



Kunst und Digitalität im Lernen

Kreative Zugänge für inklusive Bildung

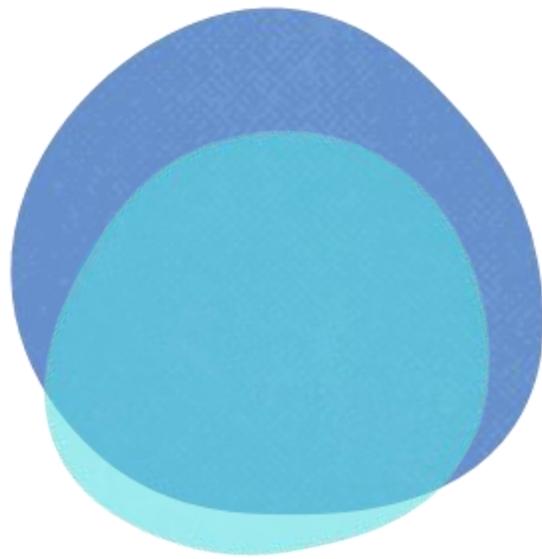
Prof.in Dipl.-Des. Heike Marie Krause, M.F.A.



- Inklusion – Kunst – Digitalität - wie passt das zusammen?
- Digitale Landkarten
- Beispiele von Möglichkeiten
- Ausdruck und Teilhabe
- Welche Gruppe muss auch noch beachtet werden?



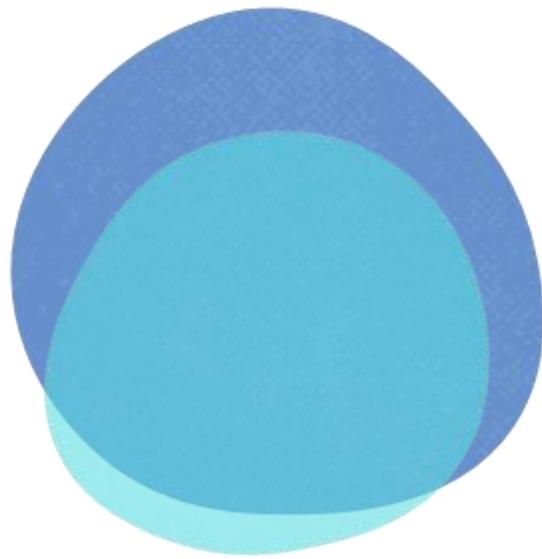
Kinder begegnen der digitalen Welt hauptsächlich in 3 Bereichen:



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

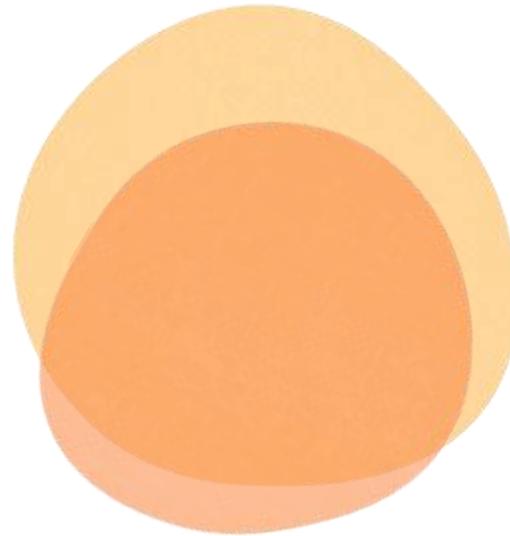
anwenden / konsumieren



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

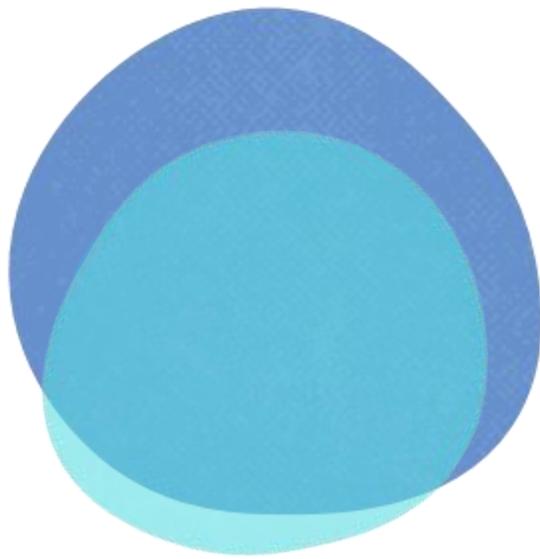
anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

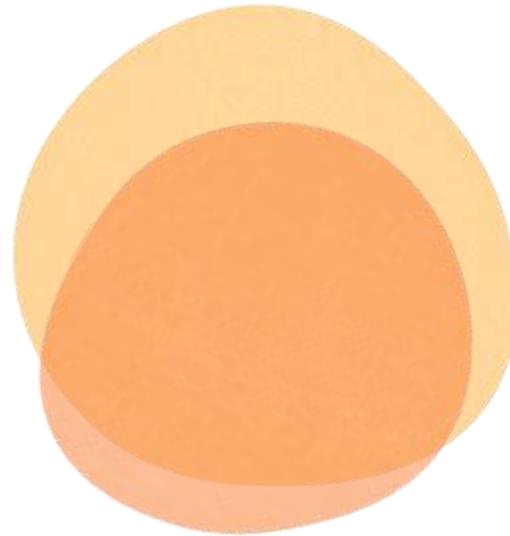
produzieren



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

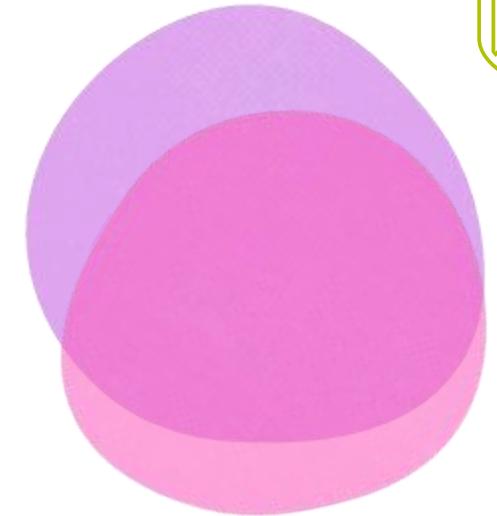
anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

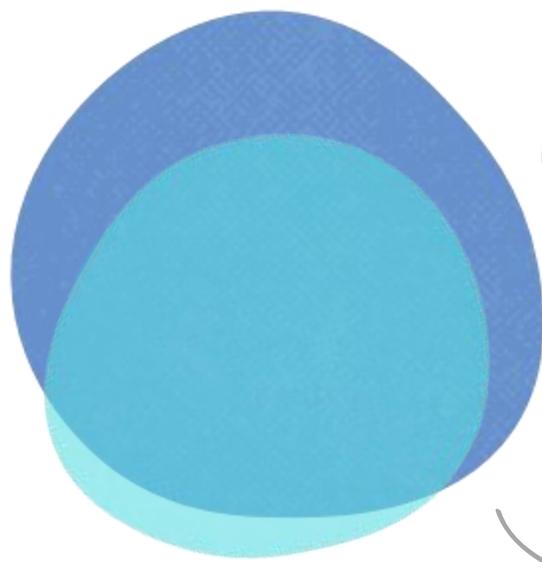
produzieren



GESTALTUNG

Informatik,
Informatische Bildung,
Programmieren,
Computational Thinking

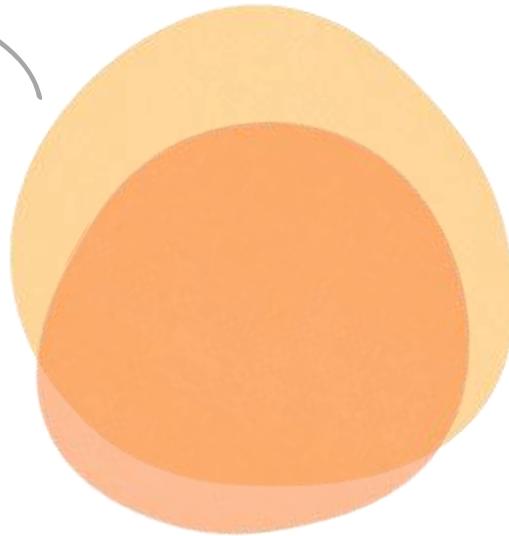
gestalten / teilhaben



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

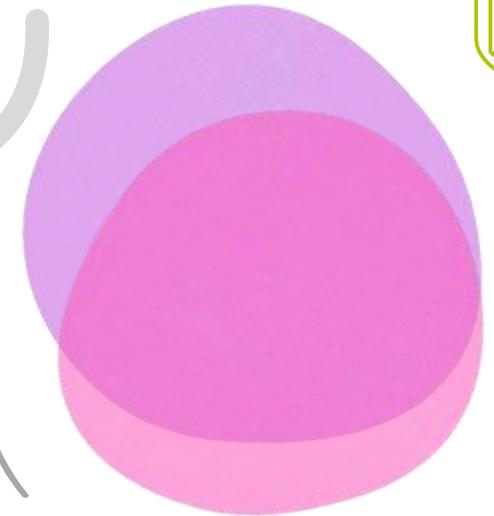
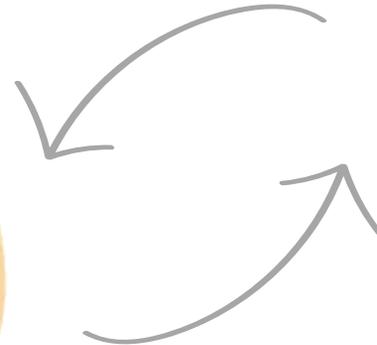
anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

produzieren



GESTALTUNG

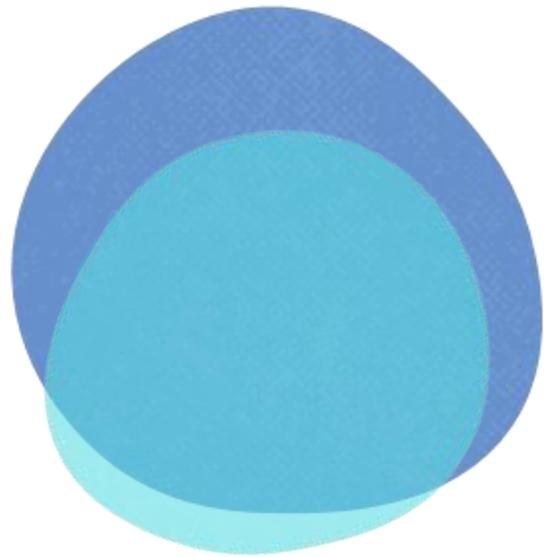
Informatik,
Informatische Bildung,
Programmieren,
Computational Thinking

gestalten / teilhaben



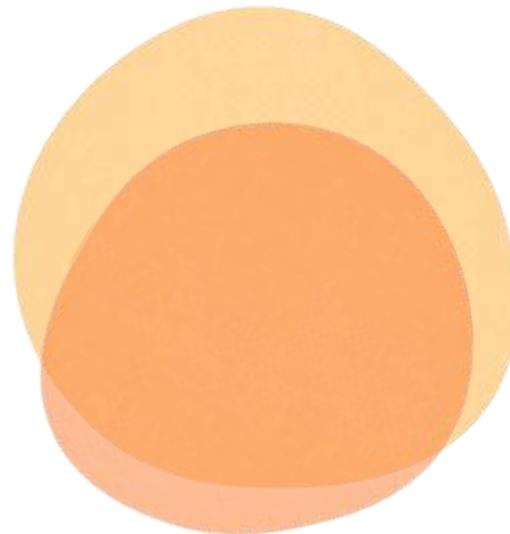


Medienlogik in der Produktion und in der Gestaltung



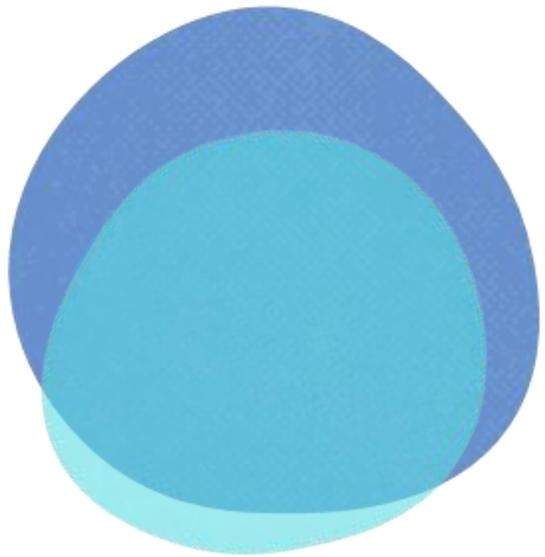
ANALOG

analoger Film
Hardware Filter



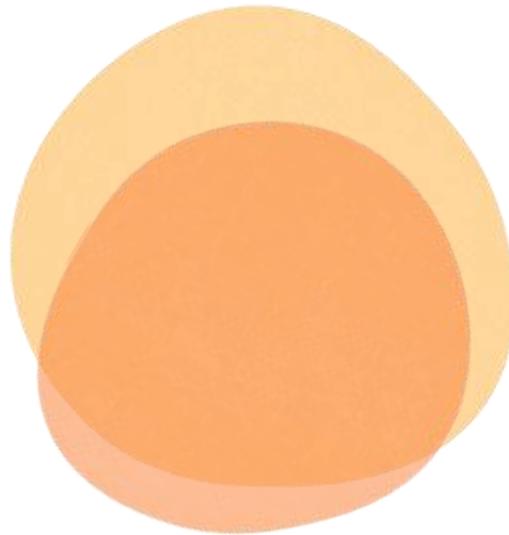
DIGITALISIERTES

App für Stop Motion
Fotofilter



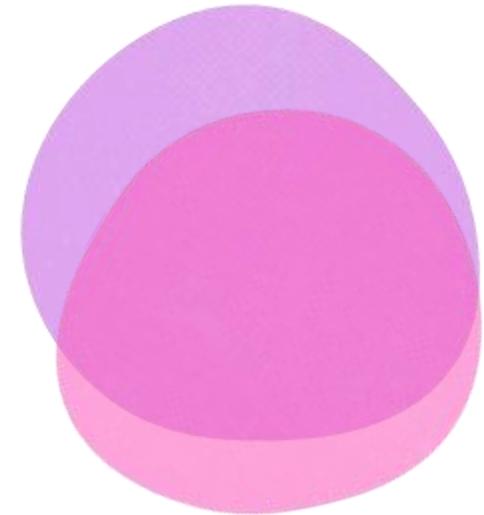
ANALOG

analoger Film
Hardware Filter



DIGITALISIERTES

App für Stop Motion
Fotofilter



DIGITAL

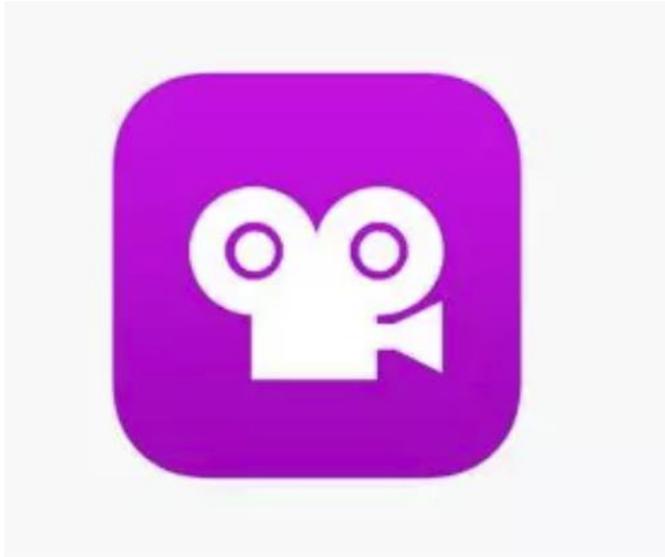
Augmented Reality
Virtual Reality
Programmieren



Prof.in Dr. Franziska Pirstinger

- Begriff der **Ästhetischen Forschung**
- Formulieren und Ausdrücken

Unscharfe Ziele = jeder hat ein anderes Ergebnis



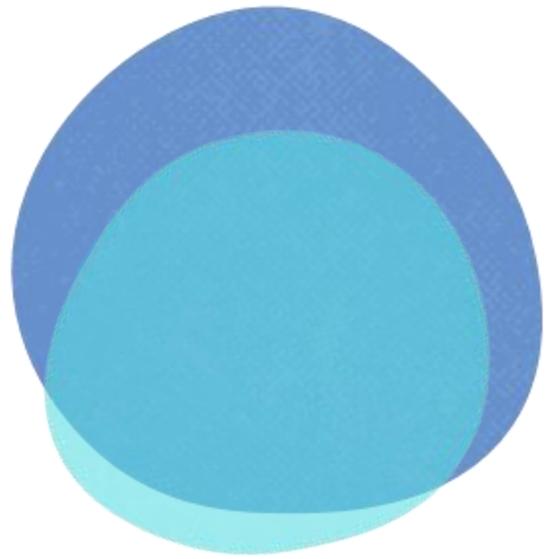
- Einzelbilder werden durch Geschwindigkeit als Bewegung wahrgenommen
- Beispiel-Filme von Kindern



- Lernweg: Vom Analogen zum Digitalen gehen, z.B. Daumenkino zum Film
- Einsatz von Objekten: Vom Greifen zum Begreifen

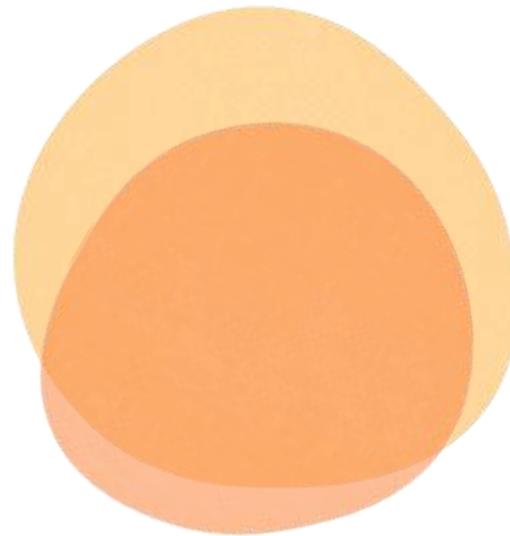


- Projekte entstehen oft in Kollaboration
- Figuren bewegen, Fotos schießen, Story gemeinsam entwickeln
- Niedrigschwellige Technik – wenig Vorwissen nötig



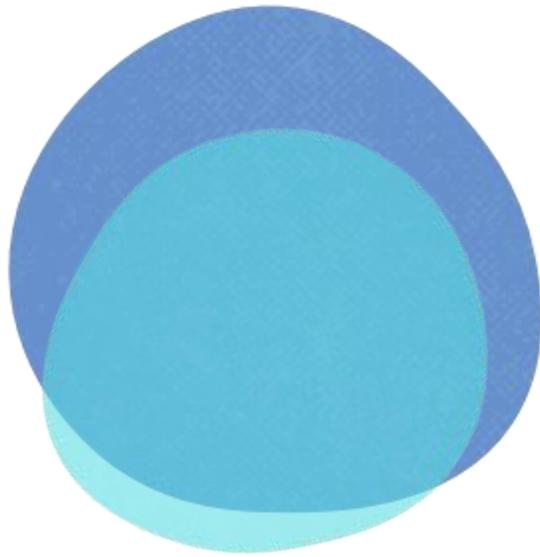
ANALOG

analoger Film
Hardware Filter



DIGITALISIERTES

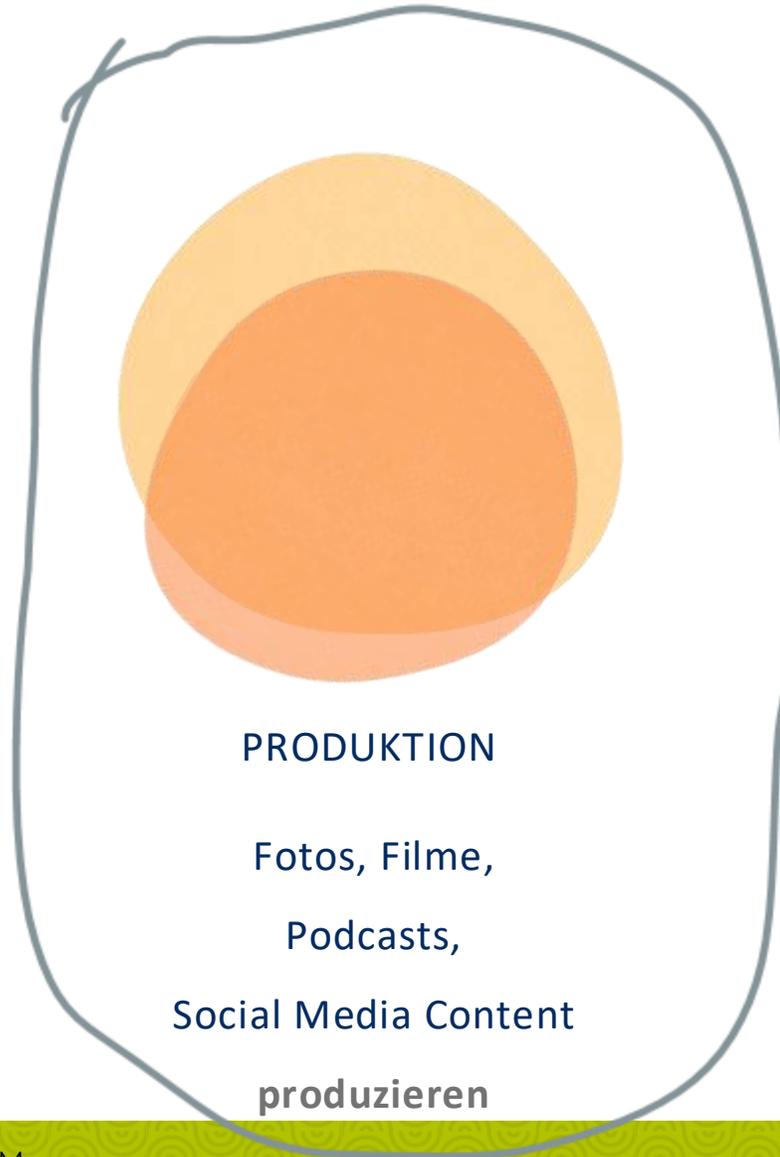
App für Stop Motion
Fotofilter



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

produzieren



GESTALTUNG

Informatik,
Informatische Bildung,
Programmieren,
Computational Thinking

gestalten / teilhaben





Barrierefreiheit und Praxis:

- **Sprache:** nicht notwendig (barrierearm)
- **Zugang:** haptisch, visuell
- **Alter:** ab 5 Jahren
- **Kosten:** < 10 € (einmalig)
- **Einstieg:** intuitiv, jedoch Einführung durch Erwachsene für 10 min hilfreich
- **Hohe Gestaltungsmöglichkeiten:** komplexe Projekte möglich, z.B. Green Screen,
- Vor- und Abspann
- **Tutorials** stehen Pädagog:innen von der App aus zur Verfügung

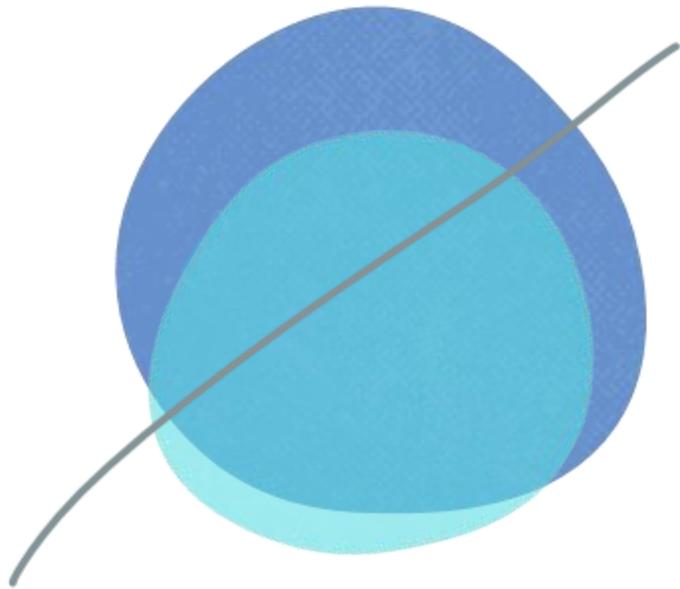


- Augmented Reality = erweiterte Realität
- Mit AR Makr platzieren Kinder Zeichnungen oder Fotos in den Raum
- Das Digitale küsst die analoge Welt



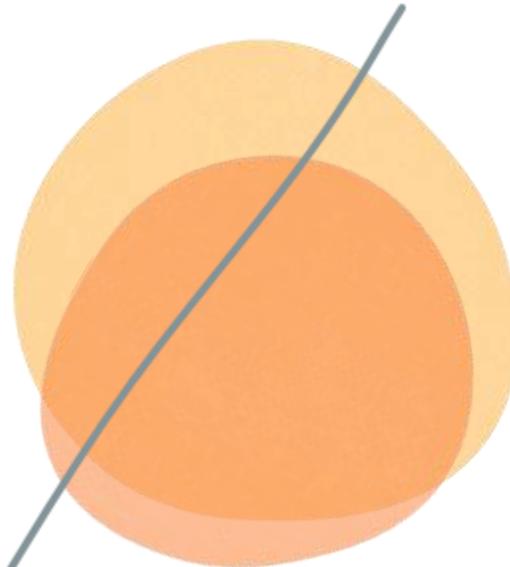


- Verbindung von Ausdruck und Interaktion.
- Nicht „Ich und mein künstlerischer Ausdruck“ stehen sich gegenüber, sondern „Ich in meinem Werk seiend“-
- Augmented Reality (AR) existiert nur durch die Digitalität, aus dem Medium heraus.



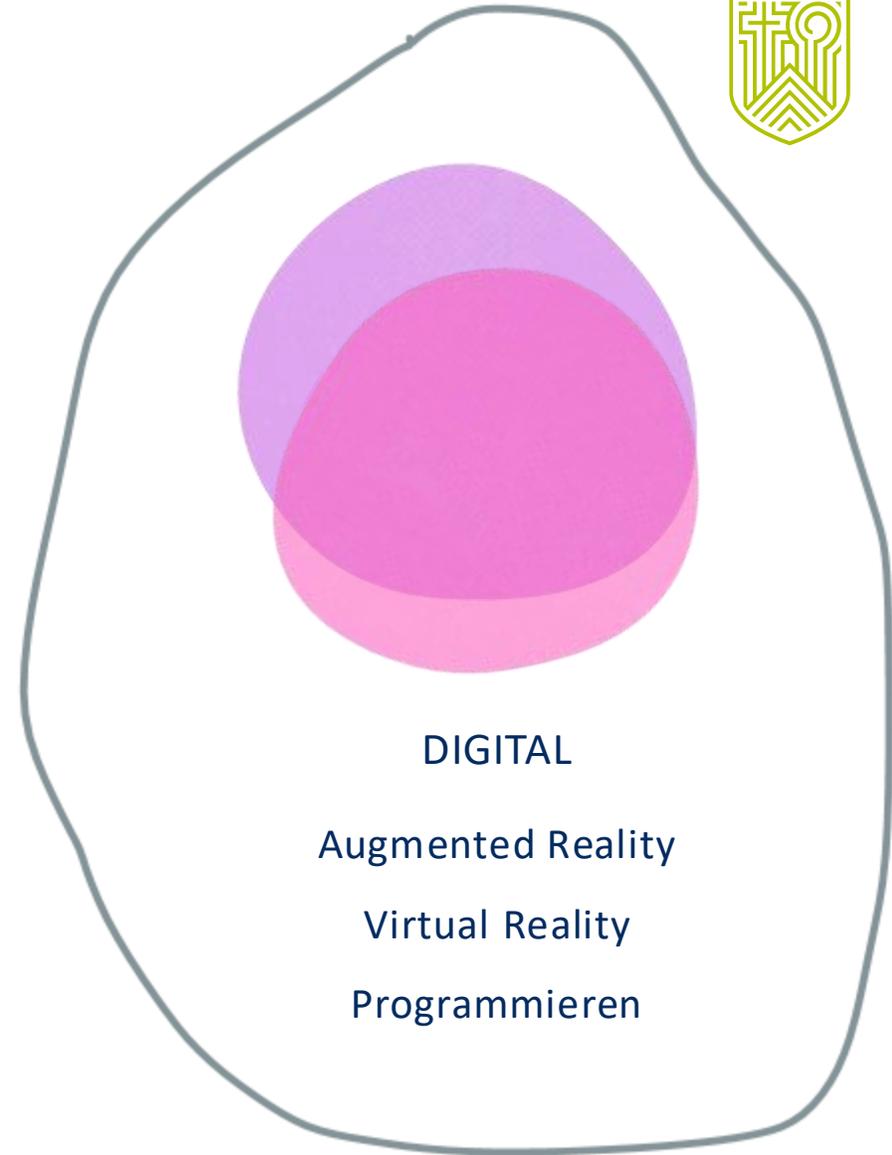
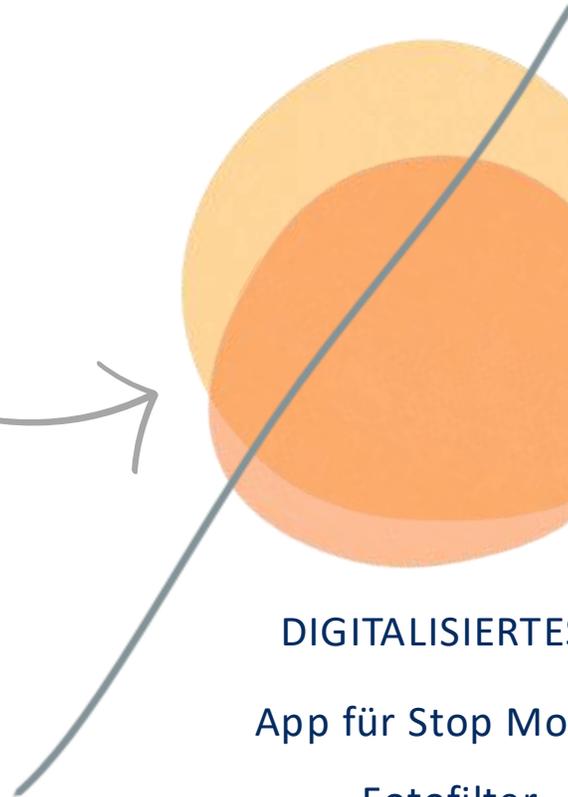
ANALOG

analoger Film
Hardware Filter



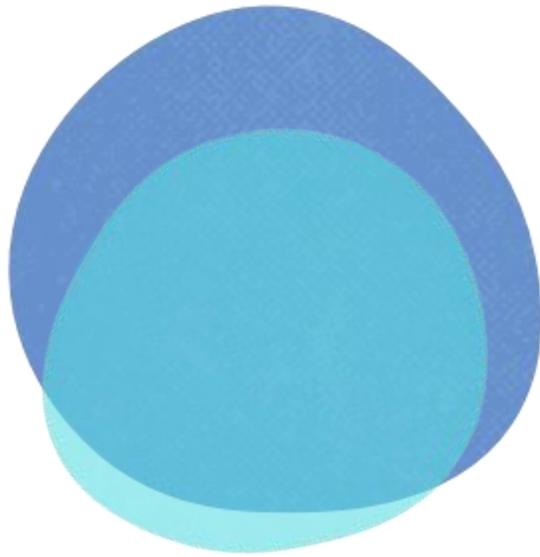
DIGITALISIERTES

App für Stop Motion
Fotofilter



DIGITAL

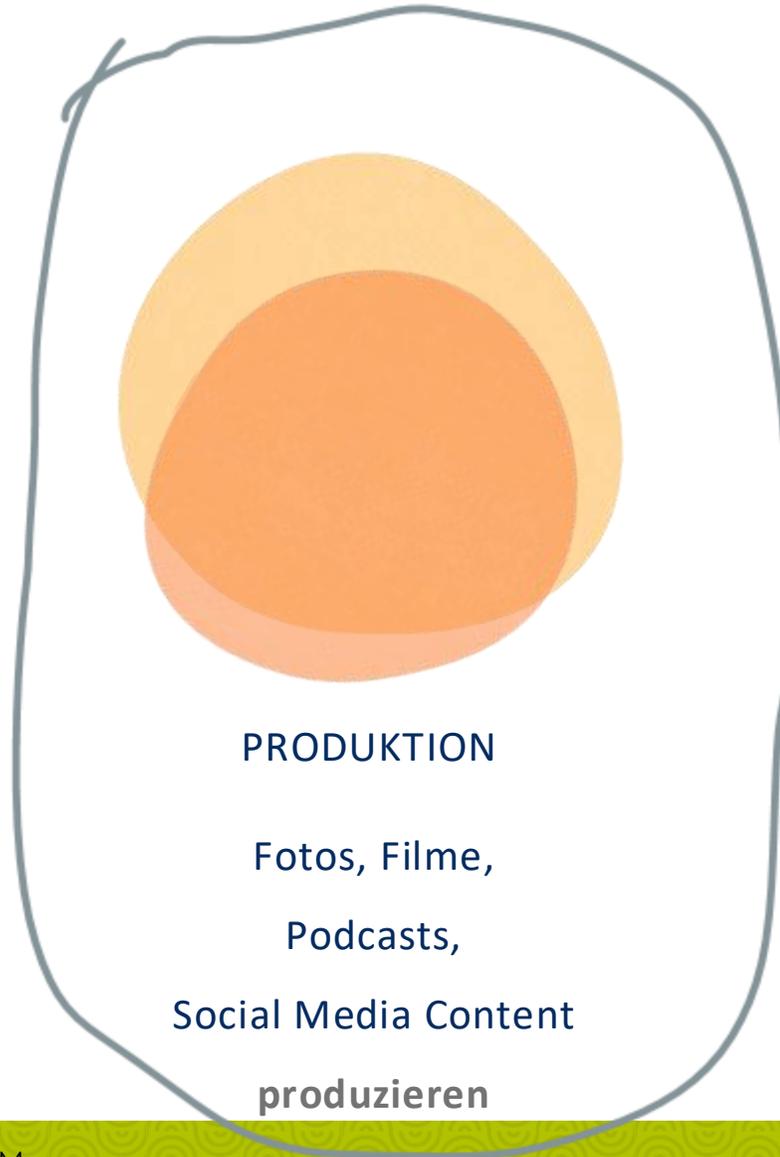
Augmented Reality
Virtual Reality
Programmieren



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

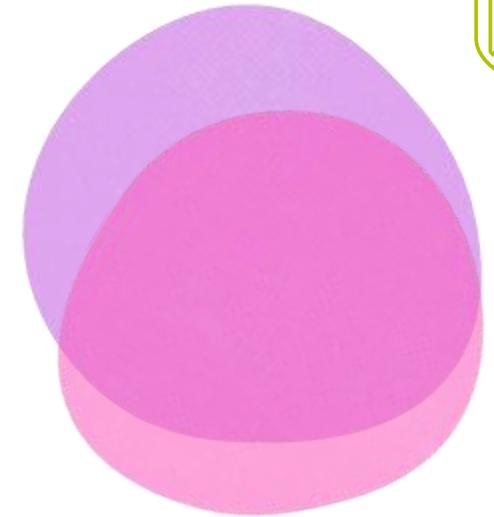
anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

produzieren



GESTALTUNG

Informatik,
Informatische Bildung,
Programmieren,
Computational Thinking

gestalten / teilhaben





Barrierefreiheit und Praxis:

- **Sprache:** nicht notwendig (barrierearm)
- **Zugang:** intuitiv visuell
- **Alter:** ab 6 Jahren
- **Kosten:** kostenlos
- **Einstieg:** einfacher Einstieg über eigene Zeichnungen & lizenzfreie Bibliotheken



Visuelle Programmierumgebung für Kinder ab 5 Jahren.



Eigene Welten schaffen



Kinder konstruieren ihre Lernumgebung selbst.



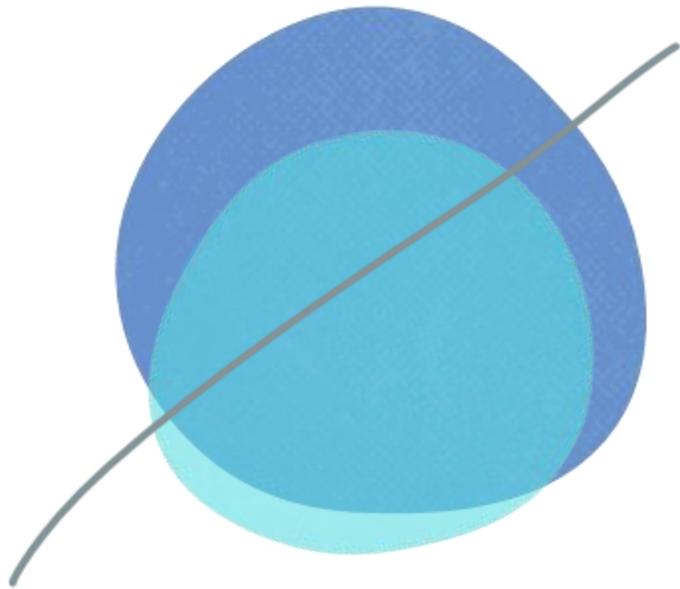
Scratch Junior in der App





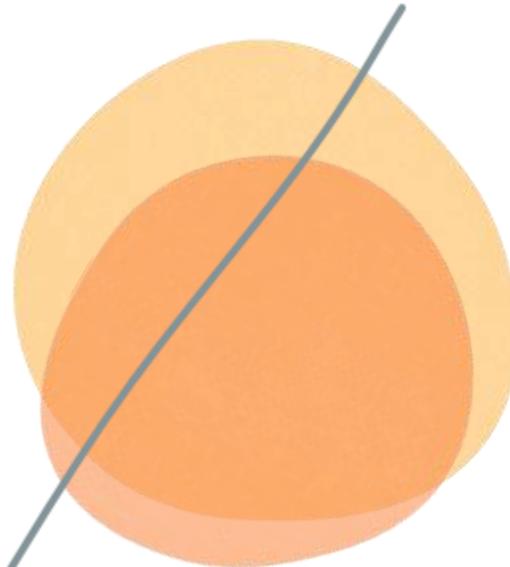
„Lernen geschieht besonders nachhaltig,

wenn Kinder Dinge erschaffen, die für sie Bedeutung haben.“ (S. Papert)



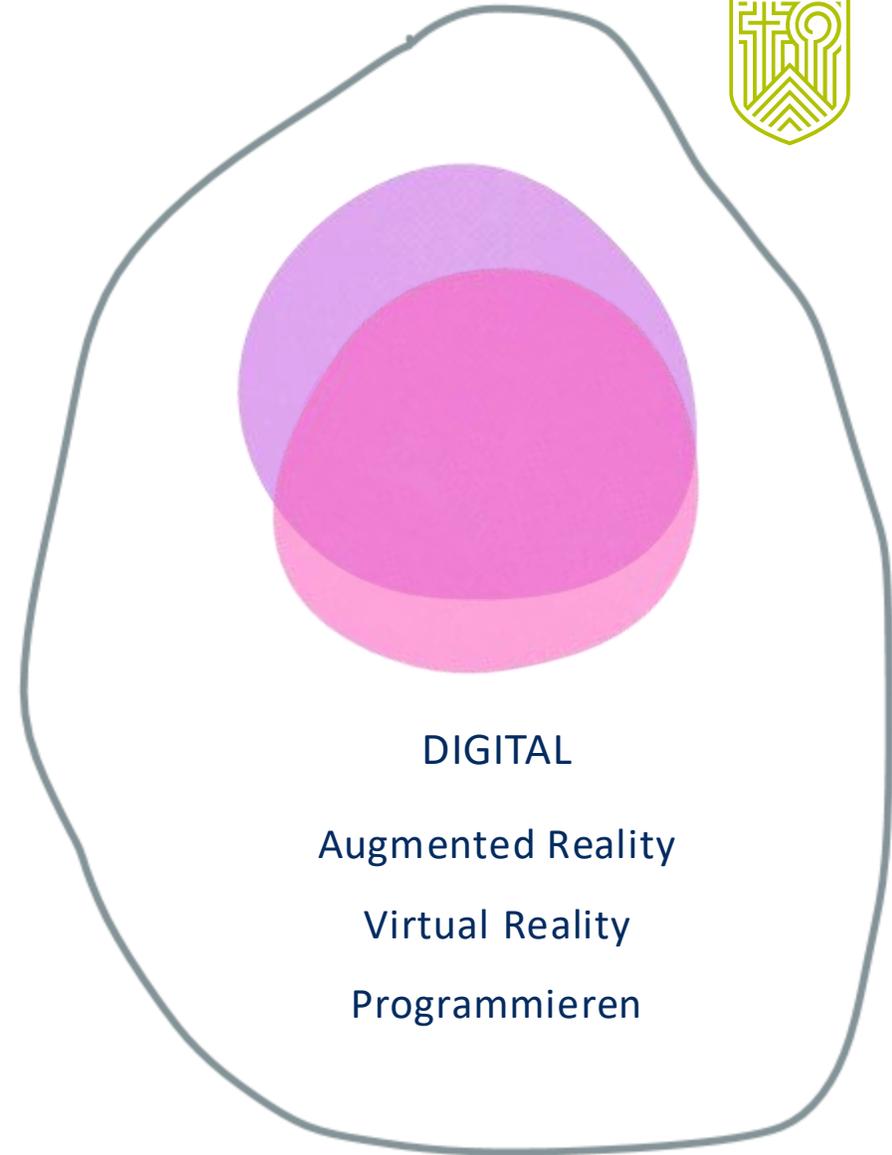
ANALOG

analoger Film
Hardware Filter



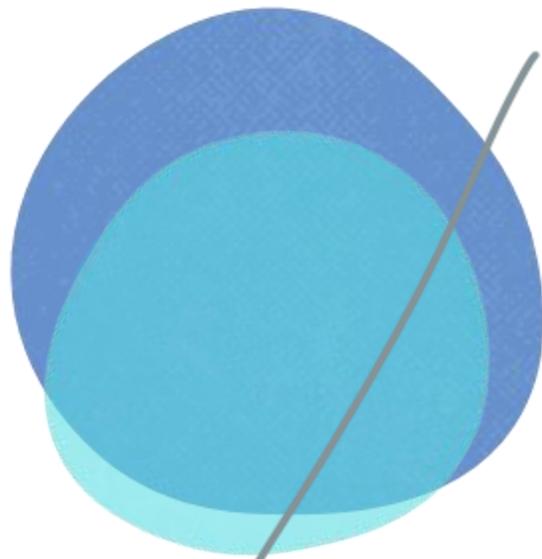
DIGITALISIERTES

App für Stop Motion
Fotofilter



DIGITAL

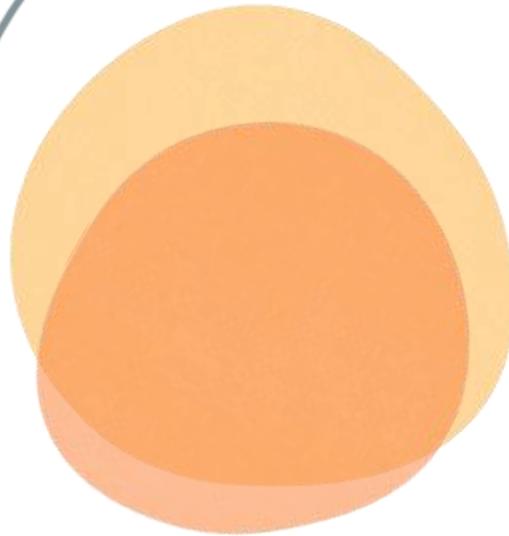
Augmented Reality
Virtual Reality
Programmieren



ANWENDUNG

Lernapps,
Apps (Wetter,
Taschenrechner,...),
Spiele spielen,
Filme schauen,
shopping

anwenden / konsumieren



PRODUKTION

Fotos, Filme,
Podcasts,
Social Media Content

produzieren



GESTALTUNG

Informatik,
Informatische Bildung,
Programmieren,
Computational Thinking

gestalten / teilhaben



Digitale Werkzeuge: Ausdruck & Konstruktion





Barrierefreiheit und Praxis:

- **Sprache:** nicht notwendig (barrierearm, kontrastreich)
- **Zugang:** visuell, intuitiv
- **Alter:** ab 5 Jahren
- **Kosten:** kostenlos
- **Einstieg:** kreativer Einstieg ohne Vorwissen
- **Tutorials** stehen sowohl für Kinder als auch für Erwachsene von Scratch Junior zur Verfügung



Kinder brauchen ästhetische Felder: Ausdruck und Formulation



Lernen ist besonders nachhaltig,

wenn Kinder sich ihre Lernumgebung selbst gestalten –

mit Dingen, die für sie Bedeutung haben. (S. Papert)



Die Verbindung von Pirstinger und Papert:
Gestalten ist Forschen – digital wie analog.



Lernen als eine Bewegung
zwischen Ausdruck, Konstruktion und Teilhabe.



Kunst und Digitalität im Lernen - Kreative Zugänge für inklusive Bildung

Kunst = Formulierung & Ausdruck – Bedeutung der eigenen Welt

Digitalität = Lernumgebung konstruieren, die für einen Sinn ergeben

Im Lernen = Sich prozessorientiert

zwischen analoger Welt und digitalem Ausdruck bewegen

Kreativer Zugang = Ästhetische Forschung (keine Abbildung der Welt)

Inklusive Bildung = Eine eigene Stimme finden, ausdrücken und teilen **können**.

Können = leichter Einstieg, kostengünstig, intuitiv bedienbar, unscharfe Ziele



Weitere Zielgruppe Inklusion: Oft übersehen



Worum es mir in diesem Kontext geht:

Kinder weg vom digitalen Konsumieren,

hin zu selbstwirksamem Gestalten,

damit sie ihre Stimme formulieren können,

um ihnen echte gesellschaftliche Teilhabe ermöglichen zu können.



Hinweis auf Folgevortrag am 9.7., 16.00h:

Am nächsten Tag spreche ich vertiefend über:

„Wie kann Inklusion in der informatischen Bildung gelingen?“

mit Fokus auf Lernmaterialien,

Technologiepädagogik mit Do's & Don'ts.



Vielen Dank fürs Zuhören!