

Die Kunst digital zu lehren

Zum Einsatz von digitalen Lernplattformen und iPads in der kunstdidaktischen Hochschullehre

Rebekka Schmidt, Lena Westhoff

Der Beitrag zeigt, wie digitale Lernplattformen und iPads in der Lehre der Kunstdidaktik sinnvoll genutzt werden können, um durch Deeper-Learning-Prozesse den Lehramtsstudierenden technologisches pädagogisches Inhaltswissen verfügbar zu machen, das Spektrum der eigenen künstlerischen Ausdrucksmittel zu erweitern und kompetenzorientiert zu prüfen.

Die zunehmende Verbreitung digitaler Technologien im Alltag bewirkt seit den 1990er Jahren verstärkte Überlegungen zum Einbezug digitaler Lernformate in Bildungsprozesse (Wannemacher, 2016). Studien belegen, dass ein gezielter Medieneinsatz sich positiv auf das Lernverhalten auswirken kann, wobei laut Metaanalysen trotz lediglich mittlerer bis kleiner Effektstärken eine relativ konsistente Wirksamkeit zu erwarten ist (Herzig, 2014). Auch die Hochschullehre ist daher zunehmend bemüht, sich diese positiven Effekte zu Nutze zu machen. Vorgelegt werden Seminar- und Prüfungskonzepte, die im SoSe 2016 an der Professur Kunstdidaktik mit besonderer Berücksichtigung von Inklusion an der Universität Paderborn durchgeführt und evaluiert wurden. Dabei eignen sich Lehramtsstudierende des Faches Kunst Inhalte z. T mit Hilfe von Elementen des flipped (oder inverted) classroom an und vertiefen diese durch den Einsatz von iPads in den Präsenzveranstaltungen.

Die Anwendung und Reflexion von Apps und digitalen Prüfungsformen erfolgt dabei auf Grundlage des SAMRModells (Puentedura, 2006) und des Padagogy Wheels V4.1 (Carrington, 2016). Ziel ist es, durch den gezielten Einsatz digitaler Technologien Deeper Learning Prozesse zu initiieren, bei denen die Studierenden zu kritischem Denken, Problemlösemethoden, Zusammenarbeit und selbstbestimmtem Lernen angehalten werden (Johnson et al., 2016). Dadurch sollen die angehenden Lehrkräfte das notwendige „technologische pädagogische Inhaltswissen“ (Petko, 2014) erwerben, um mobile Geräte sinnvoll und nachhaltig in den Kunstunterricht an Schulen integrieren zu können und kompetenzorientierte digitale Prüfungsverfahren zu implementieren.

Darüber hinaus steht immer der fachspezifische Nutzen des iPads sowohl für die eigene künstlerische Identität als auch die Entwicklung der Gestaltungskompetenz der Lernenden im Mittelpunkt. Weiterführend ist daher ein kunstspezifisches Modell zur Klassifikation digitaler Werkzeuge in Anlehnung an die bereits vorhanden sowie eine Konkretisierung fachspezifischen technologischen pädagogischen Inhaltswissens geplant.