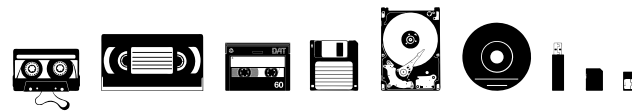
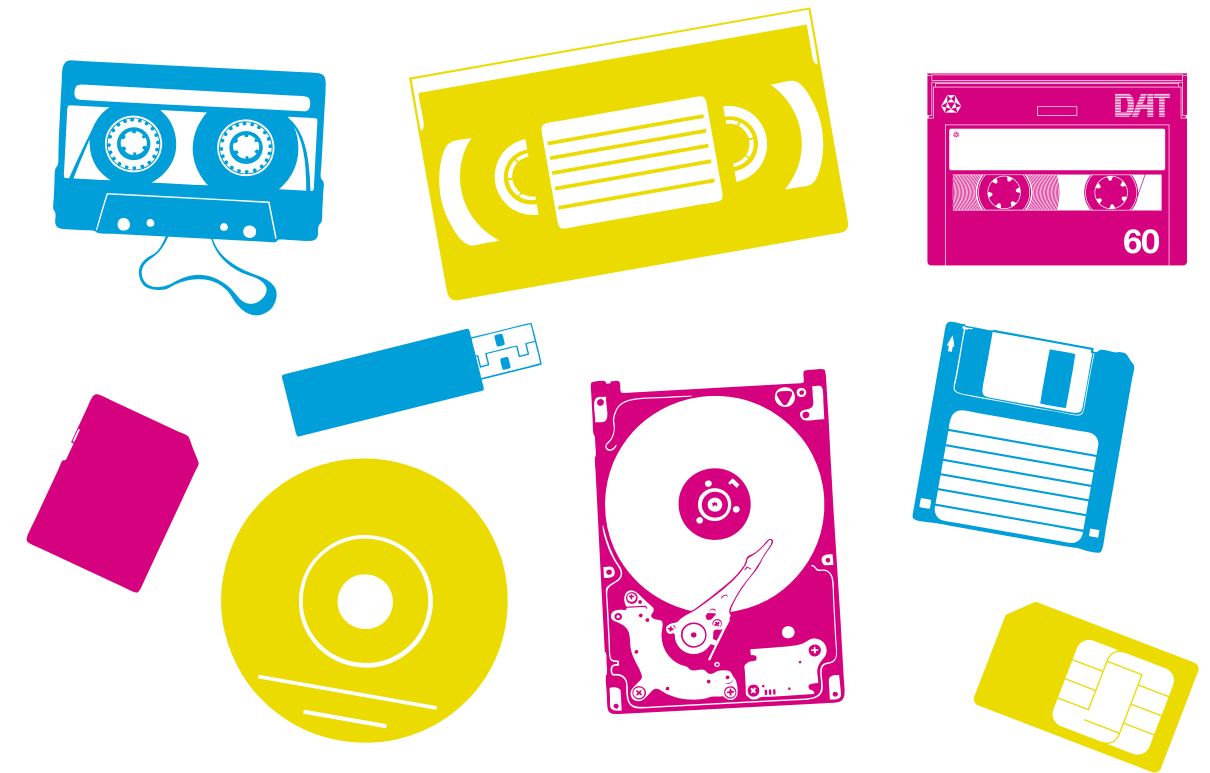


Einsatz digitaler Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten

Auswertung einer Umfrage bei Lehrkräften
der Sekundarstufe II in der Nordwestschweiz



www.fhnw.ch/hgk

Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst
Fachhochschule Nordwestschweiz | Hochschule für Gestaltung und Kunst

Erich Busslinger | Daniel Brefin

Einsatz digitaler Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten

**Auswertung einer Umfrage bei Lehrkräften
der Sekundarstufe II in der Nordwestschweiz**

Impressum

Autoren

Erich Busslinger
Daniel Brefin

Gestaltung

Daniel R Mueller

Anregungen, Lektorat

Beda Büchi
Beate Florenz
Simone Etter
Michaela Stähli

Herausgeberin

Fachhochschule Nordwestschweiz, Hochschule für Gestaltung und Kunst,
Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst, 2013

Druck

Dreispitz Druck

Schrift

Bliss Pro

Auflage

125

Einsatz digitaler Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten

Auswertung einer Umfrage bei Lehrkräften der Sekundarstufe II in der Nordwestschweiz

Inhalt

Vorwort	2	Anhang 1	
		<i>Institutionen, die im Bereich digitale Medien Weiterbildung und Dienstleistungen anbieten (Schwerpunkt Nordwestschweiz)</i>	42
Angefrage Personen und Rückmeldungen	4		
Kapitel 1		Anhang 2	
<i>Digitale Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten</i>	8	<i>Edukative Lern- und Kooperationsplattformen, Online-Guides, Blogs</i>	44
Kapitel 2		Anhang 3	
<i>Projekte im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten, die mit digitalen Medien produziert werden</i>	18	<i>Weiterführende Literatur</i>	45
Kapitel 3			
<i>Reflexion und Medienumgang</i>	26		
Kapitel 4			
<i>Weiterbildung</i>	30		
Kapitel 5			
<i>Digitale Medien in der Hochschulausbildung, Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education</i>	34		
Kapitel 6			
<i>Konklusion</i>	36		

Vorwort

Digitale Medien sind in vielen Bereichen unserer Gesellschaft zu selbstverständlichen Arbeits- und Kommunikationsinstrumenten geworden und beeinflussen zunehmend unsere Wahrnehmung, unser Denken und Handeln. Sie verändern die Art und die Geschwindigkeit der Information sowie die Bedeutung der Bilder. Der Arbeitsalltag in Industrie, in der Dienstleistung, in Wissenschaft, Kultur und Erziehung ist einer grundlegenden Umformung ausgesetzt und wir sind gefordert, uns darin neu zu orientieren.

Die ästhetischen und inhaltlichen Fragen, die sich daraus im Unterricht für Bildnerisches Gestalten ergeben, sind breit gefächert. Es ist offensichtlich, dass Jugendliche, die mit diesen Medien aufwachsen, neue Fragen und Ansprüche in den Unterricht tragen. Dieser jungen Generation wird zunehmend bewusst, dass Kompetenzen im Umgang mit Neuen Medien eine wichtige Qualifikation für ihre beruflichen Chancen in unserer Informationsgesellschaft sind.

Unter dem Begriff *visuelle Kommunikation* wird seit den siebziger Jahren eine kritische, inhaltliche und ästhetische Befragung der Massenmedien im Unterrichtsfach Gestalten praktiziert, die fester Bestandteil der Fachdidaktik geworden ist. Seither ist das mediale Bild zum vorherrschenden Bild geworden und der Bildschirm zum allgegenwärtigen Informations- und Bildträger. Diese Tatsache zeigt, welche Dringlichkeit der Medienunterricht hat. Eine reflektierte, selbstbestimmte Orientierung in dieser komplexen Medienwelt bedingt eine entsprechende Ausbildung von Medien- bzw. Bildkompetenz an den Schulen und Hochschulen.

Heute umfasst der Einsatz von digitalen Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten digitale Fotografie, Video, Computer, Internet sowie mobile digitale Geräte wie Smartphones, Tablets, MP3-Player etc. Der permanente Output von technischen Innovationen erfordert von den Lehrkräften eine grosse Bereitschaft zur Weiterbildung und für die Fachausbildung fundierte und kompetente Ausbildungsangebote.

An unserem Institut wurde das Angebot an Medientheorie und Medienpraxis in den letzten Jahren kontinuierlich ausgebaut und in Vorlesungen, Seminarien und Workshops integriert. Damit eignen sich die Studierenden Grundlagen für die Anwendung und Reflexion von digitalen Medien an, die sie in gestalterischen und theoretischen Projekten einsetzen und erproben können. Durch diese aktive Auseinandersetzung schaffen sie sich einen wichtigen Erfahrungshintergrund für ihre spätere Unterrichts- und Vermittlungspraxis mit dem Ziel, Jugendliche in einem kreativen und kritischen Umgang mit Neuen Medien zu bilden.

Mit einer breitgestreuten Umfrage haben wir 2011 bei Lehrkräften auf Sekundarstufe II in Schulen der Nordwestschweiz konkrete Erfahrungswerte über den Einsatz digitaler Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten erhoben. Welche digitalen Medien werden eingesetzt, vermittelt und kritisch hinterfragt? Welche Produkte entstehen dabei? Profitieren die Lehrkräfte von ihrer Ausbildung für den Unterricht? Welche Probleme und Weiterbildungsbedürfnisse ergeben sich daraus? Die daraus gewonnenen Erkenntnisse unterstützen unser Vorhaben, an unserem Institut den Ausbildungsbereich Digitale Medien zu überdenken und neu zu positionieren. Dies vor allem auch im Hinblick auf die Herausforderung, im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten junge Menschen für eine zunehmend komplexe Welt der Bildkommunikation vorzubereiten.

Wir hoffen, dass die vorliegende Broschüre einen Beitrag für die gegenwärtige Diskussion um die Entwicklung des Fachbereiches Bildnerisches Gestalten leistet und zu weiteren Diskussionen und Ideen anregt.

Ich danke allen Lehrkräften für ihre Teilnahme an der Umfrage. Ebenso danken möchte ich unseren Fachdozenten für ihre Mitarbeit bei der Entwicklung des Fragebogens. Bestens danken möchte ich Beda Büchi, der als Fachdidaktiker und Praktiker im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten die Broschüre kritisch kommentiert hat. Unserer Assistentin Michaela Stähli danke ich für die administrative Mitarbeit und Daniel R Mueller für die grafische Gestaltung der Broschüre. Vor allem bedanke ich mich bei unserem Assistenten Daniel Brefin, der mit grossem Einsatz dieses Projekt mitbetreut und wesentlich zum Gelingen beigetragen hat.

2013 | Erich Busslinger, Dozent für Video und Kunstprojekte

Anfrage Personen und Rückmeldungen

Rückmeldungen

Für diese Umfrage wurden 65 Lehrerinnen (60%) und 44 Lehrer (40%) für Bildnerisches Gestalten angeschrieben, die vor allem in der Region Nordwestschweiz auf Sekundarstufe II tätig sind. Viele von ihnen haben als Praxislehrperson Studierende des Instituts Lehrberufe für Gestaltung und Kunst der FHNW in ihren Praktika begleitet.

Von den 109 angefragten Personen haben 39 (24 Lehrerinnen bzw. 62% und 15 Lehrer bzw. 38%) geantwortet, was einer Rücklaufquote von 36% entspricht. Für die Auswertung haben wir 37 ausgefüllte Fragebögen berücksichtigt (22 Lehrerinnen und 15 Lehrer). Zwei waren unvollständig und wurden nicht in die Auswertung einbezogen (siehe Diagramm 1).

Teilnehmende Institutionen

26 Lehrerinnen und Lehrer unterrichten in Städten und 11 in städtischen Agglomerationen. Rund zwei Drittel der Befragten (25) sind an staatlichen Gymnasien tätig, ein Siebtel an Berufs- und Fachmaturitätsschulen (siehe Diagramm 2).

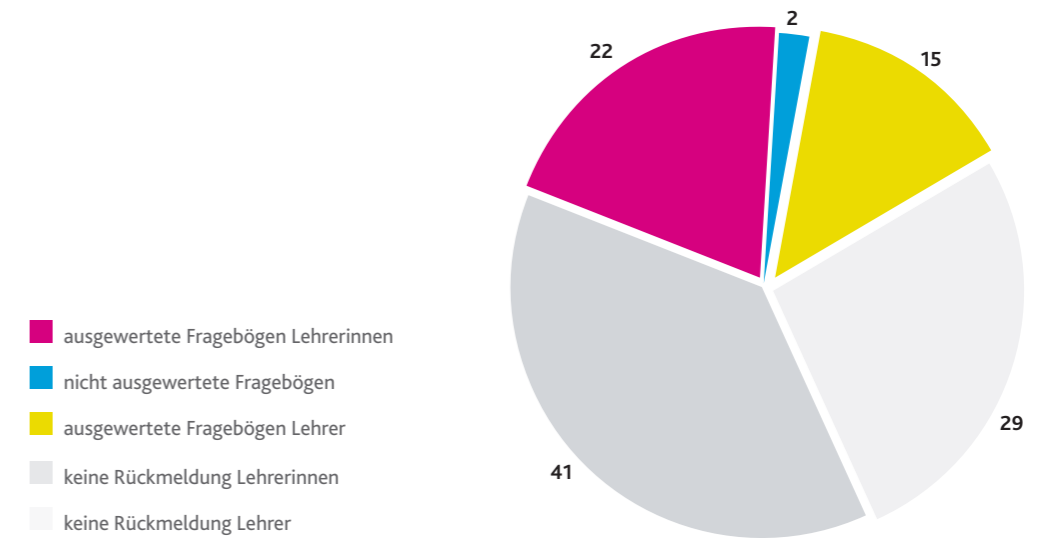


Diagramm 1 | Rückmeldungen

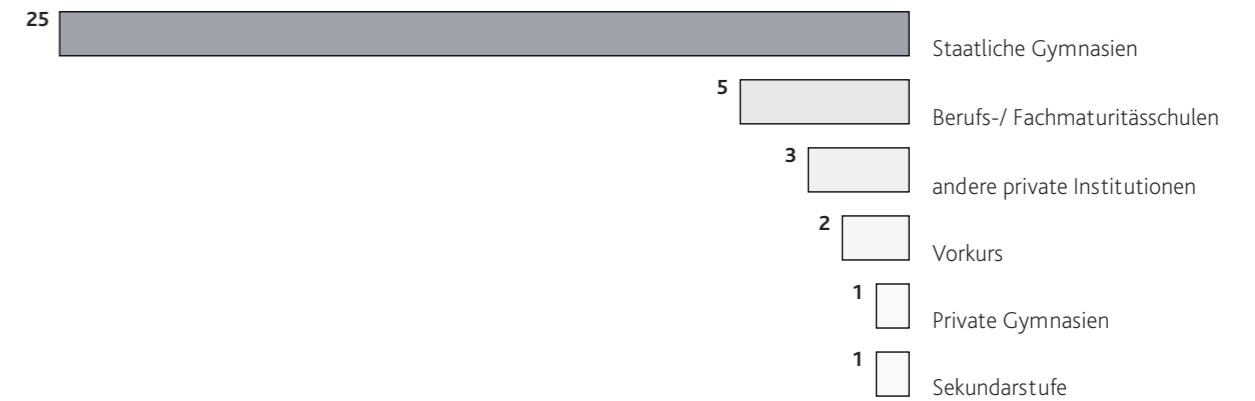


Diagramm 2 | Teilnehmende Institutionen

Ausbildungsorte der Teilnehmenden

Von den 37 Lehrkräften, deren Antworten ausgewertet wurden, haben 24 in Basel, 6 in Zürich, je 3 in Luzern und Bern und 1 in Deutschland ihre Ausbildung abgeschlossen (siehe Diagramm 3).

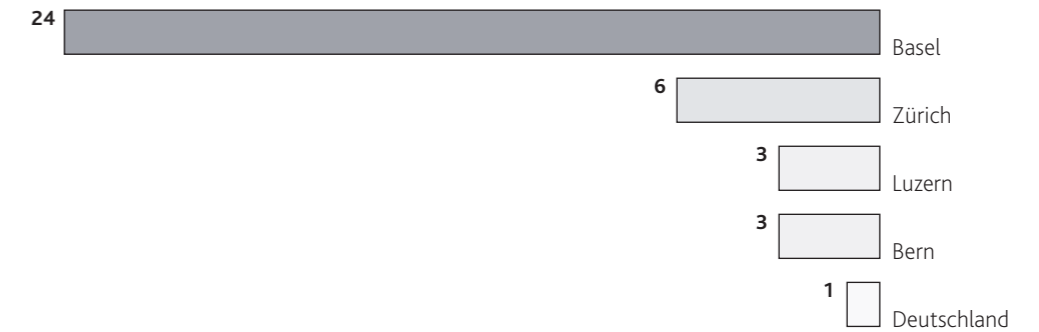


Diagramm 3 | Ausbildungsorte der Teilnehmenden

Studienabschlussjahr der Teilnehmenden

Die in dieser Auswertung berücksichtigten 22 Lehrerinnen und 15 Lehrer haben im Zeitraum von 1975 bis 2009 ihr Studium abgeschlossen. Es zeigt sich tendenziell, dass vor allem seit rund 10 Jahren der Anteil an Frauen in diesem Beruf kontinuierlich ansteigt. Von den 15 Lehrkräften, die zwischen 2001 und 2010 ihre Ausbildung abgeschlossen haben, waren 9 Frauen (siehe Diagramm 4).

16 Lehrerinnen und Lehrer haben ihre Ausbildung vor Mitte der 1990er Jahre absolviert, als in der Ausbildung noch keine digitalen Medien vermittelt wurden.

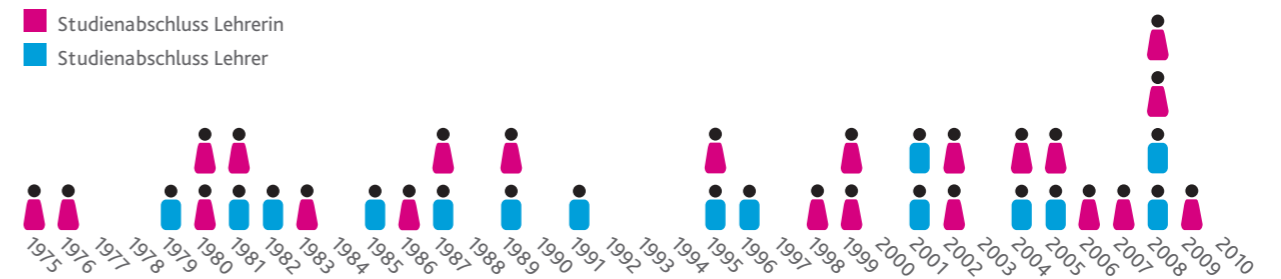


Diagramm 4 | Studienabschlussjahr der Teilnehmenden

Kapitel 1

Digitale Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten

Frage 1.1

Welche digitalen Geräte bzw. Medien sind in den Räumlichkeiten für das Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten vorhanden?

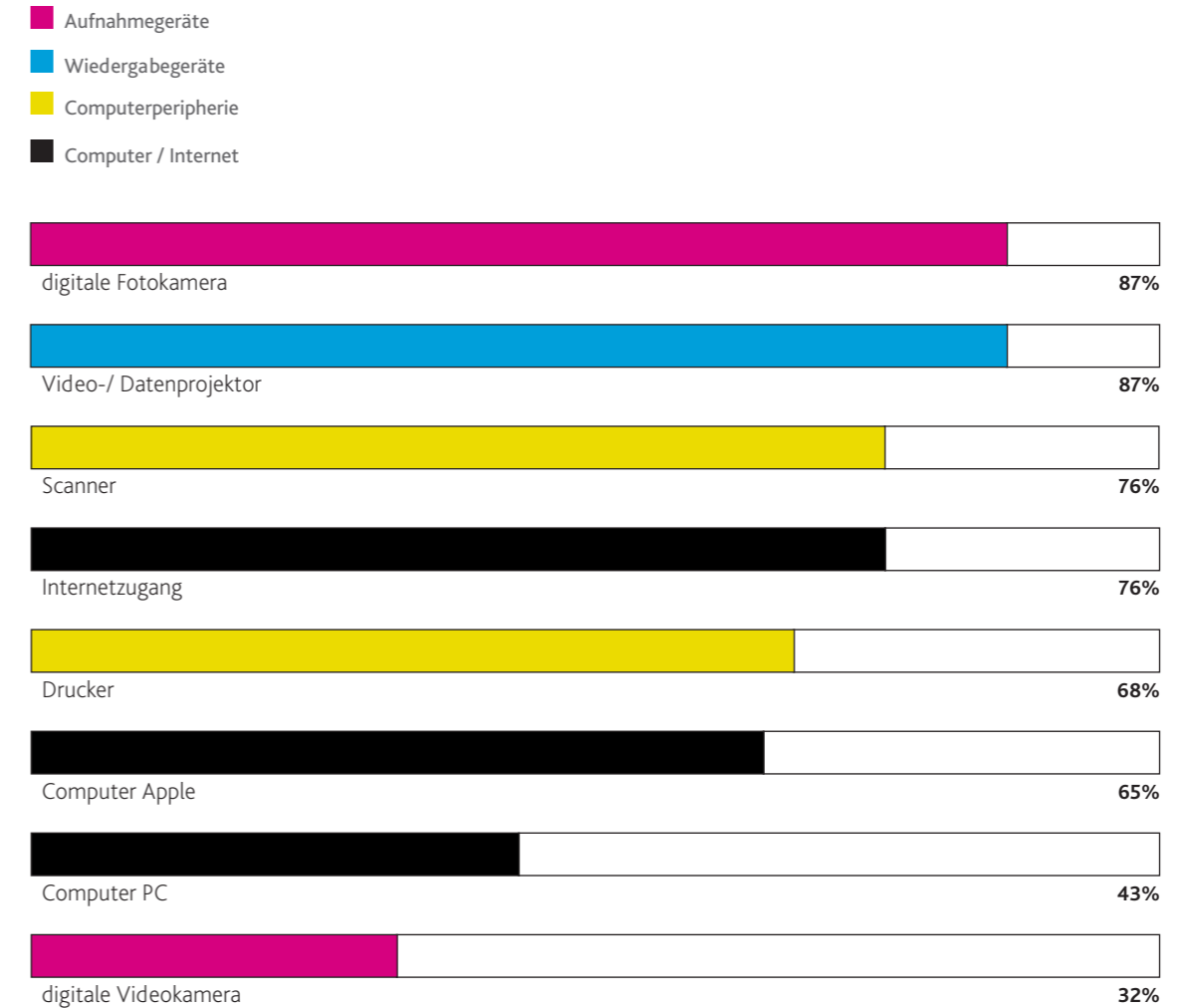
Digitale Fotokameras stehen in über 85% der Räumlichkeiten für Bildnerisches Gestalten bereit, digitale Videokameras in rund einem Drittel der Räume (siehe Diagramm 5). Es ist zu berücksichtigen, dass die heutigen digitalen Fotokameras und in eingeschränktem Masse auch Smartphones sehr gute Videoaufzeichnungsmöglichkeiten in hoher Qualität bieten und immer häufiger als Digitalvideokamera verwendet werden. Eine Unterscheidung in Foto- und Videokamera wird vermutlich bald hinfällig werden.

Bezüglich der vorhandenen EDV-Infrastruktur standen die Geräte im Fokus, die in den Räumlichkeiten des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten vorhanden sind und so direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Die Geräte der schuleigenen Computerräume wurden bei der Umfrage nicht berücksichtigt.

Alle Lehrkräfte gaben an, in den für das Bildnerische Gestalten vorgesehenen Räumlichkeiten Computer zur Verfügung zu haben. Apple-Computer sind rund 50% häufiger vertreten als Windows-PCs (65% gegenüber 43%); an einigen wenigen Schulen sind sowohl PCs wie Macs für den Unterricht im Fach Bildnerisches Gestalten verfügbar.

Ein Viertel aller Räume für das Bildnerische Gestalten sind nicht mit dem Internet verbunden; es standen aber in allen angefragten Schulen öffentlich zugängliche Computer mit Internet-Anschluss zur Verfügung.

Video-/ Datenprojektoren werden in erster Linie als didaktische Hilfsmittel zur Vermittlung eingesetzt; sie stehen in über 86% der angefragten Schulen in den Räumen des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestaltens zur Verfügung. Scanner und Drucker stehen in drei Viertel bzw. zwei Drittel der Räume bereit.



Frage 1.2

Wie oft werden digitale Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten eingesetzt?

Der Einsatz von digitalen Medien hat im Unterricht einen hohen Stellenwert. Eine Lehrperson gab an, nie digitale Medien im Unterrichtsfache Bildnerisches Gestalten einzusetzen, fünf Lehrpersonen setzen sie immer ein (siehe Diagramm 6). Der Median (Mittelwert der Verteilung) aller 36 Nennungen liegt bei *oft*, was der Stufe 4 auf der Skala von 0 (nie) bis 6 (immer) entspricht.

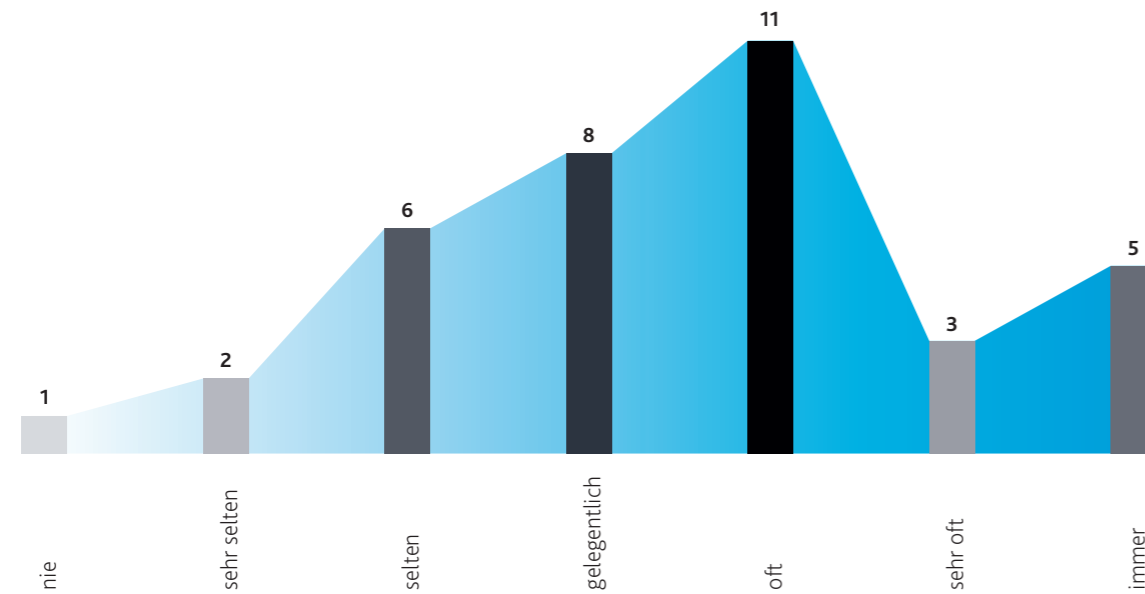


Diagramm 6 | Einsatz digitaler Medien im Unterricht

Frage 1.3

Welche digitalen Medien werden im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten für die Vermittlungsarbeit eingesetzt?

Die Umfrage hat gezeigt, dass die digitalen Medien Standardwerkzeuge der Vermittlung im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten geworden sind. 9 von 10 Befragten gaben an, im Unterricht den Computer und das Internet zu nutzen. Über 97% der Lehrerinnen und Lehrer nutzen Videomaterial (Dokumentarfilme, Musikvideos, Spielfilme etc. auf DVD oder als Downloads vom Internet) zur Vermittlung (siehe Diagramm 7).

Rund ein Drittel der Befragten nannten digitale mobile Geräte wie Smartphones, iPads oder MP3-Player als Werkzeuge im Unterricht.

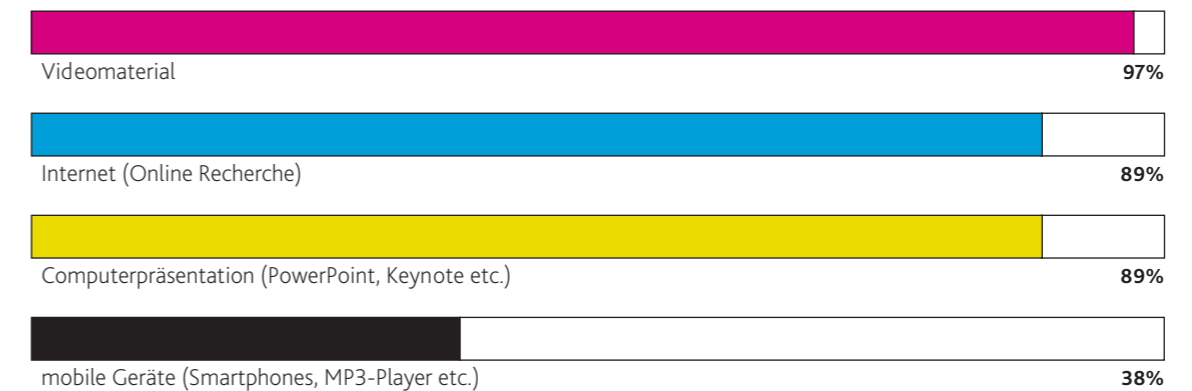


Diagramm 7 | Einsatz digitaler Medien für die Vermittlung



Frage 1.4

Welche Gestaltungssoftware wird im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten eingesetzt und vermittelt?

Bei der Vermittlung von Gestaltungsprogrammen sind Bildbearbeitungs-, Grafik- und Layoutprogramme gegenüber den audiovisuellen Montageprogrammen klar in der Mehrheit. Mehr als sechs von zehn Lehrkräften vermitteln das Bildbearbeitungsprogramm Photoshop. Ebenfalls mehr als die Hälfte arbeitet mit dem Layoutprogramm InDesign bzw. dem Grafikprogramm Illustrator (siehe Diagramm 8).

Ähnlich wie bei der Infrastruktur hat die digitale Fotografie und die damit verbundene Layoutgestaltung gegenüber Video und Audio mehr Präsenz, was sicher auch mit den komplexeren Anforderungen an das bewegte Bild zu tun hat. Zudem wird Layoutarbeit von den Schülern zunehmend auch für den Projektunterricht sowie für Maturaarbeiten und andere Präsentationen benötigt und eingesetzt.

Bei den audiovisuellen Programmen zeigt sich, dass einfache und preisgünstige Programme wie iMovie und iStopMotion am häufigsten angewendet werden. Die professionellen Programme Final Cut und Flash kommen wesentlich weniger zum Einsatz. Das Präsentationsprogramm PowerPoint ist weit verbreitet und wird an mehr als der Hälfte der Schulen vermittelt.

Open Source-Programme wären Alternativen zur kostenintensiven Software kommerzieller Anbieter. GIMP bzw. Paint.NET (Bildbearbeitung), Scribus (Layout und Gestaltung) oder Inkscape (vektorbasiertes Grafik- und Zeichnungsprogramm) könnten im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten eingesetzt werden. Keine der angefragten Lehrpersonen gab jedoch an, Open Source Software im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten zu vermitteln.

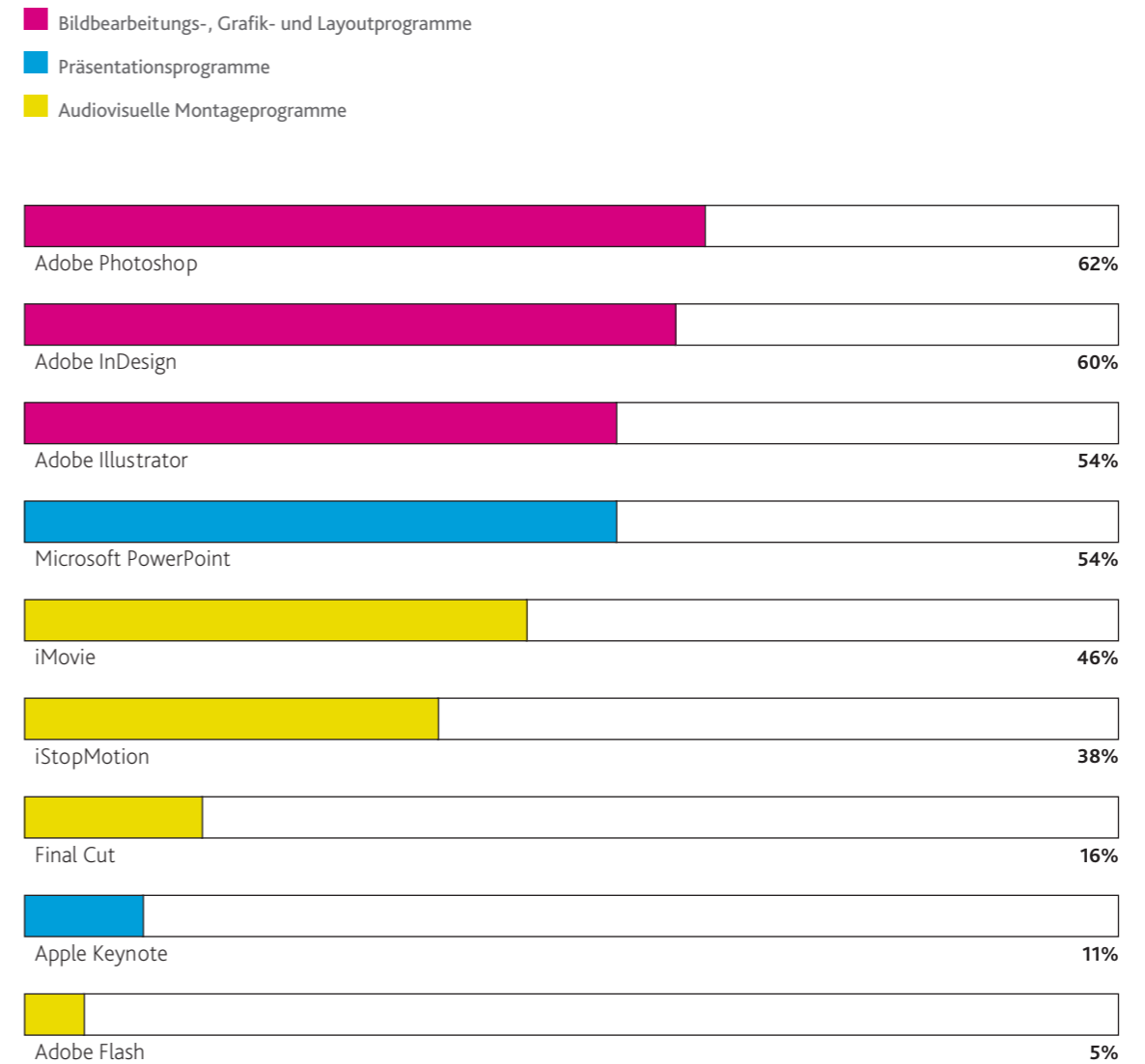
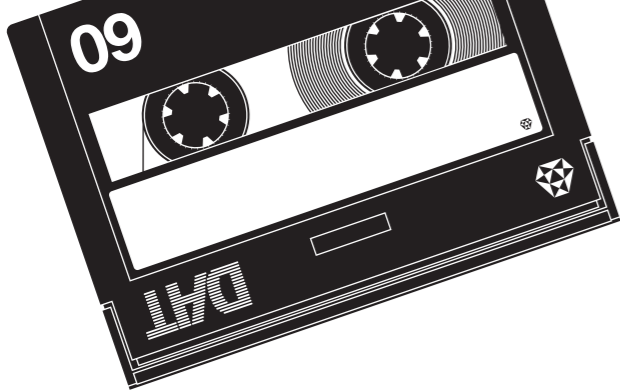


Diagramm 8 | Gestaltungssoftware, die eingesetzt und vermittelt wird



Frage 1.5
Welche analogen Geräte bzw. Medien sind in den Räumlichkeiten für das Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten vorhanden?

Analoge Fotoausrüstungen sind an rund drei Vierteln der angefragten Institutionen vorhanden. Die einfache Lochkamera kommt an fast der Hälfte der Schulen vor, während analoge Fotolabors an einer von vier Schulen vorhanden sind (siehe Diagramm 9). Dass analoge Fotokameras nicht nur unbenutzt aufbewahrt, sondern häufig im Unterricht eingesetzt werden, zeigen die Antworten auf die folgende Frage (siehe Diagramm 10).

Analoge Filmausrüstungen (Super-8 und 16mm) sind nur noch an jeder zehnten angeschriebenen Institution verfügbar.

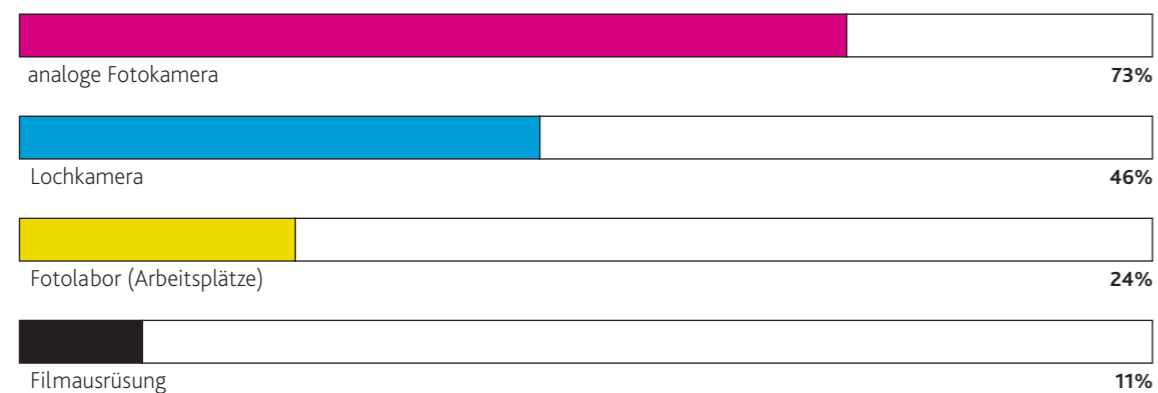


Diagramm 9 | Vorhandene Infrastruktur analoger Geräte / Medien

Frage 1.6
Welche analogen Techniken im Bereich Fotografie und bewegte Bilder kommen im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten zum Einsatz?

Die analoge Fotografie kommt noch an vielen Schulen zum Einsatz. 3 von 5 Befragten gaben an, die analoge Fotografie in den Unterricht des Bildnerischen Gestaltens zu integrieren, und mehr als die Hälfte arbeitet mindestens zeitweise im Fotolabor (siehe Diagramm 10).

Die Tatsache, dass nur rund ein Viertel der befragten Lehrerinnen und Lehrer angab, direkten Zugriff auf einen Arbeitsplatz in einem Fotolabor zu haben (siehe Diagramm 9), könnte damit zusammenhängen, dass die Fotolaborarbeit auch ausserhalb der Schule (z.B. in Arbeitswochen) stattfindet oder die Fotolabors an der Schule vorhanden sind, aber nicht von den Lehrpersonen des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten verwaltet werden.

Der analoge Film ist aus dem Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten auf Sekundarstufe II praktisch verschwunden. Nur eine einzige von 37 befragten Lehrpersonen gab an, noch mit analogem Film im Unterricht zu arbeiten.

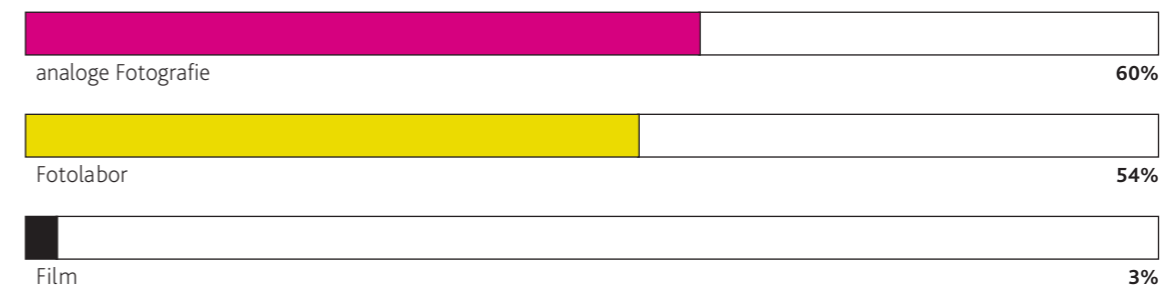
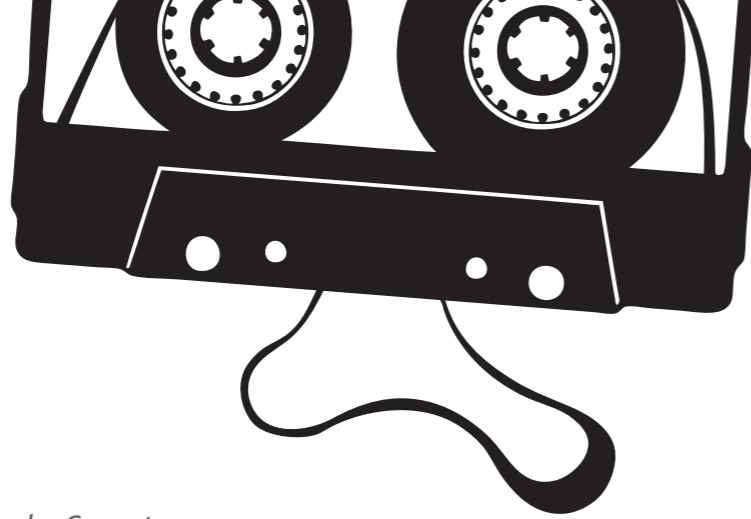


Diagramm 10 | Im Unterricht eingesetzte analoge Techniken im Bereich Fotografie / Film



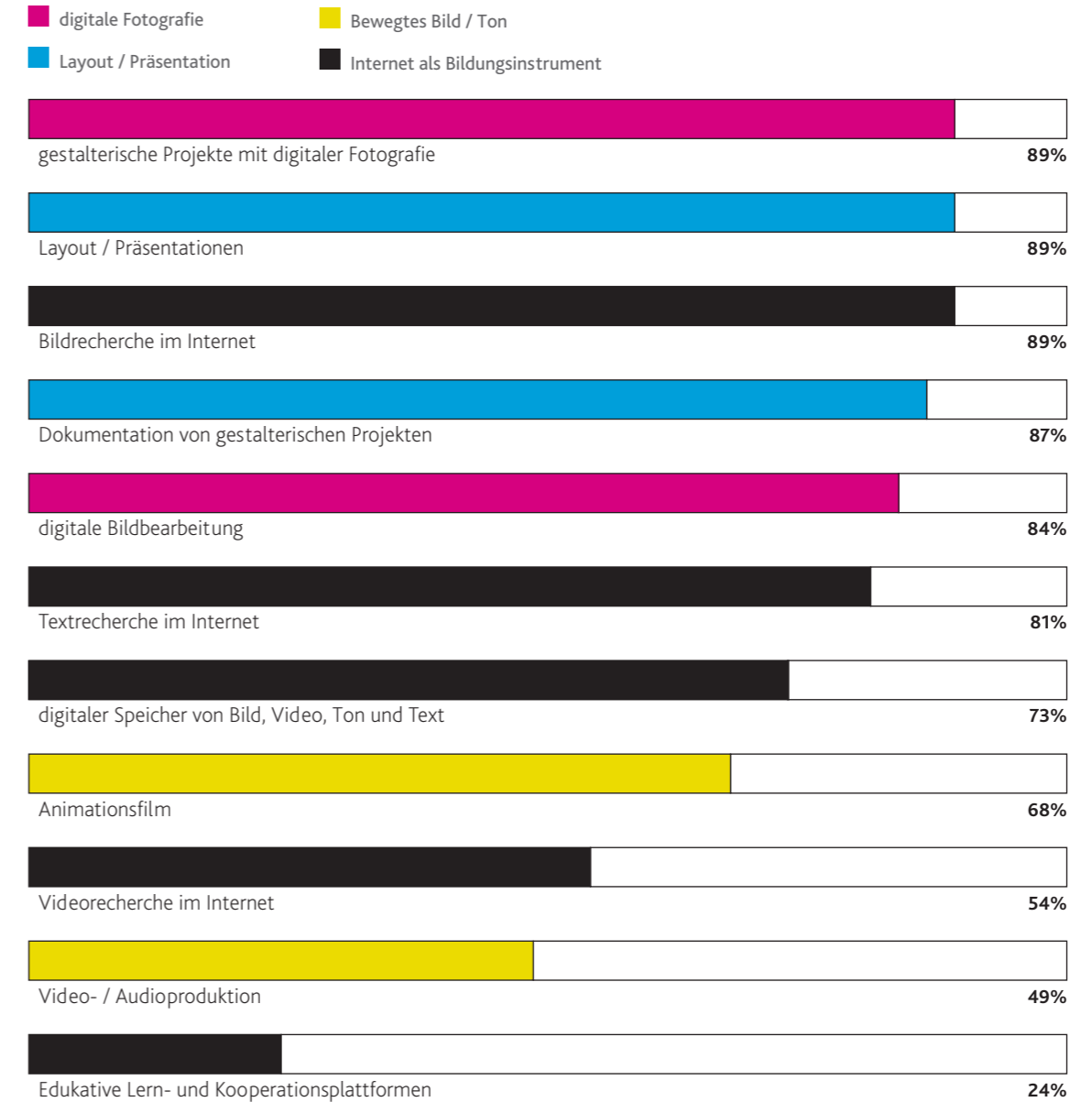
Frage 1.7
Wofür verwenden die Schülerinnen und Schüler den Computer im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten?

Der «klassische» Computer in Form eines Laptops oder Tischrechners ist, gemessen an der zeitlichen Nutzung, das nach wie vor am häufigsten gebrauchte digitale Medium im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten. Es gibt vereinzelt Lehrkräfte, die ganz auf den Computer im Unterricht verzichten, jede angefragte Institution war aber mit Computern für das Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten ausgerüstet (siehe Diagramm 5). Allerdings muss angemerkt werden, dass viele Räume für Bildnerisches Gestalten über eine begrenzte Anzahl Computer verfügen, so dass sich oft mehrere SchülerInnen einen Computer teilen.

Uns interessierte die Frage, wie die Schülerinnen und Schüler den Computer als Werkzeug im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten nutzen. Nach Angaben der Lehrpersonen verwenden 9 von 10 Schülerinnen und Schüler den Computer für gestalterische Projekte mit digitaler Fotografie, für Layout / Präsentationen sowie für die Bildrecherche im Internet. Über 80% nutzen ihn zudem für die Dokumentation von gestalterischen Projekten, für die digitale Bildbearbeitung sowie für die Textrecherche im Internet.

Rund drei Viertel gaben an, den Computer als Speicher für Bild, Video, Ton und Text zu benutzen, und rund ein Drittel arbeitet am Computer mit Animationsfilm. Dieser hohe Wert wird bestätigt durch die Antworten auf die Frage, welche Produkte mit digitalen Medien hergestellt werden (siehe Diagramm 11 und Diagramm 16): 15% oder 17 aller 113 genannten Produkte, die mit digitalen Medien hergestellt wurden, waren Animationsfilme.

Die speziell auf Schulen zugeschnittenen edukativen Lern- und Kooperationsplattformen werden wenig benutzt. Nur knapp ein Viertel der Lehrkräfte gab an, diese digitalen Werkzeuge im Unterricht einzusetzen.



Kapitel 2

Projekte im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten, die mit digitalen Medien produziert werden

Ein zentrales Anliegen dieser Umfrage war es herauszufinden, wie digitale Medien in der Praxis des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten eingesetzt werden. Da die meisten digitalen Medien in einem interdisziplinären und multimedialen Umfeld entwickelt worden sind, eignen sie sich hervorragend für fächerübergreifende Schulprojekte. Zudem besitzen zahlreiche Schülerinnen und Schüler leistungsfähige Smartphones, die sich für die Produktion von Medienprojekten einsetzen lassen.

Für eine erfolgreiche Produktion von künstlerisch-gestalterischen Projekten mit digitalen Medien im Schulkontext müssen aber auch Vorurteile («digitale Medienprojekte sind zu teuer und aufwändig», «digitale Medien lassen sich nur in Workshops und Projektwochen praxisnah vermitteln» etc.) aus dem Weg geräumt werden.

Frage 2.1

Führen Sie Workshops oder Unterrichtseinheiten mit Schwerpunkt digitale Gestaltung durch?

Fast drei Viertel (73%) der befragten Lehrkräfte gab an, Workshops oder Unterrichtseinheiten mit dem Schwerpunkt digitale Gestaltung im Rahmen des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten durchzuführen (siehe Diagramm 12).

Frage 2.2

Welche Projekte wurden im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten mit digitalen Medien produziert?

Die Teilnehmenden wurden gebeten, 3 Projekte zu nennen, die im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten mit digitalen Medien realisiert wurden. Die 113 Nennungen reichten von der Gestaltung eines Logos über Videoclips zu Audioguides für eine Kunstausstellung für Jugendliche.

Im Bereich Bewegtes Bild und Multimedia wurden 53 Projekte genannt, im Bereich Fotografie und Grafik 60 Projekte (siehe Diagramm 13).

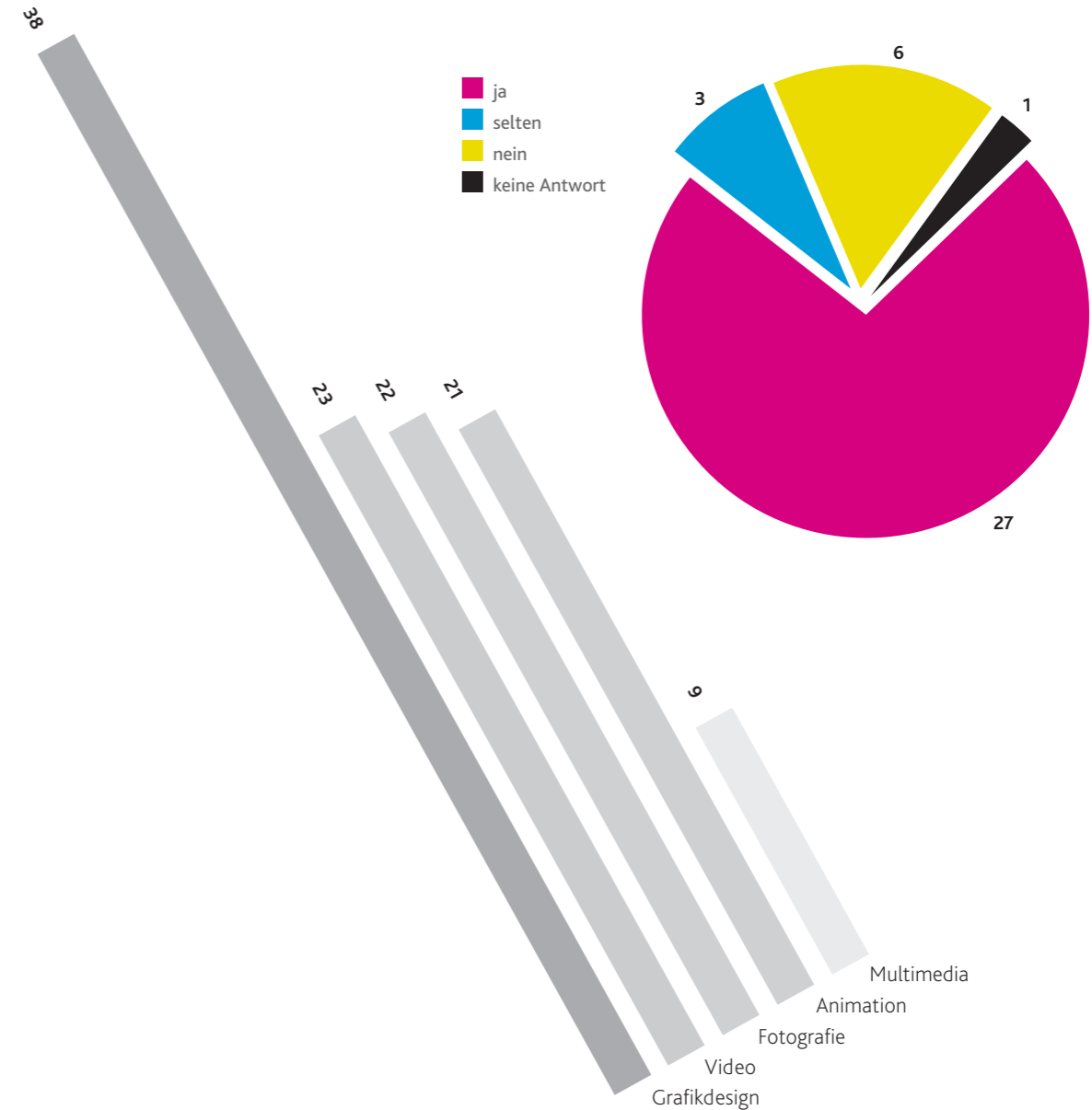


Diagramm 12 | Durchführung von Workshops / Unterrichtseinheiten mit Schwerpunkt digitale Gestaltung

Diagramm 13 | Mit digitalen Medien realisierte Projekte



Frage 2.3

Welche Projekte wurden im Bereich Grafikdesign mit digitalen Medien produziert?

Rund ein Drittel (38 von total 113 Nennungen) betraf Projekte im Bereich Grafikdesign. Im Vordergrund der Produktionen standen Erzeugnisse mit einem praktischen bzw. dokumentarischen Nutzen: Flyers, Plakate und Zeitschriften sowie Dokumentationen und Portfolios der eigenen Arbeiten (siehe Diagramm 14).

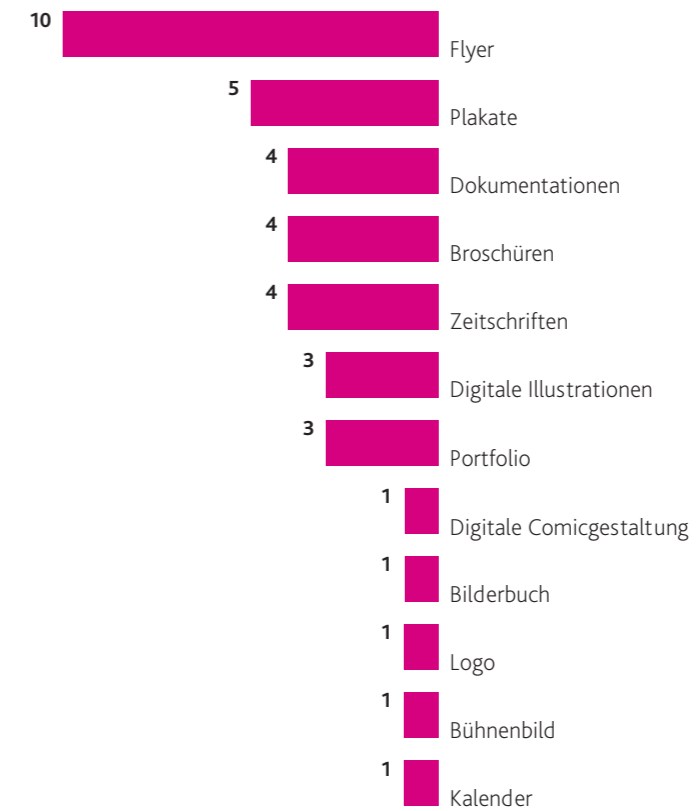


Diagramm 14 | Realisierte Projekte im Bereich Grafikdesign



Frage 2.4

Welche Projekte wurden im Bereich Video mit digitalen Medien produziert?

Unter den 23 genannten Videoprojekten dominierten mit 10 Nennungen die Kurzfilme. Es wurden aber auch mehrere Dokumentar- und Spielfilme sowie Musikclips und Trailer produziert (siehe Diagramm 15). Zudem wurden fünf Projekte genannt, bei denen die Produktion einer Video-DVD im Vordergrund stand.

Frage 2.5

Welche Projekte wurden im Bereich Animation mit digitalen Medien produziert?

Ein sehr beliebtes Medium im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten auf Sekundarstufe II sind Animationen. Mehr als ein Sechstel aller 113 mit digitalen Medien produzierten Produkte waren Animationsfilme (siehe Diagramm 16). Es ist anzunehmen, dass ein Grossteil der Animationen mit dem Programm iStop-Motion realisiert wird, das aus Einzel fotografien von animierten Objekten einen Videofilm erstellt. Das Standardprogramm für rein digitale Animationen, Adobe Flash, kommt dagegen bei nur gut 5% der Lehrkräfte im Unterricht zum Einsatz (siehe Diagramm 8).

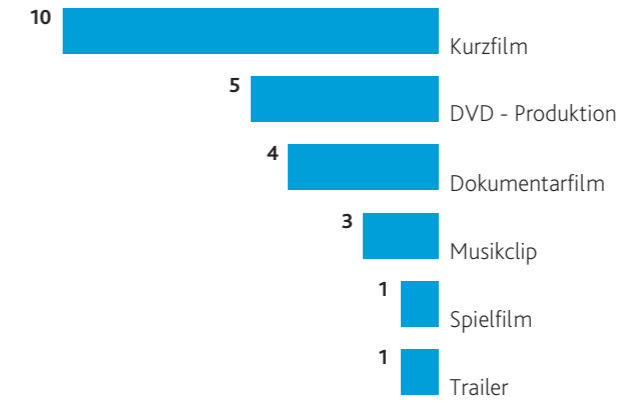


Diagramm 15 | Realisierte Projekte im Bereich Video

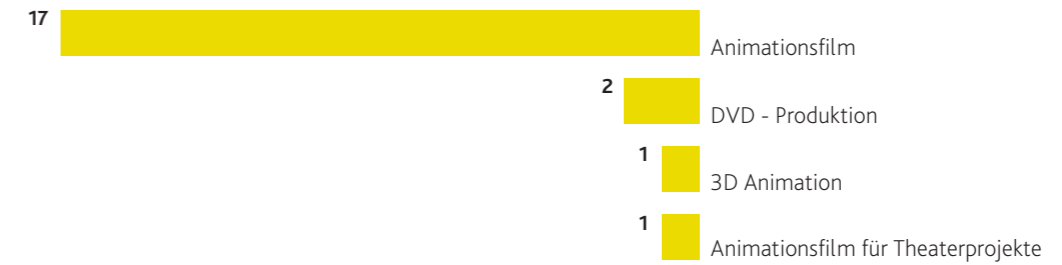


Diagramm 16 | Realisierte Projekte im Bereich Animation



Frage 2.6
Welche Projekte wurden im Bereich Fotografie mit digitalen Medien realisiert?

Anders als im Bereich Grafikdesign wurden im Bereich (digitale) Fotografie vor allem Produkte genannt, die mit der persönlichen gestalterischen Arbeit der Schülerinnen und Schüler in Verbindung stehen (siehe Diagramm 17).

Frage 2.7
Welche Projekte wurden im Bereich Multimedia mit digitalen Medien realisiert?

Die im Bereich Multimedia genannten Projekte passen am ehesten zum Feld der sogenannten Neuen Medien. Nur 9 von 113 Nennungen betrafen Multimediaprojekte, was einem Anteil von 8% entspricht (siehe Diagramm 13). Ihre Realisation ist mit den herkömmlichen analogen Medien nicht oder nur schwer möglich. Die genannten Produkte umfassten Audioguides, Installationen fürs Theater, Website-Gestaltungen, Multimedia-Musikperformances und einen Mode-Blog (siehe Diagramm 18).

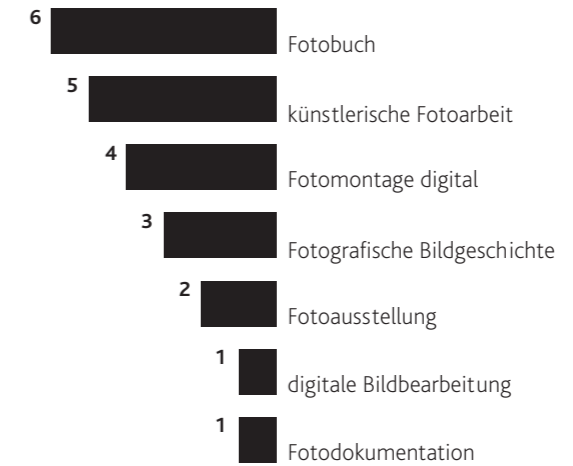


Diagramm 17 | Realisierte Projekte im Bereich (digitale) Fotografie

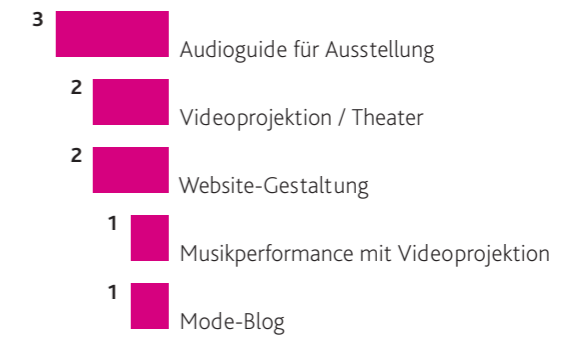


Diagramm 18 | Realisierte Projekte im Bereich Multimedia

Kapitel 3 Reflexion und Medienumgang

Digitale Kommunikations- und Gestaltungstechnologien verändern individuelle Lebenswelten und greifen in gesellschaftliche Prozesse ein. Die Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, nicht nur die neuen technischen Möglichkeiten zu nutzen, sondern die digitalen Werkzeuge auch kritisch hinterfragen und selbstbestimmt anwenden zu können. Die Vermittlung von digitalen Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten erfordert deshalb neben einer ästhetischen und technischen auch eine inhaltliche Auseinandersetzung.

Eine Möglichkeit, den kritischen Umgang mit digitalen Medien zu fördern ist, die Diskussion anhand von Medienkunstwerken und theoretischen Texten zur Mediengeschichte zu führen. Ebenso eignet sich der gemeinsame Besuch von Ausstellungen sowie von Film- und Videofestivals, die digitale Medien zum Inhalt haben.

Frage 3.1

Haben Sie im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten Zeit, um Medienkunstwerke zu diskutieren?

Drei Viertel der Lehrpersonen bauen die Diskussion von Medienkunstwerken in ihren Unterricht ein (siehe Diagramm 19).

Frage 3.2

Gehen Sie gemeinsam ins Kino oder besuchen Sie Film-/ Videofestivals?

Knapp die Hälfte der befragten Lehrkräfte gab an, mindestens ab und zu mit den SchülerInnen ins Kino zu gehen oder gemeinsam Film- oder Videofestivals zu besuchen (siehe Diagramm 20).

Frage 3.3

Besuchen Sie im Rahmen des Unterrichtes Ausstellungen, die digitale Medien zum Inhalt haben?

Knapp ein Drittel der Lehrpersonen besuchen mit ihren SchülerInnen Ausstellungen, die digitale Medien zum Inhalt haben. Weitere 40% besuchen ab und zu entsprechende Ausstellungen (siehe Diagramm 21).

Diagramm 20 | Kino-/Festivalbesuche

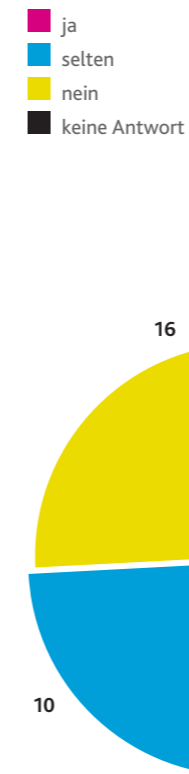


Diagramm 19 | Diskussion von Medienkunstwerken

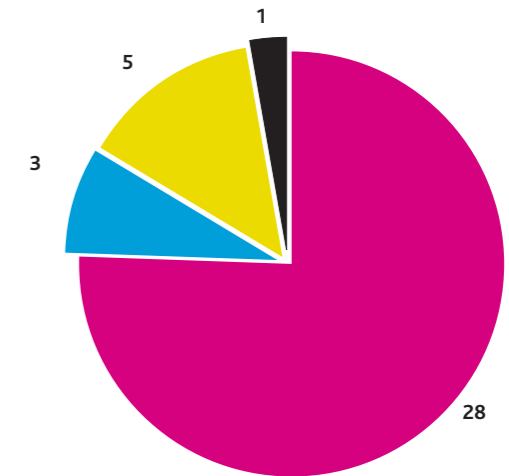
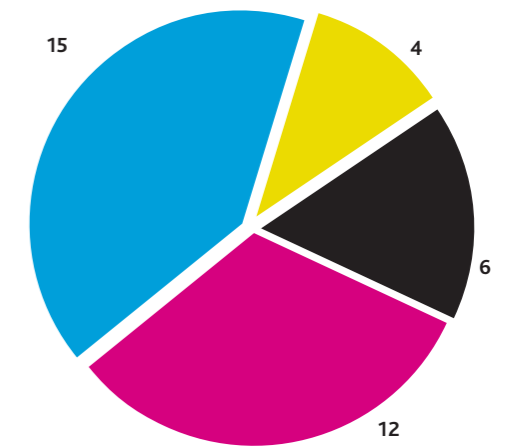
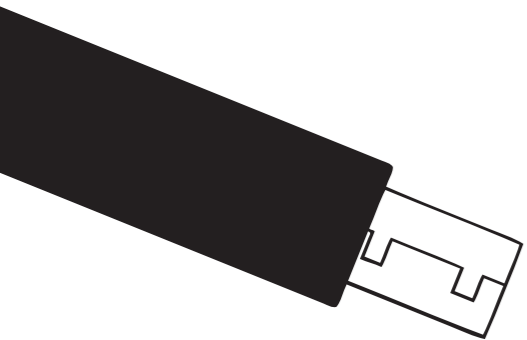


Diagramm 21 | Ausstellungsbesuche





Frage 3.4
Sind Medienkunstwerke in der Mediathek Ihrer Schule vertreten?

Kopien von Medienkunstwerken (in Form von Videos, CDs, als digitale Kopien auf Servern etc.) sind in rund zwei Dritteln der angefragten Schulen / Institutionen vorhanden. Weitere 19% gaben an, immerhin einen kleinen Bestand an Kopien von Medienkunstwerken zur Verfügung zu haben (siehe Diagramm 22).

Frage 3.5
Haben die SchülerInnen Zugriff auf die Mediathek?

Gut 60% der befragten Lehrkräfte gaben an, dass die Schülerinnen auf die Mediathek zugreifen können, weitere 10% nannten einen beschränkten Zugriff für SchülerInnen (siehe Diagramm 23).

Frage 3.5
Sind theoretische Texte zur Mediengeschichte in der Bibliothek vorhanden?

Mehr als die Hälfte der Befragten gab an, dass sie wenig oder keine Literatur zur Mediengeschichte zur Verfügung haben (siehe Diagramm 24).

Diagramm 23 | Zugriff SchülerInnen Mediathek

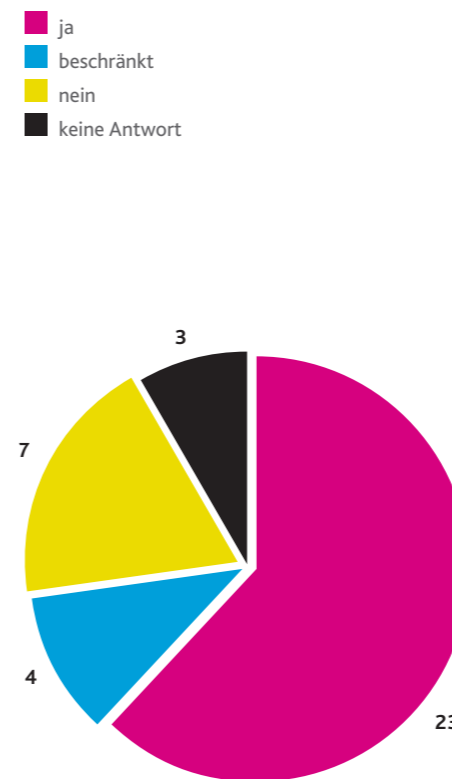


Diagramm 22 | Präsenz Medienkunstwerke in Mediathek



Diagramm 24 | Präsenz theoretische Texte zur Mediengeschichte in Bibliothek

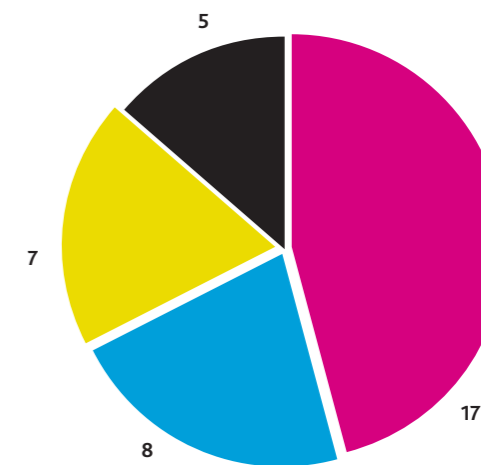


Diagramm 24 | Präsenz theoretische Texte zur Mediengeschichte in Bibliothek

Kapitel 4 Weiterbildung

Die Art und Weise, wie Wissen heute produziert, verbreitet und vermittelt wird, bedingen, dass sowohl Lernende als auch Lehrende neue Wege finden müssen, um kreativ mit den digitalen Werkzeugen umgehen zu können. Die Technologien ändern sich so schnell, dass in der Ausbildung Gelerntes schnell veraltet und in der Praxis nicht mehr angewendet werden kann. Es reicht nicht mehr, ein Computerprogramm mit Hilfe eines Handbuches zu erlernen – zum Teil gibt es gar keine Handbücher mehr – im Zentrum steht immer mehr die Fähigkeit, sich Wissen fortlaufend selbst zu holen.

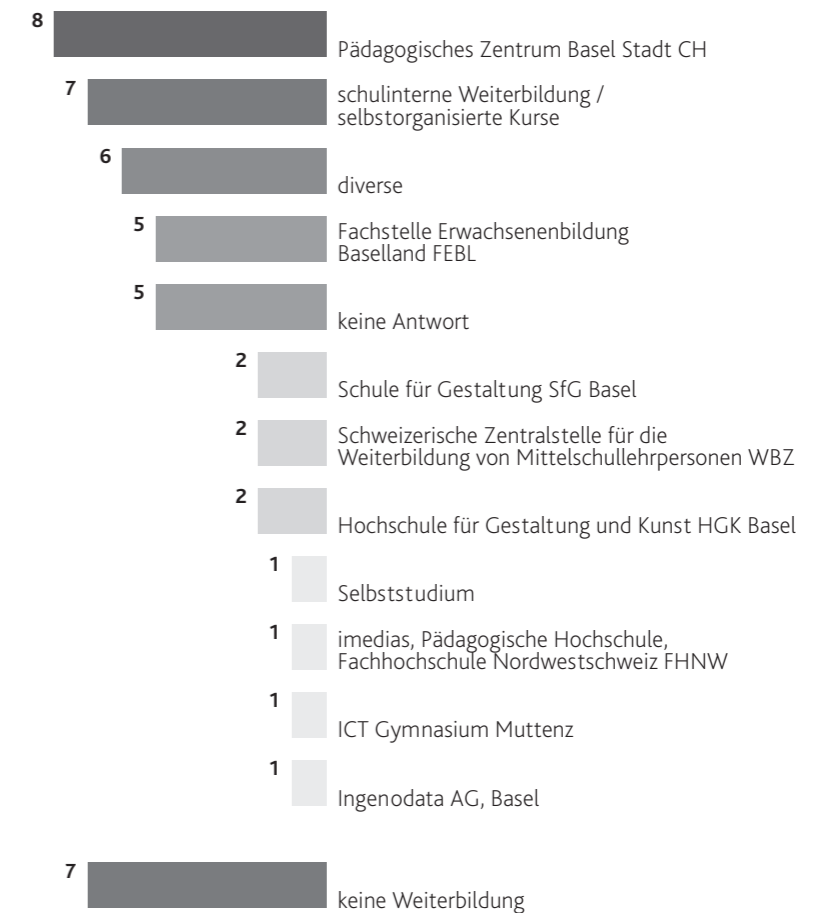
Frage 4.1

Welche Weiterbildungsangebote im Bereich digitale Medien stehen Ihnen zur Verfügung?

Es stellt sich also die Frage, wie LehrerInnen und Lehrer auch nach ihrer Ausbildung befähigt werden können, mit den neuen Herausforderungen der Wissensaneignung aktiv umzugehen. Betrachtet man die von den Lehrpersonen gemachten Nennungen, bei welchen Institutionen Weiterbildungskurse im Bereich digitale Medien besucht wurden, scheint das Angebot recht vielfältig zu sein (siehe Diagramm 25).

Das momentane Weiterbildungsangebot verschiedener Institutionen in der Region Nordwestschweiz zeigt folgendes Bild:

- Im Angebot *Weiterbildung Schule 2012* der Kantone Basel-Stadt und Basel-Landschaft richtet sich an Lehrkräfte aller Stufen (www.kurse-pz-bs.ch, www.febl.ch/lehrpersonen/kursprogramm). In folgenden Bereichen werden Kurse angeboten, die digitale Medien zum Inhalt haben (Anzahl Kurse in Klammern): digitale Fotografie und Bildbearbeitung (2); Internetnutzung, Wiki (2); digitale Gestaltung und Layout (1); Audio und Podcast (1); E-Learning (1); Social Media (1); Computerspiele (1).
- Die Schule für Gestaltung Basel (www.sfgbasel.ch) bietet im Jahr 2012 folgende öffentliche Kurse im Bereich digitale Medien an: Bildmontagen und Bildbearbeitung; Entwurf und Illustrationen am Bildschirm; Grundlagen Webdesign; Cinema 4D Grundlagen, 3D-Grafik und 3D-Animation.





- Im Angebot Fachkurse der Schweizerischen Zentralstelle für die Weiterbildung der Mittelschullehrpersonen (www.wbz-cps.ch) ist kein einziger Kurs mit Inhalt digitale Medien und Gestaltung enthalten.
- Die Beratungsstelle *imedias* für digitale Medien in Schule und Unterricht der Pädagogischen Hochschule der Fachhochschule Nordwestschweiz (www.imedias.ch) bietet vielfältige Informationen, Links und Tools im Bereich digitale Medien an, sie richten sich in erster Linie an die Sekundarstufe I.

Durch die neueren digitalen Medien wie Smartphones, Tablet-Computer, Social Media und Cross Media hat sich im Weiterbildungsangebot eine Lücke aufgetan, die zur Zeit weder durch klassische Kurse noch durch andere Formen der Wissenvermittlung geschlossen werden konnte. Auch in den Bereichen Digitalvideo sowie Kritik und Theorie der digitalen Medien fehlt in der Nordwestschweiz ein Weiterbildungsangebot für Lehrkräfte der Sekundarstufe II. In diese Lücke könnten externe Fachkräfte wie MedienkünstlerInnen oder MedienwissenschaftlerInnen springen, die für den Unterricht beigezogen werden.

Frage 4.2

Werden externe Fachkräfte bzw. MedienkünstlerInnen für die Weiterbildung oder den Unterricht beigezogen?

Es hat sich gezeigt, dass mehr als die Hälfte der Befragten angaben, selten oder nie externe Fachkräfte bzw. MedienkünstlerInnen für die Weiterbildung oder den Unterricht beizuziehen (Diagramm 26). Es stellt sich die Frage, welche Rahmenbedingungen (z.B. Budget für Honorare) geändert werden müssten, damit Lehrkräfte in Zukunft mehr auf die Erfahrung externer Fachkräfte zugreifen können.

Frage 4.3

Brauchen Sie digitale Medien für Ihre eigenen Gestaltungsprojekte?

Interessant ist auch die Frage, ob die Lehrpersonen in ihrer eigenen, persönlichen gestalterischen Arbeit digitale Medien einsetzen. Am meisten wurde *selten* genannt, eine klare Tendenz ist aber nicht ersichtlich: 19 Personen benutzen digitale Medien nie bis gelegentlich, 18 Personen benutzen sie oft bis immer (siehe Diagramm 27). Der Median (Mittelwert der Verteilung) aller 37 Nennungen liegt bei *gelegentlich*, was der Stufe 3 auf der Skala von 0 (nie) bis 6 (immer) entspricht.

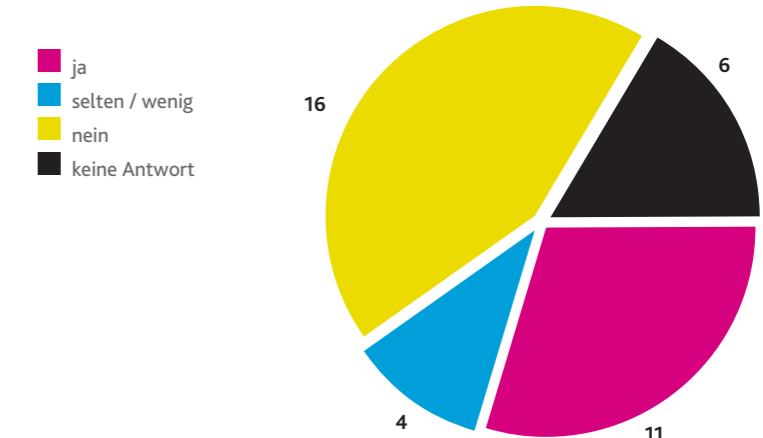


Diagramm 26 | Beizug externer Fachkräfte / MedienkünstlerInnen

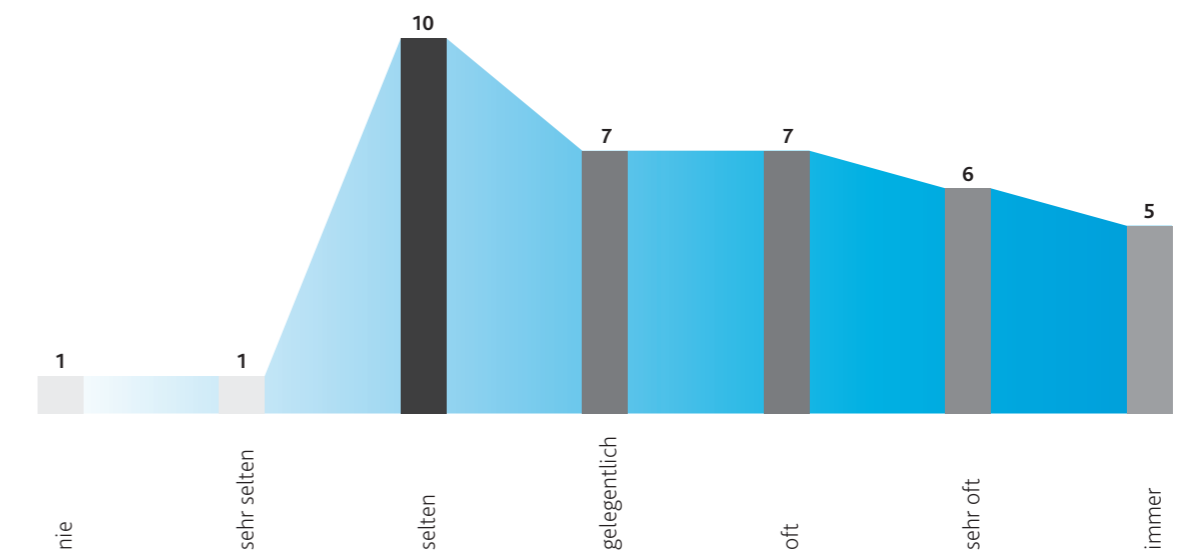


Diagramm 27 | Einsatz digitaler Medien für eigene Gestaltungsprojekte

Kapitel 5

Digitale Medien in der Hochschulausbildung, Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education

Vorbemerkungen zum Institut Lehrberufe für Gestaltung und Kunst, Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel / FHNW:

Das Ausbildungsangebot der analogen, technischen Bildmedien Fotografie und Film (Super-8, 16mm) wurde zu Beginn der 90er Jahre durch Videokurse erweitert. In diesen Kursen konnten mit einer rudimentären, analogen Infrastruktur Grunderfahrungen mit Video gemacht werden. Parallel dazu wurden am Pädagogischen Institut erste Kurse für Gestaltung am Computer angeboten.

Diese Situation änderte sich, als im Jahre 2000 im Zuge der Entstehung der HGK Basel in unserem Institut Computer mit Videoschnittprogrammen und Software für grafische Bildbearbeitung eingerichtet und digitale Foto-, Video- und Audioaufnahmegeräte angeschafft wurden. Parallel wurde an unserem Institut das Ausbildungsangebot für digitale Medien kontinuierlich ausgebaut und umfasst heute folgende Lehrveranstaltungen: Übungen am Computer; Digital Tools I und II; Digitale Audio- und Videotechnik; Video I (Grundlagen); Video II (Dokumentarischer Blick); Video III (Medien und Raum); Fotografie I - III; Workshop Animation; Kunstprojekt Bild – Raum – Medien I und II.

Frage 5.1

War Ihre eigene Ausbildung im Bereich digitale Medien (gestalterisch, technisch und theoretisch) für Ihren heutigen Unterricht nützlich?

Unter den Teilnehmenden der Umfrage gibt es eine ganze Generation von Lehrkräften, die noch keine Hochschulausbildung im Bereich der digitalen Medien erhalten hat. Viele von ihnen haben sich aus eigener Initiative weitergebildet und sind heute in der Lage, Gestaltungsprojekte mit digitalen Medien durchzuführen. Andere beklagten, die Entwicklung im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten sei zu computerlastig und stellten die Frage, ob das Fach dieser komplexen Entwicklung überhaupt gewachsen sei, oder ob nicht neue Unterrichtsgefässe dafür geschaffen werden müssten (siehe Kapitel 6 Konklusion).

Diejenigen, die bereits von Ausbildungsangeboten im Bereich digitaler Medien profitieren konnten, bestätigten zum grossen Teil den Nutzen für ihren Unterricht. Einige wiesen jedoch auch auf die mangelnde Vertiefung in der Hochschulausbildung hin, vor allem im Bereich der digitalen Fotografie, der Bildbearbeitung und der Layout- und Grafikprogramme.

Frage 5.2

Welche Schwerpunkte sollen Ihrer Meinung nach in der Ausbildung ausgebaut werden?

Eine breite und offene Ausbildung für digitale Medien wird gewünscht, da sich die Techniken laufend ändern und entsprechende Anpassungen im Ausbildungsangebot fordern. Zudem wächst die heutige Generation von Jugendlichen ganz selbstverständlich mit digitalen Technologien auf und erhöht diesbezüglich die Ansprüche an die Fachkompetenzen der Lehrkräfte. Hier wurde der Wunsch nach einem fundierteren, wissensorientierten Ausbildungsangebot angebracht.

Als wichtigste Anwendungsbereiche digitaler Medien wurden Grafikdesign und Bildbearbeitung bezeichnet. Es wurde die Forderung geäussert, dass AbgängerInnen des Studienbereiches Vermittlung von Kunst und Design /Art Education die Bereiche Fotografie und Video, digitale Bildbearbeitung, Illustration und Layout gestalterisch, technisch und theoretisch als Werkzeuge verstehen und in Theorie und Praxis zur Verfügung haben sollten, damit sie diese in einem sinnvollen Masse in Ihrem Unterricht abdecken und anwenden können.

Die sozialen, ethischen und politischen Auswirkungen des Umgangs mit den digitalen Medien war ein wiederkehrendes Thema der Rückmeldungen. Es wird gewünscht, dass Kurse für eine kritische, inhaltliche und theoretische Auseinandersetzung mit digitalen Medien nicht nur in der Ausbildung angeboten werden, sondern auch als Weiterbildung für Lehrkräfte, die bereits längere Zeit in der Lehre tätig sind.

Ebenfalls besteht das Bedürfnis, die digitalen und analogen Bildmedien mehr als zusammenhängendes Ganzes verstehen zu wollen. Ein interdisziplinärer Denk- und Praxisansatz wurde vorgeschlagen. Dieses Vorgehen könnte auch eine stärkere Vernetzung von Kunstgeschichte und zeitgenössischem Bildverständnis bewirken und der Komplexität der neuen Bildwelten mehr entsprechen. Damit verbunden wurde der Wunsch geäussert, dass in der Ausbildung das Internet als Medienplattform und komplexes Wissenswerkzeug (Netzarbeit, Recherche Text und Bild usw.) differenziert vermittelt und thematisiert werden soll.

Ebenfalls wurde für die Fachausbildung eine stärkere Berücksichtigung der Lehrpläne der Sekundarstufe II und somit der zukünftigen Unterrichtspraxis angeregt.

Kapitel 6 Konklusion

«...if a new technology extends one or more of our senses outside us into the social world, then new ratios among all of our senses will occur in that particular culture. It is comparable to what happens when a new note is added to a melody.»¹

«Wenn eine neue Technologie einen oder mehrere unsere Sinne in die soziale Welt ausdehnt, werden sich neue Verhältnisse zwischen allen unserer Sinne ergeben. Dies ist vergleichbar mit dem Hinzufügen einer neuen Note zu einer Melodie.»²

Digitale Kultur

Der Einzug der digitalen Medien in die Schule transformiert alle Bereiche der Wissensvermittlung und erweitert im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten die Auseinandersetzung mit Bildtraditionen und ihren geschichtlichen und gesellschaftlichen Zusammenhängen. Die kreative Anwendung von digitalen Medien fordert aber auch zunehmend ein vernetztes, kooperatives und kollaboratives Denken und Lernen. Dadurch bilden sich neue Lehr- und Lernmethoden heraus, die interdisziplinäre, fächerverbindende Unterrichtsformen begünstigen.

Auch wenn die Forschung über die Auswirkungen der digitalen Technologien auf unser Denken und Handeln noch jung ist, kann sich die Lehre nicht vor der Tatsache verstecken, dass digitale Medien in den letzten rund 25 Jahren in Gesellschaft, Wirtschaft, Kultur und im Privatleben tiefgreifende Veränderungen bewirkt haben. Einige aktuelle Schlagworte dazu sind: Web 2.0; Social Media; Prosument statt Produzent und Konsument; Cloud Computing statt Server im Institutskeller; vom Push- zum Pull-Prinzip (Informationen gezielt sammeln statt verteilen); User-Generated-Content; Weblogs, Wiki und Podcasts statt Kolumnen, Enzyklopädie und Lieblingssendungen.

1 McLuhan, Marshall: The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man. Toronto: University of Toronto Press, 1962, p. 41.

2 McLuhan, Marshall: Die Gutenberg-Galaxis. Das Ende des Buchzeitalters. Düsseldorf: Econ, 1968, S. 42

Was jedoch eine «kreative Medienkompetenz» meint, was zum Rüstzeug eines kritischen Mediennutzers gehört, müssen wir in Gesellschaft und Schule durch Praxis und Theorie, Pädagogik und Methodik fortlaufend «lernend» erarbeiten. Es reicht nicht, angesichts der Fülle an technischen Innovationen abzuwarten, bis neue «Standards» gesetzt sind; sie müssen je nach Situation und Anwendung stets neu gefunden, festgelegt und kommuniziert werden. Da sind Bildungsvorstellungen gefragt, die den Auswirkungen dieser neuen Kulturtechniken Rechnung tragen und Perspektiven für die entsprechenden pädagogischen Inhalte und Lernformen aufzeigen.

Analoge und digitale Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten

Die vorliegende Auswertung einer Umfrage bei Lehrkräften des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten auf Sekundarstufe II hat eindeutig ergeben, dass die digitalen Medien unverzichtbare Werkzeuge im Lehralltag geworden sind. Die diesbezügliche Infrastruktur ist gut ausgebaut und wird oft im Unterricht eingesetzt. Als Weiterentwicklung der analogen Medien werden sie zunehmend gleichberechtigt für spezifische, angewandt-gestalterische Projekte eingesetzt. Sie werden denn auch als wichtige Erweiterung der Gestaltungs- und Kommunikationsmittel betrachtet. Die Rückmeldungen lassen hingegen darauf schließen, dass der Einsatz von digitalen Medien für primär experimentell-künstlerische Arbeitsformen noch weniger selbstverständlich geschieht.

Erfreulicherweise sind mit der Analogfotografie die klassischen technischen Bildmedien nicht vollständig aus dem Schulalltag verdrängt worden. Denn auch im digitalen Zeitalter ist zum Beispiel eine Lochkamera, an der Schnittstelle zwischen Physik, Optik, Fotografie und künstlerischer Gestaltung, ein hervorragend geeignetes Lern- und Gestaltungsinstrument. In diesem Zusammenhang stellt sich den Schulen im Bereich analoge Medien (Film, Fotografie, analoge Video- und Audioformate) mit der Archivierung der entsprechenden Geräte und des Wissens über deren Nutzung eine besondere Herausforderung. Diese «medienhistorische» Aufgabe sollte möglichst zeitnah und koordiniert angegangen werden, da in den nächsten Jahren eine ganze Generation von Lehrkräften, die mit diesen Medien jahrelang gearbeitet hatte, in Pension gehen wird.

Aus- und Weiterbildung im Bereich digitale Medien für Lehrkräfte des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten

Aus den Antworten der Lehrkräfte auf Fragen zur Aus- und Weiterbildung im Bereich digitale Medien lassen sich einige weitere Herausforderungen ableiten. Es zeigt sich, dass neue Quellen der Informationsbeschaffung (Blogs, Webinars, Internet-Videoportale etc.) kennengelernt und genutzt werden müssen, um digitale Medien kreativ einsetzen zu können.

Vor allem in den Bereichen Social Media, edukative Lern- und Kooperationsplattformen, Digitalvideo und Crossmedia ist das Weiterbildungsangebot in der Nordwestschweiz zur Zeit sehr dünn. Angebote für eine kritische, inhaltliche und theoretische Auseinandersetzung mit digitalen Medien werden sowohl in der Ausbildung als auch in der Weiterbildung vermisst. Zudem sind die Möglichkeiten, externe Fachkräfte und MedienkünstlerInnen für die Weiterbildung oder den Unterricht beizuziehen, beschränkt. Das alles kann ein Grund dafür sein, dass mehr als die Hälfte der Lehrkräfte bei der Umfrage angaben, für ihre eigenen, ausserschulischen Gestaltungsprojekte nicht oder selten mit digitalen Medien zu arbeiten.

Die Aus- und Weiterbildung der Lehrkräfte steht im Spannungsfeld zwischen der Unterrichtspraxis des Faches Bildnerisches Gestalten und der Lebenswelt der heutigen Schülerinnen und Schüler, in der die Produktion und Distribution von Inhalten mit digitalen Werkzeugen selbstverständlich geworden ist. Bei den befragten Lehrpersonen zeigt sich tendenziell, dass im Unterricht und in der persönlichen gestalterischen Arbeit jeweils entweder haptische, analoge oder abstrakte, digitale Medien verwendet werden. Dies widerspiegelt den allgemeinen Umbruch in unserer Kommunikationskultur. Gefragt ist eine Synthese und das Aufzeigen von Möglichkeiten, wie sich Jugendliche in beiden Sphären kreativ und selbstbestimmt bewegen können.

Herausforderungen für die Hochschulausbildung im Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education

Die Gestaltung mit digitalen, interaktiven und sozialen Medien, die Kunst, Kommunikation, Technik und Gesellschaft miteinbezieht, muss sich im Angebot entsprechender Lehrveranstaltungen in der Hochschul- ausbildung im Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education niederschlagen. Diese Erweiterung des Lehrangebotes soll nicht in Rivalität, sondern in Verbindung zu den traditionellen analogen Techniken und Werkstätten geschehen. Um dieses Ziel zu erreichen, sind verschiedene Strategien denkbar:

- Die digitale und die analoge Entwurfs- und Gestaltungspraxen werden näher zusammengeführt. Digitale Tools – sowohl Software wie Hardware – ergänzen die Werkzeuge der bestehenden analogen Werkstätten und führen zu neuen Möglichkeiten im Entwerfen und Realisieren.
- Ein Wechsel von einem durchstrukturierten Lehrangebot mit Pflichtfächern zu einem System mit einem erweiterten Wahlangebot ermöglicht den Studierenden des Studienbereiches Vermittlung von Kunst und Design / Art Education, bewusst Schwerpunkte im Bereich (digitale) Medien und Vermittlung zu setzen.
- Kunstschaffende und Berufstätige aus dem Bereich Design und Vermittlung, die kreativ, kritisch und experimentell mit digitalen Medien umgehen, werden zu Workshops und Vorträgen eingeladen.
- Die Nutzung und Mitgestaltung verschiedener Formen des E-Learning (edukative Lern- und Kooperationsplattformen; Blogs, Webinars, Internet-Videoportale etc.) wird als Wahlangebot in den Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education integriert.
- Open Source Software als Alternative zu kostenintensiven Programmen von kommerziellen Anbietern ist mittlerweile so professionell, dass sie problemlos im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten eingesetzt werden können. Studierende im Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education sollen diese Programme kennenlernen und befähigt werden, ihren Einsatz in der Praxis des Unterrichtsfaches Bildnerisches Gestalten zu evaluieren.
- Ein einzurichtender Blog ermöglicht die Kommunikation und Diskussion von Weiterbildungsangeboten, Ausstellungen und Projekten im Bereich digitale Medien, die für Studierende und MitarbeiterInnen des Studienbereiches Vermittlung von Kunst und Design / Art Education relevant sind.
- In den bestehenden Gefässen für Erwachsenenbildung werden Kurse initiiert, die den Einsatz von digitalen Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten zum Inhalt haben.

Mit dieser Umfrage und der damit verbundenen Recherche ist uns klar geworden, dass ein Handlungsbedarf besteht, die komplexen Bildungsfragen im Zusammenhang mit digitalen Medien aus der Perspektive des Studienbereiches Vermittlung von Kunst und Design / Art Education anzugehen. Wir werden an unserem Institut die Auseinandersetzung, die diese Umfrage ausgelöst hat, weiterführen und mögliche Konsequenzen für unser Ausbildungsangebot diskutieren. Im Weiteren prüfen wir, aus unseren Fragestellungen ein Forschungsprojekt zum Thema der digitalen Medien im Unterrichtsfach Bildnerisches Gestalten zu formulieren, um die notwendige Neupositionierung der digitalen Medienpraxis in diesem Studienbereich zu konkretisieren. Dabei sollen bereits laufende Initiativen, wie zum Beispiel das Forschungsprojekt «Social Media in Lehr- und Lernszenarien» der FHNW (siehe blogs.fhnw.ch/SMinLehre) berücksichtigt werden. Es gilt die Herausforderungen, die eine medienorientierte «Wissengesellschaft» an die Schule und insbesondere an den Studienbereich Vermittlung von Kunst und Design / Art Education stellt, anzunehmen.

Erich Busslinger, Daniel Brefin

Anhang 1

Institutionen, die im Bereich digitale Medien Weiterbildung und Dienstleistungen anbieten (Schwerpunkt Nordwestschweiz)

Institutionen

- PZ.BS, Pädagogisches Zentrum Basel Stadt; www.ed-bs.ch/bildung/pzbs
fasst u.a. folgende, z.T. ehemalige Angebote unter einem Dach zusammen:
 - ULEF, Institut für Unterrichtsfragen und LehrerInnenfortbildung Basel-Stadt
 - DTU, Dienst für technischen Unterricht bzw. neu Technische Unterrichtsmittel
 - ICT, Medien des Erziehungsdepartementes Basel-Stadt
- FEBL, Fachstelle Erwachsenenbildung Baselland; www.febl.ch/lehrpersonen/kursprogramm
- WBZ, Schweizerische Zentralstelle für die Weiterbildung von Mittelschullehrpersonen;
www.wbz-cps.ch
- imedias, Beratungsstelle für digitale Medien in Schule und Unterricht, Pädagogische Hochschule, Institut Weiterbildung und Beratung, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW; sehr informativ und praxisorientiert; www.imedias.ch
- Im Auftrag des Solothurner Departements für Bildung und Kultur erstellte imedias 2012 den Bericht *Medienbildung. Erfolgsfaktoren für einen zeitgemässen Unterricht*:
www.so.ch/fileadmin/internet/dbk/evkaa/Schulentwicklung/ICT/20120425_Broschuere_Medienbildung.pdf
- webpalette: Plattform, auf der verschiedene Weiterbildungsanbieter vereinigt sind, u.a. PH Bern, PH Zürich, PH Luzern, Kanton St. Gallen; www.webpalette.ch
- Zürcher Hochschulinstitut für Schulpädagogik und Fachdidaktik ZHSF; www.zhsf.ch
- Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel, Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW;
www.fhnw.ch/hgk.
Siehe Forschungsprojekt *Social Media in Lehr- und Lernszenarien*; blogs.fhnw.ch/SMinLehre
- Schule für Gestaltung Basel; www.sfgbasel.ch
- Schule für Gestaltung Aargau, www.sfgaargau.ch
- Medienwissenschaft Universität Basel, www.mewi.unibas.ch/lehre

- Materialzentrale Basel-Stadt; www.ed-bs.ch/zd/materialzentrale
- LBG, Verband Schweizer Lehrerinnen und Lehrer Bildnerische Gestaltung; www.lbg-bildundkunst.ch
- kis.bl, Kulturelles in Schulen; www.baselland.ch/kis-bl.273280.0.html
- Bildung und ict Kanton Zürich; <http://edu-ict.zh.ch/>
- balimage, Verein für Film und Medienkunst; www.balimage.ch
- Medienfalle Basel, u.a. medienpädagogische Projekte für Bildungseinrichtungen; www.theaterfalle.ch
- ICT Gymnasium Muttenz, www.gym-muttenz.ch/schulorganisation/ict
- Verein zur Förderung der Filmbildung, www.cineducation.ch

Medienkunstprojekte und -ausstellungen

- Haus für elektronische Künste Basel; www.haus-ek.org
- shift festival, Festival der elektronischen Künste, Basel; www.shiffestival.ch
- Online-Plattform Xcult; www.xcult.org
- Projekt Sitemapping; www.bak.admin.ch/themen/04112/04139
- AktiveArchive (AA), Forschungsprojekt, das sich der Erhaltung und Dokumentation elektronischer Kunst widmet; www.aktivearchive.ch
- digital brainstorming, Veranstaltungsreihe des Migros-Kulturprozent; www.digitalbrainstorming.ch

Anhang 2

Edukative Lern- und Kooperationsplattformen, Online-Guides, Blogs

- Schweizer Bildungsserver; www.educa.ch
- Zentraler Bildungsserver Schweiz; www.zebis.ch
- Übersicht verschiedener Angebote: www.imedias.ch/lernmedien/online-lernen
- BSCW, vom Fraunhofer-Institut für angewandte Informationstechnik (FIT) entwickelte Kooperationsplattform; im Gegensatz zu modle sehr offen und einfach nutzbar. Siehe <https://public.bscw.de/pub>. Z.B. ETH Zürich, siehe <http://bscw.let.ethz.ch>
- moodle, Open Source Lernmanagement-System, z.B. moodle der FHNW: <https://moodle.fhnw.ch>
- Mobiles Lernen. Einsatz von Handys und Smartphones im Unterricht: <http://guides.educa.ch/de/mobile-learning>
- Hot Potatoes erlaubt eine schnelle und einfache Erstellung von elektronischen Fragen mit Rückmeldungen, Infos z.B. hier: www.elba.ethz.ch/services/quiz/index
- Open Journal of Knowledge Management. PDF-Kopien zum Herunterladen: www.community-of-knowledge.de/open-journal-of-knowledge-management
- SchoolNetGuide *Das soziale Internet*, ein Guide der Swisscom. www.swisscom.com/de/ghq/schulen-ans-internet/bildungsangebote/handy-internet/schoolnetguide.html

Anhang 3

Weiterführende Literatur

Digitale Medien / digitale Kultur

- Graber, Hedy; Landwehr, Dominik; Sellier, Veronika (Hrsg.): Kultur digital: Begriffe, Hintergründe, Beispiele. Basel: Christoph Merian Verlag 2011
- Grau, Oliver: Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart. Visuelle Strategien. Berlin: Reimer 2001
- Green, Rachel: Internet Art. London: Thames & Hudson 2004
- Knorr, Alexander: Cyberanthropology. Wuppertal: Peter Hammer 2011
- Lieser, Wolf: Digital Art. Neue Wege in der Kunst. Potsdam: ullmann 2010
- Lovink, Geert: Zero Comments. Elemente einer kritischen Internetkultur. Bielefeld: Transcript 2008
- Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale: Eine Kritik der Vernetzungskultur. Bielefeld: Transcript 2012
- Manovich, Lev: The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001
- Meyer, Torsten; Schwalbe, Christina; Tan, Wey-Han, Appelt, Ralf (Hrsg.): Medien & Bildung: Institutionelle Kontexte und kultureller Wandel. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2011
- Müller, Dorit; Scholz, Sebastian (Hrsg.): Raum Wissen Medien: Zur raumtheoretischen Reformulierung des Medienbegriffs. Bielefeld: Transcript 2012
- Murbach, Georges: Mit Web 2.0 das Internet aktiv mitgestalten. Bern: hep-Verlag, 2008
- Paul, Christiane: Digital Art. London: Thames & Hudson 2003
- Simanowski, Roberto: Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft: Kultur – Kunst – Utopien. Reinbek: Rowohlt 2008
- Weichert, Stephan; Kramp, Leif; von Streit, Alexander: Digitale Mediapolis. Die neue Öffentlichkeit im Internet. Köln: Halem 2010

Mediengeschichte, Medienpädagogik

- Doelker, Christian: Media in media. Texte zur Medienpädagogik. Zürich: Pestalozzianum 2005
- Hörisch, Jochen: Eine Geschichte der Medien. Vom Urknall zum Internet. Frankfurt: Suhrkamp 2004
- Schanze, Helmut: Handbuch der Mediengeschichte. Stuttgart: Kröner 2001
- Süss, Daniel; Lampert, Claudia; Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften 2010