

## 2. Fachtag „Kulturelle Bildung im digitalen Zeitalter“



In Kooperation mit der Kunsthochschule Mainz der Johannes Gutenberg Universität und dessen Programm „KÜHN – Künstlerisches Handeln im Unterricht“

**Zeit:** Donnerstag, 28.03.2019, 10.00 bis 17.00 Uhr

**Ort:** Fachbereich Kunst der Johannes Gutenberg Universität Mainz

**PL-Veranstaltungs-Nr.:** 19 144 235 03

Digitale Medien verändern maßgeblich auch die kulturelle Bildungsarbeit. Wie, erfahren wir in einer spannenden Keynote von Prof. Torsten Meyer; anschließend kann in Workshops praxisorientiert der Einsatz einfacher digitaler Techniken im Unterricht und auch im Rahmen von Projekten, Workshops und AGs erprobt werden. Es gibt **zwei Workshop-Durchläufe** à zwei Stunden, so dass Sie zwei verschiedene Workshopangebote auswählen können.

### **Keynote Prof. Torsten Meyer:**

„New Arts Education – Kulturelle Bildung im fortgeschrittenen 21. Jahrhundert“

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

### Workshop 1

#### **Kreativer Einsatz von Videotechnik im Unterricht**

Anhand von Beispielen (Live-Settings und Videoclips) möchten wir kreative Möglichkeiten des Einsatzes von Videotechnik vorstellen. Im Zentrum steht dabei das Green-Screen-Verfahren. Es bietet viele Möglichkeiten für den Unterricht. Überlagerungen von Bildebenen, Aktionen und Hintergründen können als Live-Projektion in Echtzeit präsentiert werden. Die Darsteller\*innen vor dem Green Screen können ihre Handlungen und Szenen direkt in einer selbst gewählten oder neu erstellten Umgebung betrachten. Das „Publikum“ betrachtet dabei eher das fertig gemischte Videobild als die Live-Aktion, was es für die „Darsteller\*innen“ einfacher macht. Im Anschluss werden wir in Kleingruppen eine Ideenwerkstatt gestalten, um Überlegungen und Vorstellungen der Teilnehmer\*innen zu diskutieren, mit dem technischen Equipment auszuprobieren und auf ihre Machbarkeit hin zu überprüfen.

**Referent\*innen:** Sabine Felker und Jürgen Waldmann; Referenzkünstler\*innen Generation K

### Workshop 2

#### **Spielerisch eigene Geschichten erzählen**

Wir wollen nicht nur Spiele spielen, wir wollen Games gestalten. Dafür stellen wir die App „Bloxels“ vor und laden zum gemeinsamen Experimentieren mit den eigenen Händen ein. Denn: Bloxels ist nicht nur digital, sondern auch zum Anfassen. Bunte Blöcke können auf einem Brett ausgelegt und mit dem Tablet eingescannt werden. So können Block für Block die grafischen Anfänge von Videospielen erlebt und eigene Ideen ausgetestet werden. Gemeinsam probieren wir von einfachen Leveldesigns bis hin zu Animationen in Pixelgrafik alles aus, was die Blöcke hergeben.

Im Fokus stehen die Begriffe Leveldesign, Charaktergestaltung, Pixelanimation und Storytelling, die wir spielerisch entdecken. Gemeinsam werden wir überlegen, welche kreativen Nutzungsmöglichkeiten der App sich für den Unterricht ergeben. Denn gerade im schulischen Kontext können so grundlegende Storytelling-Techniken vermittelt und in einem künstlerischen Umfeld ausprobiert werden.

**Workshopleitende:** Mitarbeiter\*innen von medien.rlp - Institut für Medien und Pädagogik e.V.

### Workshop 3

#### **Verkörperungen – Antike trifft Medienkunst**

Zentrale Positionen zum Schwerpunkt »Verkörperungen« von der Antike bis in unsere Gegenwart hinein werden als Input aufgegriffen und in Bezug gesetzt zu bedeutenden künstlerischen Positionen der Medienkunst (Bruce Nauman, Pipilotti Rist, Tony Oursler, Shirin Neshat). Wir werden uns mit der Frage beschäftigen, wie die Begriffe Körper, Abstraktion und Figur als digitale Skulptur gedacht und praktiziert werden können. Anhand gezielt erarbeiteter Methoden entstehen medienkünstlerische, performative Ergebnisse, die zum Großteil mit dem iPad und mit Hilfe speziell ausgewählter Apps leicht im Unterricht umgesetzt werden können. Das experimentelle Arbeiten mit unterschiedlichen Medien der Bewegtbildproduktion steht hier im Vordergrund.

**Referentin:** Fanny Kranz, Karlsruhe; Kunstwissenschaftlerin, Kunstvermittlerin und Designerin

### Workshop 4

#### **Mit Stopptrick Dingen Leben einhauchen**

Egal ob schwebende Menschen, lebendige Zeichnungen, formwandelnde Knete oder sprechende Alltagsgegenstände... Alles kann mittels Stopptrick-Animationen möglich gemacht werden. Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Mit einfachen Techniken wie beispielsweise „Pixelation“ können so im Handumdrehen ausgereifte Geschichten erzählt werden. Hier werden Beispiele aus der Praxis gezeigt, gemeinsam eigene Ideen entwickelt und direkt ausprobiert. Mit Tablets als zentrales Arbeitswerkzeug gehen wir direkt in die Praxis und testen die gesammelten Ideen: Welche Effekte können mit Stopptrick erzielt werden und worauf ist dabei zu achten? Wir bringen eine Auswahl an Materialien mit (Knete, Figuren, Papier etc.), mit denen unterschiedliche Techniken ausprobiert werden können. Natürlich immer mit Blick auf eine spätere Umsetzung im Unterricht.

**Workshopleitende:** Mitarbeiter\*innen von medien.rlp - Institut für Medien und Pädagogik e.V.

Die **Anmeldung** erfolgt formlos ab jetzt per E-Mail an [bock@generationk.de](mailto:bock@generationk.de) mit Vor- und Nachname, Anschrift und Tel.-Nr. sowie der **Angabe der beiden Workshop-Nummern**, die Sie ausgewählt haben. Benennen Sie noch einen dritten Workshop als Alternative, falls einer schon ausgebucht ist. Sie erhalten dann eine Anmeldebestätigung mit Wegbeschreibung und Hinweise für evtl. mitzubringende digitale Geräte (Smartphone, Tablet). Die Fortbildung ist kostenfrei, für Mittagsverpflegung ist gesorgt.

*Für die **Fahrtkostenerstattung der Lehrer\*innen** beantragt die Schule für diese Fortbildung eine eigene FoBu-Nr. im FoBu-Portal. Die Abrechnung erfolgt unter Angabe der PL-Veranstaltungs-Nr. (s.o.)*



Rheinland-Pfalz  
MINISTERIUM FÜR BILDUNG



Rheinland-Pfalz  
MINISTERIUM FÜR  
WISSENSCHAFT, WEITERBILDUNG  
UND KULTUR

STIFTUNG  
MERCATOR

KUNSTHOCHSCHULE  
MAINZ



Kulturbüro Rheinland-Pfalz – Generation K  
C.-S.-Schmidt-Str. 9, 56112 Lahnstein  
0 26 21 / 623 15-28  
[bock@generationk.de](mailto:bock@generationk.de), [www.generationk.de](http://www.generationk.de)

