



# digi[alog]

BÖKWE Fachtagung 2019 | [www.boekwe.at](http://www.boekwe.at)

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

Internationale Fachtagung des  
**BÖKWE** | Berufsverband Österreichischer Kunst- und WerkerzieherInnen  
**KPH GRAZ** | Kirchliche Pädagogische Hochschule Standort Augustinum,  
Lange Gasse 2, 8010 Graz  
**PHST** | Pädagogische Hochschule Steiermark, Hasnerplatz 12, 8010 Graz

Informationen und Anmeldung zur Tagung online auf [www.boekwe.at](http://www.boekwe.at)

**BÖKWE**

  
Pädagogische  
Hochschule  
Steiermark

**kph** GRAZ  
KIRCHLICHE PÄDAGOGISCHE HOCHSCHULE

 Das Land  
Steiermark

 Bildungsdirektion  
Steiermark



Universalmuseum  
Joanneum

Kunsthau Graz  
Universalmuseum Joanneum

Neue Galerie Graz  
Joanneumsviertel  
Universalmuseum Joanneum

 Das Land  
Steiermark  
→ Wissenschaft und Forschung

# Keynotes

Richard Kriesche, Graz

Gerald Lembke, Mannheim

Gustav Zankl, Graz

Peter Baumgartner, Linz

Sirikit AMANN

KulturKontakt Austria, Kulturvermittlung, Wien

**More than Bytes.** (V+D)

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

Peter ANGERER

Künstler, Didaktiker, internationaler Lektor, Frohnleiten, Österreich

**Künstlerische Bildung – postdigital. Künstlerischer Unterricht in Zeiten digitaler Normalität.** (V)

Individuelle Formungsprozesse provozieren den Umgang mit allen Medien, Materialien und Verfahren im Sinne eines multisensorischen künstlerischen Projektunterrichts.

Nadia BADER, Michaela GÖTSCH, Raphaela GISI

Fachdidaktik Bildnerisches Gestalten bzw. Design & Technik am Institut Sek I & II der PH FHNW, Schweiz

**Mit der Kamera im Rücken und dem Stift auf der Wand.** (V+W)

Digitale Technologien haben nahezu alle Bereiche unserer Lebenswelt durchdrungen. Dass sie die menschliche Wahrnehmung beeinflussen, ist vielfach dargelegt worden. Was bedeutet dies nun für Wahrnehmungsübungen in den ästhetisch bildenden Fächern?

Gabriele BAUER

OeAD (Österreichische Austauschdienst)-GmbH, Nationalagentur Erasmus+ Bildung, Erasmus+ Schulbildung, Wien

**Kulturelle Bildung im europäischen Kontext. Wie Schulen länderübergreifend zu Themen kultureller Bildung zusammenarbeiten.** (W)

Die Nationalagentur präsentiert konkrete Erasmus+ Projekte und beleuchtet die Rolle und Verantwortung von PädagogInnen, das im Spiel Gelernte bzw. "Erlebte" zu reflektieren und in einer außer-spielerischen Umgebung anzuwenden.

Markus BERKMANN

Bildhauer und Kunstpädagogin, arbeitet in- und außerhalb der Schule mit Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Kunst- und Werkbereich, München

**Digitalisierung als Suizid des Kunst- und Werkunterrichts.** (V)

Die Diskussion um die Digitalisierung des Bildungswesens sollte willkommener Anlass sein, auf die Andersartigkeit der Fächer Kunst und Werken hinzuweisen und ein „Alleinstellungsmerkmal des Analogen“ herauszuarbeiten.

Nicole BERNER

Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz, Institut Sekundarstufe I & II: Co-Leiterin der Professur für Didaktik in Kunst & Design

Christine RIEDER

Pädagogische Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz, Institut Sekundarstufe I & II: Co-Leiterin der Professur Bildnerische Gestaltung und Technische Gestaltung im Jugendalter

**Im Material sein. Lehren und Lernen mit analogen und digitalen Portfolios in Kunst & Design.** (V)

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

Franz BILLMAYER

Universität Mozarteum Salzburg

**Bildung als Investition. Chancen und Probleme der Bildnerischen Erziehung angesichts der Digitalisierung.** (V+D)

Ein Blick in Schulen, Schulbücher und Zeitschriften zeigt: die Bildnerische Erziehung geht von Defiziten aus, die mit der Digitalisierung weitgehend verschwunden sind. Der Vortrag stellt die Frage, ob und inwiefern sich unter diesen Bedingungen das Pflichtfach Bildnerische Erziehung an der Schule noch rechtfertigen lässt. Welche Mängel bestehen? Welche Kompetenzen brauchen die Schülerinnen und Schüler in Zukunft und wie werden sie erworben?

Formate:

V = Vortrag D = Diskussion  
W = Workshop P = Präsentation

Werner BLOSZ

Studiendirektor, Kunstlehrer, wissenschaftlicher Mitarbeiter an Universitäten, Bildungsforschung Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung, München

**Die digitale Brille. Ein Workshop zum Test digitaler Werkzeuge für die Untersuchung von Bildern im Kunstunterricht.** (W)

Das SAMR-Modell und dessen Anwendung in der Bilduntersuchung

Anita BUCHNER

Abenteuerspielplatz, Kinder- und Jugendzentrum Taxham, Salzburg

**Video im Unterricht – eine handlungsorientierte und lehrplanbezogene Einführung.** (V+W)

Welche Kriterien haben gute Lernvideos? Video-Techniken der neuen Medienkultur in Theorie und Praxis

Rainer BULAND

Leiter des Archivs für Spielforschung und Playing Arts Mozarteum, Salzburg

Nurjehan GOTTSCHILD

Assistenzärztin für Psychotherapie Freilassung

**Playing Arts. Desaster der Wirklichkeiten und der Erwerb von Konstruktions-Kompetenz durch Spiel.** (V+D)

Spielen und der kreative Prozess sind keine harmlosen Tätigkeiten. Sie sind der Einstieg in den psychischen Raum des Betwixt-and-Between (Viktor Turner), der (in psychiatrischen Kategorien) gleichzeitig heilsam und gefährlich ist.

Maria-Anna ECKERSTORFER

Kunsterzieherin BRG Wels, Universitätsassistentin KU Linz

**Mein Smartphone, (m)ein Werkzeug.** (W)

Zwei Beispiele analoger und digitaler Fotografie zwischen physikalischem Phänomen und spielerischer Bildstörung werden zur Diskussion gestellt. CAMERA OBSCURA RELOADED und DO IT YOUR SELFIE - ANALOGE FILTER (Open Lab)

Johanna G. EDER

Leitung der Kunstvermittlung am Diözesanmuseum Freising, Künstlerin, München

**Das Ganze = mehr als Analog + Digital. Kreativitätsbildung im digitalen Zeitalter.** (V+W)

Markus Gütlein´s installative, analog-digitalen Mensch-Maschine-Interaktion (Hanging Drawbot) fördert einen komplexen, analog-digitalen, kreativen Prozess zutage, der sich kunstpädagogisch nutzbar machen lässt...

Timo FINKBEINER

Lehre im Bereich Technische Bildung und Inklusion, KPH Wien/Krems

**Technikbezogener Unterricht in der Grundschule. Darstellung fächerverbindender Aspekte und ausgewählter Ergebnisse eines Entwicklungs- und Forschungsprojekts.** (P)

Das Erkennen technischer Probleme und das Finden individueller Lösungsstrategien sind unabdingbare Kompetenzen für jeden. Das kooperative Projekt „TecBi-primar“ setzt genau hier an.

Anneliese FRANZ, Erika WOLFBERGER, Stefan STOCK

KPH Graz-Seckau : Fachbereich BE+W, Praxis-VS, Digitale Medien

**Die springenden Farben. (Trick-)Film in der Grundschule.** (P)

Umsetzung eines Trickfilmprojekts in einer altersheterogenen Grundschulklasse mit dem Ziel, Kindern das Medium Video samt Manipulationsmöglichkeiten, die im Film möglich sind, zu vermitteln

Andreas FRIES

Universität Passau

**Ideen nehmen Gestalt an. Imaginationsleistung im Fach Werken.** (V+D)

Im Rahmen des Kurzvortrags soll aufgezeigt werden, welche didaktischen Konsequenzen es hat, wenn man die Rolle der Vorstellungsbildung in den Mittelpunkt von Lernprozessen im Fach Werken stellt

Marc FRITZSCHE

Prof. für Kunstdidaktik Uni Koblenz-Landau

**Kritikfähigkeit und Digitalität in der Kunstpädagogik. Historische und gegenwärtige Aspekte.** (V+W)

Die Nutzung des Computers „gegen den Strich“, spielt eine wichtige Rolle. Das Crossover zwischen analogen und digitalen Verfahrensweisen verschiebt den Fokus der Beobachtung auf das Interface Mensch und Maschine.

Anja GEBAUER

Wiss. Mitarbeiterin für Kunstdidaktik, Museumspädagogik, Kreativitätsbildung und gestalterische Praxis am Institut für Kunstpädagogik, Ludwig-Maximilians-Universität, München

**Zwischen Bild und Bildschirm – mobil durch das Museum.** (V)

Kunstwerke digital vermitteln – direkt vor Ort, interaktiv und spielerisch! Dem versucht die mobile Anwendung „Mit Marion durch den Blauen Reiter“ nachzukommen.

Anna GLASSNER

Bildende Künstlerin, Performerin und Kunsterzieherin, Wien

**Performative Techniken in der Kunst/Werkpädagogik – Achtsamkeit und künstlerisches Gestalten.** (W)

In diesem Workshop wird die Performance im Unterricht als künstlerische Praxis erforscht, welche Kraft in diesem zeitbasierten und immateriellen Ausdrucksmittel steckt und wie man diese in der Kunst- und Werkpädagogik platzieren kann

Clemens GÖLLER

Grafik-Designer, Lektor am Institut für Fachdidaktik an der Angewandten Wien, Kunst- und Werkzeiger an einer AHS

**Textgestaltung 4.0 Neue Strategien für das Unterrichts-fach. Bildnerische Erziehung im Umgang mit Layout und Typografie** (V+W)

Sind Layout und Typografie für SchülerInnen überhaupt von Interesse und relevant? Welche Chancen birgt hier die Digitalisierung? Wie kann der semiotische Aspekt fachdidaktisch weiter ins Zentrum der digitalen Medienproduktion rücken?

Karin GOLLOWITZSCH

Ästhetisch-künstlerische und medienpädagogische Bildung, Lehrfähigkeit für TEX und BE

Elisabeth RABENSTEINER

VS-Lehrerin, Lehre in BE/Primarstufenausbildung an der PH Steiermark

**Bitte warten ... Sie werden verbunden! Best Practice – Beispiele im Gesamtunterricht der Volksschule, ausgehend von Bildnerischer Erziehung und Textilem Werken zum Thema: „Miteinander in VERBINDUNG treten, eine Querverbindung suchen, in VERBINDUNG bleiben...“** (P+W)

Die vielschichtige Bedeutung des Begriffes VERBINDUNG (z.B. „virtuell miteinander in Verbindung treten“) wird mit best practice-Beispielen aus der Grundschule (BE und WEX) dargelegt.

Christian GROSZ

KPH der Diözese Graz-Seckau/Fachbereich Technische Werkerziehung

**Erfahrungswerkstatt Robotic & Coding – keine Angst vor neuen Wegen.** (W)

In der Erfahrungswerkstatt können PädagogInnen ihre Berührungspunkte mit digitalen Technologien abbauen, bildbasierende Programmiersprachen wie z.B. Scratch kennenlernen und sich mit komplexeren Inhalten der Robotic und des Codings auseinandersetzen

Christine GUTTMANN

Textile Werkerziehung, Praxisschule, NMS und KPH Graz-Seckau

**Textil unplugged.** (V+W)

Ganzheitliche Sinneserfahrungen in der textilen Lernwerkstatt sollen Kindern auch im Zeitalter von Computer und Internet angeboten werden, um die mit virtuellen Medien überlastete Welt zu bewältigen

Ingrid HACKL

Assistentin an der Kunstuniversität Linz/Gestaltung: Technik, Textil, Linz

Marion STARZACHER

Architektin und Prof. für Technik und Design an der PH Steiermark, Graz

**Sehen - Experimentieren - Begreifen: Einsatz digitaler Medien im Werkunterricht.** (V)

**Schnittstelle analog-digital.** (W)

Der Vortrag thematisiert den Einsatz digitaler Medien im Werkunterricht in Relation zum hands-on Prinzip. Im Workshop geht es um analoge Musterentwicklung im Sinne der Dekonstruktion und Rekonstruktion.

Victoria HAMBERGER

Universität Mozarteum, Salzburg

**Zauberstäbe und Bögen. Die Nachahmung von Elementen aus Fantasyfilmen in DIY-Video-Tutorials.** (V+D)

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

.....  
Julia HASENBERGER

Fachlehrerin für Kunst und Werken (Grund- und Mittelschule) an den inklusiv geführten Privaten Schulen Oberaudorf-Inttal; Lehrbeauftragte an der Privaten PH der Diözese Linz

**Upcycling Werkkoffer – analoge und digitale Werkaufgabe für den inklusiven Fachunterricht.** (V+P)

Der selbst angefertigte und gestaltete Werkkoffer dokumentiert die individuellen Lernwege zum jeweiligen Projektthema. Das digitale Portfolio unterstützt Kinder mit Behinderungen

.....  
Gert HASENHÜTL

Künstler, Dozent, Bereich Design, Technik, Bildnerische Erziehung, Akademie der bildenden Künste Wien, Universität für angewandte Kunst Wien, PH Tirol

**Den digitalen Fluss malen. Zum didaktischen Wert des manuellen Zeichnens.** (V)

Da kostspielige, digitale Eingabegeräte in Schulen noch Mangelware sind, geht der Beitrag von einem Minimalsetting einer Zeichen-App aus, die gratis auf Smartphones installiert werden kann.

.....  
Susanne HENNERBICHLER

Psychologin und Beraterin, Didaktikerin und Humanwissenschaftlerin in der Lehrerbildung, Referentin, Autorin, Künstlerin, Linz  
Manuela FREYNSCHLAG  
Grundschullehrerin, Linz

**Werken kann so spannend sein. Neue Perspektiven für die Grundschule.** (W)

Lernen, was interessiert und Spaß macht, spielend und forschend im Umgang mit Materialien lernen, das Arbeiten mit der Hand als zentrales Werkzeug.

.....  
Susanne HENNING

Wissenschaftliche Mitarbeiterin im Fach Kunst, Bereich Kunstpädagogik, Universität Siegen

**Skulpturales Handeln in Lehr und Lernkontexten der postdigitalen Gegenwart. Erkundungen des postdigitalen Erfahrens von Körper, Raum und Zeit.** (V)

Ein PostDocProjekt, das der These nachgeht, dass skulpturale Prozesse in Lehr und Lernkontexten einer postdigitalen Gegenwart, in der ein selbstverständlicher Umgang mit digitalen Technologien zu einem unhintergehbaren Sozialisationsfaktor wird, keineswegs obsolet werden, sondern eine besondere Bedeutung erlangen können, um Verbindungen zwischen digitalen und materiellen Wirklichkeiten erfahrbar und erkundbar werden zu lassen

.....  
Ernst HOCHRAINER, Hans KRAMERITSCH, Bernard BERNATZIK, Gerrit HÖFFERER, Rolf LAVEN

Lehrende an der Pädagogischen Hochschule Wien

**Schulbuch – echt jetzt? 4.0 und das gedruckte Buch: ein Anachronismus? Beispiel ICONS: Ziel, Konzept, Einsatz, Kritik.** (W+D)

Die Schulbuchreihen „ZEICHEN“ und „ICONS“ wurden neu aufgelegt. Seit 2018 sind sämtliche Bände in einer neuen Fassung erhältlich. Wo liegen Chancen und Grenzen einer Aktualisierung von Büchern? Kann ein gedrucktes Medium mit den dynamischen Entwicklungen in Gesellschaft, Schule und Fach überhaupt Schritt halten?

.....  
Gerrit HÖFFERER

Kunsterzieherin und Kunstvermittlerin, Dozentin, Schulbuchautorin, Wien

**Jugendmedienkulturen – eine kurze Geschichte der Webvideocultures.** (V)

Leben und Lernen finden in der Mediosphäre statt! Die Präsentation bietet ein amüsantes „Update“ und gibt exemplarische Einblicke in die Vielfalt und Entwicklungsgeschichte der Webvideokulturen.

.....  
Robert HÜBNER

bildender Künstler, Autor und Verleger, Universitätsassistent an der Kunstuniversität Linz

**Traumfabrik 2.0. Die digitale Evolution ist eine ästhetische Revolution.** (V+P +D)

Der Vortrag befasst sich mit phänomenologischen Grundlagen digitaler Ästhetik und deren Effekte auf Rezeption, Konsumation und Produktion von Bildwerken. Wo liegen die ästhetisch-technologischen Wurzeln der digitalen Evolution? Was sind die wesentlichen ästhetisch-technologischen Neuerungen, wodurch sich digitale Werke von analogen Werken unterscheiden?

.....  
Paul-Reza KLEIN, Uli KÜHN, Robert ZIMMERMANN

Lehrbeauftragte an der Universität für angewandte Kunst, Wien

**Elektronik- und Soundbaukastensystem von Praxistest.** (W)

Vorgestellt wird das „Elektronik- und Soundbaukastensystem“, das einen freudvollen und kostengünstigen Einstieg in den Bereich der (Audio-)Elektronik bietet und als Lern- und Lehrmittel einsetzbar ist

Roman KLUG

Grafikdesigner Uni Graz, Künstler, DJ, Lektor für Mediengestaltung, Graz

**Das (re) produzierbare Selbst. Medienkompetenz durch Schulung der Wahrnehmung im Sinne der visuellen Kommunikation.** (V)

Wie entsteht das ikonenhafte Image David Bowies, oder wie funktionieren die Selbstverwaltungsstrategien der Realitystars wie Kim Kardashians? Kunstunterricht hat die Aufgabe, konventionelle Seh- und Denkgewohnheiten zu hinterfragen...

.....  
Antje KURZMANN

Studienrätin für Englisch und Wirtschaft-Arbeit-Technik/Technik und stellvertretende Schulleiterin;  
Tobias THUGE

Studierrat für Kunst und Deutsch, Fachbereichsleiter Kunst

beide: Regine-Hildebrandt-Gesamtschule, Brandenburg

**Reflexionen – Digital Natives als digitale Experten?** (W)

Im Mittelpunkt des Workshops soll daher die Frage stehen, wie Jugendliche dieses Aufwachsens mit Digitalität und dabei vor allem ihre Möglichkeiten, diese selbst zu gestalten, erleben, reflektieren und bewerten. Hierfür wird eine Unterrichtseinheit vorgestellt, die jahrgangübergreifend in den Klassen 9 und 11 diese Frage aus der Perspektive der Schulfächer Kunst und WAT/Werken thematisiert.

.....  
Lara LAMMER

Automation & Control Institute (ACIN), Vision for Robotics Group (V4R), TU Wien

Lisbeth FREISZ

Institut für das künstlerische Lehramt, Fachbereich Moden und Styles, Akad.d.b.Künste Wien, Prof. f. Fachdidaktik Gestalten: Technik. Textil am Mozarteum Salzburg

**„Schräge Roboter“ im Werkunterricht.** (P+D)

Vorgestellt wird ein Kooperationsprojekt, bei dem im Werkunterricht SchülerInnen an eine praktische Lösung alltagsrelevanter Problemstellungen mittels Robotertechnologie herangeführt werden

.....  
Iris LANER

Post- Doc am Institut für Kunst- und Kulturwissenschaften der Akad.d.b.Künste Wien

Birke STURM

Lehrbeauftragte Akad.d.b.Künste Wien

Cornelia ZÖBL

Fachbereich der Technischen Bildung für die Primarstufe, KPH Graz

**Was ist digitale Kompetenz? The European Competence Framework for Citizens und seine Anwendbarkeit in der Kunst- und Werkpädagogik.** (V+W)

Wie wird digitale Kompetenz im Kompetenzraster beschrieben, welche Teilkompetenzen umfasst sie und welche von diesen kommen in der Kunst- und Werkpädagogik zum Tragen? Wie stehen digitale Kompetenzen mit nicht-digitalen Kompetenzen in Verbindung?

.....  
Charlotte MALMBORG

Verein Architektur-Technik + Schule, Salzburg

Karl WINKLER

Winkler Schulbedarf, NÖ

Erwin NEUBACHER

Universität Mozarteum, Salzburg

**„winkler research“ und „arch-mat“ - zwei Pilotprojekte an der Universität Mozarteum Salzburg zur Entwicklung von Werk-Unterrichtsmaterialien in Kooperation mit Winkler Schulbedarf und dem Verein AT + S der Ziviltechnikerkammer Salzburg.** (P+D), (W)

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

Workshop: Die TeilnehmerInnen erhalten Einblick in die Zusammenarbeit der Kooperationspartner und erproben die entstandenen Werk- Unterrichtsmaterialien aus den beiden Pilotprojekten  
Mitarbeitend: Nathalie VENTOLA, Julia PROMEGGER, Magdalena KARNER, Iris BRUCH, Clemens SKARBAL, Matthäus AUER, Benjamin PIOTROWSKI: Universität Mozarteum, Salzburg

.....  
Andrea MAYR

Leitung des Schwerpunktes Sozialpädagogik, KPH Graz-Seckau

Cornelia ZÖBL

Fachbereich Technische Bildung, Leitung des Schwerpunktes Sozialpädagogik, KPH Graz-Seckau

Lukas HARING

Lehrbeauftragter an der Karl-Franzens-Universität Graz und Lehrer im Primarbereich mit reformpädagogischem Schwerpunkt

**Verhältnisbestimmung von Schule im Digitalen. Die Kunst- und Werkpädagogik als Anlass einer grundlegenden Diskussion.** (V)

In einem ersten Vortrag befragen wir das Modell „Schule 4.0“ in einem zweiten Vortrag wird auf die Digitalisierung im Projekt „LEIX“ eingegangen. Der dritte Vortrag geht von aktuellen Debatten in der Kunst- und Werkpädagogik aus, um die Verhältnisbestimmung von Schule und Unterricht im Feld des Digitalen befragbar zu machen.

Andrea MAYR-STALDER

Mediengestalterin, Künstlerin, Codeweek.eu, Ambassador für Österreich

**Generatives (und zeichnerisches) - Gestalten für die Stickmaschine – Online und Open Source.** (W)

Wie verändert sich traditionelle Textilbearbeitungstechnik (Sticken), wenn sie in eine digitale Design- und Verarbeitungspraxis übersetzt wird? Der Workshop führt ein in das Best-Practice-Beispiel: TurtleStitch.org

.....  
Torsten MEYER

Prof. f. Kunst und ihre Didaktik, Schwerpunkt aktuelle Medienkultur

Lea HERLITZ

wissenschaftliche Mitarbeiterin am Institut für Kunst & Kunsttheorie

Manuel ZAHN

Prof. für Ästhetische Bildung

Kirstin KLEIN

wissenschaftliche Mitarbeiterin im Projekt Post-Internet Arts Education Research am Institut für Kunst & Kunsttheorie

alle: an der Universität zu Köln

**OK Google: Aktuelle Unterrichtspraxis im Kontext post-digitaler Kunst und Medienkultur.** (V+W)

In der Forschungs-Werkstatt soll ein Einblick in die Forschung zur Kunst nach dem Internet gegeben und zentrale Forschungsansätze im Rahmen des Projekts Post-Internet Arts Education Research (PIAER) am Institut für Kunst und Kunsttheorie der Universität zu Köln vorgestellt werden

.....  
Franziska MÜHLBACHER

Technisches Museum, Wien

**Zukunft produzieren?! Digitale Bildung im Museum.** (V+D)

Der Vortrag stellt das Technische Museum als Kulturvermittlungseinrichtung vor und gibt Einblicke in die Vermittlungsarbeit zu Themen der analogen und digitalen Technik.

.....  
Erwin NEUBACHER

Universität Mozarteum, Salzburg

**Analoge und digitale Darstellungsverfahren im Werkunterricht der SEK 1 und SEK 2. Zeichnung, Plan und Modell als Kernkompetenzen in Kreativprozessen.** (V+D)

Der Vortrag führt in die Bedeutung unterschiedlicher Darstellungsverfahren im Werkunterricht ein und illustriert mögliche Einsatzfelder anhand von Unterrichtsbeispielen der 5. – 12. Schulstufe.

.....  
Helmuth NINDL

Bildhauer, lehrte an der KPH Edith Stein, Innsbruck

**Analoge und digitale Zeichnung. Zeichnung, Plan und Modell als Kernkompetenzen in Kreativprozessen.** (V)

Die Kombinationen von Zeichnung (individueller Linienfindung) und Digitalisierung (z.B.: Veränderung, Steigerung.) sind eine Methode der Bildproduktion, die Ausdruck und Zeitbild vermitteln können.

.....  
Joachim PENZEL

Prof. f. Grundschuldidaktik der Martin Luther Universität Halle-Wittenberg. Kunst- und Gestaltungsdidaktik, Halle

**Ökologie und Gestaltung. Das hallesche Modell.** (V+W)

War die Kunstpädagogik in den letzten 20 Jahren aufgrund der Ausweitung der Massenmedien vom Begriff des Bildes bestimmt, so erscheint heute aufgrund der prekären globalen Umweltsituation ein Paradigmenwechsel dringend angezeigt.

.....  
Veronika PERSCHÉ

Künstlerin Atelier Persché, European Textile Network, Wien

**Handcrafting the Digital.** (P)

An Hand von Beispielen des künstlerischen Einsatzes von Stricktechnologie und CAD-Software wird veranschaulicht, dass Handarbeit nie ein Widerspruch zu digitaler Produktionsweise war.

.....  
Sabine PFEIFER

Lehrerin an der Ganztagsgrundschule Dellengarten in Saarbrücken, Promovendin der Kunstpädagogik an der Universität Augsburg

**Smartphones und Tablets in der (Kunst-)Rezeption.**

**Entwicklung eines Phasenmodells zur Einbindung digitaler mobiler Medien in den Kunstunterricht der Grundschule.** (P)

Die Präsentation soll Lehrenden der Primarstufe Orientierung für den kunstdidaktischen Einsatz digitaler mobiler Medien bieten und darüber hinaus den nicht zu vernachlässigenden Datenschutz thematisieren.

.....  
Franziska PIRSTINGER

Kunsterzieherin, LehrerInnenbildnerin, Malerin KPH Graz

**Mama, ich erschaffe dir eine neue Welt! Über die Sogwirkung der Medien und warum „Sketching“ Schule machen und wesentlicher Bestandteil von Schule 4.0 bleiben wird.** (V)

Kinder starren beharrlich mit gesenktem Haupt auf kleine Displays und bekommen die große, schräge Welt vor die Füße geworfen. Verloren geht der klare Blick auf die eigene innere Wirklichkeit.

Rimantas PLUNGE  
*Bildender Künstler, Grafikdesigner, seit 2010 Prof. an der Vytautas Magnus University, Kaunas, Litauen*

**The rise of a digital tribe. Why to sign in?** (V)

Understanding of new media language, gives the chance explain how to teach population to recognize, understand and apply new media achievements in real life situations. Properly disclosing contemporary media mechanisms, media transformation processes can be targeted, purposefully applied to new types of studies and in the postmodern learning process.

Irene POSCH

*Prof. f. Gestaltung: Technik, Textil, Kunstuniversität Linz*

Hannah PERNER-WILSON

*Künstlerin, Designerin, plusea Wien*

**Handcrafting Textile Sensors - Electronic textiles as a medium for understanding electrical circuits and valuing traditional craftsmanship.** (W)

The workshop will introduce participants to a range of conductive textile materials and demonstrate designs for various sensors from the How To Get What You Want website. Arbeitssprachen: Deutsch und Englisch

Birgit REISENBERGER

Silvia WIMMER

*Lehrerinnen am BRG Fadingerstraße Medienpraxis und Bildnerische Erziehung, Linz*

**Cinemagramme. Vertontes, digitales Daumenkino.** (W)

Cinemagramme sind Standbilder, die kleine Bewegung enthalten. Die Videos erscheinen eher als Bild und wirken unwirklich, da sich nur ein kleiner Ausschnitt im Bild in Endlosschleife bewegt.

Corina RÖCK

*Kunsterzieherin, Fort- und Weiterbildung PH STMK, Graz*

**Auf die Zeichnung fertig los: Sketching macht Schule! Wie und was zeichnen Kinder und Jugendliche in einer digitalisierten Welt? Einblicke in ein Forschungsprojekt.** (V)

Beeinflussen digitale Medien die Kinderzeichnung? Inwieweit wirkt sich das Medienverhalten von Heranwachsenden auf den Inhalt von Zeichnungen aus? Erste Erkenntnisse aus dem Forschungsprojekt „Sketching macht Schule“ werden präsentiert.

Friederike RÜCKERT

*Kunstpädagogin und Künstlerin, hauptamtliche Studienleiterin und Landesfachberaterin Kunst am Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein*

**Räume hinter dem Display. Chancen und Grenzen der digitalen Architekturrezeption.** (V+D)

Im Zentrum des Vortrags steht die Frage danach, worin sich reale und virtuelle Raumerfahrungen grundlegend unterscheiden und wie durch den Einbezug digitaler Medien ein Mehrwert für den Erwerb von Kompetenzen der ‚visual literacy‘, bezogen auf den Raum, hergestellt werden kann.

Anna Maria SCHIRMER

*Kunstpädagogin an Schulen und Hochschulen, Mitherausgeberin der Zeitschrift Kunst+Unterricht*

Harald SCHIRMER

*Organisationsentwicklung für das digitale Zeitalter*

*Beide Bad Abbach, D*

**Mündigkeit im Digitalzeitalter – Kunstpädagogische Bildungsperspektiven im Kontext von Arbeitswelten im Digitalzeitalter – ein Dialog.** (D)

Aus zwei unterschiedlichen Professionen heraus, wollen wir Erfahrungen aus einer sich verändernden Arbeitswelt, Impulsen aus der Kunst und Kunstpädagogik gegenüberstellen und zum gemeinsamen Nach- und Weiterdenken einladen.

Helena SCHMIDT

*Hochschule der Künste Bern, Akademie der bildenden Künste Wien*

Gila KOLB

*Hochschule der Künste Bern, PH Bern*

**The poor image is a copy in motion .** (V)

Der Kurzvortrag einerseits Einblick in meine Überlegungen zum „poor image“ aus Bild- und Medienwissenschaftlicher Sicht geben und andererseits konkrete Beispiele aus beforschten Workshops zu digitalen Internetbildern mit Jugendlichen auf Gymnasial- und Hochschulstufe zu zeigen.

**Me(me), Myself and I. Ein Workshop zur neuen Bildform der Memes – Vom Internetphänomen zur Medienkompetenz.** (W)

Im Workshop setzen wir uns mit dem Meme als Bildform auseinander. Dabei geht es einmal darum, diese als eine lebensweltliche Bildpraxis und jugendkulturelles Phänomen ernst zu nehmen und sie (kunst)historisch zu kontextualisieren.

Rebekka SCHMIDT

Annika WAFFNER

*Prof. f. Kunstdidaktik unter besonderer Berücksichtigung von Inklusion, Universität Paderborn*

**Was ist möglich? Der Einsatz von Tablets im rezeptiven Kunstunterricht.** (V)

Lernenden Bildern begegnen und selbst ästhetisch-bildnerisch aktiv werden. Der Vortrag beleuchtet Potenziale und Schwierigkeiten des Einsatzes von Tablets im Kunstunterricht.

Wolfgang SCHREIBELMAYR

*Kunsterzieher Sek I/II und Kunstuniversität Linz*

**... und es fliegt noch immer ... das Fliegende-Klassenwerkstatt-Material der UFG Linz Abteilung BE digital & dialog & analog.** (W)

2003 startet die Publikationsreihe von entwickelten und erprobten Materialien für den BE Unterricht in Form der ersten 3 Hefte „Fliegendes Klassenzimmer“. Unterstützt wird die Verteilung durch die Website [www.fliegendes-klassenzimmer.ufg.ac.at](http://www.fliegendes-klassenzimmer.ufg.ac.at) und die Produktion von DVDs.

Daniela SCHWARZL

*Grundschuldidaktik Bildnerische Erziehung, KPH Graz*

**Sinneswerkstatt „Wald“ – ganzheitlich erfahren und digital dokumentieren.** (V)

Sketchbooks, Spurensuche, Spurensicherung, erweiterte Denkräume. Die Sinneswerkstatt Wald ist Ideenpool und Inspiration. Sie bietet vielfältige Anregungen für die Praxis des Kunstunterrichts im Kontext Gesamtunterricht der Volksschule.

René STANGL

*Kunsterzieher in Graz, Pädagogische Hochschule Wien*

**Lichtzeichen für Ankommende. Ornamentik an Lichtobjekten.** (P)

Jugendliche im Alter von 14 Jahren waren im Projekt „Lichtzeichen für Ankommende“ aufgefordert, für sie relevante Zeichen ihrer kulturellen Identität oder ihrer Migrationsgeschichte zu finden und diese zeichnerisch darzustellen und digital weiter zu verarbeiten.

Sarah STAROSKY

*Lehrbeauftragte für Werkpädagogik im Fachbereich Design und Kunst der Bergischen Universität Wuppertal*

**Zum Bildungspotenzial des Materials. Werkendes Gestalten in digitalen Zeiten.** (V+D)

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

Elke STEFFEN-KÜHNEL

*Modedesignerin, Atelier ardea-luh, Graz*

**Modedesign „ardea luh“ – Das Wechselspiel von Analog und Digital.** (P)

Der Kurzvortrag möchte Einblick in die Arbeit einer Modedesignerin und Kostümbildnerin geben und im Besonderen auf das Wechselspiel zwischen digitalen und analogen Inspirationsquellen eingehen.

Petra SUKO

*Kunsterzieherin an G19 in Wien, Lektorin an der PH und Universität für angewandte Kunst Wien*

**Transmediale Projekte im Kunstunterricht. Verknüpfungen von analog und digital an der Schnittstelle von Realität/ Augmented Reality und Virtual Reality.** (V)

Der Vortrag setzt sich anhand beispielhafter Projekte mit der Fragestellung auseinander wie neue innovative Technologien sinnvoll in kunstpädagogische, kunstdidaktische und kunstvermittelnde Prozesse eingebunden werden können.

Wilfried SWOBODA

*Künstler, Europabüro im Stadtschulrat für Wien, Sonderschule FIDS*

Safran ALSHOUFI

*Lehrer an mehreren Standorten in Wien (BE-Schwerpunkt Graphic Novel)*

Rolf LAVEN

*Künstler, lehrend an der PH, Akad.d.b.Künste und Angewandten in Wien sowie Universität Wien, Kunsterzieher BRP Lehrgang „Kunst und Design“ VHS Meidling*

Hans KRÄMERITSCH

*Lehrend an der PH, Akad.d.b.Künste und der Angewandten in Wien*

**„Soundwords: Graphic Story Telling und soziale Inklusion“.** (W)

„Soundwords: Graphic Story Telling“ als Erasmus+ Aktion (KA2 Strategische Partnerschaft) fokussiert den Ansatz der sozialen Inklusion als Bildungsfeld unter Einsatz des künstlerisch-ästhetischen Ansatzes im Genre „Graphic Novel“.

Johanna TEWES

*Kunsthochschule und Studienrätin am Gymnasium, Lehrbeauftragte für digitales Lernen Uni Hamburg*

**Inwiefern lässt sich der Kunstunterricht durch ein Lernmanagementsystem sinnvoll unterstützen? Möglichkeiten, Erfahrungen, Beispiele.** (V+W+D)

Die didaktische Leitidee des Lernmanagementsystem LMS ist die Schaffung einer resonanten Lernkultur (nach H. Rosa), die durch personalisiertes und dialogisches Lernen erreicht und durch die Gestaltung von virtuellen Lernräumen auf digitaler Ebene ergänzt wird.

Marie Johanna TRAUTMANN

*wissenschaftliche Mitarbeiterin Uni Koblenz-Landau, D*

**Schnittstelle Virtualität & Realität bei A. Kwades WeltenLinie (2018).** (V)

Ausgehend von der Installation WeltenLinie (2018) der Berliner Künstlerin Alicja Kwade wird eine Schnittstelle von Realität und Virtualität betrachtet.

Gerhild TSCHACHLER-NAGY

*Künstlerin, Lehrerin, Lebensberaterin*

**Das Fenster aufstoßen zum Handeln. Über Kunst, Unterricht und die Arbeit am Tonfeld.** (V+W)

Durch schöpferisches Arbeiten im Kunstunterricht entstehen neue Beziehungsräume, ein Austausch von Berührung und berührt werden. Ein Prozess wird in Gang gesetzt, ein soziales Miteinander, das lebensnotwendige gesellschaftliche Möglichkeiten eröffnet.

Mario URLASZ

*Prof. f. Kunst und ihre Didaktik an der Pädagogischen Hochschule Heidelberg*

**Multiperspektivisch und multimedial. Künstlerische Bildung in der Primarstufe.** (V)

Traditionelle und neue Medien werden gleichberechtigt als Möglichkeiten künstlerischer Darstellung (in Projekten) gesehen und stehen in einem Verhältnis wechselseitiger Inspiration.

Hannes VALTINER

*freischaffender Medientechniker - REC Play Media*

Erwin NEUBACHER

*Werklehrer (SEK1/2) am BRG Salzburg*

**Werkunterricht und (digitale) Medientechnik.** (P)

Anhand von Unterrichtsbeispielen aus dem Werkunterricht am WRG Salzburg werden die Erfahrungen mehrjähriger Auseinandersetzung des Medientechnikers Valtiner mit werkpädagogischen Themen diskutiert.

Shannon WARDELL

*Educator, Artist-in-Residence Graz International Bilingual School Graz*

**Lambent Interfaces.** (V)

An Investigation of Art and Science Collaborations, and Why This Matters in Art Class.

Silvia WIESINGER

*Lehre im Bereich Technisches Werken und im Schwerpunkt MINT in der Primarstufenausbildung der PH OÖ, Linz*

**Sind Pinterest und Co der neue Lehrplan für die MTK-Fächer in der Grundschule?** (W)

Der Lehrplan bildet die gesetzliche Vorgabe für alle Fächer- auch in den MTK-Fächern. Das Internet hilft bei der didaktischen Aufbereitung mit hervorragenden Tools.

Anna ZEILINGER

*Lehrerin BE und Englisch an der AHS Heustadelgasse in Wien*

**Linkshändigkeit im BE- und Werkunterricht.** (V+W)

Der Vortrag verweist auf das Potential linkshändig begabter Lernender und zeigt, wie Onlinere Ressourcen als Unterstützung zum Erlernen von Strick- und Häkeltechniken verwendet werden können.

Lars ZUMBANSEN

*Promotion über die ästhetischen Kodes in Bildschirmspielen. Lehrbeauftragter. Mitherausgeber K+U. Lehrer am Gymnasium Harsewinkel, D*

**Von und mit Games lernen - immersive (Spiel-)Räume erleben, verstehen und gestalten.** (V+W)

Im Bildungsbereich versuchen zahlreiche „Gamification“- Ansätze im Kontext des digital gestützten Lernens durch Avatar- und Belohnungssysteme Lernprozesse als herausfordernde „Spiele“ zu konzipieren. Allerdings bleibt zu fragen, ob die Instrumentalisierung von Spielen nicht deren Sinnhaftigkeit zerstört.

Mehr Informationen und Anmeldung auf [www.boekwe.at](http://www.boekwe.at)