

Elke Krasny, Sophie Lingg,  
Helena Schmidt,  
Franziska Thurner

Didaktik des Digitalen in  
Kunst und Bildung.  
Handlungsräume  
für die Kunstvermittlung  
mit digitalen Medien  
am Beispiel von didae.eu



## Editorial

Die Publikationsreihe *Per EduArt. Kunstpädagogische Materialien für Studium und Schule* besteht aus thematischen Einzelheften und zielt darauf ab, Reflexionsräume für und zwischen Akteur:innen der (Kunst-)Lehrer:innenbildung zu eröffnen und differenzorientiert offen zu halten. Die Reihe richtet sich vorrangig an Studierende im Lehramt, Lehrer:innen, Berufseinsteiger:innen und Mentor:innen in den künstlerisch-gestalterischen Unterrichtsfächern sowie an Lehrende und Forscher:innen an den Universitäten und Hochschulen im Kontext der Lehrer:innenbildung.

Die Autor:innen fokussieren in ihren Beiträgen verschiedene Praxen, Perspektiven, Aspekte, Befunde und Fragestellungen, die für das Handlungs- und Berufsfeld Schule relevant sind, etwa die Herausforderungen in den Phasen zwischen Studium und Berufseinstieg, die Spannungsfelder von ›Theorie und Praxis‹, das Zusammenspiel von Fachdidaktik, Kunstdidaktik und Vermittlung u.a.m.

*Per EduArt* erscheint sowohl in print als auch open access im Rahmen der interuniversitären Plattform künstlerisches Lehramt *EduArtMusic* am Institut für das künstlerische Lehramt an der Akademie der bildenden Künste Wien.

Grit Oelschlegel, Anna Pritz, Elisabeth Sattler  
Wien 2024

Per EduArt. Kunstpädagogische Materialien  
für Studium und Schule

Heft 6

Hg.:

Grit Oelschlegel

Anna Pritz

Elisabeth Sattler

Copyright: Elke Krasny, Sophie Lingg, Helena Schmidt, Franziska Thurner  
ISBN: 978-3-946320-50-0 (Print); 978-3-946320-51-7 (Open Access)

Elke Krasny, Sophie Lingg,  
Helena Schmidt, Franziska Thurner

Didaktik des Digitalen in Kunst und Bildung.

Handlungsräume für die Kunstvermittlung  
mit digitalen Medien am Beispiel von didae.eu



## **Abstract**

Dieses Heft nimmt die Online-Plattform didae.eu als Ausgangspunkt, um den Einsatz digitaler Medien in Lehre, Kunst und gestalterischer Praxis thematisch und diskursiv einzuordnen. Dabei beschreibt es Handlungsräume für den Gestaltungsunterricht mit digitalen Werkzeugen.

DIDAE steht als Akronym für *Digital Didactics in Art Education*, basierend auf dem gleichnamigen ERASMUS+ Forschungsprojekt (2021–2023). Dieses wurde von der Akademie der bildenden Künste Wien geleitet und widmete sich in Zusammenarbeit mit der Hochschule der Künste Bern, der Moholy-Nagy-Universität für Kunst und Design Budapest, der Universität zu Köln und der Willem de Kooning Akademie Rotterdam Fragen nach der gegenwärtigen und zukünftigen digitalen didaktischen Praxis nach der Zäsur durch die COVID-19 Pandemie.

### **Keywords**

Kunstunterricht, Digitalität, Digitale Gerechtigkeit, Feminismus, Care, Digitale Tools





## Didaktik des Digitalen in Kunst und Bildung.

Handlungsräume für die Kunstvermittlung mit digitalen Medien am Beispiel von didae.eu

### 1. DIDAE – Zur Einführung

DIDAE steht als Akronym für *Digital Didactics in Art Education* und kommt vom gleichnamigen ERASMUS+ Forschungsprojekt, das sich von 2021 bis 2023 Fragen nach der gegenwärtigen und zukünftigen digitalen didaktischen Praxis nach der Zäsur durch die COVID-19 Pandemie widmete. Die Autorinnen dieses Texts waren Initiatorinnen des Forschungsprojekts sowie an den Konzeptions- und Durchführungsphasen maßgeblich beteiligt. Das Projekt wurde von der Akademie der bildenden Künste Wien in Zusammenarbeit mit vier weiteren Europäischen Kunsthochschulen und Universitäten (Hochschule der Künste Bern, Moholy-Nagy-Universität für Kunst und Design Budapest, Universität zu Köln, Willem de Kooning Akademie der Universität für angewandte Wissenschaften Rotterdam) geleitet.<sup>1</sup> Dieses Heft hat es sich zur Aufgabe gestellt, die digitale Online-Plattform didae.eu in Textform an Kunstvermittler:innen, Künstler:innen, Lehrpersonen, Studierende, Wissenschaftler:innen, Gestalter:innen und interessierte Personen zu vermitteln. Der hier vorliegende Beitrag<sup>2</sup> nimmt die Online-Plattform didae.eu als Ausgangspunkt und ordnet den Einsatz digitaler Medien in Lehre, Kunst und gestalterischer Praxis thematisch und diskursiv ein. Vor diesem Hintergrund beginnen wir mit folgender Frage: Welche Handlungsräume eröffnet die Plattform didae.eu für Kunst- und Gestaltungsunterricht mit digitalen Werkzeugen?

- <sup>1</sup> <https://didae.eu/de/about/> [Zugriff: 14.12.2023].
- <sup>2</sup> Einige Teile dieses Textes basieren auf Vorträgen von Elke Krasny, Helena Schmidt, Sophie Lingg und Franziska Thurner, gehalten an der Akademie der bildenden Künste Wien (Konferenz: Digital Didactics in Art Education am 27.1.2023), an der Hochschule der Künste Bern (Tools finden, an Ideen arbeiten. Digital Didactics in Art Education – eine Open Educational Resource für den Kunstunterricht am 25.5.2023), an der Universität zu Köln (5.7.2023, online abrufbar unter: <https://kunst.uni-koeln.de/monthly/any-idea-unterrichtskonzept-fuer-kritisches-digitales-kuenstlerisches-arbeiten/>), an der PH Graz (K+ Ringvorlesung: »Möglichkeiten und Herausforderungen der ästhetischen Bildung« am 12.10.2023) sowie an der Kunsthochschule Linz (21.11.2023, online abrufbar unter: <https://www.dorftv.at/video/43448>).

Die Pandemie machte Kompetenzlücken sowohl bei Lehrpersonen an Hochschulen als auch an Schulen im Hinblick auf die wirksame Nutzung digitaler Ressourcen für den Online-Unterricht deutlich. Vor allem im Schulbereich erwies sich die Zugänglichkeit zu digitalen Ressourcen als besonders schwierig. Das *remote learning* verlagerte viele Bildungssituationen in den privaten Bereich. Innerhalb privater Wohnräume, die oft auch mit anderen Personen geteilt wurden, musste ein halb-öffentlicher Raum geschaffen werden, um am Unterricht teilzunehmen und zu lernen oder auch, um lehren zu können. Ganz abhängig von sozioökonomischen Verhältnissen, der Wohnsituation von Schüler:innen und Studierenden und auch von geografischen Faktoren, die mitunter den Internet-Empfang beeinflussen, war die Möglichkeit der Teilhabe völlig unterschiedlich. Die schon lange bestehende Notwendigkeit einer didaktischen Auseinandersetzung mit digitaler Gerechtigkeit und Zugänglichkeit wurde plötzlich deutlich sichtbar.

Von diesen Problemfeldern ausgehend wurde die Webplattform *didae.eu* entwickelt, die einen Überblick über leicht zugängliche digitale Werkzeuge (TOOLS)<sup>3</sup> für den Kunstunterricht bietet. Dazu gehören digitale Tools für unter anderem Zeichnung, Malerei, Bildhauerei, Animation, Augmented Reality, Video, Fotografie, Spiele und Spieleentwicklung, Grafikdesign, Fotobearbeitung, Künstliche Intelligenz u. v. m. Neben den Werkzeugen bietet *didae.eu* sogenannte IDEAS, also Unterrichtsideen und -konzepte, die die vorgestellten TOOLS mit gesellschaftlich und gemeinschaftlich relevanten Inhalten verknüpfen. Die Auswahl der DIDAE-Tools fand nach folgenden Kriterien statt: offener Zugang, Datensparsamkeit, klare Benutzer:innenoberfläche, niedrighschwellige Nutzbarkeit, Datenschutz, Online-Stabilität, Nutzbarkeit auf unterschiedlichen Endgeräten, Peer-to-Peer-Lernen unter den Nutzenden, soziale Inklusion und kreatives Potenzial. Die Sammlung sowohl der TOOLS als auch der IDEAS beinhaltet einfache, aber auch komplexere

**3** Die Begriffe TOOLS bzw. IDEAS in diesem Text referieren auf die beiden Kategorien nach denen die DIDAE Website unterteilt ist. Bei TOOLS geht es um digitale Werkzeuge, bei IDEAS um Unterrichtsideen. Der Logik der Website folgend schreiben wir die Kategorien in diesem Text in Versalien. Geht es um ›Tools‹ im Sinne von Werkzeugen/Apps allgemein, wird auf Versalien verzichtet.

technische und inhaltliche Anwendungsmöglichkeiten für die künstlerische (audio-)visuelle Gestaltung jenseits von teurer und Markt dominierender Bezahlsoftware.<sup>4</sup> DIDAE möchte in der Hochschul- und Sekundarschulbildung Zugang zu offenen Bildungsressourcen (OER) ermöglichen sowie ein hohes Maß an Qualität, Zugänglichkeit und Inklusion gewährleisten.<sup>5</sup> Die Idee, Tools für die Kunst- und Designvermittlung zu sammeln, stammt aus dem während Covid-19 dringendst gewordenen Bedürfnis nach Online-Werkzeugen, die gut funktionieren, einfach zu verwenden und frei zugänglich sind.

Dieser Text transferiert Online-Inhalte in die (post-)digitale Kunstvermittlung.<sup>6</sup> Dabei öffnet er Handlungsräume in den Bereichen Zugänglichkeit, Niederschwelligkeit, sinnvoller Mitteleinsatz, visuelle wie digitale Literalität<sup>7</sup> sowie Vermittlung zentraler gesellschaftspolitischer wie kunstwissenschaftlicher Inhalte im Spannungsfeld von Kunst und Bildung. Wenn wir hier von der Didaktik des Digitalen in Kunst und Bildung sprechen, gehen wir einerseits von einer aktuellen und in die Zukunft denkenden kritischen Didaktik aus, die in die Kultur der Digitalität (vgl. Stalder 2016 und Sollfrank / Stalder / Niederberger 2021) eingebettet ist. Unsere von der Digitalität geprägte Gegenwart ist eine Gegenwart vieler Krisen, in der Soziales vermehrt mithilfe komplexer digitaler Technologien verhandelt wird, online wie *afk* (away from keyboard). Transformationen – gesellschaftlich, digital oder von Krisen bedingt – spiegeln sich auch in der Kunstvermittlung wider, die sich ihrerseits transformiert und auch transformativ agiert.<sup>8</sup> Andererseits sprechen wir von Kunst und Bildung, abgeleitet von der Bezeichnung des Fachbereichs der Akademie der bildenden Künste Wien am Institut für das künstlerische Lehramt, an dem wir Autorinnen tätig sind.<sup>9</sup> Kunst und Bildung ist eine Bezeichnung für ein Lehr- und Lernumfeld, in dem Kunst als ästhetische, epistemische und soziale Praxis gleichermaßen verstanden wird. Kunst

**4** Siehe dazu auch Kapitel 2 TOOLS und 3 IDEAS.

**5** Dieser Absatz wurde übersetzt und in abgeänderter Form in Teilen von der Projektwebsite <https://didae.akbild.ac.at/about-didae/> übernommen [Zugriff: 20.12.2023].

**6** Der Begriff der post-digitalen Kunstvermittlung hat sich in den letzten Jahren herausgebildet und beschreibt den Alltag, der immer mehr von Digitalität durchdrungen, vom Internet geprägt und in dem der Zugang zum Internet und zu digitalen Medien in weiten Bereichen der Gesellschaft normalisiert ist. Zum Begriff der post-digitalen Kunstvermittlung forschen im deutschsprachigen Raum beispielsweise Manuel Zahn, Gila Kolb, Helena Schmidt, Konstanze Schütze und Jan Grünwald. Wir möchten hier folgende Publikationen nennen: Klein / Noll 2019, Tavin / Kolb / Tervo 2021.

**7** Mit Literalität ist in diesem Kontext die Fähigkeit gemeint, (digitale) visuelle Inhalte lesen und verstehen zu können. Literalität beeinflusst maßgeblich den Umgang mit Informationen, bildlich wie schriftlich.

**8** Zur transformativen Vermittlung siehe Mörsch 2009. Zu transformativer Vermittlung im Kontext digitaler Didaktik siehe Schmidt 2024.

**9** <https://www.akbild.ac.at/de/institute/kunstlerisches-lehramt/kunst-und-bildung> [Zugriff: 14.12.2023].

und Bildung setzt auf die Interdependenz der beiden Bereiche »Kunst« und »Bildung«; daher steht das *und* als Merkmal, Mittelpunkt und Verknüpfung. Dieses *und* lässt Eigenlogiken – jeweils von Kunst und von Bildung – zu, respektiert Interdependenzen und verbindet die zwei Begriffe im Sinne eines Resonanzraums (vgl. Rosa 2016).

Alle auf der Website und in diesem Text vorgestellten TOOLS und IDEAS sollen aus der Praxis (im Rahmen des Forschungsprojekts) in die Praxis fließen. Sämtliche Plattform-Inhalte wurden von einem internationalen Forschungsteam ausgewählt, evaluiert und beschrieben. Nach einer kurzen Einführung in die Idee offener Bildungsressourcen (OER) und Ausführungen zu unseren Ansprüchen im Kontext digitaler Gerechtigkeit erläutert dieser Text die didaktischen Handlungsräume anhand der Plattform-Inhalte exemplarisch.

## 1.1 Warum OER?

Um Bildung und Wissen umfassend frei zugänglich zu machen und somit dem Grundrecht auf Bildung nachzukommen, bedarf es offener Strukturen und Formate, die dies ermöglichen. Didae.eu ist eine stetig wachsende Online-Plattform, die offene Bildungsunterlagen – sogenannte *Open Educational Resources* (OER)<sup>10</sup> – bereitstellt und sich zum Ziel gesetzt hat, damit nachhaltig zu mehr digitaler Gerechtigkeit beizutragen (vgl. UNESCO 2012: 1). Der 2002 von der UNESCO geprägte Begriff OER beschreibt den kostenlosen Zugang sowie die Nutzung und Veränderung von Lehr-, Lern- und Forschungsressourcen aller Art unter offenen Urheber:innenrechtslizenzen. OER ist zudem in der »Open-Science-Strategie«<sup>11</sup> (vgl. Open Science Policy Austria 2022: 2) verankert, zu der sich Österreich 2022 offiziell bekannt hat.<sup>12</sup>

10 »Lehr-, Lern- und Forschungsressourcen in Form jeden Mediums, digital oder anderweitig, die gemeinfrei sind oder unter einer offenen Lizenz veröffentlicht wurden, welche den kostenlosen Zugang sowie die kostenlose Nutzung, Bearbeitung und Weiterverbreitung durch Andere ohne oder mit geringfügigen Einschränkungen erlaubt. Das Prinzip der offenen Lizenzierung bewegt sich innerhalb des bestehenden Rahmens des Urheberrechts, wie er durch einschlägige internationale Abkommen festgelegt ist, und respektiert die Urheberschaft an einem Werk.« (UNESCO 2012).

11 »Unter dem Schirmbegriff *Open Science* werden gemeinhin Unterbegriffe wie Open Access, offene Forschungsdaten (Open Research Data), Open Methods, Open Evaluation, Open Infrastructure, Open Educational Resources (OER) und Citizen Science zusammengefasst.« (Open Science Policy Austria 2022).

12 BMBWF (2022): Open Science Policy Austria. Online unter: <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/HS-Uni/Hochschulgovernance/Leitthemen/Digitalisierung/Open-Science/Open-Science-Policy-Austria.html> [Zugriff: 6. 12. 2023].

Durch digitale Bildung wird eine neue Art des offenen, selbstbestimmten und kooperativen Lernens gefördert. OER, bei denen das Teilen und Remixen von Materialien aktiv gewollt ist, bilden damit den Grundstein einer demokratischen Bildungslandschaft und können zu mehr Chancengleichheit beitragen. Lehrende können durch offene Lizenzen legal weltweit Wissen und Informationen schaffen und abrufen sowie verändern und verbreiten. Durch immer flächendeckenderen Breitbandzugang ist es möglich, dass Inhalte täglich abgerufen und laufend adaptiert werden können.<sup>13</sup> Die Qualitätssicherung der Ressourcen vollzieht sich so kontinuierlich durch Peer Reviews. Unterschiedliche Lebensrealitäten der globalen Community von Lehrenden, Forschenden und Lernenden ermöglichen wichtige neue Blickwinkel und machen vielfältige Formen von Auseinandersetzungen sichtbar (vgl. UNESCO 2019). Das Erstellen von offenen Bildungsressourcen eröffnet zudem zahlreiche Felder, um sich elementare digitale Kompetenzen anzueignen. Allen voran steht der Erwerb von Wissen zum Thema Urheber:innenrecht und Datenschutz – denn nur offen lizenzierte Lehrmaterialien können legal verwendet und verbreitet werden.

Werke sind mit deren Erstellung rechtlich durch das Copyright geschützt und dürfen ohne eindeutige Zustimmung der Urheber:in nicht verwendet oder verändert werden (vgl. Bundesministerium für Finanzen 2023). Die UNESCO empfiehlt daher für offene Bildungsressourcen die Verwendung von folgenden Creative Commons Lizenzen:<sup>14</sup> CC0, CC BY sowie CC BY-SA (vgl. Zimmermann u.a. 2022: 13). Alle anderen CC Lizenzen sind aufgrund zu vieler Einschränkungen aktuell nicht für OER geeignet.

Diese Regelungen erleichtern es Lehrenden und Lernenden, Klarheit über gefundenes Material zu gewinnen, um dieses in Folge legal bearbeiten und verbreiten zu können. Neben der Förderung eines internationalen Austausches von Lehrenden und Forschenden werden durch

**13** Siehe die jährlich veröffentlichten Zahlen zur weltweiten Internetnutzung der Internationalen Fernmeldeunion (ITU). Online unter: <https://www.itu.int/itu-d/reports/statistics/2023/10/10/ff23-internet-use/> [Zugriff: 15. 2. 2024].

**14** »Mit freien Lizenzen lässt sich festlegen, dass andere eigene Inhalte leichter verwenden können, als es im klassischen Zuschnitt des Urheberrechts möglich wäre. Die Organisation Creative Commons hat dafür einen Baukasten mit verschiedenen Lizenzmodulen entwickelt.« <https://irights.info/dossier/creative-commons/> [Zugriff: 15. 2. 2024].

das Erstellen von offenen Bildungsressourcen zudem neue digitale Tools reflektiert, analysiert und nutzbar gemacht. Auf didae.eu steht wie bei den Lizenzen auch bei der verwendeten Software freie Zugänglichkeit im Zentrum. Die TOOLS sind nach diesen Prinzipien kuratiert. Alle TOOLS sind kostenlos oder haben Bildungslizenzen, für die Mehrzahl der Software bedarf es keiner persönlichen Registrierung und nur geringe Hardwareanforderungen bei den Endgeräten. Zudem ist ein Großteil unserer vorgeschlagenen TOOLS Open-Source-Software und verfügt daher über einen offenen Quelltext,<sup>15</sup> welcher jeder Person die Bearbeitung und Erweiterung ermöglicht. Vorteile von Open-Source-Software sind Freiheit, Transparenz, Zusammenarbeit, Nachhaltigkeit und Kostenersparnis. Bei Open-Source-Software steht die dezentrale und kollaborative Entwicklung und Verbesserung im Zentrum, sie bringt daher die Kontrolle zurück in die Gesellschaft und weg von gewinnorientierten Firmen sowie ihrem Interesse an der Nutzbarmachung von persönlichen Daten (vgl. The Open Source Definition 2023).

Niederschwellige, frei zugängliche Tools und Lehrmaterialien bilden einen elementaren Bestandteil im Kontext digitaler Gerechtigkeit. Mit freier Software können Schüler:innen die Werkzeuge, die sie in der Schule kennengelernt haben, auch zu Hause in ihren privaten Projekten einsetzen. Es entstehen keine unnötig hohen Kosten für Soft- oder Hardware, und es gibt auch keine Abhängigkeiten von großen Software-Firmen. Im Sinne einer Kultur des Teilens ermöglichen offene Bildungsressourcen sowie offene Software nachhaltig Unabhängigkeit und tragen elementar zur Demokratisierung von Bildung bei.

**15** »Der Quellcode oder auch Quelltext ist der lesbare Text eines Softwareprogrammes, also der Befehlstext für den Computer, der die Software ausführt. Basierend auf einer bestimmten Programmiersprache sind in dem Quelltext alle Regeln festgelegt, um die Anwendung auszuführen. Liegt dieser Quellcode offen vor, kann grundsätzlich jede:r ihn einsehen und verändern.« <https://irights.info/artikel/open-source-free-software-und-copyleft-drei-alternativen-zu-proprietaren-modellen/30926> [Zugriff: 15.2.2024].

## 1.2 Warum ist es wichtig, welche Tools in Zukunft genutzt werden?

Um eine Aussage darüber treffen zu können, warum es wichtig ist, welche Tools wir in Zukunft nutzen, gilt es einen Blick in die nahe Vergangenheit zu werfen, damit aus den gesammelten Erfahrungen geschöpft werden kann. Digitale Bildung hat durch die Covid-19-Pandemie einen rasanten Wandel erlebt. Zwar wurden zum Beispiel im Zuge des OER-Weltkongresses 2012 bereits weitreichende Empfehlungen artikuliert, jedoch haben diese nicht in umfassendem Ausmaß Aufmerksamkeit der Politik erhalten (vgl. UNESCO 2012). Die Empfehlungen von 2012 umfassten unter anderem die Förderung von adäquater Infrastruktur, erschwinglichen Breitbandzugängen oder strategischen Partnerschaften innerhalb der Bereiche Bildung, Bibliotheken, Medien und Telekommunikation, bis hin zu öffentlich finanzierten Bildungsmaterialien unter offenen Lizenzen oder der Entwicklung nutzungsfreundlicher inklusiver Tools zum Auffinden und Abrufen von OER (vgl. UNESCO 2012).

Durch die Covid-19-Pandemie wurden die weitreichenden Lücken in der digitalen Bildung unmittelbar sichtbar und spürbar. Auch Lehrende waren mit Herausforderungen konfrontiert: fehlende Infrastruktur oder fehlende Hardware, Unterschiede in den ökonomischen Voraussetzungen in den Familien, Fragen zu Datenschutz und Privatsphäre, Überforderung durch zu komplexe Software-Anwendungen, digitales Multitasking oder umfangreiche organisatorische Anforderungen.<sup>16</sup>

Offene Bildungsressourcen sowie offene und frei zugängliche Software bieten nachhaltig Abhilfe bei der Bearbeitung sichtbar gewordener Problemfelder. Handlungsbedarf besteht hier aber in vielen verschiedenen Bereichen gleichzeitig: Es benötigt Bewusstseinsbildung für offene Systeme in der Gesellschaft, speziell im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien (IKT) oder den

**16** Dazu wurden im Rahmen der Forschung zu DIDAE von einzelnen Ländern Umfragen an Lehrpersonen geschickt, die Herausforderungen, Bedürfnisse und Lösungsvorschläge thematisierten. Die Umfragen wurden nicht im Einzelnen ausgewertet. Weiterführend siehe Studie »Kids' Digital lives in COVID-19 Times« (vom Joint Research Centre der Europäischen Kommission), eine international vergleichende Online-Befragung von 10- bis 18-jährigen Kindern und Jugendlichen. Diese Zahlen beziehen sich auf die Mediennutzung in Deutschland (Lampert / Thiel / Güngör 2021).

Bildungspolitiken sowie ein breitgefächertes Angebot zum Ausbau von Kompetenzen im Kontext OER im Allgemeinen. Die UNESCO weist in ihren Empfehlungen zu OER 2019 in Paris auf die Wichtigkeit der aktiven Förderung von Produktion und Veröffentlichung offener Bildungsressourcen in allen Bildungssektoren sowie das Entwickeln und Bereitstellen von Infrastruktur hin. Benötigt werden frei zugängliche Plattformen und Repositorien, die diese Ressourcen nachhaltig zugänglich machen und den Austausch und die Weiterentwicklung von bestehenden Lehrmaterialien in unterschiedlichen Lernumfeldern und kulturellen Kontexten auf lokaler, regionaler und globaler Ebene für inklusiven und chancengerechten Zugang fördern (vgl. UNESCO 2019). Die weit über Bildungspolitik hinausgehende Anerkennung der Relevanz und die aktive Förderung von offenen Bildungsressourcen sowie offener und frei zugänglicher Software stellen dringend notwendige Schritte zu einer inklusiven, kollaborativen und gleichberechtigten Wissensgesellschaft dar. Hierfür ist das fixe Verankern von OER und Open Source Software in Entwicklungsplänen von Universitäten und Lehrplänen in Schulen elementar. Die UNESCO beschreibt zudem die Förderung von OER-Expert:innen, Netzwerken und deren Austausch sowie die »[...] sachgemäße Anerkennung der Erstellung von OER als berufliche und akademische Leistung« als unabdingbar (UNESCO 2019 :6).

In Zeiten vielfältiger globaler Krisen sind Open Policies, wie zum Beispiel Open Access, Open Data, Open Science, Open Educational Resources oder Open Source Software basisbildend für resiliente demokratische Strukturen ebenso wie eine nachhaltige Unabhängigkeit von Big-Tec-Unternehmen und deren kritikwürdiger Haltung zu Demokratie, Datenschutz und Privatsphäre.<sup>17</sup>

**17** Weiterführende Literatur dazu findet sich im Kapitel 3.5.



## 2. TOOLS: Wie werden digitale Tools gefunden und verwendet?

Didae.eu bietet die Möglichkeit, rasch, in einfachen Worten beschriebene digitale Werkzeuge zu finden. Die in der Datenbank gesammelten digitalen Werkzeuge werden TOOLS genannt und können nach unterschiedlichen technischen Kriterien und nach Interessen geordnet und durchsucht werden. Zu einem großen Teil sind die TOOLS browserbased (neben Desktop- und Mobile-Apps) und können so an fast allen verfügbaren Geräten mit Internetzugang verwendet werden. Somit sind sie mit gegebenem Internetempfang direkt auf unterschiedlichen Devices einsetzbar. Gerade diese ready-to-use TOOLS können Schwellenängste vor dem Arbeiten mit digitalen Mitteln dezimieren. Die DIDAE Webseite filtert nach thematischen wie auch technischen Kategorien. Folgende Filter sind auswählbar: »Kategorien« (3D, Animation, Artificial Intelligence, Augmented Reality, Coding, Collaboration, Drawing & Painting, Game Design, Layout & Typography, Online Archive, Photo & Image Editing, Sound, Video, Virtual Reality, Web Design, Whiteboard & Pads), »Schwierigkeitsgrad« (Low, Moderate, Complex), »Betriebssystem« (Mobile/Tablet/iOS, Mobile/Tablet/Android, Browser/Webapp, Desktop/Win, Desktop/MacOS, Desktop/Linux) und »Zugang« (Free/Libre Open Source Software, Closed Source).

So stellt die Seite eine breite Auswahl an Werkzeugen mit ganz unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden in der Anwendung zur Verfügung und schafft die Möglichkeit der direkten Anwendung via Klick auf das TOOL. Um die praktische Anwendbarkeit näher zu veranschaulichen, werden hier folgend drei unterschiedliche DIDAE-TOOLS beschrieben. Alle drei vorgestellten TOOLS können auf verschiedenen (mobilen) Devices und direkt im Browser ohne Anmeldung verwendet und über die hier im Text enthaltenen QR-Codes selbst ausprobiert werden. Über die kurze Vorstellung des TOOLS hinaus werden Anwendungsmöglichkeiten für den Unterricht vorgeschlagen.

[IDEAS](#)[TOOLS](#)[SEARCH](#)[ABOUT](#)

# TOOLS

Für die Umsetzung einer Idee fehlt manchmal das richtige TOOL. Dabei müssen die technischen Anforderungen und andere besonderen Umstände der Schule, der Klasse oder des Kunstunterrichts berücksichtigt werden. Werfen Sie einen Blick auf unsere Liste – vielleicht ist etwas dabei, das Ihren Anforderungen perfekt entspricht.

## x FILTER

### CATEGORIES

3D **Animation** Artificial Intelligence Augmented Reality Coding Collaboration  
 Drawing & Painting Game Design Layout & Typography Online Archive  
 Photo & Image Editing Sound Video Virtual Reality Web Design  
 Whiteboards & Pads

### DIFFICULTY

**Low** Moderate Complex

### SYSTEM

Mobile/Tablet/iOS Mobile/Tablet/Android **Browser/Webapp** Desktop/Win Desktop/MacOS  
 Desktop/Linux

### ACCESS

Free/Libre Open Source Software Closed Source

**SUBMIT SELECTION**

RESET SELECTION

▼ EXPAND ALL TOOLS

▲ COLLAPSE ALL TOOLS

Abb. 1 – Screenshot: Filterboard mit ausgewählten Filtern auf [didae.eu/tools/](https://didae.eu/tools/)

## 2.1 Beispiele TOOLS

### 1 – Mutsuacen

»Mutsuacen« eignet sich sehr gut, um die DIDAE-Plattform kennenzulernen und zu erproben. Wird beispielsweise nach einem Animations-Tool gesucht, das einfach zu bedienen ist und im Browser funktioniert, kann die Datenbank nach folgenden Optionen gefiltert werden:

**Category:** Animation

**Difficulty:** Low

**System:** Browser / Webapp

**Submit Selection:** *KLICK!*

Kurzbeschreibung auf [didae.eu](https://didae.eu):

»Mutsuacen ist eine kostenlose experimentelle Web-Applikation zum Animieren. Mit wenigen Werkzeugen können spielerisch Linien und Formen gezeichnet werden. Durch das Verändern von vorgegebenen Parametern wie ›Geschwindigkeit‹ oder ›Amplitude‹ können die jeweiligen Formen und Linien bewegt werden. Es entstehen kurze animierte Loops, die als .GIF exportiert oder als Link verschickt werden können.«<sup>18</sup>

<https://mutsuacen.com>



#### Anwendungsideen:

- Kollektive Bildschirminstallation mit verschiedenen Animationen (Zeichnung oder Wort- / Buchstabenreihen) im Klassenzimmer
- Export einzelner GIFs, die dann zu einem Video zusammengeschnitten werden
- Digitale Interpretation von / Reaktion auf / Text / Bild
- Erzählung ohne Worte, in Form von Animationen
- Vermittlung der Gestaltungsprinzipien Punkt-Linie-Fläche
- Vermittlung von Animations-Grundkenntnissen

<sup>18</sup> <https://didae.eu/de/?s=mutsuacen>  
[Zugriff: 18.12.2023].

[IDEAS](#)[TOOLS](#)[SEARCH](#)[ABOUT](#)

# TOOLS

Für die Umsetzung einer Idee fehlt manchmal das richtige TOOL. Dabei müssen die technischen Anforderungen und andere besonderen Umstände der Schule, der Klasse oder des Kunstunterrichts berücksichtigt werden. Werfen Sie einen Blick auf unsere Liste – vielleicht ist etwas dabei, das Ihren Anforderungen perfekt entspricht.

## x FILTER

### CATEGORIES

3D Animation Artificial Intelligence Augmented Reality Coding Collaboration  
 Drawing & Painting Game Design **Layout & Typography** Online Archive  
 Photo & Image Editing Sound Video Virtual Reality Web Design  
 Whiteboards & Pads

### DIFFICULTY

**Low** Moderate Complex

### SYSTEM

Mobile/Tablet/iOS Mobile/Tablet/Android **Browser/Webapp** Desktop/Win Desktop/MacOS  
 Desktop/Linux

### ACCESS

Free/Libre Open Source Software Closed Source

**SUBMIT SELECTION**

RESET SELECTION

▼ EXPAND ALL TOOLS

▲ COLLAPSE ALL TOOLS

Abb. 2 – Screenshot: Filterboard mit ausgewählten Filtern auf [didae.eu/tools/](https://didae.eu/tools/)

## 2 – Kern Type

»Kern Type« ist ein Beispiel für ein vielseitig einsetzbares Tool aus der Sammlung zum Themenfeld Typografie. Es handelt sich um ein Lernspiel, das unter folgenden Filteroptionen auffindbar ist:

**Category:** Layout & Typography

**Difficulty:** Low

**System:** Browser / Webapp

**Submit Selection:** *KLICK!*

Kurzbeschreibung auf didae.eu:

»Kern Type ist ein kostenloses Online-Spiel für Typografie-interessierte. Ziel des Spiels ist es, den perfekten horizontalen Abstand von mehreren Buchstaben zueinander zu finden. In verschiedenen Schwierigkeitsstufen werden bekannte Schriftarten aus der Geschichte sowie die Designschaffenden, die sie kreiert haben, vorgestellt. Am Ende des Spiels gibt es eine Punktwertung.«<sup>19</sup>

<https://type.method.ac/>



### Anwendungsideen:

- Kerning<sup>20</sup>-Wettbewerb mit Punkte-Ranking
- Übung von Typografie-Begriffen (Serif, Grotesk, Bold, Punze, x-Höhe, ...)
- Vermittlung von Schriftgeschichte
- Vermittlung von Schriftenklassifikation und Formmerkmalen
- Einführung in spezifisches Schriftdesign und zu den jeweiligen Designer:innen

<sup>19</sup> <https://didae.eu/de/?s=kern+type>  
[Zugriff: 18.12.2023].

<sup>20</sup> Kerning bzw. Unterscheiden ist die manuelle Anpassung von Buchstaben-Abständen in der Typografie. Vgl. <https://www.typolexikon.de/kerning/>  
[Zugriff: 15.2.2024].

[IDEAS](#)[TOOLS](#)[SEARCH](#)[ABOUT](#)

# TOOLS

Für die Umsetzung einer Idee fehlt manchmal das richtige TOOL. Dabei müssen die technischen Anforderungen und andere besonderen Umstände der Schule, der Klasse oder des Kunstunterrichts berücksichtigt werden. Werfen Sie einen Blick auf unsere Liste – vielleicht ist etwas dabei, das Ihren Anforderungen perfekt entspricht.

## x FILTER

### CATEGORIES

3D Animation Artificial Intelligence Augmented Reality Coding Collaboration  
 Drawing & Painting Game Design Layout & Typography Online Archive  
 Photo & Image Editing **Sound** Video Virtual Reality Web Design  
 Whiteboards & Pads

### DIFFICULTY

**Low** Moderate Complex

### SYSTEM

Mobile/Tablet/iOS Mobile/Tablet/Android **Browser/Webapp** Desktop/Win Desktop/MacOS  
 Desktop/Linux

### ACCESS

Free/Libre Open Source Software Closed Source

**SUBMIT SELECTION**

RESET SELECTION

▼ EXPAND ALL TOOLS

▲ COLLAPSE ALL TOOLS

Abb. 3 – Screenshot: Filterboard mit ausgewählten Filtern auf [didae.eu/tools/](https://didae.eu/tools/)

### 3 – Omni

Das dritte Beispiel führt vom Visuellen ins Auditiv, es handelt sich um den Web Synthesizer »Omni«, der sowohl am Desktop Computer wie auch am mobilen Device bedient werden kann und über folgende Filteroptionen auffindbar ist:

**Category:** Sound

**Difficulty:** Low

**System:** Browser / Webapp

**Submit Selection:** *KLICK!*

Kurzbeschreibung auf [didae.eu](https://didae.eu):

»Omni ist ein kostenloses digitales Synth-Instrument. Mit der Web-Applikation lassen sich synthetische Harfen-Sounds produzieren und mit Effekten (z.B. Delay, Reverb) bearbeiten. Dabei sind 40 verschiedene Tonleitern aus verschiedenen Kulturen nutzbar. Live generierte Sounds können aufgenommen, mit Loopfunktion kombiniert und später als .WAV-Datei heruntergeladen bzw. exportiert werden.«<sup>21</sup>

[www.femurdesign.com](https://www.femurdesign.com)



#### Anwendungsideen:

- Kollektive Klanginstallation / Klangwolke in der Klasse
- Fächerübergreifende Projekte mit dem Musikunterricht
- Vermittlung von Musiktheorien (Harmonien, Oktaven, ...)
- Aufnahme von Soundkreationen
- Weiterführende Kombinationen von Ton und Bild
- Sound Ebene für zuvor erwähnte Animationen mit dem Tool Mutsuacen
- Vertonung von Animationsfilmen
- Produktion eigener Filmmusik

<sup>21</sup> <https://didae.eu/de/?s=omni>  
[Zugriff: 18.12.2023].

## 2.2 Was machen Tools mit, gegen und für Nutzende?

Die drei beschriebenen TOOLS bilden nur eine kleine Auswahl aus der Datenbank ab. Dennoch kann an diesen Beispielen das Potenzial von digitalen Tools für den Kunstunterricht generell sowie die Relevanz der Wahl der richtigen Tools für die jeweilige Aufgabe evident werden. Seit dem Launch der Website im Jänner 2023 wurde in verschiedenen Lehrveranstaltungen am Institut für das künstlerische Lehramt der Akademie der bildenden Künste Wien mit der DIDAE Datenbank und ihren Tools gearbeitet. Die Erfahrung (in der universitären Lehre sowie durch die Studierenden, die in Wiener Schulen in der Sekundarstufe unterrichten) zeigt, dass im Klassenzimmer fast ausschließlich browserbasierte, sehr niederschwellige Tools ohne Anmeldung verwendet wurden.<sup>22</sup> Grund dafür sind häufig mangelnde Ressourcen – etwa scheitert es an passender Hardware oder es bedarf zur Installation von Software spezieller Administrationsrechte, über die Lehrende nicht verfügen. Gerade vor diesem Hintergrund ist es wichtig, immer wieder zu betonen, welche Alternativen es zu den Werkzeugen gibt, die von ›hyperkapitalistischen‹ Internet- und Softwarefirmen zur Verfügung gestellt werden und häufig Monopolstellung haben.<sup>23</sup>

Im Kontext von Tools und der Auseinandersetzung mit (digitalen) Macht- und Verteilungsverhältnissen liegt das bekannte Zitat bzw. der Essay-Titel »For the master's tools will never dismantle the master's house« (Lorde 1984: 110) der US-amerikanischen Schwarzen Feministin, Schriftstellerin und Aktivistin Audre Lorde nahe. Bevor wir das Zitat in der post-digitalen Gegenwart re-interpretieren, mit Fragen der Kunstvermittlung verbinden und in den Kontext von didae.eu stellen, hier ein Leseindruck:

»Diejenigen von uns, die nicht zum Kreis der von der Gesellschaft als akzeptabel definierten Frauen gehören, werden in den Schmelztiegel der Abweichung gezwungen:

**22** Dieses Feedback stammt von Studierenden aus verschiedenen Lehrveranstaltungen am IKL von Sophie Lingg, Helena Schmidt und Franziska Thurner aus den Jahren 2020–2023, beispielsweise aus der Lehrveranstaltung »KB 1.4 Digital künstlerisch und gestalterisch Lehren in Covid-Zeiten«, siehe [https://campus.akbild.ac.at/akbild\\_online/pl/ui/\\$ctx/wblv.wbShowLVDetail?pStpSpNr=151107](https://campus.akbild.ac.at/akbild_online/pl/ui/$ctx/wblv.wbShowLVDetail?pStpSpNr=151107) [Zugriff: 14. 12. 2023]

**23** Diese Thematik wurde in Form unterschiedlicher Lectures sehr ausführlich und multiperspektivisch am »Opening Dsign Symposium« der Linz d\*sign week 2023 thematisiert. Siehe <https://dsignweek.servus.at/program/tue-21/opening-dsign-symposium-pt-1/> [Zugriff: 14. 12. 2023]



von Armut betroffen, lesbisch, Schwarz, älter. Sie wissen, dass zu überleben keine akademische Qualifikation ist. Im Interesse des Überlebens muss man lernen, für sich einzustehen, selbst wenn man unbeliebt ist und beizeiten sogar beschimpft wird. Man muss lernen, sich mit jenen zu verbünden, die ebenfalls an den Rand der Gesellschaft gedrängt wurden, und zusammen mit ihnen für eine Welt zu kämpfen, in der sich alle Menschen entfalten können. Wir müssen lernen, unsere Unterschiedlichkeiten in Stärken zu verwandeln. Denn die Werkzeuge der Herrschenden werden das Haus der Herrschenden niemals einreißen. Sie mögen uns im Einzelfall gestatten, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen, aber sie werden uns niemals darin bestärken, wirkliche Veränderungen herbeizuführen.« (Lorde 2021: 10)

Lehrpersonen und Schüler:innen können sich nicht immer alle Werkzeuge frei aussuchen, sondern müssen mit Vorgegebenem arbeiten oder gegebenenfalls mit begrenzten Mitteln improvisieren. Unkenntnis über Nutzungsbedingungen im Zusammenhang mit Werkzeugen beinhalten außerdem das Risiko, bestehende Machtstrukturen zu festigen. Beispielsweise, wenn digitale Dienste in Anspruch genommen werden, die personenbezogene Daten sammeln und weiterverkaufen, oder wenn ausschließlich kostenpflichtige Software genutzt wird, ohne alternative Optionen zu kennen. Ein adäquates Verständnis bezüglich der Ressourcen für Künstliche Intelligenz (KI) ist unabdingbar.<sup>24</sup> Gerade darum ist ein Bewusstsein für digitale Machtstrukturen für Lehrende und Lernende gegenwärtig zentral. Es ist also wichtig, welche Mittel wir nutzen, wozu wir Zugang haben, aber auch, wie wir mit den Ressourcen umgehen. Beim Abschluss-symposium zum Forschungsprojekt *Digital Didactics in Art Education* im Zuge dessen didae.eu gelauncht wurde, wurde demnach folgende Frage gestellt: *Was machen Werkzeuge mit, gegen und für uns?*<sup>25</sup> Diese Frage ist ein Leitgedanke für DIDAЕ und die Arbeit daran und damit zentral, denn

**24** Es sei darauf hingewiesen, dass ein erheblicher Anteil der Arbeit im Bereich der KI von Klickarbeiter:innen mit geringen Einkommen in Regionen des globalen Südens oder in Geflüchtetenlagern unter prekären Bedingungen ausgeführt wird (vgl. Dongus 2020). Ein solches Bewusstsein ist entscheidend, da KI auf diesen Arbeitsleistungen aufbaut.

**25** Elke Krasny bei der Abschlusskonferenz zum Erasmus+ Forschungsprojekt »Digital Didactics in Art Education« am 27. 1. 2023. <https://didae.akbild.ac.at/events/> [Zugriff: 18. 12. 2023].

Tools wirken auf Inhalte und Inhalte bedingen die Wahl der Tools. Tools allein bestimmen darüber hinaus aber nicht, welche Inhalte in Kunstvermittlungssituationen thematisiert werden. Dem folgend lässt sich gut über die transformativen Potentiale alternativer Tools in Vermittlung und Schule nachdenken. Über solche, die DIDAE anbietet und vermittelt, über solche Tools, die wir zukünftig brauchen werden und auch über solche, die transformativen Kunstunterricht (Mörsch 2009) unterstützen können.

### **3. IDEAS: Wie und warum werden Tools in den Kunstunterricht eingebaut?**

Dieses Kapitel widmet sich der Frage, wie die im Kontext der Plattform didae.eu vorgestellten und gegebenenfalls auch von interessierten Lehrpersonen erlernten und erprobten TOOLS in sinnvolle Vermittlungssituationen im schulischen Kunstunterricht eingebracht werden können. Der Transfer von sowohl inhaltlichen Auseinandersetzungen als auch von Techniken, Technologien und Methoden des Ausdrucks geschieht nicht *von selbst*, sondern bedarf genauer Überlegungen. Fragen danach, wie Ausstellungen, Positionen von Künstler:innen, zeitgenössische Diskurse zu Kunst, Kultur, Gesellschaft, Umwelt, Technologie und Zusammenleben Eingang in den Kunstunterricht finden, sind genauso relevant wie der sinnvolle Einsatz von analogen und digitalen Techniken. Der Transfer eines inhaltlichen oder technischen Ausgangspunkts in ein Kunstvermittlungskonzept ist ein zentraler Teil des künstlerischen Lehramtsstudiums an der Akademie der bildenden Künste Wien, wobei die persönliche Auseinandersetzung mit einem Medium oder einer Thematik allein noch kein funktionierendes Unterrichtskonzept bringt. Themen, Medien und Techniken werden nicht willkürlich miteinander verknüpft, sondern sie bedingen einander.

Im Kontext von DIDAE folgten wir dazu den nachstehenden Leitgedanken: Gegenwärtige Studierende im Bereich Kunst und Bildung studieren, leben und arbeiten in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft (siehe Tavi u.a 2021; Schmidt 2024). Grundlegende Kenntnisse, die fortlaufende Auseinandersetzung mit digitalen Methoden für den Kunstunterricht sowie Teilhabe an entsprechenden gesellschaftlichen und didaktischen Diskussionen sind für kompetente Lehrende unbedingt notwendig. Jedes Kunstvermittlungsprojekt heute und wahrscheinlich auch in Zukunft findet in kontinuierlichen digitalen Wandlungsprozessen sowie in Zeiten vielfältiger globaler Krisen statt – etwa Klimakatastrophe, Massensterben, Zoonosen, Wirtschafts- und Wohnungskrisen, Engpässe und Kürzungen im Bildungs- und Gesundheitswesen, um nur einige zu nennen.<sup>26</sup>

### 3.1 Wie funktionieren IDEAS auf didae.eu?

Im Aufbau ähnlich der TOOLS können auch die IDEAS nach unterschiedlichen Schwerpunkten gefiltert und durchsucht werden. Hierbei kann sowohl nach methodischen, als auch nach inhaltlichen Schwerpunkten gefiltert werden. Die medialen methodischen Schwerpunkte sind mit den Kategorisierungen der TOOLS identisch und werden hier um eine inhaltliche Beschlagwortung ergänzt. Somit können Unterrichtsideen nicht nur ausgehend von spezifischen Medien und Methoden, sondern auch basierend auf bestimmten Themengebiete gefunden werden (siehe Screenshot nächste Seite).

Die Künstlerin, Forscherin und Dozentin Cornelia Sollfrank schreibt, dass es kein Außerhalb von Technologie gibt und dass Technologie immer in Abhängigkeit von vorherrschenden Bedingungen existiert. Diese Bedingungen schreiben sich schon während ihrer Entstehung in die

**26** Zur weiteren Lektüre wird empfohlen:  
Elke Krasny (2023): *Living with an infected planet. Covid-19, feminism, and the global frontline of care*;  
Krasny / Fitz / AZW (2023): *Yasmeen Lari. Architecture for the Future*;  
Anna Lowenhaupt Tsing (2019): *Der Pilz am Ende der Welt. Über das Leben in den Ruinen des Kapitalismus*;  
Mohanty / Carty (2018): *Feminist Freedom Warriors: Genealogies, Justice, Politics and Hope*;  
Donna Haraway (2018): *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*.

IDEAS

TOOLS

SEARCH

ABOUT

# IDEAS

Hier werden IDEAS vorgestellt, die Sie in Ihrem Kunstunterricht verwenden können. Oder Sie lassen sich davon inspirieren und entwickeln Ihre eigenen künstlerischen Aufgabenstellungen. Die folgenden Aufgaben wurden von internationalen Kunstvermittler:innen aus unserem Team auf der Grundlage der zusammengestellten TOOLS entwickelt und getestet.

## x FILTER

### CATEGORIES

- 3D Animation Artificial Intelligence Augmented Reality Coding Collaboration  
 Drawing & Painting Game Design Layout & Typography Online Archive  
 Photo & Image Editing Sound Video Virtual Reality Web Design Whiteboards & Pads

### CONTENT

- (Art)history Architecture Archive Climate Collage Communication Community  
 Consumerism Curating Design Exhibition Fashion Montage Museum Outdoor  
 Poster Protest Remix Textile Urban

### TARGET GROUPS

- Higher Education Lower Secondary Education Upper Secondary Education

SUBMIT SELECTION

RESET SELECTION



**Eine kollaborative Collage**  
 In diesem Projekt geht es darum, sich als Gruppe mit der Sammeltätigkeit von Museen auseinanderzusetzen. Was wird gesammelt, von wem, wie und warum? Was passiert mit einem Objekt, sobald es in den Besitz eines Museums...  
 Collaboration, Whiteboards & Pads



**In dem Projekt Avatar your Friends!**  
 beschreiben sich Schüler:innen gegenseitig sich selbst. Was definiert mich? Was sind meine Interessen/Hobbies /Lieblings-Dinge/...? Das Gegenüber soll dann basierend auf der Beschreibung mit dem 3D-Modellierungs-Programm ZBrushCoreMini einen Avatar erstellen. Gelingt...  
 3D, Drawing & Painting



**Die Studierenden reagieren intuitiv und ohne zu urteilen mit Zeichnungen auf vorgelegte Texte (Romananfänge).**  
 Drawing & Painting

Abb. 4 – Screenshot der Auswahlmöglichkeiten für Filter auf [didae.eu/ideas/](https://didae.eu/ideas/)  
 Folgende Filter sind auswählbar: »Kategorien« (3D, Animation, Artificial Intelligence, Augmented Reality, Coding, Collaboration, Drawing & Painting, Game Design, Layout & Typography, Online Archive, Photo & Image Editing, Sound, Video, Virtual Reality, Web Design, Whiteboard & Pads), »Inhalt« ((Art)history, Architecture, Archive, Climate, Collage, Communication, Community, Consumerism, Curating, Design, Exhibition, Fashion, Montage, Museum, Outdoor, Remix, Textile, Urban), »Zielgruppe« (Higher Education, Lower Secondary Education, Upper Secondary Education).

Technologie ein (vgl. Sollfrank 2018: 16). Für den Kunstunterricht bedeutet das folglich, dass neben der Vermittlung und Verwendung von Tools auch die größeren gesellschaftlichen Zusammenhänge präsent sind, weil diese in die Tools eingeschrieben sind. Das heißt, neben der Frage *Warum verwenden wir ausgewählte Tools?* kann noch gefragt werden, *Wie verwenden wir ausgewählte Tools und wozu?* In diesem Kontext ebenfalls ganz wichtig ist die Frage: *Warum verwenden wir ausgewählte Tools NICHT?* Dies markiert die Schnittstelle zwischen Methodenauswahl und Auswahl der Inhalte, die sich wechselseitig bedingen.

Manche Tools könnten, wie im vorgehenden Kapitel beschrieben, für den Gebrauch in der Schule ungeeignet sein, weil sie zu teuer sind, weil sie aufwändige Hardware voraussetzen, weil sie auf Datenschutzebene nicht mit Schulregeln konform gehen oder weil sie über Inhalte und Darstellungsweisen diskriminieren. Weiterführend eröffnet sich die Möglichkeit, das Verwenden oder eben NICHT-Verwenden von gewissen Tools im Unterricht zu diskutieren. So kann eine Auseinandersetzung über das spezifische Unterrichtsprojekt hinaus stattfinden, etwa zu Produktionsbedingungen, zu Diskriminierung online (durch Algorithmen, Programmierung, Nutzer:innengruppen), zu Internetmonopolen, zu Ressourcenverteilung und Verbrauch, zu Umwelt, Nachhaltigkeit, Recycling, zu Marketing und Abhängigkeitsverhältnissen, zu Datenerhebung, zu Zugänglichkeit u. v. m.

### **3.2 Von wem und für wen sind die IDEAS?**

Die IDEAS adressieren alle Personen, die sich mit digitalen Tools auseinandersetzen möchten und Unterstützung bei der Verwendung und Anwendung suchen. IDEAS sind Anregungen und Unterstützung für den Einstieg und die Nutzung von (neuen) digitalen Medien. Über die Anwen-

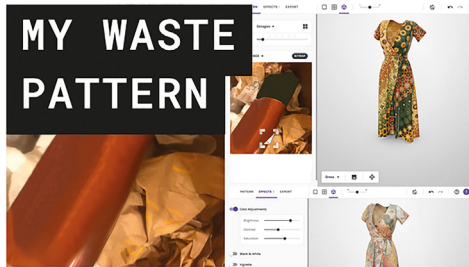
dungsideen hinaus ermöglicht die Sammlung einen Blick auf einen zeitgenössischen kritischen Kunstunterricht, auf kritische Arbeit an und mit Kunst, Kunstvermittlung, Architektur, Design, Gemeinschaft, Öffentlichkeit und Alltagskultur.

Die Konzepte der IDEAS-Sammlung wurden von mehr als 30 Autor:innen, Studierenden und Lehrenden, der verschiedenen am Forschungsprojekt beteiligten Universitäten und Hochschulen erstellt. Durch die unterschiedlichen künstlerischen und vermittelnden Schwerpunkte bildet sich eine große Vielfalt in der Datenbank ab, die auf technischen und thematischen Schwerpunkten basiert und über Schulstufen, Altersgruppen und Unterrichtseinheiten hinausreicht.

### 3.3 Beispiel IDEA – My Waste Pattern

Stellvertretend für die vielen unterschiedlichen IDEAS in der Datenbank soll nun eine IDEA mit dem Titel »My Waste Pattern« (siehe Screenshot nächste Seite) vorgestellt werden, welche von Benia Kurt Hirsch, einer studierenden Person an der Akademie der bildenden Künste Wien, entwickelt wurde.

Das Konzept widmet sich dem Musterdesign und Rapportdruck, in dem Schüler:innen, ausgehend von Fotografien von Verpackungsresten und -müll, ihr eigenes Rapportmuster erstellen. Beim Rapport handelt es sich um eine Drucktechnik, bei der entworfene Muster unbegrenzt wiederholt fortgesetzt werden können, wie beispielsweise bei Tapeten oder Stoffbahnen. »My Waste Pattern« erkundet Verpackungsdesign und -materialien von Produkten des täglichen Konsums ausgehend von deren Abfällen und bietet Anknüpfungspunkt für Diskussionen um Abfall und Recycling. Darüber hinaus ließe sich die IDEA mit Exkursionen zu Deponien, Recyclingstellen und Müllverbrennungsanlagen verbinden.



## My waste pattern

by Benia Curt Hirsch

Mit der Web-Applikation Repper können Muster basierend auf einem bestehenden Foto oder bestimmten Bildausschnitten eigens hochgeladener Bilder angefertigt werden, mit unterschiedlichen Rapport-Funktionen. Das Projekt setzt sich mit Mustern und Rapport in Kunst und Mode auseinander. Schüler:innen fertigen eigene Rapport-Muster an, ausgehend von Fotografien von Verpackungsmüll. Sie bekommen darüber hinaus Einblick in den Rapportdruck in der Textilgestaltung, alte Drucktechniken sowie die Muster der Wiener Werkstätten. Diese Aufgabe fördert den Inspirationsfindungsprozess von Schüler:innen und die Auseinandersetzung mit Verpackungsdesign und Abfall.

### Description

### Tasks and specific work steps

### Sources and References

### Images/Examples

### CATEGORIES

Drawing & Painting,  
Online Archive

### DIDAE TOOLS

Repper

### DURATION

keine Vorgabe

### GROUP SIZE

keine Vorgabe

### FORMATS

Individual Task,  
Single Session,  
Warm-up or Ice Breaker

### TARGET GROUPS

Lower Secondary Education,  
Upper Secondary Education

### CONTENT

(Art)History, Architecture,  
Archive, Collage,  
Consumerism, Design, Fashion,  
Montage, Pattern, Remix,  
Textile, Waste, Wiener  
Werkstätte

### LICENSE

My waste pattern © 2022 by  
Benia Curt Hirsch is licensed  
under [CC BY-SA 4.0](#)

Abb. 5 – Screenshot: Ausschnitt der IDEA »My Waste Pattern«

Zur IDEA »My Waste Pattern«

[www.didae.eu/de/ideas/may-waste-pattern/](http://www.didae.eu/de/ideas/may-waste-pattern/)



Anhand dieser IDEA lernen Schüler:innen Rapportdruck mit Hilfe der Web-Applikation »Repper« kennen. Im Zuge dessen setzen sie sich mit Abfall und Müll in Form von Diskussionen, Exkursionen und eigenen angefertigten Fotografien und Collagen auseinander. Anschließend erstellen sie basierend auf den Fotografien und Collagen ihr eigenes Muster mit der Applikation und experimentieren mit dem erstellten Pattern weiter.

Ein zweiter Anknüpfungspunkt von »My Waste Pattern« kann eine Bezugnahme auf lokale Kunstgeschichte und deren Archivierung sein. Dabei wird das Thema Rapportdruck und Mustergestaltung am Beispiel von Künstlerinnen aus dem Archiv der Wiener Werkstätten erkundet. Entsprechende Informationen über die Wiener Werkstätten sind über das Museum für angewandte Kunst Wien aufzufinden und können im Online-Archiv und der Datenbank recherchiert werden.<sup>27</sup> Die Wiener Werkstätten können als Zusammenschluss von Künstler:innen und Kunsthandwerker:innen Anfang des 20. Jahrhunderts in Wien beschrieben werden, wobei die Arbeit der Mustergestaltung oft den Frauen vorbehalten war, was in der kunsthistorischen Überblicksvermittlung nicht oder kaum thematisiert wird.<sup>28</sup> Im Rahmen des Projekts »My Waste Pattern« wird somit auch die Besprechung von Kunsthandwerksgeschichtsschreibung abseits der Klassiker ermöglicht, wie auch die von Fragen nach Dominanz und Vergessen.

### 3.4 Transfer in die Praxis: Was kann variiert, erweitert und angepasst werden?

Die IDEA »My Waste Pattern« macht deutlich, welches Maß an Adaptions- und Erweiterungsmöglichkeiten vielen in der Datenbank versammelten IDEAS zu Grunde liegt. Für »My Waste Pattern« bedeutet dies, dass die Schwerpunkte des Projekts (Verpackungsmaterial, Recy-

<sup>27</sup> [https://www.mak.at/sammlung/sammlung/mak-sammlung\\_artikel?article\\_id=1339957553912](https://www.mak.at/sammlung/sammlung/mak-sammlung_artikel?article_id=1339957553912) [Zugriff: 18.12.2023].

<sup>28</sup> In den österreichischen Schulbüchern findet vor allem Josef Hoffmann Erwähnung (z.B. Kunst 1, hg. von Dabringer u.a. 2016. Dieser Titel wird hier stellvertretend für die anderen Schulbücher genannt.) Das Museum für angewandte Kunst zeigte 2021 die Ausstellung »Die Frauen der Wiener Werkstätte«, die sich der Aufarbeitung der Geschichte der Frauen in den Wiener Werkstätten widmete. Neben dem gleichnamigen Ausstellungskatalog (hg. Thun-Hohenstein u.a. 2020) sind die Ausstellungsinhalte in einem Webarchiv zugänglich gemacht: <https://www.mak.at/frauerderww/digistory> [Zugriff: 15.2.2024].



cling, Wiener Werkstätten und Kunstgeschichte, Rapportdruck und Muster- und Objektentwicklung) verschieden gewichtet werden können, je nach Unterrichtssituation, Interesse der Lehrenden und Lernenden sowie abhängig von anderen Projekten adaptiert werden können. Die Konzepte sind nicht als Anleitungen von Anfang bis Schluss zu verstehen, sondern bieten Vorschläge für Herangehensweisen, die adaptierbar sind, für unterschiedliche lokale Gegebenheiten oder spezifische Bedürfnisse von Lehrenden und Lernenden und Lernsituationen.

Durch Filtermöglichkeiten nach Themen und Medien ist es ebenfalls möglich, von Teilbereichen der IDEAS auszugehen und sie als Anregung zu verstehen für die Entwicklung von eigenen Unterrichtskonzepten. Ganz im Sinne einer offenen Unterrichtsgestaltung können die Schüler:innengruppen im Kunstunterricht je nach Interesse, Möglichkeiten und Zeit unterschiedliche Schwerpunkte und Themen setzen. Der dezidierte Fokus auf die Adaption bildet sich ebenfalls im Umfang der einzelnen IDEAS ab: Während einige IDEAS detailliert ausgearbeitet sind und sich an abgehaltenen Workshops orientieren, sind andere als Impuls für Konzepte zu verstehen, die Lehrpersonen und Workshop-Leitende zur Ausarbeitung eigener Projekte anregen sollen. Ausgangspunkte waren beispielsweise künstlerische Projekte, Online-Archive oder theoriegeleitete Diskussionen. Diese wurden mit fachspezifischen Fragestellungen und digitalen Tools verknüpft.

Die genaue Ausarbeitung, die Gewichtung der Zeit für Arbeitsschritte, eventuelle Exkursionen und finalen Projekte bleiben zur eigenen Schwerpunktsetzung offen. Während einige IDEAS der Sammlung in ganz unterschiedlichen Gruppenkonstellationen umsetzbar sind, erfordern andere beispielsweise ein ganz spezifisches (Kleingruppen-)Setting.

### 3.5 Welche relevanten wissenschaftlichen Auseinandersetzungen gibt es im Themenfeld?

Im Folgenden finden sich Beispiele von Theoretiker:innen, die sich mit dem in diesem Band eröffneten vielschichtigen Themenfeld kritisch auseinandergesetzt haben:

- Die Künstlerin, Forscherin und Dozentin **Cornelia Sollfrank** veröffentlichte 2018 den Sammelband »Die schönen Kriegerinnen. Technofeministische Praxen des 21. Jahrhunderts«. Im Technofeminismus werden schon seit Jahrzehnten Verknüpfungen von Entstehungsbedingungen, Verwendungsbedingungen, Diskriminierungsformen in Bezug auf unterschiedliche Teilbereiche von Technologie und Digitalität diskutiert (vgl. Sollfrank 2018).
- Die US-amerikanische Wirtschaftswissenschaftlerin **Shoshana Zuboff** beschreibt im Buch »Das Zeitalter des Überwachungskapitalismus« basierend auf unterschiedlichen Big-Tech-Unternehmen und deren Plattformen, wie durch die vermeintliche gratis Nutzung von Online-Diensten Unmengen an auch sehr persönlichen Daten gesammelt und weiterverkauft werden (vgl. Zuboff 2018).
- Die US-amerikanische Professorin für Kultur und Medien (Brown University) **Wendy Hui Kyong Chun** untersucht mit ihrem Buch »Discriminating Data. Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition« (2021) die Polarisierung, die durch Algorithmen gefördert wird und die beispielsweise in Zuspitzungen von gesellschaftspolitischen Diskursen auf Social Media im Alltag wahrnehmbar ist (vgl. Chun 2021).

- Die US-amerikanische Soziologin **Ruha Benjamin** befasst sich mit »Race after Technology« (2019) Diskriminierung und Rassismus im Design und im Code von Algorithmen und künstlicher Intelligenz und deren Auswirkungen auf die Nutzung von allen (vgl. Benjamin 2019).
- **Safiya Umoja Noble** beschreibt mit »Algorithms of Oppression« (2018) eine detaillierte Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Diskriminierungsformen von Suchmaschinen wie Google und deren Auswirkungen auf die Nutzung von allen (vgl. Noble 2018).
- Der deutsche Kultur- und Medienwissenschaftler **Simon Strick** beschäftigt sich in »Rechte Gefühle: Affekte und Strategien des digitalen Faschismus« (2021) mit Bildern im Internet, mit Memes und Bildern als Kommunikations-, Protest- und Agitationsmittel von Rechtsextremen und Incels<sup>29</sup> (vgl. Strick 2021).
- **Tiara Roxanne** ist Cyberfeminist:in, Künstler:in und Forscher:in und arbeitet zu Daten und Diskriminierung und vergleicht Settler-Colonialism und Data-Colonialism in künstlicher Intelligenz, Algorithmen und Machine Learning (vgl. Roxanne 2020).
- Das von der US-amerikanischen Kuratorin und Autorin **Legacy Russell** verfasste Manifest »Glitch Feminism« (2020) beschreibt wie der Glitch, also eine auftretende Störung (digitaler) Systeme, Darstellungsweisen und Nutzungen, Spielräume für Individuen herstellt. Glitch ist nicht nur als Alternative zu (hetero)normativen Abläufen und Zuständen zu verstehen, sondern auch ein Möglichkeitsraum für Handlungen jenseits von Diskriminierung aufgrund von Race, Geschlecht, Gender, Klasse sowie jenseits von Ableismus (vgl. Russell 2020).

**29** Incel ist die Abkürzung für »Involuntary Celibates«, unfreiwillig zölibatäre Menschen. Simon Strick schreibt: »Der Begriff als Selbstbezeichnung wurde von einer Frau geprägt, aber in der Folge zur Beschreibung unwillentlich sexloser männlicher Internetbewohner etabliert.« (Kracher zit. nach Strick 2021: 237). Ebenfalls zum Thema der Incels, zu Antifeminismus, Rechtsextremismus und Online-Radikalisierung forscht Veronika Kracher (2020). Sie gibt einen Überblick zu Verstrickungen, Kommunikationskanälen, Verschwörungstheorien und antifeministischen Erzählungen der Incels.

## 4. Conclusio

Abschließend bleibt eine zusammenfassende Beantwortung der anfänglichen Fragestellung: *Welche Handlungsräume eröffnet die Plattform didae.eu für Kunst- und Gestaltungsunterricht mit digitalen Werkzeugen?* Die Plattform didae.eu schafft digitale *agency* sowohl für Lehrende als auch Lernende. Die Website verleiht eben diese Handlungsmacht, indem sie eine durch Expert:innen erprobte und beschriebene Übersicht an kostenlosen Werkzeugen bietet, die so niederschwellig wie möglich funktionieren und ohne Anmeldung und spezielle Devices genutzt werden können. Hier werden also gebündelt Zugänge geschaffen und gleichzeitig Schwellenängste genommen in einem Lehr- und Lernkontext, der häufig von Ressourcenknappheit (etwa zeitlich, monetär u.a.m.) geprägt ist.

Didae.eu ermöglicht im Sinne von OER einen Miteinsatz, der die Inhalte nicht übersieht. Das Künstlerische wird hier nicht von den Tools bestimmt, deren Einsatz wird vielmehr gemeinsam mit der Entwicklung der Inhalte gedacht. Diese Inhalte stehen im Rahmen der IDEAS im Zentrum, sie sind orientiert an gesellschaftlich relevanten Themen der Gegenwart. Über die einzelnen IDEAS wird auf der Website wiederum zu passenden DIDAE-TOOLS verlinkt und auf weiterführende Tools und Medien verwiesen. Ein Denken und praktisches Handeln von den Inhalten aus ersetzt ein rein technisches Anwenden von Tools und öffnet Raum für Alternativen sowohl an Werkzeugen als auch Einsatzszenarien. Diese TOOL-Vielfalt ermöglicht Teilhabe: Die Nutzung und somit Verbreitung von Alternativen zu kostenpflichtiger und / oder Closed Source Software und die durch DIDAE geschaffene Öffentlichkeit für diese, schaffen Bewusstsein für mit digitalen Werkzeugen verbundene Abhängigkeiten (z. B. Datenschutz, Profit, Überwachung usw.).

Wann, wie und in welchem Kontext können wir Tools verwenden, die nicht die »Master's Tools« (vgl. Lorde 1984: 110) sind? Und wenn dieser Anspruch eingelöst werden kann, was bedeutet das für die Inhalte, die mit den TOOLS erstellt wurden und werden? Die Anwendung alternativer Tools führt per se noch nicht zu transformativem Kunstunterricht: Dies geschieht erst in Verknüpfung von Inhalten mit der konkreten, immer ephemeren Vermittlungssituation, die nie gänzlich vorhersehbar und immer mit Zweifeln und Lücken verbunden ist (vgl. z. B. Grünwald 2020; Sternfeld 2009).

DIDAE bietet eine Sammlung von TOOLS und IDEAS, die eine Bandbreite an Projekten und Anknüpfungspunkten für den *Kunstunterricht der Zukunft* (vgl. Krasny u. a. 2022) umfasst. Die Verwendung digitaler Tools kann Handlungsräume für den Kunstunterricht in der Auseinandersetzung mit gegenwärtigen künstlerischen Positionen oder Positionen aus der Kunstgeschichte eröffnen. Der Umgang mit TOOLS kann Türöffner für die Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Künstler:innen, Projekten und Perspektiven auf die Kunst(geschichte) sein.<sup>30</sup> Die auf [didae.eu](https://didae.eu) enthaltenen digitalen TOOLS und IDEAS eignen sich mit deren Möglichkeiten und Potenzialen, um vielfältig etwa fächerübergreifend in der Schule, in der Hochschulbildung, in Design, Architektur, musealer Vermittlung zu wirken – auch weit über Kunst und Bildung hinaus.

**30** Wie etwa in der IDEA *Change the Story* von Rosalie Lorenz unter <https://didae.eu/de/ideas/change-the-story-2/> [Zugriff: 18.12.2023].

## Literaturverzeichnis

**Archiv Museum für angewandte Kunst Wien:** <https://sammlung.mak.at> [Zugriff: 6. 12. 2023].

**Benjamin,** Ruha (2019): *Race After Technology: Abolitionist Tools for the New Jim Code*. Cambridge, UK: Medford, MA, USA: Polity.

**Bundesministerium für Finanzen** (2023): Was ist das Urheberrecht? Online unter: [https://www.oesterreich.gv.at/themen/bildung\\_und\\_neue\\_medien/internet\\_und\\_handy\\_\\_\\_sicher\\_durch\\_die\\_digitale\\_welt/7/Seite.1720410.html](https://www.oesterreich.gv.at/themen/bildung_und_neue_medien/internet_und_handy___sicher_durch_die_digitale_welt/7/Seite.1720410.html) [Zugriff: 6. 12. 2023].

**Chun,** Wendy Hui Kyong (2021): *Discriminating Data. Correlation, Neighborhoods, and the New Politics of Recognition*. Cambridge, Massachusetts: London, England: The MIT Press.

**Dabringer,** Wilhelm / **Figlhuber,** Gernot / **Guserl,** Stefanie (Hg.) (2016): *Kunst 1. Schulbuch*. Wien: Verlag Hölder-Pichler-Tempsky.

**Dongus,** Ariana (2020): Die lebendigen Pixel. Ein feministisch-materialistischer Beitrag zur Entwicklung künstlichen Sehens. In: *IT'S ABOUT TIME. Kritische Kunstvermittlung in digitalen Zeiten. SFKP AER #18*, hg. von Sophie Lingg und Helena Schmidt. Online unter: <https://sfkp.ch/artikel/die-lebendigen-pixel> [Zugriff: 6. 12. 2023].

**Grünwald,** Jan G. (2020): Der Zweifel als produktive Möglichkeit in der kunstpädagogischen Praxis. Band 49. *Kunstpädagogische Positionen*.

**Haraway,** Donna (2018): *Unruhig bleiben. Die Verwandtschaft der Arten im Chthuluzän*. Frankfurt a. M.: Campus.

**Klein,** Kristin / **Noll,** Willy (hg.) (2019): *Postdigital Landscapes. Kunst und Medienbildung in der digital vernetzten Welt*. Zeitschrift Kunst Medien Bildung. Online unter: <https://zkmb.de/sammlung/postdigital-landscapes/> [Zugriff: 6. 12. 2023].

**Kracher,** Veronika (2020): *Incels. Geschichte, Sprache und Ideologie eines Online-Kults*. Mainz: Ventil Verlag.

- Krasny, Elke / Lingg, Sophie / Lahtinen, Joonas / Köck, Johannes** (2022): *Wie Kunst für Zukunft unterrichten? Feministische Sorgeethik als Perspektive der Vermittlung in Zeiten planetarischer Katastrophe und digitaler Toxizität. Heft 1: Per EduArt – Kunstpädagogische Materialien für Studium und Lehre.* Hannover: fabrico verlag.
- Krasny, Elke / Fitz, Angelika / AZW** (2023): *Yasmeen Lari. Architecture for the Future.* The MIT Press.
- Krasny, Elke** (2023): *Living with an infected planet. Covid-19, feminism, and the global frontline of care.* Bielefeld: transcript.
- Lampert, Claudia / Thiel, Kira / Güngör, Begüm** (2021): *Mediennutzung und Schule zur Zeit des ersten Lockdowns während der Covid-19-Pandemie 2020: Ergebnisse einer Online-Befragung von 10- bis 18-Jährigen in Deutschland. (Arbeitspapiere des Hans-Bredow-Instituts, 53).* Hamburg: Verlag Hans-Bredow-Institut. Online unter: [https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/71712/ssoar-2021-lampert\\_et\\_al-Mediennutzung\\_und\\_Schule\\_zur\\_Zeit.pdf?sequence=5&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2021-lampert\\_et\\_al-Mediennutzung\\_und\\_Schule\\_zur\\_Zeit.pdf](https://www.ssoar.info/ssoar/bitstream/handle/document/71712/ssoar-2021-lampert_et_al-Mediennutzung_und_Schule_zur_Zeit.pdf?sequence=5&isAllowed=y&lnkname=ssoar-2021-lampert_et_al-Mediennutzung_und_Schule_zur_Zeit.pdf) [Zugriff: 14. 12. 2023].
- Lorde, Audre** (2007 [1984]): *The Master's Tools Will Never Dismantle the Master's House.* In: *Sister Outsider: Essays and Speeches.* Ed. Berkeley, CA: Crossing Press. 110–114.
- Lorde, Audre** (2021): *Sister Outsider. Essays.* Übersetzt aus dem Englischen von Eva Bonné und Marion Kraft. München: Carl Hanser Verlag. 3. Auflage.
- Mohanty, Chandra Talpade / Carty, Linda Eugenie** (2018): *Feminist Freedom Warriors: Genealogies, Justice, Politics and Hope.* Berlin: De Gruyter.
- Mörsch, Carmen** (2009): *Am Kreuzungspunkt von vier Diskursen: Die Documenta 12. Vermittlung zwischen Affirmation, Reproduktion, Dekonstruktion und Transformation.* Online unter: <https://whatsnext.net/249> [Zugriff: 14. 12. 2023].

- Museum für angewandte Kunst Wien:** Die Frauen der Wiener Werkstätte. <https://www.mak.at/frauenderww/digistory> [Zugriff: 14.2.2024].
- Noble,** Safiya Umoja (2018): Algorithms of Oppression. New York: New York University Press.
- Open Science Policy** (2022): Österreichische Policy zu Open Science und der European Open Science Cloud. Online unter: <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/HS-Uni/Hochschulgovernance/Leitthemen/Digitalisierung/Open-Science/Open-Science-Policy-Austria.html> [Zugriff: 6.12.2023].
- Rosa,** Hartmut (2016): Resonanz. Eine Soziologie der Weltbeziehung. Berlin: Suhrkamp.
- Roxanne,** Tiara (2021): Refusing Re-presentation. In: Netzforma\* e.V.-Verein Für Feministische Netzpolitik (Hg.): Wenn KI, Dann Feministisch – Impulse Aus Wissenschaft Und Aktivismus. Online unter: [https://www.academia.edu/44926765/Refusing\\_Re\\_presentation?auto=download&email\\_work\\_card=download-paper](https://www.academia.edu/44926765/Refusing_Re_presentation?auto=download&email_work_card=download-paper) [Zugriff: 6.12.2023].
- Russell,** Legacy (2020): Glitch feminism: A manifesto. New York: Verso.
- Schmidt,** Helena (vorr. 2024): Vom poor image zu den poor images. Didaktik der Digitalität in der Kunstvermittlung. Bielefeld: transcript.
- Sollfrank,** Cornelia (2018): Die schönen Kriegerinnen. Technofeministische Praxis im 21. Jahrhundert. transversal texts.
- Stalder,** Felix (2016): Kultur der Digitalität. 1. Auflage. Berlin: Suhrkamp.
- Sternfeld,** Nora (2009): Das pädagogische Unverhältnis. Wien: Turia + Kant.
- Strick,** Simon (2021): Rechte Gefühle. Affekte und Strategien des digitalen Faschismus. Bielefeld: transcript.
- Tavin,** Kevin / **Kolb,** Gila / **Tervo,** Juuso (Hg): 2021. Post-Digital, Post-Internet Art and Education. The Future is All-Over. Online unter: <https://library.oapen.org/handle/20.500.12657/50036> [Zugriff: 6.12.2023].



**The Open Source Definition** (2023): <https://opensource.org/osd/> [Zugriff: 6.12.2023].

**Thun-Hohenstein**, Christoph / **Rossberg**, Anne-Katrin / **Schmuttermeier**, Elisabeth (Hg) (2019): Die Frauen der Wiener Werkstätte. Basel: Birkhäuser.

**Tsing**, Anna Lowenhaupt (2019): Der Pilz am Ende der Welt. Über das Leben in den Ruinen des Kapitalismus. Berlin: Matthes & Seitz.

**UNESCO** (2012): Pariser Erklärung zu OER, online unter: [https://www.unesco.de/sites/default/files/2018-05/Pariser%20Erkl%C3%A4rung\\_DUK%20%C3%9Cbersetzung.pdf#](https://www.unesco.de/sites/default/files/2018-05/Pariser%20Erkl%C3%A4rung_DUK%20%C3%9Cbersetzung.pdf#) [Zugriff: 6.12.23].

**UNESCO** (2019): UNESCO-Empfehlung zu Open Educational Resources (OER), online unter: [https://www.unesco.de/sites/default/files/2020-05/2019\\_Empfehlung%20Open%20Educational%20Resources.pdf](https://www.unesco.de/sites/default/files/2020-05/2019_Empfehlung%20Open%20Educational%20Resources.pdf) [Zugriff: 11.12.23].

**Wiener Werkstätten Archiv**, Museum für angewandte Kunst Wien: [https://www.mak.at/sammlung/sammlung/mak-sammlung\\_artikel?article\\_id=1339957553912](https://www.mak.at/sammlung/sammlung/mak-sammlung_artikel?article_id=1339957553912) [Zugriff: 6.12.2023].

**Zimmermann**, Claudia / **Neuböck**, Kristina / **Kopp**, Michael (2022): Leitfaden für die Erstellung von Open Educational Resources. Informationen und praktische Übungen für Hochschullehrende. Hrsg. von Open Education Austria, Graz. S. 13, online unter: [https://www.openeducation.at/fileadmin/user\\_upload/OER-Leitfaden\\_V3\\_2022.pdf](https://www.openeducation.at/fileadmin/user_upload/OER-Leitfaden_V3_2022.pdf) [Zugriff: 6.12.2023].

**Zuboff**, Shoshana (2018): Das Zeitalter des Überwachungs-kapitalismus. Aus dem Englischen von Bernhard Schmid. Frankfurt / New York: Campus Verlag.

## Biografien

Die Autorinnen, Elke Krasny, Sophie Lingg, Helena Schmidt und Franziska Thurner, haben das Erasmus+ Forschungsprojekt Didae konzipiert und an der Akademie der bildenden Künste Wien geleitet. Die Partner:innenuniversitäten des Projekts waren: Hochschule der Künste Bern (CH), Moholy-Nagy-Universität für Kunst und Design Budapest (HU), Universität zu Köln (DE), Willem de Kooning Akademie der Universität für angewandte Wissenschaften Rotterdam (NL).

**Elke Krasny**, Professorin für Kunst und Bildung an der Akademie der bildenden Künste Wien. Krasny kuratiert und forscht zu sozialer und ökologischer Gerechtigkeit, transnationalen Feminismen und Erinnerungsarbeit in künstlerischen, kuratorischen, architektonischen und urbanen Praxen. Ihr Buch *Living with an Infected Planet. Covid-19 Feminism and the Global Frontline of Care* (2023) untersucht die militaristische Sprache der Politik und feministische Wiederaufbaupläne während der Pandemie. 2023 wurde Krasny mit dem Gabriele-Possanner-Staatspreis für wissenschaftliche Leistungen auf dem Gebiet der Geschlechterforschung ausgezeichnet. [elkekrasny.at](http://elkekrasny.at)

**Sophie Lingg** ist Universitätsassistentin im Fachbereich Kunst und Bildung der Akademie der bildenden Künste Wien. Hier arbeitet sie an ihrer von Elke Krasny betreuten Dissertation zu queerer und feministischer Kunst und künstlerisch-aktivistischer Arbeit auf Social Media. Sie experimentiert und forscht zu Digitalität, digitalen Massenmedien und deren Nutzung für das künstlerische Arbeiten sowie Kunstvermittlung. Sophie Lingg ist Teil von [@silke\\_est2017](https://www.instagram.com/silke_est2017). [sophielingg.at](http://sophielingg.at)

**Helena Schmidt** ist Universitätsassistentin (post-doc) an der Akademie der bildenden Künste Wien. Darüber hinaus hat sie einen Lehrauftrag an der Hochschule der Künste Bern. Ihre von Elke Krasny betreute Dissertation *Vom poor image zu den poor images. Didaktik der Digitalität in der Kunstvermittlung* wurde mit dem »Award of Excellence« Staatspreis für die besten Dissertationen 2023 des österreichischen Bundesministeriums für Bildung, Wissenschaft und Forschung sowie mit dem Würdigungspreis für wissenschaftliche Arbeiten der Akademie der bildenden Künste Wien 2022/23 ausgezeichnet. [helenaschmidt.com](http://helenaschmidt.com)

**Franziska Thurner** ist Medienkünstlerin und Universitätslektorin an der Akademie der bildenden Künste Wien sowie an der Kunstuniversität Linz. Sie widmet sich der Erforschung und Erprobung aufkommender Technologien mit Fokus auf Kunst, Schule und Vermittlungsarbeit sowie Fragestellungen zu digitaler Ethik und digitaler Gerechtigkeit. Sie arbeitet kollaborativ u. a. als *System Jaqueline* oder als *Beaver Lab*. [franziskathurner.com](http://franziskathurner.com)

## Vorschau

Heft 7

Tanja Obex und Eveline Christof

### **Pädagogisches Ethos. Ein bedeutsamer Aspekt des professionellen Handelns und der Professionalisierung von Lehrpersonen**

Ziel dieses Heftes ist es, pädagogisches Ethos als einen zentralen Aspekt im professionellen Handeln von Lehrpersonen herauszuarbeiten. Dazu wird der viel diskutierte Begriff des pädagogischen Ethos für das Feld der Lehrer:innenbildung aufgespannt. Ausgehend von gegenwärtig in der Lehrer:innenbildung rezipierten Theorien zur Professionalität und Professionalisierung von Lehrpersonen wird anschließend auf eine strukturbedingte Leerstelle in diesen Ansätzen hingewiesen. Schließlich wird diese Leerstelle durch die theoretische Konzeption eines eigenen Begriffs gefüllt, der pädagogisches Ethos als experimentelles Handeln von Lehrpersonen in antinomisch strukturierten pädagogischen (Krisen)Situationen fasst. Ein Blick in die hochschulische Praxis – in welcher mit diesem Ansatz gearbeitet wurde – zeigt, dass pädagogisches Ethos mit diesem Konzept für Studierende erfahrbar und schließlich lernbar wird.

In der Reihe *Per EduArt. Kunstpädagogische Materialien für Studium und Schule* bereits erschienen:



Heft 1

Elke Krasny, Sophie Lingg, Joonas Lahtinen,  
Johannes Köck

**Wie Kunst für Zukunft unterrichten?** Feministische  
Sorgeethik als Perspektive der Vermittlung in Zeiten  
planetarischer Katastrophe und digitaler Toxizität  
2022

Heft 2

Andrea Dreyer

**Kunstpädagogische Selbstvergewisserung  
professionell begleiten**  
2022

Heft 3

Juliane Keitel, Grit Oelschlegel

**Argumentieren mit dem Praxisschock.**  
Einordnungen und Funktionen  
2023

Heft 4

Luise Kollars, Hans Krameritsch, Anna Pritz

**Benoten im künstlerisch-gestalterischen Unterricht  
der Sekundarstufe.** Herausforderungen und Spielräume  
für (in Ausbildung befindliche) Lehrer:innen  
2023

Heft 5

Margit Angerer, Melanie Hauzinger

**Sexualisierte Grenzüberschreitungen von Schüler:innen  
gegenüber Lehrer:innen.** Eine Handreichung zur  
Reflexion und Erweiterung von professionellen Hand-  
lungsspielräumen in der Schule.  
2024

## Impressum

Per Eduart. Kunstpädagogische Materialien für Studium und Schule  
ISSN: 2751-5893 (Print); 2751-5907 (Open Access)  
Herausgeberinnen: Grit Oelschlegel, Anna Pritz, Elisabeth Sattler  
Heft 6  
ISBN: 978-3-946320-50-0 (Print); 978-3-946320-51-7 (Open Access)  
DOI: <https://doi.org/10.21937/978-3-946320-51-7>  
Gestaltung: Martina Gaigg  
Copyright © 2024 by fabrico verlag@ Hannover  
[www.fabrico-verlag.de](http://www.fabrico-verlag.de)

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und der  
Autor:innen unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische  
oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffent-  
liche Zugänglichmachung.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek:  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation  
in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische  
Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Die Publikation wurde aus Mitteln der Akademie der bildenden Künste  
Wien finanziert.



