

Rahmenbedingungen

Standpunkte

Die voranschreitende Digitalisierung des Alltags bedeutet, dass Daten global verfügbar und Endgeräte mobil einsetzbar sind. Vernetztes Lernen wird zunehmend möglich.

Idealerweise sollten Lernende wie Lehrende Zugriff auf Ausstattungen und digitale Anwendungen haben, die team- und kompetenzorientiertes Arbeiten fördern und ermöglichen.

Hardware

Voraussetzung dafür ist eine angemessene Ausstattung der Kunsträume mit PC oder Tablet, Dokumentenkamera und Beamer. Internetzugang (WLAN) ist für einen Kunstunterricht auf der Höhe der Zeit unabdingbar.

Wünschenswert ist die mögliche Verwendung mobiler Endgeräte (Tablets mit entsprechenden Apps und Stiften), die ortsunabhängig flexibel einsetzbar sind. Lösungen wie BYOD (bring your own device) oder Tablets im Klassensatz bieten sich an. Der Vorteil des Klassensatzes liegt in der zentralen Steuerungsmöglichkeit der Lehrkraft, so kann das digitale Klassenzimmer jederzeit aktiviert bzw. deaktiviert werden.

Mobile Endgeräte bieten den Vorteil, dass man damit unabhängig von fest installierten IT-Sälen arbeiten kann. Sie sind universell einsetzbar und damit zu einem wichtigen Werkzeug der Kunstlehrkräfte geworden: als virtuelle Tafel oder Whiteboard, als Zeichen- und Malgerät, Block- oder Leinwandersatz, Präsentationsmedium, Fotoapparat, Ton- und Videoaufnahmegerät, Musikanlage etc. Optimal ist es, wenn auch Schülerinnen und Schüler die Gelegenheit bekommen, damit zu arbeiten und so einen Einblick in kreative Prozesse erhalten, die im Bereich der digitalen Bildgestaltung liegen. Als Lehrgerät kann man ein Tablet mit Stift als universelles Werkzeug empfehlen, das die vollkommene Flexibilität der Lehrkraft ermöglicht. Von jedem Punkt im Raum lässt sich damit arbeiten. Die Lehrkraft ist nicht an einen fest installierten PC gebunden. Die Proxemik ist in vollem Umfang möglich.

Software

Geeignete Apps bieten eine Vielzahl an Einsatzmöglichkeiten, je nach Unterrichtsinhalt und -methode.

Bilder zeichnen, malen oder animieren, Bilder bearbeiten, Filme erstellen, Musik komponieren, Comics gestalten - all das funktioniert mit den passenden Anwendungen ebenso wie die Herstellung von Lernprodukten wie e-books oder der digitale Zugang zu Bildern (z. B. der großen Museen) über QR-Codes.

Viele Anwendungen haben sich in der Praxis bewährt. Für den Kunstunterricht empfiehlt sich die Anschaffung eines Tablets mit Stift, auf dem man zeichnen und malen kann. Präsentationen lassen sich von jedem Punkt im Klassenzimmer steuern.

Aufgrund ständiger Neuerscheinungen und Aktualisierungen müssen wir an dieser Stelle auf eine Nennung von Apps verzichten.