

Wie viele Tassen kannst du tragen?

Kunstpädagogische Tagung im Landesmuseum Mainz

Donnerstag, den 29.10.2020

Bildnerisch tätig sein im Kunstunterricht und dadurch Menschen „bilden“ – nicht nur trotz Heterogenität und Diversität, sondern gerade weil Vielfalt zu unserem Fach gehört.

Kontexte im Museum für den Unterricht nutzbar machen und museumspädagogische Zugänge in Unterrichtskonzeptionen einbinden – wie lässt sich das gestalten?

Kunstunterricht, der Medieninteresse und Medienkompetenz vermittelt – wie kann das aussehen? Welche Möglichkeiten bietet Mixed Reality für meinen Unterricht und wo liegen Grenzen?

Mit diesen drei Schwerpunkten sollen aktuelle Herausforderungen im Kunstunterricht in den Blick genommen und diskutiert werden. Der Übergang vom Studium in den Beruf oder der berufliche Alltag stellen immer wieder Fragen an uns Lehrpersonen: *Im Studium habe ich gelernt Künstler bzw. Künstlerin zu sein – welche Aufgabe hat dieser Künstler bzw. diese Künstlerin in meinem Unterrichtsalltag? Welche Relevanz hat das, was ich tue, für die Lernenden? Welchen Mehrwert birgt der Besuch im Museum? Wie kann ich die Freude am Arbeiten mit Neuen Medien so nutzen, dass dabei Wichtiges und Sinnvolles gelernt werden kann?*

Jenseits von spontanen Bewertungsmaßstäben, wie *gut* und *schlecht* oder *richtig* und *falsch*, ist jede und jeder Kunsterziehende eingeladen

.... mit dem ganz persönlichen Verständnis von Kunstunterricht dabei zu sein, mitzudenken, zu überdenken und weiterzudenken...

.... mit den individuellen Fragen und Erfahrungen teilzuhaben und teilzunehmen an den Diskussionen um die Möglichkeiten, die Gestaltung und die Aufgaben von Kunstunterricht angesichts der aktuellen Herausforderungen.

Tagungsort ist das Landesmuseum Mainz, Große Bleiche 49 -51, 55116 Mainz

Die Fortbildung ist kostenlos. Teilnehmende erhalten Reisekosten (keine Parkkosten) erstattet, sowie eine Verpflegungspauschale.

Die Anmeldung erfolgt über das ILF unter der Veranstaltungsnummer (folgt...)

Ablauf **Kunstpädagogische Tagung Mainz** **Donnerstag, 29.10.20**

- 09:00 Begrüßung durch Prof. Dr. Carmen Mörsch, Prof. für Kunstdidaktik der
Kunsthochschule Mainz
Begrüßung durch Joachim Kießling, Vorsitzender des BDK Fachverband für
Kunstpädagogik, Rheinland-Pfalz
- Impulsvorträge:
- 09:30 – 10:00 Prof. Dr. Carl-Peter Buschkühle: **Polaritäten als Gestaltungselemente einer
künstlerischen Kunstpädagogik**
- 10:15 – 10:45 Andrea Löschnig: **Möglichkeiten der Interaktion von Museum und Schule**
- 11:00 – 11:30 Prof. Dr. Georg Peez: **Mixed Reality in der Kunst und im Kunstunterricht**
- 11:30 – 12:00 Diskussion im Plenum
- 12:00 – 13:00 **Mittagspause** und Einteilung der Workshops
- 13:00 – 15:30 Arbeit in den Workshops:
- Prof. Dr. Carl-Peter Buschkühle: **Induktiver Einstieg in die Übung
künstlerischen Denkens**
*Künstlerisches Denken bilden ist ein grundlegendes Ziel unseres Faches. Was ist
künstlerisches Denken und wie lässt es sich in künstlerischen Bildungsprozessen üben?
Welche Rolle spielt dabei ein induktiver Einstieg in solche Bildungsprozesse - welche
didaktischen und methodischen Herausforderungen stecken darin und welche
Möglichkeiten schöpferischen Lernens eröffnet er? Im Workshop werden wir in praktischen
Experimenten und deren Reflexion dieses Feld erkunden.*
 - Andrea Löschnig: **Von der Bildbeschreibung zum Farbrap**
*Subjektive Wege im schriftlichen Ausdruck zur Verlängerung der
Aufmerksamkeitsspanne werden mit Hilfe von kreativem Schreiben, Gedichten
oder anderen Erzählformen im Museum vor den Originalen besprochen. Welche
Ausdrucksform eignet sich für welche Altersgruppe? Durch welche Aktion wecke
ich Interesse, Neugier und vermittle Spaß? Diverse museumspädagogische
Programme werden vorgestellt und vor Ort selbst ausprobiert.*
 - Prof. Dr. Georg Peez: **Einsatzmöglichkeiten von Mixed Reality im
Kunstunterricht**
*Mit Smartphones und Tablets lassen sich physische und virtuelle
Wirklichkeitsebenen vielfältig miteinander verknüpfen. Dies ist geprägt durch die
Erfahrung von Räumlichkeit, die dreidimensionale Darstellung sowie von
Interaktivität. Gemeinsam wird Kunstunterricht aus allen Schulstufen und
Schulformen erkundet, in dem Mixed bzw. Augmented Reality eingesetzt wird. Der
Workshop basiert auf dem Prinzip „Bring Your Own Device“. Es werden nur
kostenlose Apps verwendet.*
- 15:30 – 15:45 **Pause**
- 15:45 – 16:30 Abschluss im Plenum | Präsentation der Ergebnisse
-