

## **353B8SKI00 Bundesseminar**

### **Bildnerische Erziehung im Kontext digitaler und kultureller Bildung**

Datum: 20. (ab 16:30) - 21. April 2018 (bis 17:00)

Ort: Ars Electronica Center/ Ars Electronica Str. 1, 4020 Linz  
Kunstuniversität Linz, /Reindlstraße 16-18, 4020 Linz

Das Bundesseminar stellt mit praxisnahen Workshops und Vorträgen ein breites Angebot, die „Bildnerische Erziehung“ fit für die Herausforderungen der Wissensgesellschaft und anschlussfähig für das Internetzeitalter zu machen.

Das Seminar findet am Freitag im AEC Ars Electronica Center und am Samstag an der Kunstuniversität Linz statt.

Im AEC besuchen wir das Museum der Zukunft und tauchen in den Deep Space 8K ein. Mit einer Vorstellung von Workshop- und Vermittlungsprogrammen des AEC endet der erste Seminartag.

Der zweite Seminartag steht ganz im Zeichen von „hands on“, bietet vier Workshops an und lädt zum lustvollen Tun ein.

Gratissoftware und gestaltungsorientierter Einsatz verschiedener Programme und Apps (für alle Schularten und Schulstufen), sowie zeitbasierte Medienformate (Animation, Trickfilm) können spielerisch und lustvoll erlernt und eingesetzt werden. Die Kombination und der Transfer analoger künstlerischer Techniken und digitaler Medien stellt eine Domäne und zukunftsweisende Positionierung der BE im schulischen Fächerkanon dar. Bild- und Medienkompetenz in enger Verschränkung mit kulturellem Orientierungswissen sind die Voraussetzungen für eine zukunftsweisende Bildung, die Humanität, Selbstkompetenz, Kreativität und Flexibilität befördert.

#### **Workshops/Vortrag:**

\*Elke Hackl: Creative Commons – Ressourcen nützen mit Creative Commons kreativ und legal im Netz  
Das Safer-Internet-Prinzip wird hinterfragt, reflektiert und dekonstruiert. Dem "Internet", bekannt als Heimatort der Lüge, des Diebstahls, der Versuchung, soll durch eine neue Perspektive eine erweiterte mediendidaktische Rolle zugesprochen werden: Es wird zur Heimat der Makers Kultur und der Open-Source-Strategien. Die Möglichkeiten und Aspekte für den schulischen Gebrauch der Creative Commons-Plattform bis hin zur Partizipation und Mitgestaltung des "Internet of Things" sollen helfen, als Schule legal im Netz teilzunehmen.

Voraussetzung zur Teilnahme: internetfähiges Kommunikationsgerät (Smartphone, Tablet oder Laptop)

\*Martin Schindlauer: Digitale Medien und visuelle Welten

„konkrete Schulprojekte und Einführung in die kreative Arbeit mit digitalen Medien“:

„Kunst-Design-Medien“ – Ein Schulkonzept

Hardware/Software – Wie kann man mit „fast Nichts“ arbeiten?

interessante Peripheriegeräte: Laserschneider, Folienplotter, 3D Scanner/Drucker,...

Morphing

Tyler, Mosaikbilder

Scanimation

Fotografie & Fotoroman

Video & Film – Animation, Dokumentation, Claymation, Pixilation

gute Quellen & Literatur

\*Wolfgang Hoffelner: OpenToonz:

Das Programm Toonz ist ein langjährig erprobtes, sehr potentes Animationsprogramm, das von vielen Animationsstudios, wie zum Beispiel dem Studio Ghibli („Chihiros Reise ins Zauberland“, „das wandelnde Schloss“...) verwendet wird. Nach einem Eigentümerwechsel wurde das Programm im Oktober 2016 in ein Open Source Projekt umgewandelt und steht seither kostenlos zur Verfügung. Es arbeitet sowohl mit Pixel- als auch Vektorgrafiken, bietet eine breite Palette an Animationstechniken (Stop-Motion, Pfadanimation, Meshanimation,...) und bleibt dabei aber übersichtlich und einsteigerfreundlich. Neben der Windows-Version steht auch eine Variante für MAC OS zur Verfügung.

Adventure Game Studio:

Mit Hilfe von AGS lassen sich klassische Point & Click Adventure im Stile der alten Monkey Island-Spiele gestalten. Eine Hauptfigur wird dabei durch vorgefertigte Räume bewegt, kann Dinge betrachten, mit Gegenständen interagieren, Gespräche mit Personen führen und auf diese Weise Rätsel lösen. Als Grafik-Assets lassen sich Fotos wie auch in Paint gezeichnete Bilder oder eingescannte Malereien verwenden.

\*Workshop N.N: noch in Planung

Änderungen vorbehalten.