**Didaktisches Potenzial digitaler Medien im Kunstunterricht – Grundlagen**

Ziel des Kunstunterrichts ist die Entwicklung und Förderung von Bildkompetenz.

Bildkompetenz und Medienkompetenz entwickeln sich im wechselseitigen Bezug. Medienkompetenz umfasst hierbei digitale und analoge Aspekte. Der sinnvolle Einsatz von Medien ist grundlegend an ihrem didaktischen Potenzial zu bemessen und richtet sich nach den Vorgaben des [Lehrplans der Primarstufe, der Kernlehrpläne der weiterführenden Schulen (SI und SII)](https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/) sowie des [Medienkompetenzrahmens NRW](https://medienkompetenzrahmen.nrw/).

In diesem Zusammenhang kommt den digitalen Medien eine besondere Bedeutung zu. Vor allem ermöglichen sinnvoll eingesetzte digitale Medien eine stärkere individuelle Förderung durch selbstgesteuertes und problemorientiertes bzw. kollaboratives und projektorientiertes Lernen.

Entsprechend der Kernlehrpläne wird die übergeordnete fachliche Kompetenz (Bildkompetenz) durch die Kompetenzbereiche Produktion und Rezeption sowie die Inhaltsfelder Bildgestaltung und Bildkonzepte (sowie Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen) sowie die sich daraus generierenden Kompetenzerwartungen erreicht. Digitale Medien bieten im Kunstunterricht diesbezüglich – im Kontext ihres didaktischen Potenzials – neue und erweiterte Zugriffsmöglichkeiten durch Partizipation, Information, Kommunikation und Produktion. Hierbei sind die Dimensionen der Medienkompetenz nach Heike Schaumburg – Wissen, Nutzung, Kritik, Gestaltung und Genuss – zu berücksichtigen.[[1]](#footnote-1)

Der Einsatz digitaler Medien im (Kunst-)Unterricht ermöglicht in diesem Zusammenhang eine Erweiterung des Potenzials analoger Medien hinsichtlich der multimedialen und interaktiven Aufbereitung von Lerninhalten sowie der Informationssuche und -recherche und der Präsentation von Ergebnissen.

Die erweiterten digitalen Möglichkeiten des kollaborativen Arbeitens in „virtuellen Arbeitsräumen“ ermöglichen den Schülerinnen und Schülern einen unmittelbaren, ort- und zeitunabhängigen Austausch und eine Vernetzung in Arbeitsprozessen sowie bezüglich der Arbeitsprodukte.

Hierdurch kann eine positive intrinsische Motivation erreicht werden.

Die dargestellten Unterrichtsvorhaben zeigen exemplarisch unterschiedliche Ansteuerungsmöglichkeiten des didaktischen Potenzials der verwendeten digitalen Medien und der daraus entstehenden didaktischen Möglichkeiten.

Um den Einsatz von Lerntechnologien und den damit verbundenen möglichen Kompetenzerwerb zu veranschaulichen, kann es hilfreich sein, sich bspw. am [SAMR-Modell von R. Puentedura](https://unterrichten.digital/2019/08/26/schulentwicklung-samr-modell-4k-mifd/) zu orientieren. Entsprechend diesem Modell wird in den abgebildeten beispielhaften Unterrichtsvorhaben – hinsichtlich der Gestaltung und Bearbeitung von Aufgaben im Unterricht – sowohl die Stufe der Erweiterung (vor allem durch Augmentation) als auch die Stufe der Transformation (vorrangig durch Modifikation) angesteuert.

Die Stufe der Erweiterung wird vor allem durch das Kennenlernen und die Anwendung von digitalen Werkzeugen und deren spezifischen Vorteilen im Vergleich zum Einsatz analoger Werkzeuge erreicht, wie z.B. die Erleichterung, Fokussierung und Beschleunigung von Herstellungsprozessen oder die speziellen Eigenschaften und Möglichkeiten digitaler Bilder (z.B. Zoomfunktion) sowie die digitale Recherche und digitale Erweiterung des Materialangebots. Das Arbeiten mit digitalen Portfolios zeigt, wie fließend die einzelnen Stufen ineinander übergehen und wie leicht Abläufe modifiziert werden können. Das Unterrichtsvorhaben „Arbeiten mit einem digitalen Portfolio zur abstrahierenden Plastik“ skizziert daher auch Möglichkeiten, wie durch projektartiges, kollaboratives Arbeiten und Präsentieren mit digitalen Medien die Stufe der Transformation angesteuert werden kann.

Ebenso bietet die digital erstellte Kontextualisierung von Modellen und deren virtuelle Präsentation, wie in den Sequenzen des Unterrichtsvorhabens „Erstellen von dreidimensionalen AR-Modellen“ vorgestellt, auf der Stufe der Transformation einen hohen didaktischen Mehrwert, welcher durch analoge Werkzeuge kaum oder nur sehr viel schwieriger zu erreichen wäre.

Die vorgestellten Unterrichtssequenzen sind so konzipiert, dass – je nach Bedarf und Lerngruppe – ein fließender Übergang zwischen den oben dargestellten Stufen möglich ist. Einzelne Bausteine der Unterrichtsvorhaben können dabei herausgegriffen, miteinander kombiniert und/oder im Sinne der individuellen Förderung genutzt werden. Inhaltliche Konkretionen, bspw. eine problemorientierte Ausgestaltung von Aufgabenstellungen und entsprechenden Kriterien, sind z.T. nur skizzenhaft angerissen. Dies bietet den Lehrkräften einen größtmöglichen thematischen Spielraum, um gezielt auf z.B. schul- und lebensweltspezifische Voraussetzungen ihrer Lerngruppe eingehen zu können.

Digitalität ermöglicht es, einen Vorstellungsraum zu eröffnen, der unseren Wissens- und Erfahrungshorizont neu abstecken kann. Ein historisches Beispiel, das die Brücke in den Kunstunterricht schlägt, ist die Zusammenarbeit von Nam June Paik mit dem Ingenieur Shuya Abe, die gemeinsam den Video-Synthesizer entwickelten, mit dem sie aus elektronischen Impulsen Bilder erzeugten. Während den Künstler die visuellen Gestaltungsmöglichkeiten des Fernsehers jenseits seiner vorgesehenen Funktion interessierte und er zu **Material** wurde, sorgte der Ingenieur für die technische Umsetzung. Das könnte ein Impuls für den Kunstunterricht sein. Wichtiger aber noch ist die Einsicht, dass für den Künstler auch die Technik zuallererst Material ist.

1. [Vgl. Dr. Schaumburg, Heike: Chancen und Risiken digitaler Medien in der Schule. Medienpädagogische und -didaktische Perspektiven.](https://www.bertelsmann-stiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Chancen_Risiken_digitale_Medien_2015.pdf) S. 26 ff., 48. f. Letzter Aufruf: 17.09.2021. [↑](#footnote-ref-1)