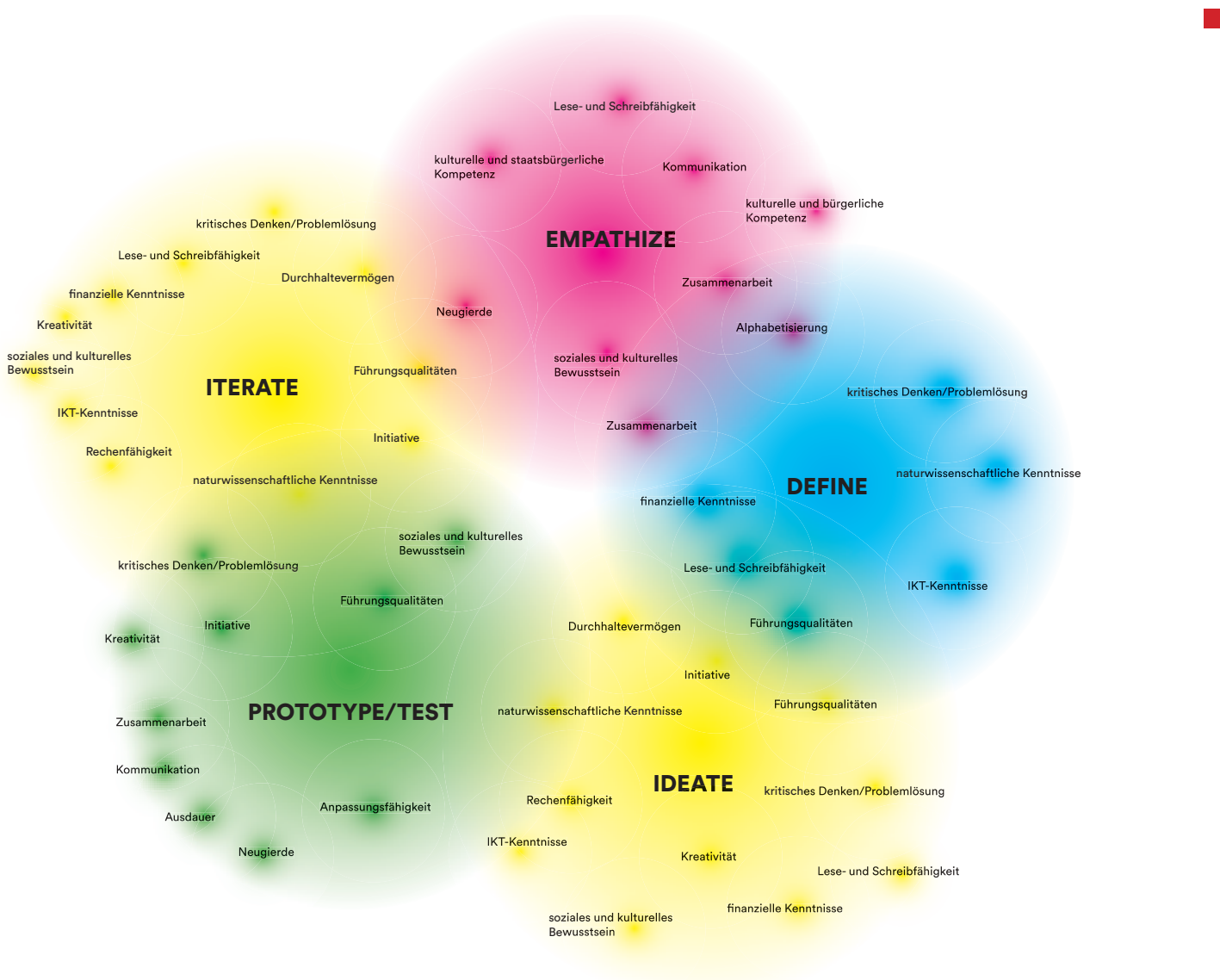
Bildung bedeutet so viel wie „Ideen zu formen“ (Winter 2022: 167; Übersetzung der Autorin), und Bildung in *Kunst und Gestaltung* so viel wie praktische, visuelle und affektive Aspekte des Lebens (Hand, Auge, Herz) nach dem Vorbild des Schwei-

zer Reformpädagogen Wilhelm Pestalozzi zu begreifen und Zusammenhänge herzustellen. Laszlo Moholy Nagy (1947:12, zitiert in Winter 2022:170; Übersetzung der Autorin) formulierte dies mit: „die intellektuellen und emotionalen, die sozialen und technologischen Komponenten in ein ausgewogenes Spiel zu bringen; zu lernen, sie in Beziehung zu sehen und zu fühlen“. Folgend beschrieb auch Helga Kämpf-Jansen (2021), wie sich vorwissenschaftliche Erfahrung, künstlerische Strategien und wissenschaftliche Erkenntnisse verbinden lassen. In der Philosophie der Schule des Bauhauses ging es bei der Bildung nicht nur um unser Wissen über die Welt, wie wir sie sehen, sondern darum, wie wir unsere Beziehungen zur Welt gestalten, formen und handhaben (vgl. dazu auch Loffredo et al 2022). Es ging um einen philosophischen, in der Anthropologie verorteten holistischen, sinnlichen, phänomenologischen Ansatz der Bildung. Georg Peez (2002: 21) betont in Bezug auf die ästhetische Erfahrung, die im Unterricht gemacht werden sollte: „Zum einen sollte sie auf die sinnlichen Anteile der Wahrnehmungen und Empfindungen gerichtet sein. Zum anderen sollte dem Spüren und Erfahren ein Sinn gegeben werden.“

Verantwortung. Reclaiming. Revolution.

Die Quantenphysikerin Karen Barad beschreibt diese Beziehungen zur Welt heute mit dem Begriff *Verschränkungen* (Barad 2015), und das bedeutet für sie mehr als interdisziplinäres Denken und Handeln, es ist mehr als binäres Agieren, nämlich ein In-der-Welt-sein, eine Verbundenheit. „Der *Sinn* in dieser Welt zu sein – die Ontologie – bestimmt die Vorgangsweise, welche der Auffassung folgt, Teil dieser Welt zu sein. Diese Betrachtung impliziert einen ganz anderen Zugang zur Verantwortung in dieser Welt“ (Mateus-Berr 2022:112), wirft uns auf Eigenverantwortung zurück und hat das Potential einer Revolution in der Bildung, ein inhaltliches *Reclaiming Bauhaus*, *Reclaiming Black Mountain*.

Verschränkungen sind keine Verflechtungen separater Entitäten, sondern vielmehr irreduzible Beziehungen der Verantwortlichkeit. Es gibt keine fixierte Trennlinie zwischen *Selbst*



und *Andere*, *Vergangenheit* und *Gegenwart* und *Zukunft*, *Hier* und *Dort*, *Ursache* und *Wirkung*. Quantendiskontinuität ist keine ordinäre Disjunktion. (Barad 2010:265).

Vorbilder, Ideale: Reclaiming

Das Bauhaus (1919–1933) – auch das Neue Bauhaus – trägt die Hoffnung in sich, einen neuen Systemwechsel durch die Kunst(vermittlung) herbeizuführen, eine neue Form der Demokratie (vgl. auch Dewey 1966, 1987), die wir gerade in diesen Zeiten besonders benötigen, zu formen und zu finden. Nur – damals bedeutete Bildung noch eine Lebensphilosophie, die heute durch eine kapitalistische Serviceanforderung ersetzt wird. Aber auch das *Black Mountain College* (1933–1957) wäre ein gutes Beispiel, das wiederaufgegriffen werden könnte: Winter (2022:181) beschreibt das pädagogische Ethos und die Grundsätze dieser damals neuen, unabhängigen Hochschule in folgenden Punkten:

„(1) dass künstlerische und ästhetische Erfahrungen für die Demokratie von zentraler Bedeutung sind; (2) dass Lernen durch unmittelbare Erfahrung und unabhängiges Studium entsteht; (3) dass die Leitung von Dozent:innen und Student:innen gemeinsam wahrgenommen werden sollte; (4) dass Bildung durch soziale Beziehungen und Bemühungen über das Klassenzimmer hinausgeht; (5) dass Aufsicht und Urteilsvermögen auf die Teilnehmer:innen an der kollektiven Erfahrung beschränkt sein sollten; (6) dass Besucher:innen aus verschiedenen Disziplinen eingeladen werden sollten.“

Möglichkeiten, Ideale, Visionen, Chancen?

Für die Schule bedeutet dies, dass geschulte und akademisch ausgebildete Fachkräfte *Kunst und Gestaltung* unterrichten müssen. Es gilt, wegzukommen von Klassenvorstandsstunden im Kunstunterricht und *Malen nach Zahlen* gerade in der wichtigsten und sensibelsten Zeit der Kreativitätsentwicklung



der Schüler:innen, weil viele der geforderten Kompetenzen (21st Century Skills) per se schon inhärent im Fachbereich selbst liegen, genauso wie neue Schulkonzepte grundsätzlich. Und: Nein, eine künstlerische Praxis kann man nicht durch Nachlesen oder die eigene Matura erlernen (vgl. Mateus-Berr 2011:60), man muss sie erleben und bestenfalls auch ausüben (vgl. Thornton 2013; Buschkühle 2005:8).

Identitäten. Interdisziplinarität

Alan Thornton beschäftigt sich in seinem Buch *Artist, Researcher, Teacher* mit den Identitätskonflikten Kunst versus Schule und dem professionellen Verständnis von Identitäten. Er argumentiert für die Notwendigkeit von Forschung, die sowohl praktisches Handeln im kunstpädagogischen Kontext als auch den Kunstbereich und kunstrelevante Aspekte beforscht. Thornton meint, dass „die Identitäten Artist, Researcher, Teacher“ Türen öffnen für innovative interdisziplinäre Annäherungen (Thornton 2013; zitiert in Mateus-Berr & Poscharnig 2013:18). Dreyer (2005:233f) betont:

„Insofern die Ausbildung einer künstlerischen Identität unabdingbare Voraussetzung für die professionelle Auseinandersetzung mit dem Fachgegenstand Kunst [Ergänzung der Verf.: und Design] ist, erweist sich deren Entwicklung auch für die Arbeit als Kunstlehrende/r als bedeutsam, im Diskurs der Kunstdidaktik über das Professionsverständnis von Kunstlehrenden als nahezu unerlässlich [...] Demnach entfaltet sich künstlerische Identität durch die eigene künstlerische Praxis, durch die Konfrontation mit dem Kunstbetrieb und seinen Teilhabern sowie durch Reflexion.“

Bildungspolitisch bedeutet das, dass die Lehrer:innen, die *Kunst und Gestaltung* unterrichten, Künstler:innen-Lehrer:innen (Artist-Teachers: – im englischsprachigen Kontext werden diese, an Kunstuniversitäten (aus)gebildete Lehrer:innen Artist-Teachers genannt!) sind, die selbst die künstlerische Praxis in ihrem akademischen Studium erfahren haben (vgl. Buschkühle 2005): „Kunstpädagogen müssen Künstler sein“ genauso wie diese sich die wissenschaftliche Kontextualisierung zu eigen machen müssen, um die Wirkung von bestimmten Aufgabenstellungen selbst beforschen zu können (vgl. Moholy Nagy 1947:12).

Design Thinking als erfolgreiche Methode

Design Thinking ist eine von vielen möglichen anerkannten Methoden, die im Unterricht angewandt werden können (Mateus-Berr [in review]; Mateus-Berr 2013/2020; Mateus-Berr 2014, Lesley-Ann Noell 2023). Seit 2017 wird diese Methode international erfolgreich und – Tendenz steigend – angewandt, um die 21st Century Skills zu vermitteln – zumeist jedoch leider in anderen Fächern als den künstlerischen, von deren Methoden sie sich ableitet. Es müsste insgesamt zum Paradigma der variabel motivierenden, entwicklungsorientierten Bildung kommen, was ein Bildungsparadigma darstellt, nämlich die Kompetenzorientierung auflöst und in sich aufnimmt.

Vision: Zukunft der Fortbildung

Diese befindet sich in Zukunft an Pädagogischen Hochschulen und österreichischen Kunstuniversitäten. Auch internationale Konferenzen werden hier anerkannt, um Österreich in der

Welt in Bezug auf seine kunstpädagogische Vermittlung beispielhaft zu präsentieren.

Inhalt. Prozess. Konstruktivismus. Individualität. Ambiguitätstoleranz. Demokratie.

Es ist wesentlich, dass nicht primär materielle Techniken erlernt werden (außer natürlich zum Erlernen des visuellen Ausdrucks als Fingerübung – Stichwort Material Literacy), sondern auch themenspezifisch Aufgaben gestellt werden, die in einem gesellschaftspolitisch relevanten Kontext verankert sind (Klimawandel, Biodiversität, Geschlechtskonstruktionen, Identitäten, Gesundheit, Friede, gewaltfreie Kommunikation, Ko-Kreation, Kollaboration, Social Development Goals, etc.). Hier steht das materielle und gedankliche Experiment zum Thema im Mittelpunkt. Vertraut dem Prozess! (McNiff 1989).

„Kunstpädagogik der Gegenwart kann in diesem weit gewordenen Feld der Kunst nicht mehr die Vermittlung von Kenntnissen und Fertigkeiten auf formaler Ebene in den Vordergrund stellen, wie es eine Kunstpädagogik der Moderne, z.B. die Reinhard Pfennigs oder des frühen Gunter Otto tat“ (Buschkühle 2005:8).

Für Volksschulen und Mittelschulen wäre etwa auch das Modell eines eigens eingerichteten Ateliers (z.B. Vorbild Kleistgasse 1030 Wien) sinnvoll, ebenso wie etwa die Kooperation mit Hochschulen und Universitäten.

Für alle Schulstufen (VS, MS, Sek1, Sek2) gilt, dass es keine gleichen Klassenarbeiten am Ende einer Aufgabenstellung geben soll, sondern auf die Individualität der Schüler:innen Wert gelegt wird, ihrem Lebensalltag (vgl. Kämpf-Jansen 2021) in Bezug auf den künstlerischen Ausdruck, Entwicklung, Begabung, aber ebenso auch in Bezug auf ihre inklusiven Bedürfnisse oder nicht festgelegten Identitäten (im Sinne des Konstruktivismus). Durch Ambiguitätstoleranz wird Respekt gelernt und Demokratie (= Aushalten von Dissens) geübt, Voreingenommenheit abgelegt.

Künstlerische Forschung in der Kunstpädagogik. Zeitgenössische Kunst

Carl-Peter Buschkühle, Joachim Kettel und Mario Urlaß entwickelten den pädagogischen Ansatz der *Künstlerischen Bildung*. Kunstpädagogik wurde durch diese Proklamation ab Mitte der 1990er-Jahre *von der Kunst aus*, insbesondere von der Gegenwartskunst her begründet. „Ziel des Faches sollte es sein, künstlerische Formen des Denkens auszubilden und die Schüler zu künstlerischen Handlungsweisen zu befähigen“ (Penzel. O.J.:1). Elena Haas (2018) beschreibt die Genese der künstlerischen Forschung in der Kunstpädagogik, der performativen Wissenspraxis im Zwischenraum von Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft in ihrem Buch. Künstlerische Forschung ist Grundlagenforschung und bedeutet, den Fokus auf den Prozess (vgl.



Shaun McNiff 1998) zu legen und nicht auf das Ergebnis. Wie man dies im Unterricht anwendet, findet sich unter anderem in dem Buch: Teaching Artistic Research (Mateus-Berr & Jochum 2020) und in dem Beitrag „Communication, Intuition and Tacit Knowledge: Considerations on Experiences in and with Teaching“ (Mateus-Berr 2020:144–155), in dem beschrieben wird, wie sich die Vermittlung von künstlerischen Praxen und der künstlerischen Forschung mitunter unterscheidet, und in den anderen wertvollen Beiträgen anderer Autor:innen in diesem Buch.

Interdisziplinarität. Interdisziplinär Kreisen

Durch die Verknüpfung der Zusammenhänge im Fach sollen Verbindungen der Fächer hergestellt werden. Kunst und Gestaltung ist das zentrale Fach für fächerverbindendes Lernen (Stichwort: auch überfachliche Kompetenzen). Das jährlich stattfindende Symposium Interdisziplinär Kreisen an der Universität für angewandte Kunst Wien (<http://www.fachdidaktik.or.at/kreisen/>) setzt einen Rahmen für Lehrer:innen, Schüler:innen, Studierende und Dozent:innen, ihre Beispiele fächerverbindender Projekte und Projektideen zu präsentieren. Im peer-reviewten Journal Edu: Transversal (<http://www.fachdidaktik.or.at/kreisen/>) werden diese festgehalten.

Zentrales Fach

Kunst und Gestaltung muss ein zentrales Fach an Schulen werden. In anderen Ländern hat man dies bereits erkannt und etwa Kunststrategien an Schulen in ganzen Schulbezirken an-

gewandt, um Schulziele zu erreichen, und dies mit Erfolg (vgl. Ryan & Bernard 2023).

Von Kunst aus wird Schule revolutioniert!

Literatur:

Barad, Karen. 2015. Verschränkungen. (trans. from English by J. S. Theodor). Merve: Berlin.

Barad, Karen. 2010. Quantum Entanglements and Hauntological Relations of Inheritance. Dis/continuities, SpaceTime Enfoldings, and Justice-to-Come. Derrida Today, 3(2), 240–268.

Dewey, John. 1966. Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education, New York: Free Press.

Dewey, John. 1987. Art as Experience, in J. A. Boydston (ed.), John Dewey: The Later Works, 1925–1953, Vol. 10: 1934, Carbondale: Southern Illinois University Press.

Dreyer, Andrea. 2005. Kunstpädagogische Professionalität und Kunstdidaktik. Eine qualitativ-empirische Studie im kunstpädagogischen Kontext. München: kopaed.

Flusser, Vilém. 1985/2011. Into the Universe of Technical Images (ed. By M. Poster). Minneapolis, University of Minnesota.

Haas, Elena. 2018. Künstlerische Forschung in der Kunstpädagogik. Performative Wissenspraxis im Zwischenraum von Kunst, Wissenschaft und Gesellschaft. Hannover: Fabrico Verlag.

Kämpf-Jansen, Helga. 2021. Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung. BadenBaden. Tectum Wissenschaftsverlag.



Fotos: Franziska Pirstinger

Loffredo, Anna Maria, Wenrich, Rainer, Axelsson Charlotte und Wanja Kröger. 2022. CHANGING TIME – SHAPING WORLD Changemakers in Arts & Education. Bielefeld: transcript.

Mateus-Berr, Ruth. (in review). Re-Claiming (Applied) Design Thinking. In: Per Eduart. Kunstpädagogische Materialien für Studium und Schule. Elisabeth Sattler, Grit Öhlschlegel. Hg. Akademie der bildenden Künste Wien. Hannover: Fabrico Verlag.

Mateus-Berr, Ruth. 2022. Aware, Care, and Share: A Fair World through Entanglement. In: Loffredo, Anna Maria, Wenrich, Rainer, Axelsson Charlotte und Wanja Kröger. 2022. CHANGING TIME – SHAPING WORLD Changemakers in Arts & Education. Bielefeld: transcript, 111–128.

Mateus-Berr, Ruth & Jochum, Richard Eds. 2020. Teaching Artistic Research. Edition Angewandte Berlin, Boston: de Gruyter.

Mateus-Berr, Ruth. 2020. Communication, Intuition and Tacit Knowledge: Considerations on Experiences in and with Teaching. In: Mateus-Berr, Ruth & Jochum, Richard Eds. 2020. Teaching Artistic Research Edition Angewandte Edition Angewandte Berlin, Boston: de Gruyter.

Mateus-Berr, Ruth. 2013/2020. Applied Design Thinking LAB and Creative Empowering of Interdisciplinary Teams. 2020 In: Springer Encyclopedia on Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship (CI2E). Eds: Elias G. Carayannis, New York: Springer

Mateus-Berr, Ruth; Poscharnig, Julia. 2014. Kunst-Leben. 40 Biografien zu Beruf und Bildung. Wien: nap (New Academic Press)

Mateus-Berr, Ruth. 2014. Applied Design Thinking LAB Vienna. Ein Versuch, künstlerische Forschung, Praxis, Theorie und Vermittlung in einer Lehrveranstaltung zu verknüpfen. Applied Design Thinking for Teacher Education. in: Ilse Schrittemser, Isolde Malmberg, Ruth Mateus-Berr, Martin Steger (Hg.): Zauberformel Praxis. Zu den Möglichkeiten und Grenzen von Praxiserfahrungen in der LehrerInnenbildung.

Wien: nap

Mateus-Berr, Ruth im Interview mit Erwin Wurm 2011. Best Spirit. Best Practice Lehramt an österreichischen Universitäten. Wien: Braumüller Verlag.

McNiff, Shaun.1998. Trust the Process. An Artist’s Guide of Letting Go, Boulder, CO: Shambhala.

Moholy-Nagy, Laszlo. 1938. The New Vision: Fundamentals of Bauhaus Design, Painting, Sculpture, and Architecture, trans. D. M. Hoffman, New York: W Vol Norton.

Noell, Lesley-Ann; Stanford d.school. 2023. Design Social Change: Take Action, Work toward Equity, and Challenge the Status Quo (Stanford d.school Library), Berkely: Ten Speed Press.

Peez, Georg. 2002. Einführung in die Kunstpädagogik. Stuttgart: Kuhlhammer.

Penzel, Joachim. O.J. IKP-KUNSTDIDAKTIK. Ein Angebot des Bereichs Kunst/Gestalten an Grund- und Förderschulen der Martin-Luther Universität Halle-Wittenberg. Zugriffen am 30.8.2023: http://www.integrale-kunstpädagogik.de/assets/kp_kd_künstlerische_kunstpädagogik_2020.pdf

Shaw, Ryan D. und Cara Faith Bernard. 2023. School culture change through the arts: a case study of the turnaround arts program, Arts Education Policy Review, 124:3, 171–186, DOI: 10.1080/10632913.2021.2023059

Thornton, Alan. 2013. Artist, Researcher, Teacher. A Study of Professional Identity in Art and Education. Bristol, Chicago: Intellect Ltd.

Winter, Judith. 2022. Searching for the ethos of a lost art school. In Ingold, T. (ed.) Knowing from the inside: cross-disciplinary experiments with matters of pedagogy. London: Bloomsbury Academic [online], chapter 8, pages 165–188. Available from: <http://dx.doi.org/10.5040/9781350217171.ch-008>



Franziska Pirstinger

WAS ABER IST *KUNST UND GESTALTUNG* FÜR DIE VOLKSSCHULE?

Kunst ist eine Form der Wissensproduktion. Sie eröffnet eine unverzichtbare Form der Selbst- und Welterfahrung.

Der Begriff *Kunst* subsumiert gegenwärtige und historische bildende und angewandte künstlerische Äußerungen ebenso wie Moden, Designs, Styles des Alltags, und damit einher-

gehend die Bilderwelten aus Film, Werbung, Social Media, Codes und Games, die die Lebenswelt der Kinder von heute bestimmen. Zum einen verfließen die Grenzen zwischen Kunst und Nichtkunst immer mehr, zum anderen vernetzen sich die Künste untereinander und mit anderen Wissensformen. Das Material der Kunst besteht nicht nur aus Dingen, sondern zudem aus Wissensformen, Strukturen, Prozessen, Strategien und Wahrnehmung, die auch außerhalb des Kunstsystems angesiedelt sein können. Somit kann eigentlich „alles“ Anstoß und Material für die kunstpädagogische Arbeit werden.

Die Gegenwart und ihre globalen pluralen kulturellen Hervorbringungen (Global Contemporary) bilden einen Referenzrahmen für ein ästhetisches Lernen an/durch/mit Kunst. Die Beschäftigung mit zentralen Werken der Kunstgeschichte und dem österreichischen Kulturerbe fördert die Allgemeinbildung. Die Auseinandersetzung mit Schätzen aus anderen Kulturen sensibilisiert für andere Denk-, Betrachtungs- und Gestaltungsweisen.

Die Auseinandersetzung mit Kunst und Kultur ermöglicht einen offenen und umsichtigen Blick auf die Welt. Kunst als zentraler menschlicher (Selbst-)Ausdruck ermöglicht, wie alle bildnerischen Gestaltungen, Einsichten in verschiedene Lebenswelten über Zeiten und Kulturen hinweg. Kunst kann helfen, unser Menschsein besser zu verstehen und darüber nachzudenken, was uns ausmacht und antreibt, was uns im Leben wichtig ist, oder wie wir wahrgenommen werden (wollen). In der Beschäftigung mit Kunst und Kultur stoßen wir auf viele Gemeinsamkeiten, aber auch große Unterschiede, weil künstlerische und kulturelle Hervorbringungen seit jeher auch Spiegel der Gesellschaft waren und einem sozialen, ökonomischen, ökologischen etc. Wandel unterliegen.

Kunstpädagogische Vermittlungsarbeit schlägt eine Brücke zwischen lebensweltlichen Bezügen der Heranwachsenden und den allgemeinbildenden, inhaltlichen und bildsprachlichen Potentialen von Kunstwerken und Bildern. Bilder können die Heranwachsenden dabei unterstützen, sich in pluralen Welten zu orientieren, Differenzen zu erfahren, Kontexte zu verstehen, Denk- und Handlungsimpulse zu setzen, sowie Genussfähigkeit und Leidenschaften zu entwickeln.

Zum Begriff Gestalten

Der Begriff *Gestalten* verweist auf das entscheidende Potential des Faches *Kunst und Gestaltung* im schulischen Kontext: die Handlungsorientierung. Das eigene Tun, das praktische Erproben und die Suche nach eigenständigem Ausdruck bilden das Herzstück des Unterrichts. Die Hände als Erkenntnisorgan, das Sehen als aktive Tätigkeit, der Einsatz des ganzen Körpers und aller Sinne, inklusive aller emotionalen Komponenten ermöglichen es, ganzheitliche, ästhetische Ge-



staltungsprozesse in Gang zu setzen und schöpferisch tätig zu werden. Im individuellen oder kollektiven Gestaltungsprozess geht es darum, innere Vorstellungen, Fantasien, Träume, Gedanken und Ideen zum Ausdruck zu bringen. Im Zeichnen, Malen, Formen, Experimentieren und Performen etc. machen Schüler:innen neue Erfahrungen, erweitern ihre Fertigkeiten, gewinnen Erkenntnisse und befördern Ideen, die sie für sich selbst und andere sichtbar machen wollen. In experimentellen, prozesshaften Gestaltungsprozessen geht es um das Ausloten, Sichtbarmachen und Erproben eigener Zugänge, Positionierungen und Grenzen.

Die in der Volksschule gängigen Gestaltungsschablonen und billige Gestaltungsvorgaben aus Pinterest sind tunlichst zu unterlassen. Die Angst, dass Kinder etwas „falsch, unvollständig, nicht so schön, schlampig“ oder anders als geplant machen, ist insbesondere in kunstpädagogischen Prozessen über Bord zu werfen. Stattdessen tritt Neugierde ein auf das, was entsteht, Freude am Neuen und Experimentellen sowie die Erfahrung, dass man auch von dem lernen kann, was schief geht. Die Dekoration der Klasse ist nicht Ziel des Unterrichts. Erproben, Üben und Wiederholen sind wichtige Maßnahmen, sich Gestaltungsgrundlagen anzueignen.

Der Begriff *Gestalten* geht heute aber weit über die spezifischen Gestaltungspraktiken der künstlerischen Fächer hinaus. Gestalten ist eine fächerübergreifende Schlüsselkompetenz, die verschiedenste Bildungsbereiche verbindet. Gemeint sind nicht nur materielle, sondern auch soziale, kommunikative, individuelle und kollektive Techniken, die die Persönlichkeitsbildung der Kinder fördern. Dem Fach *Kunst und Gestaltung* obliegt dabei eine vernetzende Rolle.

Was kann *Kunst und Gestaltung* im schulischen Kontext Grundschule?

Kunst und Gestaltung kann das individuelle und kollektive Potential der Schüler:innen durch *Tätigwerden* wecken. Durch seine inhaltliche Offenheit bietet das Fach einen geistigen Freiraum, den Lehrer:innen mit ihren Schüler:innen gemeinsam mit eigenen originellen Ideen und einer Vielzahl von Ausdrucksmöglichkeiten und Gestaltungswegen befüllen. *Kunst und Gestaltung* ermöglicht Schüler:innen, durch sinnlich-ästhetische Erfahrungen und selbstständiges Tun die Welt und sich selbst im Verhältnis zur Welt und zur Weltsicht anderer zu erfahren. Das, was im Unterricht „zweckfrei“ durchgespielt wird, kann Modellcharakter für die Gestaltung einer nachhaltigen, gerechteren Welt bekommen.

Das, womit sich *Kunst und Gestaltung* im schulischen Kontext befasst, im Wesentlichen ein Wechselspiel aus Bildrezeption, Bildproduktion und Sprechen über Bilder, ist vermittelbar und kann gelehrt und gelernt werden. Kreativität ist

in allen Menschen grundgelegt und bildbar. Auch der Wunsch zum Gestalten fußt entscheidend auf der einzigartigen Fähigkeit des Menschen, sich seine Fantasie nutzbar zu machen. Ob Menschen ihre Anlagen anwenden und ausbauen hängt u.a. auch wesentlich von der erziehenden, förderlichen Umgebung der Schule ab.

In *Kunst und Gestaltung* werden Kompetenzen vermittelt, die zur Erfassung und Umsetzung von Gestaltungsprozessen notwendig sind, in pluralen Bilderwelten Orientierung schaffen und eine individuelle Bildsprache befördern. Kunstunterricht schult auf diese Weise die Wahrnehmungs- und Vorstellungskraft, vernetzt alle Wissens- und Erkenntnisformen und erweitert auf diese Weise das sprachliche und bildnerische Ausdrucksvermögen. Gemeinsame Gestaltungsaufgaben schaffen soziale Möglichkeitsräume, verhandeln Differenz, befeuern Teamgeist und zeigen, dass das Gesamte größer ist als die Summe der Einzelteile. Durch vielfältige Impulse, Materialien und Aktivitäten wird die intrinsische Motivation der Schüler:innen befördert. Folgt man der Grundannahme, dass kreative Prozesse Problemlösungsprozesse sind, lässt sich logisch folgern, dass sich die in kreativen Prozessen erworbenen und angewandten Kompetenzen zu komplexem Denken und flexiblem Handeln auf alle Problemlösungsbereiche des Lebens übertragen lassen.

Anmerkungen zur Bildungs- und Lehraufgabe

Die Bildungs- und Lehraufgabe beschreibt den Beitrag von *Kunst und Gestaltung* im Kontext Schule. Die in der Bildungs- und Lehraufgabe beschriebenen vielschichtigen und vielfältigen Lernchancen der Kunstpädagogik im Bereich allgemeiner Bildung fokussieren eine ganzheitliche Persönlichkeits- und Wertebildung Heranwachsender, die vor allem handlungsorientiert unter Einbeziehung aller Sinne passiert. „*Kunst und Gestaltung* ermöglicht sinnlich-ästhetische Zugänge zur Welt und fördert ganzheitliche Persönlichkeitsbildung. Es werden grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten in bildnerischem Gestalten, Wahrnehmen, Reflektieren und Kommunizieren vermittelt“, heißt es im Lehrplan. So werden kognitive Bereiche (z.B. Erwerb von Kenntnissen, Wissen, Fachsprache, visueller Kompetenz) ebenso befördert wie emotionale Bereiche (z.B. die Schulung der Sinne, Vorstellungskraft, Fantasie, Wahrnehmung, Haltungen, Wertvorstellungen, Motivation) sowie Wissen um technische Fertigkeiten (z.B. Arbeit mit unterschiedlichen Materialien, Techniken und bildnerischen Verfahren – analog und – digital). Der Gestaltungsprozess ermöglicht, Erlebnisse sowohl kognitiv als auch emotional zu verarbeiten und sich selbst besser kennenzulernen. Sofern Schüler:innen sich im Gestaltungsprozess frei von Leistungsdruck und Zwang fühlen können, kommen sie in einen hoch-



Fotos: Franziska Pirstinger

konzentrierten, mit positiven Emotionen besetzten Zustand, der sich förderlich auf die allgemeine Lernhaltung auswirkt. Die im Kunstunterricht erlernten kreativen, emotionalen und intellektuellen Fähigkeiten können in vielen Aspekten des Lebens von Nutzen sein.

Worum es geht und nicht geht

Das Unterrichtsfach *Kunst und Gestaltung* zielt nicht darauf ab, Kunstwerke herzustellen, nachzuahmen oder gar Künstler:innen auszubilden. Es geht auch nicht um wirtschaftliche Verwertbarkeit von Gestaltung oder gar um „Behübschung“. Auch geht es nicht um rein kompensatorische „Bespäßung“ von Kindern, sondern um die Förderung und Schulung eines anthropologisch festgelegten Gestaltungsbedürfnisses des Menschen, die Förderung von Selbstausdruck, Experimentierfreude, Fantasie und Kreativität, Ideenflüssigkeit, Flexibilität, Ausdruckssteigerung, ästhetisches Empfinden, Empathie u.v.m. Mittels künstlerischer Denk- und Handlungsweisen sollen bei allen Schüler:innen Interessen geweckt und Leidenschaften gefördert werden, um sie zu einer eigenständigen bildnerischen Ausdrucksweise zu führen und über diese Prozesse zu sprechen.

Schüler:innen entwickeln in sinnstiftenden kunstpädagogischen Settings ein Bewusstsein für ihre eigenen Ideen und Vorstellungen sowie die Originalität ihrer Werke.

Die Arbeit am äußeren Material ist zugleich Arbeit an sich selbst und dem eigenen Leben, gemäß der lateinischen Formel *fabricando fabricamur*: Durch unser Gestalten erhalten wir selbst Gestalt. Kunst ist eine Technik, mit der Schüler:innen an sich selbst arbeiten, während sie bildnerische Aufgabenstellungen bearbeiten.

Die Arbeit an der Gestaltung wirkt immer auf die Persönlichkeit der:en Gestaltenden zurück. Die Herstellung von etwas ist zugleich die Herstellung von uns selbst.

Sinnstiftende Gestaltungsprozesse ermöglichen es Schüler:innen, Vertrauen in ihre individuelle, originelle Bildsprache zu gewinnen, diese zu nutzen und lebenslang weiterzuentwickeln. Sie befähigen sie zu kultureller Partizipation und zu angemessener Kritikfähigkeit ebenso wie dazu, die Gestaltungsmöglichkeiten ihres Lebens und der Gesellschaft emanzipiert in die Hand zu nehmen.

Herausforderungen des Lehrplans *Kunst und Gestaltung, Volksschule*

Fakt ist aber auch, mit der neuen Fachbezeichnung erhöht sich der Anspruch an das Fach. *Kunst und Gestaltung* ist ein hochkomplexes Fach. Lehrende benötigen vielfältige Kompetenzen, die weit über kognitive Kompetenzen (Wissen um Kunst, entwicklungspsychologische Aspekte, fachwissenschaftliche und fachdidaktische Kenntnisse, kunstgeschichtliches Wissen u.a.) und handwerkliche Fertigkeiten (Malerei, Grafik, Plastik, Druckgrafik, Fotografie, Film, Digitales usw.) hinausgehen. Mit den wenigen Stunden, die an den Hochschulen für die Ausbildung zur Verfügung stehen, sind diese wohl nicht zu erwerben. Dies wiederum erfordert auch ein längst fälliges Überdenken, ob es nicht auch an der Volksschule Fachexperten in diesem Bereich bräuchte, um den Schüler:innen eine wirksame Kunstpädagogik zu bieten. Ein Ausbau von Schwerpunktstudien an den Pädagogischen Hochschulen wären neben dem Commitment, sich „lebenslang“ weiterzubilden, wünschenswert.

Franziska Pirstinger

ANMERKUNGEN ZUM NEUEN LEHRPLAN *KUNST UND GESTALTUNG* VOLKSSCHULE/PRIMARSTUFE

Wir zaubern (Abbildungen 1–10), Fotos: Franziska Pirstinger

In unserer Zauberschule vernetzen wir Lerninhalte aus Lesen, Schreiben, Rechnen und Kunst. Wir transformieren alte Bücher, deren Wissen nicht mehr relevant ist, in Zauberbücher. Die Kinder erfinden Zaubersprüche, Formeln und befüllen das Buch mit für sie selbst relevanten Botschaften und Bildern. Anfangsimpulse bilden Zaubersprüche, Gedichte, Fotos und weggeworfene Bücher, sowie der Erfahrungsaustausch über Zauberei. Der Zugang ist experimentell. Die Schüler:innen schreiben mit Feder und unterschiedlichen Tinten. Sie verwenden Wachs, Kohlestifte, Grafitstifte und Collagematerial. Während des Gestaltungsprozesses wird individuell reflektiert und gesprochen, Anregungen werden gegeben. Die Lehrperson unterstützt die Kinder in der Umsetzung ihrer eigenen Vorstellungsvorhaben. Die Bücher funktionieren. Die Kinder lesen in ihnen und bespielen sie. Die Werkbetrachtung ist performativ. Die Kinder versetzen sich in die →

Hurra! Wir haben einen neuen Lehrplan – und eine neue Fachbezeichnung.

Für Volksschullehrer:innen, die ja Generalist:innen sind und sich quasi in allen Fächern und Lehrplänen auskennen sollten, eine echte Herausforderung. Gratulation und Hut ab!

Im neuen Lehrplan ist vieles neu und anders. Die Meinungen dazu mögen unterschiedlich ausfallen. Auf jeden Fall ist es eine Gelegenheit, wieder einmal grundlegend über das Fach und seine Bildungsrelevanz nachzudenken, gängige Praktiken zu hinterfragen, altbewährte Themen zu überdenken, eingefahrene Routinen zu durchbrechen, so manches Verfahrene, Antiquierte über Bord zu werfen, um endlich wieder einmal etwas Neues auszuprobieren. Es lohnt sich, den Kommentar zum Lehrplan von Christine Schweiger, Linda Reisinger und Birgit Dosso zu lesen, die ministerielle Webseite (<https://www.paedagogikpaket.at/massnahmen/lehrplaene-neu/allgemeiner-teil>) zu studieren, die eine oder andere Fortbildung zu besuchen oder wieder einmal zu Fachliteratur zu greifen.

Sich neu in einen Lehrplan einarbeiten heißt auch Denkrusten zu beseitigen, das Festgeschriebene kreativ mit eigenen Ideen zu befüllen und den Schulalltag grundsätzlich zu überdenken. Vielleicht wollten Sie das ohnehin schon immer tun ...

Nützen Sie jetzt die Chance! Dem Neuen liegt bekanntlich ein gewisser Zauber inne.

Neue Chancen für unser Fach

Der neue Lehrplan und die neue Fachbezeichnung *Kunst und Gestaltung* bieten die Chance, das Potential der Kunstpädagogik im Bildungsprozess besser zu verankern als bisher.

Mit der neuen Fachbezeichnung *Kunst und Gestaltung* geht eine innere Aufwertung des Faches einher. Die Kinder werden nicht mehr sagen, sie hätten jetzt Zeichen – sondern: „Jetzt haben wir Kunst!“

Hoffentlich wird das Fach künftig weniger oft zweckentfremdet, um noch mehr Mathematik, Lesen und Schreiben zu üben. Dies war bisher häufig der Fall, bedingt durch stän-

dige Testungen stehen Volksschullehrer:innen unter massivem Druck. Vielleicht werden Eltern, Lehrpersonen und die Bildungsaufsicht auch verstehen, dass sich die Freude und Leistungsbereitschaft in Mathematik oder beim Lesen nicht durch Pauken vermehrt, sondern eher durch projektorientierte, fächerübergreifende Zugangsweisen. Die Künste ziehen Inspiration aus verschiedenen Disziplinen und ermutigen dazu, über Fachgrenzen hinweg zu denken. Kunst und Gestaltung ist als vernetzendes Fach zu verstehen, das auch in Unterrichtsgegenständen wie Deutsch, Mathematik und Sachunterricht hineinwirken kann. Viele engagierte und mutige Volksschullehrer:innen zeigen bereits jetzt, dass Lernen in und durch die Künste ein erfolgreicher Weg ist, sich Allgemeinbildung anzueignen und die allgemeine Lernbereitschaft der Klasse zu befördern.

Zu hoffen bleibt, dass die Kompetenzorientierung des neuen Lehrplans der Beliebigkeit der gängigen kunstpädagogischen Praxis (*alles passt, egal was*) einen Riegel vorschieben wird. Auf jeden Fall geht es um ein Sichtbarmachen von Lernzuwächsen. Dass man auch in *Kunst und Gestaltung* etwas lernt, ist bisher nur einem kleinen Prozentsatz von Schüler:innen bewusst und vielfach auch den Eltern unbekannt.

Was ermöglicht und was fordert der neue Lehrplan?

Das spiralförmig angelegte Curriculum ermöglicht, die eingeforderten Kompetenzen schrittweise zu erweitern und zu vertiefen. Es ist möglich, die Anwendungsbereiche jedes Schuljahr prozessorientiert auf vertieftem Niveau zu bearbeiten.

Die Kompetenzbeschreibungen sind auf Progression, d.h. auf Steigerung und Fortschritt ausgerichtet. Aus diesen Maßnahmen erhofft man sich eine transparentere Leistungsbeurteilung sowie fördernde Rückmeldungen.

Verpflichtend ist, allen Kompetenzbeschreibungen des jeweiligen Schuljahres Rechnung zu tragen. Auch muss auf die Anwendungsbereiche eingegangen werden. Zugleich bleibt ein riesiger Spielraum, der das Setzen inhaltlicher und methodischer Schwerpunkte ermöglicht. Es liegt in der Ver-





antwortung der Lehrperson, in welchem Umfang sie:er die einzelnen Anwendungsbereiche bearbeitet, welche Themenstellungen gestellt und welche kunstpädagogischen Methoden angewandt werden. Oft wird empfohlen, die Interessen der Lernenden in die Planung einzubeziehen.

Zur Veranschaulichung des neuen Lehrplans wurden exemplarische Lehraufgaben erstellt, die auf der ministeriellen Homepage abrufbar sind (<https://www.paedagogikpaket.at/massnahmen/lehrplaene-neu/materialien-zu-den-unterrichtsgegenstaenden.html>).

Die exemplarischen Lehraufgaben sollen den Lehrplan veranschaulichen und können als Anstöße für eigene Planungsarbeiten verstanden werden. Man findet dort Bildmaterial, didaktische Hinweise und wichtige Formulierungen. Diese Aufgaben verstehen sich als Hilfestellung, müssen aber nicht zwingend im Unterricht übernommen werden. Es gibt keine Rezeptvorgaben. Der Kompetenz der Lehrenden wird weiterhin großes Vertrauen eingeräumt. Der neue Lehrplan bleibt weiterhin ein offener Lehrplan, der viele kunstpädagogische Möglichkeiten offen hält und eröffnet.

Kompetenzbereiche

Das im Lehrplankommentar vorgestellte Kompetenzmodell veranschaulicht die enge Verknüpfung der drei Kompetenzbereiche Bildnerische Praxis, Wahrnehmen und Reflektieren, Bildsprachen und Kommunizieren. Sie bilden mit ihren zentralen Tätigkeitsverben das Handlungsgerüst für den Unterricht, das die Anwendungsbereiche durchdringen.

Der ästhetische Bildungsprozess ist als Einheit zwischen Wahrnehmung, Produktion und Reflexion zu sehen. Der bildnerischen Praxis wird weiterhin der größte Stellenwert eingeräumt, nichtsdestotrotz macht der Lehrplan deutlich, dass „Produktion“ ohne Anbindung an einen Bildungssinn (zentrale fachliche Konzepte) und ohne Reflexion wirkungslos bleibt.

Das Problem, dass in der Stundentafel für Kunst und Gestaltung nur eine Wochenstunde vorgesehen ist, bleibt. Für die Praxis ist eine Blockung sinnvoll. Es empfiehlt sich, über eine längere Zeitspanne bei einem Unterrichtsvorhaben zu bleiben und dieses mittels unterschiedlichster Verfahren und Techniken zu bearbeiten. Es ist beispielsweise möglich, eine ganze Schulstunde dazu zu verwenden, über Bilder oder Wahrnehmungen zu sprechen und nur kleine grafische Übungen anzuschließen. Ebenso ist es wichtig, sich ausreichend Zeit zu nehmen, die Ergebnisse gemeinsam mit den Kindern reflektiert und sorgfältig zu betrachten und zu präsentieren. Anwendungsbereiche lassen sich auch sehr gut in den Gesamtunterricht einbinden. Sachunterricht, Deutsch oder Mathematik geben u.a. wunderbare Gesprächsanlässe, das Wahrnehmen, Reflektieren und Kommunizieren zu üben.

Eine projektorientierte Vorgangsweise ist empfehlenswert. Dem eigentlichen gestalterischen Prozess muss großer Raum gegeben werden. Da dieser auch eine intensive Vorbereitung des Klassenzimmers benötigt (Volksschulen haben meist keinen Zeichensaal), ist mindestens eine Doppelstunde dafür vorzusehen.

Kompetenzbereich Wahrnehmen und Reflektieren

Der Auswahl und dem Zeigen von Bildern kommt in Kunst und Gestaltung eine elementare Bedeutung zu. Welche Inhalte aus unserer bildkonstituierten Wirklichkeit sind so bedeutsam, dass Schülerinnen und Schüler in der Auseinandersetzung mit ihnen etwas lernen?

Grundschul Kinder haben ein ausgewiesenes Interesse an Kunst, vor allem wenn diese an die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenswirklichkeit gekoppelt ist. Für Kinder sind Kunstwerke oft etwas Geheimnisvolles, das Neugierde auslöst und entschlüsselt werden will. Kinder verfügen über eine erstaunliche Visualisierungsfähigkeit und prägen sich Bilder genauestens ein. Auch sind sie begeisterungsfähig für Künstlerbiografien.

Bilder, die Kinder im Alter von 6–10 kennen sollten (eine subjektive Auswahl der Autorin):

- Yayoi Kusama: The obliteration room, 2002
- Niki de Saint Phalle: Golem, 1971
- Albrecht Dürer: Rhinoceros, 1515
- Katharina Fritsch: Elefant, 1987
- Franz Xaver Messerschmidt: Charakterköpfe, 18.Jh.
- Friedensreich Hundertwasser: Ein Regentag mit Walter Kampmann HWG36, 1969
- Henry Matisse: Die Trauer des Königs, 1959
- Marc Chagall: Zirkuspferd und Reiter, 1964
- Miro: Figuren und Hund vor der Sonne, 1949
- Piet Mondrian: Rot, Gelb, Blau, 20.Jh.
- Yoshitomo Nara: Angry Girls u.a., 20./21.Jh.
- Banksy: Mädchen mit Hula-Hoop Reifen, 2020
- Giuseppe Arcimboldo: Der Bibliothekar, 1566
- Pieter Brueghel: Kinderspiele, 1560
- Erwin Wurm: Fat house, 2003
- Vincent van Gogh: Schlafzimmer in Arles, 1889

Es ist Aufgabe des Kunstunterrichts, Schüler:innen an Kunstwerke und Bilder heranzuführen, sie zu sensibilisieren und zur Auseinandersetzung mit ihnen anzuregen. Zeigen ist eine Art der visuellen Kommunikation. Gemeinsam richten Lehrende und Lernende ihre Aufmerksamkeit auf etwas Visuelles. Etwas soll gesehen/betrachtet/genauer wahrgenommen/ins

→ Rolle einer Zauberei:
und tragen einen Zauberspruch vor.
Familienklasse
6–10Jahre.
Zeitaufwand:
Empfehlung 6 Stunden
Zentrale fachliche Konzepte: Regeln, Regelbrüche, Innovation + Imagination, Fiktion und Realität
Anwendungsbereiche:
Einfallreichtum und Fantasiewelten + Probieren, Entdecken, Ergründen.
Bildnerische Praxis:
Grafik, Buchobjekte

Gestalten (Abbildungen 11–14), Fotos: Franziska Pirstinger

Im Gestalten mit unterschiedlichsten Materialien, Verfahren, Formaten formen sich der eigene Stil und die Persönlichkeit.



Blickfeld gerückt werden. Dies kann ein Blick in die Klasse, aus dem Fenster, in die Natur sein, genauso wie die Visualisierung vor dem inneren Auge, Traumreisen in die Welt der Fantasie oder eben das Zeigen konkreter materieller Bilder aus der Kunstwelt, der alltäglichen Bilderflut der Medien, ästhetische Phänomene, ganz zentral auch die digitalen Bilderwelten, die das Aufwachsen der Kinder heute besonders prägen.

Wichtige Werke aus der Kunstgeschichte und aus österreichischen Museen dienen der Allgemeinbildung und der

Bewusstmachung unseres reichen kulturellen Erbes. Ebenso wichtig sind die Begegnungen und Gespräche mit Künstler:innen und Kulturschaffenden, die Auseinandersetzung mit der globalen Gegenwartskunst, der Besuch von Ausstellungen und Museen. Wir leben in einer expandierenden visuellen Kultur. Die Netzkommunikation prägt unsere visuelle Wirklichkeit mit, Online-offline sind kaum mehr trennbar. Die aktuelle Medienkultur muss als natürliche Umgebung der Generation C stärker in den Focus genommen werden.

Es lohnt sich, zu spezifischen bildnerischen Problemstellungen Bildersammlungen zu erstellen, die aus Alltagsästhetik, historischer Kunst, Gegenwartskunst und Kinderliteratur, Film- und Medienwelt stammen. Eine Sammlung zum Thema *Blumen* könnte z.B. aus folgenden Bildern bestehen:

- Foto einer Blumenwiese
- Filmstill von Biene Maja in der Blumenwiese
- Kleine Blume große Welt, Kinderbuch von Guido von Ge-nechten
- Albrecht Dürer: Das große Rasenstück
- Vincent Van Gogh: Sonnenblumen
- Thomas Stimm: Löwenzahn, STRABAG Kunstforum
- Rudi Molacek: Rose, Österreichischer Skulpturenpark Unterpremstätten
- Isa Gensken: Rose
- Foto eines Verkaufsstands von Kunstblumen

Kompetenzbereich Bildnerische Praxis

Die Systematik bildnerischer Gestaltungspraxis greift auf jahr-hundertealte Traditionen zurück. Wir unterscheiden zwischen bildender Kunst, die ideellen Zweckbestimmungen folgt (Gra-fik, Malerei, Plastik, Installation, Performance, Fotografie, Film, Animation u.v.a.) und angewandter Kunst (Typografie, Architektur, Produktgestaltung, Layout u.v.a.), die funktionale Zwecke erfüllt.



Schüler:innen sollen möglichst viele Gestaltungspraktiken kennenlernen, um ihre eigenen Ausdrucksmöglichkeiten aus-zuloten und Leidenschaften zu entwickeln. Sie sollen in die



Kommunizieren
Fotos: Franziska Pirstinger
Abb. 15 Johannes erklärt,
was er unbedingt in die
Höhle mitnehmen würde.
Abb. 16 Kathi will mit
ihrer Königinnenfigur
tanzen.
Abb. 17 Sara erzählt über
den Bildfindungsprozess
und das Material.



Vielfalt künstlerischer Darstellungsmöglichkeiten eingeführt werden, damit sie diese zunehmend selbständig für die Bearbeitung bildnerischer Probleme nutzen können.

Die Vermittlung handwerklicher Kompetenzen und einfacher Gestaltungsregeln führen Schüler:innen vor Augen, dass hinter Gestaltung viele Lern- und trainierbare Prinzipien stehen. Idealerweise knüpft der Unterricht an die Interessensfelder und Fragestellungen der Schüler:innen an. Es geht aber auch darum, durch Impulse, Bilder und Verfahren neue Fragen aufzuwerfen, neue Wissensgebiete zu erschließen und Fertigkeiten und Wissen zu erweitern. Mit jeder gestalterischen Aufgabe stellt sich für die Schüler:innen ein bildnerisches Problem, dessen Lösung mit einem Lernzuwachs verbunden ist (vgl. Anwendungsbereiche). Der Unterricht folgt dem Prinzip

vom Einfachen zum Komplexen. Die Themen ergänzen sich inhaltlich. Der Lernzuwachs wird in einem Kompetenzzuwachs gesehen.

Kompetenzbereich Kommunizieren

Unterrichtskommunikation, die Art und Weise wie Lehrende mit Schüler:innen in Kontakt treten und interagieren, ist ein wesentlicher Aspekt von Lehrer:innenprofessionalität.

Gelungener Unterricht hängt entscheidend davon ab, ob die Gesprächsbasis zwischen Lehrenden und Lernenden stimmt. Zum Gelingen tragen sowohl Lehrende als auch Lernende bei.

Gesten (sich jemanden zuwenden, nicken, sich auf Zeigenspitzen stellen, Finger vor den Mund, usw.) sind beson-



Stolze Kinder.
Fotos: Franziska Pirstinger
Abb. 18 Leo ist stolz auf die großformatige Wand, die gemeinsam entstanden ist.
Abb. 19 Mariam meint: Die Figur ist geworden, wie ich sie mir vorgestellt habe. Das bin ich.
Abb. 20 Melanie ist stolz auf ihre selbst gemachte Kultfigur.

ders starke Signale, die meist nonverbal und intuitiv verstanden werden. All dies erfordert ein sensibles Wahrnehmen, Beobachten und Verstehen.

In der Kommunikation über Bilder erlernen wir nach und nach einen angemessenen Wortschatz, der es ermöglicht, Gesehenes zu benennen, zu beschreiben und sich angemessen auszutauschen. Die stereotypen Kategorien der Erwachsenen von richtig und falsch, schön und hässlich oder schlampig müssen durchbrochen werden. Erwachsene sind weit von der Weltsicht des Kindes und dem Verständnis kindlicher Ästhetik entfernt. Daher gilt es, den ästhetischen Eigenwert von Kinderzeichnungen zu begreifen, Meinungen begründet zu formulieren und sich gemeinsam mit den Schüler:innen systematisch eine Fachsprache über eigene und fremde Bilder anzueignen.

Nachhaltigkeit von Kunst und Gestaltung in der Volksschule

Der Grundschule kommt besondere Verantwortung zu, denn sie stellt die Weichen. Sie bewahrt und steigert das Interesse an bildnerischer Betätigung durch positive Erfahrungen und altersgemäße Horizonterweiterung.

Die grundlegendste und wesentlichste Erfahrung, die Schüler:innen aus schöpferischen Prozessen ziehen können, ist die Erkenntnis, dass sie fähig sind, selbstständig bildnerische Problemlösungsprozesse zu durchlaufen (sammeln von Ideen und Materialien, suchen nach Lösungen, experimentieren, anstrengen, scheitern, weitermachen, stolz auf ein Ergebnis sein). Dieses Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten ist die Grundlage für die Bewältigung und Lösung vieler Lebensprobleme.



Die emotionale Dimension des schöpferischen Prozesses bewirkt eine hohe Identifikation mit dem Gestaltungsergebnis, weil die:der Schüler:in sich im Ergebnis wiedererkennen können. Dieses Wieder-Erkennen des eigenen Ichs bewirkt Selbstwertgefühl und lässt über sich selbst hinauswachsen.

Das Wissen um das eigene Vermögen etwas selbst gestalten und aus sich heraus entwickeln zu können, machen Schüler:innen unabhängig von äußeren Einflüssen und Manipulation. Kompetente kritische und aktive Teilhabe an der Kultur ist eine wesentliche Komponente selbstbestimmter Handlungsfähigkeit.



Fazit
Volksschullehrer:innen dürfen sich von der Begeisterung der Kinder einfach mitreißen lassen.

Meiner Erfahrung nach funktioniert dies blendend, wenn man Kinder im Werkprozess beobachtet, sie über ihre Arbeit erzählen lässt und zwischendurch wieder den einen und anderen materiellen oder kognitiven Impuls setzt. Wenn man Kindern einfach zuhört, ihrer Arbeit Beachtung schenkt, mit Interesse nachfragt, wachsen Kinder über sich selbst hinaus.

ANWENDUNGSBEREICHE KUNST UND GESTALTUNG

Primarstufe / 1. – 4.Klasse

ANWENDUNGS BEREICHE KUNST & GESTALTUNG	Ich und die Welt	Einfallsreichtum und Fantasiewelten	Probieren, Entdecken, Ergründen	Kunst und Alltagskultur als Wahrnehmungs- und Infor- mationsquellen
1. KLASSE	Darstellen und Erkennbar- machen u.a. von Menschen, Tieren, Pflanzen, Gegen- ständen, Tätigkeiten aus der unmittelbaren Umwelt, u.a. Kennzeichnung durch Farbe, Form und Größe.	Im Darstellen von Einfällen und Vorstellungen eigene Wege und Deutungen finden u.a. Märchen und Träume. Neue Sinnzusammenhänge in bildnerischen Werken herstellen.	Der Zufall führt mich – spielerischer Umgang mit unterschiedlichen Materialien, Natur-, Gebrauchs- und Abfall- materialien.	Kunstwerke in Zusammenhang mit der praktischen Arbeit (was im Kunstwerk zu ent- decken ist), Zeichen, Symbole und Piktogramme im Alltag.
2. KLASSE	Darstellen und Erkennbarma- chen u.a. von Menschen, Tie- ren, Pflanzen, Gegenständen, Tätigkeiten aus der unmittelba- ren und näheren Lebenswelt, u.a. Kennzeichnung durch Farbe, Form und Größe.	Im Darstellen von Einfällen und Vorstellungen eigene Wege und Deutungen finden u.a. Märchen und Träume. Neue Sinnzusammenhänge in bild- nerischen Werken sowie spie- lerisch-spontanen Handlungen und Aktionen herstellen.	Spielerisches Experimentieren mit unterschiedl. Materialien, Natur-, Gebrauchs- und Ab- fallmaterialien, Zufallseffekte, Gruppierungen und Ordnungen.	Kunstwerke in Zusammenhang mit der praktischen Arbeit (was uns Kunstwerke erzäh- len), Einladungen, Plakate, ggf. für gemeinschaftliche Projekte in Klasse und Schule.
3. KLASSE	Zunehmend detailreiches Dar- stellen und Erkennbarmachen u.a. von Menschen, Tieren, Pflanzen, Gegenständen, Tätigkeiten und Bewegungen aus unmittelbaren Lebens- situationen und in erweiterten Kontexten, u.a. Kennzeichnung und Hervorhebung durch Far- be, Form und Größe.	Im Darstellen von Einfällen und Vorstellungen eigene Wege und Deutungen finden, u.a. Träume, Fantasiereisen und utopische Orte. In bildneri- schen Werken sowie spiele- risch-spontanen Handlungen und Aktionen mit zunehmend strukturiertem Handlungsab- lauf neue Sinnzusammenhänge herstellen.	Experimentieren mit unter- schiedl. Materialien, Natur-, Gebrauchs- und Abfallmate- rialien, Spiele mit Licht und Schatten, u.a. Arbeiten im Freien, in zunehmend struktu- rierten Situationen mit zuneh- mender Selbstorganisation und Selbstmotivation.	Kunstwerke in Zusammenhang mit der praktischen Arbeit; die Welt der Werbung und der Spielzeugkultur, visuelle Wer- bemedien für Kinder.
4. KLASSE	Zunehmend detailreiches Dar- stellen und Erkennbarmachen u.a. von Menschen, Tieren, Pflanzen, Gegenständen, Tätigkeiten und Bewegungen, Beziehungskonstellationen, gestalteter Umwelt in erwei- terten Kontexten, u.a. Kenn- zeichnung und Hervorhebung durch Farbe, Form und Größe und in einfachen räumlichen Beziehungen.	Im Darstellen von Einfällen und Vorstellungen in bildneri- schen Werken, Aktionen mit zunehmend strukturiertem Handlungsablauf eigene Wege und Deutungen finden; auch in einfachen Projekten.	Experimentieren mit unter- schiedl. Materialien, Natur-, Gebrauchs- und Abfallma- terialien, in strukturierten Situationen mit zunehmender Selbstorganisation und Selbst- motivation sowie Möglich- keiten zur Anwendung in weiteren Bereichen.	Kunstwerke in Zusammenhang mit der praktischen Arbeit unter Gesichtspunkten der Verwendung von digitalen und analogen Medien Einblicke in Gesellschaft und gesellschaft- liche Zustände u.a. Rollenbil- der, politische Meinungen und Überzeugungen, historische und interkulturelle Bezüge.

JAHRESPLANUNG KUNST UND GESTALTUNG

Grundstufe 1 und 2

Vorschlag Franziska Pirstinger

Monat	Aufgaben- stellung	Zentrale fachliche Konzepte	Anwendungs- bereich	Bilder/Künst- ler:innen	Materialien, Verfahren	Kompetenz- bereich Bildnerische Praxis	Kompetenz- bereiche Wahrnehmen Reflektieren Kommunizie- ren
September	Ich Schulkind Ich und meine Familie Ich inmitten mei- ner Klasse	Imagination Fiktion Realität	Ich und die Welt	Historische und aktuelle Fotos von Familie und Schule/Kinder- zeichnungen	Farbstifte Wachsmalstifte A3 Papier oder Skizzenbuch	Unbeeinflusstes Zeichnen – For- mulation Erweiterung der grafischen Kom- petenz	Freude, Sorgen, Ängste, Hoff- nungen, Geborgenheit, Gemeinschaft
Oktober	Farbenzaube- rer:innen Farbgeschichten Warum verlieren die Bäume im Herbst ihre Blätter? Haben Tage Farben?	Material Technik Medien	Probieren, Entdecken, Ergründen	Herbstwald (er- kunden mit allen Sinnen, wahr- nehmen) Arcimboldo: Vertumnus Claude Monet: Herbst in Jeu- fosse Eva Heller: Die wahre Geschich- te von allen Farben o.ä.	Malfarben A3 Papier Borstenpinsel Farbspiele – Ma- len mit Fingern, experimentelles Mischen	Deckendes Malen Farbmischen Expressiver Farbauftrag Frottage	Herbstfarben Licht und Farbe Eigenschaften von Farben Farbordnungen
November	Schatten und Nebel Hexen und andere düstere Gestalten Warum wird es dunkel und nebelig? Wie kann man Grautöne mischen? Wie kann man Nebel malen?	Imagination Fiktion Realität	Einfallsreichtum und Fantasie- welten	Nebelbilder Caspar David Friedrich: Der Wanderer über dem Nebelmeer Gerhard Richter: Kerze	Malfarben A3 Borsten- pinsel Eventuell Grun- dierung mit Kleister; Weiß/Schwarz Komplementäre Farbtöne mi- schen	Mischen von Grautönen Sonne und Ne- belkampf Experimentelles Malen: Malen auf Kleister, Schwämme, Spachteln, Finger Eine düstere Ge- stalt taucht im Nebel auf ...	Sichtbarkeit gruselig gespenstisch gut/böse Licht und Fins- ternis - Grau hat unterschiedliche Nuancen

Monat	Aufgabenstellung	Zentrale fachliche Konzepte	Anwendungsbereich	Bilder/Künstler:innen	Materialien, Verfahren	Kompetenzbereich Bildnerische Praxis	Kompetenzbereiche Wahrnehmen Reflektieren Kommunizieren
Dezember	Ich freue mich... Es leuchtet und glänzt	Form Funktion Wirkung	Kunst und Alltagskultur als Wahrnehmungs- und Informationsquelle	Vincent van Gogh: Sternennacht Bilderbücher	Schneiden, Falten, Kleben	Stempeln Papierfaltungen Gelenkter Zufall Monotypie/Décalcomanie	Kunst Brauchtum Kitsch Unikat, einzigartig, selbstgemacht
Jänner	Mein Punkt macht sich auf den Weg Ein unbekanntes Tier wurde entdeckt ... Ich und meine Tiere Die Welt in den Augen der Tiere	Imagination Fiktion Realität	Ich und die Welt	Yayoi Kusama Paul Klee Albrecht Dürer Der Blaue Reiter	Dots Einlinienzeichnungen Cadavre Exquis Collageteile Weiterzeichnen	Punkt, Linie, Fläche Weiterzeichnen von Bildausschnitten Beziehungsgefüge – Bewegung	Infinity Networks Mutierte Arten Welche Farben sehen Tiere?
Februar	Schräge Gesichter Ich putze mir die Zähne Zirkus	Imagination Fiktion Realität	Einfallsreichtum und Fantasiewelten	Hundertwasser, Klee, Picasso, Marc Chagall Alexander Calder	A3, farbige Papiere, Malfarben Pfeifenputzer Elektrodraht Auf Leichtschaumplatte zeichnen/ Einfache Flachdrucke	Erweiterung des Mundschemas Biegen von Draht plastischer Bereich grafischer Bereich einfacher Flachdruck	Was ist ein Portrait? Unterschiedliche Gesichtsausdrücke Wie kann man Bewegung darstellen?
März	Säen, Pflanzen, Wachsen... Wer wohnt im Samenkorn? Was wächst auf der Wiese? Wie schaut die Welt unter meinen Füßen aus?	Regeln Regelbrüche/ Innovation	Probieren, Entdecken, Ergründen	Dürer: Das große Rasenstück Thomas Stimm Isa Gensken: Rose	Eigenes Rasenstück anlegen – Seedbombs Backpapier	Malen mit Erde und Naturfarben Gartenerde, Sand und Ton Dreidimensionaler Bereich – Arbeiten mit Ton	Wie fühlen sich Erde, Sand und Ton an? Was können meine Hände?

Monat	Aufgabenstellung	Zentrale fachliche Konzepte	Anwendungsbereich	Bilder/Künstler:innen	Materialien, Verfahren	Kompetenzbereich Bildnerische Praxis	Kompetenzbereiche Wahrnehmen Reflektieren Kommunizieren
April	Schilder, Zeichen und Codes	Material Technik Medien	Ich und die Welt	Verkehrsschilder Zeichen Piktogramme	Einfache Materialdrucke Stempel Schneiden, Kleben	Druckgrafik Stop-Motion Einfaches Programmieren	Was bedeuten diese Zeichen? Eindeutig – mehrdeutig?
Mai	Spielen	Regeln Regelbrüche/ Innovation	Kunst und Alltagskultur als Wahrnehmungs- und Informationsquelle	Pieter Brueghel: Kinderspiele Francis Alÿs: The Nature of the Game	Straßenkreiden Zeichnen am Asphalt Legen im Park Fotografieren mit dem Handy Einfaches Programmieren: Lernspiel	Legen Schulhof gestalten	Alte und neue Spiele – allein und gemeinsam Spielen – Gaming
Juni	Sonne und Wasser Träumen	Material Technik Medien	Probieren, Entdecken, Ergründen	Man Ray Kara Walker	Lichtpause Fotopapier Schwarzes Naturpapier	Spiel mit Licht und Schatten Transparenz Zeichnen mit Licht Fotogramme Papercuts Filmen	Licht – Schatten – Sonnenzeichen Warm – heiß – erfrischend – nass



Evelyne Barnasch

IM FOKUS: LEHRPLAN NEU *KUNST UND GESTALTUNG* SEK I DYNAMISCHE LESERICHTUNGEN

Ziel dieses Artikels ist, dem Bedürfnis nach einer ernsthaften Rückkoppelung zwischen dem neuen Fachlehrplan und einer komplexen schulischen Realität gerecht zu werden. Wie und worüber dieser Leitfaden erzählt, hängt von der Regie der neuen Zusammenhänge ab! *Audience-Building*, ein Begriff von Ingo Arend im Kontext der 59. Biennale Arte in Venedig für den nachhaltigen Aufbau eines neuen Publikums eingeführt, wird hier als eine ständig wachsende, neugierige, aktive, ... Fachcommunity verstanden, die neue Blickwinkel ermöglicht und das Nicht-Sichtbare und doch Gemeinte zur Diskussion bringt. Das Potential eines Netzwerks entfaltet sich darin, bekannte Konzepte mit neuen Konzepten von heute aus zu verknüpfen. Chancen und Herausforderungen, die ein aktuelles,

breit gefächertes und richtungsweisendes Fach *Kunst und Gestaltung* ausmachen, werden hier angesprochen. Die folgenden Anknüpfungspunkte und aufgezeigten Verbindungslinien können einen reflexiven Prozess starten, wie Transfer und Perspektivenwechsel in der Praxis gelingen.

Fachbezeichnung *Kunst und Gestaltung* als Ansage?

Die Fachbezeichnung inkludiert und illustriert den allgemeinen Denkansatz einer reflexiven Grundbildung. Anstelle einer von außen kommenden, an die Kinder und Jugendlichen herangetragenen Erziehungsvorstellung tritt ein selbst geleiteter Ansatz der Gestaltungskompetenzen, auch im Sinne von Welt

gestalten. Sie zielt auf aktive Beteiligung. Beide Begriffe sind in der Gesellschaft/Öffentlichkeit verortet, transportieren wesentliche Bezugsfelder, die den Puls der Zeit abbilden können, sofern sie immer wieder neu verhandelt werden. Sie gewähren auch die nötigen Freiräume für die Weiterentwicklung des Faches. Es gelingt auch eine Verschränkung zwischen bildender-künstlerischer, angewandter-kontextueller, kulturell-vermittelnder Aspekte und Inhalte.

Welche Blickwechsel und Blickverschiebungen sind in Zeiten von Globalisierung und Digitalisierung notwendig?

„Was bedeutet es, Bilder im Umgang fortwährend zu berühren und nicht mehr nur zu betrachten?“ (Schütze, S. 62) „Wir drücken, ziehen, rollen, wischen und blättern (...). Sehen und Agieren mit dem Bild rückt zeitlich zu ein und demselben Vorgang zusammen.“ (Joao Ribas, in: Schütze, S. 62) Gleichzeitig sind wir im digitalen Netz mit Phänomenen wie Entgrenzung, Überlagerung, Überzeichnung, Kontrollverlust, Gleichzeitigkeit, Geschwindigkeit konfrontiert. Daraus ergibt sich ein verändertes Verhältnis zum Sichtbaren. „Inwiefern hat sich jenes Verhältnis von dem, was gesehen wird und gesehen werden kann, verändert?“ (Schütze, S. 60) Auch die Einbindung aktueller gesellschaftlicher, sozialer, ökonomischer und ökologischer Herausforderungen und Fragestellungen erfordert immer wieder neu verhandelte Rückschlüsse auf ästhetische, technische, soziale, politische Aspekte der Wahrnehmung und Verwendung von Bildern.

Wir operieren in einer Gleichzeitigkeit von unterschiedlichen kulturellen historischen Narrativen und nicht mehr isoliert aus der Perspektive der westlichen Welt. Diskurse über Postkolonialismus, People of Color, Feminismus, Gender, Queerness, Klimawandel bestimmen aktuelle Konzepte von Kurator:innen-Teams. Sie erzeugen neue Kontexte und bedienen verschiedene Displays. Interessante Anlässe, die sich wiederum auf die kunstgeschichtliche Narration auswirken. Einzelbilder sind in Bilderakkumulationen und Bildkomplexen eingebettet und erfordern eine Aktualisierung der Kunstvermittlung. (vgl. Schütze, Coverttext) Ein Bewusstsein für Bildkomplexe, neue digitale Bildkulturen und deren soziale Dimensionen ist ebenso notwendig. „Verändern die Sozialen Medien mit ihrer speziellen Aufmerksamkeitsökonomie Grenzziehungen zwischen Kunstwerken und Artefakten, die vor allem auf Konsum und Aktivismus ausgerichtet sind?“ (Ullrich, S. 27) Es entstehen Synergien von Kunst, Mode, Design und Musik. Traditionelle Hierarchisierungen und Klassifizierungen werden von der zeitgenössischen Kunst so in Frage gestellt. Kunst und Gestaltung kann aktuelle gesellschaftliche Entwicklungen aufspüren, erfahrbar machen, reflektieren und gestalten.



Fotos: Evelyne Barnasch

Wie funktionieren zentrale fachliche Konzepte?

Visuell stellt man sich zur Orientierung ein Netz mit einem Beziehungsgefüge zwischen Punkten in einem Raum vor. Diese Knotenpunkte sollen im Verlauf der Sekundarstufe I wachsen und an Komplexität gewinnen. Die zentralen fachlichen Konzepte bilden das Grundgerüst, die in den Anwendungsbereichen miteinander verknüpft werden. Kinder und Jugendliche bringen zumeist aus ihrer Alltagswelt geprägte Erfahrungen, Vorstellungen und Einstellungen zu den jeweiligen Konzepten mit, die es Wert sind, aufgegriffen zu werden. Bildungsangebote und Lernsettings, die eine Differenzierung und Beziehungen zu anderen Konzepten fördern und unterstützen, gilt es, im Team zu entwickeln. Vibrationsdifferenzen als Denknöte, die die Notwendigkeit anderer Blickwinkel und die Steigerung der Netzdichte entspricht einer individuellen Förderung von Begabungen, Interessen und Talenten. Dieses sichtbare Gefüge von Konnektivität gibt Aufschluss über die erworbenen fachlichen und überfachlichen Kompetenzen.

Die methodische Vielfalt als *Powerplay*?

Schule bildet eine Vielfalt von hybriden Lebensformen, Kulturen, sozialen Konstellationen und Weltperspektiven ab. Inklusives Co-Working, Partizipation, eine wertschätzende Dialogkultur, empathisches Bewusstsein für aktuelle und



zukünftige Herausforderungen sind Voraussetzung für fachdidaktische Entscheidungen. Unsere Gewohnheiten von linearen Erklärungsmustern greift nicht mehr. Welteroberung ausschließlich aus dem Handgelenk ist nicht zielführend. Erfahrungsräume für das Wechselspiel zwischen Körper und Raum über die Bewegung sind zentral. Das Suchen und Aufspüren subtiler Verbindungen zwischen Körpern, Objekten, Raum und Zeit, Praktiken des Zuhörens, Improvisierens und Choreographierens spüren experimentelle Räume auf. Begegnung als Lernprinzip einzusetzen und das pädagogische Potential von zeitgenössischem Theater zu nutzen, macht neue Handlungsräume diskutierbar. Ästhetische Forschung, eine künstlerisch-wissenschaftliche Methode, eröffnet neue Bildräume und unterschiedliche Perspektiven darauf. Offene Fragen, überfachliche Themen führen zu Forschungsfeldern, wo weiterführendes Interesse durch Auswahl, ästhetische Ordnung und Neubesetzung der Materialien sich herauskristallisieren. Das gemeinsame Auffinden und Formulieren von Forschungsfragen und -themen mit den Kindern und Jugendlichen unterstützt eine aktive Beteiligung. *Think outside The Box* – Arbeitsweisen von Teams helfen, um sich Wissen auf neue Weise zu erschließen und an gemeinsamen Projekten zu wachsen. Natur, Stadtraum, Web, Museen, Bühnen sind wichtige alternative Verhandlungsräume, an denen der Umgang mit Blickverschiebungen gelernt und verhandelt wird. Eine Rede als Influencer:in, Kurator:in, Künstler:in, Galerist:in, Wissenschaftler:in, Journalist:in oder Besucher:in gewährt einen Überblick unterschiedlicher Interessensfelder. Interaktion, offene Erzählstrukturen als Formen der Erkenntnisbildung unterstützen didaktische Zugänge. Eine Argumente-Box als methodisches Tool kann Schüler:innen bei Fragestellungen und Meinungsbildungen unterstützen. Skizzenbücher und Concept Mapping sind weitere Methoden, um Prozesse zu dokumentieren.

Kunst und Gestaltung *on Cover* einer allgemeinen Bildung?

Fächerübergreifende und überfachliche Kompetenzorientierung anhand überfachlicher Themenkomplexe sind ein Spezifikum unseres Faches und eine besondere Qualität. Auch das

4K-Modell (Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken) als 21st Century Skills, sowie Teamfähigkeit, konstruktiver Umgang mit Diversität, eine wertschätzenden Feedback-Kultur, Freiräume zur Entfaltung der Persönlichkeit, der Umgang mit Unplanbarkeit, Brüchen, Fehlern, Widersprüchen sind in fachspezifischen Bildungsaufträgen fest verankert.

Wie verschaffe ich mir einen Überblick?

Struktur und ansprechendes Format („auf einen Blick“) können die Planung wesentlich vereinfachen. Im Sinne eines handlungs- und prozessorientierten Unterrichts kann anhand der Verben der Komplexitätsgrad der jeweiligen Kompetenzen abgelesen werden. Das Format der sechs Anwendungsbereiche über alle vier Klassen inklusive vorgeschlagener Themenfelder, die sich allesamt zur Verschränkung mit den übergreifenden Themen eignen (eine genaue Beschreibung finden Sie im allgemeinen Teil des Lehrplans), ist um die Schüler:innen-Perspektive erweitert. Ein ergänzender Anwendungspool zeigt Alternativen und Möglichkeiten zur Vertiefung auf.

Kollaborationen als zukunftsweisende Arbeitsform?

Welche Impulse ergeben sich für den Unterricht, welche Fragestellungen interessieren Kinder und Jugendliche? Wie können sie sich als Akteur:innen im Spannungsfeld zwischen einer eigenständig definierten Kultur und der globalen Hyperkultur verorten? Welche alltäglichen und gesellschaftlichen Herausforderungen, die Jugendliche direkt betreffen, stehen im Fokus? Kunstpädagogische Handlungsräume in Beziehung setzen, sich austauschen und in einer breit aufgestellten Fachcommunity Praxis- und Erfahrungswissen verhandeln, lässt den Transfer in die Praxis gelingen.

Literatur

Robert Fleck: Kunst im 21. Jahrhundert, Edition Konturen 2021.

Martin Hochleitner: Die Sprache, die wir sprechen, wenn wir über Kunst sprechen, Anton Pustet Verlag 2021.

Ivana Scharf, Johannes Tödtte (2020): Digitalisierung mit Kultureller Bildung gestalten. In: Kulturelle Bildung online:

<https://www.kubi-online.de/artikel/digitalisierung-kultureller-bildung-gestalten>

Konstanze Schütze: Bildlichkeit nach dem Internet. Aktualisierung für eine Kunstvermittlung am Bild, koopaed 2020.

Wolfgang Ullrich: Die Kunst nach dem Ende ihrer Autonomie, Wagenbach 2022.

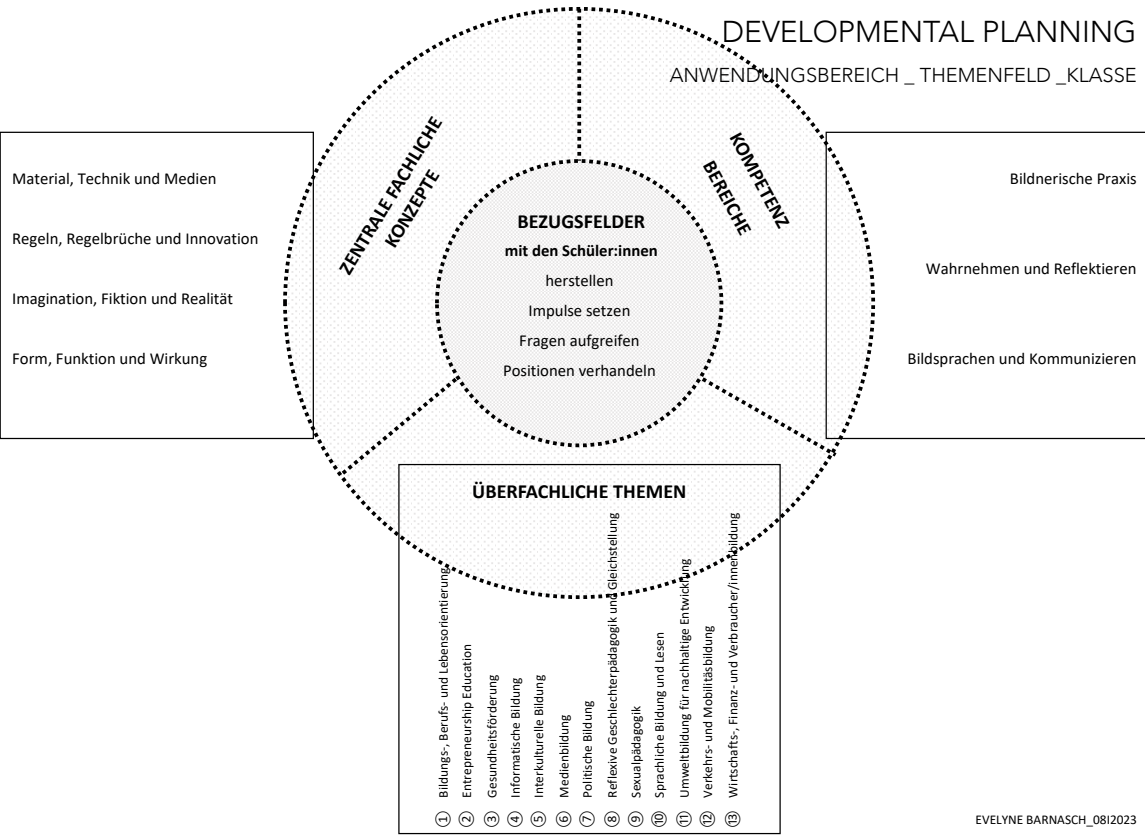
	1. KLASSE	2. KLASSE	3. KLASSE	4. KLASSE
BILDNERISCHE PRAXIS	mit verschiedenen Materialien, analogen und digitalen Werkzeugen und Techniken + diese Materialien, Werkzeuge und Techniken ...			
	spielerisch experimentieren	angeleitet experimentieren	zielgerichtet experimentieren	
	grundlegend handhaben	handhaben	zunehmend selbständig handhaben	weitgehend selbständig handhaben
	verschiedene Materialien, analoge und digitale Techniken und Werkzeuge + bildnerische Verfahren ...			
	den Aufgaben gemäß einsetzen			
	anwenden		zielgerichtet anwenden	nach vorgegebenen und eigenen Kriterien zielgerichtet und begründbar anwenden
	ausgehend von Gestaltungsaufgaben Bildideen ...			
	basierend auf eigenen Erlebnissen, Gedanken, Gefühlen, Vorstellungen und Fantasien entwickeln		orientiert an Absichten, Anlässen und Vorstellungen verschiedene Bildideen entwickeln	
	bildnerische Gestaltungen im Zusammenwirken von Vorstellung, Darstellung und Mitteilung + ggf. unter Einsatz digitaler Bildproduktion/-bearbeitung realisieren			
WAHRNEHMEN REFLEKTIEREN	bildnerische Gestaltungselemente + Zusammenhänge ...			
		+ Funktionen und Zwecke ausgewählter bildnerischer Gestaltungen ...		
		+ Genres, Bildmotive und Darstellungsweisen ...		
	erkennen und herstellen			
		unterscheiden	unterscheiden und untersuchen	unterscheiden und analysieren
		erfassen		
	eigene Arbeiten und jene von Mitschüler*innen ...			
	betrachten und reflektieren	betrachten, reflektieren, sich wertschätzend austauschen		reflektieren und analysieren
	anhand von Beispielen aus Kunst und Alltagsästhetik Funktionen, Bildabsichten, Wirkungen + Zusammenhänge ...			
BILDSPRACHEN KOMMUNIZIEREN	mit analogen und digitalen bildnerischen Gestaltungen ...			
		+ gestalterische Entscheidungen ...		
	altersgemäß kommunizieren			
		begründen		differenzierter begründen
	mit elementarer Fachsprache		mit zunehmend komplexerer Fachsprache	
	den Zusammenhang zwischen Absicht und Ausführung visueller Botschaften und Ausführungen ...			
	bei ihren eigenen bildnerischen Arbeiten		auf Basis eines konstruktiven Umgangs mit Vielfalt und Heterogenität	
	beschreiben	begründen	beschreiben, eigene Meinungen formulieren	begründen, eigene Meinungen formulieren
	eigene und andere Gestaltungen ...			
	präsentieren, angeleitet arrangieren		adressatengerecht präsentieren, zielgerichtet arrangieren	
	sich darüber wertschätzend austauschen			

Eveylne Barnasch

WIE SCHAFFE ICH EINE VIELFALT AN HANDLUNGSRÄUMEN UND LERNSETTINGS?

Developmental Planning versteht sich als Assis-
tenzinstrument, Bezugssystemen in der Planung ge-
recht zu werden. Zusätzlich ist die Dokumentation
der Denk- und Arbeitsprozesse, das Festhalten von
Entdeckungen und Erfahrungen mit ständig zu adap-
tierenden Lernsettings, künstlerischen Ausdrucks-
formen und unterschiedlichen Bezugsfeldern ein
wesentlicher Faktor, um Ideenrohlinge für den Unter-

richt permanent hinterfragen, bearbeiten und weiter-
entwickeln zu können. Lesley Lokko, Kuratorin der
18. Biennale für Architektur in Venedig, vergleicht
den Aufbau von Wissen mit Architektur bzw. mit
einem viel größeren Phänomen. Das Bild von archi-
tektonischen Modulsystemen, die wechselnde Kon-
stellationen gut aufgreifen können, erweist sich als
hilfreich.



EVELYNE BARNASCH_08I2023

ANWENDUNGSBEREICHE
Bild/Schrift/Zeichen
Zeit/Prozess/Kontext
Körper/Raum/Ort
Präsentation/Performance/Inszenierung

DEVELOPMENTAL PLANNING
THEMENFELD _ MENSCH & NATUR
2. KLASSE

EVELYNE BARNASCH_2023

ZENTRALE FACHLICHE KONZEPTE
Empathisches Bewusstsein für aktuelle
Herausforderungen
Möglichkeiten von Projektionsflächen
Piktogramme XXXL im öffentlichen Raum
Sehgewohnheiten stören
Bildbearbeitung als Instrument für
Visionen
Bildnerische Gestaltung und Wirkung
kompositorische Entscheidungen
Botschaft für die eigene Zielgruppe

BEZUGSFELDER
Literarische Bildlichkeit _
Erich Kästner: Die Konferenz der Tiere
Inszenierung im Rahmen des
SCHÄXPIR Theaterfestivals 2023
Bildsprachen_
Aktualität, Presseberichte, soziale Medien
Piktogramme im Alltag und Kunst
Macht der Bilder_
Transfer von Botschaften, Zielgruppen
Konzept Art_
Recherche von aktuellen Daten
Musikvideos
Bühnenbilder, Masken

KOMPETENZBEREICHE
BILDNERISCHE PRAXIS
von eigenem Interesse ausgehend
forschend bildnerisch handelnd
multimediale und performative
Ausdrucksformen erproben
Prozesse der Reduktion für Klärungen von
Bildaussagen erforschen
WAHRNEHMEN UND REFLEKTIEREN
auf Basis von Sinnes- und
Körperwahrnehmungen kommunizieren
mit Medieninhalten aufmerksam und
kritisch umgehen
kulturelle Identitäten-Zeichensysteme
erkennen und kritisch betrachten
BILDSPRACHEN UND KOMMUNIKATION
eigene Interessen mittels visueller
Botschaften entwickeln und mitteilen
sich über Regie bewusst werden
öffentlich lesbare Kommunikationsformen
erproben
Vgl. Stellungnahme Netzwerk_BE_OÖ_16I09I2022

ÜBERFACHLICHE THEMENFELDER
1_ Arbeitsteilung/ Eigenverantwortung übernehmen
2_ Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen/ innovative Ideen,
strukturierte Umsetzung/ Team, Verantwortung für Projekte/ Argumente für die
eigene Meinung in einer Debatte einbringen
5_ Menschenrechte/ unterschiedliche Blickwinkel einnehmen
6_ Medieninhalte kritisch hinterfragen/ Gestaltung von eigenen Medieninhalten
7_ Klimagerechtigkeit, Umweltschutz/ nachhaltiges Leben, globale Aspekte
erkennen/ eigene Lebens- und Erfahrungsbereiche, aktives Handeln
10_ Erschließung eines Textes/ Meinung kundtun
11_ Naturbegegnung/ forschendes, entdeckendes Lernen/ Lebensräume, Visionen
entwickeln
12_ Konsumverhalten vergleichen, abwägen



Fotos: Evelyne Barnasch

SEK I KUNST & GESTALTUNG	BILD SCHRIFT ZEICHEN	BILDWELTEN STORYTELLING SOUND	ZEIT PROZESS KONTEXT	KÖRPER RAUM ORT	RÜCKBEZUG TRANSFORMA- TION INNOVATION	PRÄSENTATION PERFORMANCE INSZENIERUNG
SCHÜLER:IN- NEN PERSPEKTIVE	MEINE SPRACHE DEINE SPRACHE MIT ...	ICH ERPROBE MICH IN ALTER- NATIVEN HAND- LUNGSRÄUMEN	WAS HAT DAS MIT MIR ZU TUN?	ICH BIN TEIL DER GESELLSCHAFT/ UMWELT	ICH FINDE NEUE ZUGÄNGE UND LÖSUNGEN	MEINE KREATIVI- TÄT VERÄNDERT DIE WELT FÜR MICH UND ANDERE
ERGÄNZENDE ANWEN- DUNGS- BEREICHE 1. – 4. KLASSE Netzwerk_ KUG_00	Körpersprache Mimik Gefühle Zeit(lose) Zeichen Bildträger/Medium Layout/Zwischen- raum Informationsdesign Aufmerksamkeits- lenkung Propaganda Macht der Bilder	Ich-Erzähl-Räume und die Welten der Anderen Kino im Kopf Gaming Welten Musikvideos Bühnenbilder Branding Mixed Realities multimediale Nar- rative Soundeffekte-Co- mic/Film Art Toys	Kleine Schätze/Was heben wir auf? Kulturelle Aneig- nungen Erinnerungskultur Vergänglichkeit Kraft der Kunst in Zeiten von Kriegen	Klimakapseln Mobilität Markierungen Mensch-Maschine Körper-Metamor- phosen Mensch-Natur/Erde Mensch-Ethik Körpererweiterun- gen 360° Surround-An- sicht	Netzwerke /Kol- lektive Laboratorien Virtuelle Rekonst- ruktion Archäologie KI/natürliche/ technische Wahr- nehmung Transformations- prozesse Kreativität und Arbeitsmarkt	Ausstellungsdisplays Neue Panoramen/ Immersive Art Expe- rience Pop-Ikonen/Super- Labels/Ikonen der Kunst Digitale Bildkulturen Selfies Bildproteste Bodyshaming/Body- positivity

SEK I KUNST & GESTALTUNG	BILD SCHRIFT ZEICHEN	BILDWELTEN STORYTELLING SOUND	ZEIT PROZESS KONTEXT	KÖRPER RAUM ORT	RÜCKBEZUG TRANSFORMA- TION INNOVATION	PRÄSENTATION PERFORMANCE INSZENIERUNG
SCHÜLER:IN- NEN PERSPEKTIVE	MEINE SPRACHE DEINE SPRACHE MIT ...	ICH ERPROBE MICH IN ALTER- NATIVEN HAND- LUNGSRÄUMEN	WAS HAT DAS MIT MIR ZU TUN?	ICH BIN TEIL DER GESELLSCHAFT/ UMWELT	ICH FINDE NEUE ZUGÄNGE UND LÖSUNGEN	MEINE KREATIVI- TÄT VERÄNDERT DIE WELT FÜR MICH UND AN- DERE
1. KLASSE	Handschrift/-duktus Schriftgestaltung	Was erzählt ein Bild? Kunst Werbung	Das alles ist Kunst!? Zweck und Zweck- freiheit	Meine Plätze Freiräume Individuelle Veror- tungen öffentlicher Raum	Kombination Umdeutung	Kunstbegegnungen reale und virtuelle Begegnungsräume soziale Medien
2. KLASSE	Gib mir ein Zeichen! Vereinfachung Piktogramme	Eine ganze Ge- schichte im Bild! Erlebnisse	Kunstwerke und kulturelles Gedächt- nis Das Sammeln	Drinne und draußen profan/sakral öffentlich/privat	Nicht in den Müll Scheitern als Chance alternative Lö- sungswege	Kunst und Freiheit Auftragskunst Bilder der Sieger und Verlierer Kunst im öffentli- chen Raum
3. KLASSE	Konzepte für starke Wirkung Logo Branding	Spuren lesen und legen Codes	(Nicht) für die Ewigkeit Materialität in Kunst und Alltagskultur	Positionen und Perspektiven Raumdarstellung im Wandel	Historische Kunst in neuen Kontexten Wechselspiel: Ikonen der Kunst und Alltagskultur	Kunstmarkt Sammlungen Begriff Original Media Art, ...
4. KLASSE	Werbung & Stra- tegien Manipulation Wechselspiel: Bild, Wort, Ton	Visuelle Erzählun- gen in Politik und Me- dien Macht der Bilder	Objekt Installation Performance Interventionen im öffentlichen Raum	Körperdarstellun- gen im Wandel Rollenbilder Geschlechterkli- schees	Umgang mit Altbe- ständen Architektur – Le- bensraum Inklusion	Selbstdarstellung im Wandel Funktionen Bildrechte



Marina Schöpf

IMPULSE ZUR JAHRESPLANUNG *KUNST UND GESTALTUNG* 1.KLASSE SEK 1

Die Idee, exemplarische Inhalte für eine Jahresplanung der 5. Schulstufe zu *Kunst und Gestaltung* zu machen, kam mir im Zusammenhang mit meiner Lehrveranstaltung an der PH Vorarlberg zum Thema Neuerungen im Lehrplan.

Dieser Vorschlag ist nur ein möglicher Ansatz und soll nur als Impuls verstanden, kann ergänzt und zerpfückt werden, wie es gerade sinnvoll scheint. Hiermit schließe ich mich auch meinen Kolleg:innen, die dies für Technik und Design ausgearbeitet haben, in ihrem Wortlaut inhaltlich an. Wie Katharina Jansenberger und Roberta Erkingen formulieren, ist es uns ein Anliegen, unterschiedliche Ansätze des Fachverständnisses aufzuzeigen und zusammenzuführen.

Vorweg sei bemerkt, dass die Digitalisierungsoffensive an den Bundesschulen österreichweit eine sehr heterogene Situation geschaffen hat. An manchen Schulen wird mit Laptop in der 5. Schulstufe gearbeitet, an vielen haben iPad-Geräte bzw. auch Tablets Eingang gefunden.

Die Situation um die Einführung der Geräte ist gerade für die Pädagog:innen im Fach *Kunst und Gestaltung* eine Herausforderung, da das Fach seit jeher ein Medienfach ist und somit besonders geeignet, Kindern den Umgang mit digitalen Geräten näher zu bringen, auch wenn das Fach *Digitale Grundbildung* ebenso nun neu fest in den Mittelschulen und Gymnasien verankert worden ist.

Es bedarf vieler Kompetenzen im Umgang mit Bildern, Bildrechten, Visualisierungstools und Gestaltungsapps, was wiederum aufzeigt, wie wichtig dieses Fach im Medienzeitalter ist.

Die Schulung hinsichtlich digitaler Gestaltung ist meines Erachtens daher ein wesentlicher Bildungsauftrag, der sich auch aus dem Neuen Lehrplan ableitet. Dabei möchte ich anhand des Buches AUGEN AUF 1, das wir am Bundesgymnasium Bludenz verwenden, Impulse aufzeigen, wie das Lernen im Fach *Kunst und Gestaltung* aussehen könnte.

Ich möchte betonen, dass gleichermaßen natürlich eine Reihe von Büchern für die Unterstufe interessant wäre, dieses Buch für die 1. Klasse uns jedoch schulstandortbezogen besonders gefällt und deshalb hier alle Schüler:innen ein Exem-



plar besitzen. Selbstverständlich ist Zeichnen 1 bis 4 ebenso hervorragend geeignet, meines Erachtens auch gerade für die 3. und 4. Klasse.

Natürlich sind die Schulbuchverlage bereits fleißig am Adaptieren, so wurde auch AUGEN AUF 1 bereits auf den neuen Lehrplan zugeschnitten, veröffentlicht mit Mai 2023.

Die nachfolgenden exemplarischen Impulse stellen einen Versuch dar, die wesentlichen Neuerungen des Lehrplans exemplarisch abzubilden. Beispielhaft herausgegriffen werden folgende 3 Punkte:

1. Doppelstunde als im Lehrplan verankerte Grundvoraussetzung
 2. Analog und digital vernetzt
 3. Längeres und mehrdimensionales Arbeiten an Inhalten
- Bei den Impulsen wird von 33 DS (Doppelstunden) ausgegangen.

Der neue Lehrplan gliedert die Anwendungsbereiche in Bild, Schrift, Zeichnen; mit Bildern erzählen; Zeit, Raum, Kon-



Fotos: Marina Schöpf

text; Orte, Plätze, Körper; Rückbezug als Innovation; Präsentation, Repräsentation, Inszenierung.

Nach meiner Interpretation meint dies: Materialkunde, Sammeln, Sehen, Verstehen, Kreieren, Reflektieren, Schreiben, Erzählen, Bauen, Form, Perspektive und Raum, Zeichen, Kommunikation

Es wurden von mir daher – in vier Bereiche untergliedert – folgende Impulse zusammengestellt.

- Impuls 1: Das bin ich und meine Sammlung 7 DS**
- Impuls 2: Das ist mein Arbeitsmaterial 7 DS**
- Impuls 3: Meine Erzählung 7 DS**
- Impuls 4: Geschichten von früher 12 DS**

Die beispielhafte Jahresplanung hat inhaltlich einen traditionellen Ansatz, versucht allerdings ein wenig die Einbindung der digitalen Geräte. Mir ist es ein Anliegen, zu betonen, dass analoge und digitale Bereiche und Möglichkeiten wirklich spannende und ungeahnte Synergien bieten, jedoch

gerade das analoge und haptische, feinmotorische Arbeiten unglaublich wichtig bleibt. Das Mixed-Media-Arbeiten ist für mich aber eine grundlegende fachdidaktische Herangehensweise.

Diese Jahresplanung lehnt sich sehr an das Schulbuch an, doch gibt es natürlich mannigfaltige Wege zur Realisierung des Unterrichts in Kunst und Gestaltung, und natürlich ist auch immer die Zusammensetzung der Klasse zu berücksichtigen.

Der Anwendungsbereich *Rückbezug als Innovation* wurde von mir bei dieser Jahresplanung deshalb nicht ausgewiesen, weil für mich im Grunde die Auseinandersetzung mit der Kunstgeschichte über weite Teile des Schuljahres als Rückbezug zählt, der Raum für Innovation schafft.

Literatur:

Augen auf 1. Neuer Lehrplan. Dernovsek, Marco. Erbler, Susanne. Wolf, Manfred. Dabringer, Wilhelm. Verlag Holderlin-Pichler – Tempsky Wien. 1. Auflage 2023.

THEMEN	DAUER	ANWENDUNGS- BEREICHE	KOMPETENZBEREICHE		
Inhalte	7 DS		Bildnerische Praxis	Wahrnehmen und Reflektieren	Bildsprachen und Kommunizieren
Das bin ich und meine Sammlung					
Werke:					
Selbstdarstellung	2 DS				
Meine Mappe	2 DS	Bild Schrift Zeichen	Die Schüler:innen gestalten analog zum Thema: „Das bin ich“ ein Bild bzw. S.4 und 5. im Schulbuch <i>Augen auf 1.</i> Neuer Lehrplan 2023. Diese Beschreibungen werden abfotografiert, kopiert und ausgedruckt, auch in der Klasse aufgehängt, schließlich kennen sich die Schüler:innen meistens nicht.	Thema Museum S.60 im Schulbuch Augen auf 1. Neuer Lehrplan 2023. Was sammle ich persönlich? Was ist mein Schatz?	Mappengestaltung: Die Sammelmappe für die bildnerischen Werke wird beschriftet und gestaltet.
Klassenmuseum	2 DS				
Digitales Heft	1 DS	Präsentation, Repräsentation, Inszenierung	DIGITAL Die Schüler:innen richten eine digitale Mappe ein. Office 365 Falls bei Schulstart alle Geräte zur Verfügung stehen, kann dies gleich digital gemacht werden. Ansonsten analog beginnen und digital nacharbeiten. Teams: Kursnotizbuch Digitales Heft! Tipp: Fotografieren mit dem iPad / Tablet und überarbeiten unter Sketchbook macht den Kindern Spaß. Besonders selbst Vorlagen ableiten und die Verwendung des iPad / Tablet als Camera lucida macht Freude.	Diesen Schatz bringen alle in die Schule mit bzw. ein Foto, Screenshot oder eine Zeichnung davon. Gemeinsam wird ein Museum aus Karton gebaut (jeder bringt einen Schuhkarton mit – Klassenmuseum). Jede:r bestückt einen Bereich. DIGITAL Dieses Museum zeigt übers Jahr unterschiedliche Ausstellungen. Nutzung von Google: https://artsandculture.google.com Schüler:innen reisen virtuell und besuchen online die Museen, die einen virtuellen Rundgang ermöglichen. Online Lernmappen selbst gestalten geht leicht mit: https://www.thinglink.com/	Auf die Mappe kommen Symbole, die ausdrücken, was man in Kunst und Gestaltung lernt. (Die Schüler:innen zeichnen bzw. malen analog von Hand!)
					Hierzu Reflexion von Zeichen und Symbolen. S. 46 im Schulbuch <i>Augen auf 1.</i> Neuer Lehrplan 2023.
					Reflexion von: Begriff Logo
					Icons auf dem Smartphone und dem iPad / Tablet.
					Inhaltliche Auseinandersetzung: Wo gestalten wir selbst tagtäglich?



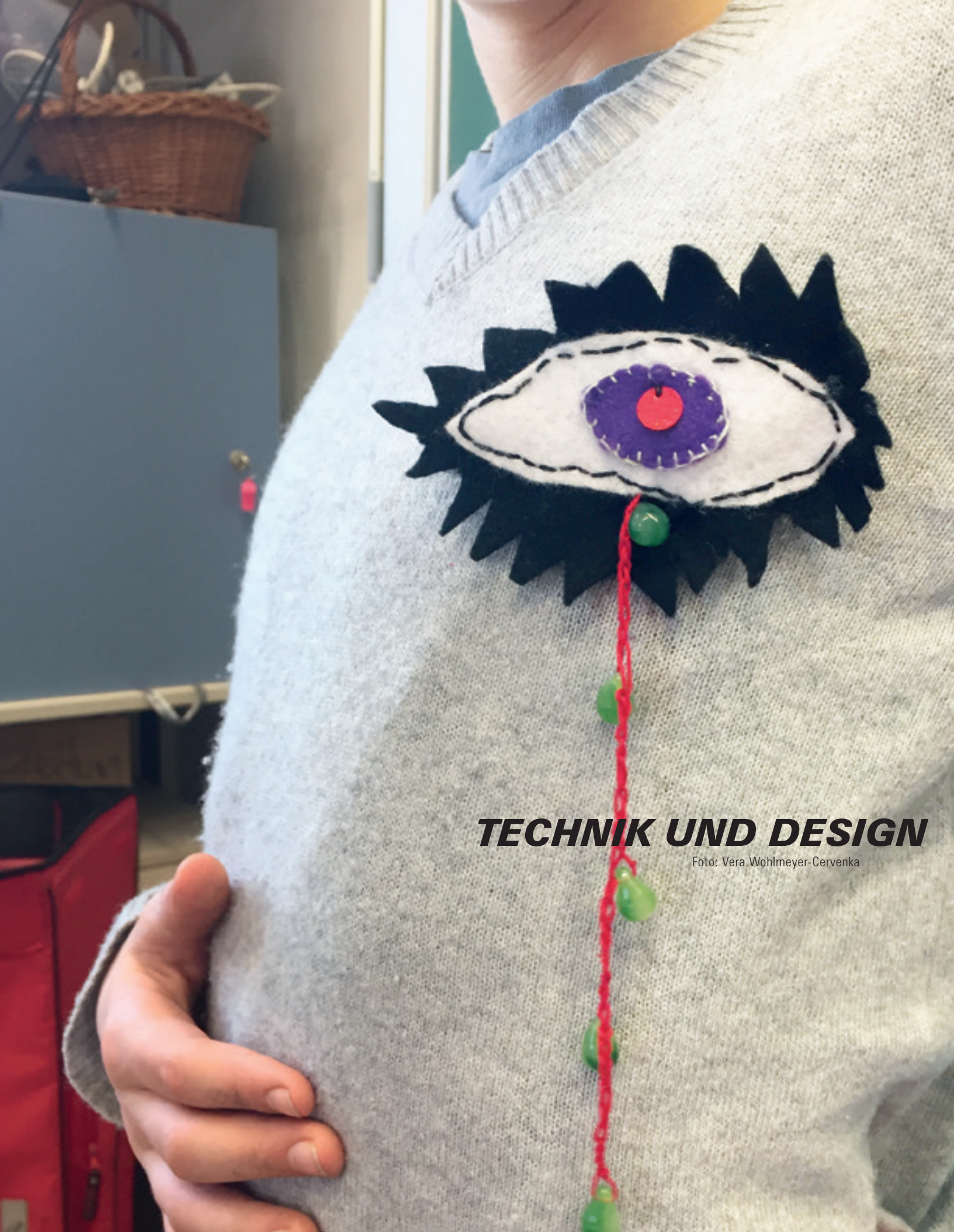
THEMEN	DAUER	ANWENDUNGS- BEREICHE	KOMPETENZBEREICHE		
Inhalte	7 DS		Bildnerische Praxis	Wahrnehmen und Reflektieren	Bildsprachen und Kommunizieren
Das ist mein Arbeitsmaterial			Eitempera mit den Schüler:innen selbst herstellen. Übungen zu Abdunkeln und Aufhellen, Mischen und Auftragen.	Schulbuch <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, Übung – S. 12f. Kontraste und Effekte siehe ebd. S. 34f.	Farbenlehre Johannes Itten Pinsel S. 14 /Malgründe S. 15. /Zeichnen <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, S. 16.
Werke: Farbe herstellen und Farbperspektive / Luftperspektive	1 DS	Bild Schrift Zeichen	Die Farben, Strukturen und Formen der Blätter wahrnehmen, abzeichnen und kolorieren.	Alexej von Jawlensky – Farbe drückt Emotionen aus. Thema Expressionismus, siehe ebd. S. 49.	Gemeinsame Werkbetrachtung!
Farbkreis nach Itten	2 DS				
Bildbeschreibung: Farbe im Portrait <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, S. 49.	1 DS				
Herbstblätter – Studie	2 DS				
DIGITAL Alle Werke sollen natürlich digitalisiert werden und im digitalen Heft vorkommen! Die Bildbeschreibung bzw. Übungen kommen ebenfalls ins digitale Heft.	1 DS				
			DIGITAL Werke abfotografieren und ausdrucken – Vergleich mit dem Original. Darstellung von Farbe auf dem Bildschirm im Vergleich zum Ausdruck. Reflektieren der Unterschiede und Schwierigkeiten im Kontext der Farbwiedergabe. Kunstwerke digital umfärben mit Sketchbook.	Portraits beschreiben! DIGITAL https://color.adobe.com/de/create/color-wheel App: Sketchbook Auf dem iPad / Tablet beispielsweise aus dem Buch: Schulbuch <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, S. 35. Arielle abfotografieren und Farben tauschen! Reflexion der Farbwirkung! Illustrationen mit klaren Konturen umfärben und Farbwirkung gemeinsam reflektieren. Online Farbenübung Hölzel Verlag: https://hoelzel.at/fachbeitrag/farben/	DIGITAL MATERIAL TIPP Für die Eingabestifte von iPads / Tablets gibt es sehr günstig online erhältliche Silikon Kappen zu kaufen (auch genannt – Silikon Tips für Stifte, Schutzabdeckung, Silikonspitze) Damit ist das Zeichnen auf dem User Interface dem analogen Zeichnen auf Papier haptisch näher und die Schüler:innen tun sich wesentlich leichter.



THEMEN	DAUER	ANWENDUNGS- BEREICHE	KOMPETENZBEREICHE		
Inhalte	7 DS		Bildnerische Praxis	Wahrnehmen und Reflektieren	Bildsprachen und Kommunizieren
Meine Erzählung			Die Schüler:innen sollen die Venus nachmodellieren.	Siehe: Schulbuch <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, S. 24f Modellieren mit Ton.	Reflexion der dreidimensionalen Gestaltung
Werke: Tonfigur formen Plastelinfigur formen	1 DS 1 DS	Bild Schrift Zeichen	Für ein Filmprojekt kreieren die Schüler:innen aus Plastelin eine:n Held:in.	Bildhauerei – eine Frauenfigur der Steinzeit	Einstellungsgrößen beim Film
Trickfilm mit Stop Motion	3DS				
Plastelinfigur als Zeichnung mit Sketchbook	1 DS				
Fimlplakat mit Sketchbook	1 DS				
		Orte, Plätze, Körper	Teamarbeit! In Teams begegnen sich die zwei Plastelinheld:innen.	Siehe: Schulbuch <i>Augen auf 1</i> . Neuer Lehrplan 2023, S. 30 – 31 Körperproportionen.	Reflexion der Filme
		mit Bildern erzählen	Stop Motion Trickfilm wird gedreht unter Verwendung der App Stop Motion.	DIGITAL https://artsandculture.google.com/story/5AVh0EokEjjAKA Online-Ausstellung zur Venus von Willendorf, erstellt vom Naturhistorischen Museum	DIGITAL Gegenseitig vernetzen und austauschen der Ergebnisse. Fächerübergreifend vertonen in Musik! Filmpräsentation in der Klasse für die Eltern bzw. Freund:innen.
			Fimlplakat mit Sketchbook erstellen		
			Die Plastelinheld:innen leben im Klassenmuseum.		
			DIGITAL Fotos der Plastelinfigur! Mit dem iPad/Tablet/Smartphone – Fotos von sich selbst machen – 360 Grad – das Profil – die Körperproportionen		
			Am iPad/Tablet wird mit den Apps Stop Motion Studio und FlipaClip, sowie Sketchbook gearbeitet.		

THEMEN	DAUER	ANWENDUNGS- BEREICHE	KOMPETENZBEREICHE		
Inhalte	12 DS		Bildnerische Praxis	Wahrnehmen und Reflektieren	Bildsprachen und Kommunizieren
Geschichten von früher Werke: Mehrere digitale Collagen – ausgedruckt Animation mit Flipa Clip – siehe mittlere Spalte! #	2 DS 1DS	Bild Schrift Zeichen	Digitale Collage zu Illustrationen von alten Handschriften, Wandmalereien der Ägypter, Frieze der Griechen und der Romanik. Die Schüler:innen gestalten am iPad/Tablet diese Darstellungen um, indem sie Sprechblasen einfügen, die ergänzen sollen, was die Personen denken bzw. sprechen.	Siehe: Schulbuch Augen auf 1. Neuer Lehrplan 2023, S. 40/41 Handschriften Ebd. S. 50/51 Teppich von Bayeux, Trajanssäule Ebd. S. 78/79 Ritter liebten nicht nur Burgen	
Digitale Bearbeitung zum Thema Tempel	1 DS	Orte, Plätze, Körper	Die Antike war bunt. Die Schüler:n:nen kolorieren am iPad/Tablet Tempelfassaden und Statuen.	# Archäolog:innen bei der Arbeit: Diskuswerfer Rekonstruktion mittels Collage.	Reflexion von Zusammenhängen und Unterschieden der Bauten für Gottheiten.
Tempelbau aus Papier	1 DS	Präsentation, Repräsentation, Inszenierung:	Siehe: Schulbuch <i>Augen auf 1.</i> Neuer Lehrplan 2023, S. 70 Ebd. S. 74 Ebd. S. 80f	Die Schüler:innen gestalten eine Animation mit FlipaClip mit dem Diskuswerfer. Der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt.	Ausstellung der Burgen und Drachen
Basilikabau aus Papier	1 DS				
Flügelaltar	1 DS				
Exkursion Kirche – Fotografien	1 DS				
Burgbau aus Papier und Eierkarton Drache	2 DS 2 DS	Mit Bildern erzählen	In einer Kleingruppe wird eine Burg gebaut. Material anschließend gefaltetes Papier. S. 82/83 Jede Burg schützt vor bösen Drachen – Recycling Kunst	DIGITAL Medienkompetenz ist ein sehr wichtiges Thema, weshalb der verantwortungsvolle Umgang mit Bildern sowie der kritische Blick geschult werden sollten!	Fake – Story zur Drachensichtung
Besuch auf der Burg/ Fake Story für Instagram/Fotocollage/ Ausdruck			Kommunikation und Erzählen heute: Ebd. S. 44/45 Begriff <i>Fake!</i>		
DIGITAL Dokumentation im <i>Digitalen Heft!</i>			DIGITAL The animated Bayeux Tapestry: https://www.youtube.com/watch?v=LtGoBZ4D4_E	Reale Bilder bzw. Fakebilder – Wie erkenne ich den Wahrheitsgehalt der Bilder? www.saferinternet.at	

Gegenüberliegende Seite:
Erstes Nähen mit der Hand, Erlernen unterschiedlicher Stickstiche, erstes Nähen an der Maschine, Annähen von Applikationen. Foto: Vera Wohlmeyer-Cervenka, Parhamergymnasium GRG 17 Wien / 1. Klasse



TECHNIK UND DESIGN

Foto: Vera Wohlmeyer-Cervenka

Erwin Neubacher

VISION – 12 JAHRE *TECHNIK UND DESIGN*

Mit 2023 findet eine mehr als 10 Jahre andauernde Umgestaltung des Werkens an allgemeinbildenden Schulen in Österreich ihren vorläufigen Abschluss. Ursprünglich als bildungspolitische Vision gegen den Willen der Fachcommunity verordnet, dann von dieser mitgetragen und schließlich als neue Fachvision mitgestaltet, wurde nun diese Vision in weiten Teilen formal verwirklicht.

Mit dem Schuljahr 2023/24 treten die neuen Lehrpläne für die Primar- und die Sekundarstufe I (SEK I) in Kraft. Die Lehrer:innenbildung wurde neu organisiert und mit Studienplänen für die Primar- und Sekundarstufenausbildung ausgestattet. Seit 2023 gelten auch die neuen Ausstattungsrichtlinien des Bildungsministeriums für Werkräume, seit 2022 die neuen Raumrichtlinien für den Werkbereich (ÖISS).

Abb.: Vereinfachtes Modell eines werkspezifischen Bildungsverlaufs für das Allgemeinbildende Schulwesen (grau unterlegt)



Nach oft zähem Ringen in unzähligen Tagungen, Arbeitsgruppen, Seminaren, Arbeitsgemeinschaftssitzungen, Stakeholder-Veranstaltungen, Fortbildungsveranstaltungen, Vernetzungsaktionen und Institutionen, im Zusammenwirken unterschiedlichster Fachgremien (BÖKWE, BAGWE, PHs, Unis, Schulen, Bildungsdirektionen, Bundesministerium, ÖISS, AUVA, WK, IV, AK, Ziviltechnikerkammer u.a.) ist nun nach elf Jahren viel Visionäres erreicht – manches auch (noch) nicht.

Vision 1 – Nutzen erreichter Chancen

Das formal Erreichte braucht nun den Schritt zur breiten Realitätswerdung, um die in Gang gesetzten Wandlungsprozesse in den ersten acht Schulstufen fortzuführen und voranzutreiben. Auch wenn in diesem Rahmen der Raum für weiteren Diskurs fehlt, soll dies hier als Vision festgehalten werden, die es weiter zu verfolgen gilt. Voraussetzung dafür ist die Identifikation mit dieser Vision von vielen Verantwortlichen

im Bildungsministerium, in Bildungsdirektionen, Direktionen, schulerhaltenden Gemeinden, Elternvereinen, UNIs, PHs, von externen Partner:innen und vor allem von Lehrer:innen, den zentralen Träger:innen.

**Vision 2 – Langform:
Entwickeln neuer Chancen**

Die folgenden Zeilen wollen als Denkansatz, Ansporn und Forderung zugleich verstanden sein.

Langform

Die Vision zielt auf eine das gesamte allgemeinbildende Schulsystem durchdringende Werkauffassung, die werkbezogene Kompetenzen über 12/14 Jahre bis zur Reifeprüfung im Rahmen eines durchgehenden Pflichtfachs *Technik und Design* vermittelt. (Abb.)

Rückschau auf eine Vision

Wenn hier eine Vision von 12/14 Jahren Technik und Design aufgemacht wird, so ist dies kein neues Ansinnen, sondern ist aus den Diskursen der letzten zehn Jahre gewachsen und baut auf einer breiten Zustimmung in der Fachcommunity auf.

Zentrales Element dieser Vision ist die Etablierung des Werkunterrichts in der Sekundarstufe II. Die Frage von vor zehn Jahren, ob es ein Werkfach in der SEK II der AHS überhaupt braucht, hat sich überholt. Die Notwendigkeit ist mittlerweile unbestritten (siehe auch Forderungen der Sozialpartner und IV). Die Fragen müssen heute spezifischer auf die Qualifikationen von Maturant:innen des Fachs Technik und Design gerichtet sein, um zukünftigen Anforderungen gewachsen zu sein.

Eine offizielle Forderung einer Werklangform wurde bereits 2013 in Salzburg bei der Gründung der Bundesarbeitsgemeinschaft für Werken (BAGWE) des Bildungsministeriums formuliert.



Im Erich-Fried-Realgymnasium wurde ein neues Fach, als Kooperation zwischen Technik und Design, Physik und Digitaler Grundbildung entwickelt: das Technische Labor. Die 4. Klassen in der SEK 1 haben 14-tägig eine Doppelstunde in diesem Fach und dürfen in den Themenbereichen Elektronik, Optik, Aerodynamik und 3D-Druck experimentieren und kreieren. Ein großer Teilbereich des Unterrichts sind drei intensive Coding-Einheiten, in denen die Schüler:innen die Grundlagen des Programmierens erlernen. Zunächst beschäftigen sich die Schüler:innen mit der spielerischen Programmiersprache Scratch und dann mit den eigens für den Unterricht angeschafften kleinen Robotern der Firma Sphero. Im Bereich Elektronik werden unterschiedliche Schaltkreise vorgestellt und ausprobiert und dann werden selbstdesignte Fahrzeuge mit E-Motoren gebaut.

Foto:..
Veronika Gaitzenauer

Das daraufhin organisierte AHS-Bundesseminar im Jänner 2014 in Salzburg darf als Beginn einer aktiven bundesweiten Umsetzung dieser Vision bezeichnet werden. Damals war das Ziel der Austausch und die Vernetzung schulautonomer Oberstufenwerkfächer sowie deren Erfahrungen für interessierte Fachkolleg:innen als Motivation und Hilfestellung zum Aufbau aufzubereiten (Strategiepapier, Mindmap, Idee zur bundesweite Zustandserhebung, BAGWE-AG SEK II, etc.).

Besonders zwischen 2013 und 2016 wurde die SEK II in der Community (BAGWE, BÖKWE, UNIs, ...) aufgegriffen und diskutiert, aber auch bei den Sozialpartnern, der IV, design-austria oder der Ziviltechnikerkammer zum Thema gemacht. Einige dieser Initiativen sind im Tagungsband des BÖKWE zur Jubiläumsfachtagung Shaping the Future, Jubiläumstagung zu 60 Jahre BÖKWE, 30.09 – 02.10.2016 in Wien, nachzulesen (<http://www.boekwe.at/wp-content/uploads/Boekwe-Hefte/2017/Boekwe0117.pdf>).

Nach 2016 haben sich die Schwerpunkte der Community auf die brisanten akut anstehenden Themen in SEK I und Primarstufe (Lehrpläne, Rahmenbedingungen, Aus- und Fortbildungen, ...) fokussiert, weshalb der Diskurs bis heute fast ausgesetzt war.

Neuausrichtung der Vision

Die Entwicklungen der letzten Jahre haben gezeigt, dass die Ausbildung von Werkkompetenzen notwendiger denn je geworden ist und eine breite Vermittlung immer wichtiger wird. Dies ist auch der Grund, weshalb eine Vision nicht mehr auf die Regelung schulautonomer Werkfächer, sondern auf die Einführung eines Regelpflichtfachs *Technik und Design* für die gesamte SEK II gerichtet sein muss. Die Ära der schulautonomen Oberstufenwerkfächer muss von einer des Pflichtfachs *Technik und Design* abgelöst werden.

Trotz der veränderten Situation seit damals sind die meisten Aspekte zu einer 12-jährigen Langform unverändert geblieben. Die neu zu formulierende Vision kann dabei auf Erfahrungen aus den ehemaligen Initiativen zurückgreifen und Forderungen teils wortident übernehmen.

Visionäre Aspekte einer WERK-Langform

1. Bundesweites Fachgremium

Um die Langform effizient und transparent diskutieren und entwickeln zu können, ist ein bundesweites Fachgremium erforderlich, das eine Vernetzung aller in Österreich in der Werkpädagogik Tätigen möglich macht. Als Vorbild kann

die von 2013 – 2016 arbeitende BAGWE des Bundesministeriums dienen. Nur über eine breite Basis von visionär Handelnden kann dieses Vorhaben weiterentwickelt und getragen werden.

2. Einbindung der Elementarpädagogik

Eine Vision über die Langform muss auf die Elementarstufe ausgedehnt werden. Mindestens 2 Jahre Kindergarten müssen in das Konzept einbezogen werden, was die Vision Langform auf 14 Jahre erweitert.

3. Kompetenzmodell – Langform

Das bestehende Kompetenzmodell muss als Grundlage für ein bis zur Matura weiterführendes Modell dienen und auf die Abschlusssanforderungen der 12. Schulstufe (neben der 8.) eventuell neu abgestimmt werden. Der Kompetenzerwerb muss über alle 14 Jahre schrittweise auf das Anforderungsprofil (Schüler:innenkompetenzen) für die Reifeprüfung hin aufgebaut sein (Ziel der BAGWE seit 2015).

4. Durchgehendes Werkfach Technik und Design

Jede Unterbrechung schafft Probleme im kontinuierlichen Kompetenzerwerb. Daher muss in jeder der 12 Schulstufen Werkunterricht schultypenunabhängig verpflichtend sein.

5. Aufstockung der Mindeststundenanzahl in Primarstufe und Sekundarstufe I

Das Stundenausmaß auf allen 12 Schulstufen muss auf mindestens zwei pro Schulstufe Standard werden, wobei in der SEK I der 8-stündige Technik und Design-Unterricht unabhängig von Schultypen gleichermaßen angeboten werden muss (Forderung der Sozialpartner und IV seit 2016).

Dies schafft einen weicheren Übertritt bei Schulwechsel und beim Aufsteigen von der SEK I in die SEK II.

6. Pflichtfach SEK II

Die Idee der Langform erfordert die Verankerung von Technik und Design im Fächerkanon der AHS-Oberstufe (Forderung der Sozialpartner und IV seit 2016). Derzeit existieren schulautonome Fächer und das Fach Bildnerisches Gestalten und Werkerziehung als Mischfach (von BE, TEX, TEW) an BORGs mit musischem Schwerpunkt. Dieses entspricht allerdings nicht den Anforderungen eines selbstständigen Werkfachs.

Das Vakuum in der SEK II muss mit einem maturablen Pflichtfach über vier Jahre mit mindestens je zwei Wochenstunden gefüllt werden, um bis an die Schnittstelle zur tertiären Bildung zu führen.

7. Adäquater Lehrplan

Dem Lehrplan muss ein Kompetenzmodell zugrunde liegen, das den Ansprüchen der SEK II als Vorbereitung auf eine universitäre Ausbildung angepasst ist. Praxis- und Theoriebildung sind gleichermaßen gefordert.

8. Adäquate Reifeprüfungsform

Die aktuelle Form im Rahmen der mündlichen Reifeprüfung negiert derzeit zahlreiche Kernkompetenzen des Fachs. Eine fachadäquate Reifeprüfungsform muss das auf Ganzheitlichkeit ausgerichtete Fachverständnis in der Prüfungsordnung der AHS abbilden.

Die Ausweitung von § 28 Abs.2 und § 29 Abs.5 Prüfungsordnung AHS auch auf *Technik und Design* (Reduzierung der Themenpools aufgrund praktischer Lehrplaninhalte) ist eine Konsequenz darauf (Forderung der BAGWE und des BÖKWE seit 2014).

9. Teilungszahl 13

Für den Unterricht in der SEK II braucht es eine Schüler:innenbegrenzung in den Werkgruppen. Die in der SEK I nun defacto geltende Begrenzung auf 16 muss für die SEK II auf maximal 12 reduziert werden (Forderung des BÖKWE seit 2014).

Wahlpflichtfach und Freifach in der SEK I und SEK II
Für mögliche werkbezogene Schwerpunktsetzungen an den Schulen fehlen derzeit weitgehend Vertiefungsangebote in SEK I und in SEK II. Ein bundesweites Angebot – wie auch schulautonome Varianten – sind zu entwickeln.

10. Dienstrechtliche und besoldungsrechtliche Stellung

Der Grad von Auseinandersetzung und Zeitaufwand haben sich in der SEK I durch die neuen Lehrplananforderungen stark erhöht. Die Einstufungsgruppe muss für Werkpädagog:innen in der SEK I auf Gruppe 3 gehoben und in der SEK II auf der Stufe 2 festgelegt werden.

11. Lehrer:innenaus- und Fortbildung für SEK II

Die Anzahl der Ausbildungsplätze an den Unis und PHs muss massiv erhöht werden, um den zusätzlichen Unterricht entsprechend abdecken zu können. Zudem können durch die Erweiterung der Ausbildungsstätten – wie etwa Technische Universitäten (siehe Absatz „technische Bildung“) – neue fachliche Schwerpunkte ermöglicht werden. Die Behebung des seit langem bestehendem Lehrer:innenmangels darf jedoch in keinem Fall auf Kosten der Lehre (Studienverkürzung wie geplant) gehen. Die Abbildung der SEK II in den Studienplänen der Lehrer:innenausbildungsstätten und im Fortbildungsangebot der PHs muss ausgeweitet werden (Ziel der BAGWE seit 2014).

12. Lehrer:innenaus- und Fortbildung für Primarstufe

Primarstufenlehrer:innen brauchen nicht nur in wählbaren Schwerpunkten, sondern generell eine umfassendere

Werkausbildung. Studienpläne und Studienorganisation sowie Fortbildungsangebote müssen darauf abzielen.

13. Schulbuch

Derzeit gibt es kaum didaktisches Material für die SEK II. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit dieser Bildungsstufe ist gering. Die fachdidaktische Forschung und Verlage sind gefordert, auch Unterrichtsmaterial und Lernhilfen zu entwickeln und zu publizieren. Approbierte Schulbücher mit digitalen Erweiterungen für alle drei Bildungsstufen sind das Ziel.

14. Technische Bildung als Auftrag

Die Verankerung der Technischen Bildung als Teil der Allgemeinbildung muss auch für die SEK II der AHS gelten. Dazu muss Technik nicht nur als Bildungs-, sondern auch als Ausbildungsschwerpunkt gestärkt werden, was unvoreingenommene, an das neue Werkfachverständnis angelehnte Perspektiven auf technikdidaktische Ansätze erfordert (dies gilt übrigens auch für die Elementar- und Sekundarstufe I). Die Neuausrichtung des Fachs mit seinen neuen Herausforderungen muss auch ein neues Ausbildungs- und Bildungskonzept – auch für Lehrende – zur Diskussion stellen. Zahlreiche Anforderungen der Zukunft lassen sich nur über breite Bewusstseinsbildung und Qualifizierung bewältigen. *Technik und Design* muss hier verstärkt seine Möglichkeiten nutzen.

Die Traditionen der vergangenen 100 Jahre stehen heute auf dem Prüfstand. Als Fachcommunity haben wir auch eine Verantwortung der Gesellschaft gegenüber, Qualifikationen auszubilden, die für Kinder und Jugendliche persönlichkeitsbildend und sinnstiftend sind. Das Feld der Technik ermöglicht dies in weiten Bereichen.

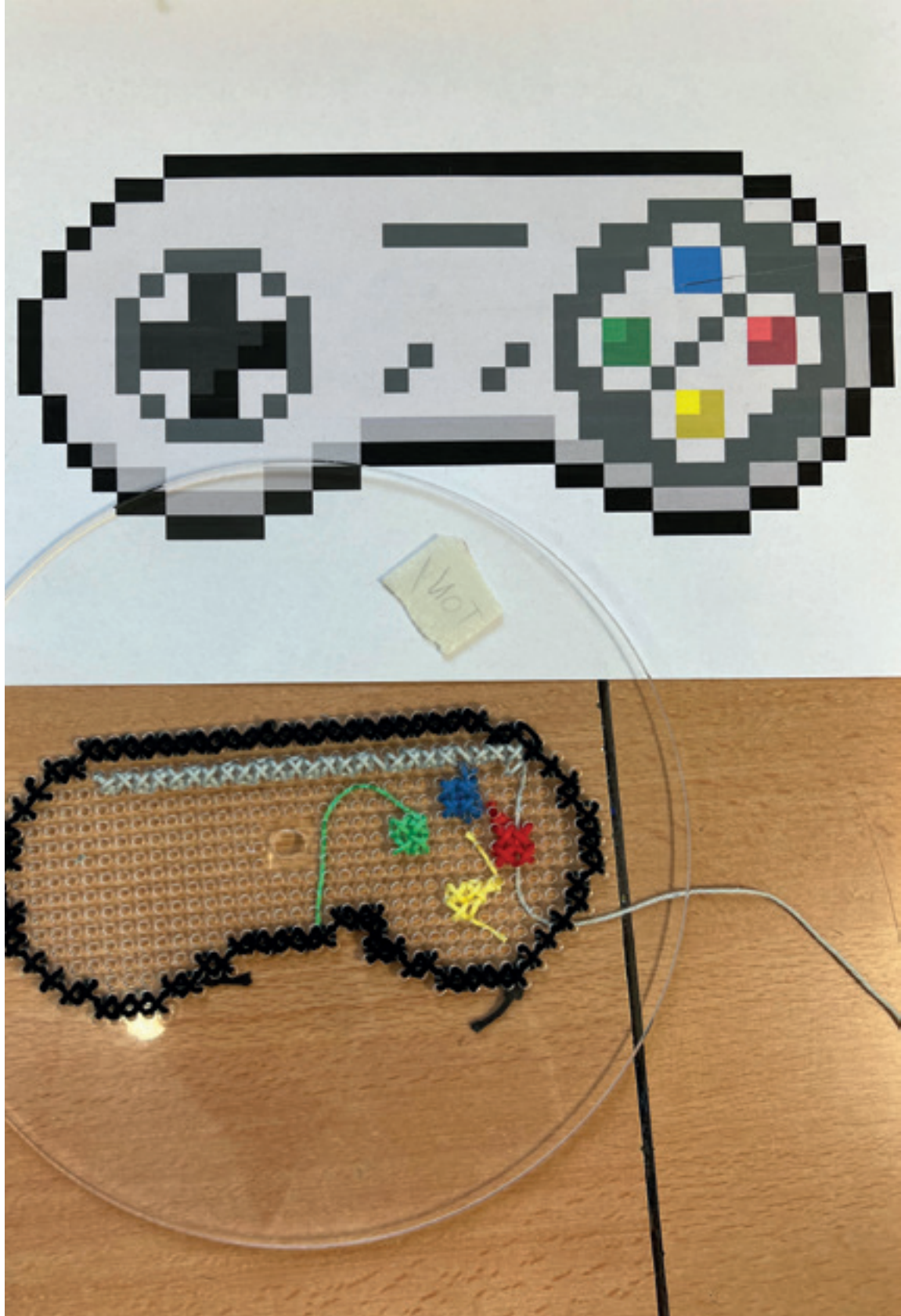
Für die Lehrer:innenausbildung im Fach *Technik und Design* muss das eine Diskussion nach der Ausrichtung von Ausbildungsstätten vorantreiben. So braucht es auch neue Konzepte für die Zulassungsprüfung, die etwa neben der künstlerischen auch eine technische Eignung einfordern. In weiterer Folge muss die Ausweitung von Ausbildungsstätten auf Technische Universitäten angedacht werden, wobei Kooperationen zwischen Kunstuniversitäten, Technischen Universitäten und Pädagogischen Hochschulen anzustreben sind.

Für einen Wiedereinstieg in den Diskurs zur Langform Werken besteht heute wieder Raum. Auch der Zeitpunkt wäre gut, da in der Weiterführung des Pädagogikpakets die Lehrpläne der SEK II neu geschrieben werden.

Gemeinsam können wir die Zukunft der österreichischen Werkpädagogik mitgestalten.

Am Thema Interessierte können sich an die Fachvertretung des BÖKWE wenden (technikunddesign@boekwe.at).

Digitalisieren und Aufbereiten des Entwurfes als Lochraster mit Gimp, Inkscape, Beam-Studio. Schneiden der Rasterpunkte mit dem Lasercutter
Foto: Petra Mallek
GRG 3 Wien Hagenmüllergasse/4. Klasse



Jasmina Blum, Silvia Wiesinger

***TECHNIK UND DESIGN* – DAS NEUE FACH IM FÄCHERKANON DER PRIMARSTUFE** **EINE BESTANDSAUFNAHME**

Unsere hochtechnisierte Welt fordert Kinder vom Tage ihrer Geburt an heraus, diese zu verstehen, allfällige Probleme zu bewältigen und sich in ihr zu rechtzufinden.

Den Begriffen *Technik und Design* begegnen sie im Alltag – bewusst oder unbewusst – mit Selbstverständlichkeit. Unsere Welt bedingt sowohl Technik als auch Design, wir sind auf beide angewiesen.

Kinder sind von Anfang an Problemlösende (Fthenakis, 2009, S. 13), sie interessieren sich für das Funktionieren aller technischen Geräte in ihrer unmittelbaren Umgebung, sie tüfteln, gestalten und handwerken mit Begeisterung, sofern ihnen derartige Tätigkeiten ermöglicht oder zugetraut werden. Technische Geräte, wie Computer, Handys oder Laptop, dominieren zudem ihre Lebenswelt.

Dass in unserer Welt alles designt ist, erfahren Kinder spätestens in der Schule, wenn engagierte Lehrkräfte die Bedeutung des Begriffs Design thematisieren. Jedes Produkt entsteht aufgrund eines Bedürfnisses, erfüllt einen bestimmten Zweck, wird geplant, konstruiert und aus einem geeigneten Werkstoff hergestellt, egal ob es sich um Trinkflaschen, Handys oder Sneakers handelt.

Warum sind neue Lehrpläne notwendig?

Das Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung (<https://www.paedagogik-paket.at/massnahmen/lehrplaene-neu.html>) begründet die Einführung mit folgenden Kernbotschaften:

- ◆ Aufgrund der veränderten Lebens- und Arbeitswelt ist ein anderes Lernen notwendig. Technologischer Fortschritt, globale Vernetzung, digitale Kommunikationswege, Klimawandel usw. werden als Beispiele aufgezählt, die das Lernen neu definieren.
- ◆ Schüler:innen müssen Problemlösefähigkeiten erlernen, die sie in speziellen Situationen handlungsfähig machen.
- ◆ Die 4K-Kompetenzen der 21st century skills (Kollaboration, Kreativität, kritisches Denken und Kommunikation) sind

unabdingbar für die Erweiterung personaler und sozialer Kompetenzen.

Was ist das Ziel des neuen Lehrplans?

Ein wesentlicher Aspekt der Lehrplanreform ist der Wandel vom lehrstofforientierten hin zum kompetenzorientierten Unterricht. Das heißt, dass der neue Lehrplan jene Kompetenzen definiert, die Lernende am Ende einer bestimmten Schulstufe erworben haben sollen. Weinert (2001) zufolge umfassen Kompetenzen sowohl Wissen, Können und Handeln als auch motivationale und soziale Aspekte.

Im übergeordneten Konzept der *reflexiven Grundbildung* werden Kompetenzen so beschrieben, dass sie auch auf die Reflexionsfähigkeit der Lernenden abzielen. Mithilfe der Kompetenzraster soll durch die Beschreibung von Anforderungsniveaus eine bessere Diagnose von Ausgangslagen und Lernfortschritten erzielt werden. Damit wird eine transparente Leistungsbewertung sowie -beurteilung möglich, einhergehend mit Maßnahmen zur Differenzierung und Individualisierung (BMBWF, 2023, <https://www.paedagogik-paket.at/images/Paedagogik-Paket-Broschuere.pdf>).

Was ist das Ziel des Kompetenzrasters?

In jeder Schulstufe müssen die zu erreichenden Kompetenzen in Anforderungsniveaus ausgewiesen werden. Dazugehörige prototypische Lernaufgaben veranschaulichen die zu erfüllenden Kompetenzen für die Praxis und nützen der Unterrichtsentwicklung.

Kompetenzraster und Lernaufgaben helfen der Lehrkraft beim

- ◆ Erstellen der Semester- bzw. Jahresplanung
- ◆ Planen kompetenzorientierten Unterrichts und konkreter Unterrichtssequenzen
- ◆ Dokumentieren des Kompetenzerwerbsprozesses
- ◆ Festhalten der Bereiche, in denen die angestrebten Lernergebnisse erreicht wurden und wo Fördermaßnahmen zweckmäßig sind
- ◆ Aufzeichnen der Gespräche zum Lernstand der Kinder.

Was muss man bei Lernaufgaben bedenken?

Kompetenzmodell und Kompetenzbereiche

Bereits im alten Lehrplan waren die Bereiche *Entwickeln*, *Herstellen* und *Reflektieren* von immenser Wichtigkeit, allerdings wurden sie nicht so prominent dargestellt. Die Aufgabenstellung (leitet das Entwickeln ein) war schon immer „das Herzstück der Unterrichtsstunde“ (Stuber et al, 2012, S. 17), gefolgt vom Problemlösungsprozess, dem Anfertigen des Lernprodukts (Herstellen) und der Auseinandersetzung mit dem Lernergebnis (Reflexion).

Im neuen Lehrplan sind *Entwickeln*, *Herstellen*, *Reflektieren* (EHR) und *Anwendungsbereiche* die großen, ins Auge springenden Merkmale. Wie schon im alten Lehrplan sind der Lernprozess und das Lernprodukt als gleichwertig zu betrachten.

Was bedeutet das nun?

Entwickeln

Werkstoffe, Objekte und Räume sind mit allen Sinnen wahrzunehmen und zu erkunden. Kontrolle und Steuerung der Kleinmotorik haben große Bedeutung. Der Fokus liegt auf dem Ausprobieren, dem Erlernen sowie dem Üben unterschiedlicher Verfahren, dem Erkennen als auch dem Verstehen technischer Abläufe, darüber hinaus dem gezielten Beobachten und Überprüfen von Zusammenhängen. Prozess und Produkt können durch unterschiedliche Informationswege betrachtet werden.

Herstellen

Aufgabenstellungen können mittels Recherchieren, Planen, Skizzieren, Konstruieren sowie dem Anwenden verschiedener Verfahren bewältigt werden. Die verwendeten Materialien sind fach- und werkstoffgerecht zu bearbeiten und sollen auch entsorgt werden können. Arbeitsplatzorganisation, Werkraumordnung und Unfallverhütung zählen wie immer zu den Kardinaltugenden eines Werkunterrichts.

Reflektieren

Lernprodukte sollen nach Fertigstellung auf ihre Funktion und konstruktive Ausführung sowie auf die in der Aufgabenstellung definierten Kriterien hin überprüft werden. In weiterer Folge kann der Transfer zu ähnlichen Problemfeldern, den Lernprozess und das Endprodukt betrachtend, erfolgen (Stuber et al, ebd. S. 18).

Im neuen Lehrplan ist mit dem Reflektieren die Beschreibung von Zusammenhängen gemeint. Ergebnisse sollen überprüft und Schlüsse daraus gezogen werden. Die gewonnenen Ergebnisse sind auf den Alltag zu übertragen. Das Präsentieren der eigenen Arbeiten und die Verwendung geeigneter Fachsprache, um Sach- und Fachwissen zu vermitteln, haben vorrangige Bedeutung.

Wie vernetzen sich die übergreifenden Themen mit dem Fach Technik und Design?

Aus dem Lehrplan für die Volksschule (2023), S. 7–15

Durch das Einarbeiten übergreifender Bereiche soll sich eine umfassende Kompetenzentwicklung bei Lernenden etablieren. Dabei steht das vernetzende Lernen im Vordergrund, und soll, gepaart mit gesellschaftlich relevanten aktuellen Themen, eine Bildung für nachhaltige Entwicklung schaffen. Hier gilt es also, Fachspezifisches mit allgemein übergreifendem zu verbinden.

Welche der insgesamt 13 Themen stehen im Vordergrund?

- ◆ Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung
- ◆ Entrepreneurship Education
- ◆ Informatische Bildung
- ◆ Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung
- ◆ Sprachliche Bildung und Lesen
- ◆ Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung
- ◆ Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher:innenbildung

Nicht eingearbeitet in die Bereiche des Unterrichtsgegenstandes *Technik und Design* wird unter anderem die *Interkulturelle Bildung*. Ein fraglicher Punkt, beschäftigt sich das Fach doch neben technischen Phänomenen und Anwendungsbe-reichen auch mit (globalen) Kulturtechniken.

Wie können sich übergreifende Themen in Technik und Design verankern?

Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung

Hervorzuheben ist hier, dass Lernende in ihrer Individualität gefördert werden sollen, vor allem ihre Stärken, Interessen, Begabungen und Talente. Dies ist Voraussetzung jeder Erarbeitung eines Lernproduktes, da sie nur auf Grundlage ebendieser entstehen können. Der (Lern-)Erfolg kann durch gezielte Maßnahmen maximiert werden. Zugute kommt dabei auch das Fördern der Selbstkompetenz, das nach Teml und Teml (2006) „eine zentrale Aufgabe von Schule“ ist, um mit „sich selbst und den Anforderungen des (Berufs-)Lebens“ adäquat umgehen zu können (S. 142).

Wichtig sind die Bezüge zu Abläufen und Tätigkeiten eines zukünftigen Berufs, aber auch das Aufbrechen traditioneller Rollenzuschreibungen. Das praktische Arbeiten wird an dieser Stelle betont, weil es für einen handlungsorientierten Unterricht unabdingbar ist.

Entrepreneurship Education

Um als *Teil von Wirtschaft und Gesellschaft* fungieren zu können, nimmt das lebenslange Lernen einen essenziellen Teil



Im Technischen Labor
des Erich-Fried-
Realgymnasiums:
Sphero Mini Roboter

ein. Hierfür sind Eigenschaften der Lernenden gefragt, die zu Innovationen und Selbstständigkeit führen sollen (auch im Sinne der geschäftlichen Unternehmensform). Persönlichkeitsformen werden in diesem Bezug hervorgehoben, die auch für das Wirken im Unterricht des Faches *Technik und Design* von Vorteil sind, wie beispielsweise Eigeninitiative, Empathie oder Teamfähigkeit.

Informatische Bildung

Eine sinnvolle Nutzung der Informations- und Kommunikationstechnologie sollte auch in *Technik und Design* angestrebt werden. Vor allem das Hinterfragen und die Auswirkungen dieser sind dabei von Bedeutung.

Trotz der enormen Präsenz digitaler Medien steht analoge Konzepte eine Sonderstellung zu, da sie das Fundament für Ableitungen im digitalen Bereich darstellen. Ohne taktile Erfahrungen fehlt die Basis für die Sinnerfassung derartiger Technologien, die im Unterrichtsfach einen zentralen Stellenwert einnimmt.

Peez (2018) weist darauf hin, dass die „Werkstatt als Raum und Ort“, also der Werkraum im schulischen Kontext, mit all den dort befindlichen Materialien, Werkstoffen und Werkzeugen, einen „hohen Aufforderungscharakter“ (S. 154f.) hat. Werkräume laden, intrinsisch geleitet, zum Handeln mit dem gesamten Körper ein. Das Sammeln der taktilen Lernerfahrung sollte deshalb selbstverständlich in geeigneten Räumen stattfinden.

Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung

Geschlechtergleichstellung führt zur Weiterentwicklung von Gesellschaften, fördert Nachhaltigkeit, beflügelt Demokratie und stiftet Ansätze zur Gewaltfreiheit.

Für das Fach *Technik und Design* liegt ein Fokus auf geschlechterreflexiver Methodik und Didaktik, um Potenziale für den MINT-Fächerkanon zu stützen.

Die Verbindung mit den Naturwissenschaften und die Betonung auf Technik als ein Teil davon, sollte bei allen Lernenden gleichermaßen etabliert werden.

Hierfür sollten gezielt gleichstellende Unterrichtsbeispiele ausgewählt werden, die das Interesse an der Technik potenzieren.

Sprachliche Bildung und Lesen

Das Entwickeln eines entsprechenden Wortschatzes muss das Fach *Technik und Design* bereits in der Planungsphase des Unterrichts durchdringen, da es eine wesentliche Voraussetzung ist, um die eigenen Arbeitsprozesse verbalisieren zu können.

Dies sollte ergänzt werden um eine altersgemäße Fachsprache, damit Lernende sowohl während der Erarbeitung von Lernprodukten als auch bei anfallenden Problemstellungen in Kommunikation innerhalb des Klassenverbandes gehen können. Es ist notwendig, dass Lehrkräfte bewusst das Sprachhandeln unterstützen, um sprachliche Fähigkeiten zu fördern (Höttke, 2018, S. 516).

Darüber hinaus gewährleistet ein geeigneter Wortschatz die Lesbarkeit von Anleitungen.

Sprachsensibilität und die Kulturtechnik Lesen müssen selbstverständlich Bestandteil jedes Unterrichtsfaches sein.

Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung

Der Reaktion auf schwindende Ressourcen, verloren gehende Biodiversität und voranschreitendem Klimawandel sollte im Schulalltag hohe Priorität zukommen. Um diese großen

Themenbereiche zu integrieren, sollen Lernende im Unterricht Naturbegegnungen erfahren, Projekte umsetzen können und in das forschende sowie entdeckende Lernen eintauchen dürfen. Dies beschreibt passend alle Materiallabore und forschenden Tätigkeitsbereiche in der Auseinandersetzung mit Werkstoffen und Materialien.

In Zukunft wird eine detaillierte Recherche umso wichtiger sein, um Ressourcen wertschätzend und nachhaltig einsetzen zu können.

Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher:innenbildung

Produkte, Produktion und Konsum stehen in einer Welt der Dinge im Vordergrund. Lernende sollen daher imstande sein, nachvollziehen zu können, woher Gegenstände kommen und wer sie hergestellt hat, um Wertschöpfungsketten kennenzulernen.

Das Reflektieren über Konsum dient hier als erstes Fundament für (spätere) bewusste Kaufentscheidungen. Es kann hier ein Einstieg in die Begegnung mit eigenen Handlungsbereichen in Haushalt, Arbeitswelt und Gesellschaft gesetzt werden.

Was ist das Neue im Fach Technik und Design?

Nach den Autor:innen des neuen Lehrplans werden vier Punkte als das Neue im Lehrplan herausgestellt:

- ◆ Die neue Fachbezeichnung weist auf die Wichtigkeit der inhaltlichen und methodisch-didaktischen Ebene hin.
- ◆ Übergreifende Themen zielen auf die Vernetzung mit anderen Unterrichtsgegenständen ab.
- ◆ Unterricht soll bereits bei der Planung die zu erwerbenden Kompetenzen im Fokus haben.
- ◆ Lehrkräfte stellen adäquate Aufgaben, um Lernprozesse in Gang zu setzen.

Den Verfasser:innen dieses Artikels ist es ein Anliegen, zur reflexiven Auseinandersetzung mit dem neuen Lehrplan einzuladen.

Der Fachname ist definitiv neu. Er wurde dem Zeitgeist angepasst, weil Technik und Design, wie zu Beginn bereits erwähnt, unseren Alltag in allen Lebenslagen tagtäglich durchdringt.

Bedauerlich ist jedoch, dass der neue Lehrplan wesentlich schwieriger zu lesen und interpretieren ist, da mit der Ausführung des Kompetenzmodells (EHR – Entwickeln, Herstellen, Reflektieren) und der Kompetenzbereiche die Anwendungsbereiche oberflächlich (Gebrauchsgegenstände ...) und wenig der körperlichen und kognitiven Entwicklung des Kindes angepasst wurden. So werden die Schwimm- und Flugkörper bereits in der 1. Schulstufe ausgewiesen, Fahrzeuge dagegen erst in der 2. Schulstufe, der Hebel wird sogar erst in der 3. Schulstufe genannt.

Der Vernetzung mit anderen Unterrichtsgegenständen, vorzugsweise dem Sachunterricht, kann demnach nur schwer Rechnung getragen werden.

Der neue Lehrplan setzt zudem sehr genaue Literaturkenntnisse voraus, um die geforderten Inhalte mit Begriffen und fachlichem Wissen zu füllen. Die übergreifenden Themen bilden zwar die aktuellen gesellschaftspolitischen Positionen ab, Konkretes wird allerdings nicht dargelegt.

Tanzer (1981, S. 3, in Zankl) weist schon im Vorwort auf das Ziel einer handelnden und reflektierenden Auseinandersetzung mit der technischen Umwelt hin. Zankl (1981, S. 5) selbst hebt die tätige Auseinandersetzung und die klärende Verbalisierung inklusive Begriffsbildung hervor, die wichtiger als die erstellten Objekte sein sollte.

Seit langem sind Lerninhalte mit Hilfe von Problemstellungen zu bewältigen, wobei die Lehrer:innenpersönlichkeit bei der Durchführung eine entscheidende Rolle spielt (Zankl, S. 6).

Aufgrund der geringen Konkretisierung muss darauf geachtet werden, dass der neue Lehrplan nicht in die Beliebigkeit abdriftet, sondern fachlich kompetent und mit sorgsam ausgewählten Inhalten und Aufgaben vermittelt wird.

Die Verfasserinnen dieses Artikels hegen außerdem die Befürchtung, dass vor allem Mädchen durch den neuen Lehrplan benachteiligt werden. Das Wort Technik wird insgesamt weitgehend ausgespart, was u. U. dazu führen könnte, dass Mädchen wieder in konservative Rollenbilder zurückgedrängt werden.

Abschließend möchten wir an die Aussage von Prof. Zankl erinnern, der bereits 1981 den Weitblick für diesen Fachbereich hatte:

„Den Eltern muss einsichtig gemacht werden, dass die Schule der Ort des Lernens und nicht der Ort der Produktion von Gebrauchsgegenständen ist. Hier entstehen Modelle und Spielobjekte des Lernens, deren Funktionszeit begrenzt ist“ (Zankl 1981, 20).

Weiterführende Links:

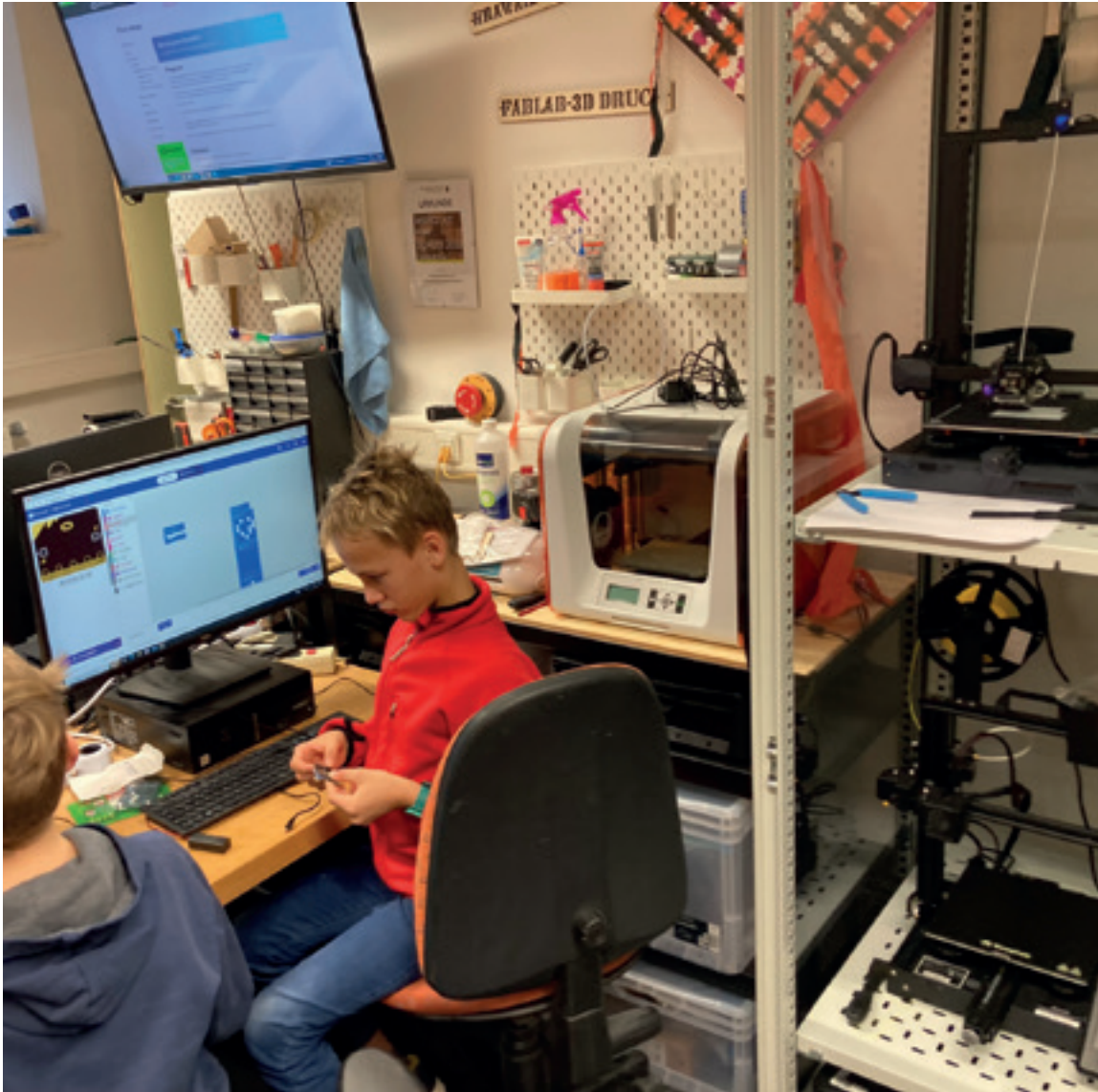
- <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/zrp/pp.html>
- <https://www.paedagogik-paket.at/>
- <https://www.paedagogik-paket.at/massnahmen/lehrplaene-neu.html>
- <https://www.paedagogik-paket.at/massnahmen/kompetenzraster.html>

Quellen

Literatur

- Eckel, J., Tanzer, K. (2004). Technisches Werken. In: Wolf, Wilhelm (Hg.). Kommentar zum Volksschullehrplan. Wien: ÖBV & Hpt.
- Fthenakis, W. E. (Hrsg.) (2009). Frühe technische Bildung. Natur-Wissen schaffen 4. Troisdorf: Bildungsverlag EINS GmbH.

„Schnittstelle_Krawall-
pflichtfach“:
Fächerverbindende
Projekte mit Schwerpunkt
analog-digitaler Schnitt-
stellen Foto: Matthias
Schoiswohl-Szwajor
BG / BRG Schwechat
Wien 11



Gogolin, I., Höttecke, D. (Hrsg.) (2018). Handbuch Interkulturelle Pädagogik. 96. Naturwissenschaftliche Unterrichtsfächer. Stuttgart, Regensburg: Deutsche Nationalbibliografie.

Julius Klinkhardt Hansal, G., Lürzer, T. (2004). Textiles Werken. In: In Wolf, Wilhelm (Hg.). Kommentar zum Volksschullehrplan. Wien: ÖBV & Hpt.

Peez, G. (2018). Einführung in die Kunstpädagogik. Stuttgart: W. Kohlhammer GmbH.

Stuber, T. et al. (2012). Werkweiser 2 für technisches und textiles Gestalten. Handbuch für Lehrkräfte 3. Bis 6. Schuljahr. Bern: Schulverlag plus AG.

Tanzer, K. in Zankl, G. (1981). Werkerziehung 3+4. Linz: Veritas Verlag.

Teml, H., Teml, H. (2006). Erfolgreiche Unterrichtsgestaltung. Wege zu einer persönlichen Didaktik. Innsbruck: StudienVerlag.

Weinert, F. E. (2001). Zitiert nach Uni Würzburg ([https://www.uni-wu-](https://www.uni-wu-erzburg.de/fileadmin/39030000/ZiLS/Material/Kompetenzorientierung/Kurzleitfaden_Kompetenzformulierung.pdf)

[erzburg.de/fileadmin/39030000/ZiLS/Material/Kompetenzorientierung/Kurzleitfaden_Kompetenzformulierung.pdf](https://www.uni-wu-erzburg.de/fileadmin/39030000/ZiLS/Material/Kompetenzorientierung/Kurzleitfaden_Kompetenzformulierung.pdf)). Abgerufen am 20.07.2023 von <https://www.paedagogik-paket.at/images/Paedagogik-Paket-Broschuere.pdf>

Zankl, G. (1981). Werkerziehung 3+4. Linz: Veritas Verlag.

Lehrpläne

Lehrplan der Volksschule. (2007). Siebenter Teil. Bildungs- und Lehraufgaben sowie Lehrstoff und didaktische Grundsätze der Pflichtgegenstände der Grundschule und der Volksschuloberstufe. Grundschule – Technisches Werken. Stand: BGBl. II Nr. 107/2007.

Lehrplan der Volksschule (2023). Vierter Teil. Übergreifende Themen. Abgerufen am 20.07.2023 unter https://www.ris.bka.gv.at/Dokumente/BgblAuth/BGBLA_2023_II_1/Anlagen_0001_CE7F0AA2_A925_4A4D_8C3C_355D12BD22D1.pdf.

Eva Lausegger
ANWENDUNGSBEREICHE
Primarstufe / 1. – 4.Klasse

ANWENDUNGSBEREICHE <i>TECHNIK & DESIGN</i>	ALLTAGS- GEGENSTÄNDE	KLEIDUNG	GEBAUTE UMWELT	SPIEL/SPORT	BEWEGUNG/ ENERGIE
1. KLASSE	Gebrauchsgegenstände Spiele		Türme	Flug- oder Schwimmkörper	
2. KLASSE	Textile Spielwerkstatt		Baukonstruktion	Fahrzeuge Flug- oder Schwimmkörper	
3. KLASSE	Transportbehältnis Textile Hüllen		Räume und Raumpläne	Einfache Werkzeuge Kräfteübertragung	Stromkreis Luft oder Wasser als Energie
4. KLASSE	Gebrauchsgegenstände	Kleidung	Raummodelle	Kräfteübertragung	
Ergänzende Anwendungsbereiche	Behältnisse, Verpackungen; Herstellung einfacher Geräte (z.B. Armband mit Schrittzähler, Stricknadeln, Spindel; Strickbrett; Webrahmen; Wippe), Gebrauchs-, Wohntextilien; Re-/Upcycling; Dekonstruktion/Untersuchung/Experiment (Textilien, Papiere, Hölzer, technische Geräte, ...); Produktanalyse	Accessoires, Alltagskleidung, Mode, Re-/Upcycling, Schmuck, Textilpflege, Verkleidung	Raumwahrnehmung, Raumvermessung, Belastung, Gleichgewicht, Schwerpunkt, Standsicherheit, textile Räume, Massiv- und Skelettbauweise (Brücken, Türme, Häuser), Raumkörper	Bewegungs-, Faden-, Geschicklichkeits-, Gesellschafts-, Sinnesspiele; Musikinstrumente; Fingerpuppen, Stabfiguren, Marionetten; Bühnenbilder, Kulissen, Requisiten; Sportgeräte	fahren/lenken, fallen/gleiten/fliegen, schwimmen/schweben/sinken; Kräfte sparen; Hebel, Kurbel, Achse, Welle, Nocke, Räder, Lenkung, einfache Getriebe und Maschinen; Bewegungsenergie/Antriebsenergie (Wasser, Wind, Sonne, Wärme), einfache elektrische Schaltungen (Stromquelle, Schalter, Verbraucher); basale Erfahrungen mit Robotik und Codierung von Nachrichten; Micro-computer

Silvia Wiesinger, Jasmina Blum

TECHNIK UND DESIGN IN DER PRIMARSTUFE
THEMENVORSCHLÄGE FÜR DIE 1. SCHULSTUFE

Im neuen Lehrplan wird der Begriff *Technik* im Ge-
nerellen ausgeklammert, er kommt nicht vor. Dies
könnte bei der Ausbildung der ersten Schulstufe De-
fizite im Verständnis technischer Vorgänge nach sich
ziehen. Der Begriff *Lebens- und Arbeitswelt* scheint
uns bei manchen Lernprodukten deplatziert. Die an-

geführten Anwendungsbereiche ergeben sich aus
den Vorgaben des Lehrplans.
Selbiges trifft auf die Kompetenzformulierungen zu.
Auch sie ergeben sich aus den Lehrplaninhalten der
entsprechenden Schulstufe.

LERNINHALT	Papierstreifen in Bewegung setzen	
BEGRIFFE	Unterscheidung Papiersorten, Wind, Antriebsarten, schneiden entlang einer Linie, falten	
MATERIALERPROBUNGEN	Positionierung des Trinkhalmes	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Kopierpapier, Papiertrinkhalm	
WERKZEUGE	Schere	
KOMPETENZBEREICHE Entwickeln (E) Herstellen (H) Reflektieren (R)	E	mit den jeweils geeigneten Materialien falten, schneiden
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, Werkraum- ordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Abrunden der Ecken, Raupen-Ralley	
LERNPRODUKT	Papierraupe (Abb. 1)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	1	



Abb. 1 Papierraupe.
Papierstreifen in Bewe-
gung setzen.
Quelle: Copyright ©
Blum/Wiesinger, 2023

LERNINHALT	Ein A-4 Blatt durch Teilen und Falten umformen	
BEGRIFFE	halbieren, falten, Längs- und Querfaltung, Papier in acht gleiche Teile teilen, aus-/schneiden, kleben	
MATERIALERPROBUNGEN	Klebstoffexperimente	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	A4-Kopierpapier, Klebstoff	
WERKZEUGE	Schere	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien falten, kleben, schneiden
	H:	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraum- ordnung einhalten
	R:	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	A5-Kopierpapier, Zick-Zack-Buch (zig-zag-book, Leporello)	
LERNPRODUKT	Mein erstes Werkzeugbuch (Itsy-Book) (Abb. 2)	
ANWENDUNGSBEREICH	Gebrauchsgegenstände	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	

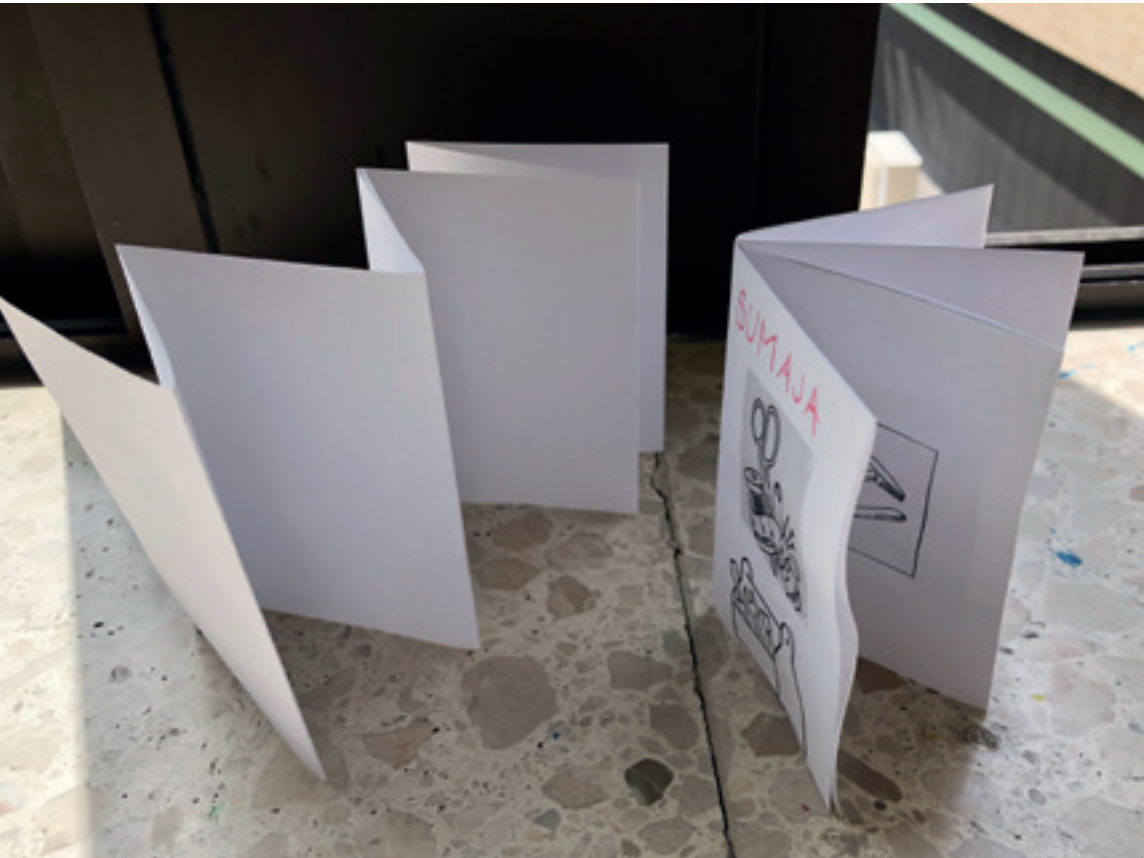


Abb. 2 Mein erstes Werk-
zeugbuch. Ein A-4 Blatt
durch Teilen und Falten
umformen.
Quelle: Copyright ©
Blum/Wiesinger, 2023

LERNINHALT	Erste Falttechniken erlernen	
BEGRIFFE	quadratisch, rechteckig, 4 Seiten, 4 Ecken, falten, Faltkante, Berg- und Talfalte, Diagonale (gegenüberliegende Ecken), Mittelpunkt, Erweiterung: symmetrisch, spiegelgleich, Faltstraße	
MATERIALERPROBUNGEN	einfache Faltung mit und ohne Werkzeug präzisieren	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Einfärbiges (empf. weiß), quadratisches Papier: Origamipapier (= Falt-papier), Kopierpapier	
WERKZEUGE	Falzbein, ev. Schere (wenn Papier zugeschnitten werden muss)	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien falten (schneiden)
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, richtig entsor-gen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	unterschiedliche Papierformate, Schnabel formen für Krähe (Erweiterung)	
LERNPRODUKT	Himmel-und-Hölle (Abb. 3a, 3b)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	1	

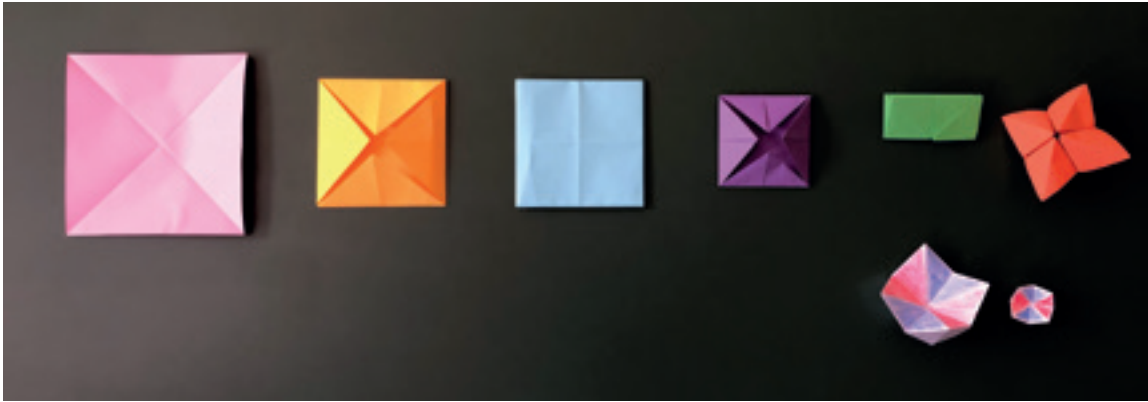
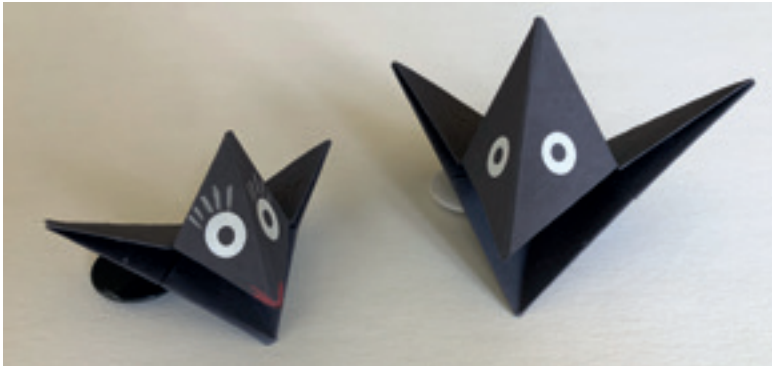


Abb. 3a Faltstraße
Himmel-und-Hölle. Erste
Falttechniken erlernen.
Quelle: Copyright ©
Blum/Wiesinger, 2023

Abb. 3b Erweiterung
Krähe. Abgeleitet von
Himmel-und-Hölle.
Quelle: Copyright ©
Blum/Wiesinger, 2023



LERNINHALT	Standfestigkeit von Bauwerken erproben – naives Bauen	
BEGRIFFE	Grundfläche, Höhe, Standsicherheit (-festigkeit), Gewicht, Gleichgewicht, Schwerpunkt, Belastung, stabil, instabil, labil	
MATERIALERPROBUNGEN	Versuche mit Kapla-Bausteinen	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Holzbausteine, Papier, Magazinpapier, Flyer, Pappe, Pappbecher	
WERKZEUGE	keine	
KOMPETENZBEREICHE Entwickeln (E) Herstellen (H) Reflektieren (R)	E	mit den jeweils geeigneten Materialien bauen, falten
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, Werkraum- ordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Höhe und Komplexität der Konstruktion, Mindesthöhe definieren	
LERNPRODUKT	Türme unterschiedlicher Höhe bauen (Abb. 4a–c)	
ANWENDUNGSBEREICH	Türme	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	

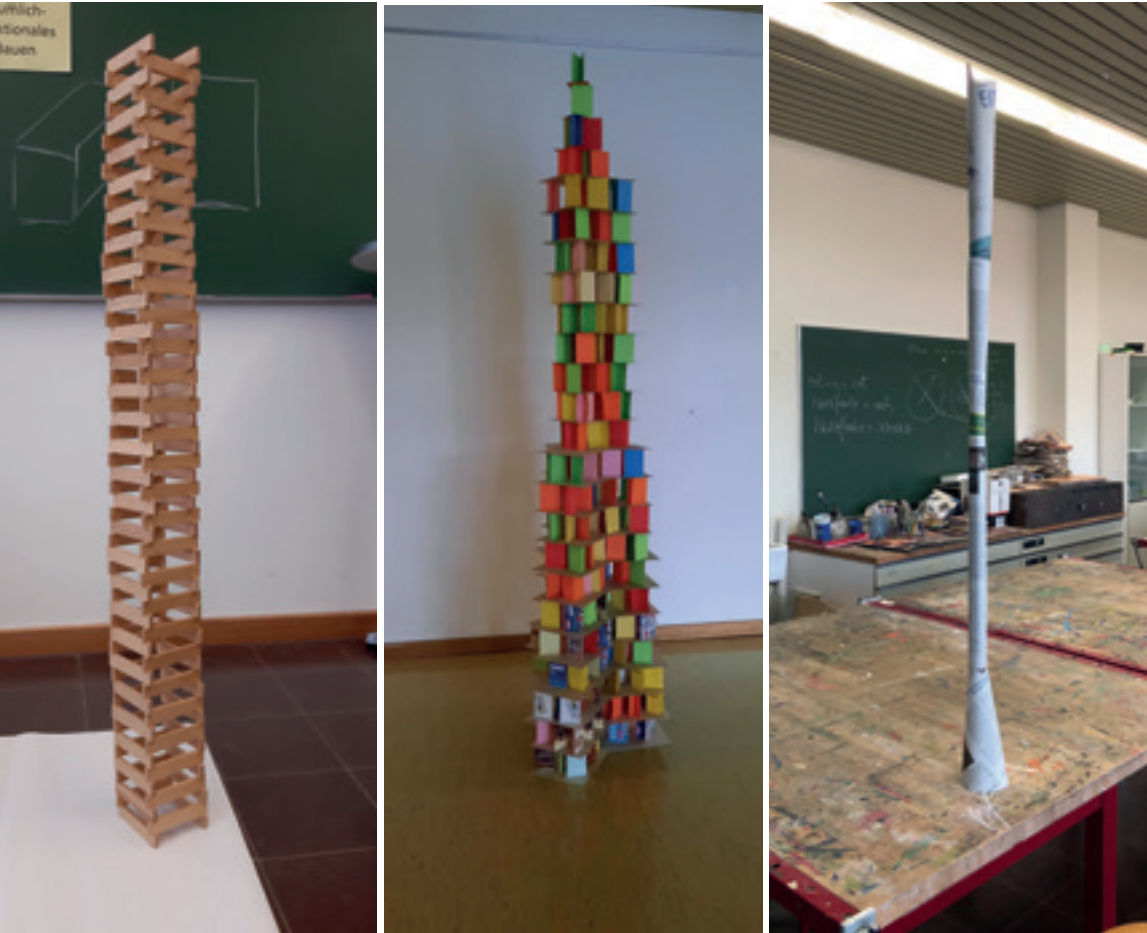


Abb. 4a Türme unter-
schiedlicher Höhe bauen
(mit Kapla-Bausteinen).
Standfestigkeit von Bau-
werken erproben.
Quelle: Studierende der
Ausbildung Primarstufen-
pädagogik, 2022

Abb. 4b Türme bauen
(aus Flyer-Papier).
Quelle: Studierende der
Ausbildung Primarstufen-
pädagogik, 2022

Abb. 4c Türme bauen
(aus Zeitungspapier).
Quelle: Studierende der
Ausbildung Primarstufen-
pädagogik, 2022

LERNINHALT	Fasern zum Faden verarbeiten	
BEGRIFFE	pflanzliche und tierische Fasern, Fäden, drehen, spinnen, Schnur drehen (kordeln), knoten, knüpfen	
MATERIALERPROBUNGEN	Experimentierwerkstatt Fasern	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	tierische Wolle, pflanzliche Fasern, ev. Schlüsselring	
WERKZEUGE	Spindel, Schere	
KOMPETENZBEREICHE	E	Fasern und Fäden erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien knoten, Schnur drehen
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	unterschiedliche Faser- und Fadenstärken, Varianz bei Knoten	
LERNPRODUKT	Armband, Schlüsselanhänger (Abb. 5)	
ANWENDUNGSBEREICH	Gebrauchsgegenstände	
UNTERRICHTSEINHEITEN	3	



Abb. 5 Armband, Schlüsselanhänger. Fasern zum Faden verarbeiten.
Quelle: Copyright © Blum, 2023

LERNINHALT	Falten – Knoten – Spielen	
BEGRIFFE	quadratisch, rechteckig, 4 Seiten, 4 Ecken, falten, Faltkante, Berg- und Talfalte, Diagonale (gegenüberliegende Ecken), Mittelpunkt, lochen, Schnur drehen (kordeln), fädeln, knoten	
MATERIALERPROBUNGEN	Papiersorten (unterschiedliche Stärken), Fäden drehen (Spannung)	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Kopierpapier, dünnes Baumwollgarn, schwerer Knopf (Durchmesser mind. 20mm, 4-löchrig), Klebstoff	
WERKZEUGE	Schere, Locheisen, Hammer (Unterlage nicht vergessen!)	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier und Fäden erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien bauen, falten, schneiden, Schnur drehen
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Papiergrößen, Becherstärke gleichmäßig ausrichten, mit Zeitlimit spielen	
LERNPRODUKT	Fangbecher (Abb. 6)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	



Abb. 6 Fangbecher. Falten – Knoten – Spielen.
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023

LERNINHALT	Ein Papierobjekt dekonstruieren	
BEGRIFFE	quadratisch, rechteckig, falten, Faltkante, Bergfalte, Talfalte, 4 Seiten, 4 Ecken, Demontage (entdeckende Lernform), Henkel, Papierschnur drehen (kordeln) für Henkel, knoten, Papier verstärken (für Henkel)	
MATERIALERPROBUNGEN	drehen mit unterschiedlichen Papiersorten	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Postwurfsendungen, Magazinpapiere, gebrauchte Heftumschläge, Krepppapier, Backpapier	
WERKZEUGE	Falzbein	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien falten, Schnur drehen
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Papierformate von A4 bis A9	
LERNPRODUKT	Falttasche mit oder ohne Henkel (Abb. 7)	
ANWENDUNGSBEREICH	Gebrauchsgegenstände	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	



Abb. 7 Falttasche mit oder ohne Henkel. Ein Papierobjekt dekonstruieren.
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2022

LERNINHALT	Entwerfen – Designen – Schneiden – Wickeln – Spielen	
BEGRIFFE	Sportgerät, Racket, Ball, Luftballon, Schlagfläche, Griff, Skizze, Plan, messen, schneiden, nageln, verstärken, wickeln	
MATERIALERPROBUNGEN	Graupappe (1mm) vs. dünne Wellpappe, Wickeln unterschiedlicher Dichte und Spannung	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Pappe (Grau- oder Braunpappe, max. 1mm), Karton, alternativ Bierdeckel (Rohlinge), Bänder, Baumwollschnur, Fichtenholz (vierkant, z.B. 20x10mm), Spatel (Holz, med. Equipment), Nagel	
WERKZEUGE	Schere, Hammer, Vorstecher	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier und Holz erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien bauen, messen, nageln, sägen, schneiden, wickeln
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, pflegen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten, Sicherheitsbestimmungen einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Komplexität bei Größe und Materialwahl	
LERNPRODUKT	Schläger (Abb. 8a, 8b)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	3	

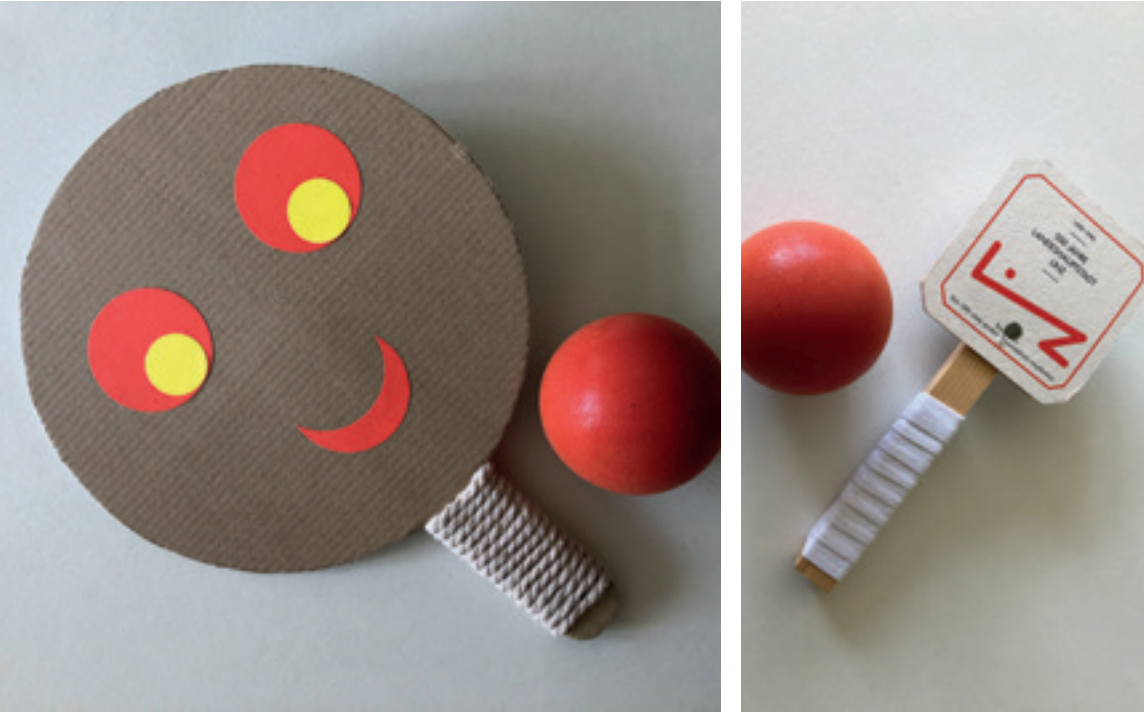


Abb. 8a Schläger (aus Braunpappe, mit Baumwollschnur). Entwerfen – Designen – Schneiden – Wickeln – Spielen.
Quelle: Copyright © Wiesinger, Blum, 2023

Abb. 8b Schläger (aus Fichtenholz u. Bierdeckel, mit Band).
Quelle: Copyright © Wiesinger, Blum, 2023

LERNINHALT	Falten – Bewegen – Spielen	
BEGRIFFE	drehen, rotieren, Drehung, Rotation, Drehimpuls (psychomotorische Fähigkeiten), Verhältnisse	
MATERIALERPROBUNGEN	Faltungen mit unterschiedlichen Papiersorten ausführen	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	glattes Papier (beschichtetes Magazinpapier, Postwurfsendungen)	
WERKZEUGE	Falzbein, Schere	
KOMPETENZBEREICHE	E	Kleinmotorik kontrollieren und steuern, Papier erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien falten, schneiden
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Unterschiedliche Papiere (rau vs. glatt)	
LERNPRODUKT	Papierkreisel (Abb. 9a–9c)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	1,5	

Abb. 9a Papierkreisel. Falten – Bewegen – Spielen.
Quelle: Copyright © Wiesinger, 2018

Abb. 9b Papierkreisel (bewegt, klein).
Quelle: Copyright © Wiesinger, 2018

Abb. 9c Papierkreisel (bewegt, groß).
Quelle: Copyright © Wiesinger, 2018



LERNINHALT	Den Werkstoff Holz kennenlernen und bearbeiten	
BEGRIFFE	Holzarten (weich - hart), Holzverarbeitung (Leisten, Bretter), Nagel vs. Holzschraube, Holzwerkzeuge, nageln, feilen, schleifen, Schnur drehen (kordeln), fädeln digitale Anwendung: Schablone erstellen	
MATERIALERPROBUNGEN	Nagelgröße, Nagelspitze (Vollholz vs. Spanplatte)	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Fichtenholzleiste/ev. Lindenholzbrett (Stärke 25–30mm, Länge ca. 200–250mm), Schleifpapier, Schablone: digital entworfener Schriftzug, Nägel (Rundkopf, Länge ca. 20mm), Ringössenschrauben, Baumwollgarn, Speiseöl, Bienenwachs	
WERKZEUGE	Hammer, Feile, Schleifklotz, Vorstecher, ev. Spitzzange	
KOMPETENZBEREICHE	E	Holz und Fäden erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien bauen, messen, nageln, sägen, vorstechen, Schnur drehen, schleifen
	H	eigene Werkstücke erarbeiten – designen, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, pflegen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Oberflächenbehandlung, Holz ölen, einen oder zwei Buchstaben durch Kordel (angenagelt) ersetzen	
LERNPRODUKT	Namensschild (Abb. 10)	
ANWENDUNGSBEREICH	Gebrauchsgegenstände	
UNTERRICHTSEINHEITEN	3–4	



Abb. 10 Namensschild.
Den Werkstoff Holz kennenlernen und bearbeiten.
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023

LERNINHALT	Ein Instrument aus Holz bauen	
BEGRIFFE	Holzarten (weich, hart), messen, ablängen, sägen, schleifen, wickeln, Griff, Klang produzieren, Töne erzeugen	
MATERIALERPROBUNGEN	Ton- und Klangvielfalt mithilfe verschiedener Längen	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Bambusstäbe, Rundhölzer (Hartholz), Schleifpapier, Baumwollschnur	
WERKZEUGE	Säge (Japan-, Fein-, Puksäge), Schraubzwinge, Schraubstock	
KOMPETENZBEREICHE	E	Holz erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien messen, sägen, schleifen, wickeln
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung und Sicherheitsbestimmungen einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Wickeln mit Bändern vs. Schnüren	
LERNPRODUKT	Bambus-Klangstäbe (Abb. 11a–11c)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	

Abb. 11a Bambus-Klangstäbe (mit Baumwollschnur). Ein Instrument aus Holz bauen.
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023

Abb. 11b Bambus-Klangstab (mit Band).
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023

Abb. 11c Bambus-Klangstab (mit Spagat).
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023



LERNINHALT	Textile Flächen spielbar machen	
BEGRIFFE	Skizze, Plan, Textile Flächen, Textilien, Leder, Fäden, Spagat, schneiden, lochen, fädeln, knoten	
MATERIALERPROBUNGEN	Lochen unterschiedlicher Materialien	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Leder, Spagat, Karton, Pappe	
WERKZEUGE	Schere, Locheisen, Hammer	
KOMPETENZBEREICHE Entwickeln (E) Herstellen (H) Reflektieren (R)	E	mit den jeweils geeigneten Materialien schneiden
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Fädeln mit Nadel	
LERNPRODUKT	Fingerpuppe (Abb. 12)	
ANWENDUNGSBEREICH	Spiele	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	



Abb. 12 Fingerpuppe.
Textile Flächen spielbar machen.
Quelle: Copyright © Blum, 2023

LERNINHALT	Beobachten und Vergleichen von Luftobjekten	
BEGRIFFE	freier Fall, Tragfläche, Auftrieb, Schwerpunkt, fallen (zu Boden), sinken (zu Boden), gleiten, flattern, fliegen	
MATERIALERPROBUNGEN	Papierstärke, Tragflächengröße	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Kopierpapier, Tapete, Flyer, Heftumschlag, Büroklammer, ev. Mini-Wäsche-klammer	
WERKZEUGE	Schere	
KOMPETENZBEREICHE	E	Papier erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien messen, schneiden
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Papierstärke oder Gewicht verändern	
LERNPRODUKT	Luftwirbler (Abb. 13)	
ANWENDUNGSBEREICH	Flugkörper	
UNTERRICHTSEINHEITEN	2	

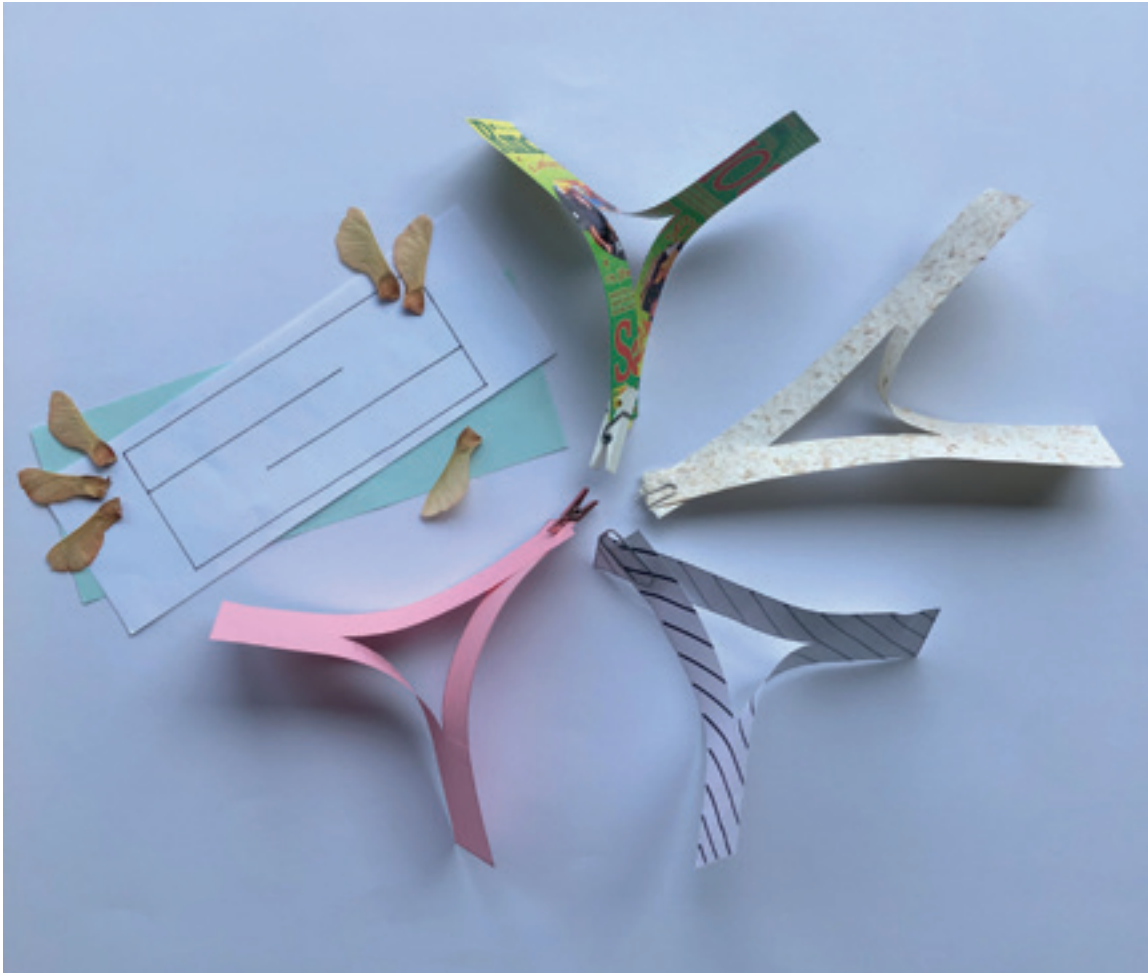


Abb. 13 Luftwirbler. Beobachten und Vergleichen von Luftobjekten.
Quelle: Copyright © Wiesinger, 2016

LERNINHALT	Schiffsformen vergleichen und testen	
BEGRIFFE	Schiffstypen (Boot – Schiff – Dampfer ...) schwimmen, sinken, Form, stromlinienförmig, Strömung, Widerstand, Schnur drehen (kordeln), ziehen	
MATERIALERPROBUNGEN	Schwimmversuche	
WERKSTOFFE/MATERIALIEN	Styrodur, Baumwollgarn	
WERKZEUGE	Cuttermesser, ev. Thermosäge oder Laubsäge	
KOMPETENZBEREICHE	E	Material erkunden, mit den jeweils geeigneten Materialien bauen, messen, Schnur drehen, schleifen
	H	eigene Werkstücke erarbeiten, Materialien verarbeiten, nachhaltig einsetzen, pflegen, richtig entsorgen, Werkzeuge richtig einsetzen, Werkraumordnung und Sicherheitsbestimmungen einhalten
	R	eigene Arbeit präsentieren, Fachsprache verwenden
DIFFERENZIERUNG	Aufbauten passend zum Schiffsrumpf anbringen	
LERNPRODUKT	Styrodur-Boot (Abb. 14a–14c)	
ANWENDUNGSBEREICH	Schwimmkörper	
UNTERRICHTSEINHEITEN	3	

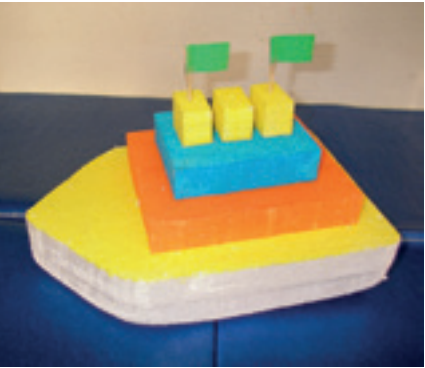


Abb. 14a Styrodur-Boot (in Sandwanne). Schiffsformen vergleichen und testen.
Quelle: Copyright © Wiesinger, 2018

Abb. 14b Styrodur-Boot (mit Baumwollgarn).
Quelle: Copyright © Blum/Wiesinger, 2023

Abb. 14c Styropor-Boot (mit Aufbau). Materialempfehlung: Styrodur statt Styropor.
Quelle: Studierende der Ausbildung Primarstufenpädagogik, 2006

Sarah Steiner

TECHNIK UND DESIGN IN DER SEKUNDARSTUFE I ECKPUNKTE ZUM NEUEN LEHRPLAN – EIN KOMMENTAR

Der neue Lehrplan für das neue Fach Technik und Design (kurz LP 23/24) kommt ab dem Schuljahr 23/24 aufsteigend zur Anwendung. Nun lassen sich Lehrpläne für uns Lehrende aber nicht losgelöst von den tatsächlich vorherrschenden Rahmenbedingungen lesen oder gar umsetzen.

Dazu sei klargestellt: So umfassend und bedeutend, wie der Lehrplan das Fach zeichnet, so umfassend und bedeutend ist das Fach tatsächlich!

Das wissen wir als Werklehrer:innen. Das wissen auch Interessensverbände wie Wirtschaftskammer, Arbeiterkammer oder Industriellenvereinigung. Das weiß man auch an den Ausbildungsstätten für zukünftige Werklehrer:innen, die ein ausgesprochen breit gefächertes Anwendungsspektrum kompakt und zwangsweise lückenhaft in Curricula pressen. Das wissen auch Schulleiter:innen, wenn sie das Fach als unabdingbare Schnittstelle zu den anderen Schulfächern und als Verbindung zwischen Schul- und Arbeitswelt verstanden haben.

Was aber ist mit den RAHMENBEDINGUNGEN?

- ◆ An vielen Standorten wurden die Gruppengrößen deutlich angehoben (keine offiziellen Teilungszahlen mehr – diese obliegen schulautonomen Beschlüssen)
- ◆ Unter solchen Bedingungen kann den Vorgaben zur Sicherheit, so wie sie der Lehrplan richtigerweise voraussetzt, nur schwerlich entsprochen werden.
- ◆ Werksäle sind trotz der Bemühungen von Werklehrer:innen mangelhaft ausgestattet oder nicht lehrplangerecht vorhanden.
- ◆ Studentafeln werden an manchen Standorten auf das im Lehrplan neu vorgegebene Minimum heruntergeschraubt.
- ◆ Bereits tätige Werklehrer:innen wurden vor zwei Jahren per Verordnung als für beide ehemals getrennten Berei-

che technisch/textil qualifiziert erklärt und durften/dürfen sich jetzt rasch „nachqualifizieren“.

- ◆ Mit dem jetzt gültigen neuen Lehrplan sind Werklehrer:innen ab sofort auch verpflichtet, sich die Handhabung digital ansteuerbare Geräte, CAD-Software, Coding, Sensoren etc. möglichst sofort und fundiert anzueignen und in sinnvollen Zusammenhängen zu vermitteln.

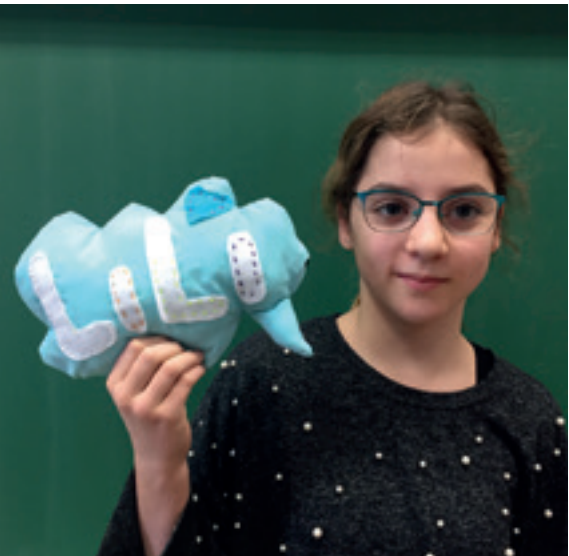
All das und noch mehr ist zu beachten, allerdings können die unterschiedlichen Realitäten an den verschiedenen Schulstandorten die Umsetzung des LPs erschweren.

Gleich vorweg: Die wirklich große Neuerung hat schon mit dem LP 17 (Technisches und Textiles Werken) stattgefunden:

- 1) durch die Zusammenlegung der Fächer (die man so zwar nicht nennen darf – Stichwort neues Fachverständnis – die aber ja eben doch genauso stattgefunden hat),
- 2) durch den Einzug der Kompetenzorientierung in den Werkunterricht (in anderen Fächern ist dies ja schon längst Standard), und
- 3) durch den Einzug der Digitalisierung in den Werkunterricht (wobei man hervorheben muss, dass der neue Fachlehrplan deutlich mehr abdeckt als im allgemeinen Teil des Lehrplans zum Thema Digitalisierung beschrieben wird).

**KOMPETENZORIENTIERUNG
UND KOMPETENZBEREICHE
Handlungsdimensionen im Werkunterricht**

Die Kompetenzorientierung bildet die pädagogische Grundlage des gesamten neuen Lehrplans (allgemeiner LP und Fachlehrpläne). Im 2. Teil des allgemeinen Lehrplans (LP, allgemeiner Teil, https://www.paedagogikpaket.at/images/Allgemeiner-Teil_AHS.pdf, Zugriff August 2023) wird dabei zwischen fachlichen Kompetenzen, überfachlichen Kompetenzen (Motivation, Selbstwahrnehmung, Vertrauen in die eigene



Erstes Nähen mit der Hand, Erlernen unterschiedlicher Stickstiche, erstes Nähen an der Maschine, Annähen von Applikationen;
Fotos: Vera Wohlmayer-Cervenka
Parhamergymnasium GRG 17 Wien / 1. Klasse

Person, soziale Kompetenzen, lernmethodische Kompetenzen) und fächerübergreifenden Kompetenzen unterschieden.

Fächerübergreifende Kompetenzen sind jene Kompetenzen, „die in der Auseinandersetzung mit den übergreifenden Themen erworben werden sollen“. (LP, Allgemeiner Teil, S. 6). Eingang in den neuen LP gefunden haben: Bildungs-, Berufs- und Lebensorientierung, Entrepreneurship Education, Informatische Bildung, Medienbildung, Reflexive Geschlechterpädagogik und Gleichstellung, Sprachliche Bildung und Lesen, Umweltbildung für nachhaltige Entwicklung, Verkehrs- und Mobilitätsbildung, Wirtschafts-, Finanz- und Verbraucher:innenbildung; nicht aber: Gesundheitsförderung, Interkulturelle Bildung, Politische Bildung, Sexualpädagogik.

Kommen wir nun aber zu den eigentlichen, fachlichen Kompetenzen. Dazu muss gesagt werden: Für das Fach Werken wurde bislang noch gar kein Kompetenzraster mit den grundsätzlich üblichen drei Kompetenzniveaus ausgearbeitet. Es gibt lediglich ein Kompetenzraster für die Volksschule, für die Sekundarstufe 1 gibt es bis jetzt noch nichts. (vgl. <https://www.paedagogikpaket.at/massnahmen/kompetenzraster.html>, Zugriff: August 2023)

Im Lehrplan findet sich zur Kompetenzorientierung folgende allgemeine Angabe zu den Kompetenzbereichen Entwicklung, Herstellung und Reflexion: „Die Komplexität der Aufgabenstellungen und der Verfahren ist im Sinne eines Spiral-Curriculums kontinuierlich zu steigern. Fachliches Wissen und die Verwendung der Fachsprache werden aufgebaut, problemlösende, gestalterische und technische Kompetenzen erweitert und vertieft.“ (LP 2023/24, S. 1)

Die in die Bereiche Entwicklung, Herstellung und Reflexion aufgeteilten Kompetenzen anhand der verpflichtenden Anwendungsbereiche so zu vertiefen und zu erweitern, dass mit steigender Komplexität eine sinnvolle Progression hinauf zu einem bestimmten Zielniveau stattfindet, diese Aufgabe bleibt auf Basis des Lehrplans ein gutes Stück weit uns Lehrenden überlassen. Eine Progression ist im neuen LP nämlich nur vage abgebildet. Es mangelt auch an eindeutigen Deskriptoren/Can-do-Statements (Schnittpunkten zwischen der Handlungs- und der Inhaltsdimension). Als besonders problematisch kann erachtet werden, dass dem Lehrplan nicht wirklich zu entnehmen ist, welches Niveau die Schüler:innen (je nach Schultyp) am Ende der 6. bzw. der 8. Schulstufe tatsächlich erreicht haben sollen. Wer sich diesbezüglich ein Bild machen möchte, könnte zum Beispiel einen Blick in den *Gemeinsamer Referenzrahmen Technik (GeRRT)* des VDI (Verband Deutscher Ingenieure) werfen (vgl. <https://www.vdi.de/ueber-uns/presse/publikationen/details/gemeinsamer-referenzrahmen-technik-gerrt>, Zugriff: August 2023), oder in die Lehrpläne der Bezugsdisziplinen (z.B. Physik).

Kompetenzen und Anwendungsbereiche sind miteinander zu verknüpfende Dimensionen im kompetenzorientierten Lehr- und Lernprozess. So steht es auch im neuen Lehrplan für *Technik und Design*: Die „Kompetenzbereiche Entwicklung, Herstellung und Reflexion (...) werden über die Anwendungsbereiche aufgebaut.“ (LP 2023/24, S. 1) Die Kompetenzen zu den Bereichen Entwicklung, Herstellung und Reflexion sind im neuen Lehrplan sowohl im allgemeinen Teil zum Kompetenzmodell ausgeführt als auch bei den jeweiligen Schulstufen. Leider enthält der Lehrplan bzw. der offizielle Kommentar keine Kompetenzbeschreibungen, die konkret auf die einzelnen Anwendungsbereiche aufbauen. Hilfreich kann in diesem Fall der *Lehrplan 21* der Schweiz sein. Dort findet man einen tabellarisch übersichtlichen Input zu explizit fachlichen, auf die Anwendungsbereiche bezogenen Kompetenzen nach dem Schema: Was können Schüler:innen in Bezug auf den Anwendungsbereich Energie/Elektrizität/Elektronik am Ende einer bestimmten Schulstufe (bzw. in der Schweiz nach einem bestimmten Zyklus). (vgl. https://gr-d.lehrplan.ch/container/GR_D_DE_Gesamtausgabe.pdf, Zugriff: August 2023)

In jedem Fall stellen die Kompetenzbeschreibungen bei der Entwicklung konkreter Aufgabenstellungen und Inhalte einen wertvollen Impuls dar. Dass die Kompetenzbeschreibungen eher schwammig formuliert sind, birgt vielleicht sogar Vorteile und bietet Planungsspielraum.

Was das Zeitmanagement bei der Dichte an Anwendungsbereichen und Verfahren ein klein wenig erleichtert, ist die Tatsache, dass im Abschnitt zum Kompetenzmodell und zu den Kompetenzbereichen keine Gewichtung vorgegeben wurde. Es bleibt im Entscheidungsrahmen der jeweiligen Lehrkraft, wie viel der ohnehin spärlichen Zeit jeweils für die Kompetenzbereiche *Entwicklung, Herstellung und Reflexion* aufgewendet wird. Im Übrigen steht auch an keiner Stelle, wie tief die einzelnen Anwendungsbereiche im Unterricht behandelt werden sollen. Eine Kontextualisierung des Kernbereichs *Herstellung* durch einen integrierten und altersgerecht didaktisierten (!) Entwicklungs- und Reflexionsprozess ist dabei in jedem Fall eine Chance zur Steigerung der Unterrichtsqualität.

Zur Kompetenzorientierung ist abschließend noch anzumerken, dass bei der Leistungsbeurteilung nicht allein die Leistungsbeurteilungsverordnung (BGBl. Nr. 371/1974) geltend ist, sondern dass eine transparente und kompetenzorientierte Leistungsbeurteilung zu erfolgen hat (vgl. Lehrplan, allgemeiner Teil, S. 8). Damit dies möglich ist, muss „klar und deutlich erkennbar (sein) und kommuniziert (werden), was gelernt werden soll“. (ebda.) Dazu sind die Kompetenzbeschreibungen aus den Bereichen *Entwicklung, Herstellung und Reflexion* heranzuziehen.

INHALTSDIMENSION

Aus exemplarischen Inhalten werden verpflichtende und ergänzende Anwendungsbereiche.

Hier die wichtigsten Punkte:

- 1) Aus den so genannten exemplarischen Inhalten des auslaufenden Lehrplans sind im neuen Lehrplan so genannte Anwendungsbereiche geworden.
- 4) Im neuen Lehrplan wird zwischen verpflichtenden und ergänzenden Anwendungsbereichen unterschieden – das hat Auswirkungen auf die Jahresplanung.
- 5) Die im auslaufenden Lehrplan enthaltenen drei Inhaltsbereiche *Technik, Körper und Raum* wurden ausdifferenziert und erscheinen im neuen Lehrplan als folgende fünf Anwendungsbereiche: Bewegung/Mobilität/Mechanik, Energie/Elektrizität/Elektronik, Körper/Kleidung/Mode, Produkt/Objekt/Spiel, Raum/Bauen/Wohnen.
- 6) Es sind nicht alle Anwendungsbereiche für alle Schulstufen vorgesehen – obwohl dies eine Progression in allen Bereichen sichergestellt hätte.
- 7) Die verpflichtenden Anwendungsbereiche werden durch ergänzende Anwendungsbereiche erweitert. Dadurch bleibt Spielraum bez. der Inhaltsdimension für individuell gestaltete Jahresplanungen.

DIGITALISIERUNG UND INFORMATISCHE BILDUNG:

Werken als Fach mit Sonderauftrag

Digitale Kompetenzen sind bereits im auslaufenden Lehrplan für *Technisches und Textiles Werken* berücksichtigt. Diese sind jeweils mit Empfehlungen vom Typ „können einbezogen werden“, „sind durchaus wünschenswert“ etc. versehen.

An die Stelle dieser sehr vorsichtig formulierten Empfehlungen im Lehrplan für *Technisches und textiles Werken* sind im neuen Lehrplan für *Technik und Design* verpflichtende Kompetenzen und Anwendungsbereiche getreten.

Im Abschnitt zu den didaktischen Grundsätzen für alle Schulstufen lautet die Formulierung: „Analoge und digitale Verfahren sind einzusetzen und miteinander zu verschränken.“ Im Abschnitt zu Maschinen und Geräten werden „digital ansteuerbare Geräte und Maschinen (inkl. Computer und Software) wie zB 3D-Drucker, Nähmaschine, Schneideplotter, Stickmaschine“ genannt. Anzumerken ist hier, dass der Lasercutter interessanterweise aus dem neuen Lehrplan wieder verschwunden ist – vermutlich wollte man Kosten sparen. Bei den Verfahren ist in Klammer ergänzt, dass dabei analoge ebenso wie digitale Verfahren für die Erstellung von Skizzen, Modellen etc. gemeint sind. Eigens hervorgehoben wird die Verfahrensgruppe „Steuern und Regeln (analog/digital): ua. Algorithmen, Coding, Programme, Sensoren“.

Schließlich wurde auch die *Informatische Bildung* als übergreifendes Thema aller Fachlehrpläne in Form von Fußnoten im neuen Fachlehrplan verankert, und zwar zugeordnet den Begriffen

- ◆ Microcomputer (als Anwendungsbereich der 1. Klasse)
- ◆ beim Kompetenzbereich Entwicklung der 2. Klasse als „Recherchemethoden nutzen“ bzw.
- ◆ in der 3. Klasse als „Recherchequellen nutzen und kritisch hinterfragen“,
- ◆ ferner beim Anwendungsbereich Elektronik/Sensorik/Robotik der 3. Klasse,
- ◆ in der 4. Klasse beim Anwendungsbereich Smart Textiles/Smart Materials,
- ◆ sowie bei den ergänzenden Anwendungsbereichen im Abschnitt Raum/Bauen/Wohnen in Form „analoger und digitaler Darstellungsformen für Planungen und Konzepte“.

Um zu verstehen, inwiefern der Fachlehrplan für *Technik und Design* eine deutliche Erweiterung der Anforderungen des allgemeinen Teils im Lehrplan in Bezug auf Digitalisierung darstellt, lohnt ein Blick auf letzteren.

Grundsatz 2 der Allgemeinen didaktischen Grundsätze befasst sich mit digital unterstütztem Unterricht und innovativen Lern- und Lehrformaten wie Lernmanagementsystemen, Lernplattformen sowie dem Einsatz digitaler Medien. (vgl. LP 23/24, Allgemeiner Teil, S. 8)

Das übergreifende Thema *Informatische Bildung* im allgemeinen Teil des Lehrplans deckt eine weitere Komponente der Digitalisierung ab: „Im Bewusstsein über Folgen und Auswirkungen des Einsatzes bestimmter Technologien sollen Schülerinnen und Schüler eine sinnvolle Nutzung von Informations- und Kommunikationstechnologien in der Schule und im Alltag vornehmen können.“ (LP 23/24, Allgemeiner Teil, S. 15)

Im Fachlehrplan für *Technik und Design* wurde die digitale Komponente an mehreren Stellen verankert, sodass Digitalisierung noch viel weitreichender den Werkunterricht bestimmt, und zwar auf fachlicher Ebene und eben nicht nur auf überfachlicher.

Zu diesen explizit digitalen Anwendungsbereichen finden sich im Kommentar zum Fachlehrplan Technik und Design des Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung (kurz: KFTuD, <https://www.paedagogikpaket.at/massnahmen/lehrplaene-neu/materialien-zu-den-unterrichtsgegenst%C3%A4nden.html>, Zugriff August 2023) einige Beispiele und Anwendungen.

Inwiefern der Werkunterricht in Schulen all das alleine zu gewährleisten hat, ist diskutabel. Im Lehrplan für Digitale Grundbildung (vgl. Lehrplan Digitale Grundbildung, S. 1,

Erstes Nähen mit der Hand,
Erlernen unterschiedlicher
Stickstiche, erstes Nähen
an der Maschine, Annähen
von Applikationen;
Fotos: Vera Wohlmayer-
Cervenka
Parhamergymnasium GRG
17 Wien / 1. Klasse



<https://www.paedagogikpaket.at/massnahmen/lehrplaene-neu/materialien-zu-den-unterrichtsgegenst%C3%A4nden.html>, Zugriff: August 2023) werden einige dieser Punkte ebenfalls abgedeckt:

- ◆ Am Ende der 1. Klasse können Schüler:innen im Fach *Digitale Grundbildung* u.a. „eindeutige Handlungsanleitungen (Algorithmen) nachvollziehen, ausführen sowie selbstständig formulieren“ (S. 3). Als Anwendungsbereiche sind Sequenzen und einfache Schleifen genannt.
- ◆ Am Ende der 3. Klasse können Schüler:innen im Fach *Digitale Grundbildung* u.a. „an Beispielen Elemente des Computational Thinkings nachvollziehen und diese zur Lösung von Problemen einsetzen. Sie wissen, wie sie Lösungswege in Programmiersprache umsetzen können“ (S. 6), und können mit Algorithmen arbeiten und kreativ mit einfachen Programmiersprachen umgehen.
- ◆ Am Ende der 4. Klasse können Schüler:innen im Fach *Digitale Grundbildung* u.a. „Programme entwerfen und iterativ entwickeln, die Kontrollstrukturen kombinieren, einschließlich verschachtelter Schleifen und zusammengesetzter Konditionale“ (S. 8).

„Schnittstelle_Krawallpflichtfach“:
Fächerverbindende
Projekte mit Schwerpunkt
analog-digitaler Schnittstellen
Foto: Matthias Schoiswohl-Szwajor
BG / BRG Schwechat
Wien 11

Daraus geht hervor, dass es sinnvoll und Zeitressourcen schonend klug ist, fächerübergreifend zu arbeiten. Bei beiden Fächern handelt es sich um verpflichtende Anwendungsbereiche. Dabei sind zwei Dinge zu beachten: Wenn es für das neue Fach *Digitale Grundbildung* finanzielle Ressourcen gibt, so muss es diese auch für das Fach *Technik und Design* geben. Wenn es ein eigenes Fach gibt wie *Digitale Grundbildung*, zu dessen Kompetenzen digitale Belange, konkret eben auch Coding/Programmieren etc. gehören, dann scheint es nicht abwegig, die Einführung und erste Schritte diesem Fach anzuvertrauen und danach die praktische Anwendung in den Werkunterricht zu holen (vergleichbar etwa der Handhabung z.B. von Mechanik im Physik- und im Werkunterricht). Dies scheint zumindest so lange zielführend, bis es flächendeckende Fortbildungen zum Thema für Werklehrer:innen gibt (so wie sie für das Fach *Digitale Fortbildung* als selbstverständlich erachtet und angeboten werden).

Wenn ihr Fragen zum neuen Lehrplan, zu den Rahmenbedingungen oder zu anderen Themen habt, zögert nicht euch an die ARGes für Werken eures Bundeslandes zu wenden (Kontaktaten hier: <http://www.boekwe.at/links/>). Je besser wir Werker:innen vernetzt sind und zusammenarbeiten, desto besser können wir unser Fach repräsentieren und stärken.

Eva Lausegger
ANWENDUNGSBEREICHE
SEK I/ 1.–4. Klasse

ANWENDUNGSBEREICHE <i>TECHNIK & DESIGN</i>	PRODUKT OBJEKT SPIEL	KÖRPER KLEIDUNG MODE	RAUM BAUEN WOHNEN	BEWEGUNG MOBILITÄT MECHANIK	ENERGIE ELEKTRIZITÄT ELEKTRONIK
1. KLASSE	Gebrauchsgegenstände/Gebrauchstextilien		Lebensräume/ Wohnkonzepte	Maschinen	Energieformen/ Energienutzung/ Microcomputer
2. KLASSE	Spiel/ Objekt	Hüllen-/Körperbildungen	Baukonstruktion/Statik	Mobilität/ Strömungstechnik	
3. KLASSE	Gebrauchsgegenstände/Gebrauchstextilien	Kleidung/Mode/ Konsum	Bauwerk/Gebäude/ Architektur		Elektronik/ Sensorik/ Robotik
4. KLASSE	Produkt und Nachhaltigkeit	Identität/Klischee/ Konstruktion/Inszenierung	Städtebau und Raumplanung		Smart Textiles/ Smart Materials
Ergänzende Anwendungsbereiche	Medien, Möbel, Produktdesign, Reparatur, Re- und Upcycling, Werbung, Werkzeuge, Wirtschaft und Konsum	Accessoires, Schmuck, Funktionstextilien, Gender und Diversität, Konzepte, Normen, Phänomene, Popkultur, Schnittekunst, Textildesign, Textiltechnologie, textile Objekte	analoge und digitale Darstellungsformen für Planungen und Konzepte, Brücken und Bauwerke, Environment, Gestaltung/Dekor, Infrastruktur, Modelle, Ökologie und Nachhaltigkeit, Statik, textile Raumkonzepte, textile Raumobjekte	Antrieb und Fortbewegung, Bionik, Fahren/Fliegen/Schwimmen, Hydraulik/Pneumatik, Hydro- und Aerodynamik	Wirkungsweisen einfacher elektronischer Bauteile (zB Diode, Transistor, LED), Energiebereitstellung durch Wasser, Wind oder Licht



Erstes Nähen mit der Hand,
Erlernen unterschiedlicher
Stickstiche, erstes Nähen
an der Maschine, Annähen
von Applikationen;
Foto: Vera Wohlmayer-Cer-
venka
Parhamergymnasium GRG
17 Wien / 1. Klasse



Roberta Erkinger und Katharina Jansenberger

IMPULSE ZUR JAHRESPLANUNG FÜR *TECHNIK UND DESIGN* 1. KLASSE SEK I

Die Idee, exemplarische Inhalte für eine Jahresplanung der 5. Schulstufe Technik und Design zusammenzustellen und im BÖKWE-Heft zu veröffentlichen, entstand nach Anfragen aus der Kolleg:innenschaft beim bundesweiten Landes-ARGE-Leiter:innen-Treffen, das einmal jährlich stattfindet. Diese Zusammenstellung erhebt weder den Anspruch auf Alleingültigkeit noch auf den Stempel *Best Practice*. Wir wollen lediglich einen praktikablen, dem Lehrplan entsprechenden Vorschlag zur Verfügung stellen, der die verpflichtenden Anwendungsbereiche berücksichtigt. Dieser Vorschlag ist nur ein möglicher Ansatz von vielen und kann als Impuls verstanden, auch ergänzt und zerpfückt werden, wie es gerade sinnvoll scheint. Es ist uns ein Anliegen, unterschiedliche Ansätze des Fachverständnisses aufzuzeigen und zusammenzuführen.

Die Kompetenzbereiche Entwicklung, Herstellung und Reflexion werden bei allen Projekten großteils erfüllt. Aus Platzgründen haben wir die im Lehrplan abgebildeten Unterpunkte der Kompetenzbereiche nicht extra angeführt, stattdessen jeweils nur die inhaltliche Auseinandersetzung beschrieben, um den jeweiligen Zugang darzustellen.

Einige Themen könnten – in Anbetracht des aktuell so gepriesenen Anspruchs auf möglichst weite, offene Aufgabenstellungen und offenere Materialnutzung – recht banal scheinen. Dazu möchten wir gern folgende Überlegung auf Basis unserer Praxiserfahrung weitergeben: Je klarer und begrenzter eine Aufgabenstellung, umso mehr Raum für Ideen und individuelle Problemlösung kann man zur Verfügung stellen. Wichtig sind didaktische Aufbereitung und Kontextualisierung. Ist „alles offen“, so wird es sehr schwierig bis unmöglich, sinnvoll zu begleiten, anzuleiten und zu unterstützen. In den Bereichen der Produktgestaltung, Architektur, Mode, etc. wird niemals „etwas“, sondern sehr klar definiert „etwas ganz Bestimmtes“, möglichst sehr klar definierten Rahmenbedingungen entsprechendes, verlangt und beauftragt. Individuelle

Lösungsansätze, kreative Umsetzungen sowie experimentelle Ansätze werden dadurch nicht ausgeschlossen, sondern unterstützt. Ein klarer Rahmen bietet die Sicherheit, die neue Ideen ermöglicht.

Diesen Ansatz im Unterricht mit teilweise sehr großen Gruppen umzusetzen und dabei das Erlernen von Grundfertigkeiten und Kennenlernen von Materialeigenschaften sinnvoll und praktikabel zu ermöglichen, ist eine große Herausforderung. Es ist aber möglich.

Der Zeitrahmen für die jeweiligen Themen ist recht großzügig angegeben – diese Zeit ist jedenfalls notwendig, um den vorgegebenen Kompetenzbereichen (Entwicklung/Herstellung/Reflexion) entsprechen zu können. Jedenfalls können die Vorschläge in kompakterer oder komplexerer Form umgesetzt werden.

Dass im neuen Fach alle Materialien zur Verfügung stehen, bedeutet nicht, dass jede Aufgabenstellung zwingend mehrere Materialwelten beinhalten muss. Gelingt es, den Schüler:innen das grundlegende Kennenlernen von Materialien, Werkstoffen und Verfahren zu ermöglichen, so steht einer Erweiterung und Erprobung nichts im Wege – im Gegenteil, diese wird damit unterstützt. Natürlich kann bei entsprechendem Bedarf jederzeit zusätzlich Material zur Verfügung gestellt werden.

Teil unseres Fachverständnisses ist auch, dass die vorgegebenen Anwendungsbereiche (für die 1. Klasse: Energieformen/Energienutzung, Gebrauchsgegenstände/Gebrauchstextilien, Lebensräume/Wohnkonzepte, Maschinen, Microcomputer) nicht einzeln und voneinander getrennt „abgearbeitet“ werden müssen, sondern sehr gut verschränkt verstanden werden können.

Dabei kann die Auseinandersetzung sehr unterschiedlich aussehen. Nehmen wir beispielsweise den Anwendungsbereich Maschine: Man kann eine Maschine bauen, man kann sie – reflektiert – verwenden, man kann Maschinen im eigenen Umfeld ausfindig machen, sie „nacherfinden“ oder zerlegen und deren Energiequelle, deren Funktionsprinzip entdecken, etc. und deckt mit dem jeweiligen Ansatz den Anwendungsbereich ab.

„Schnittstelle_Krawall-
pflichtfach“:
Fächerverbindende
Projekte mit Schwerpunkt
analog-digitaler Schnitt-
stellen Foto: Matthias
Schoiswohl-Szwajor
BG / BRG Schwechat
Wien 11



Im Lehrplan ist bzgl. Anwendungsbereich Microcomputer keine genauere Definition abgebildet.

Wir verstehen darunter sowohl den Einsatz von Microcontrollern (wie MicroBit, LilyPad und Co), als auch von Smartphone und Tablet. Microcontroller sinnvoll in den Werkunterricht der 5. Schulstufe zu integrieren, stellt für uns noch eine Herausforderung dar. Es wird aber an einer Handreichung gearbeitet, die Unterstützung für die neuen, digitalen Bereiche des Werkunterrichts bieten wird. Wir als ARGE-Leiter:innen werden versuchen, entsprechende Fortbildungen/Angebote zu initiieren. Eine Möglichkeit für diesen Anwendungsbereich ist die Nutzung der (Online-)Angebote entsprechender Einrichtungen, wie z.B.: Ars Electronica Center, Technisches Museum Wien, CoderDojos, Makerspaces, etc.

Fächerübergreifende Themen (Hochzahlen im Lehrplan, siehe https://www.paedagogikpaket.at/images/Allgemeiner-Teil_AHS.pdf, Seite 6 und 11–22) haben wir in unserer Übersicht nicht explizit angeführt. Grundsätzlich empfehlen wir Jahrgangsarbeitsgruppen mit je einer:m Vertreter:in pro Fach an den jeweiligen Schulstandorten, die sich mit dieser Thematik auseinandersetzen und einen Überblick dazu erstellen. Die fächerübergreifende Auseinandersetzung kann in

Form eines Portfolios, einer gemeinsamen Präsentation, einer Ausstellung in der Schule etc. zusätzlich sichtbar gemacht werden.

Generell ist es empfehlenswert, zu klären, wann Kolleg:innen anderer Fächer bestimmte Themen (z.B.: Winkel, Zirkel, Maßstab, Beschreibungen, Recherche, etc.) durchführen, um darauf Bezug zu nehmen, sich abzusprechen sowie ggfs. darauf aufzubauen bzw. gemeinsam an einem Thema arbeiten zu können.

Zur Teilung einer Gruppe, Wartezeitenüberbrückung, Auftrag zwischen den Projekten, Stationenlernen, etc. können den Schüler:innen kleine zusätzliche Aufgabenstellungen mit Material und Handlungsanweisungen, z.B. mit Teams- oder Handy-Nutzung zur Verfügung gestellt werden. Die Schüler:innen werden im Vorfeld auf die Vorgehensweise selbständig zu arbeiten vorbereitet. Damit werden Selbständigkeit, Selbsttätigkeit, Ideenentwicklung, Reflexion und Teamwork gefördert. Die Ausarbeitung solcher Aufgabenpakete stellt viel Arbeit für jede Lehrperson dar – vielleicht ist es möglich, einen Austausch zu organisieren.

Wichtig: Selbst die banalsten Dinge vorher selbst einmal ausprobieren/bauen/researchieren ...

Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer ca. 6 DS (Doppelstunden)
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen
Loopschal Einführung in die Werkstattordnung Sicherheit im Werkunterricht, Unfall- u. Verletzungsvermeidung Grundlagen Nähmaschine Materialkunde: BW-Jersey/BW-Fleece Oberflächengestaltung durch SchablONENTEchnik Farbfixierung: Grundlagen Umgang mit dem Bügeleisen, Sicherheit	Gebrauchstextilien Maschinen Ergänzende Anwendungsbereiche: Körper/Kleidung/Mode, je nach Art der Auseinandersetzung, viele Themenbereiche möglich Ökologie, Nachhaltigkeit	Sicherheit im Werkunterricht. Kennenlernen der Werkstatt, Werkzeuge,... Kennenlernen des Materials Baumwollproduktion – Unterschied zu fairer BW erklären können Erlernen von Fachvokabeln wie "linke und rechte Stoffseite, Nahtzugabe, ..." Vermessen der Hals- und Kopfweite und Umlegen auf zweidimensionalen Schnitt Kennenlernen von Möglichkeiten der textilen Oberflächengestaltung – Schablonendruck Richtiger Umgang mit dem Bügeleisen	Organisation des eigenen Arbeitsplatzes unter Beachtung der Werkraumordnung und der allgemeinen Sicherheitsvorkehrungen Einführung in den sicheren Umgang mit der Nähmaschine Sachgemäßes praktisches Umsetzen des gelernten Wissens Sparsamer Zuschnitt der Stoffteile Gestaltung einer Schalseite mittels selbstständig hergestellter Schablonen Richtiges Zusammensetzen und Zusammennähen der Teile	Vergleiche vorhandener, mitgebrachter oder in der Recherche gesammelter Schalvarianten – zB. auf Praktikabilität, Material, technische Umsetzung, Waschbarkeit, ... Präsentation durch Fotos Eigenständige Reflexion der praktischen Umsetzung in Form einer DIY-Anleitung für „ahnungslose Schulkolleg:innen“	Längenmaße, rechter Winkel, Konstruktion Alternatives Thema: Pulswärmer Digitale Erweiterung: Schablonendruck mit geplotteter Folie. Achtung, dann wesentlich umfangreicher!

Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer ca. 9 DS
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen
Monster-Mania einfach bis komplex Festigen der Nähmaschinenkenntnisse Entwurfsarbeit – von der Skizze zum einfachen Schnitt Möglichkeiten der textilen Oberflächengestaltung individuelle Umsetzung und damit Problemlösung Materialkunde Organisation des Arbeitsplatzes und -ablaufs	Ergänzende Anwendungsbereiche: Körper/Kleidung/Mode: Textiltechnologie, textile Objekte Produkt/Objekt/Spiel: Produktdesign, Reparatur, Re- und Upcycling Raum/Bauen/Wohnen: Analoge Darstellungsformen für Planungen und Konzepte, Gestaltung/Dekor	Wiederholung der Grundlagen und Fachbegriffe der Nähmaschine,... Kennenlernen neuer Materialien und Festigen des Wissens zur BW Thema Nachhaltigkeit, Weiterverwendung gebrauchter Materialien Umsetzung von der individuellen Idee bis zum Erstellen des eigenen Schnitts Kennenlernen weiterer Möglichkeiten textiler Oberflächengestaltung zB: mittels Stationenbetrieb (Applikation, Gestaltung durch Nähte, Knöpfe,...)	Sachgemäßes praktisches Umsetzen des gelernten Wissens Sparsamer Zuschnitt der Stoffteile Individuelle Gestaltung des eigenen „Monsta“ Richtiges Zusammensetzen und Zusammennähen der Stoffteile Organisation des eigenen Arbeitsplatzes unter Beachtung der Werkraumordnung Re-use: Weiterverwendung von Materialien	Eigenständige Reflexion der praktischen Umsetzung in Form einer DIY-Anleitung für „ahnungslose Schulkolleg:innen“ Erstellung eines Steckbriefs samt Foto des Monsters Überlegungen und Erarbeitung einer Präsentation für die Schulhomepage	Weiterarbeit: Stopmotion-Film in Kleingruppen mit den vorhandenen Exponaten, bietet sich auch fächerübergreifend an Dieses Thema kann bzgl. Komplexität sehr individuell, abhängig von den jeweiligen Fähigkeiten der Schüler:innen umgesetzt werden

Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer ca. 5 DS
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen
Organisations-/ Aufbewahrungsbrett für Ausstattungsgegenstände (z.B. für die Werk-Ringmappe in der Schule, siehe Beispielbild, oder den Arbeitsplatz daheim) Grundlagen und Funktionsweise Bohrmaschine Sicherheitszeichen Sicherer Umgang mit der Bohrmaschine Materialkunde Holzwerkstoffe: Sperrholz Knoten	Lebensräume/ Wohnkonzepte Maschinen	Praktische Überlegungen zur Befestigung von Schere, Schreibzeug, Spitzer, etc. auf einer Sperrholzplatte mit Rundgummi	Übertragen des Bohrplans auf die Holzplatte Bohren der Löcher für die Mappenringe und den Rundgummi,	Gemeinsames Sichten von Lösungen zur Organisation/Ordnung von Kleinteilen, z.B.: Lochplatten, Klettlösungen (Aufbewahrung im Weltraum, Nasa), Rollpennale, Cliplösungen, Magnetbefestigungen, Einsteckmöglichkeiten, Taschen, Fächer, etc.	Aufbewahrungsmöglichkeiten hinsichtlich Material und Verfahren vielfältig erweiterbar, z.B.: durch Ergänzung mit Filz, Leder, etc. und Ösen, Nieten, Klettverschluss, Druckknöpfen, etc.
	Ergänzende Anwendungsbereiche:	Individuelle Planung einer sinnvollen Aufteilung der Gegenstände, die verwahrt werden sollen, sowie der kürzesten Einzugsvariante für den Rundgummi	Berücksichtigung der Sicherheitsvorkehrungen für das Bohren an der Bohrmaschine	Überlegungen zu möglichen Ergänzungen/ Erweiterungen des Aufbewahrungsbretts, z.B. Lösungen für die Aufbewahrung von Kleinteilen, Nadeln, etc.	
	Raum/Bauen/Wohnen, je nach Art der Auseinandersetzung viele Themenbereiche möglich	Messen, Anzeichnen	Organisation des Arbeitsablaufs	Schleifen der Platte Einziehen des Rundgummis nach zuvor erstelltem Plan, verknoten	



Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer: 2–4 DS	
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen	
Flugsamen- und/oder Windrad-Experimente	Energieformen/-Nutzung Maschinen	Beobachtung und Dokumentation (Skizzen, Slow-Motion-Video mit Smartphone) von Aufbau und Flugverhalten unterschiedlicher Flugsamen, z.B.: Ahorn, Linde, Hainbuche Flugversuche im Stiegenhaus oder/und wenn möglich bei Wind aus dem Fenster (Samen werden nach oben getragen) Auftrag zur Entwicklung unterschiedlicher Rotorvarianten aus Papier zur vergleichenden Beobachtung und Erprobung: Drehverhalten (Langsamläufer, Schnellläufer), Anstellwinkel Wirkung, Zusammenhang von Rotoraufbau/Fläche/Masse:Gewicht/Schwerpunkt/Flugverhalten Beispiel für Auftrag in „Werkweiser 3“ zu finden: Dittli, Viktor; Spähni, Lisa; u.a.: Werkweiser 3: Schulverlag plus, 2014, S. 137-142.			Was haben die Flugsamen gemein? Welche Teile sind für das Funktionieren notwendig? Wie wirkt sich die Form auf das Fall-/ Flugverhalten aus? Welche fallen langsam, welche schneller? Warum?	Das Thema Windkraft, Experimente mit Rotoren aus Papierscheiben, etc. wird ausführlich in „Werkweiser 3“ behandelt. Verwendung von Zirkel, Geodreieck; Messen und Anzeichnen von Winkeln (Kreisaufteilung Rotor) Fächerübergreifend: Biologie, Physik, Geografie und Wirtschaftskunde
Aufbau/Ablauf eines Experiments (Welche Beobachtungen kann man anstellen, wie dokumentieren, wie vergleichen)	Ergänzende Anwendungsbereiche:				Welche „Windräder“ drehen sich besonders langsam/besonders schnell? Wo wird bei Flugsamen und Windrädern besonders viel, wo wenig Material verwendet (-> Kosten, Gewicht, Funktion)?	
Ursache und Wirkung: Fläche/Form/Gewicht/Schwerpunkt	Bewegung/Mobilität/ Mechanik: Antrieb und Fortbewegung, Bionik					
Funktionsweise Energiegewinnung Windrad (Umkehrprinzip Elektromotor/Generator)						
Anm.: Flugsamen können bereits im August gesammelt und dann aufbewahrt werden						



Einlamierte Unterlagen aus: Wiegel, Ute und Andreas Martens: Von Früchten und Samen das Fliegen lernen. Ein Praxishandbuch zur Bionik für Menschen ab 8 (Arbeitspapiere der Baden-Württemberg Stiftung, Forschung Nr. 3), Stuttgart 2012.
Freier Download: <https://www.bwstiftung.de/de/publikation/von-fruechten-und-samen-das-fliegen-lernen>

Alle Fotos: Roberta Erkinge, Matthias Schoiswohl

Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer: ca. 6–7 DS
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen
Architekturmodell Schattenspender Grundlagen Bohrmaschine festigen, Wiederholung Sicherheit Erarbeitung von Aspekten der Raumwahrnehmung und Raumplanung (Licht im Tagesverlauf, Luftzirkulation, individuelles Gefühl im Raum, etc.) Berufsfeld Architekt:in Freies Arbeiten (Sitzgelegenheiten aus Restholz, Rest-Peddigrohr, Furnieren, Garnen, etc.)	Lebensräume/ Wohnkonzepte Maschinen Ergänzende Anwendungsbereiche: Raum/Bauen/Wohnen, je nach Art der Auseinandersetzung viele Themenbereiche möglich Planung in Form von freien Skizzen, Beschreiben der Ideen	Diskussion zur Erfahrung der Schüler:innen mit schattenspendenden Strukturen, Zelten, sowie Wahrnehmung von offenen Plätzen und Bereichen in der Öffentlichkeit Sichten von Bildern, Erarbeitung von Prinzipien und Überlegungen für schattenspendende Konstruktionen (Warme Luft, Sonnenstand im Tage verlauf, etc.) Planung in Form von freien Skizzen, Beschreiben der Ideen	Bohren der geplanten Löcher in eine Sperrholzplatte Experimentieren mit unterschiedlichen Steckmöglichkeiten der tragenden Elemente (Peddigrohr), Finden neuer Ansätze und Ideen* Bespannen der Flächen Bau von Sitzgelegenheiten im Maßstab* * mit Modellfigur zwecks Vorstellung von Größenverhältnissen und Maßstab	Präsentationsfotos via Smartphone mit Modellfigur: Perspektive, Hintergrund, Fokus, Bildausschnitt Diskussion in der Gruppe (Rollenwechsel Architekt:in -> Auftraggeber:in, Jury) zum Definieren von Kriterien für die Auswahl von Projekten (Funktion, Ästhetik, Wohlfühlfaktor, Kosten, Materialaufwand) Punktevergabe nach zuvor vereinbarten Kriterien, z.B. in drei Kategorien Sichten von Bauten und Konstruktionen aus Bambus in verschiedenen Kulturen	Eine genaue Beschreibung des Projekts samt Buchempfehlungen ist im Praxishandbuch zu finden: https://www.iv.at/-/Dokumente-/Publikationen/Praxishandbuch-Technik-Design-Werken.pdf Zum Thema Maßstab kann abschließend auch noch geschaut werden, wie groß die Modelle in Wirklichkeit wären (abgehen, Markierungen kleben, etc.)



Themen	Anwendungsbereiche	Kompetenzbereiche			Dauer: 5–9 DS
Inhalte		Entwicklung	Herstellung	Reflexion	Anmerkungen
Fahr- Gleit- oder Flugzeug mit Luftantrieb – je nach Zeit- und Organisationskapazitäten einfach oder komplexer aufgebaut Grundlagen Papier-, Holz- und Kunststoffbearbeitung Rückstoß (Rakete mit Luftpumpe, Gefährt mit Luftballonantrieb, Propellerfahrzeug mit Gummimotor) Auftrieb: Warme/kalte Luft (Ballon)	Energieformen/ Energienutzung Gebrauchsgegenstände/ Gebrauchstextilien Maschinen Microcomputer Ergänzende Anwendungsbereiche: Produkt/Objekt/Spiel: Produktdesign, Re- und Upcycling Energie/Elektrizität/ Elektronik: Energiebereitstellung	Recherche zu Beispielen entsprechender Fortbewegungs- / Antriebsformen Experimente: Luftdruck, Auftrieb, Rückstoß,... Gemeinsames Erarbeiten der notwendigen Konstruktionsgrundlagen Planung eines Gefährts unter Berücksichtigung technischer Vorgaben/ Rahmenbedingungen	Grundlagen der Holz- und Kunststoffbearbeitung (Sägen, Wiederholung Bohren, Schleifen, evtl. Verformen mit Heißluftfön) Fahrgestell, Rad (-aufhängung), Achse, Welle, Reibung(-sminderung), ... Herstellung eines Gefährts nach individueller Planung	Welche Probleme sind bei der Experimentierphase, Planung und Herstellung aufgetaucht? (Wie) wurden diese gelöst? Funktionstests, gemeinsame Sammlung von Erkenntnissen und Lösungsvorschlägen: Was funktioniert, was nicht, warum, was kann verbessert werden?	Mittels Sensormessung (Anwendungsbereich Microcomputer) kann z.B. die Geschwindigkeit gemessen werden Mögliche Erweiterung digital: 3D Druck Grundlagen, Adapter für den Luftballon zur Anbringung an das Gefährt konstruieren, bzw. an das eigene Projekt anpassen Fächerübergreifend: Biologie (Rückstoßprinzip bei der Fortbewegung von Tieren im Wasser) Physik (Strömungsmechanik) Mathematik



Individuell designedes Fahrzeug mit E-Motor.
Foto.: Veronika Gaitzenauer
Erich-Fried-Realgymnasium
Wien 9



Rechte Seite:
KI generiertes Bild durch
die App „Wonder“ zum
prompt (Eingabebefehl)
„Studentafel“
von Marina Schöpf



STUDENTAFELN

Foto: Marina Schöpf

Susanne Weiß

DAS STUNDENAUSMASS VON KUNST UND GESTALTUNG UND TECHNIK UND DESIGN IN DER PRIMARSTUFE UND SEKUNDARSTUFE I

In den Lehrplänen ist das Stundenausmaß der einzelnen Unterrichtsgegenstände geregelt. Dabei wird zwischen autonomen und subsidiären (nicht autonomen) Stundentafeln für einzelne Schulformen unterschieden. In **Schulen ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen** ist das Stundenausmaß für die Unterrichtsgegenstände genau festgelegt. In **Schulen mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen** sind die Mindestwochenstunden festgelegt.

In der **Vorschulstufe** wird das Stundenausmaß der einzelnen verbindlichen Übungen als Richtmaß angeführt, wobei eine Erhöhung und Verringerung bei Bedarf möglich ist. Ein

gänzlicher Entfall eines Unterrichtsgegenstandes ist nicht zulässig. Lernsequenzen können in kleinere Zeiteinheiten und fächerübergreifend aufgeteilt werden. (https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_VS.pdf, S 27)

In der **1. bis 4. Klasse der Primarstufe (Volksschule)** können die Pflichtgegenstände und verbindlichen Übungen pro Schulstufe um höchstens eine Wochenstunde und insgesamt (über die vier Jahre verteilt) um höchstens vier Wochenstunden erhöht bzw. verringert werden. Ein gänzlicher Entfall eines Unterrichtsgegenstandes auf einer Schulstufe ist nicht

Primarstufe – Volksschule	1. Kl.	2. Kl.	3. Kl.	4. Kl.	Summe
Vorschulstufe					
Kunst und Gestaltung Werkerziehung					1 1
1. bis 4. Klasse					
Pflichtgegenstand Kunst und Gestaltung Technik und Design	1 1	1 1	1 2	1 2	4 6
Unverbindliche Übung Bildnerisches Gestalten VS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen VS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen	(1)–2 2	(1)–2 2	(1)–2 2	(1)–2 2	(4)–8 8
Volksschule mit deutscher und kroatischer oder ungarischer Unterrichtssprache					
Pflichtgegenstand Kunst und Gestaltung Technik und Design	1 1–2	1 1–2	1 1–2	1 1–2	4 4–6
Unverbindliche Übung Bildnerisches Gestalten VS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen VS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen	(1)–2 2	(1)–2 2	(1)–2 2	(1)–2 2	(4)–8 8

zulässig. Bei einer schulautonomen Erhöhung oder Verringerung des Stundenausmaßes eines Unterrichtsgegenstandes müssen auch die fachspezifischen Kompetenzbeschreibungen und Anwendungsbereiche, der Lehrstoff und eventuell die Bildungs- und Lehraufgabe sowie die didaktischen Grundsätze ergänzt oder reduziert werden. Unterrichtsgegenstände mit einer Wochenstunde können jede zweite Woche geblockt zweistündig stattfinden. Die Dauer einer Unterrichtseinheit kann von der schulorganisatorisch festgelegten Dauer einer Unterrichtsstunde abweichen (ausgenommen davon ist der raum- und personengebundene Unterricht wie z.B. in *Technik und Design*), wobei die in der Stundentafel angegebene Gesamtstundenzahl einzuhalten ist. (https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_VS.pdf, S 21)

Die unverbindliche Übung *Bildnerisches Gestalten* kann schulautonom mit weniger als einer ganzen Wochenstunde (in der Stundentafel mit (1) gekennzeichnet) und je nach schulautonomer Bestimmung geblockt oder ganzjährig geführt werden. (https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_VS.pdf, S 29)

In der **Sekundarstufe I (Mittelschule und Allgemeinbildende Höhere Schule)** können einstündige Unterrichtsgegenstände jede zweite Woche geblockt zweistündig bzw. in größeren Einheiten geblockt werden. (https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_MS.pdf, S 31)

In **Mittelschulen und Allgemeinbildenden Höheren Schulen mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen** können Freigegegenstände und unverbindliche Übungen in Pflichtgegenstände umgewandelt werden, neue oder fächerübergreifende Unterrichtsgegenstände oder verbindliche Übungen eingeführt werden oder Unterrichtsgegenstände zusammengelegt werden. Bei einer schulautonomen Erhöhung oder Verringerung des Stundenausmaßes eines Unterrichtsgegenstandes müssen auch die fachspezifischen Kompetenzbeschreibungen und Anwendungsbereiche, der Lehrstoff und eventuell die Bildungs- und Lehraufgabe sowie die didaktischen Grundsätze ergänzt oder reduziert werden bzw. in andere oder neue Pflichtgegenstände oder in eine andere Schulstufe innerhalb desselben Unterrichtsgegenstandes verlagert werden.

Weiters kann in höchstens fünf Pflichtgegenständen die Mindestwochenstundenzahl der Stundentafel um je eine Wochenstunde unterschritten werden, wenn sichergestellt wird, dass alle Kompetenzbereiche der betroffenen Unterrichtsgegenstände erfüllt werden und ein anspruchsvolles, profilbildendes Konzept vorliegt. (https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_MS.pdf, S 20–21, 26 und https://www.paedagogik-paket.at/images/Allgemeiner-Teil_AHS.pdf, S 23–24)

Sekundarstufe I – Mittelschule	1. Kl.	2. Kl.	3. Kl.	4. Kl.	Summe
MS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.6 mind.6
MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen ohne Schwerpunkt Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 2	2 2	8 8
MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen mit Schwerpunkt					
MS mit Schwerpunkt Sprachen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	1 1	2 2	7 7
MS mit Schwerpunkt Mathematik und Naturwissenschaften Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 2	1 2	7 8
MS mit Schwerpunkt Wirtschaft und Gesellschaft Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 2	1 2	7 8

MS mit Schwerpunkt Musik, Kunst und Kreativität Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	3 2	3 2	10 8
Musikmittelschule (Musik MS)					
Musik MS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.6 mind.6
Musik MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	1 2	2 2	2 2	7 8
Sportmittelschule (Sport MS)					
Sport MS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.6 mind.6
Sport MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	1 2	2 2	7 8
Skimittelschule (Ski MS)					
Ski MS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.6 mind.6
Ski MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	0 1	1 1	0 1	1 1	2 4
MS mit Unterricht in slowenischer, kroatischer oder ungarischer Sprache					
MS mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.6 mind.6
MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen ohne Schwerpunkt Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	1 2	1 1	2 1	6 6
MS ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen mit Schwerpunkt	www.paedagogikpaket.at/massnahmen/lehrplaene-neu/lehrplaene-nach-schularten.html				

Sekundarstufe I – Allgemeinbildende Höhere Schule (AHS)	1. Kl.	2. Kl.	3. Kl.	4. Kl.	Summe
Gymnasium (G)					
G mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.7 mind.3
G ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 0	2 0	8 4
Realgymnasium (RG)					
RG mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.7 mind.6
RG ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 2	2 2	8 8
Wirtschaftskundliches Realgymnasium (WRG)					
WRG mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.7 mind.7
WRG ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 2	2 3	8 9
Gymnasium mit musischer Ausbildung (MG)					
MG mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					9 mind.7
MG ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	3 2	2 2	2 2	2 2	9 8
Realgymnasium mit musischer Ausbildung (MRG)					
MRG mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung (mit Musik, Instrumentalmusik und Gesang) Technik und Design					30 8
MRG ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung (je nach Kombination – siehe oben) Technik und Design	2/5 2	2/5 2	2/6 2	2/6 2	8/22 8

Realgymnasium mit sportlicher Ausbildung (SRG)					
SRG mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.7 mind.3
SRG ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 0	2 2	8 6
Öffentliches Gymnasium der Stiftung Theresianische Akademie Wien					
mit schulautonomen Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design					mind.7 mind.3
ohne schulautonome Lehrplanbestimmungen Kunst und Gestaltung Technik und Design	2 2	2 2	2 0	1 0	7 4

Freigegegenstände und Unverbindliche Übungen der Sekundarstufe I	Summe (1.–4. Klasse)
Vertiefung bzw. Ergänzung eines Pflichtgegenstandes	2–8
Spezielle Interessen- und Begabungsförderung	2–8
Schulen mit Schwerpunkt <i>Musik, Kunst und Kreativität</i>	
Technik und Design	2–8



Fotos: Marina Schöpf



Autor:innen



Mag.ª Evelyne Barnasch unterrichtet *Kunst und Gestaltung*, *Mathematik*, *Technik und Design* an der MS15 Leonardo da Vinci mit künstlerisch-kreativem Schwerpunkt in Linz, arbeitet in Kooperationen mit der Kunstuniversität Linz und der Bruckneruniversität Linz, hält Fortbildungen an der PH OÖ, ist 2. Vorsitzende des BÖKWE OÖ mit Schwerpunkt auf Kunst und Gestaltung und engagiert sich für ein Netzwerk der Fachcommunity in OÖ.



Jasmina Blum, B.Ed B.Ed hat das Studium der Primarstufenpädagogik sowie der Fächer *Bildnerische Erziehung* und *Gestaltung: Technik. Textil* absolviert und unterrichtet an der Pädagogischen Hochschule Oberösterreich am Institut für Primarstufenpädagogik innerhalb der Abteilung Technik und Design.



Mag.ª Roberta Erkinge hat an der Akademie der bildenden Künste Werkerziehung, sowie Textiles Gestalten und Werken studiert. Sie unterrichtet *Technik und Design* am BG und BRG Biondegasse in Baden und ist ARGE-Leiterin für *Technik und Design* an AHS in Niederösterreich.



Mag.ª Katharina Jansenberger unterrichtet *Kunst und Gestaltung*, *Ethik* sowie *Technik und Design* am BRG Fadingerstraße in Linz, ist Landesarge-Leiterin für Technik und Design an AHS in OÖ und 2. Geschäftsführerin des BÖKWE OÖ.



Mag.art Eva Maria Lausegger unterrichtet seit 2004 am Borg 3 Wien *Kunst und Gestaltung* und *Bildnerisches Gestalten und Werkerziehung*. Seit 2010 ist sie als Univ.-Lektorin am IKL (Akademie der bildenden Künste) im Bereich Fachdidaktik tätig. Von 2016 – 2021 war sie im Team der Lehrplanentwicklung für das Unterrichtsfach *Technik und Werken* für das BM tätig. Seit 2017 ist sie im Bundesvorstand des BÖKWE.



Univ.-Prof. Mag. art. Dr. phil. habil. Ruth Mateus-Berr ist Künstlerin, Forscherin und Sozialdesignerin, ordentliche Professorin an der Universität für angewandte Kunst Wien; Leiterin des Zentrums *Didaktik für Kunst und interdisziplinären Unterricht*. Ihre Arbeitsschwerpunkte sind Kunst, künstlerische Forschung, (soziale) multisensuale Designforschung, interdisziplinäre Kunst- und Design(aus)bildung und Gesundheit. Sie hat einen Dokortitel und eine Venia Docendi für Designpädagogik und hat sich habilitiert; außerdem hat sie ein Diplom in multimediale Kunsttherapie. Sie unterrichtet seit 32 Jahren an Wiener Gymnasien, derzeit am BRG21 Schulschiff Bertha von Suttner. Sie hat mehrere Artikel und Bücher veröffentlicht und stellt Kunst und künstlerische Forschung international aus.

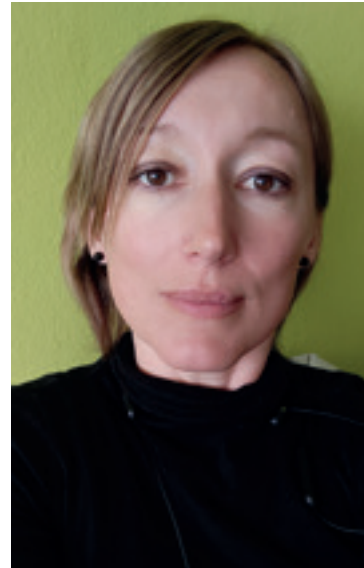
Autor:Innen



Mag. Erwin Neubacher unterrichtet am Wirtschaftskundlichen Bundesrealgymnasium Salzburg *Technik und Design* (Werken SEK I) sowie Design – Architektur – Technik (Werken SEK II - schulautonom). Er ist Lehrbeauftragter an der Universität Mozarteum Salzburg im Fach *Werkerziehung* sowie an der Universität für angewandte Kunst Wien für Designgeschichte, -theorie und -vermittlung am Zentrum für Didaktik. Außerdem ist er Vorstandsmitglied im Verein *Architektur-Technik und Schule (at+s)* der Ziviltechnikerkammer für Sbg. und OÖ und Vorstandsmitglied und Fachbeauftragter für Werken im Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik (BÖKWE).



Dr.in Franziska Pirstinger ist Lehrer:innenbildnerin, Malerin, Fachdidaktikerin. Sie leitet das Kompetenzzentrum *Kunst Kreativität Kommunikation* an der Privaten Pädagogischen Hochschule Augustinum und ist in der Fachausbildung *Kunst und Gestaltung* Sekundarstufe, in der Volksschullehrer:innenbildung und im Masterstudium tätig. Sie leitet die Fort- und Weiterbildungsschiene *Schule der Künste* und ist wissenschaftliche Leiterin der Kinderkunsthochschule Steiermark. Sie ist Teil der Entwicklergruppe *Lehrplan neu Kunst und Gestaltung Volksschule und Mittelschule/AHS Unterstufe*. Als Initiatorin zahlreicher nationaler und internationaler kunstpädagogischer Projekte involviert sie Menschen aller Altersgruppen, Nationalitäten und Gesellschaftsschichten in künstlerisch, kreative Prozesse. Sie kann auf zahlreiche fach einschlägige Publikationen, Lehrtätigkeit an allen Schultypen sowie Lectures und Ausstellungen im internationalen Kontext verweisen. Sie ist im Vorstand des BÖKWE STMK, sowie Fachvertreterin des BÖKWE für *Kunst und Gestaltung*.



MMag. Marina Schöpf unterrichtet *Kunst und Gestaltung, Bildnerisches Gestalten und Werkerziehung*, Psychologie und Philosophie am Bundesgymnasium Bludenz. Sie hat an der Akademie der bildenden Künste in Wien studiert. In Vorarlberg ist sie Ansprechperson für den BÖKWE.



MMag. Sarah Steiner ist Hispanistin und Kunstpädagogin. Sie unterrichtet am Sperl gymnasium die Fächer *Technik und Design* und *Technisches und Textiles Werken*. Sie ist Leiterin der Werken ARGE Wien.



Mag. Susanne Weiß unterrichtet *Kunst und Gestaltung* und *Technik und Design* an der Linz International School Auhof, hat an der Kunstuniversität Linz und der PH der Diözese Linz Studierendende in ihrer fachdidaktischen und unterrichtlichen Bildung unterstützt, ist Vorsitzende des BÖKWE OÖ und Fachbeauftragte für Technik und Design im BÖKWE.

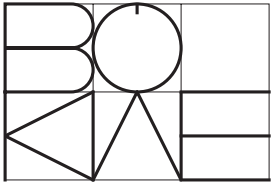


OStRin Prof.in Mag. Silvia Wiesinger ist Dipl. Pädin für Englisch, Technisches Werken für HS und PTS. Sie war bis 1.10.23 Lehrende an der PH OÖ im Fachbereich *Technisches Werken*, Primarstufe in Aus-, Fort- und Weiterbildung und genießt nun die wohlverdiente Pension. Sie verfügt über mehr als 20 Jahre Unterrichtserfahrung in der Technischen Werkerziehung in der Volksschule. Sie ist Erasmus-Lehrende im Zuge der Dozent:innenmobilität sowie Multiplikatorin für TEW.

Maske.
Foto: Evelyn Barnasch



Gegenüberliegende Seite:
KI generiertes Bild durch
die App *Wonder* zum
prompt (Eingabebefehl)
Gestaltung von Marina
Schöpf



BERUFSVERBAND ÖSTERREICHISCHER KUNST- UND WERKPÄDAGOGIK

Parteilpolitisch unabhängiger gemeinnütziger Fachverband für Kunst- und Werkpädagogik
ZVR 950803569 · ISSN 2519-1667

BÖKWE – Fachblatt für Kunst und Gestaltung, Technik und Design und Organ des
Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
www.boekwe.at

Impressum

Vorstand:
1.Vorsitzender: Dr. Rolf Laven, HS-Prof. rolf.laven@phwien.ac.at
2.Vorsitzender: Dr. Wolfgang Weinlich w.weinlich@gmx.at
Generalsekretärin/
Geschäftsstellenleitung: Mag. Eva Lausegger boekwe@gmail.com
Kassierin: Mag. Hilde Brunner boekwe@gmx.net
Fachvertretung:
Kunst und Gestaltung: Dr. Franziska Pirstinger, HS-Prof. franziska.pirstinger@pph-augustinum.at
Technik und Design: Mag. Erwin Neubacher, Mag. Susanne Weiß technikunddesign@boekwe.at
Fachinspektorin: Mag. Andrea Winkler, FI andrea.winkler@bildung-stmk.gv.at
Leitung der Fachblatt-Redaktion: Dr. Maria Schuchter maria.schuchter@kph-es.at

Landesvorsitzende:
Niederösterreich: Mag. Dr. Heidelinde Balzarek heidelinde.balzarek@ph-noe.ac.at
Oberösterreich: Mag. Susanne Weiß s.weisz@lwest.at
Steiermark: MMag. Heidrun Melbinger-Wess atelier@melbinger.info

LandeskoordinatorInnen:
Burgenland: Constanze Pirch MA constanze.pirch@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. Nora Wimmer nora.a.wimmer@gmail.com
Steiermark: Mag. Andrea Stütz andrea.stuetz@gmx.at
Burgenland, Salzburg, Tirol, Wien, Vorarlberg, Kärnten:
Mag. Eva Lausegger boekwe@gmail.com

Bundesgeschäftsstelle:
Fugbachgasse 5/25, A-1020 Wien
boekwe@gmail.com
boekwe@gmx.net
Kto. BAWAG-PSK
IBAN: AT25 6000 0000 9212 4190
BIC: BAWAATWW

Redaktionelles

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

Beiträge:
Die Autor:innen 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.

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
des 1. Monats im Quartal

Medieninhaber und Herausgeber:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
Redaktionsleitung: Dr. Maria Schuchter
Layout und Satz: Dr. Gottfried Goiginger
Druck: Print Alliance HAV Produktions GmbH, A-2540 Bad Vöslau
Offenlegung nach § 25 Abs.4 MG 1981:
Fachblatt für Kunst und Gestaltung, Technik und Design. Organ
des Berufsverbandes Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik
Offenlegung nach § 25 Abs.1-3 MG 1981:
Berufsverband Österreichischer Kunst- und Werkpädagogik, par-
teipolitisch unabhängiger gemeinnütziger Fachverband für Kunst-
und Werkpädagogik. ZVR 950803569

Fotos von den Autor:innen, wenn nicht anders vermerkt.

VORWORT
Zu dieser Ausgabe:

Ab diesem Schuljahr 2023/04 gelten – wie im Fachblatt schon mehrfach angekündigt – für die Unterrichtsfächer der österreichischen Kunst- und Werkpädagogik die neuen Bezeichnungen *Kunst und Gestaltung* sowie *Technik und Design*. Zudem treten aufsteigend neue Lehrpläne für Volks- schule, Mittelschule und AHS-Unterstufe mit zeitgemäßen Zielsetzungen und Inhalten in Kraft.

Der BÖKWE hat sich nun die Aufgabe gestellt, die vorliegende Service-Ausgabe zu publizieren, um Unterrichtende in ihrer Arbeit zu unterstützen. Die Autor:innen, in den verschiedenen Bereichen des österreichischen Bildungssystems tätig, haben sich intensiv mit den neuen Lehrplänen be- schäftigt und Erläuterungen, Übersichten, Impulse u.ä. zusammengestellt. Mit dem Inhaltsverzeichnis als Wegweiser finden Sie jene Kapitel, die für Sie hilfreich sind.

Natürlich wird das Thema weiterhin im BÖKWE-Fachblatt aktuell bleiben. Schicken Sie Ihre Erfahrungen, Anregungen und v.a. gelungene Beispiele an die BÖKWE-Redaktion zur Veröffentlichung.

Die BÖKWE-Redaktion

