

Smartphones und Tablets in der Kunstpädagogik

Konzeption eines fachdidaktischen Modells zum Einsatz
digitaler mobiler Medien im Kunstunterricht

Inauguraldissertation
zur Erlangung des Akademischen Grades
eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.)
im Fachbereich Sprach- und Kulturwissenschaften
der Goethe-Universität
zu Frankfurt am Main

Band 2 von 2:
Abbildungen und weiteres Material

vorgelegt von
Ahmet Camuka
aus Bingöl

2017

1. Gutachter: Prof. Dr. Georg Peez
2. Gutachterin: Prof. Dr. Birgit Richard
Tag der mündlichen Prüfung: 24.05.2017

Verzeichnisse

| | |
|------------------------|-------|
| Abbildungen..... | S. 10 |
| Weiteres Material..... | S. 57 |

Material auf gesondertem Datenträger

Folgende Materialien befinden sich nicht ausgedruckt in diesem Anhang, sondern auf einem beigelegten Datenträger:

- M8.1.9: Video zur Aktivierung eines 20-Euro-Scheines als „Trigger“ mittels der Aurasma-App, Video 2016 vom Autor erstellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M819)
- M8.1.11: Video-Dokumentation der Ergebnisse der 1. Gruppe (Ausstellung) bei der gemeinsamen Aurasma-Übung, Video von Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8111)
- M8.1.12: Video-Dokumentation der Ergebnisse der 2. Gruppe (Parcour) bei der gemeinsamen Aurasma-Übung, Video von Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8112)
- M8.1.13: Video-Dokumentation der Ergebnisse der 3. Gruppe (Memory) bei der gemeinsamen Aurasma-Übung, Video von Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8113)
- M8.1.14: Video-Dokumentation der Ergebnisse der 4. Gruppe (Orientierung von Studienanfängern) bei der gemeinsamen Aurasma-Übung, Video von Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8114)
- M8.1.15: Video-Dokumentation der Ergebnisse der 5. Gruppe (Kalender) bei der gemeinsamen Aurasma-Übung, Video von Mitgliedern der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8115)
- M8.1.19a: Video: Ergebnis einer Gruppe im Rahmen der Präsentation der Gruppe „Stop-Motion“ im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von Teilnehmenden des Seminars zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8119a)
- M8.1.20b: Video: Vorführvideo der Video-Gruppe im Rahmen ihrer Präsentation im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8120b)
- M8.1.21b: Video zur Vorgehensweise im geplanten Projekt, vorgeführt im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von der Gruppe zur Verfügung gestellt (auf beiliegendem Datenträger zu finden, Name: M8121b)

Abbildungen S. 10

- Abb. 2.1: Relation von geschossenen Fotos und Foto-Posts. Eggersmann et al. 2015, S. 26 **S. 11**
- Abb. 3.1: Stufen des kreativen Prozesses nach Preiser/ Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 23
..... **S. 11**
- Abb. 3.2: Zusammenhang zwischen Person, Problem, Prozess, Produkt und Umfeld nach Preiser/
Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 30 **S. 12**
- Abb. 3.3: Merkmale kreativer Personen nach Preiser/ Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 52 **S. 12**
- Abb. 3.4: Komponentenmodell der Kreativität nach Urban. Urban/ Jellen 1993, S. 9 **S. 13**
- Abb. 3.5: Die Systemperspektive der Kreativität von Csikszentmihalyi. Csikszentmihalyi 1999 nach
Spiel 2003, S. 133 **S. 13**
- Abb. 4.1: Theory of Reasoned Action (TRA) von Fischbein/ Ajzen nach Davis et al. Davis et al.
1989, S. 984 **S. 14**
- Abb. 4.2: Technology Acceptance Model (TAM) nach Davis et al. Davis et al. 1989, S. 984..... **S. 14**
- Abb. 4.3: TAM2 – Erweitertes Technologie-Akzeptanz-Modell nach Venkatesh/ Davis. Venkatesh/
Davis 2000, S. 188..... **S. 14**
- Abb. 4.4: Absatz von Apple iPhones weltweit vom 3. Geschäftsquartal 2007 bis zum 2. Geschäfts-
quartal 2015 (in Millionen Stück), nach statista.com. [http://de.statista.com/statistik/daten/
studie/12743/umfrage/absatz-von-apple-iphones-seit-dem-jahr-2007-nach-quartalen/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/12743/umfrage/absatz-von-apple-iphones-seit-dem-jahr-2007-nach-quartalen/),
Zugriff am 10.06.2015 **S. 15**
- Abb. 4.5: Marktanteil des Apple iPhone am Absatz von Smartphones in Deutschland von Ja-
nuar 2012 bis April 2015, nach statista.com. [http://de.statista.com/statistik/daten/stu-
die/251737/umfrage/marktanteil-des-apple-iphone-am-smartphone-absatz-in-deutsch-
land/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/251737/umfrage/marktanteil-des-apple-iphone-am-smartphone-absatz-in-deutschland/), Zugriff am 10.06.2015 **S. 16**
- Abb. 4.6: Marktanteile der führenden Hersteller am Absatz von Smartphones weltweit vom 4. Quar-
tal 2009 bis zum 1. Quartal 2015, nach statista.com. [http://de.statista.com/statistik/daten/
studie/173056/umfrage/weltweite-marktanteile-der-smartphone-hersteller-seit-4-quar-
tal-2009/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/173056/umfrage/weltweite-marktanteile-der-smartphone-hersteller-seit-4-quartal-2009/), Zugriff am 10.06.2015..... **S. 17**
- Abb. 4.7: TAM3 – zweite Erweiterung des Technologie-Akzeptanz-Modell nach Venkatesh/Bala.
Venkatesh/Bala 2008, S. 280 **S. 18**
- Abb. 5.1: Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2014 (in Millio-
nen), nach statista.com. [http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/an-
zahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010/), Zugriff am 22.04.2015 **S. 19**
- Abb. 5.2: Smartphone-Nutzung durch Kinder und Jugendliche in Deutschland im Jahr 2014 nach
Altersgruppen, nach statista.com. [http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfra-
ge/smartphone-nutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen/](http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfrage/smartphone-nutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen/), Zugriff am
22.04.2015 **S. 19**
- Abb. 5.3: Anteil mobiler Endgeräte an allen Seitenaufrufen im Jahr 2015 nach Kontinenten, nach

| | |
|---|--------------|
| statista.com. http://de.statista.com/statistik/daten/studie/217457/umfrage/anteil-mobiler-endgeraete-an-allen-seitenaufrufen-weltweit/ , Zugriff am 11.06.2015..... | S. 20 |
| Abb. 5.4: Sekundäre Gründe des mobilen Lesens nach West und Ei. West und Ei 2014, S. 39... | S. 20 |
| Abb. 5.5: Vergleich zwischen Mediennutzungsarten – Apps im Vergleich zu Browsern nach Interrogare. Interrogare Trendstudie 2012, S. 5..... | S. 21 |
| Abb. 5.6: Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im Mai 2015, nach statista.com. http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208599/umfrage/anzahl-der-apps-in-den-top-app-stores/ , Zugriff am 11.06.2015..... | S. 22 |
| Abb. 5.7: Merkmale hoch anschlussmotivierter Personen nach Mehrabian & Ksionzky 1974. Sokolowski 2010, S. 199..... | S. 23 |
| Abb. 5.8: Merkmale von Personen mit hoher Furcht vor Zurückweisung nach Mehrabian & Ksionzky 1974. Sokolowski 2010, S. 200 | S. 23 |
| Abb. 6.1: Grafik: „Wonach richte ich mich in Fragen des Datenschutzes?“ nach Camuka, erstellt am 09.02.2016 | S. 24 |
| Abb. 6.2: Grafik: „Umgang mit Daten nach dem Bundesdatenschutzgesetz (nach § 3 BDSG)“ nach Camuka, erstellt am 06.02.2016 | S. 25 |
| Abb. 6.3: Grafik: „Datenerhebung, –verarbeitung und –nutzung nach § 3 BDSG“ nach Camuka, erstellt am 08.02.2016..... | S. 26 |
| Abb. 6.4: „Apps von A bis Z“ – Grafik zu Apps und zum Datenschutz bei Apps nach handysektor.de. http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Sonstige/Infografik_Apps_von_A_bis_Z_Poster_klein.jpg , Zugriff am 09.02.2016 | S. 27 |
| Abb. 6.5: „Sicher surfen mit dem Smartphone“ – Sammlung von Hinweisen für den Datenschutz auf Smartphones nach meetyo.de. https://meetyo.de/wp-content/uploads/2015/01/Infografik_Sicher_Surfen_Smartphone.jpg , Zugriff am 09.02.2016 | S. 27 |
| Abb. 6.6: „Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in Deutschland von Januar 2012 bis Dezember 2015“ nach Kantar. In Statista - Das Statistik-Portal. http://de.statista.com/statistik/daten/studie/225381/umfrage/marktanteile-der-betriebssysteme-am-smartphone-absatz-in-deutschland-zeitreihe/ , Zugriff am 15.02.2016..... | S. 28 |
| Abb. 6.7: „Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in Deutschland von Oktober bis Dezember in den Jahren 2014 und 2015“ nach Kantar. In Statista - Das Statistik-Portal. http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198435/umfrage/marktanteile-der-smartphone-betriebssysteme-am-absatz-in-deutschland/ , Zugriff am 15.02.2016 | S. 29 |
| Abb. 6.8a: Datenschutz-Einstellungen unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt | S. 30 |
| Abb. 6.8b: Zugriffsberechtigungen der App „Threema“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt..... | S. 30 |
| Abb. 6.8c: Datenschutz-Einstellungen für „Werbung“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt | S. 30 |

- Abb. 6.8d: Datenschutz-Einstellungen für „Diagnose & Nutzung“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt **S. 30**
- Abb. 6.9: „Anteil der verschiedenen Android-Versionen an allen Geräten mit Android OS weltweit im Zeitraum 29. Dezember 2015 bis 04. Januar 2016“. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/180113/umfrage/anteil-der-verschiedenen-android-versionen-auf-geraeten-mit-android-os/>, Zugriff am 16.02.2016 **S. 31**
- Abb. 6.10: „Wie oft führen Sie ein Update Ihres Smartphone-Betriebssystems durch?“ nach Tomorrow Focus Media. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/255003/umfrage/haeufigkeit-von-updates-mobiler-betriebssysteme-in-deutschland/>, Zugriff am 16.02.2016 **S. 31**
- Abb. 6.11: Konten-Einstellungen für „Google“ unter Android 5.1. Screenshot von einem Sony Xperia Z3, am 15.02.2016 vom Autor erstellt..... **S. 32**
- Abb. 6.12: „Anzahl der weltweit insgesamt heruntergeladenen Apps nach App Stores im Jahr 2015 (in Milliarden)“ nach Statistic Brain Research Institute. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/321649/umfrage/insgesamt-heruntergeladene-apps-pro-app-store-weltweit/>, Zugriff am 16.02.2016..... **S. 32**
- Abb. 6.13: „Ranking der Top-20-Kategorien im App Store im Januar 2016“ nach PocketGamer.biz. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166976/umfrage/beliebteste-kategorien-im-app-store/>, Zugriff am 16.02.2016..... **S. 33**
- Abb. 6.14a: Informationen zur App „Threema“. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt **S. 34**
- Abb. 6.14b: „Datenschutzerklärung“ zur App „Threema“, von Apples „App Store“ verlinkte Seite. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt **S. 34**
- Abb. 6.15: Zugriffsberechtigungen der App „MeinVodafone“ auf „Ortungsdienste“. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt **S. 34**
- Abb. 6.16: „Welches Datenschutzgesetz gilt bei Apps?“ nach Camuka – Infografik, am 19.02.2016 vom Autor erstellt **S. 35**
- Abb. 7.1: „Anteil der jugendlichen in Deutschland, die ein internetfähiges Handy bzw. eine Internetflatrate für ihr Handy besitzen im Jahr 2014“ nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/248898/umfrage/besitz-von-internetfaehigen-handys-durch-jugendliche/>, Zugriff am 11.06.2015..... **S. 36**
- Abb. 7.2: Phasenmodell für den Einsatz von digitalen mobilen Endgeräten im Kunstunterricht nach Camuka 2015, vom Autor erstellt **S. 37**
- Abb. 7.3: „Grundraster zur Stundenplanung“ nach Meyer 2010. Meyer 2010, S. 103 **S. 38**
- Abb. 7.4: Medienkompetenz nach Moser in drei Handlungsfeldern nach Moser 2010. Moser 2010, S. 245ff. Zusammenstellung des Autors **S. 39**
- Abb. 8.1.1a: Screenshot vom OLAT-Kurs zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ im Sommersemester 2016 am Institut am Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main: Ordner „Alle TN“, am 18.07.2016

| | |
|---|--------------|
| vom Autor erstellt | S. 40 |
| Abb. 8.1.1b: Screenshot vom OLAT-Kurs zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ im Sommersemester 2016 am Institut am Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main: Gruppenordner „Stop-Motion“, am 18.07.2016 vom Autor erstellt | S. 41 |
| Abb. 8.1.2: Studierende erkunden das vorbereitete Material für die Aurasma-Übung im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 18.04.2016 vom Autor erstellt | S. 42 |
| Abb. 8.1.3: Eine Studierende aktiviert ein für die Aurasma-Übung vorbereitetes „Overlay“ anhand eine Bildvorlage, die als Trigger dient, mit der Aurasma-App, Foto am 18.04.2016 vom Autor erstellt | S. 43 |
| Abb. 8.1.4: Das Smartphone-Bildschirm eines Studierenden wird mittels „Reflector 2“ auf ein mit einem Projektor verbundenes Notebook gespiegelt, Foto am 02.05.2016 vom Autor erstellt..... | S. 44 |
| Abb. 8.1.5: Reflexion der Aurasma-Übung im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“; Foto am 02.05.2016 von G. Peez erstellt..... | S. 45 |
| Abb. 8.1.6: Foto von einem App-Ordner einer Studentin der Fotostory-Gruppe im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 23.05.2016 vom Autor erstellt | S. 46 |
| Abb. 8.1.7: Vortrag des Autors zum Technologie-Akzeptanz-Modell im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 23.05.2016 von G. Peez erstellt..... | S. 47 |
| Abb. 8.2.1: „Someone’s on the phone. I can’t use the internet.“ nach memecenter.com. http://img.memecdn.com/90s-kids-problems_o_659142.jpg , Zugriff am 16.01.2016..... | S. 48 |
| Abb. 8.2.2: Screenshot von der App „Halftone 2“ mit „Radialmenü“, vom Autor erstellt am 03.09.2015 | S. 48 |
| Abb. 8.2.3: Screenshot von den Datenschutz-Einstellungen für die App „Halftone 2“, vom Autor auf einem iPhone erstellt am 03.09.2015..... | S. 49 |
| Abb. 8.2.4: Screenshot von der Anleitung in der App „Halftone 2“, vom Autor erstellt am 03.09.2015 | S. 49 |
| Abb. 8.2.5: Beispiel eines kurzen Comics in der App „Halftone 2“, bereitgestellt von den Entwicklern der App, exportiert durch Autor am 03.09.2015..... | S. 50 |
| Abb. 8.2.6: Screenshot vom „Bereitstellen“-Menü in der App „Halftone 2“, vom Autor erstellt am 03.09.2015 | S. 51 |
| Abb. 8.2.7a: „Besuch in der JVA...“ – Fotostory einer Gruppe im Workshop am Nachmittag, bereitgestellt durch Steffen Lasch am 05.10.2015..... | S. 51 |
| Abb. 8.2.7b: „Ich habe Kopfschmerzen“ – Fotostory eines Teilnehmers im Workshop am Nachmittag, bereitgestellt durch Steffen Lasch am 05.10.2015..... | S. 52 |

| | |
|--|--------------|
| Abb. 8.2.8: „friend with benefit“ – Fotostory einer Gruppe im Workshop am Vormittag, bereitgestellt durch Ines Janßen am 05.10.2015 | S. 52 |
| Abb. 8.2.9: Foto einer Gruppe im Fotostory-Workshop am Nachmittag, vom Autor erstellt am 26.09.2015 | S. 53 |
| Abb. 9.1.1: Suche nach Apps mittels der Suchmaschine „Google“, Screenshot am 06.08.2016 vom Autor erstellt | S. 54 |
| Abb. 9.2.1a: Grafik: „Phasenmodell für den Einsatz von digitalen mobilen Medien im Kunstunterricht“ nach Camuka 2016, vom Autor erstellt | S. 55 |
| Abb. 9.2.1b: Grafik: „App-Auswahl“ nach Camuka 2016, vom Autor erstellt | S. 56 |

Weiteres Material..... S. 57

| | |
|---|--------------|
| M8.1.1a: Ausschreibung für das Seminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ am Institut für Kunstpädagogik, durch den Autor erstellt am 06.12.2015 | S. 58 |
| M8.1.1b: Ausschreibung für das Seminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ am Institut für Kunstpädagogik im Online-Vorlesungsverzeichnis der Goethe-Universität..... | S. 59 |
| M8.1.2a: Ablaufplan zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Fassung vom 11.04.2016, von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 61 |
| M8.1.2b: Ablaufplan zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Fassung vom 16.06.2016, von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 62 |
| M8.1.3: Planungstabelle zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, stetig verändert bis zum 27.06.2016, vom Autor erstellt..... | S. 63 |
| M8.1.4: PPT zum Vortrag der Seminarleitung und zum Gruppengespräch im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ am 11.04.2016 zum Einsatz und zur Nutzung von digitalen mobilen Medien in der bildenden Kunst und im Kunstunterricht, von G. Peez und A. Camuka erstellt..... | S. 67 |
| M8.1.5: „Seminar-Account nutzen“ – Anleitung zur Nutzung eines gemeinsamen Accounts (Google Play bzw. Apple ID) für Teilnehmende des Hochschulseminars „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 vom Autor erstellt..... | S. 74 |
| M8.1.6: PPT zum Vortrag der Seminarleitung und zum Gruppengespräch im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ am 11.04.2016 zum Thema Datenschutz und Privatsphäre, von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 75 |
| M8.1.7: PPT zum Vortrag der Seminarleitung und zum Gruppengespräch im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ für die Phase der gemeinsamen Aurasma-Übung, 2016 vom Autor erstellt..... | S. 80 |
| M8.1.8: Hinweisblatt zur „Kleingruppenarbeit im Mai und Juni 2016“ für die Studierenden im | |

| | |
|---|---------------|
| Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 85 |
| M8.1.10: Dokumentation der Aussagen aus der „Na, wie war’s?“-Methode zur gemeinsamen Übung zu Aurasma am 02.05.2016, vom Autor erstellt | S. 86 |
| M8.1.16: Hinweisblatt „Schritte der Unterrichtsplanung“, 2016 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 88 |
| M8.1.17: PPT zum Vortrag des Autors und zum Gruppengespräch im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ zum Technologie-Akzeptanz-Modell, 2016 vom Autor erstellt..... | S. 89 |
| M8.1.18: PPT „Graffitis sind in Florenz jetzt erlaubt“ zum Vortrag der Seminarleitung und zum Gruppengespräch im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ zur Konkretisierung der TAM-Kriterien, 2016 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 91 |
| M8.1.19b: Handout und Unterrichtsentwurf der Gruppe „Stop-Motion“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 96 |
| M8.1.20a: Handout und Unterrichtsentwurf der Gruppe „Video“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 102 |
| M8.1.21a: Handout und Unterrichtsentwurf der Gruppe „Montage/Collage“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 104 |
| M8.1.22a: Handout der Gruppe „Augmented Reality“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 107 |
| M8.1.22b: Unterrichtsentwurf der Gruppe „Augmented Reality“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 108 |
| M8.1.23a: PPT (mit Unterrichtsentwurf) der Gruppe „Fotostory“, präsentiert im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 113 |
| M8.1.23b: Handout der Gruppe „Fotostory“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 117 |
| M8.1.24: Handout der Gruppe „Forschen/Sammeln“, 2016 von der Gruppe dem Autor zur Verfügung gestellt..... | S. 119 |
| M8.1.25: PPT „Herausforderungen bei der Nutzung von mobilen Medien im Kunstunterricht und mögliche Lösungen“, präsentiert im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, 2016 von G. Peez und A. Camuka erstellt..... | S. 121 |
| M8.1.26a: Ergebnisse der Evaluation des Hochschulseminars „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ anhand eines gesondert vom Autor angefertigten Fragebogens, Antworten der Studierenden..... | S. 129 |
| M8.1.26b: Ergebnisse der Evaluation des Hochschulseminars „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ anhand eines standardisierten EvaSys-Fragebogens der Goethe-Universität, Antworten der Studierenden..... | S. 133 |

| | |
|---|---------------|
| M8.1.26b': Ergänzung: Auswertungsteil der offenen Fragen in M8.1.26b abgetippt | S. 144 |
| M8.2.1: „Kunstpädagogischer Tag 2015. BDK Hessen e.V.“ – Ausschreibung der Fortbildungsveranstaltung, bereitgestellt durch den BDK Hessen am 03.09.2015..... | S. 145 |
| M8.2.2: „Fotostorys mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen“ – Vorschlag für den Ausschreibungstext der Workshopleiter, 2015 von G. Peez und A. Camuka erstellt . | S. 147 |
| M8.2.3: Powerpoint-Präsentation „Fotostories Smartphone oder Tablet erstellen“, erstellt und genutzt für die Fotostory-Workshops beim KPT am 26.09.2015, 2015 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 148 |
| M8.2.4: „Geplante Handlungsphasen“ – Workshop-Plan für beide Fotostory-Workshops beim KPT am 26.09.2015, 2015 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 152 |
| M8.2.5: „Zum Datenschutz im Umgang mit Smartphones und Apps in der Schule“ – an Teilnehmende des Fotostory-Workshops beim KPT am 26.09.2015 ausgeteiltes Material, 2015 von G. Peez und A. Camuka erstellt | S. 153 |
| M8.2.6: „Feedback zum Workshop „Fotostories mit Smartphone oder Tablet““ – an Teilnehmende des Fotostory-Workshops beim KPT am 26.09.2015 ausgeteilter Evaluationsbogen | S. 158 |
| M8.2.7: Ergebnisse der Evaluation mittels Evaluationsbögen. Umfasst Angaben von Teilnehmenden der Fotostory-Workshops am Vor- und Nachmittag des KPT am 26.09.2015..... | S. 161 |
| M8.2.8: Ergebnisse aus der „Na, wie war's?“-Reflexionsübung bei der Gruppe 1 am Vormittag beim Fotostory-Workshop am Vormittag des KPT am 26.09.2015, Angaben der Teilnehmenden auf Methodenkarten durch Autor abgetippt..... | S. 163 |
| M9.1: „App-Index“, 2015/2016 vom Autor erstellt (Stand 11.08.2016) | S. 164 |

Abbildungen

Relation von geschossenen Fotos und Foto-Posts

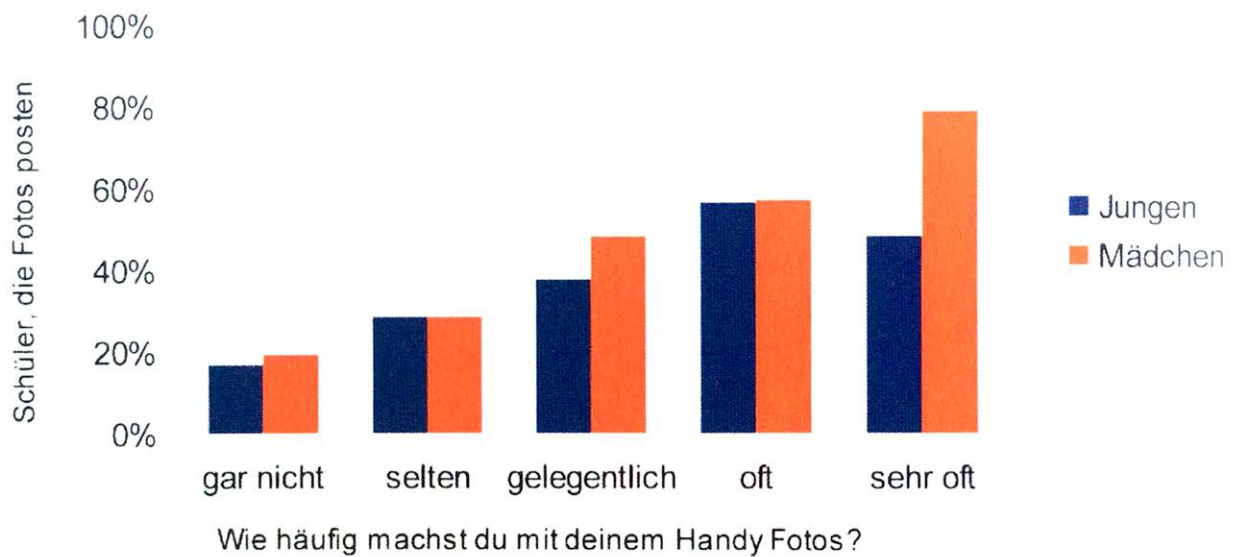
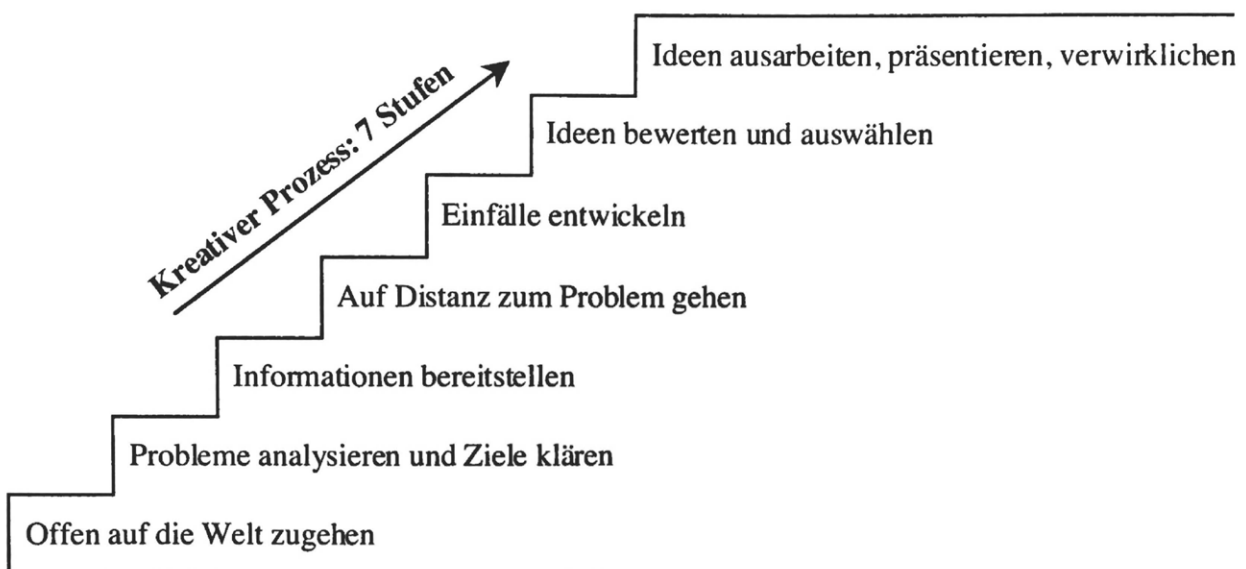


Abb. 2.1: Relation von geschossenen Fotos und Foto-Posts. Eggersmann et al. 2015, S. 26

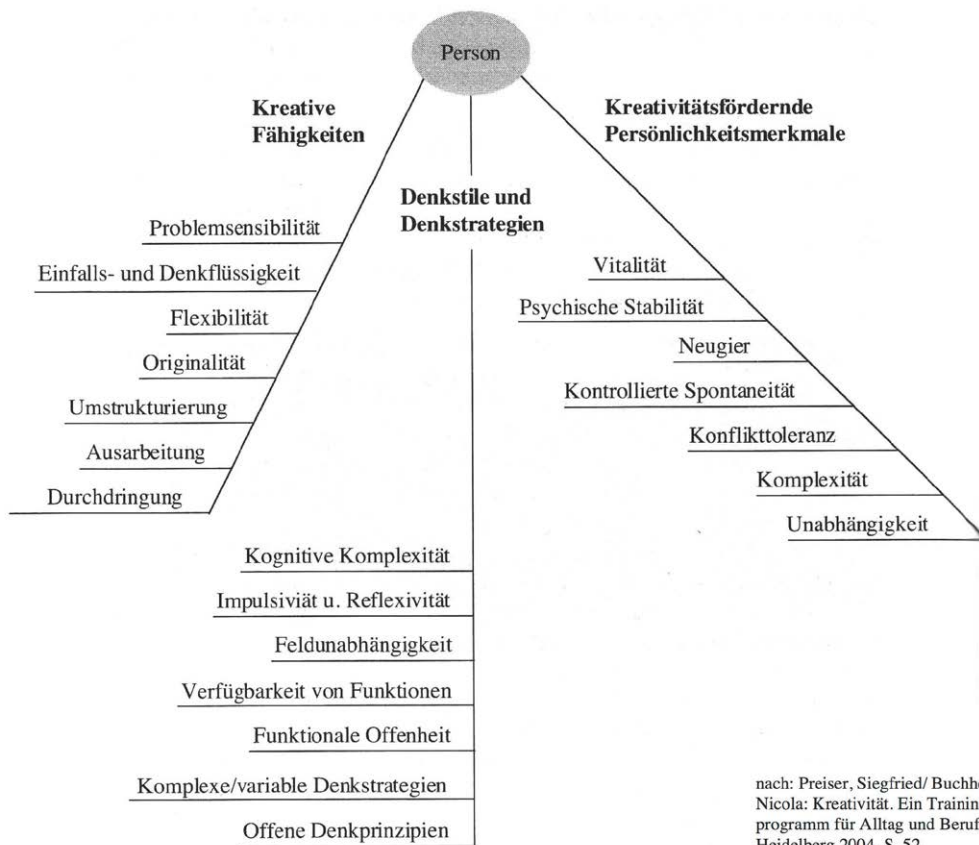
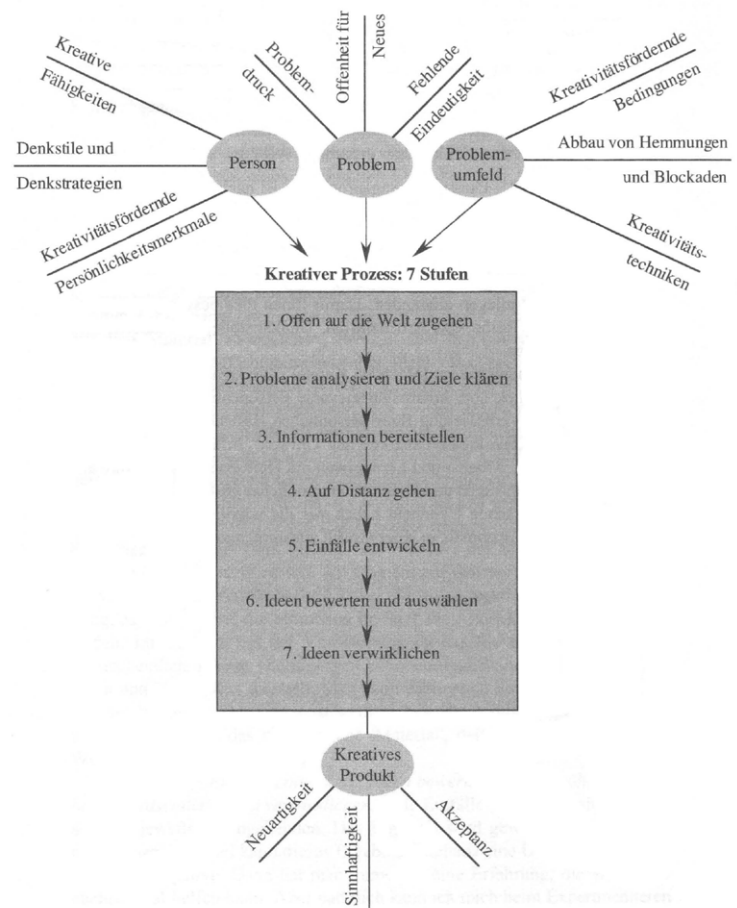


Stufe 1: Offen auf die Welt zugehen

Wie kann ich aufgeschlossener und offener gegenüber meiner Umwelt und gegenüber mir selbst werden?

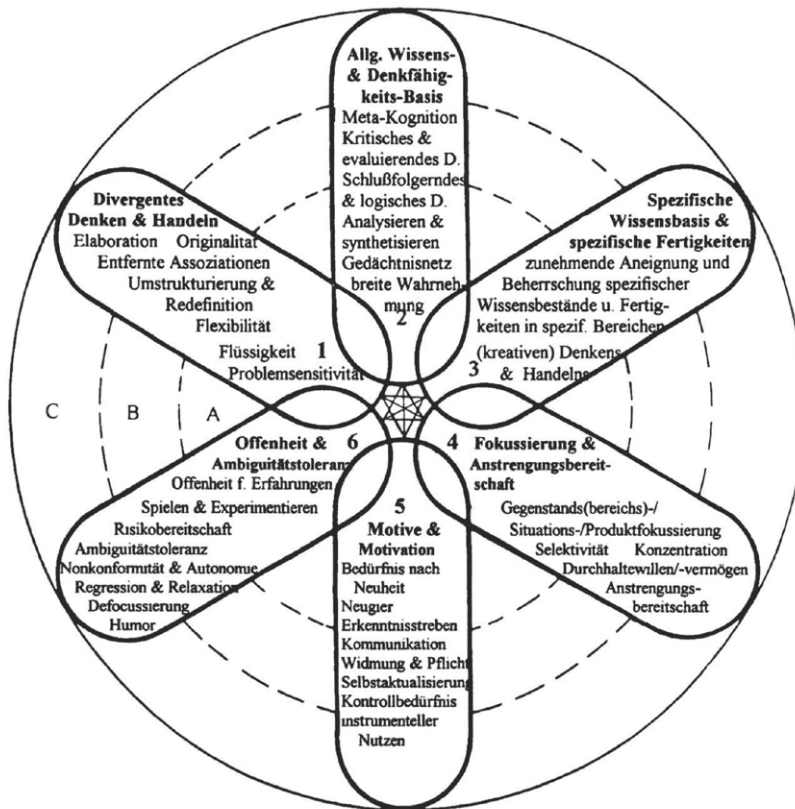
Abb. 3.1: Stufen des kreativen Prozesses nach Preiser/ Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 23

Abb. 3.2: Zusammenhang zwischen Person, Problem, Prozess, Produkt und Umfeld nach Preiser/ Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 30



nach: Preiser, Siegfried/ Buchholz, Nicola: Kreativität. Ein Trainingsprogramm für Alltag und Beruf. Heidelberg 2004, S. 52

Abb. 3.3: Merkmale kreativer Personen nach Preiser/ Buchholz. Preiser/ Buchholz 2004, S. 52



A: Individuelle Dimension
 B: Gruppen- oder nah-umwelt-bezogene Dimension
 C: Gesellschaftliche oder historische oder globale Dimension

Abb. 3.4: Komponentenmodell der Kreativität nach Urban. Urban/ Jellen 1993, S. 9

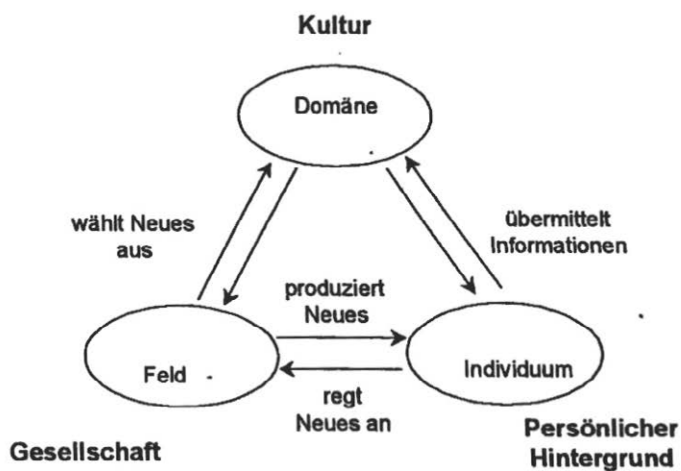


Abbildung 4: Die Systemperspektive der Kreativität von Csikszentmihalyi (nach Csikszentmihalyi, 1999, S. 315)

Abb. 3.5: Die Systemperspektive der Kreativität von Csikszentmihalyi. Csikszentmihalyi 1999 nach Spiel 2003, S. 133

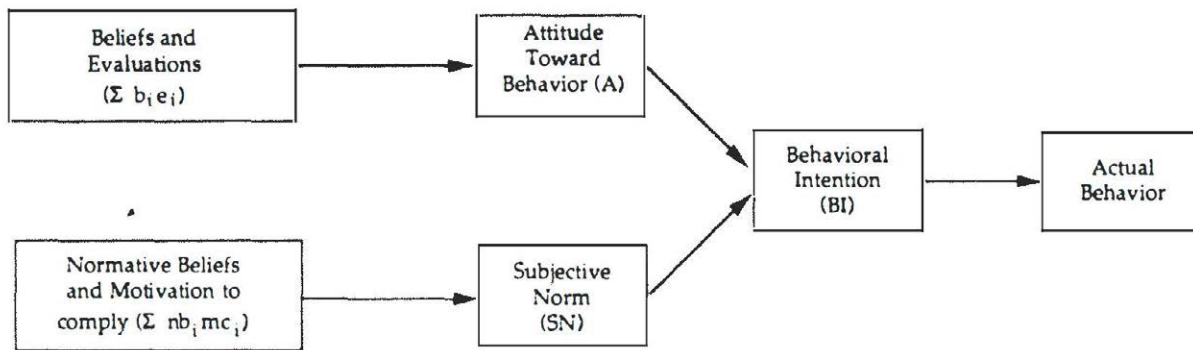


Abb. 4.1: Theory of Reasoned Action (TRA) von Fischbein/ Ajzen nach Davis et al. Davis et al. 1989, S. 984

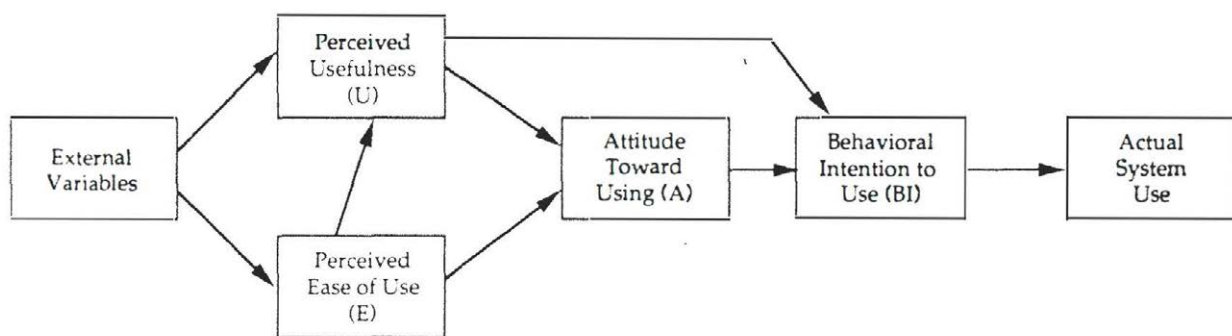


Abb. 4.2: Technology Acceptance Model (TAM) nach Davis et al. Davis et al. 1989, S. 984

Figure 1 Proposed TAM2—Extension of the Technology Acceptance Model

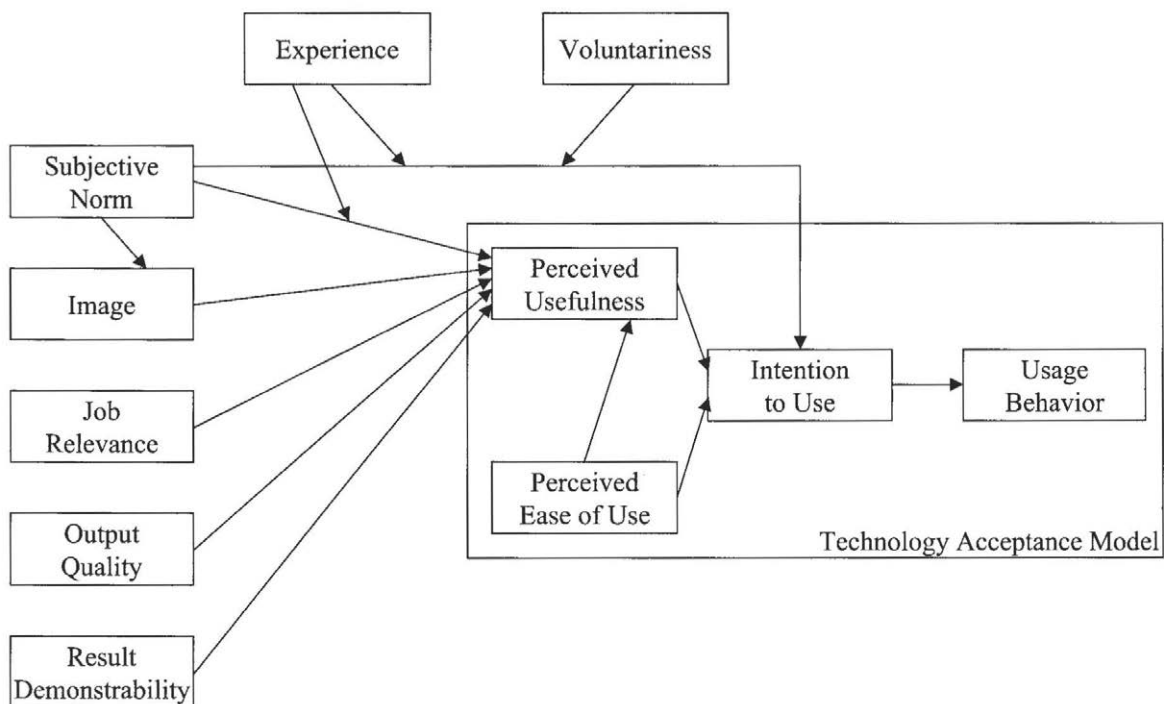


Abb. 4.3: TAM2 – Erweitertes Technologie-Akzeptanz-Modell nach Venkatesh/ Davis. Venkatesh/ Davis 2000, S. 188



Abb. 4.4: Absatz von Apple iPhones weltweit vom 3. Geschäftsquartal 2007 bis zum 2. Geschäftsquartal 2015 (in Millionen Stück), nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/12743/umfrage/absatz-von-apple-iphones-seit-dem-jahr-2007-nach-quartalen/>, Zugriff am 10.06.2015

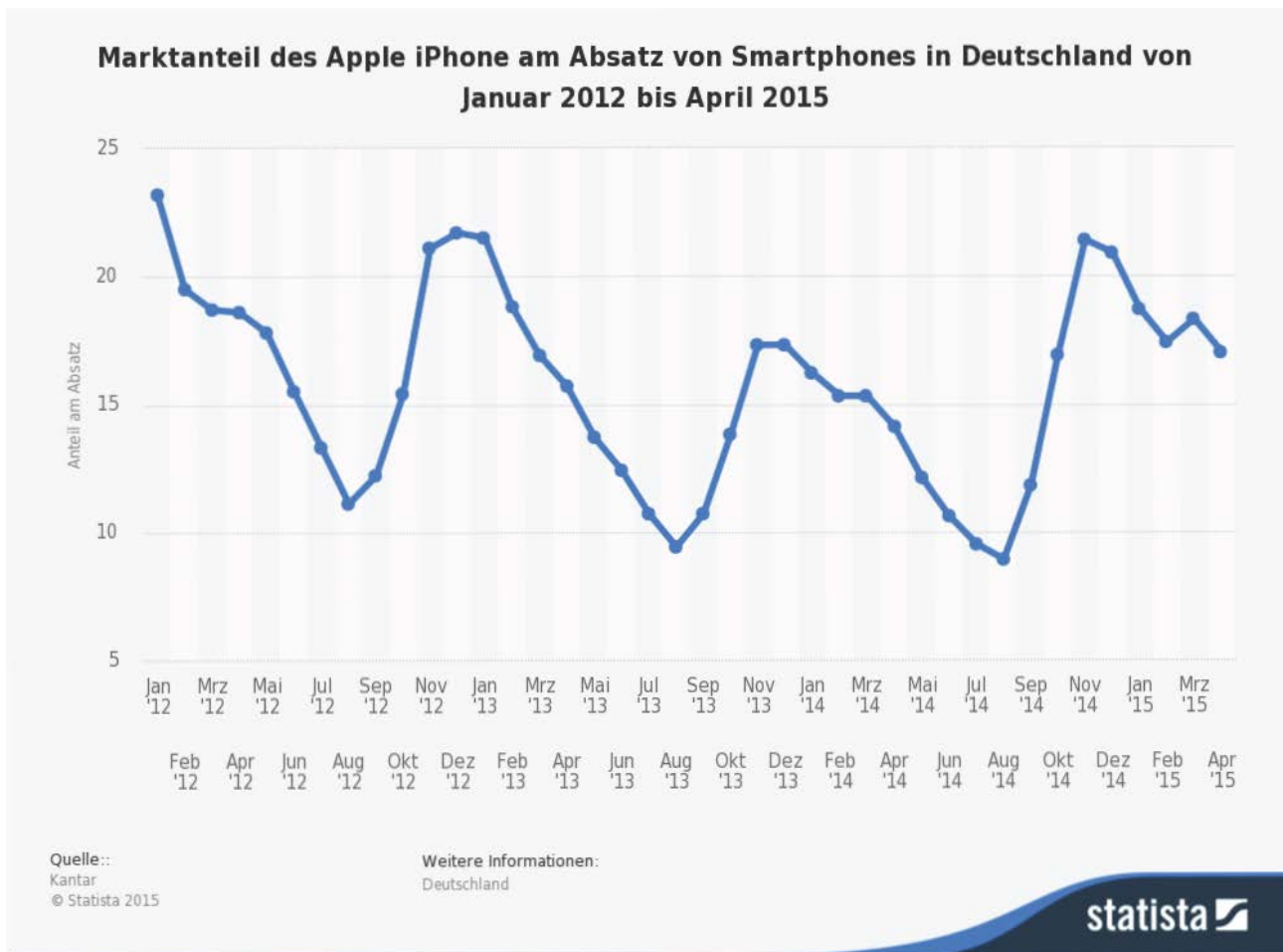


Abb. 4.5: Marktanteil des Apple iPhone am Absatz von Smartphones in Deutschland von Januar 2012 bis April 2015, nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/251737/umfrage/marktanteil-des-apple-iphone-am-smartphone-absatz-in-deutschland/>, Zugriff am 10.06.2015

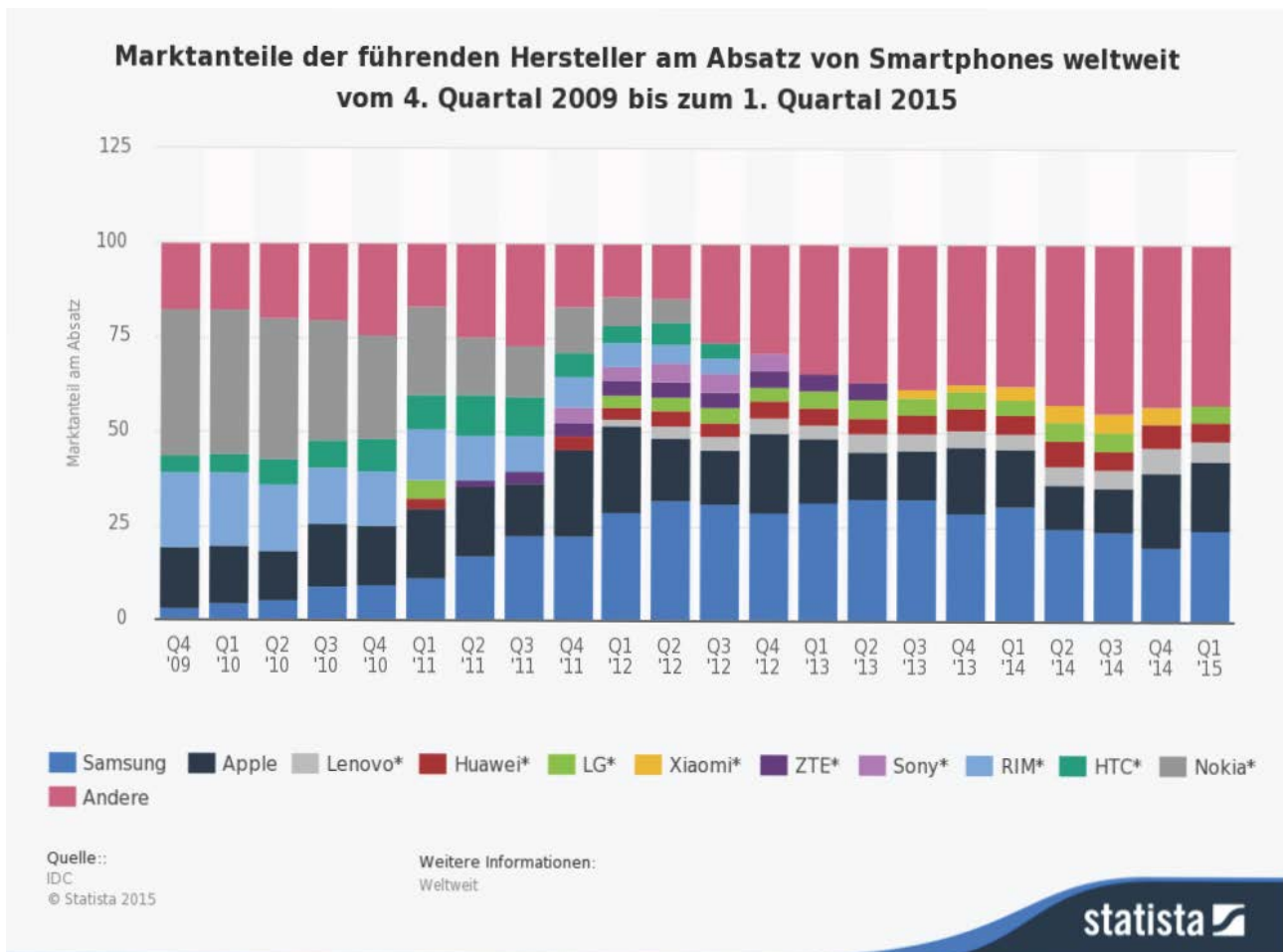
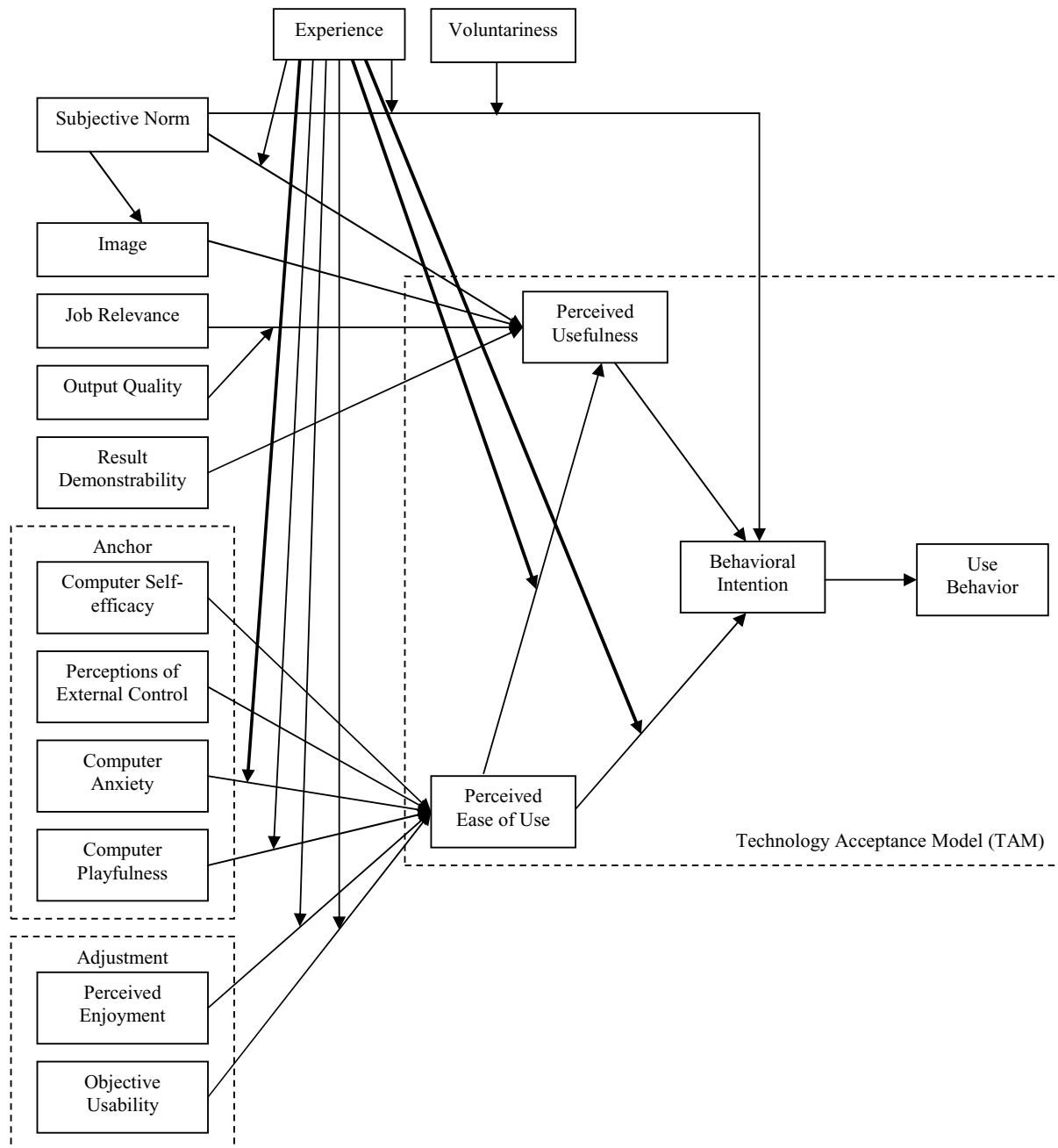


Abb. 4.6: Marktanteile der führenden Hersteller am Absatz von Smartphones weltweit vom 4. Quartal 2009 bis zum 1. Quartal 2015, nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/173056/umfrage/weltweite-marktanteile-der-smartphone-hersteller-seit-4-quartal-2009/>, Zugriff am 10.06.2015



^aThick lines indicate new relationships proposed in TAM3.

Abb. 4.7: TAM3 – zweite Erweiterung des Technologie-Akzeptanz-Modell nach Venkatesh/Bala. Venkatesh/Bala 2008, S. 280

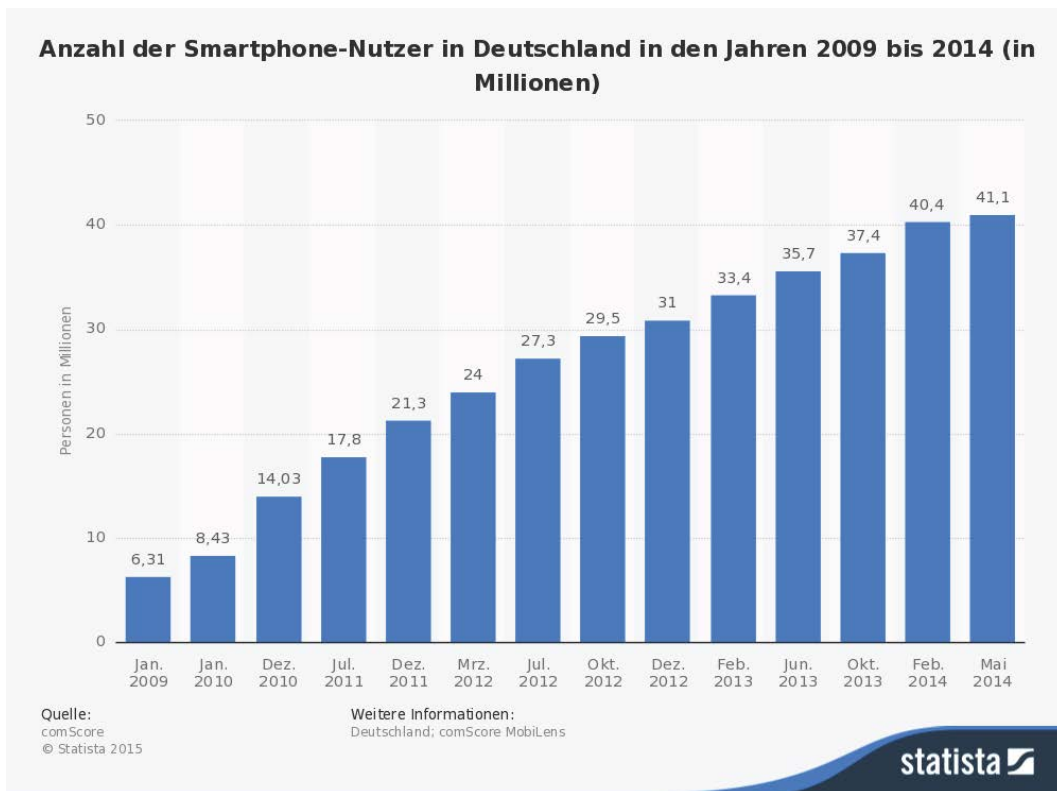


Abb. 5.1: Anzahl der Smartphone-Nutzer in Deutschland in den Jahren 2009 bis 2014 (in Millionen), nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010/>, Zugriff am 22.04.2015



Abb. 5.2: Smartphone-Nutzung durch Kinder und Jugendliche in Deutschland im Jahr 2014 nach Altersgruppen, nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfrage/smartphone-nutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen/>, Zugriff am 22.04.2015

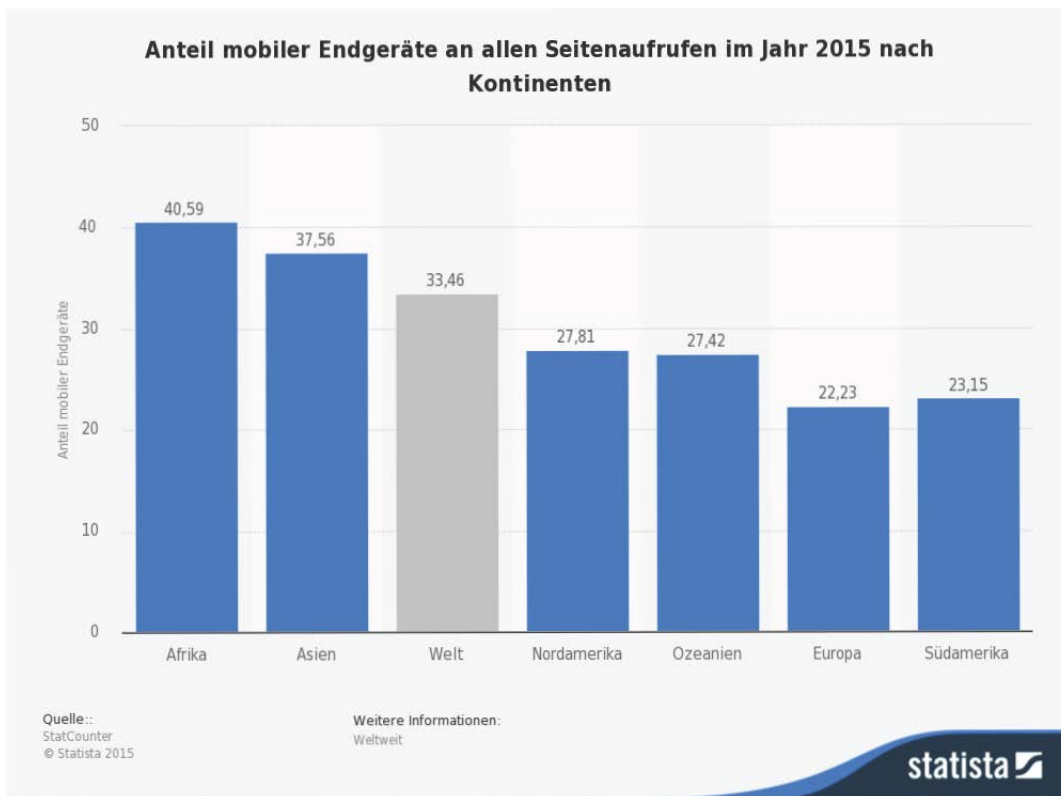


Abb. 5.3: Anteil mobiler Endgeräte an allen Seitenaufrufen im Jahr 2015 nach Kontinenten, nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/217457/umfrage/anteil-mobiler-endgeraete-an-allen-seitenaufrufen-weltweit/>, Zugriff am 11.06.2015

FIGURE 13

Secondary reasons for mobile reading, after convenience

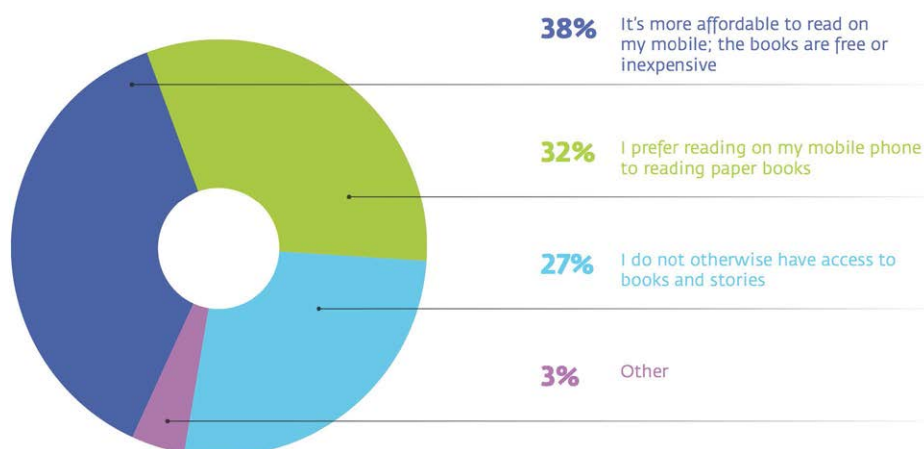


Abb. 5.4: Sekundäre Gründe des mobilen Lesens nach West und Ei. West und Ei 2014, S. 39

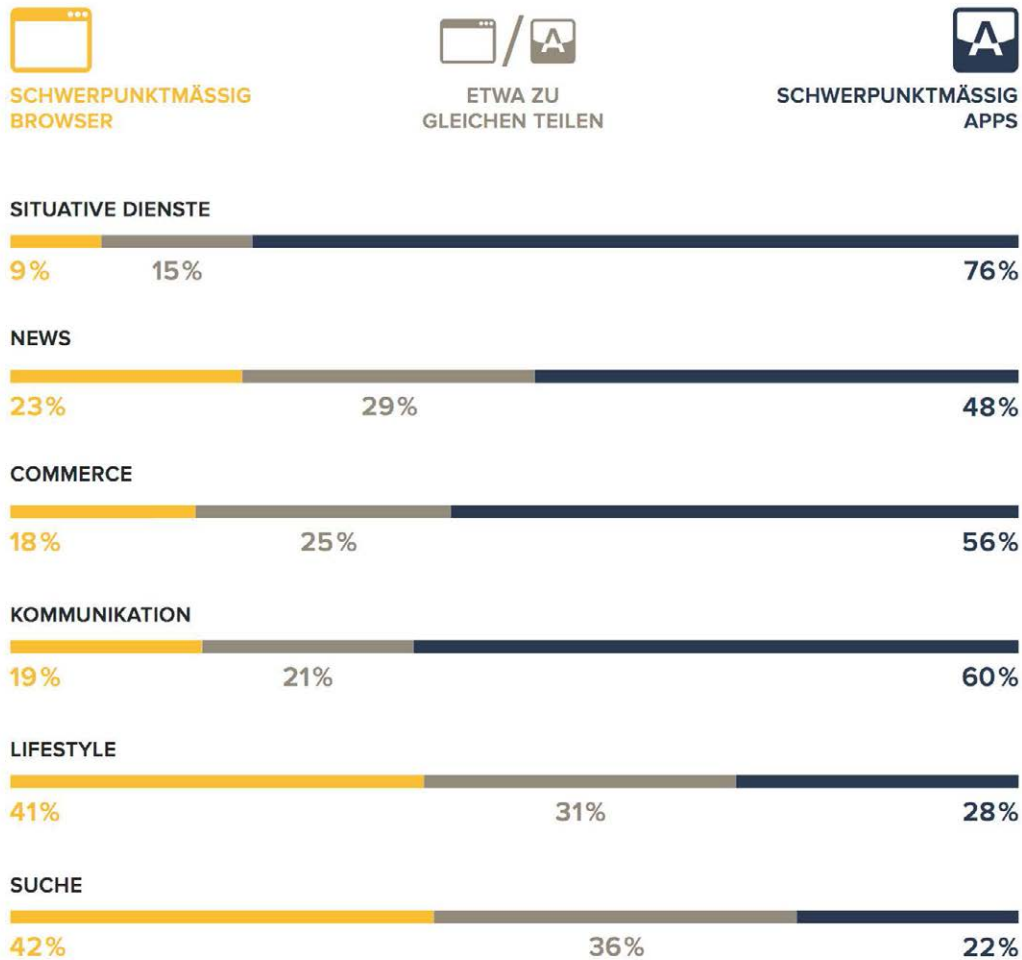


ABBILDUNG 4

„Nutzen Sie für die einzelnen Internetangebote über Ihr Smartphone (Tablet) schwerpunktmäßig mobile Apps oder Ihren mobilen Internetbrowser?“ (in %), Basis: n=321, fehlende Werte zu 100% rundungsbedingt

Abb. 5.5: Vergleich zwischen Mediennutzungsarten – Apps im Vergleich zu Browsern nach Interrogare. Interrogare Trendstudie 2012, S. 5

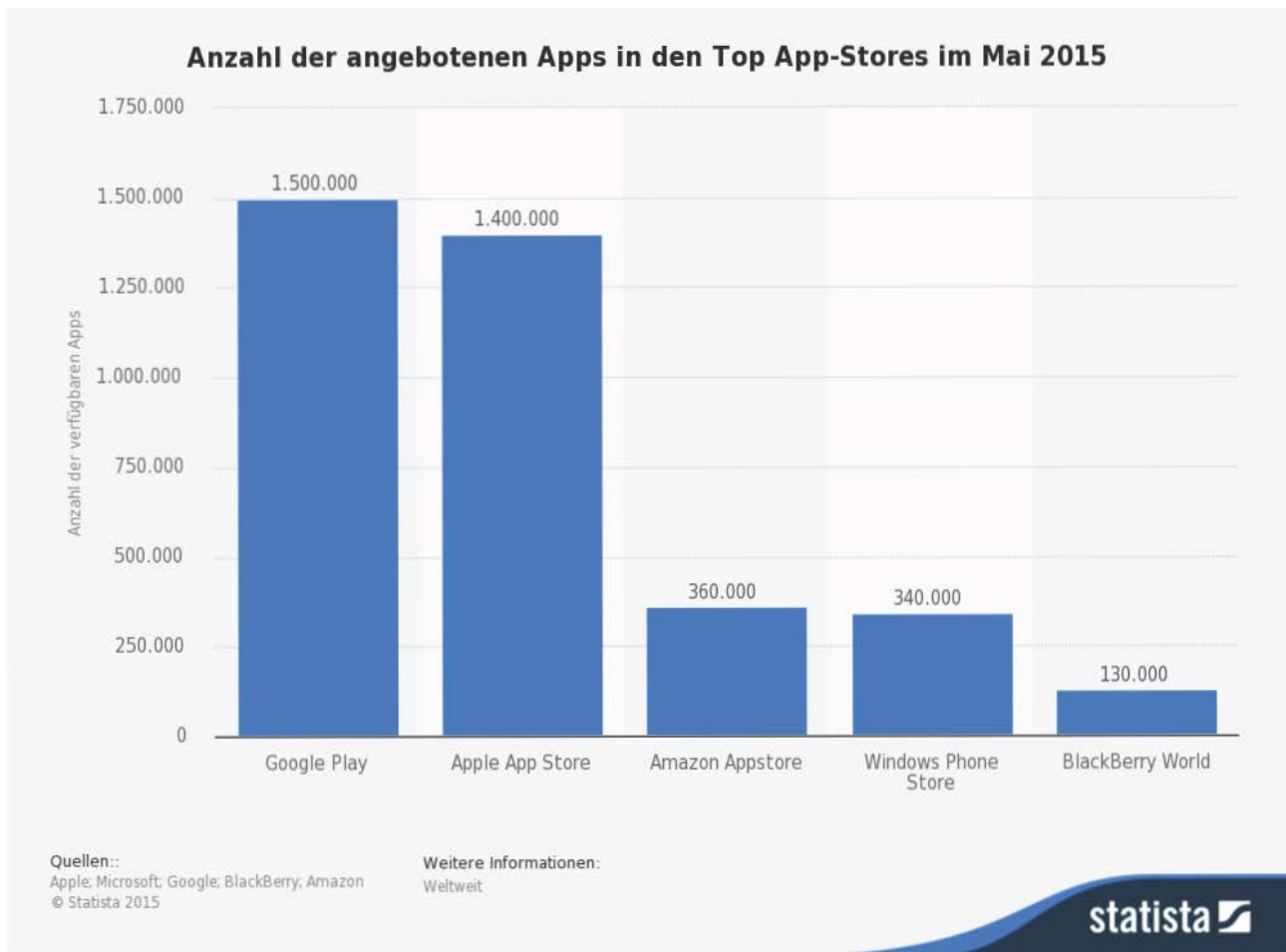


Abb. 5.6: Anzahl der angebotenen Apps in den Top App-Stores im Mai 2015, nach statista.com.
<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/208599/umfrage/anzahl-der-apps-in-den-top-app-stores/>, Zugriff am 11.06.2015

**Merkmale hoch anschlussmotivierter Personen.
(Nach Mehrabian & Ksionzky, 1974)**

- Sie sehen andere sich selbst ähnlicher,
- sie sehen andere in einem besseren Licht,
- sie mögen andere mehr,
- sie werden mehr von anderen gemocht,
- sie wirken durch ihre freundliche Art auch auf andere (Fremde) ansteckend,
- sie haben mehr Zuversicht und angenehme Gefühle im Umgang mit anderen,
- sie treffen im sozialen Kontext Verhaltensentscheidungen zielangemessen (Schüler, 2002),
- sie reagieren auf soziale Anerkennung und Zurückweisung sehr spezifisch (Sokolowski, 1986).

Abb. 5.7: Merkmale hoch anschlussmotivierter Personen nach Mehrabian & Ksionzky 1974. Sokolowski 2010, S. 199

**Merkmale von Personen mit hoher Furcht vor
Zurückweisung. (Nach Mehrabian & Ksionzky, 1974)**

- Sie fühlen sich in sozialen Situationen überfordert und diese »gestresste« Gefühlslage wirkt auch auf andere ansteckend,
- sie sind in sozialen Situationen weniger zuversichtlich, sondern verspannter und ängstlicher,
- sie sehen sich selbst als unbeliebter und einsamer (obwohl sie de facto nicht weniger mit anderen interagieren),
- sie haben wenig soziales Geschick und ihr Verhalten hinterlässt in ihnen ein Gefühl der Inadäquatheit und Unfähigkeit, mit sozialen Situationen umzugehen,
- sie zeigen niedrige Handlungs-Ergebnis-Erwartungen im Umgang mit Fremden (Sokolowski, 1992),
- sie zeigen intensive emotionale Reaktionen (Hilflosigkeitssyndrom) auf Unterbrechungen der sozialen Interaktion (Sokolowski & Schmalt, 1996),
- sie zeigen eine geringe Differenzierung in den emotionalen Reaktionen auf tatsächliche soziale Anerkennung oder Zurückweisung (Sokolowski, 1986).

Abb. 5.8: Merkmale von Personen mit hoher Furcht vor Zurückweisung nach Mehrabian & Ksionzky 1974. Sokolowski 2010, S. 200

Wonach richte ich mich in Fragen des Datenschutzes?

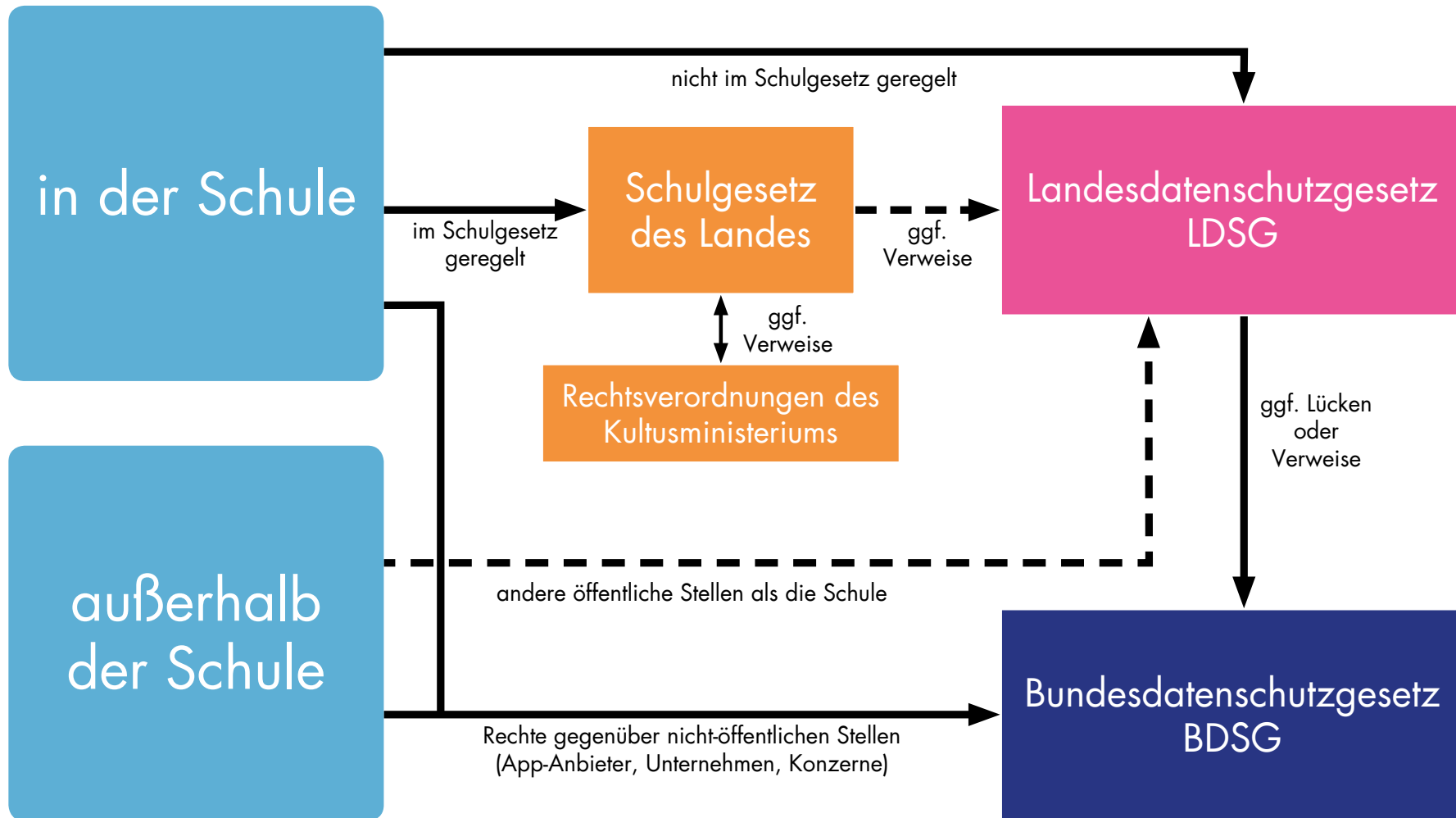


Abb. 6.1: Grafik: „Wonach richte ich mich in Fragen des Datenschutzes?“ nach Camuka, erstellt am 09.02.2016

Umgang mit Daten nach dem Bundesdatenschutzgesetz (nach § 3 BDSG)

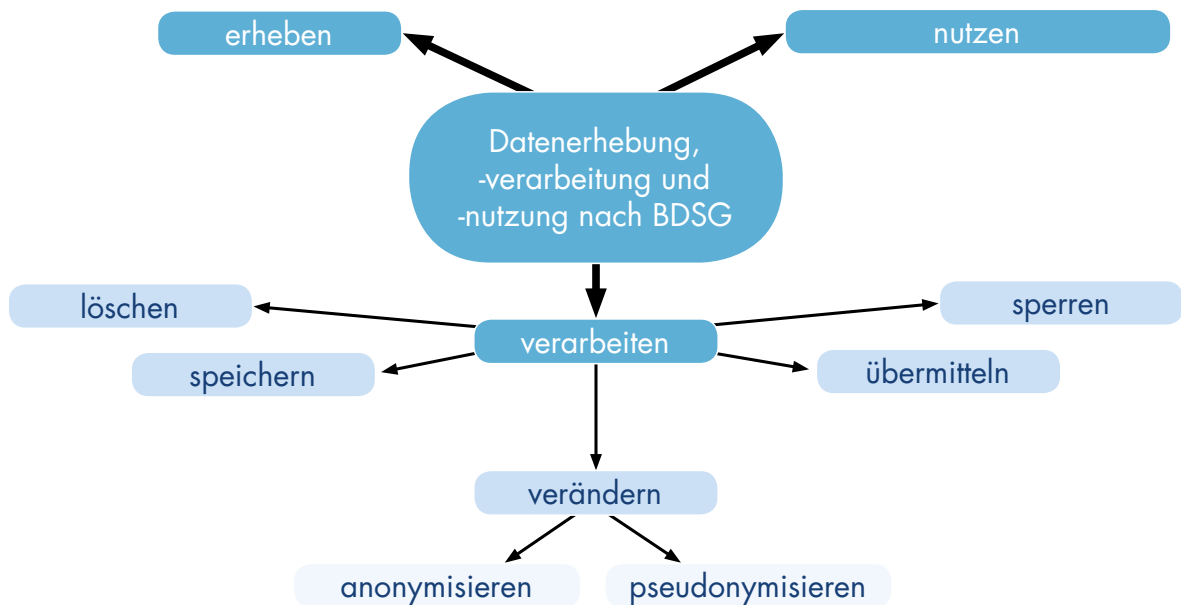
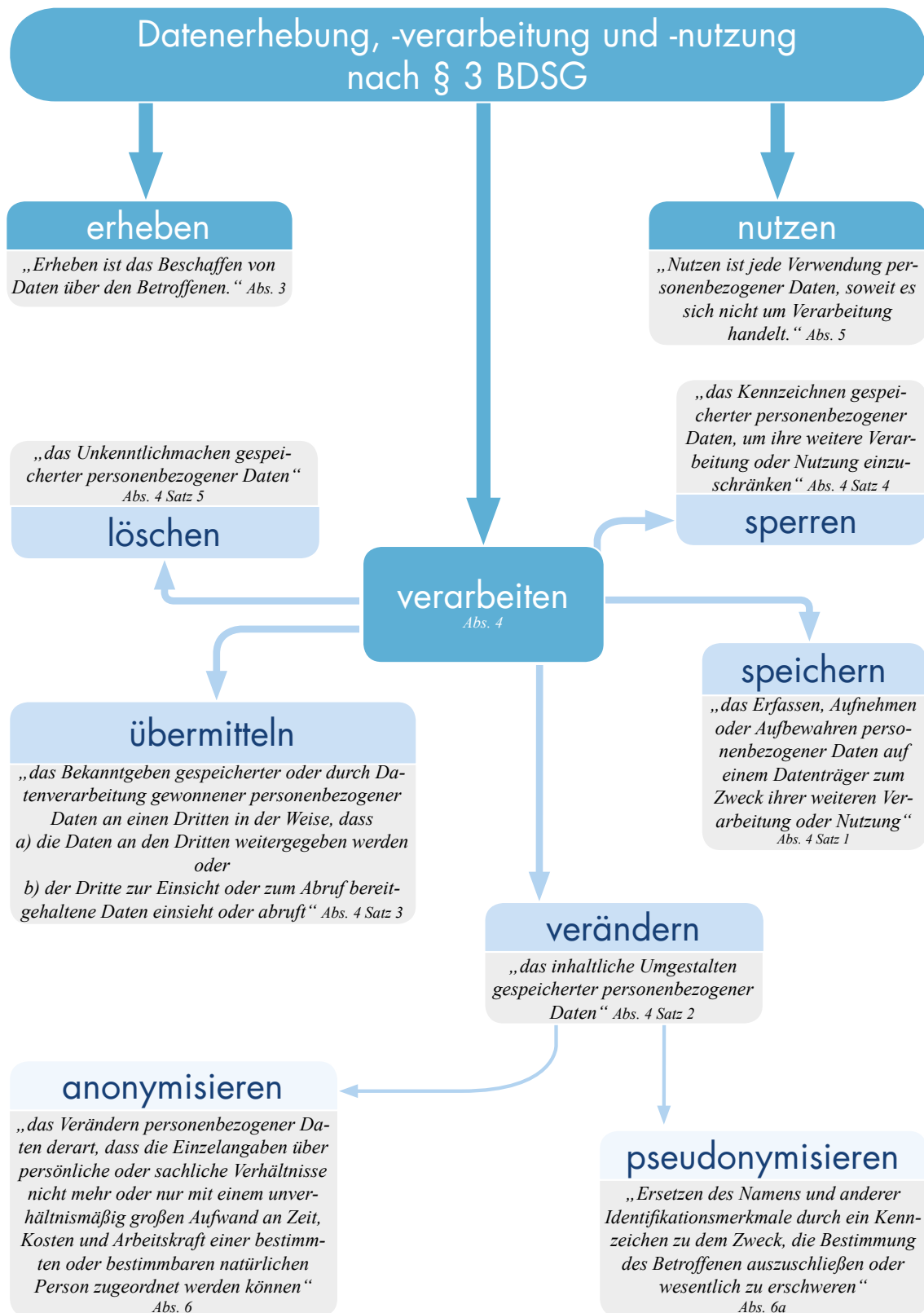


Abb. 6.2: Grafik: „Umgang mit Daten nach dem Bundesdatenschutzgesetz (nach § 3 BDSG)“ nach Camuka, erstellt am 06.02.2016



Zitate nach BDSG - Bundesdatenschutzgesetz in der Fassung der Bekanntmachung vom 14. Januar 2003 (BGBl. I S. 66), das zuletzt durch Artikel 1 des Gesetzes vom 25. Februar 2015 (BGBl. I S. 162) geändert worden ist. (1990, Dezember 29). Zugriff am 3.2.2016. Verfügbar unter: http://www.gesetze-im-internet.de/bds_g_1990/

Abb. 6.3: Grafik: „Datenerhebung, –verarbeitung und –nutzung nach § 3 BDSG“ nach Camuka, erstellt am 08.02.2016

APPS VON A BIS Z

WAS IST EINE APP?



App, die *oder* das [ep] Duam
Kurzform von engl. **application**
= **Anwendung**



Für Computer, Tablet
& Smartphone

SCHON GEWUSST? Es gibt verschiedene Arten von Apps



Native Apps werden aus den App Stores heruntergeladen und auf dem Gerät installiert.

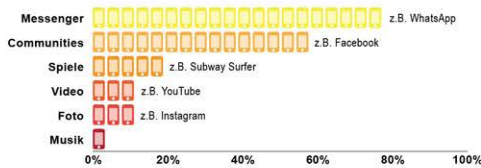
+ Mehr Funktionen
- Nicht für alle Systeme



Web-Apps sind Webseiten, die aussehen und funktionieren wie Apps.

+ Für alle Systeme
- Weniger Funktionen

DIE TOP APPS BEI JUGENDLICHEN JM Studie 2013



WAS DÜRFEN APPS AUF DEM SMARTPHONE?

Apps erhalten **Berechtigungen**, um **Funktionen** auszuführen.

Mit den Berechtigungen können Apps **Daten** auslesen.



APP-NACHSCHUB GIBT ES IN DEN APP STORES



App Store



Google Play



Windows Phone Store

1Mio Apps

1Mio Apps

175.000 Apps

NICHTS IST KOSTENLOS. AUCH APPS (FAST) NIE.



Kostenpflichtig
Die App muss vor dem Herunterladen bezahlt werden.



Freemium
Die App ist kostenfrei, aber nur gegen Bezahlung gibt es alle Funktionen.



Lizenz
Für die App muss jedes Jahr eine Gebühr bezahlt werden.



Werbung
Die App ist kostenfrei. Dafür wird Werbung angezeigt. Achtung: Nicht anklicken!

VORSICHT vor In-App-Käufen!

Spielgegenstände für echtes Geld? Hier ist Vorsicht angesagt! Denn auch viele kleine Beträge können schnell teuer werden. Deshalb: **Finger weg** von In-App-Käufen!

Android und iOS bieten Optionen zum Schutz vor In-App-Käufen



Google Play > **Einstellungen**
> **Passwort zur Beschränkung von Käufen**



iOS **Einstellungen** > **Allgemein** > **Einschränkungen**
> **In-App-Käufe deaktivieren**

Quellen
Duden
JM Studie 2013
meetyo GmbH 2013

handysektor
smart + mobile

Abb. 6.4: „Apps von A bis Z“ – Grafik zu Apps und zum Datenschutz bei Apps nach handysektor.de. http://www.lfm-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Sonstige/Infografik_Apps_von_A_bis_Z_Poster_klein.jpg, Zugriff am 09.02.2016

Sicher surfen mit dem Smartphone

DIE TOP 10-DATENSCHUTZ-EINSTELLUNGEN

- 1. GPS-Standortdaten deaktivieren**
Android: Einstellungen | Optionen | Standort und Sicherheit | deaktivieren
iPhone: Einstellungen | Datenschutz | Ortungsdienste | deaktivieren (auch für einzelne Anwendungen möglich)
Windows Phone: Einstellungen | Ortung | deaktivieren
BlackBerry: Optionen | Gerät | Standort-Einstellungen | Dienste für die Standortbestimmung | Standort ausblenden
- 2. Standortdaten für Google-Suche und Google Maps deaktivieren**
Google-Suche
Android: App öffnen | Einstellungen | Konten & Datenschutz | Standort und Sicherheit | GPS-Satelliten verwenden | deaktivieren
iPhone: Einstellungen | Datenschutz | Ortungsdienste | deaktivieren (auch für einzelne Anwendungen möglich)
Windows Phone: App öffnen | Einstellungen | Meine Standort verwenden | deaktivieren
BlackBerry: App öffnen | Einstellungen | Standortermittlung | deaktivieren
Google Maps
Android: Google Maps App öffnen | Menü-Punkt antippen | Einstellungen | Google-Standort-Einstellungen | deaktivieren
iPhone: Google Maps App öffnen | Menü-Symbol antippen | Standorte | Einstellungen | Standorthistorie & Verlauf | Nicht speichern
Windows Phone: Google Maps App öffnen | Menü-Punkt antippen | Einstellungen | meine Position verwenden | deaktivieren
BlackBerry: App öffnen | Einstellungen | Standortermittlung | deaktivieren
- 3. Speicherung von Daten-Backups deaktivieren**
Android: Einstellungen | Datenschutz | Meine Daten sichern | deaktivieren
iPhone: Einstellungen | iCloud | Speicher & Backup | deaktivieren (auch für einzelne Anwendungen möglich)
Windows Phone: Einstellungen | System | Sicherung | deaktivieren
BlackBerry: Konfigurations | Cloud | Dienst | deaktivieren
- 4. WLAN-Funknetz deaktivieren**
Android: Einstellungen | Standort und Sicherheit | Drahtlosnetzwerke verwenden | deaktivieren
iPhone: Einstellungen | WLAN | deaktivieren
Windows Phone: Einstellungen | System | WLAN | deaktivieren
BlackBerry: System-Einstellungen | Netzwerkverbindungen | Wi-Fi | deaktivieren
- 5. Bluetooth deaktivieren**
Android: Einstellungen | Drahtlos und Netzwerke | Bluetooth | deaktivieren
iPhone: Einstellungen | Bluetooth | deaktivieren
Windows Phone: Einstellungen | System | Bluetooth | deaktivieren
BlackBerry: System-Einstellungen | Netzwerkverbindungen | Bluetooth | deaktivieren
- 6. Daten-Spuren im Browser regelmäßig löschen - Cache, Cookies, Verlauf, Passwörter**
Android: Chrome | Einstellungen | Datenschutz & Sicherheit | Cache, Cookies, Verlauf, Passwörter regelmäßig löschen
iPhone: Einstellungen | Safari | Datenschutz & Sicherheit | Cache, Cookies, Verlauf, Passwörter regelmäßig löschen
Windows Phone: Einstellungen | Anwendungen | Internet-Explorer | Webstatedatenspeicher, Cookies, Verlauf, Passwörter regelmäßig löschen
BlackBerry: Optionen | Datenschutz & Sicherheit | Browserdaten löschen | Jetzt löschen
- 7. Apps prüfen nach Zugriff auf persönliche Daten**
• Apps nur von vertrauenswürdigen Stellen installieren - Nutzer-Bewertungen ansehen
• Jede App einzeln prüfen
• Auf welche Funktionen möchte die App zugreifen und ist dies für die App wirklich notwendig?
• Im Zweifelsfall nach Alternativen suchen
• Wenn möglich: Zugriffsberechtigungen der App einschränken - Cloud-Dienste vermeiden
• Im Zweifelsfall: Nicht installieren!
- 8. Smartphone für den Fall eines Verlusts absichern**
Bildschirmsperre aktivieren
Android: Einstellungen | Standort und Sicherheit | Bildschirmsperre-Anzeige konfigurieren | Passwort
iPhone: Einstellungen | Allgemein | Code-Sperre | Einfacher Code | aktivieren und Code festlegen
Windows Phone: Einstellungen | Sperrbildschirm | Kennwort | aktivieren und Code festlegen
BlackBerry: Einstellungen | Sicherheit und Datenschutz | Gerätesperre
SIM-Karten-Passwort aktivieren
Android: Einstellungen | Standort und Sicherheit | SIM-Kartensperre einrichten | SIM-Karte sperren | aktivieren
iPhone: Einstellungen | Telefon | SIM-PIN | aktivieren
Windows Phone: Einstellungen | Anwendungen | Telefon | SIM-PIN Abfrage | aktivieren
BlackBerry: Optionen | Gerät | Erweiterte System-Einstellungen | SIM-Karte | BB-Taste | Sicherheit | aktivieren
- 9. Verfolgung des Surfverhaltens durch Werbeanbieter deaktivieren**
Android: Einstellungen | Konto | Google | Anzeigen | Werbe-ID zurücksetzen (regelmäßig durchführen)
iPhone: Einstellungen | Datenschutz | Werbung | Kein Ad-Tracking aktivieren
Windows Phone: Einstellungen | Werbefield | Werbefield deaktivieren
BlackBerry: Beim Standardbrowser gibt es noch eine Funktion nicht
- 10. Betriebssystem und Apps regelmäßig aktualisieren**
Android: Einstellungen | Über das Telefon | Systemupdates | Jetzt überprüfen
iPhone: Einstellungen | Allgemein | Softwareaktualisierung
Windows Phone: Einstellungen | Handysupdate | Updates suchen
BlackBerry: Einstellungen | Gerät | Software-Updates | Suchen

Quelle: meetyo.de

Abb. 6.5: „Sicher surfen mit dem Smartphone“ – Sammlung von Hinweisen für den Datenschutz auf Smartphones nach meetyo.de. https://meetyo.de/wp-content/uploads/2015/01/Infografik_Sicher_Surfen_Smartphone.jpg, Zugriff am 09.02.2016

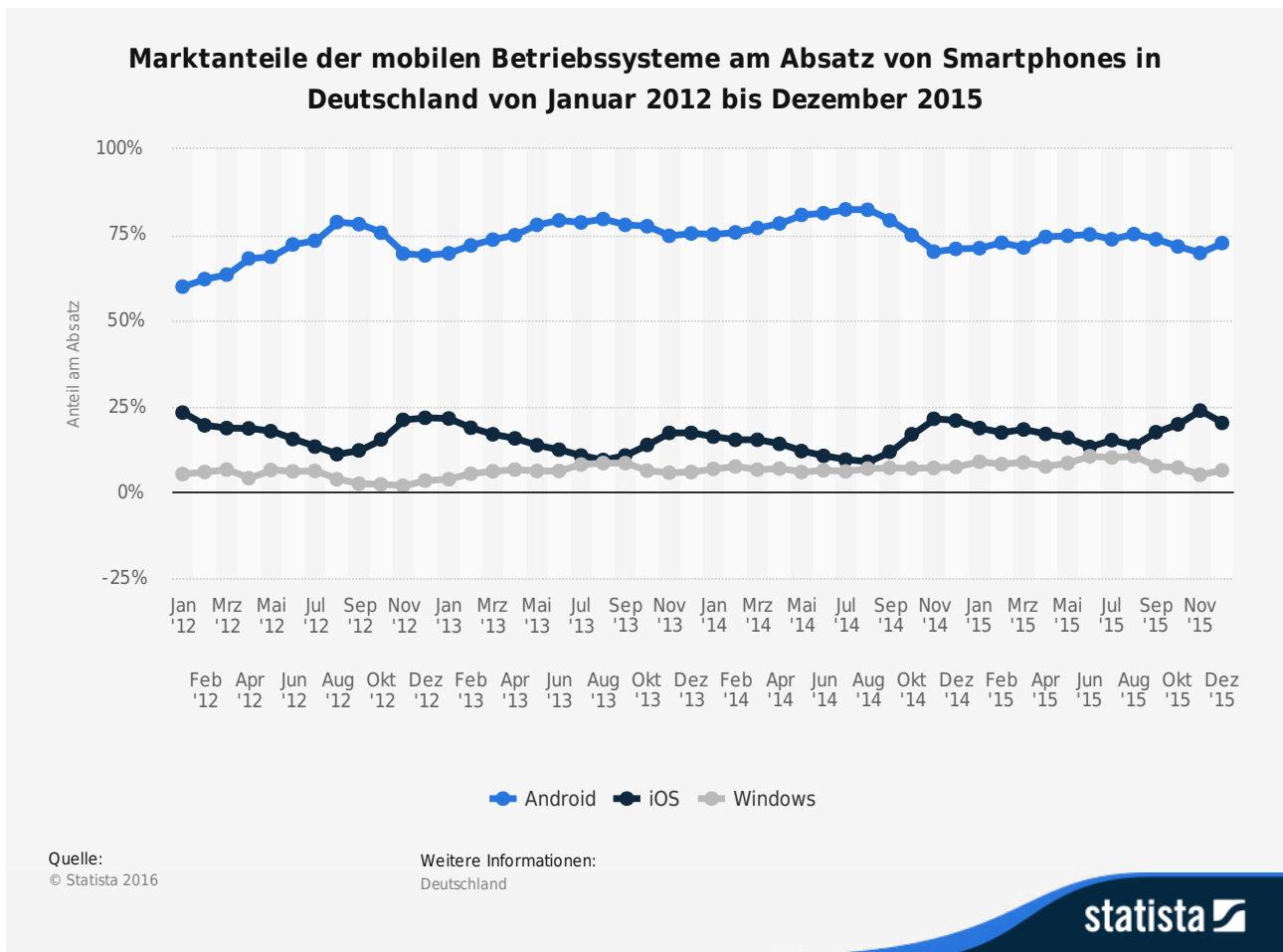


Abb. 6.6: „Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in Deutschland von Januar 2012 bis Dezember 2015“ nach Kantar. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/225381/umfrage/marktanteile-der-betriebssysteme-am-smartphone-absatz-in-deutschland-zeitreihe/>, Zugriff am 15.02.2016

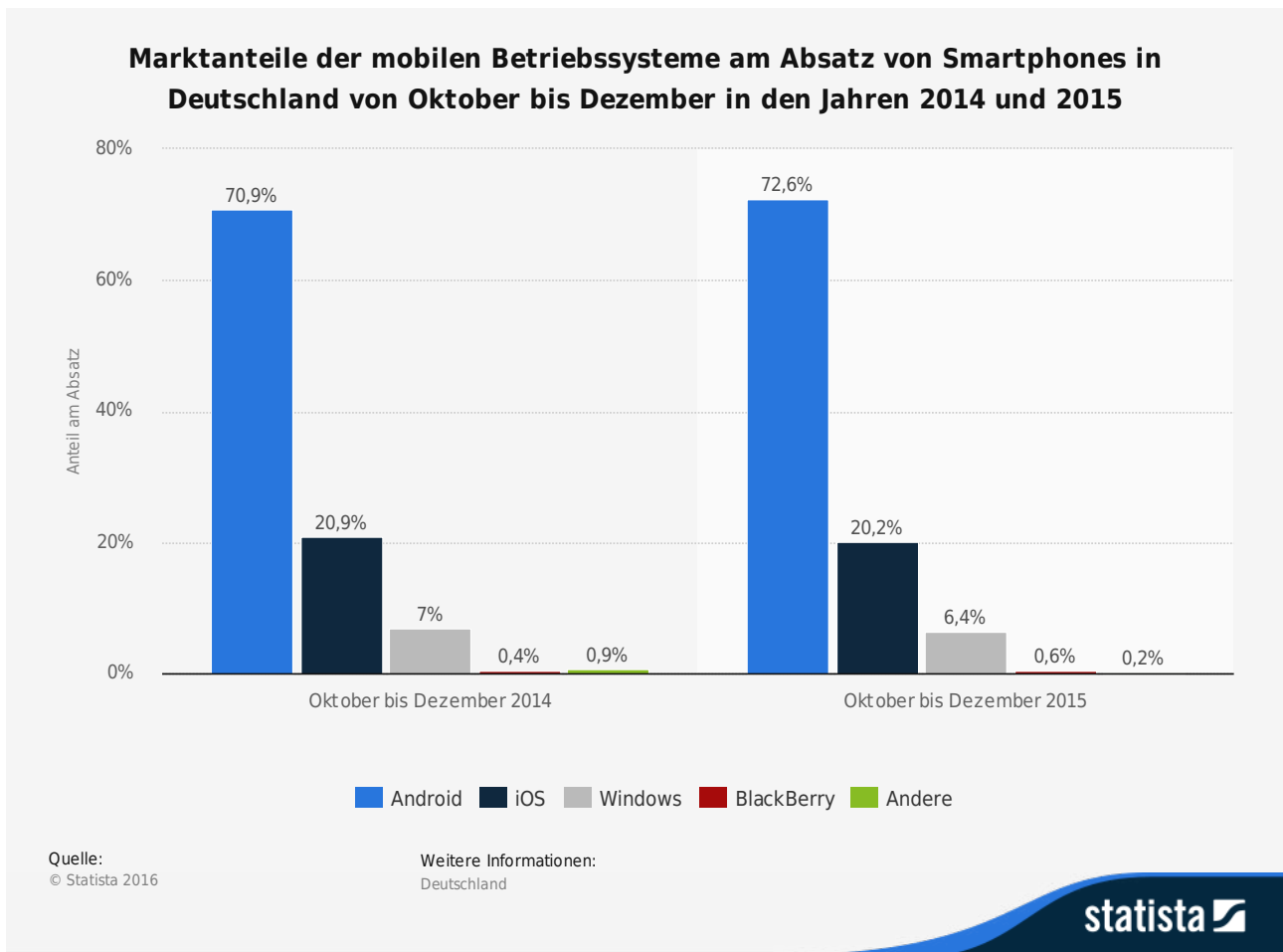


Abb. 6.7: „Marktanteile der mobilen Betriebssysteme am Absatz von Smartphones in Deutschland von Oktober bis Dezember in den Jahren 2014 und 2015“ nach Kantar. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198435/umfrage/marktanteile-der-smartphone-betriebssysteme-am-absatz-in-deutschland/>, Zugriff am 15.02.2016



Abb. 6.8a: Datenschutz-Einstellungen unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt

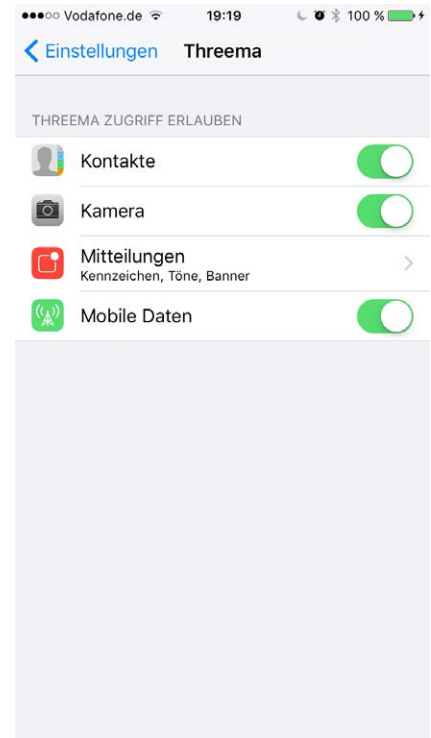


Abb. 6.8b: Zugriffsberechtigungen der App „Threema“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt

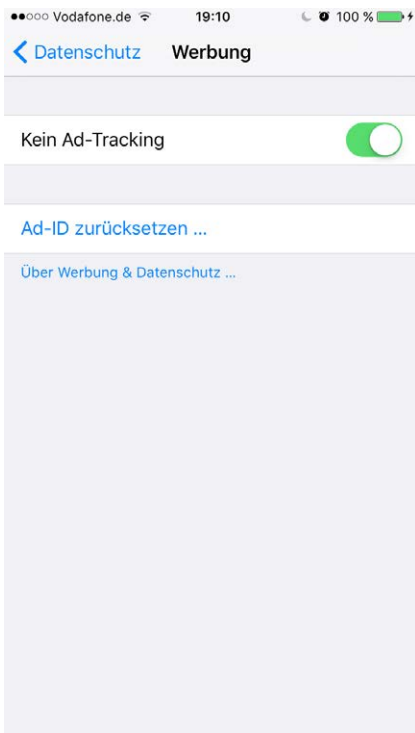


Abb. 6.8c: Datenschutz-Einstellungen für „Werbung“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt



Abb. 6.8d: Datenschutz-Einstellungen für „Diagnose & Nutzung“ unter iOS 9. Screenshot von einem iPhone 6s, am 15.02.2016 vom Autor erstellt

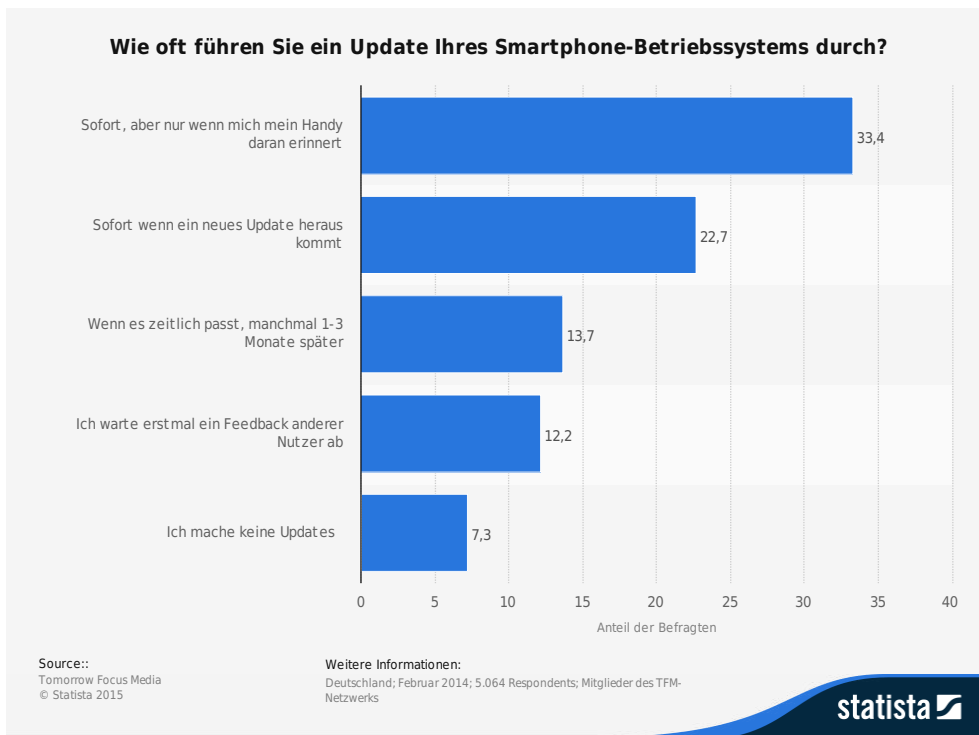


Abb. 6.9: „Anteil der verschiedenen Android-Versionen an allen Geräten mit Android OS weltweit im Zeitraum 29. Dezember 2015 bis 04. Januar 2016“. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/180113/umfrage/anteil-der-verschiedenen-android-versionen-auf-geraeten-mit-android-os/>, Zugriff am 16.02.2016

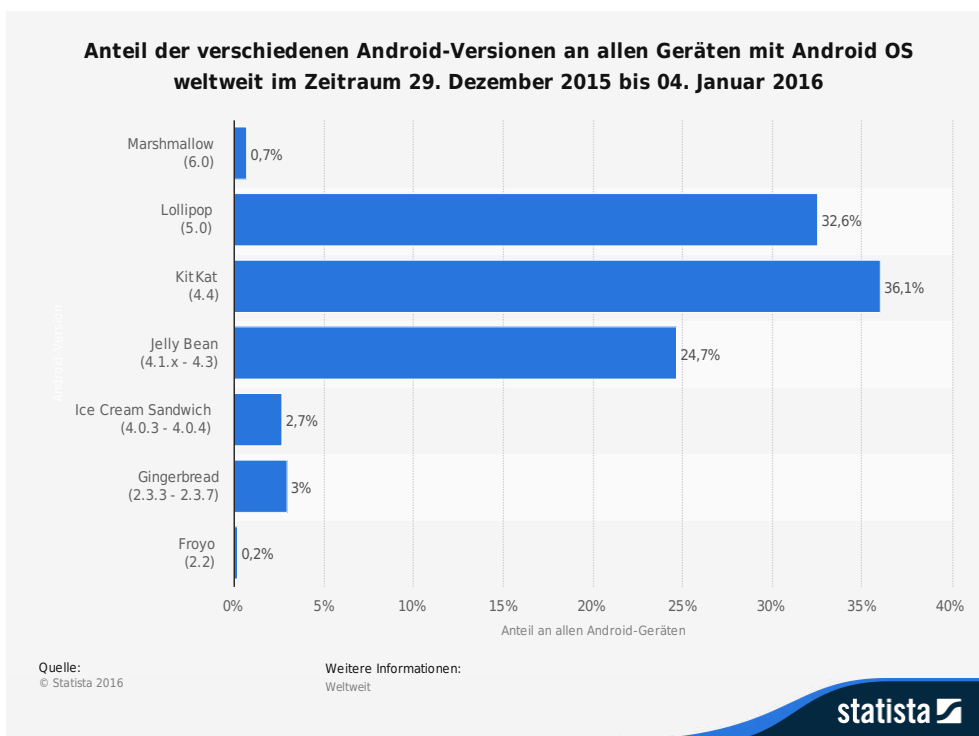


Abb. 6.10: „Wie oft führen Sie ein Update Ihres Smartphone-Betriebssystems durch?“ nach Tomorrow Focus Media. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/255003/umfrage/haeufigkeit-von-updates-mobiler-betriebssysteme-in-deutschland/>, Zugriff am 16.02.2016

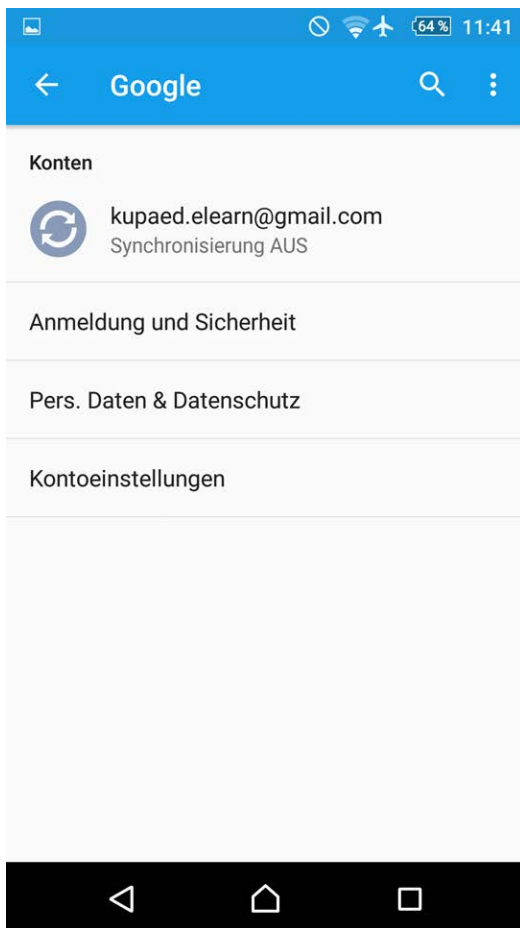


Abb. 6.11: Konten-Einstellungen für „Google“ unter Android 5.1. Screenshot von einem Sony Xperia Z3, am 15.02.2016 vom Autor erstellt

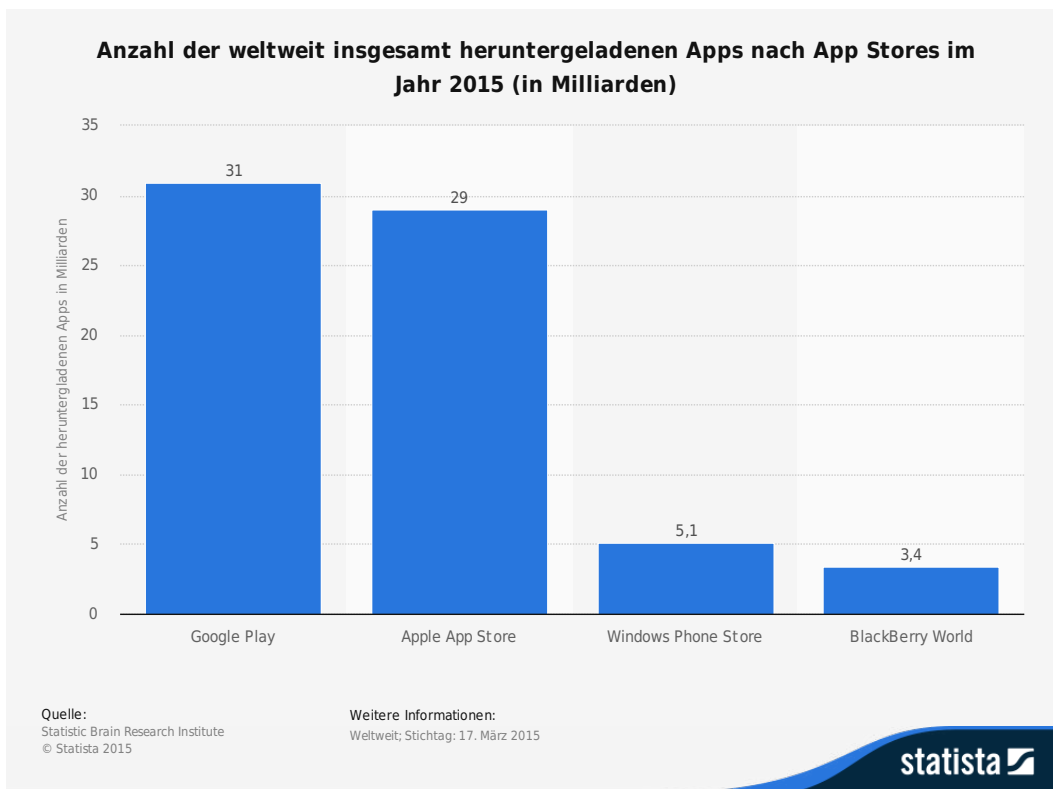


Abb. 6.12: „Anzahl der weltweit insgesamt heruntergeladenen Apps nach App Stores im Jahr 2015 (in Milliarden)“ nach Statistic Brain Research Institute. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/321649/umfrage/insgesamt-heruntergeladene-apps-pro-app-store-weltweit/>, Zugriff am 16.02.2016

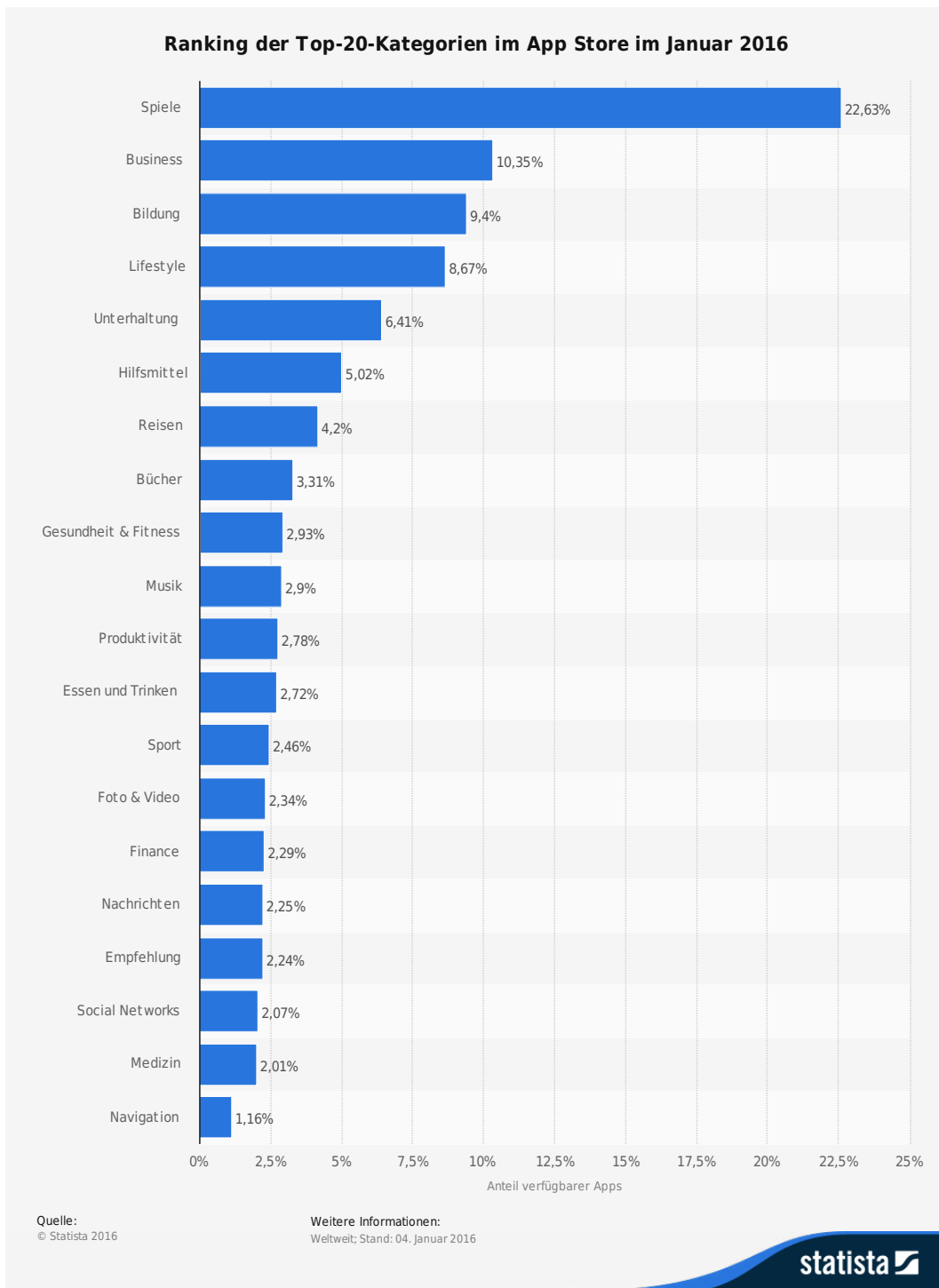


Abb. 6.13: „Ranking der Top-20-Kategorien im App Store im Januar 2016“ nach PocketGamer.biz. In Statista - Das Statistik-Portal. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166976/umfrage/beliebteste-kategorien-im-app-store/>, Zugriff am 16.02.2016

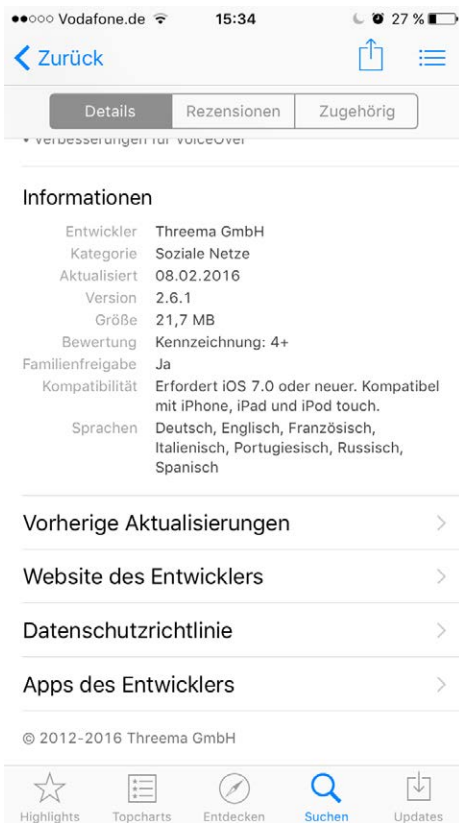


Abb. 6.14a: Informationen zur App „Threema“. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt

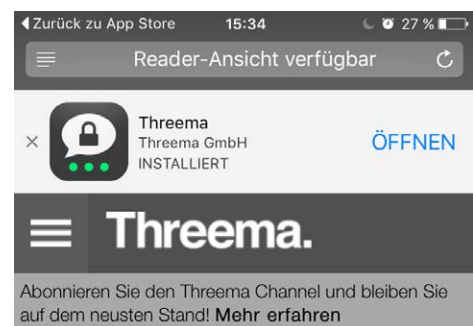


Abb. 6.14b: „Datenschutzerklärung“ zur App „Threema“, von Apples „App Store“ verlinkte Seite. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt

Datenschutzerklärung

Threema nimmt den Datenschutz sehr ernst. Wir bemühen uns, möglichst nur die absolut notwendigen Informationen für die kürzestmögliche Zeit zu speichern. Daneben ergreifen wir alle üblichen technischen Massnahmen, um unbefugten Zugriff auf Ihre Daten auf unseren Servern zu verhindern.

Diese Datenschutzerklärung soll die wichtigsten Punkte, wie wir den Datenschutz gewährleisten, erläutern.

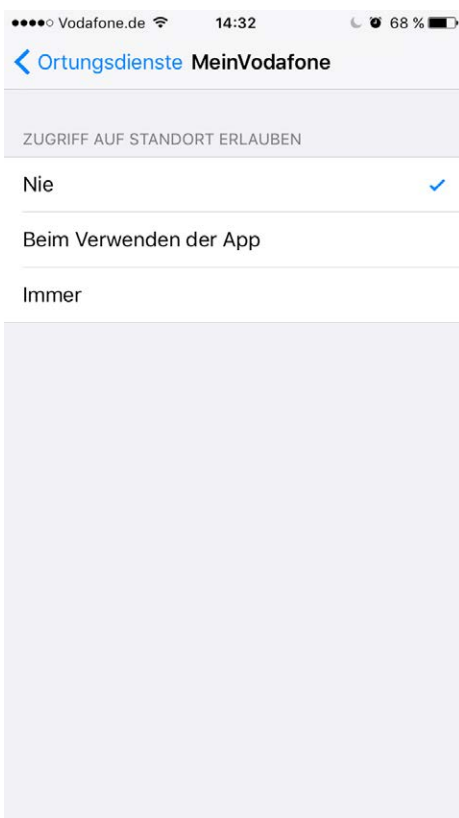
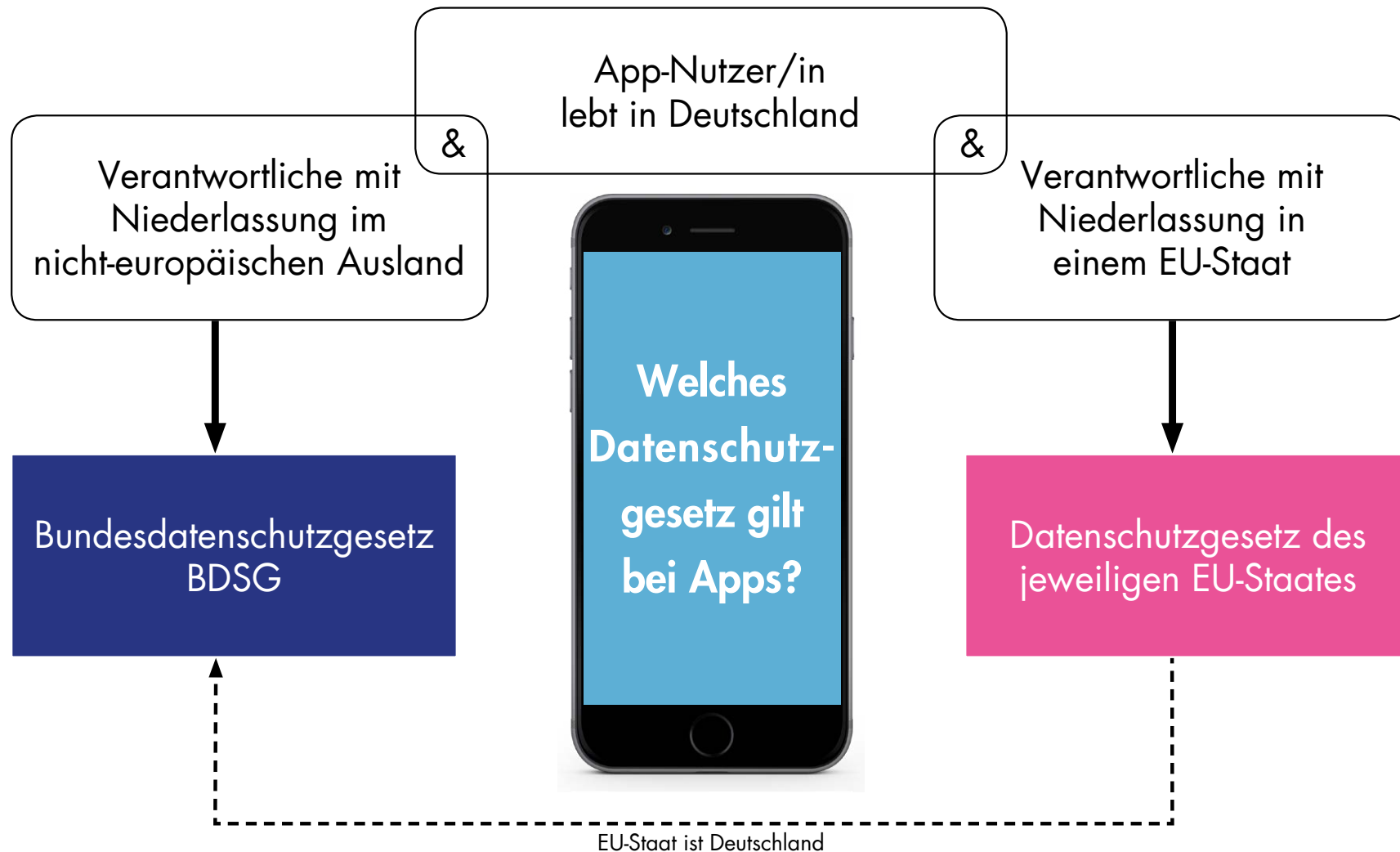


Abb. 6.15: Zugriffsberechtigungen der App „MeinVodafone“ auf „Ortungsdienste“. Screenshot von einem iPhone 6s, am 16.02.2016 vom Autor erstellt



Verantwortliche sind „App-Entwickler“, „Hersteller von Betriebssystemen und Endgeräten“, „App-Stores“ und „Dritte“, nach EU-Datenschutzgruppe. (2013, Februar 27). Stellungnahme 02/2013 zu Apps auf intelligenten Endgeräten (00461/13/DE. WP 202). Artikel-29-Datenschutzgruppe.

Abb. 6.16: „Welches Datenschutzgesetz gilt bei Apps?“ nach Camuka – Infografik, am 19.02.2016 vom Autor erstellt

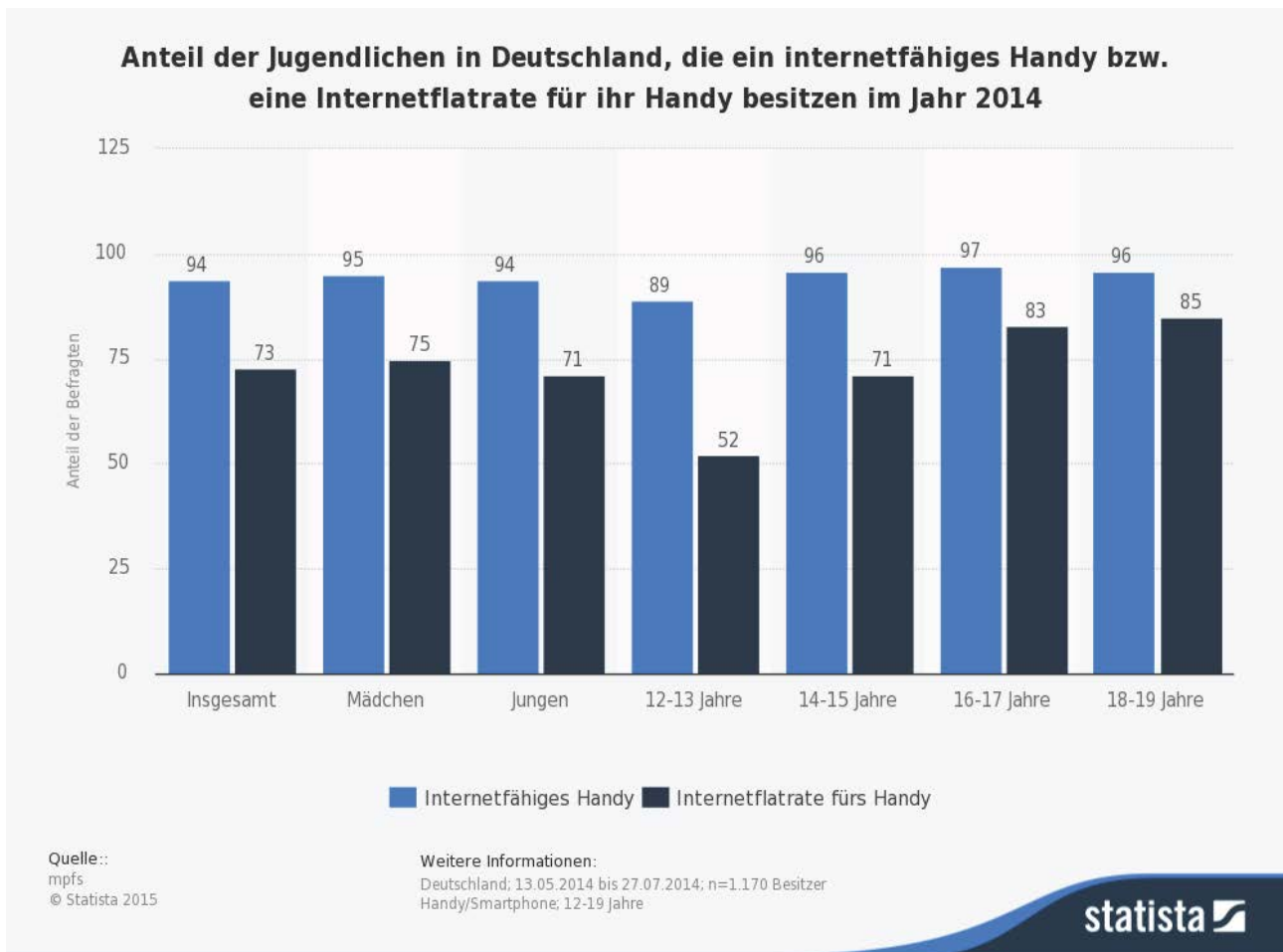


Abb. 7.1: „Anteil der Jugendlichen in Deutschland, die ein internetfähiges Handy bzw. eine Internetflatrate für ihr Handy besitzen im Jahr 2014“ nach statista.com. <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/248898/umfrage/besitz-von-internetfaehigen-handys-durch-jugendliche/>, Zugriff am 11.06.2015



Abb. 7.2: Phasenmodell für den Einsatz von digitalen mobilen Endgeräten im Kunstunterricht nach Camuka 2015, vom Autor erstellt

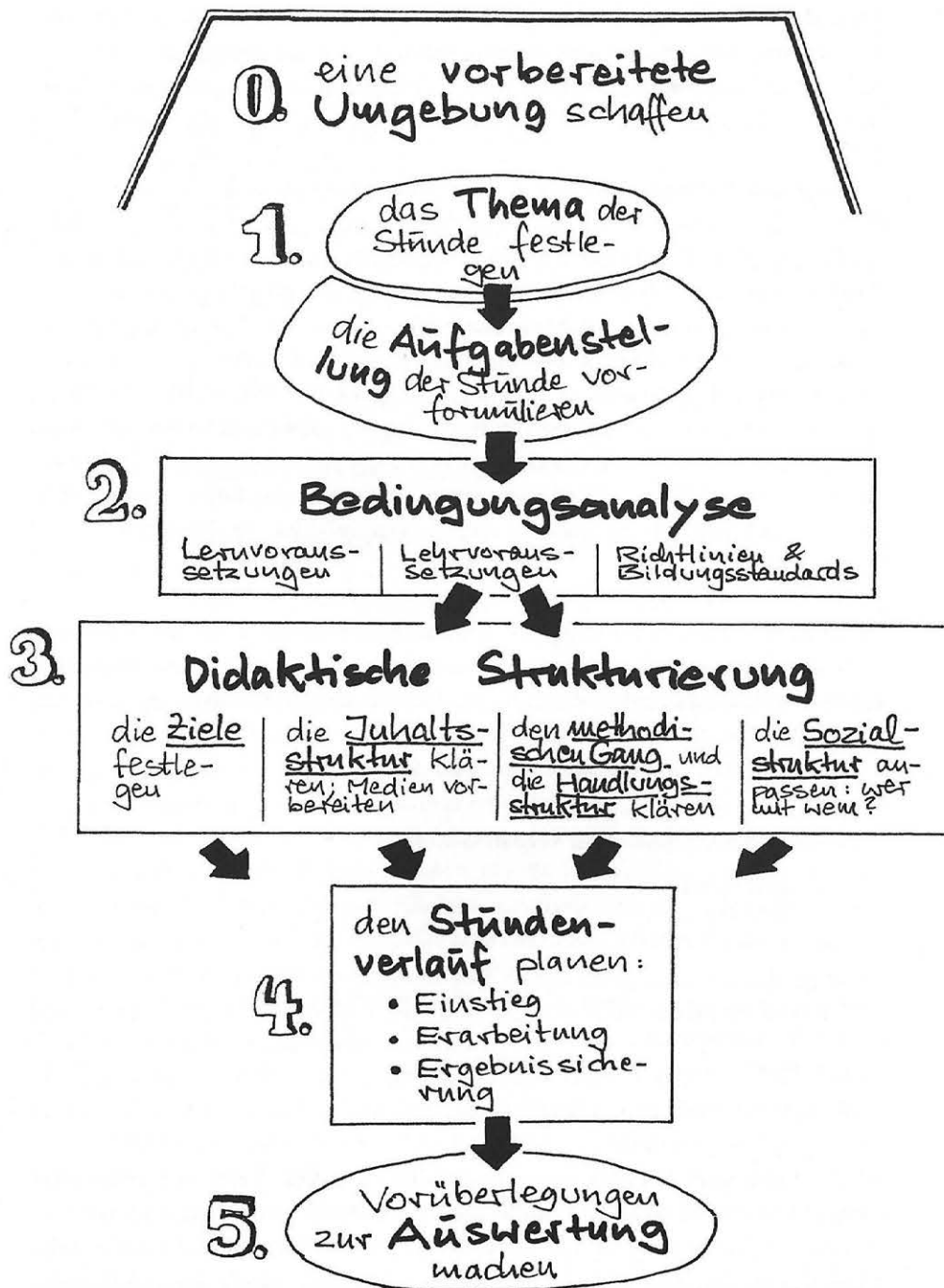


Abb. 7.3: „Grundraster zur Stundenplanung“ nach Meyer 2010. Meyer 2010, S. 103

Medienkompetenz nach Moser in drei Handlungsfeldern

- » **Anwendung und Gestalten von Medienprodukten** (und damit die Nutzung von „Produktionsmedien“)
- » **Austausch und Vermittlung von Medienbotschaften** (also das Handlungsfeld des Umgangs mit „Kommunikationsmedien“).
- » **Medienreflexion und -kritik** (als domainspezifisches Handlungsfeld, das seit den 70er Jahren des letzten Jahrhunderts immer als wesentlicher Gegenstand der Medienpädagogik hervorgehoben wurde)

Quelle: Moser, Heinz (2010): Einführung in die Medienpädagogik: Aufwachsen im Medienzeitalter. Springer-Verlag. S. 245ff.

Handlungsfeld B. Austausch und Vermittlung von Medienbotschaften

| Sachkompetenzen | Methodenkompetenzen | Sozialkompetenzen |
|---|---|--|
| Kompetenzstufe 1 | | |
| Erfährt Medien als vielfältige Mittel zum Austausch von Informationen. | Setzt einzelne Medien für Kommunikations- und Kooperationszwecke ein und ist imstande, die dazu nötigen Grundregeln und -funktionen anzuwenden. | Macht soziale Erfahrungen beim Kommunizieren und Kooperieren mit vorgegebenen Medien und verstetigt diese. |
| Kompetenzstufe 2 | | |
| Verfügt über ein grundlegendes Wissen, sich mittels Medien auszutauschen. | Kommuniziert und kooperiert routiniert mit ausgewählten Medien. | Beachtet bei der Kommunikation u. Kooperation mit Medien soziale Bedingungen und Umgangsformen. |
| Kompetenzstufe 3 | | |
| Kennt wichtige Einsatzgebiete und soziale Voraussetzungen von Kommunikations- und Kooperationsmedien. | Kommuniziert und kooperiert mittels Medien selbstständig und zielgerichtet. | Arbeitet mit Medien im Hinblick auf Kommunikations- und Kooperationsziele adressatengerecht. |
| Kompetenzstufe 4 | | |
| Setzt sein Wissen über Möglichkeiten der medialen Kommunikation und Kooperation zum Optimieren gemeinsamer Problemlösungen ein. | Organisiert den fachlichen und persönlichen Austausch mittels Medien professionell. | Übernimmt beim medialen Austausch Verantwortung für den Prozess, die sozialen Beziehungen und das Produkt. |

Handlungsfeld A. Anwendung und Gestaltung von Medienprodukten

| Sachkompetenzen | Methodenkompetenzen | Sozialkompetenzen |
|---|---|--|
| Kompetenzstufe 1 | | |
| Erfährt Medien als Unterstützung des Lernprozesses und der Kreativität. | Optimiert Grundfertigkeiten des Medieneinsatzes durch wiederholtes Anwenden und Üben. | Erlebt Medien als Unterstützung des gemeinsamen Arbeits- und Lernprozesses. |
| Kompetenzstufe 2 | | |
| Kann Medien zum Erreichen der eigenen Intentionen einschätzen und gezielt einsetzen. | Setzt Medien routiniert und zielgerichtet ein. | Nutzt Medien gezielt zur Kooperation und Kommunikation |
| Kompetenzstufe 3 | | |
| Kennt die konzeptionellen Grundlagen unterschiedlicher Medien und wählt sie gezielt aus. | Setzt Medien zur Steigerung der Produktivität und Kreativität ein. | Setzt Medien zur Kooperation und Kommunikation selbst- und eigenständig ein. |
| Kompetenzstufe 4 | | |
| Nutzt Medien aufgrund des differenzierten Wissens innovativ für das eigene Lernen und Arbeiten. | Setzt Medien zur Umsetzung eigener Ideen explorativ ein. | Bezieht beim gemeinsamen Lernen geeignete Medien mit ein und unterstützt den medienbasierten Arbeitsprozess. |

Handlungsfeld C. Reflexion und Medienkritik

| Sachkompetenzen | Methodenkompetenzen | Sozialkompetenzen |
|--|--|--|
| Kompetenzstufe 1 | | |
| Denkt angeleitet über Vor- und Nachteile des Medieneinsatzes nach. | Wendet vorgegebene Kriterien zur Beurteilung von Informationen an. | Setzt Medien im Rahmen getroffener Vereinbarungen ein. |
| Kompetenzstufe 2 | | |
| Schätzt den Einsatz von Medien in Bezug auf Funktionen und Wirkungen ein. | Begegnet Medienbotschaften kritisch und wendet Kriterien zu ihrer Beurteilung an. | Nutzt Medien it. gesetzeskonform und beachtet dabei die Prinzipien der Chancengerechtigkeit. |
| Kompetenzstufe 3 | | |
| Erkennt Auswirkungen des medialen Wandels auf Individuum und Gesellschaft sowie auf deren Werte. | Begründet die Informationsauswahl bezüglich Glaubwürdigkeit und Relevanz selbst- und eigenständig. | Verwendet Medien verantwortungsvoll und ist sich der Konsequenzen missbräuchlicher Anwendung bewusst. |
| Kompetenzstufe 4 | | |
| Beurteilt Wechselwirkungen zwischen Gesellschaft und Medien. | Erkennt und beurteilt die Interessen und Absichten, die sich hinter Informationen verbergen. | Setzt sich aktiv ein für einen verantwortungsvollen Umgang mit Medienbotschaften und reflektiert die dazu vorausgesetzten Massstäbe. |

Abb. 7.4: Medienkompetenz nach Moser in drei Handlungsfeldern nach Moser 2010. Moser 2010, S. 245ff. Zusammenstellung des Autors

SoSe 16_Mobilgeräte im KU

Home Gruppen Lernressourcen SoSe 16_Digi...

Alle TN Änderungen: Abonnieren

Hinweise und Material für alle Teilnehmende des Seminars

In diesem Ordner finden Sie Hinweise und Material für alle Übungen und die Unterrichtsplanung in den Gruppen sowie weitere Hinweise und sonstiges Material. Literaturhinweise zu dem jeweiligen Thema finden Sie im zugehörigen Ordner; in der Rubrik "Literaturhinweise" links finden Sie zusätzlich weitere Literaturhinweise nach Klassenstufe und anderen übergeordneten Themen (Mobile Learning, Datenschutz, Technologie-Akzeptanz, etc).

Dokument erstellen Ordner erstellen Datei hochladen

| Name | Größe | Typ | Geändert | Status | Metadaten |
|---|--------|------------|----------------|--------|-----------|
| <input type="checkbox"/> App Index Alle 160508.xlsx | 55 KB | XLSX Datei | 08.05.16 20:58 | | |
| <input type="checkbox"/> Aspekte des TAM 160523.pdf | 3 MB | PDF Datei | 28.05.16 16:34 | | |
| <input type="checkbox"/> Dateien vom Smartphone auf OLAT hochladen.pdf | 657 KB | PDF Datei | 08.04.16 18:48 | | |
| <input type="checkbox"/> Datenerhebung -verarbeitung und -nutzung nach BDSG.pdf | 112 KB | PDF Datei | 08.04.16 18:49 | | |
| <input type="checkbox"/> Datenschutz Literaturempfehlungen 160416.pdf | 65 KB | PDF Datei | 16.04.16 19:04 | | |
| <input type="checkbox"/> Gliederung_Hausarbeit.pdf | 33 KB | PDF Datei | 19.04.16 22:26 | | |
| <input type="checkbox"/> Hinweise_Praesentation.pdf | 30 KB | PDF Datei | 19.04.16 22:25 | | |
| <input type="checkbox"/> Infografik Apps von A bis Z Poster.jpg | 437 KB | JPG Datei | 08.04.16 18:51 | | |
| <input type="checkbox"/> Infografik Sicher Surfen Smartphone.jpg | 591 KB | JPG Datei | 08.04.16 18:53 | | |
| <input type="checkbox"/> Schritte_Unterrichtsplanung.pdf | 18 KB | PDF Datei | 19.04.16 22:23 | | |
| <input type="checkbox"/> Seminar-Account nutzen 160411.pdf | 491 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:26 | | |
| <input type="checkbox"/> Zuständigkeiten Datenschutz.pdf | 274 KB | PDF Datei | 08.04.16 18:55 | | |

Alle auswählen Auswahl löschen

Löschen Verschieben Kopieren Zippen Entzippen

Kurswerkzeuge

- Kurseditor
- Gruppenmanagement
- Rechtmanagement
- Datenarchivierung
- Bewertungswerkzeug
- Statistiken

Allgemeines

- Detaillansicht
- Notizen
- Bookmark setzen
- Kurs-Chat verbinden

2 Kursteilnehmer anwesend

Abb. 8.1.1a: Screenshot vom OLAT-Kurs zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ im Sommersemester 2016 am Institut am Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main: Ordner „Alle TN“, am 18.07.2016 vom Autor erstellt

Home Gruppen Lernressourcen SoSe 16_Digi...

SoSe 16_Mobilgeräte im KU

- Einschreibung
- Ablaufplan Seminar
- Gruppen
 - Forum Seminar
 - Liste Unterrichtsmethoden
 - Alle TN
 - Augmented Reality
 - Montage/Collage
 - Fotostory
 - Foto
 - Forschen/Sammeln
 - Stop-Motion
 - Forum Stop-Motion
 - Video
 - Zeichnen/ Malen
 - Literaturhinweise
 - E-Mail-Weiterleitung

Stop-Motion Änderungen: Abonnieren

In diesen Ordner können Sie die Ergebnisse ihrer Gruppenarbeit hochladen.

Inbesondere gehört hierzu Ihre Unterrichtsplanung, die Sie bitte spätestens 24 Stunden vor Ihrem Vortragstermin hier ebenso hochladen.

Hinweis: Schreiben Sie beim Hochladen von Dateien den Titel für Ihre Datei in das Feld "Titel" und die Namen der Gruppenmitglieder in das Feld "Beschreibung".

Die "Beschreibung" sollte etwa folgendes enthalten: "Gruppe: Max Mustermann, Anna Apfel, Bernd Brot".

Literatur und Anregungen zum Thema

Kunst+Unterricht "Trickfilm" (mit DVD), Heft 354/355, 2011

KUNST 5–10 "Minutenfilme" 29/2012.

Stop-Motion-Animation im Kunstunterricht Teil 1

Stop-Motion-Animation im Kunstunterricht Teil 2

Weitere Anregung: "Der Tafelkopf - das bewegte Bild"

Legetrick, Stop-Motion und Darstellendes Spiel mit Glasplatte vor Tablet

Dokument erstellen Ordner erstellen Datei hochladen

/ Stop-Motion

| Name | Größe | Typ | Geändert | Status | Metadaten |
|--|--------|-----------|----------------|--------|-----------|
| <input type="checkbox"/> 20160606_163826.gif | 1 MB | GIF Datei | 06.06.16 16:46 | | |
| <input type="checkbox"/> App Index Stop-Motion 160508.pdf | 71 KB | PDF Datei | 08.05.16 21:02 | | |
| <input type="checkbox"/> EhrenheimWinkler_BDKM 02_2016.pdf | 200 KB | PDF Datei | 24.05.16 20:52 | | |
| <input type="checkbox"/> Goritz_Daumenkino.pdf | 190 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:34 | | |
| <input type="checkbox"/> Goritz_Legetrick.pdf | 172 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:33 | | |
| <input type="checkbox"/> Reuter_BDKM+03_2011.pdf | 87 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:32 | | |
| <input type="checkbox"/> Siebermair_BDKM_01_2016.pdf | 225 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:30 | | |
| <input type="checkbox"/> Siebermair_BÖKWE_2015.pdf | 850 KB | PDF Datei | 11.04.16 13:31 | | |

Alle auswählen Auswahl löschen

Löschen Verschieben Kopieren Zippen Entzippen

Kurswerkzeuge

- Kurseditor
- Gruppenmanagement
- Rechtmanagement
- Datenarchivierung
- Bewertungswerkzeug
- Statistiken

Allgemeines

- Detaillansicht
- Notizen
- Bookmark setzen
- Kurs-Chat verbinden

2 Kursteilnehmer anwesend

Abb. 8.1.1b: Screenshot vom OLAT-Kurs zum Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“ im Sommersemester 2016 am Institut am Kunstpädagogik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main: Gruppenordner „Stop-Motion“, am 18.07.2016 vom Autor erstellt



Abb. 8.1.2: Studierende erkunden das vorbereitete Material für die Aurasma-Übung im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 18.04.2016 vom Autor erstellt

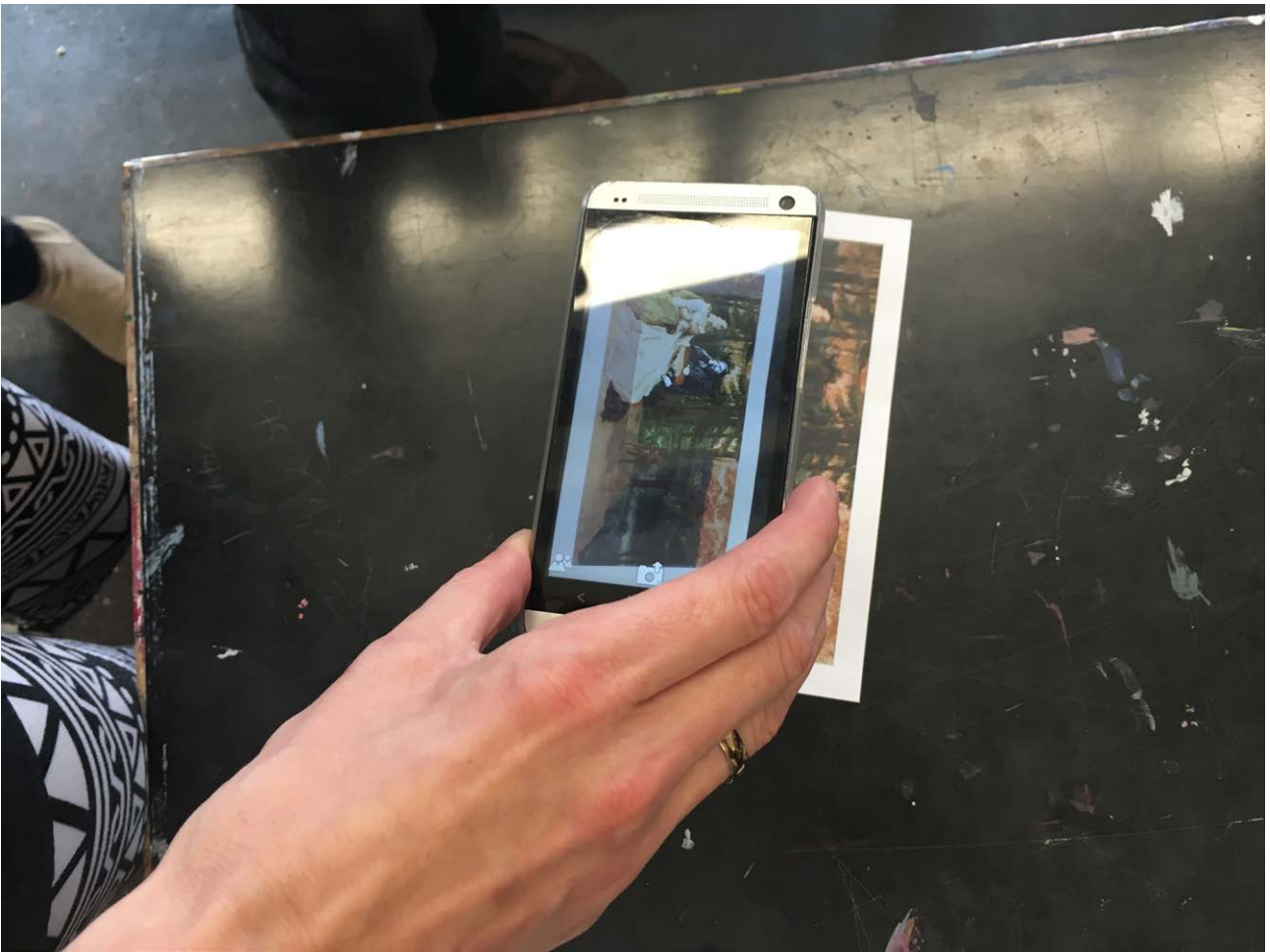


Abb. 8.1.3: Eine Studierende aktiviert ein für die Aurasma-Übung vorbereitetes „Overlay“ anhand eine Bildvorlage, die als Trigger dient, mit der Aurasma-App, Foto am 18.04.2016 vom Autor erstellt

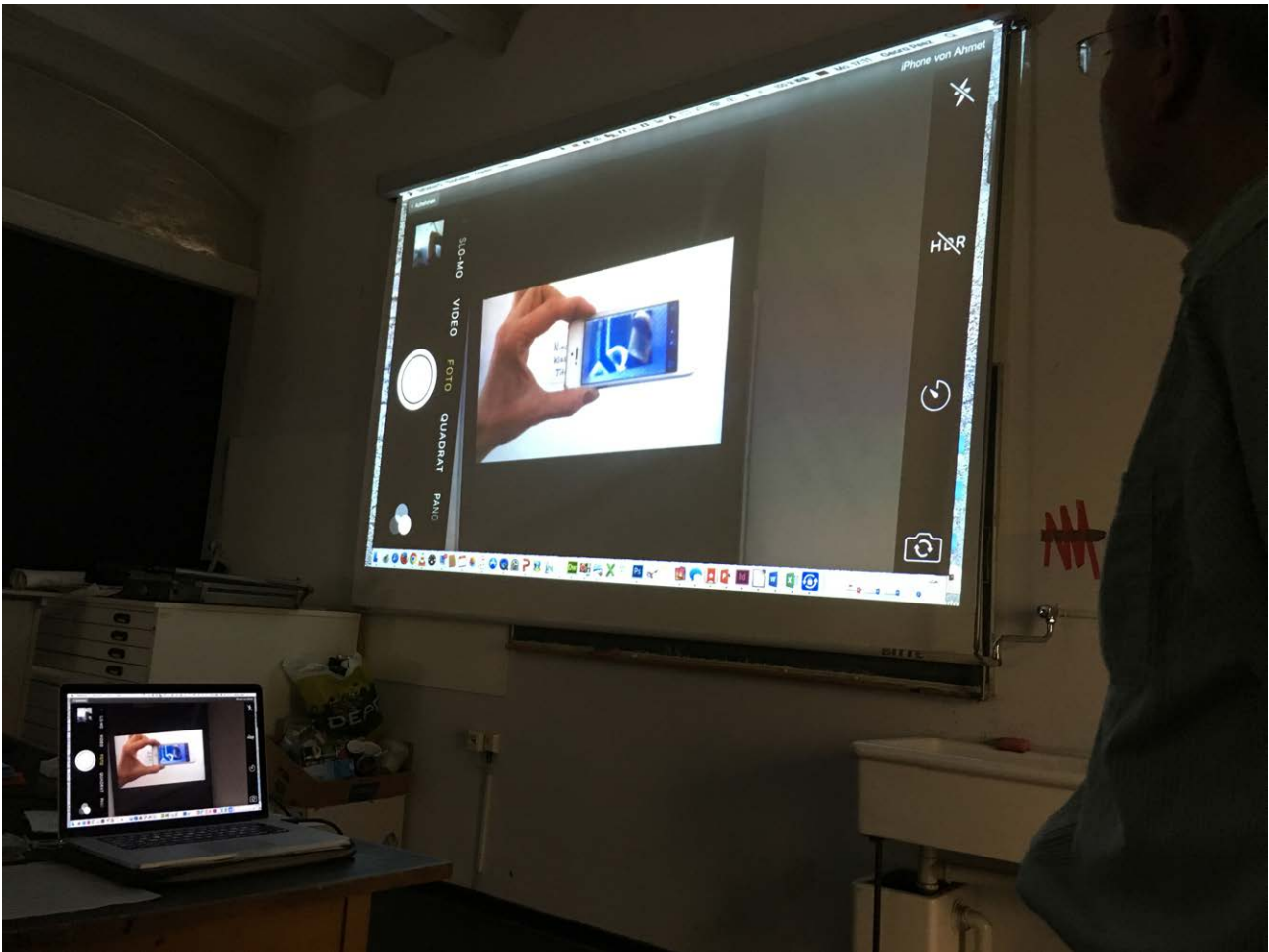


Abb. 8.1.4: Das Smartphone-Bildschirm eines Studierenden wird mittels „Reflector 2“ auf ein mit einem Projektor verbundenes Notebook gespiegelt, Foto am 02.05.2016 vom Autor erstellt



Abb. 8.1.5: Reflexion der Aurasma-Übung im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“; Foto am 02.05.2016 von G. Peez erstellt

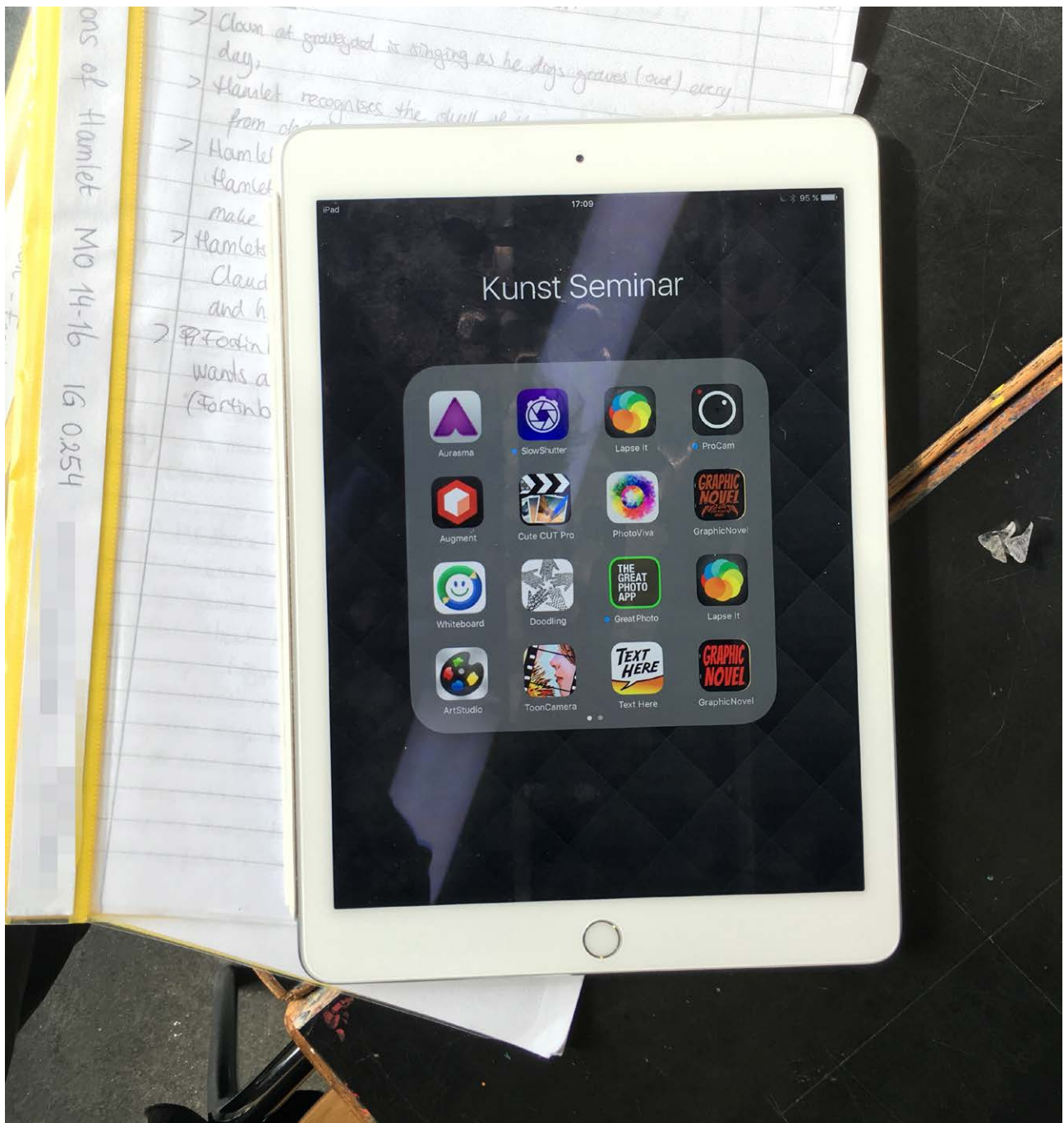


Abb. 8.1.6: Foto von einem App-Ordner einer Studentin der Fotostory-Gruppe im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 23.05.2016 vom Autor erstellt



Abb. 8.1.7: Vortrag des Autors zum Technologie-Akzeptanz-Modell im Hochschulseminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“, Foto am 23.05.2016 von G. Peetz erstellt

Abb. 8.2.1: „Someone’s on the phone.
I can’t use the internet.“
nach memecenter.com.
http://img.memecdn.com/90s-kids-problems_o_659142.jpg, Zugriff
am 16.01.2016

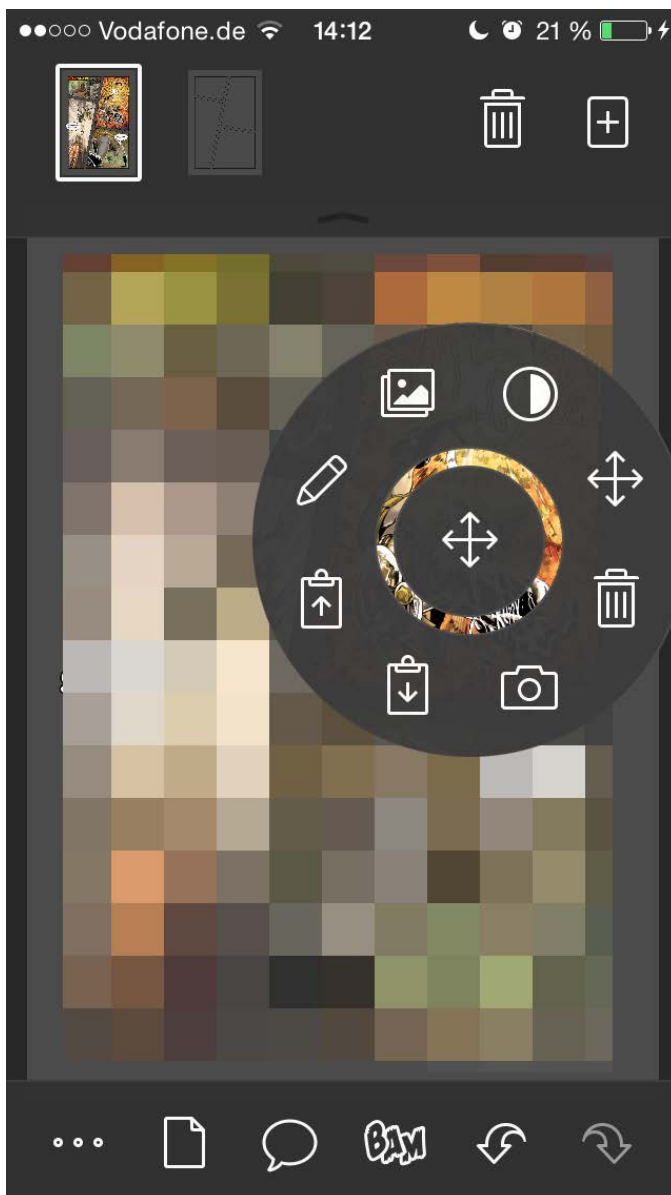
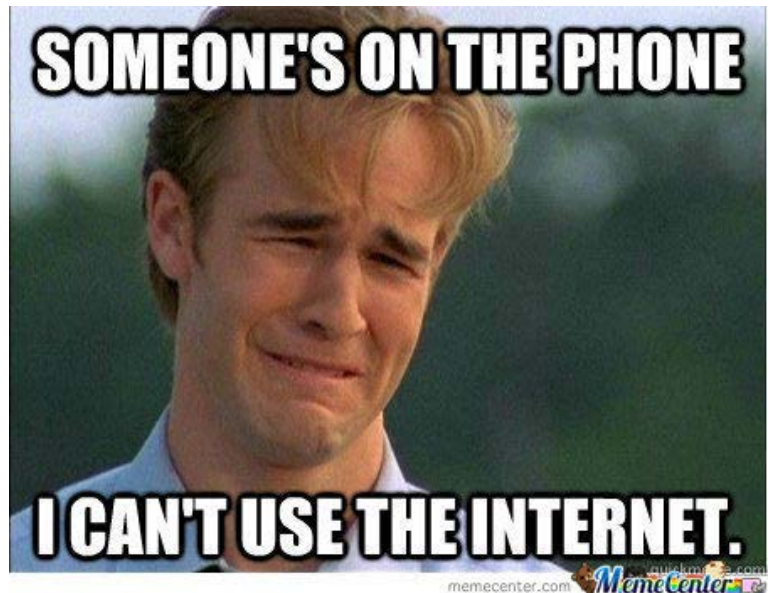


Abb. 8.2.2: Screenshot von der App „Halftone 2“ mit „Radialmenü“, vom Autor erstellt am 03.09.2015



Abb. 8.2.3: Screenshot von den Datenschutz-Einstellungen für die App „Halftone 2“, vom Autor auf einem iPhone erstellt am 03.09.2015



Abb. 8.2.4: Screenshot von der Anleitung in der App „Halftone 2“, vom Autor erstellt am 03.09.2015

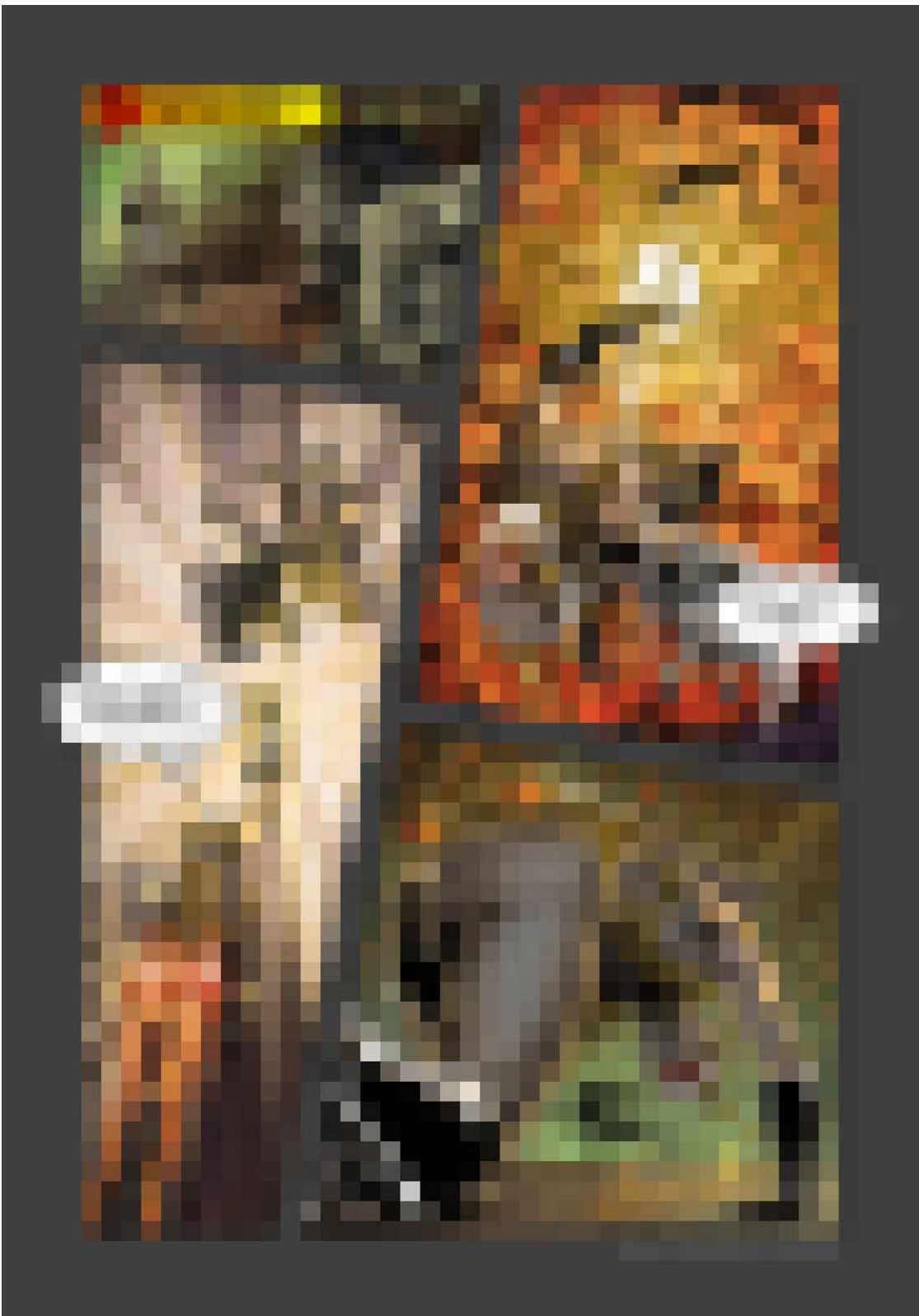


Abb. 8.2.5: Beispiel eines kurzen Comics in der App „Halftone 2“, bereitgestellt von den Entwicklern der App, exportiert durch Autor am 03.09.2015

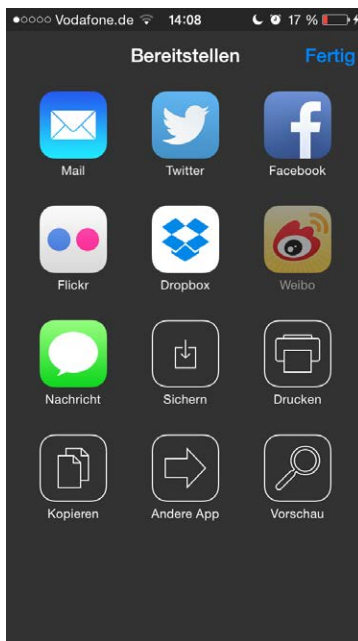


Abb. 8.2.6: Screenshot vom „Bereitstellen“-Menü in der App „Half-tone 2“, vom Autor erstellt am 03.09.2015



Abb. 8.2.7a: „Besuch in der JVA...“ – Fotostory einer Gruppe im Workshop am Nachmittag, bereitgestellt durch Steffen Lasch am 05.10.2015



Abb. 8.2.7b: „Ich habe Kopfschmerzen“ – Fotostory eines Teilnehmers im Workshop am Nachmittag, bereitgestellt durch Steffen Lasch am 05.10.2015

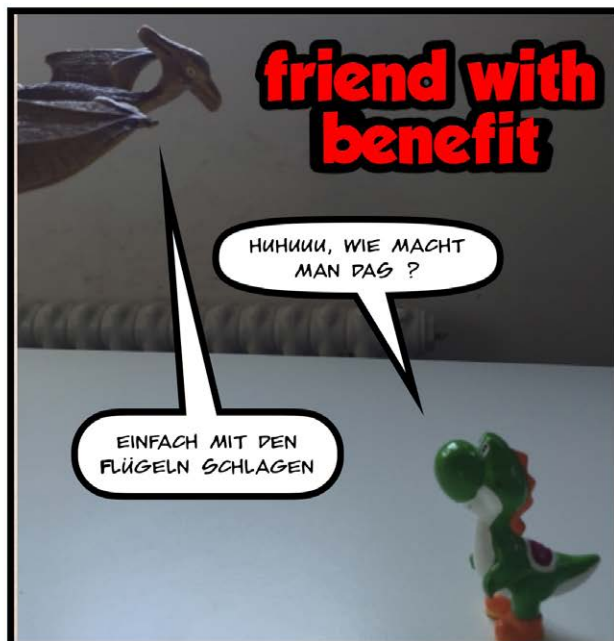


Abb. 8.2.8: „friend with benefit“ – Fotostory einer Gruppe im Workshop am Vormittag, bereitgestellt durch Ines Janßen am 05.10.2015



Abb. 8.2.9: Foto einer Gruppe im Fotostory-Workshop am Nachmittag, vom Autor erstellt am 26.09.2015

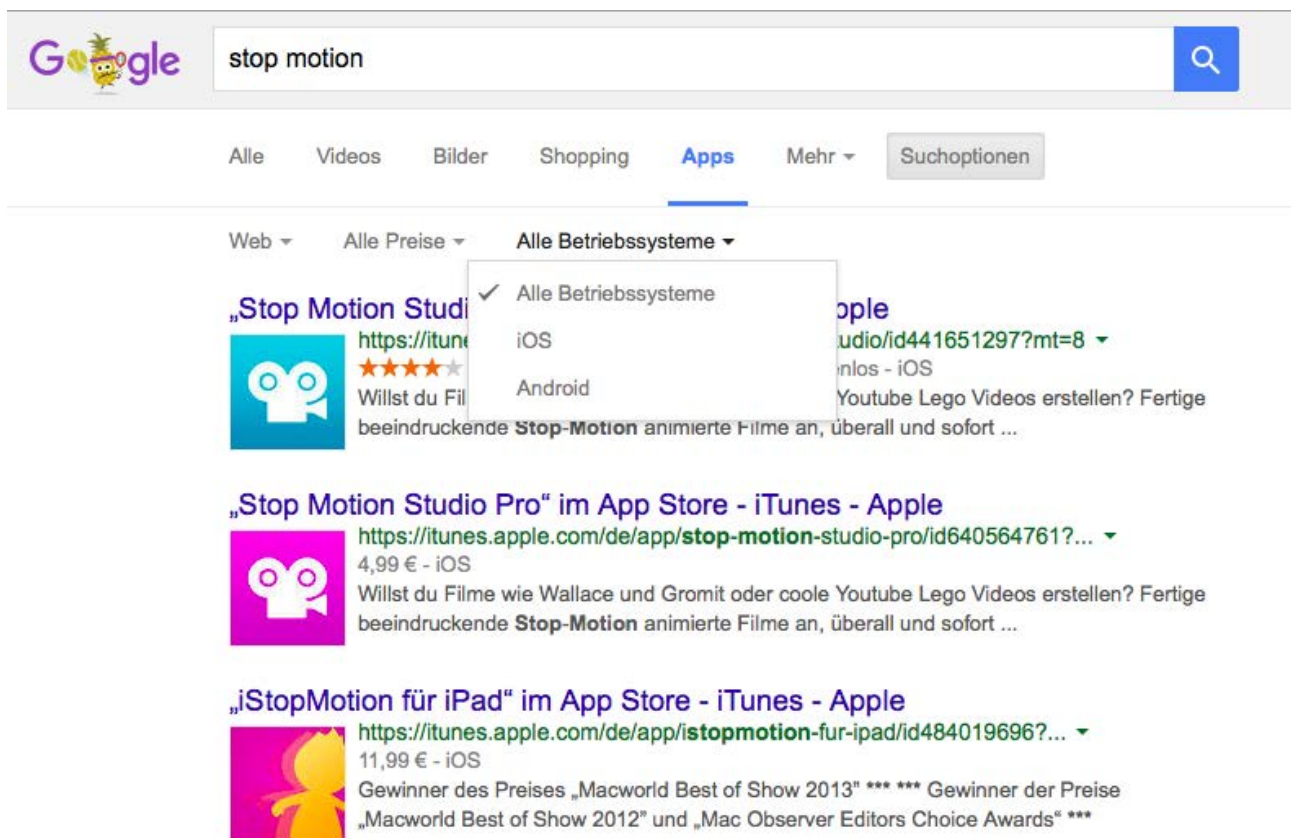


Abb. 9.1.1: Suche nach Apps mittels der Suchmaschine „Google“, Screenshot am 06.08.2016 vom Autor erstellt

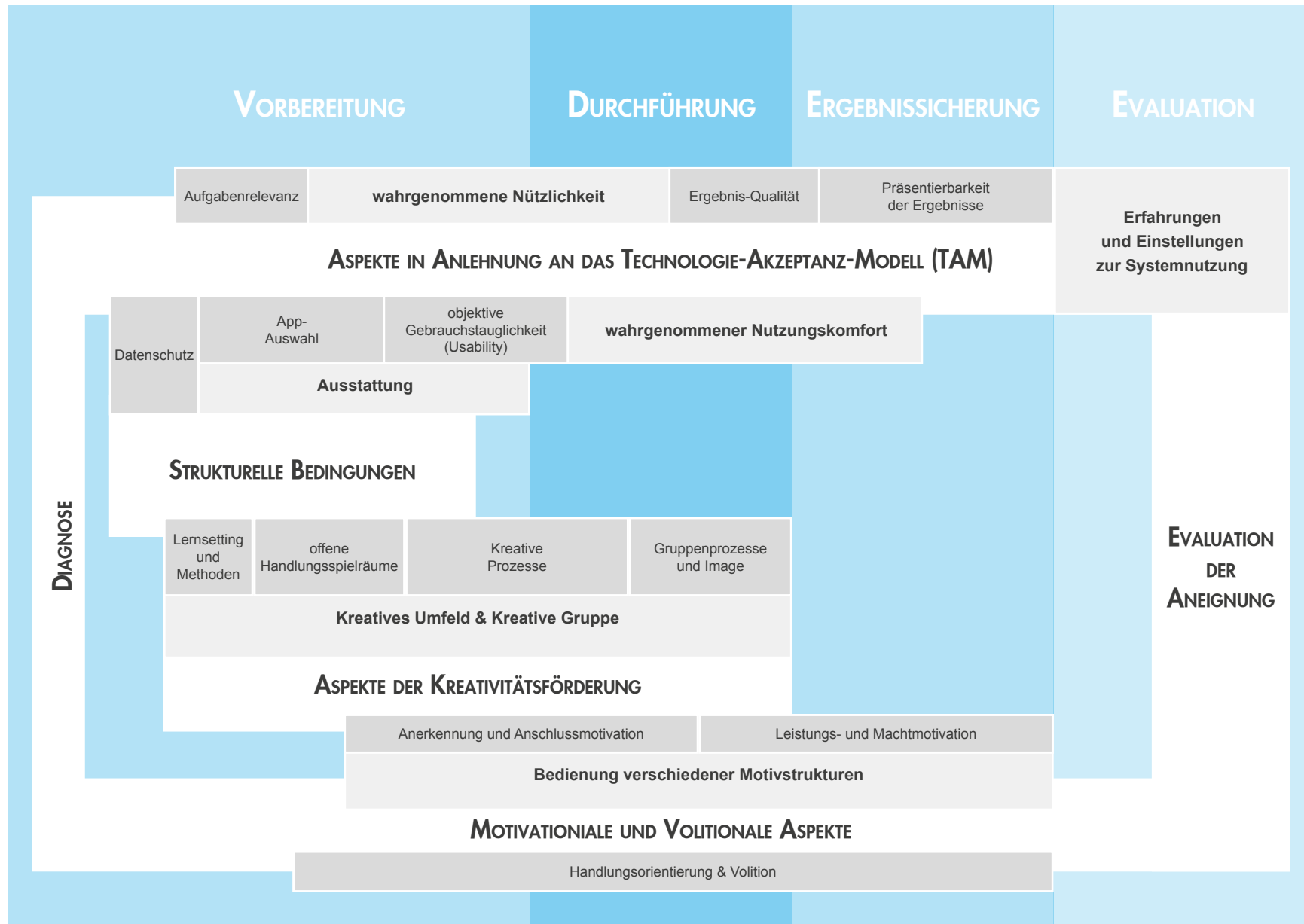


Abb. 9.2.1a: Grafik: „Phasenmodell für den Einsatz von digitalen mobilen Medien im Kunstunterricht“ nach Camuka 2016, vom Autor erstellt

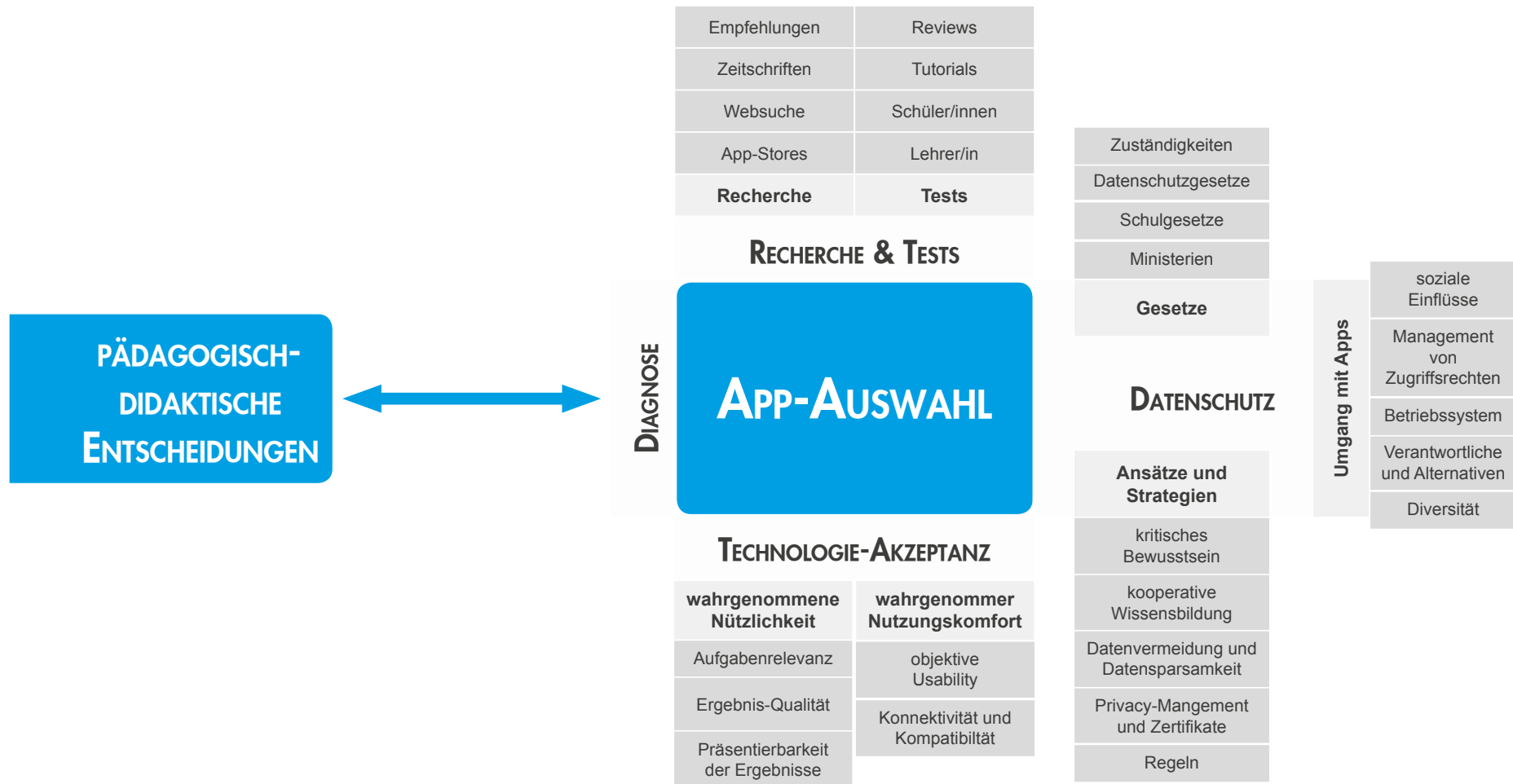


Abb. 9.2.1b: Grafik: „App-Auswahl“ nach Camuka 2016, vom Autor erstellt

Weiteres Material

Ausschreibung für das Seminar
„Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“
am Institut für Kunstpädagogik

Stand: 4.12.2015

Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis

Zeit: montags 16–18 Uhr c.t., 11.04.2016 bis 04.07.2016

Ort: Sophienstr. 1-3, Raum 203

Credits: ...

Lehrperson: G. Peez

Anmeldung in der ersten Lehrveranstaltung

Inhalt: Mobile digitale Endgeräte, wie Smartphones und Tablet-Computer, prägen nicht nur den Alltag von Kindern und Jugendlichen, sie finden seit einigen Jahren zunehmend Eingang in den Kunstunterricht. Dabei setzt sich die Kunstpädagogik ähnlich wie die Kunst immer mit neuen Mitteln der bildnerischen bzw. künstlerischen Gestaltung auseinander. Die Kunstpädagogik versucht sie darüber hinaus kunstdidaktisch zu konzeptualisieren und für den Kunstunterricht brauchbar zu machen. In Bezug auf digitale mobile Medien, deren Prototyp gegenwärtig durch das Smartphone repräsentiert ist, erfolgt dieser Einsatz in der Vermittlungspraxis derzeit nicht oder nur teilweise auf wissenschaftlicher Grundlage.

In dem Seminar wird versucht, sowohl Konzepte und strukturelles Grundwissen zum Smartphone-Einsatz im Kunstunterricht bzw. in der Kunstdidaktik zu vermitteln als auch weitere (z.B. methodische, rechtliche, ethische) Herausforderungen durch die Erarbeitung bildnerischer Unterrichts- bzw. Vermittlungskonzeptionen zum Einsatz von Smartphones bzw. Apps zu ermitteln. Inhaltlich und methodisch finden Erprobungen zu Themen statt wie: Foto (u.a. Langzeitbelichtung, Bildbearbeitung, Morphing), Video (u.a. Filmschnitt, Slow-Motion, Vertonung, Papiertheater filmen.), Stopmotion, Fotostory, Recherche, GPS-Nutzung und Mindmaps.

Der Besitz eines Smartphones bzw. Tablets ist für die Teilnahme am Seminar hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

Literatur: Literaturhinweise werden in der Veranstaltung bekannt gegeben.

- Seminar: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschu...

https://qis.server.uni-frankfurt.de/qisserver/rds?state=verpubl...

Sie sind hier: [Startseite](#) > [Veranstaltungen](#) > [Vorlesungsverzeichnis](#)

Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis - Einzelansicht

Funktionen: |

Seiteninhalt: [Grunddaten](#) | [Termine](#) | [Zugeordnete Person](#) | [Einrichtungen](#) | [Inhalt](#) | [Strukturbaum](#)

Grunddaten

| | | | |
|----------------------|--|-----------------|-----|
| Veranstaltungsart | Seminar | Kürzel | |
| Semester | SoSe 2016 | SWS | 2.0 |
| Erwartete Teilnehmer | | Max. Teilnehmer | |
| Hyperlink | | | |
| Credits | L1 M3=3CPs; L2/L5 M6=3CPs; L3 M8=3CPs; BA NF M4=6CPs | Belegung | |

Termine Gruppe: [unbenannt]

| | Tag | Zeit | Rhythmus | Dauer | Raum | Raumplan | Lehrperson | Status | Bemerkung | fällt aus am | Max. Teilnehmer |
|--|-----|-----------------|----------|---------------------------|-----------------------|----------|------------|--------|---|--------------|-----------------|
| | Mo. | 16:00 bis 18:00 | woch | 11.04.2016 bis 04.07.2016 | Sophienstr. 1-3 - 203 | | Peez | | Anmeldungen erfolgen in der ersten Veranstaltung! | | |

Gruppe [unbenannt]: vormerken

Zugeordnete Person

| | |
|------------------------|----------------|
| Zugeordnete Person | Zuständigkeit |
| Peez, Georg, Prof. Dr. | verantwortlich |

Zuordnung zu Einrichtungen

[Institut für Kunstpädagogik](#)
[Bereich Didaktik](#)

Inhalt

| | |
|----------------------|---|
| Bem. zu Zeit und Ort | Anmeldungen erfolgen in der ersten Veranstaltung! |
| Kommentar | <p>Mobile digitale Endgeräte, wie Smartphones und Tablet-Computer, prägen nicht nur den Alltag von Kindern und Jugendlichen, sie finden seit einigen Jahren zunehmend Eingang in den Kunstunterricht. Dabei setzt sich die Kunstpädagogik ähnlich wie die Kunst immer mit neuen Mitteln der bildnerischen bzw. künstlerischen Gestaltung auseinander. Die Kunstpädagogik versucht sie darüber hinaus kunstdidaktisch zu konzeptualisieren und für den Kunstunterricht brauchbar zu machen. In Bezug auf digitale mobile Medien, deren Prototyp gegenwärtig durch das Smartphone repräsentiert ist, erfolgt dieser Einsatz in der Vermittlungspraxis derzeit nicht oder nur teilweise auf wissenschaftlicher Grundlage.</p> <p>In dem Seminar wird versucht, sowohl Konzepte und strukturelles Grundwissen zum Smartphone-Einsatz im Kunstunterricht bzw. in der Kunstdidaktik zu vermitteln als auch weitere (z.B. methodische, rechtliche, ethische) Herausforderungen durch die Erarbeitung bildnerischer Unterrichts- bzw. Vermittlungskonzeptionen zum Einsatz von Smartphones bzw. Apps zu ermitteln. Inhaltlich und methodisch finden Erprobungen zu Themen statt wie: Foto (u.a. Langzeitbelichtung, Bildbearbeitung, Morphing), Video (u.a. Filmschnitt, Slow-Motion, Vertonung, Papiertheater filmen.), Stopmotion, Fotostory, Recherche, GPS-Nutzung und Mindmaps.</p> <p>Der Besitz eines Smartphones bzw. Tablets ist für die Teilnahme am Seminar hilfreich, aber nicht Voraussetzung.</p> |
| Literatur | Literaturhinweise werden in der Veranstaltung bekannt gegeben. |

Strukturbaum

Die Veranstaltung wurde 7 mal im Vorlesungsverzeichnis SoSe 2016 gefunden:

Vorlesungsverzeichnis

Lehrveranstaltungen für Lehramtsstudiengänge (Modulstruktur)

L2 Lehramt für Haupt- und Realschulen
Kunst
Fachdidaktischer Schwerpunkt (6) --- 1

L5 Lehramt für Förderschulen
Kunst
Fachdidaktischer Schwerpunkt (6) --- 2

L1 Lehramt für Grundschulen

- Seminar: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschu...

<https://qis.server.uni-frankfurt.de/qisserver/rds?state=verpubl...>

| |
|--|
| Kunst |
| Vertiefung der Kunstpädagogik (3) --- 3 |
| L3 Lehramt für Gymnasien |
| Kunst |
| Fachdidaktischer Schwerpunkt (8) --- 4 |
| Weitere Studienangebote |
| Schnuppertage für Schülerinnen und Schüler |
| Kunst, Musik und Sport |
| Kunstpädagogik / Lehramt Kunst --- 5 |
| Lehrveranstaltungen des Fachbereichs 9 - Sprach- und Kulturwissenschaften |
| Kunstpädagogik |
| Fachdidaktik |
| Fachdidaktische Seminare I --- 6 |
| Kunst - Medien - Kulturelle Bildung, B.A. (Nebenfach) |
| Vertiefung Visuelle Bildung/Fachdidaktik (4) --- 7 |



Georg Peez & Ahmet Camuka
Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht -
Forschung und Praxis

Fachdidaktisches Seminar I u. II

SoSe 2016 Mo. 16 - 18 Uhr R 203 Änderungen wahrscheinlich

Vorläufige Planung – Änderungen im Ablauf sind wahrscheinlich

-
- 11.04.** Einführung & Interessenschwerpunkte & Speed Meeting
-
- 18.04.** Gestaltung in Kleingruppen (Übung zu Augmented Reality)
-
- 25.04.** Gestaltung in Kleingruppen (Übung zu Augmented Reality)
-
- 02.05.** Reflexion der Übung & Gruppenfindung, Vorbereitungen für Partner-, Gruppenarbeit & Unterlagen für Unterrichtsplanung & TAM
-
- 09.05.** Partner-, Gruppenarbeit & Beispiele aus dem Kunstunterricht
-
- 16.05.** Pfingstmontag
-
- 23.05.** Partner-, Gruppenarbeit & Beispiele App-Einsatz im Kunstunterricht
-
- 30.05.** Partner-, Gruppenarbeit & 2 Gruppen-Präsentationen (Augmented Reality & Stop-Motion) & Methoden
-
- 06.06.** Partner-, Gruppenarbeit & 2 Gruppen-Präsentationen (Fotostory & Lernen/Forschen mit Apps) & App-Einsatz im Kunstunterricht
-
- 13.06.** Partner-, Gruppenarbeit & 2 Gruppen-Präsentationen (Collage & Video-Aufnahme/-Schnitt/-Bearbeitung) & Aspekte des Mobile Learning
-
- 20.06.** entfällt: Aufnahmeprüfung am Institut → frwlg. Präsenz-Termin
-
- 27.06.** 4 Gruppen-Präsentationen (Zeichnen/Malen & Sammeln/Recherchieren/Forschen & Fotografie & Installation)
-
- 04.07.** Feedback ... und Tschüss
-
- 11.07.** entfällt: Ausstellungswoche am Institut
-



Georg Peez & Ahmet Camuka
Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht -
Forschung und Praxis

Fachdidaktisches Seminar I u. II

SoSe 2016 Mo. 16 - 18 Uhr R 203 Änderungen wahrscheinlich

Vorläufige Planung – Änderungen im Ablauf sind wahrscheinlich

-
- 11.04.** Einführung & Interessenschwerpunkte & Speed Meeting
-
- 18.04.** Gestaltung in Kleingruppen (Übung zu Augmented Reality)
-
- 25.04.** Gestaltung in Kleingruppen (Übung zu Augmented Reality)
-
- 02.05.** Gestaltung in Kleingruppen (Übung zu Augmented Reality) & Reflexion der Übung (ausführlicher geschehen)
-
- 09.05.** Gruppenfindung, Vorbereitungen für Partner-, Gruppenarbeit & Unterlagen für Unterrichtsplanung & Beispiele aus dem Kunstunterricht
-
- 16.05.** Pfingstmontag
-
- 23.05.** Partner-, Gruppenarbeit & App-Einsatz im Kunstunterricht (u.a. TAM)
-
- 30.05.** Partner-, Gruppenarbeit & Methoden
-
- 06.06.** 2 Gruppen-Präsentationen: Stop-Motion (Laura Uhlig, Carolin Pietzner, Jennifer Koch, Annika Hunth) Video (Niklas Fiedler, Ahmet Taskin, Denise Vullo, Lorik Leka, Patrick Wormsbächer)
-
- 13.06.** 2 Gruppen-Präsentationen: Augmented Reality (Lukas Hanemann, Paul Eisner) Montage (Jill Unger, Alexia Hatzeandreu, Zühre Salci, Andre Lohrengel, Rebecca Leudesdorff)
-
- 20.06.** entfällt: Aufnahmeprüfung am Institut → frwlg. Präsenz-Termin
-
- 27.06.** 2 Gruppen-Präsentationen: Forschen/Sammeln (Julia Schlenga, Karina Radulovic, Britta Kadolsky) Fotostory (Hanna Becker, Margrieta Wever, Verena Ramm, Michelle Frost)
-
- 04.07.** Feedback ... und Tschüss
-
- 11.07.** entfällt: Ausstellungswoche am Institut
-

Planungstabelle

| Tag | Inhalt | Material | Aspekte Phasenmodell & Bemerkungen |
|----------|---|---|---|
| 11.04.16 | (20 Min) Einleitung/ Einführung, Formalia A: Besprechung Ablauf G: (20 Min) Legitimationen für das Fach (M8.1.5) A: (25-30 Min) Datenschutz und Privatsphäre (Datenschutz PPT 160411.pptx) (Übung 5-10 min, dann Plenum mit Reflexion zu Datenschutz-Übung; G. notiert mit) A: Handzettel zu „Aurasma“ austeilen und erklären A: Seminar-Account Zettel austeilen und erklären Falls noch Zeit ist: G.: U.-Bsp. | Literatur (dieses und nächstes Mal): Lit. zum Datenschutz (Sammlung), Diagramme und Schaubilder auf OLAT - Handzettel zu „Aurasma“ austeilen - Seminar-Account Zettel austeilen - Ablaufplan austeilen | Datenschutz, Diagnose (u.a. des Umgangs mit Datenschutz), Ausstattung (BYOD plus was wir anbieten), Methoden (Speed Meeting), Lernsetting |
| 18.04.16 | Kurze Wiederholung zu Datenschutz mit Assange-Zitat und zwei Folien aus PPT vom 11.04.16 Übung zu Augmented Reality mit „Aurasma“ (Aurasma PPT 160408.pptx) | PPT zur Übung mit „Aurasma“ Apps: „Aurasma“, Foto- und Video-Apps, ggf. „Reflector 2“ Material: Klebeband/ Tesa, Papier und Stifte → Für die zu erstellenden Trigger | Offene Handlungsspielräume (Stud. können rausgehen, Material), Ausstattung mit Material, Diagnose (Ermitteln, was die TN wissen, können und welche Handys mit welchem System kompatibel sind) |

| | | | |
|----------|---|---|---|
| | (20 Min) Einführung, Erklärung der Übung und Vorstellung der App (10 Min) Erste Erkundung mit „Materialtisch“ (20 Min) Erste Übung (15) Besprechung der ersten Übung | im Raum; Adapter für Smartphones (als Sicherheit bei Fehlern) | |
| 25.04.16 | - Kurze Reflexion zu Übung 1 & „Tipps für funktionierende Auras“ - Übung 2 beginnen | - „Aurasma PPT 160425“ - Standardausrüstung: Notebooks, Projektoren, Mobiler Router mit Internet, „Reflector 2“, evtl. Adapter - von Studierenden Erstellte Auras | - A. zeigt auf dem Smartphone bisher erstellte Auras → was kann daran verbessert werden? - kreativer Prozess, rekursive Schleifen - Volition und Handlungsorientierung → zielgerichtet Probleme lösen (in der Gruppe) |
| 02.05.16 | - Arbeit in Gruppen („Aurasma“) - Präsentation der Ergebnisse aus der Übung zu „Aurasma“ - Reflexion der Übung zu „Aurasma“ | - Standardausrüstung | |
| 09.05.16 | - Unterrichtsbeispiele mit Smartphone-Einsatz zeigen - Einteilung in die Themen-Gruppen, Termine festlegen, Material | - Hinweisblätter zur Unterrichtsplanung, Präsentation - Material auf OLAT (u.a. App-Index pro Gruppe) - Gruppensettel | |
| 16.05.16 | Pfingstmontag | -- | -- |

| | | | |
|----------|---|--|---|
| 23.05.16 | <ul style="list-style-type: none"> - Gruppenarbeitsphase - Infos zur Planung von KU & Methoden - TAM (kurz und übersichtlich) | <ul style="list-style-type: none"> - Standardausrüstung - Material der Gruppen | <ul style="list-style-type: none"> - TAM-Grundlagen vermitteln → zu Nutzungskomfort (immer alles dabei, schneller und einfacher Zugriff; wechseln zwischen den Geräten (Smartphone und Computer); einfache Bedienung (Apps zugeschnitten auf eine Aufgabe); Mobile Usability) - Auswahl von Apps - Blick auf Unterrichtsplanung im Verlauf |
| 30.05.16 | <ul style="list-style-type: none"> - (10 Min) PPT zu Graffiti in Florenz + TAM Wdh. - Gruppenarbeitsphase - (25 Min) Graffiti U-Bsp. + App dazu erproben | <ul style="list-style-type: none"> - Standardausrüstung - PPTs zu Graffiti und Florenz | <ul style="list-style-type: none"> - TAM an einem Beispiel erklären und darstellen |
| 06.06.16 | <ul style="list-style-type: none"> - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe Video - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe Stop-Motion - (10 Min) G: Unterrichtsbsp.: Animationsmobil von Helene Siebermair (7 Klasse Siebermair.pptx) (10 Min) A & G: Stop-Motion-Folien vom Netzwerktag (Legetrick, Knetanimation usw. mit den Studi-Stop-Motion-Filmen) (1 3Stopmotion.pptx) | <ul style="list-style-type: none"> - Standardausrüstung - PPTs zu Vorträgen (Alias im Ordner) - Material der Kleingruppen | |

| | | | |
|----------|--|---|---|
| | evtl. A & G: Element der Unterrichtseinheit in Ingelheim in Bezug auf den Schwerpunkt Stop-Motion | | |
| 13.06.16 | - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe AR - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe Montage/Collage - Reflexion der Unterrichtsentwürfe | - Standardausrüstung - Material der Kleingruppen | |
| 20.06.16 | Entfall: Aufnahmeprüfung am Institut | -- | -- |
| 27.06.16 | - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe Forschen/Sammeln - (30 Min, evtl. + 5 Min) Präsentation Kleingruppe Fotostory - Reflexion der Unterrichtsentwürfe | - Standardausrüstung - Material der Kleingruppen | |
| 04.07.16 | - Evaluation - Herausforderungen | - Standardausrüstung - PPT zu Herausforderungen | - Ausrüstung - technische Probleme und kreative Lösungen |
| 11.07.16 | Entfall: Ausstellungswoche am Institut | -- | -- |

Bezüge aus pädagogischer Sicht

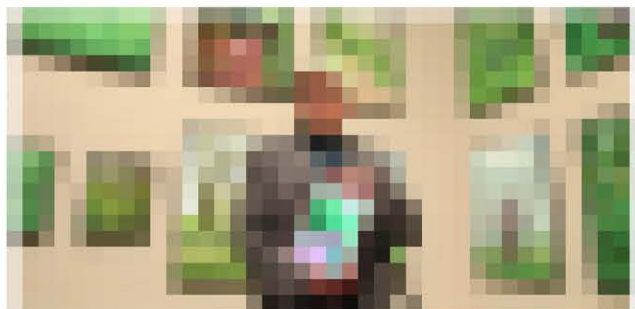
- subjektive emotionale Bindung zum Smartphone
- intuitiver Umgang
- Mobile Learning: Smartphones bzw. mobile Endgeräte verändern das Lernen, auch in der Schule (z.B. Tutorials, Apps von Schulbuchverlagen)
- Integration unterschiedlicher Lernorte und Medien
- „Bring Your Own Device“ (BYOD)



Bezüge, kunst- und fachspezifisch

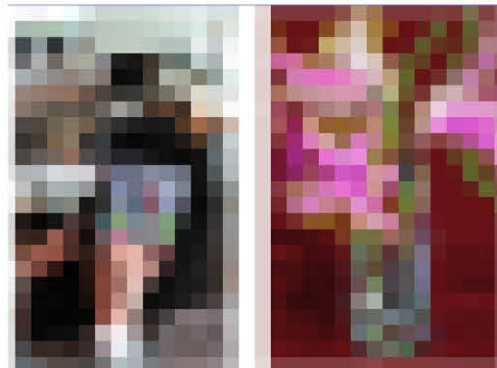
- Bildnerische Gestaltung von Foto, Video, Ton und Text durch Smartphone-Apps ist für viele Jugendliche alltägliche Praxis.
- Wachsende Bedeutung von Bildern, z.B. bildbezogene Kommunikation
- Visuelle Kompetenz und Bildkompetenz
- Traditionelle Inhalte des Kunstunterrichts: Zeichnen, Malen, Fotografieren, Filmen, Collagieren; exempl.: Fotostory
- Digital basierte Verfahren in Mediengestaltung und bildender Kunst

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



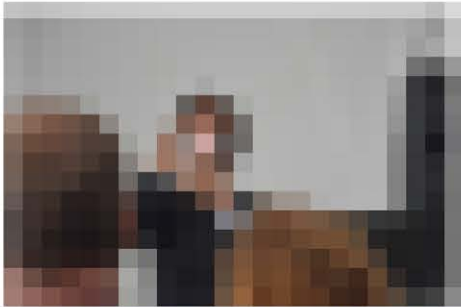
David Hockney (*1937) iPad-Malerei

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



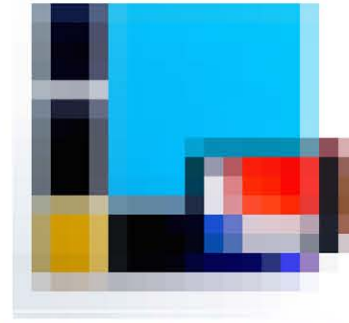
David Hockney (*1937)
iPad-Malerei

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



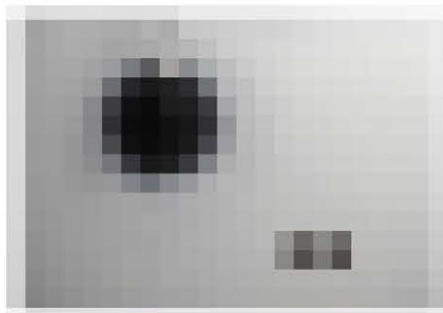
Performance während des Symposiums „Perspectives on Art Education. Conversations Across Cultures“, unter Leitung von Prof. Ruth Mateus Berr in den Räumen der Universität für Angewandte Kunst in Wien vom 28. bis 30. Mai 2015.

Bezüge, kunst- und fachspezifisch

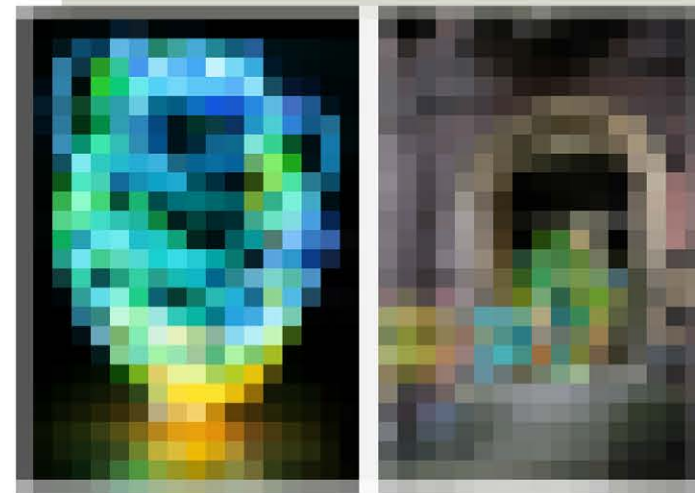


J. Robert Feld: Mondrian Inverted. The Viewer is not present

Bezüge, kunst- und fachspezifisch

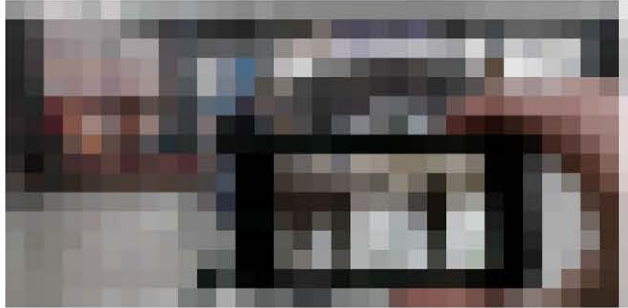


Ben Hagari (*1981, lebt in New York) Ohne Titel



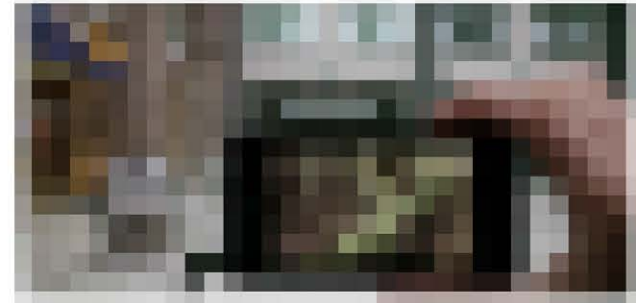
Luis Hernan: Domestic Entrance a2, 2014,
Copyright owner: Luis Hernan | Newcastle University, Photographer: Luis Hernan

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



„Alter Bahnhof Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller, dOCUMENTA (13), 2012

Bezüge, kunst- und fachspezifisch

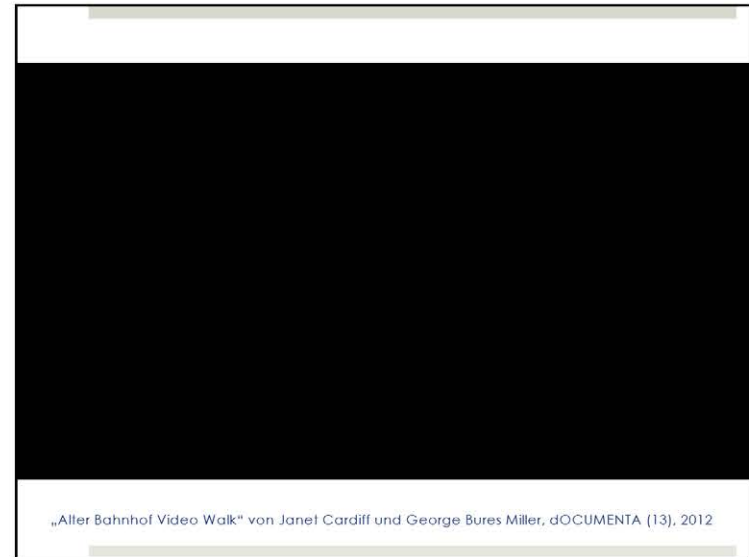


„Alter Bahnhof Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller, dOCUMENTA (13), 2012

Bezüge, kunst- und fachspezifisch

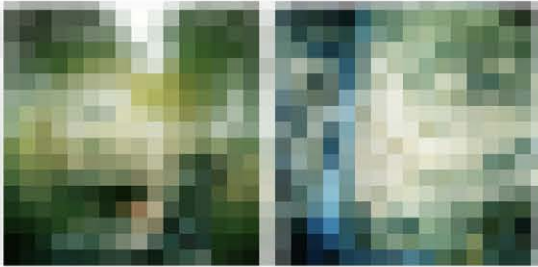


„Alter Bahnhof Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller, dOCUMENTA (13), 2012



„Alter Bahnhof Video Walk“ von Janet Cardiff und George Bures Miller, dOCUMENTA (13), 2012

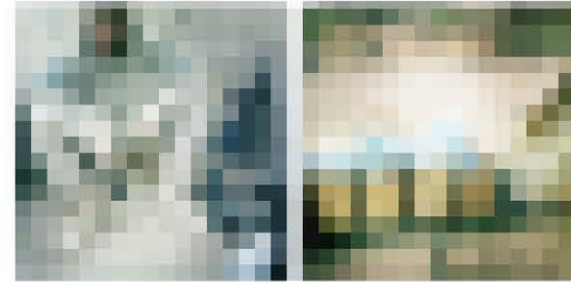
Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Images from Damon Winter's "A Grunt's Life" (from nytimes.com)

Foto-Journalismus mit dem iPhone; z.B. des US-amerikanischen Fotografen Damon Winter, 2010, nördliches Afghanistan

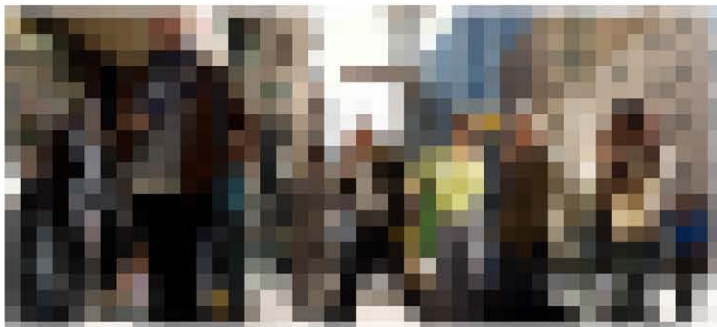
Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Images from Damon Winter's "A Grunt's Life" (from nytimes.com)

Foto-Journalismus mit dem iPhone; z.B. des US-amerikanischen Fotografen Damon Winter, 2010, nördliches Afghanistan

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



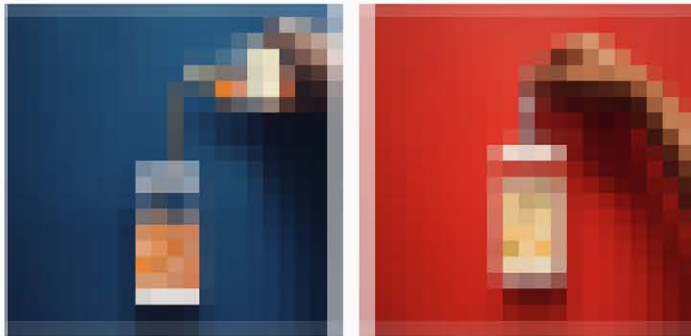
Smartphone als Prothese | Peter Funch (*1974) Communicating Community, 2007/2008
Der Künstler komponiert die Fotos am Rechner und setzt sie aus Einzelelementen zusammen.

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Anshuman Ghosh (auch Künstlername: "Moography") (*1986) „Phoneframing“

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Anshuman Ghosh (auch Künstlername: "Moography") (*1986) „Phoneframing“

Bezüge, kunst- und fachspezifisch

- Grundidee: Erweiterung der Funktionen des Smartphones
- Meistens bastelt Ghosh ein Motiv aus buntem Papier. Er fotografiert es mit dem Handy oder legt das Papier auf das Display, damit es wie ein Foto aussieht.
- Anschließend baut er um das Smartphone das zweite, äußere Bild.
- Diese Bild-im-Bild-Technik wirkt besonders plastisch, wenn er einzelne Motive über den Rahmen des Handy hinaus laufen lässt. Dann scheint es, als sei das Display durchlässig.



Anshuman Ghosh (auch Künstlername: "Moography") (*1986) „Phoneframing“

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Aram Bartholl (*1972): KILLYOURPHONE.COM ist ein offenes Workshopformat. Alle Teilnehmer sind eingeladen sich ihre eigene funksignal-blockierende Handytasche zu nähen. Das Telefon kann in dieser Tasche weder senden noch empfangen, es ist komplett vom Netz abgeschnitten.

Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Aram Bartholl (*1972): „Auch du kannst selber diesen Workshop anbieten, zb. mit Freunden und Nachbarn, an einer Schule, im Stadtteilzentrum, Straßenfest o.ä... Schützen deine Privatsphäre! Diskutiere über die allgegenwärtige Massenüberwachung und lernen zu nähern!“

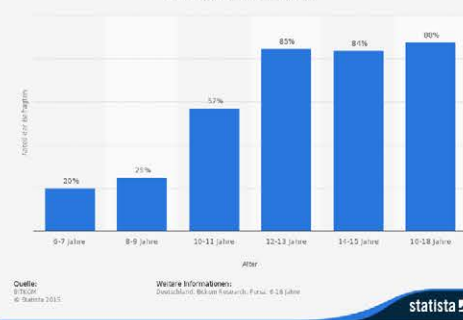
Bezüge, kunst- und fachspezifisch



Aram Bartholl (*1972): „Ich bin Künstler, lebe in Berlin und mache gerne Projekte mit und über das Internet und Computer und ihre Einflüsse auf unsere Gesellschaft.“

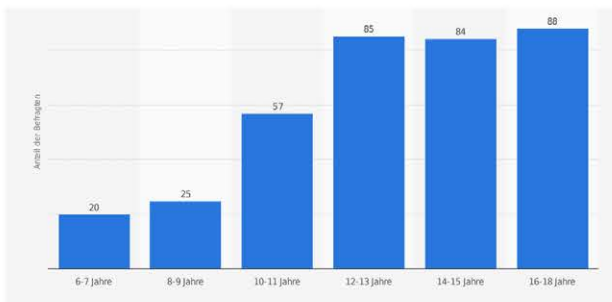
Bezüge, alltags- und jugendkulturell

Smartphone-Nutzung durch Kinder und Jugendliche in Deutschland im Jahr 2014 nach Altersgruppen



Smartphone Nutzung durch Kinder und Jugendliche in Deutschland im Jahr 2014 nach Altersgruppen, Quelle: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfrage/smartphone-nutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen/> (Zugriff am 02.09.2015)

Bezüge, alltags- und jugendkulturell

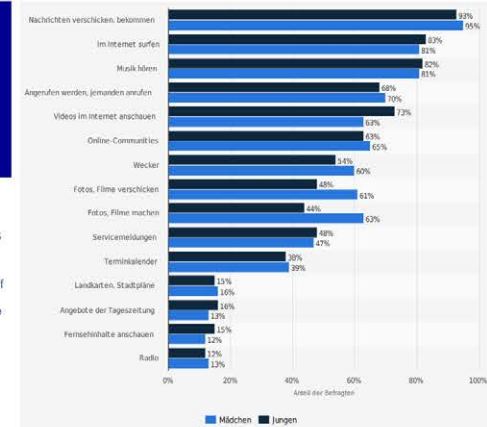


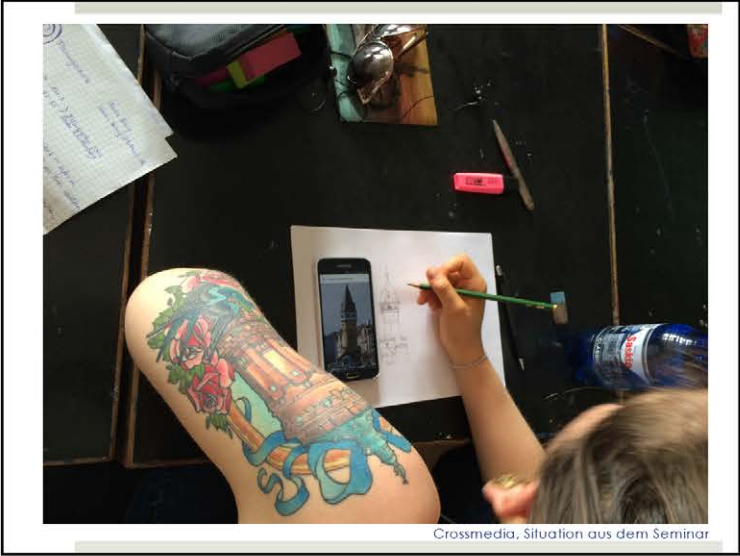
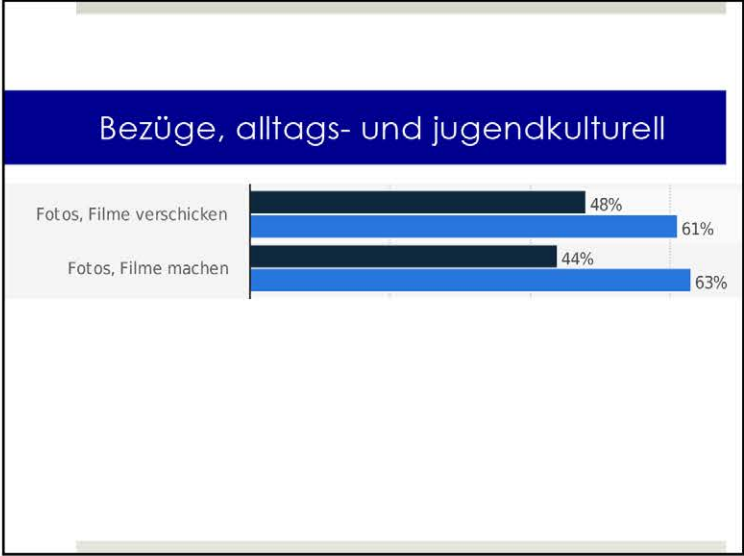
Smartphone-Nutzung durch Kinder und Jugendliche in Deutschland im Jahr 2014 nach Altersgruppen, Quelle: <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/1104/umfrage/smartphone-nutzung-durch-kinder-und-jugendliche-nach-altersgruppen/> (Zugriff am 02.09.2015)

Bezüge, alltags- und jugendkulturell

Welche Funktionen Deines Handys oder Smartphones nutzt Du täglich oder mehrmals pro Woche?

Quelle: In Statista - Das Statistik-Portal, Zugriff am 28. Januar 2016, von <http://de.statista.com/statistik/daten/studie/25795/umfrage/nutzungshaeufigkeit-der-jeweiligen-handysfunktionen-durch-jugendliche-nach-geschlecht/>.





Anleitung zur Nutzung einer Apple ID bzw. eines Google Play Accounts

Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis | SoSe 2016

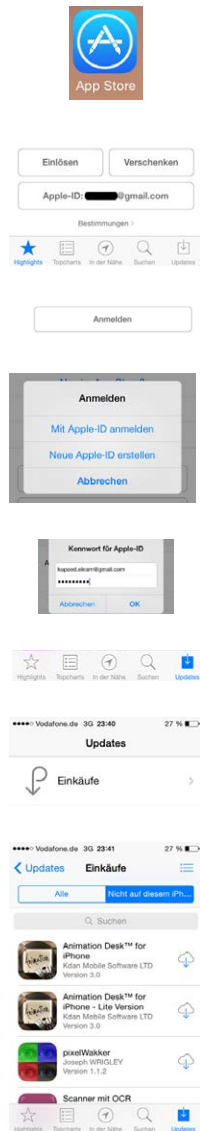
Georg Peez & Ahmet Camuka

Seminar-Account nutzen

Anmeldedaten bei **beiden** Systemen: Account/ Apple ID: kupaed.elearn@gmail.com
 Passwort: Passwort: Byod2015

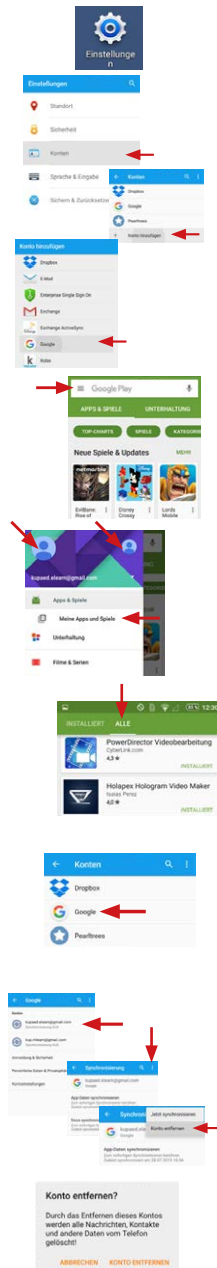
iOS (iPhone, iPad)

- Öffnen Sie die App „App Store“ und wechseln Sie in der unteren Leiste auf „Highlights“ und scrollen Sie nach ganz unten, damit Ihnen Ihre Apple ID angezeigt wird. Tippen Sie diese an und wählen Sie „Abmelden“, dann wählen Sie wieder „Anmelden“ und anschließend „Mit Apple ID anmelden“.
- Geben Sie nun die nötigen Daten (s. oben) ein und bestätigen Sie mit „OK“. Jetzt können Sie mit dieser Apple ID Apps kaufen/ laden oder bereits geladene Apps auf Ihr Gerät übertragen. Dazu wechseln Sie zu einer anderen Ansicht.
- Wählen Sie in der unteren Leiste „Updates“ und anschließend oben „Käufe“ bzw. „Einkäufe“. Sie können zwischen „Alle“ und „Nicht auf diesem iPhone“ wählen. Wählen Sie letzteres, es ist übersichtlicher.
- Nun können Sie die gewünschten Apps (nach-) laden oder danach suchen (unten auf „Suchen“ tippen). Jede App muss/ kann nur einmal gekauft werden und steht der ganzen Gruppe zur Verfügung.
- Keinesfalls vergessen:** Zum Abmelden aus diesem Account befolgen Sie entsprechend die Schritte 1 und 2.



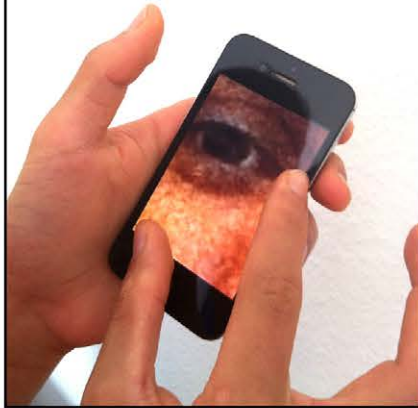
Android OS

- Öffnen Sie „Einstellungen“, wechseln Sie in der oberen Leiste auf „Konten“ und wählen Sie weiter unten „Konto hinzufügen“. Wählen Sie anschließend in der Liste „Google“.
- Melden Sie sich mit dem Seminar-Account an, indem Sie die nötigen Daten (s. oben) eingeben und bestätigen. Jetzt wird Ihnen dieser Account, ggf. neben Ihrem eigenen, zur Auswahl angeboten.
- Wechseln Sie zur App „Google Play Store“. Tippen Sie oben links auf das Feld. Sie können hier zwischen verschiedenen Accounts wählen, falls mehrere vorhanden sind. Wählen Sie den Seminar-Account aus und anschließend „Meine Apps [und Spiele]“.
- Hier sehen Sie unter „Alle“ alle bereits mit diesem Account gekauften Apps. In jedem Fall aber können Sie die gewünschten Apps suchen und mit diesem Account dann laden.
- Keinesfalls vergessen:** Zum Abmelden des Accounts (geschieht nicht automatisch, weil Google mehrer Konten auf einem Gerät zulässt) befolgen Sie Schritt 2 bis zum Ende und wählen Sie den Seminar-Account. Anschließend wählen Sie unten „Konto entf.“ und bestätigen die Löschung.

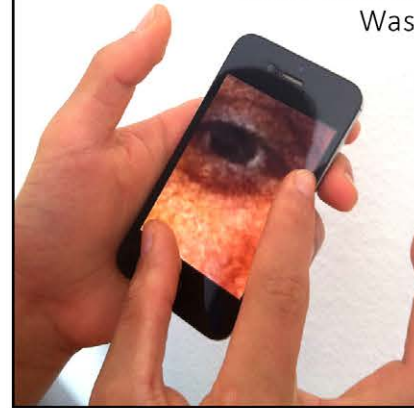


Tippen Sie bei Bedenken zur Synchronisation mit dem Seminar-Account auf diesen und wählen Sie einige Felder (bis auf Apps!) ab. Seien Sie aber versichert, dass im Falle einer Synchronisation durch Sie, alle Daten wieder vom Seminar-Account gelöscht werden. Sorgen Sie selbst dafür, dass Sie nach der Nutzung des Accounts diesen hier wieder entfernen. **Sie können, wenn Sie sich nicht abmelden, sogar geortet werden!**

Erfahrungs-Speed-Meeting

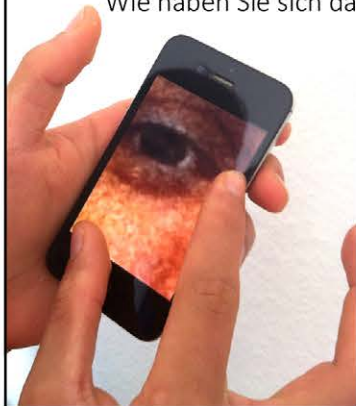


Zeige mir ein „interessantes“,
„ungewöhnliches“ Foto auf dem Smartphone /
Tablet und erzähle, wie es entstand.
Was ist daran interessant?

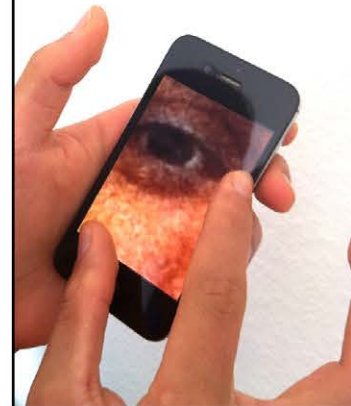


Zu jedem Gespräch
bitte Notizen
machen!

Gab es eine Situation, in der Sie sich unwohl gefühlt
haben, weil Fotos sichtbar wurden, die Sie gerade
nicht zeigen wollten?
Wie haben Sie sich dabei gefühlt?



Haben Sie schon einmal vergleichbare Situationen
erlebt? Schildern Sie bitte Ihre Erinnerungen dazu.



Datenschutz/ informationelle Selbstbestimmung: Worin bestehen die Herausforderungen?

- Smartphones sind personalisiert und stellen verschiedene Daten zu Informationen zusammen, die schützenswert sind
- Klarheit über Rechte und Möglichkeiten zum Datenschutz
- Grundsätzlich: Problembewusstsein
- Ansätze (pädagogische und technische) zum Schutz der Daten benötigt → Schüler/in und Lehrer/in

Herausforderung: fehlendes Problembewusstsein?

In Bezug auf Datenschutz:
Analogie zur Verbreitung des Händewaschens

„Bevor immer mehr Menschen von den Vorteilen der Handhygiene überzeugt waren, musste erst die Keimtheorie allgemein anerkannt und popularisiert werden. Sobald die Leute ein ausreichendes Verständnis“ „(...) von der Ausbreitung von Krankheiten (...)“ „hatten, haben ihnen die Seifenfabrikanten dann Produkte zur Besänftigung ihrer Ansteckungsangst geliefert.“ Durch „Angst“ „entsteht (...) ein Verständnis für das Problem (...) und schließlich genügend Nachfrage (...), um das Problem zu lösen.“

Julian Assange, Cypherpunks, Campus Verlag Frankfurt/New York 2013, S. 74

Herausforderung: fehlendes Problembewusstsein?

In Bezug auf Datenschutz:

„Man könnte eine historische Analogie zur Verbreitung des Händewaschens ziehen. Bevor immer mehr Menschen von den Vorteilen der Handhygiene überzeugt waren, musste erst die Keimtheorie allgemein anerkannt und popularisiert werden. Dann musste man den Menschen auch die Angst vor der Ausbreitung von Krankheiten auf diesem Weg einimpfen, vor der Infektion durch unappetitliches Zeug an den Händen, das unsichtbar war, genauso wie die Massenüberwachung unsichtbar ist. Sobald die Leute ein ausreichendes Verständnis davon hatten, haben ihnen die Seifenfabrikanten dann Produkte zur Besänftigung ihrer Ansteckungsangst geliefert. Es ist notwendig, den Leuten Angst einzujagen, damit sich ein Verständnis für das Problem entwickeln kann und schließlich genügend Nachfrage entsteht, um das Problem zu lösen. Es gibt allerdings auch noch eine Schattenseite der Gleichung, nämlich Programme, die zwar ihrem Anspruch nach durch Verwendung von Kryptografie sicher sind, die aber in Wirklichkeit häufig Mogelpackungen sind, weil Verschlüsselung komplex ist und man den Betrug hinter Komplexität verstecken kann.“

Julian Assange, Cypherpunks, Campus Verlag Frankfurt/New York 2013, S. 74

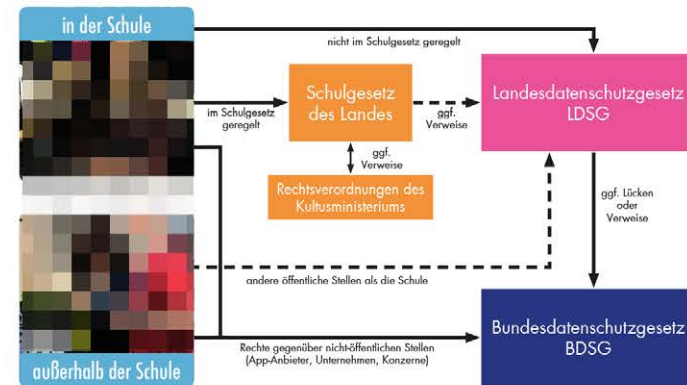
Herausforderung: fehlendes Problembewusstsein?

- Pragmatischer Umgang mit Datenschutz
 - Datenschutzrichtlinien nicht lesen, weil keine wichtigen Daten (wie Kontodaten) erhoben werden
 - Nicht lesen, Überfliegen der Datenschutzrichtlinien, weil zu unübersichtlich und undurchsichtig
 - „unreflektiert[e]“ Nutzung von „Mobilmedien“ (Neunkirchen/ Wimmer)

Herausforderung:
Ansätze für den Umgang mit Datenschutz

- Kollektives Bewusstsein und kooperative Wissensbildung

Wonach richte ich mich in Fragen des Datenschutzes?



2016 Ahmet Camkan

Herausforderung:
Ansätze für den Umgang mit Datenschutz

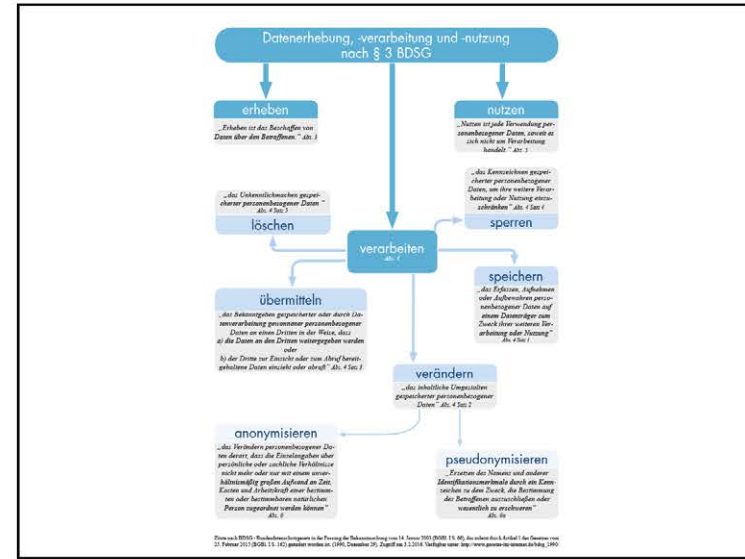
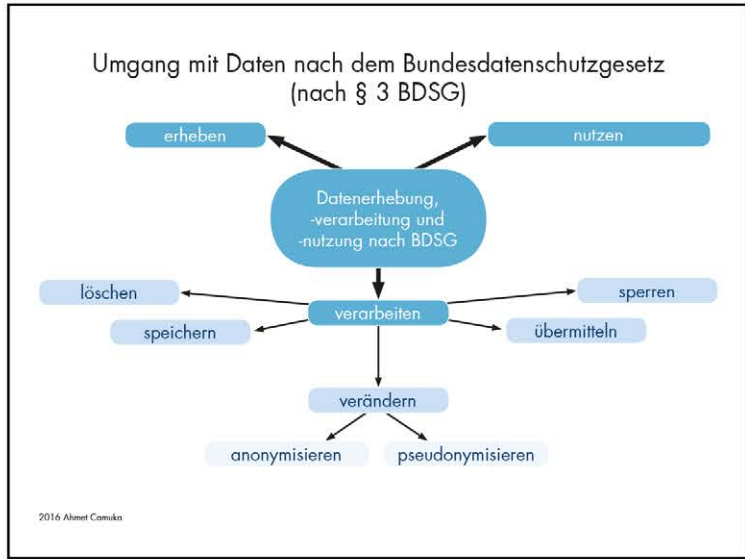
- Kollektives Bewusstsein und kooperative Wissensbildung
 - Datensparsamkeit und Datenvermeidung
 - Erforderlichkeit und Nützlichkeit
 - Zugriffsrechte-Management und Zertifizierungen
 - Updates: Softwareseitige Instandhaltung
- Herangehensweise und Anspruch im Seminar

Herausforderung: Datenschutz /
informationelle Selbstbestimmung



Vorschläge für die Unterrichtspraxis

- Kooperation mit einem Experten im Bereich Jugendmedienschutz vom zuständigen Datenschutzbeauftragten oder ein Experte für Medienpädagogik der Hessischen Lehrkräfteakademie
- oder
- eine zu durchlaufende Station zum Datenschutz in (Stationen-) Unterricht einbauen
- oder
- eine Übung, z.B. „Befragung von Expertinnen und Experten“, „Hearing“ oder „Gutachten“

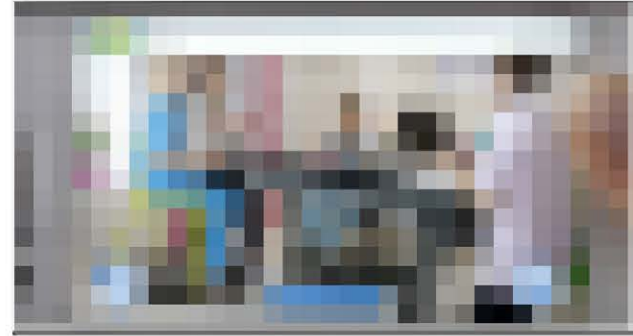


Übung zu Augmented Reality mit „Aurasma“

„Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“
am Institut für Kunstpädagogik, Frankfurt am Main, SoSe 2016, Georg Peez und Ahmet Camuka

Augmented Reality (erweiterte Realität)

- Wikipedia: „computergestützte Erweiterung der Realitätswahrnehmung“



IKEA: Werbung und Produktvorschau

DISNEY „Live Texturing“

Live Texturing of Augmented Reality Characters from Colored Drawings

Stéphane Magnenat, Dat Tien Ngo, Fabio Zünd, Mattia Ryffel,
Giacchino Noris, Gerhard Rothlin, Alessia Marra, Maurizio Nitti,
Pascal Fua, Markus Gross, Robert Sumner

© Disney



ZDF 3D Analyse



CARDIFF & MILLER: ALTER BAHNHOF VIDEO WALK | 2012

Video walk, 26 minute walk.

Produced for dOCUMENTA (13), Kassel, Germany.

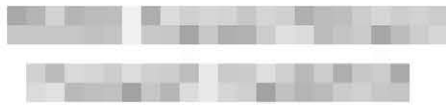


Vorbereitungen



- Haben Sie die App geladen?
- Melden Sie sich bitte alle mit dem Seminar-Account an:
Benutzername: kupaed (Mail: kupaed.elearn+aur@gmail.com)
Passwort: Byod2016
→ Für die Betrachtung der gemeinsamen „Auras“ benötigt
- Live-Demo

Hostpot 4 You



Bitte nur verbinden, wenn Sie kein mobiles Internet haben oder wenn aufgefordert

Testen Sie bitte die Vorlagen auf dem Tisch.

Erste Übung (20 Min)

- Erkunden Sie die App „Aurasma“ – Was ist möglich?
- Erstellen Sie eine „Aura“ (Projektion)
 - Scannen Sie ein Objekt, das als Auslöser dienen soll und überlagert wird (Tag/ Auslöser)
 - Wählen Sie ein (vorher selbst erstelltes) „Overlay“ (zu projizierendes Objekt), d.h. ein Foto/ Video oder einen Text (als Foto) (max. 20 mb) aus ihrem Album oder erstellen Sie es mit der Kamera
 - Passen Sie das „Overlay“ an

Präsentation und Reflexion der Ergebnisse der ersten Übung

- Was haben Sie erfahren und gelernt?
- Welche Herausforderungen haben sich gestellt und wie haben Sie sie gelöst?
- Was ist bei der Erstellung von sogenannten „Auras“ bzw. Augmented Reality-Elementen zu beachten?

Tipps für funktionierende „Auras“

- Auf die Lichtverhältnisse achten
- Die Fläche darf nicht durchsichtig sein
- Unterschiedliche Funktionen bei Android und IOS, man sollte auf die Reihenfolge beachten
- Der Hintergrund muss immer identisch sein
- Auf die Lichtverhältnisse muss geachtet werden
- Der Untergrund sollte eben und abgeschlossen sein
- Es muss auf die Form geachtet werden
- Probleme bei durchsichtigem Untergrund

Präsentation und Reflexion der Ergebnisse der ersten Übung

- Was ist mit „Aurasma“ oder mit solchen Augmented Reality-Apps möglich?
- Wie können die Tags genutzt werden, um einen Rundgang oder eine interaktive Geschichte zu erzeugen?
- Optional: Auras werden öffentlich gemacht und sind für alle zugänglich, bei gleichem Account werden auch Auras geteilt → könnte zu interessanten Überlagerungen führen ;-)

Zweite Übung

- Finden Sie sich in Kleingruppen (4 Personen) zusammen
- Erstellen Sie einen interaktiven Rundgang mit entsprechenden „Tags“
- Versuchen Sie ggf. eine Geschichte zu entwickeln, durch die Sie den/die Beobachter/in in einem Rundgang führen
- Bitte mindestens ein Video einbinden
- **Hinweise**
 - Dokumentieren Sie ihren Rundgang mit einem zweiten Gerät als Video zur späteren Vorführung, es kann auch einen Rundgang geben und sie können außerdem kurze Sequenzen in der App aufnehmen (jedoch ohne Ton)
 - Optional: Auras werden öffentlich gemacht und sind für alle zugänglich, bei gleichem Account werden auch Auras geteilt → könnte zu interessanten Überlagerungen führen ;-)
 - Optional: Auras können auf <https://studio.aurasma.com> am Rechner erstellt werden (weitere Funktionen wie Zuschritt der Vorlage und verschiedene Aktionen)

Themenvorschläge

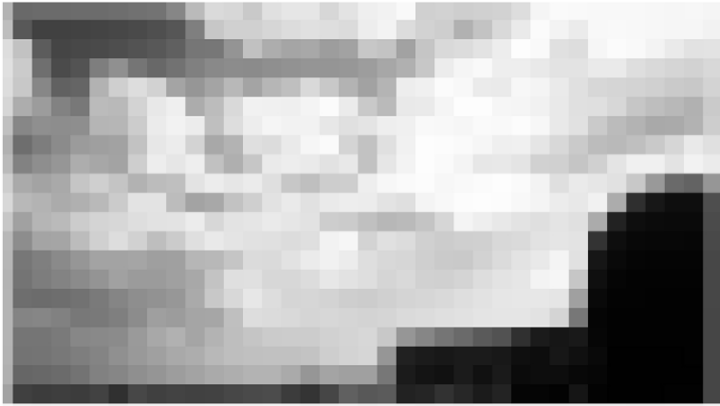
- Erstellen Sie einen Guide z.B. zum Thema Streetart
 - Mit Bildern, Texten (als Bilder) und Videos
- Erstellen Sie einen interaktiven Film (mit oder ohne Audio)
- Bild in Bild (Zeichnung in Zeichnung)
- Inhaltliche Vorschläge
 - „Aus dem Jenseits“ (mit Sound arbeiten, von einem anderen Smartphone erzeugen?)
 - „Halluzinationen“
 - „Erinnerungen“
 - „Tor zu einer anderen Welt“
 - „Erweiterte Räume“
 - „Ich habe Hunger!“
 - „Oops, das war peinlich!“
 - „Ganz schön bunt hier.“
 - „Alles was fliegen kann.“

Besprechung der Ergebnisse der zweiten Übung

Potentiale und Herausforderungen für den Kunstunterricht und darüber hinaus

- Welche Potentiale bieten Apps wie „Aurasma“ für den Kunstunterricht?
- Was sind die Grenzen dieser und solcher Apps?
- Welche Herausforderungen stellen sich?
- Welche Implikationen gibt es für den Datenschutz, das Verbraucher- und Konsumverhalten?

Microsoft Holo Lens



Kleingruppenarbeit im Mai und Juni 2016

Die Präsentationen der Gruppen finden vom Mai bis Juli 2016 im Seminar statt. Jede Gruppe hat ca. 30 Minuten Zeit für ihre Präsentation incl. der direkt anschließenden Aussprache und Diskussion.

Damit wir mit der Installation von Dateien im Seminar keine Zeit verlieren, muss das Material für alle Präsentation (nur gängige Formate: PDF, Word, PPT, jpg, mov, wmv usw.) spätestens 24 Stunden vor Ihrem Vortragstermin in den Gruppen-Ordner hochgeladen sein!

Ihre Kurz-Präsentation muss in dieser Reihenfolge folgende Elemente enthalten:

- Welche Altersgruppe bzw. Schulstufe ist die Zielgruppe für die Unterrichtseinheit?
- kurzer Überblick: Was ist Inhalt/Gegenstand der Unterrichtseinheit und Arbeitsziel der Schüleraufgabe?
- Exemplarische Sequenz(en), erstellt mit den relevanten Apps: z.B. Videos, Screenshots; unbedingt handlungsorientiertes und performatives Element unter Einbeziehung der Seminargruppe!
- Konzipierter knapper Verlauf der gesamten Unterrichtseinheit (eventuell mit einer Tabelle, PPT oder Ähnliches).
- Welche allgemeinen kunstpädagogischen/kunstdidaktischen Kompetenzen fördert die Unterrichtseinheit?
- Wird auf die zu erwartende wahrgenommene Nützlichkeit bei der Verwendung eines digitalen Mobilgeräts bzw. bestimmter Apps durch die Schülerin bzw. den Schüler eingegangen?
- Wie steht es mit dem wahrgenommenen Nutzungskomfort des Smartphone bzw. der App durch die Schülerin bzw. den Schüler?
- Welche methodischen Highlights bietet die geplante Unterrichtseinheit?
- Zuvor überlegte Initialfragen für die 5-minütige Aussprache stellen.

Bei zusätzlichem Geräte- oder Materialbedarf: bitte frühzeitig vor der Veranstaltung melden:
mail@georgpeez.de

Dokumentation der Aussagen aus der „Na, wie war’s?“- Methode zur gemeinsamen Übung zu Aurasma am 02.05.2016

Orangene Karten (Gefühle)

- „Augmented Reality ist ziemlich cool. kommt bestimmt gut an bei den Schülern“
- „Genervt, wenn es nicht geklappt hat“
- „Kindliche Freude, Suchspaß, Aktivität, Neugierde“
- „Freude“
- „Stolz, wenn es geklappt hat“
- „[Mindmap mit] Herz [im Zentrum und Abzweigungen zu] Freude [und] Spaß“
- „Technik steckt hier und da noch in den Kinderschuhen!“
- „Das ist erst der Anfang von AR“
- „überrascht von der Einfachheit dieser AR-App. (App-Größe, Funktionsweise)“
- „fehlendes WLAN strapaziert die Geduld“
- „Neugier“
- „Motivierend“
- „Unsicherheit“
- „(am Ende) Freude“
- „Stolz“
- „Demotivierend“
- „(anfänglich) Frustration“
- „spielerischer Umgang für Kinder möglich → Spiel/ Neugierde mit Lernmaterial kombiniert“
- „Motivation“
- „Spannung/ Spaß ☺/☹. Enttäuschend, dass App nicht für alle Smartphones kompatibel ☹“
- „überraschend“
- „Bestätigung der eigenen Idee + Arbeit mit fertigem Produkt“
- „Kreative Möglichkeiten für SuS → Spaß, Kreativität“
- „Motivation durch vielseitiges Einsatzgebiet“
- „erst skeptisch, dann durch Ausprobieren Vielfalt erkannt“
- „viel Spaß“

- „demotivierend/frustrierend (durch schlechte Verbindung)“

Blaue Karten (Gedanken)

- „Zweifel, ob es technisch alles klappt...“
- „[Mindmap mit] Kopf [im Zentrum und Abzweigungen zu] technische Funktionalität? [und] schwierig“
- „Technische Hürden zu hoch: Zerstört schnell Unterrichtsidee + Lerneffekt. Hohe Motivation der SuS, mitzumachen“
- „Weniger Lernerfolg durch Virtualität?!“
- „Die Schnitzeljagd muss draußen stattfinden, am besten in der Natur. Könnte mit unterschiedlichsten Suchaufgaben verbunden werden.“
- „technische Probleme“
- „W-LAN sehr wichtig für reibungslose Arbeit mit Mobilgeräten! (→ Apps oft webbasierend)“
- „Außerordentlich viele Möglichkeiten der Nutzung/ des Einsatzes von Aurasma“
- „Gut geeignet, um Verknüpfungen visuell zu verdeutlichen“
- „vielseitige Einsatzmöglichkeit“
- „Detailwissen über den Umgang mit/ die Möglichkeiten der Software wichtig“
- „guter Plan“
- „App“
- „Handy“
- „Wissen“
- „Memory vielseitig anwendbar“
- „Fächerübergreifend“
- „Kamera“
- „Binnendifferenzierung“
- „Klassenvorstellung“
- „Risiko, dass Technik nicht funktioniert. Internet“
- „Verbindung zum Internet muss gewährleistet sein“
- „Aurasma funktioniert nicht bei allen Handys → verbesserungswürdig“
- „Konzept bezüglich der Mobilgeräte sollte gut durchdacht sein. (nur die neueren Geräte funktionieren zuverlässig; bei Nutzung der privaten Geräte wird möglicherweise ein finanzielles Gefälle deutlich)“
- „mit genügend Zeit können tolle Konzepte für den Unterricht mit Aurasma entstehen“

- „SuS müssen die App kennenlernen (jeder S. benötigt sie + Smartphone)“
- „braucht jede Klasse einen eigenen Account?“
- „Zeit/ Raum/ Fläche sparen. Innovative pädagogische Konzepte schaffen“
- „Möglichkeitenvielfalt“
- „auf Licht-Reflexion achten“
- „Konzept vorher gut durchdenken“
- „auf Hoch- und Querformat achten“
- „Neuere Handymodelle sind Voraussetzung“

Mündliche Aussagen

- „Es ist schön, von Anfang an dabei gewesen zu sein. Die Technik steckt noch in den Kinderschuhen.“

Hinweis: Mit einem Punkt getrennte Aussagen befinden sich auf der selben Karte.

SoSe 2016 – Institut für Kunstpädagogik – Frankfurt am Main
Seminar „Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht – Forschung und Praxis“
Georg Peez und Ahmet Camuka

Schritte der Unterrichtsplanung

angelehnt an Kunst+Unterricht Heft 333 2009, S. 6; ergänzt für die Nutzung mobiler digitaler Endgeräte im Kunstunterricht

1. Thema

- Thema der Unterrichtseinheit und knappe Charakterisierung des Themas in einem Satz.
- Nennung von Schulform, Klassenstufe, Alter der Schülerinnen und Schüler, evtl. Ort der Schule (z.B. Großstadt oder Land), evtl. Inklusionsklasse usw.
- Nutzung welcher Mobilgeräte und Apps?

2. Kunstpädagogische Relevanz

Sachanalyse

Inhaltliche Klärung der Unterrichtsinhalte und der Entscheidung für den Unterrichtsgegenstand (inklusive Literaturrecherche: Welche kunstpädagogischen Erfahrungen haben andere bereits hiermit gemacht, von denen ich profitieren kann?).

Lern- und Erfahrungspotenzial

Welche Lern- und Erfahrungsmöglichkeiten bietet der Unterrichtsgegenstand hinsichtlich der intendierten Zielgruppe?

- Zu erwartende wahrgenommene Nützlichkeit der Verwendung eines digitalen Mobilgeräts bzw. bestimmter Apps durch die Schülerin bzw. den Schüler: „Bringt mir das (langfristig) etwas?“ Werden sich Vermögen und Kompetenzen durch die Anwendung eines Systems – etwa eines Smartphones – erhöhen?
- Zu erwartender wahrgenommener Nutzungskomfort: Inwieweit ist das angewandte System – etwa ein Smartphone bzw. die App-Nutzung – anschlussfähig an bisheriges Wissen und Können? Kann es mit überschaubarem (Lern-) Aufwand angeeignet werden? „Ist das Gerät einfach zu bedienen? Oder ist mir die Nutzung zu aufwendig?“

Legitimation

Begründung mit Bezug auf die Hessischen Bildungsstandards.
Aufgaben des Faches Kunst sowie die Relevanz für Schülerinnen und Schüler.

3. Intentionen

- Knappe Umschreibung der primären Zielsetzung
- Benennung der wesentlichen hier konkret zu fördernden bzw. zu vermittelnden fachspezifischen und medienbezogenen Kompetenzen
- Benennung des Arbeitsziels: Was ist das Endergebnis der (bildnerischen) Schüleraufgabe?

4. Methodische Überlegungen

Überlegungen zu den Unterrichtsmethoden abhängig von:

- Inhalt
- Intentionen
- Lehrerinnen bzw. Lehrer
- Schülerinnen bzw. Schüler
- wahrgenommener Nützlichkeit (Erhöhung der subjektiv empfundenen Vermögen und Kompetenzen durch die Anwendung eines Systems – etwa eines Smartphones)
- wahrgenommenem Nutzungskomfort (Anschlussfähigkeit an bisheriges Wissen und Können; überschaubarer (Lern-) Aufwand für die Aneignung)
- konkreter Unterrichtssituation (Zeit, Ort, Realisierungsmöglichkeiten)

5. Tabelle (oder Skizze) zum Unterrichtsverlauf

- zeitliche Gliederung der einzelnen Unterrichtsstunden (mit Minutenangaben)
- Aspekte der Phasen: Einstieg, Motivation, Information, Erkundung, Experiment, Arbeitsphasen, Reflexion
- benötigte Hilfsmittel (Medien, Mobilgeräte, Material, Werkzeug, Arbeitsblätter usw.)
- Sozialformen (Einzel, Partner- oder Gruppenarbeit, Plenum)

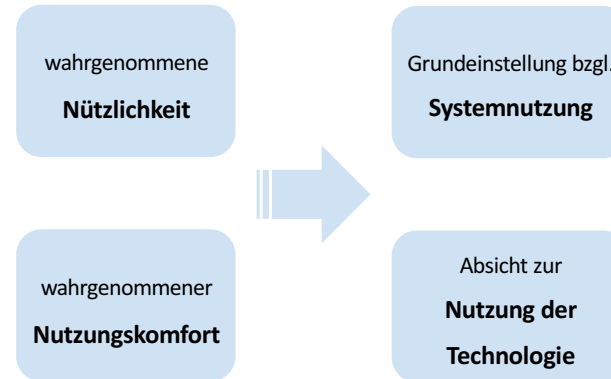
Das Technologie-Akzeptanz-Modell

Technology Acceptance Model
kurz: TAM

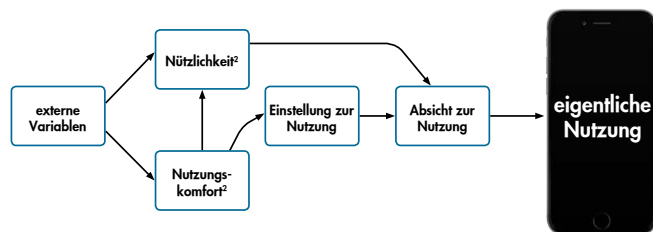
nach: Davis, Fred D./Bagozzi, Richard P./Warshaw, Paul R.: User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. In: Management Science 35, 1989, S. 982–1003.

Technology Acceptance Model (TAM)

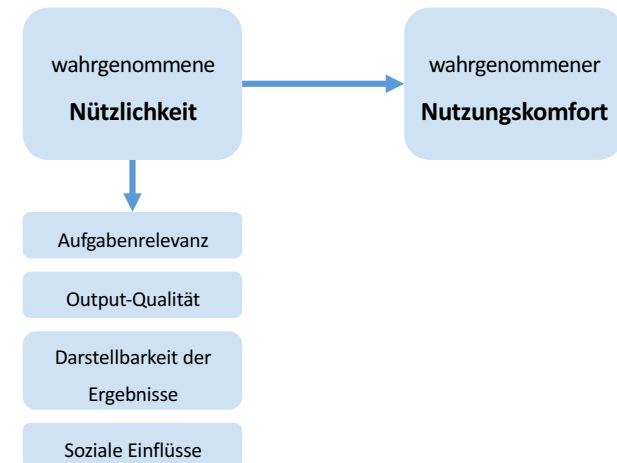
Modell zur Untersuchung der Akzeptanz und Nutzung von technischen Systemen
(nach Davis et al. 1989)



Das Technologie-Akzeptanz-Modell (TAM)¹



¹ modifizierte Darstellung des Originals nach Davis, Fred D./Bagozzi, Richard P./Warshaw, Paul R.: User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. In: Management Science 35, 1989, S. 982–1003
² jeweils subjektiv wahrgenommene Nützlichkeit bzw. wahrgenommener Nutzungskomfort



„alles dabei“ und „synchron“



»Ich schreibe **alles auf dem Tablet** mit, dadurch habe ich immer alles dabei. Außerdem habe ich dadurch eine gewisse **Ordnung und Übersicht** in meinen Sachen; die zudem mit Ordern auf meinem Rechner zuhause **synchron** bleiben.«

Aufgabenrelevanz

wahrgenommener

Nutzungskomfort

Output-Qualität und Darstellbarkeit

Output-Qualität

Darstellbarkeit der
Ergebnisse



»Die **Videos**, die ich mit meinem Smartphone mache, haben eine wirklich sehr gute **Qualität**. Ich kann sie in einer hohen Auslösung **exportieren**. Mit dem **Handy-Display** sind sie **sofort darstellbar und gut zu betrachten**; oder am Rechner und ggf. mit **Projektor!**«

Soziale Einflüsse bei der Nutzung eines Systems

Soziale Einflüsse

wahrgenommener

Nutzungskomfort



»Mit dem Smartphone kann ich meine Unterlagen, Fotos oder Videos jederzeit mit meinen Kommilitonen **teilen**. Sie schätzen es auch sehr, wenn ich ihnen meine Inhalte digital übermitteln kann. Das ist wirklich sehr **komfortabel**.«

Literatur

- Davis, Fred D./Bagozzi, Richard P./Warshaw, Paul R.: User Acceptance of Computer Technology: A Comparison of Two Theoretical Models. In: Management Science 35, 1989, S. 982–1003.
- Ernst, Claus-Peter H./Wedel, Kerstin/Rothlauf, Franz: Students' Acceptance of E-Learning Technologies: Combining the Technology Acceptance Model with the Didactic Circle. AMCIS 2014 Proceedings, Twentieth Americas Conference on Information Systems Savannah, August, 07–10 2014. <https://www.frankfurt-university.de/fileadmin/de/Fachbereiche/FB3/Kontakt/ProfessorInnen/Ernst/Publications/StudentsAcceptanceofE-LearningTechnologies.pdf> (Zugriff am 02.09.2015)
- Legrisa, P., Inghamb, J. & Collette, P. (2003). Why do people use information technology? A critical review of the technology acceptance model. Information & Management 40, 191-204.
- Venkatesh, Viswanath (2000): Determinants of Perceived Ease of Use: Integrating Control, Intrinsic Motivation, and Emotion into the Technology Acceptance Model. In: Information Systems Research Nr. 11, S. 342–365.
- Venkatesh, Viswanath/Bala, Hillol (2008): Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions. In: Decision Sciences Nr. 39, S. 273–315.
- Venkatesh, Viswanath/Davis, Fred D. (2000): A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies. In: Management Science Nr. 46, S. 186–204.
- Venkatesh, Viswanath/Morris, Michael G./Davis, Gordon B./Davis, Fred D. (2003): User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. In: MIS Quarterly Nr. 27, S. 425–478.

GRAFFITIS SIND IN FLORENZ JETZT ERLAUBT

Quellen: <http://m.welt.de/vermischtes/article155707249/Darum-sind-Graffiti-in-Florenz-jetzt-erlaubt.html>
<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/florenz-app-astography-digital-denkmaler-vollkritzein-a-1085285.html>

FLORENZ



Wiege der Renaissance und seit 1982 Unesco-Weltkulturerbe

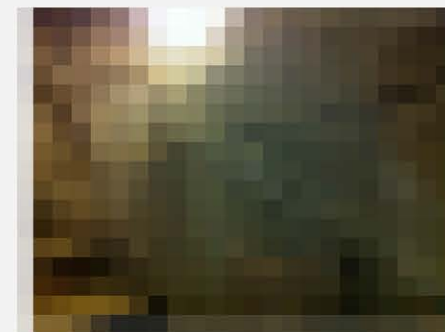
FLORENZ



Der Aufgang zur Domkuppel und vor allem der Abgang sind übersät mit Tags und Graffiti.

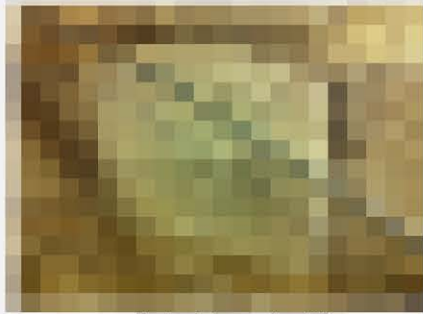
"Wer bei einem Graffiti erwischt wird, wird der Polizei übergeben und bestraft", sagt Ambra Nepi, Sprecherin des Museumskomplexes Opera di Santa Maria del Fiore.

NÜRNBERG



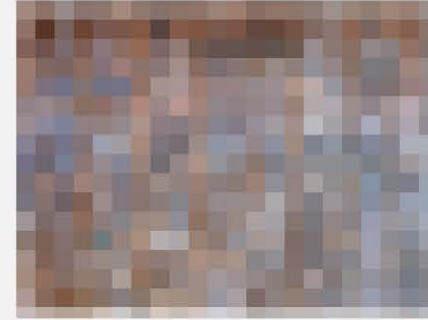
Nürnberg, Aufgang zur Burg, 2012

NÜRNBERG



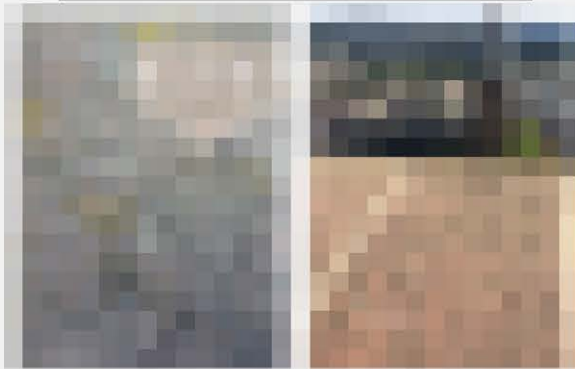
Nürnberg, Ausgang zur Burg, 2012

NÜRNBERG



Nürnberg, Ausgang zur Burg, 2012

MARBURG



Marburg,
Schloss,
2014

HEIDELBERG



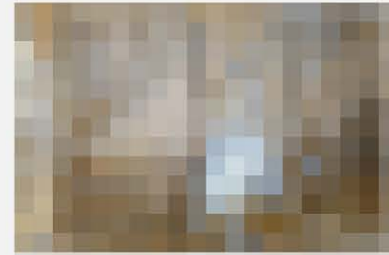
Heidelberg, Schloss, 2014

HEIDELBERG



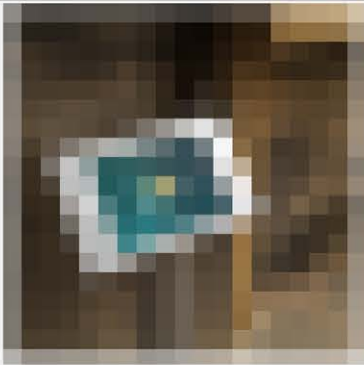
Heidelberg,
Schloss, 2014

GRAFFITI IN DER ANTIKEN TEMPELANLAGE IM ÄGYPTISCHEN LUXOR

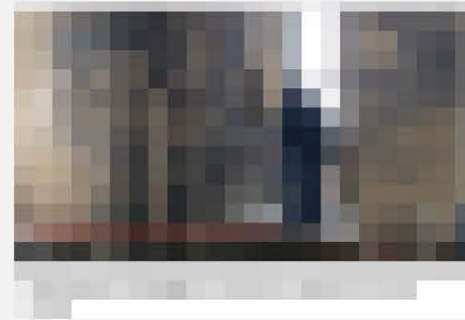


"Ding Jinhao war hier", Graffiti, 14-jähriger chinesischer [Schüler](#).

FLORENZ



FLORENZ



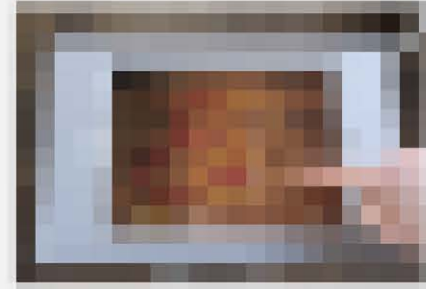
Video: https://www.youtube.com/watch?v=Zlb3gORD_d4

FLORENZ



Auf der ersten, dritten und vierten Plattform des Campanile befinden sich tabletartige Computer, auf denen eine speziell entwickelte App namens "Autography" (Autograf) installiert ist. Ein Autograf nennt man ein von einer berühmten Persönlichkeit höchstselbst niedergeschriebenes und bis heute erhaltenes Dokument.

FLORENZ

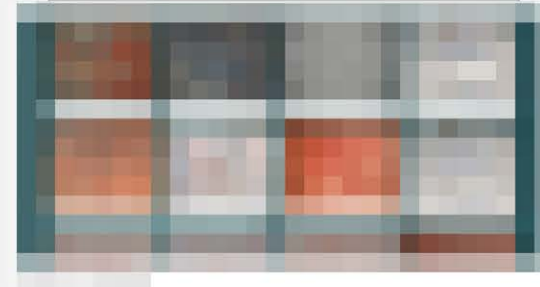


Dank der App können Besucher in diversen Farben, Schrifttypen und mit unterschiedlichen "Schreibmitteln" wie Filzstift, Pinsel oder Spray virtuell am [Glockenturm Botschaften](#) hinterlassen.

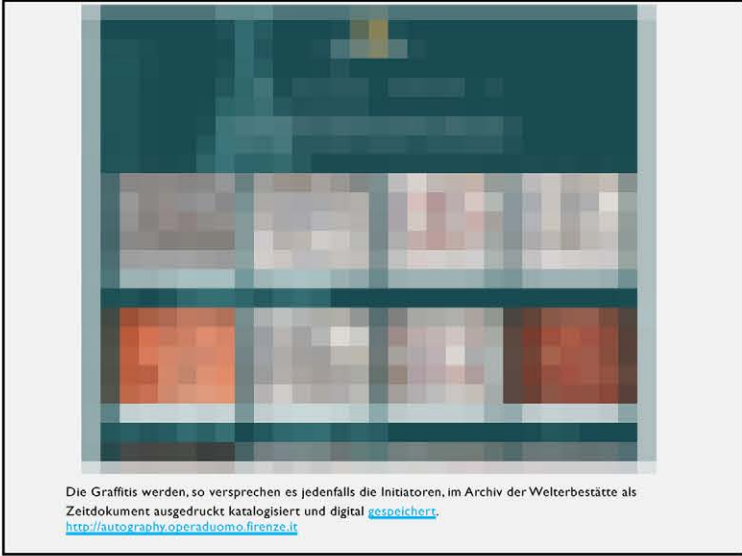
FLORENZ



FLORENZ



Die Graffitis werden, so versprechen es jedenfalls die Initiatoren, im Archiv der Weltebestätte als Zeirdokument ausgedruckt katalogisiert und digital [gespeichert](#).
<http://autography.operaduomo.firenze.it>



Die Graffitis werden, so versprechen es jedenfalls die Initiatoren, im Archiv der Welterbestätte als Zeitdokument ausgedruckt katalogisiert und digital [gespeichert](http://autography.operaduomo.firenze.it).
<http://autography.operaduomo.firenze.it>

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

Handout

Inhalt

| | |
|--|---|
| 1. Definition und Grundlagen..... | 1 |
| 2. App Beispiele | 2 |
| 2.1 Pic Pac..... | 2 |
| 2.2 Stop Motion Studio | 2 |
| 3. Unterrichtskonzept..... | 3 |
| 3.1 Konzept für die Unter- und Mittelstufe | 3 |
| 3.2 Konzept für die Oberstufe..... | 5 |

1. Definition und Grundlagen

- "Stop Motion": **Filmtechnik**, die auf einer Aneinanderreihung vieler Einzelaufnahmen basiert (sog. **Einzelbildschaltung**) → pro Aufnahme minimale Veränderung des (unbeweglichen) Bildgegenstands
- **Grundprinzip des Daumenkinos**: Einzelbildschaltung in hoher Geschwindigkeit ergibt fließende Bewegung; **Effekt** wird **durch Trägheit der Netzhaut** und **Nervenzellen** ermöglicht ("Speicherung" eines Bildes auf Netzhaut: 0,05 Sekunden) → **ab 24 bis 25 Bildern/Sek. -> fließende Bewegung**
- **Historische Ursprünge: Kurz- /Stummfilme**, wie z.B. "El hotel eléctrico" (Spa/Fra, 1905), "Das Spukhotel" (USA, 1907) oder "King Kong" (USA, 1933)
- **Inventar eines Stop - Motion - Films**
 1. Plot
 2. Storyboard
 3. Techn. Durchführung
 4. Bearbeitung von Ton und Bild sowie Schnitt
- **Arbeitsprozess**:
 1. Durchführung / Fotoserie
 2. Betrachtung der Ergebnisse und kritische Gruppenbesprechung
 3. (Schriftlicher Kommentar der Erfahrungen beim Erstellen)
 4. ggf. öffentliche Vorschau des Films
- **Lernprozess**:
 1. Stärkung der Sozialkompetenz durch Team - / Gruppenarbeit
 2. Stärkung des eigenverantwortlichen Handelns und Umsetzung kreativer Konzepte
 3. Reflektion über Arbeitsprozess / Ideenentwicklung / Kritik
 4. "Konditionierung": Motivation durch Rückmeldung zum Ergebnis
- **"Stop Motion" als Lerneinheit der (Schul-)Pädagogik**
 → **Vier Prinzipien der Animation** (U. Wegenast, Hochschule f. Film und Fernsehen)
 1. **"Escher Prinzip"**: Erweiterung des Raumes
 2. **"Puppenhaus Prinzip"** : Verschiebung von Größenverhältnissen
 3. **"Alice im Wunderland Prinzip"**: Kreation einer metaphorischen Welt
 4. **"Bricollage Prinzip"**: Verbindung und Einsatz diverser Materialien

→**Prämissen der Lerneinheit**:

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

1. **Soziale Komponente:** Gruppen - / Teamarbeit (Rollenverteilung, individuelle Zuständigkeit der beteiligten Schüler/Teilnehmer)
2. **Entsprechendes Medium und Hilfsmittel** (Webcam, Tablet, Smartphone, Computer und Software) **sowie Equipment für Stop Motion - Szene**
3. ggf. zeitliche Rahmenbedingungen (und Thema?)

2. App Beispiele

2.1 Pic Pac

Erhältlich via: <https://play.google.com/store/apps/details?id=tv.picpac&hl=de>

- benötigte **Zugriffsrechte:** **In-App-Käufe** (ermögl. d. Nutzer Käufe innerhalb d. App), **Identität/Profildaten/Standort, Fotos/Medien/Dateien** (Importieren von auf dem Gerät gespeicherten Dateien auch bei kostenfreier Version möglich), **Kamera, Mikrophon, Sonstige** (Daten aus dem Internet abrufen)
- auf <http://picpac.tv/> sind von Nutzern dieser App **Beispiele** abrufbar
- ausführliche **Tips & Hinweise** sind auf <http://blog.picpac.tv/tips> nachlesbar; kurz zusammengefasst: **keine (!) Videos mit rechtl. geschützter Musik** hochladen bzw. beim Hochladen den Ton deaktivieren, **Größe** (360p. für schnelles Testen, 360 -480p. ergibt eine passable Qualität, 720p. ergibt eine gute Qualität und eignet sich noch gut zum hochladen, 1080p. nur für besonders gute Qualität nutzen, da das Hochladen deutlich mehr Zeit benötigt)

<http://blog.picpac.tv/>

2.2 Stop Motion Studio

Erhältlich via:

(<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=de> oder <https://itunes.apple.com/de/app/stop-motion-studio/id441651297?mt=8>)

- benötigte Zugriffsrechte: In-App-Käufe (ermögl. d. Nutzer Käufe innerhalb d. App), Fotos/Medien/Dateien (Importieren von auf dem Gerät gespeicherten Dateien auch bei kostenfreier Version möglich), Kamera, Mikrophon

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

3. Unterrichtskonzept

3.1 Konzept für die Unter- und Mittelstufe

Thema: Die Inszenierung eigener medialer Szenen unter dem Aspekt des künstlerischen Umgangs mit Apps, insb. der Stop-Motion-App

Stufe: 4.-6. Klasse (eventuell auch noch höher)

Digitale Geräte: Smartphones und die Stop-Motion-App *Stop Motion Studio* oder *PicPac*

Die SuS sollten die für diese Sitzung zu benutzende App bereits über den Schulaccount heruntergeladen haben.

| Zeit Min | Phase | Unterrichtsgeschehen | Sozialform | Didaktik/ Lernziel |
|----------|--|---|-----------------------|---|
| 10 | Begrüßung und App-Einführung | Die zu benutzende App wird kurz vorgestellt und dies betreffende Fragen geklärt. Eventuell sollen sich die SuS aus der Mediathek der App 1-2 Beispielvideos anschauen. Im Plenum wird der Begriff des „Stop-Motions“ geklärt | Plenum | Die SuS sind technisch bereit und können selbstständig mit der App umgehen. Der Begriff „Stop-Motion“ wird klar und der Unterrichtsinhalt transparenter |
| 15 | Medialer Einstieg in die Nutzung der App | Die App wird im Unterrichtskontext erprobt. Dazu stellt die Lehrkraft mehrere Objekte zur freien Benutzung zur Verfügung. Gruppenarbeit auf freiwilliger Basis bis zu 3 Personen. | - Plenum - EA / GA | Die SuS werden praktisch mit der App „warm“ und können sich ohne Furcht vor einer Beurteilung austesten. Die subjektive Verwendung wird gefördert. |
| 10 | Präsentation | Die SuS präsentieren ihre Ergebnisse. Dabei wird gesammelt, was gut/nicht so gut funktioniert hat, und was ihnen bei der Benutzung aufgefallen ist. Die Zuschauer kommentieren und ergänzen um ihre eigenen Eindrücke | Plenum | Die SuS betrachten die Ergebnisse anderer Kinder. Durch die gemeinsame Besprechung der Erfahrungen wird der Austausch gefördert und bereitet auf die spätere Aufgabe vor |
| 10 | Schlussimpuls | Es werden Filmausschnitte von Action-Szenen gezeigt und anschließend erläutert, dass sie nächstes Mal selbst solche eine Szene erstellen sollen. Als Hausaufgabe sollen die SuS geeignete Objekte für eine solche Action-Szene mitbringen | Plenum | Die SuS werden mit dem inhaltlichen Thema bekannt gemacht und wissen, was sie nächste Sitzung erwartet. Für die eigentliche Aufgabe haben sie die Möglichkeit, neben dem Schulfundus, |

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

| | | | |
|--|---|--|-------------------------------------|
| | (Die Action-Szenen werden in der darauffolgenden Sitzung als Einstieg abermals verwendet, wobei dann Merkmale solcher Szenen gesammelt werden und anschließend die Aufgabenstellung verkündet wird) | | eigene Gegenstände mit einzubringen |
|--|---|--|-------------------------------------|

Diese Sitzung ist als Einstieg in eine größere Unterrichtseinheit gedacht. Sie stellt die Basis der darauffolgenden Sitzungen dar und ordnet sich (in Einzelstunden) wie folgt ein:

- - **Technischer Einstieg und Erprobung**
- - **Thematischer Einstieg und Projektarbeit**
- - **Projektarbeit**
- - **Präsentation**

Die komplette Einheit soll das künstlerische Arbeiten mit Apps vertrauter gestalten und als reale Möglichkeit aufzeigen, sich innerhalb des Mediums künstlerisch mit verschiedenen Themen auseinanderzusetzen.

Inhaltlich gibt es in Bezug auf die Klassenstufe eine Themenvorgabe, um ihnen den Einstieg zu erleichtern (in höheren Klassenstufen könnte dies eventuell entfallen um ihnen mehrere Impulse zur eigenständigen Arbeit liefern). Den Kindern sind viele der gezeigten Szenen womöglich schon bekannt und das Herstellen einer eigenen Action-Szene soll ihre Motivation stärken.

Nicht nur, um den motivationalen Einstieg zu erleichtern, sondern auch aus analytischen Gründen wurde das Thema gewählt. Durch die Erstellung eigener Action-Szenen mit der Stop-Motion-Technik wird deutlich, dass jede Szene künstlich hergestellt ist. Durch die Künstlichkeit wird den Szenen während der Herstellung die Spannung und eventuell die Brutalität entrissen. Die Kinder setzen sich demnach konstruktiv-kritisch mit Filmen auseinander.

Die sozialen Aspekte des Projekts betreffen vor allem die Kooperationsfähigkeit der Kinder, da sie gemeinsam ein Projekt planen und realisieren müssen, wobei natürlicherweise Konflikte einer Lösung bedürfen.

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

3.2 Konzept für die Oberstufe

Thema: Die Erstellung eines eigenen medialen Werbefilmes unter dem Aspekt des künstlerischen Umgangs mit Apps, in diesem Fall Stop – Motion – App

Stufe: Oberstufe

Digitale Geräte: Smartphones, Stop Motion App wie *Motion Studio* oder *PicPac*

Der Unterrichtseinheit geht die Erarbeitung einer eigenen künstlerischen Arbeit voraus, welche im Rahmen der folgenden Unterrichtseinheit medial beworben werden soll. Die Schüler haben bereits über den Schulaccount die App herunter geladen.

| Zeit | Phase | Geplantes Unterrichtsgeschehen | Lernziel |
|------|---------------------------------------|--|---|
| 10 | Werbefilm für ein Produkt zeigen | Schüler erläutern das Gesehene | Schüler bekommen vor Augen geführt, wie Werbefilme aufgebaut sind |
| 5 | Einstieg im Plenum | Erläuterung der geplanten Unterrichtseinheit: Eventuell Einteilung in 2er oder 3er Gruppen, App wird gemeinsam geöffnet und erprobt | |
| 15 | Erarbeitung in Gruppen | Schüler überlegen sich mit Hilfe eines Brainstorming, wie sie ihr zuvor gebasteltes Objekt mit einem Stop-Motion-Werbefilm präsentieren wollen. Notizen werden dabei gemacht, Ideen entwickelt | Schüler ziehen Parallelen zwischen den Methoden der Werbeentwicklung und ihrer eigenen Arbeit |
| 15 | Aufbau des Filmsettings | Schüler erarbeiten ein Filmsetting, welches sie gemeinsam aufbauen | Verständnis für die Methoden der Werbefilme |
| 30 | Erarbeitung des Stop – Motion - Films | Schüler setzen das erarbeitete Filmsetting mit ihren Smartphones um und erstellen ein Werbevideo für ihr Kunstobjekt | |
| 15 | Präsentation der Gruppenarbeiten | Schüler präsentieren den Stop – Motion- Film dem Plenum und erläutern ihre Arbeit | Reflexion des Erarbeiteten |

Unterrichtskonzept Stop- Motion|| 06.06.2016 ||

Laura []|Carolin []|Jennifer []|Annika []

Die geplante Unterrichtseinheit geht davon aus, dass zuvor im Rahmen eines Kunstprojekts eine Plastik erarbeitet wurde. Die Unterrichtseinheit kann daher als Ergänzung zu einem größeren Projekt bzw. zu einer größeren Einheit gesehen werden.

Konzipiert ist die Unterrichtseinheit für eine Oberstufe – gefordert werden kreative Lösungswege, welche originelle Ideen und konzeptionelles Denken voraussetzen. So kann durch einen reflexiven Prozess am zuvor selbst erarbeiteten Werk (Äquivalent zum Produkt, welches beworben werden soll) Gestaltungsprozesse und Wahrnehmungspsychologie nachvollzogen werden, wie sie auch in der Werbung anzutreffen sind. Das künstlerische Projekt eines Stop- Motion – Films hat daher einen hohen Alltagsbezug.

Die Unterrichtseinheit trägt durch ihren Medialen Zugang und der konstruktiven Auseinandersetzung mit Medien zur Medienkompetenz der Schüler bei. Die Schüler lernen, alte Wahrnehmungsgewohnheiten (Werbung wird immerhin jeden Tag wahrgenommen) zu durchschauen. Die Urteilsfähigkeit im visuellen Bereich wird geschult: Durch das Durchspielen eines Entwicklungsprozesses einer Werbeaufnahme verstehen die Schüler die Mechanismen, mit welchen ein Produkt „schmackhaft“ und attraktiv gemacht wird. Eventuell könnte man hier auch die generelle Aufgabe von Design ansprechen: Das AIDA – Modell (Attention, Interest, Desire, Action).

Nicht zuletzt fördert die Unterrichtseinheit die Kooperationsfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit der Schüler, da sie gemeinsam einen Lösungsweg finden müssen, zu welchem jeder einzelne individuell beiträgt.

Name:
Klasse:

2h Workshop – Foto- und Videoaufnahmen

Eure „Szene“

Heute ist es eure Aufgabe richtig kreativ zu handeln!

Erforderliches Medium: Mindestens ein Smartphone oder Tablett in der Gruppe, USB-Datenkabel, GoPro Quik App (kostenlos für iOS und Android) solltet ihr zu Hause runtergeladen haben.

Ablaufplan

| Thema | Zeit | Methode | Vorgehen | Medium |
|--|--------|--|---|---|
| Kurze Einführung in die GoPro Quik App | 15 min | Reguläre Sitzordnung | Der Lehrer stellt kurz die G.P Quik App vor und erklärt den Arbeitsauftrag. <ul style="list-style-type: none"> Gruppenaufteilung in 3 – 6 SchülerInnen | Nur Lehrer! Laptop, Smartphone, Vorinstallierte G.P. Quik App |
| Musikvideo soll Einblick in eure Szene ermöglichen | 30 min | Ihr könnt die Foto- und Videoaufnahmen auch auf dem Schulhof machen. --- Bitte leise sein --- | Nun sollt ihr Foto- und Videoaufnahmen von eurer Umwelt machen (nach individuellem Interesse). Diese können beliebig in der Länge sein. --- Bitte beachtet, dass die Videolänge insgesamt 3 min nicht überschreiten soll --- | Smartphone oder Tablett, Vorinstallierte G.P. Quik App |
| Pause ist freiwillig | 15 min | | Wer will kann weiter arbeiten. Treffpunkt nach der Pause ist im Klassenraum. | |
| Musikvideo soll Einblick in eure Szene ermöglichen | 20 min | zusammen schneiden, Effekte einfügen. | Jetzt sollt ihr eure Aufnahmen zusammenschneiden und bearbeiten. Hierfür könnt ihr individuelle Musik aus eurer Szene nutzen. --- Bitte beachtet, dass die Videolänge insgesamt 3 min nicht überschreiten soll --- | Smartphone oder Tablett, Vorinstallierte G.P. Quik App |

| Thema | Zeit | Methode | Vorgehen | Medium |
|---|------|---------|----------|--------|
| Ihr habt ca. 45min für die Foto- und Videoaufnahmen und 20min für das zusammen schneiden, das Einfügen von Effekten und co. | | | | |
| Die gefertigten Videos könnt ihr über euer Datenkabel auf das Laptop des Lehrers hochladen. In den letzten 25min wird der Lehrer eure Arbeit vor großer Runde präsentieren. | | | | |
| Viel Spaß | | | | |

✂-----

| Was mir gut gefallen hat: | Was besser hätte sein können: | Mein Tipp: |
|---------------------------|-------------------------------|------------|
| | | |

Aufgabenstellung: Grundlage ist ein von einer Gruppe von 3 – 6 Schülerinnen und Schülern ausgewähltes Musikstück, welches dann mit einem in der Gruppe selbstgedrehten Musikvideo untermalt werden soll. Hierzu soll die App Quik gopro dienen, da sie alle Voraussetzungen bietet um diese Aufgabenstellung in einer Doppelstunde zu lösen.

Altergruppe: 8 – 10 Klasse. Es handelt bei der Altersgruppe sich um Jugendliche, die gerade eine eigenständige Identität entwickeln, weshalb sich die Aufgabe gut eignet, denn sie bietet Möglichkeiten des individuellen Ausdrucks und der Selbstdarstellung.

Kreatives Potential: Die App ist Benutzerfreundlich und leicht bedienbar. Deshalb lässt sich diese App vielfältig und kreativ nutzen. Vor allem sehen wir darin Möglichkeiten, sich mit der filmischen Nutzung von Räumen, Oberflächen, Schnitt, Licht, Kameraführung und Selbstdarstellung auseinander zu setzen.

Interaktion in Gruppen: Da die Aufgabenstellung erfordert, sich innerhalb der Gruppe auf eine gemeinsame Linie zu einigen, sind auch soziale Kompetenzen von Nöten. Auch können sich ohnehin schon vorhandene gemeinsame Interessen und Freundschaften durch das gemeinsame Erlebnis intensivieren.

Musik/Bild: Durch die Übertragen von Musik auf ein Bildmedium sind zudem (synästhetische) Intuition für den Transfer zwischen Hör- und Sehsinn erforderlich.

Umgebung: Dadurch, dass sich die Gruppe ausgehend von der Musik auf einen Ort einigen müssen, ist es zudem erforderlich die Umgebung kreativ zu nutzen um auf möglichst einfache Weise zu einem Ergebnis zu kommen. Daher erhoffen wir uns, durch die Aufgabenstellung ein Bewusstsein für die Umgebung als "großer Spielplatz" zu gewinnen.

Reise durch eine (un) bekannte Welt

Alexia Rebecca Andre Zühre Jill

Unterrichtseinheit „Montage/Collage“

Klassenstufe: 6 Klasse

Traumreise

Setze dich bequem auf Deinen Stuhl und schließe Deine Augen.

Stelle Dir vor, du sitzt in einem Raumschiff. Um Dich herum wackelt es ein wenig und bei den verschiedenen Flugmanövern des Piloten rutschst Du auf deinem Sitz hin- und her.

Manchmal rutschst Du auch nach vorne und hinten oder hebst ein wenig vom Stuhl ab, im nächsten Moment wirst du wieder in Deinen Sitz hineingepresst.

Es ist kein besonders bequemer Sitz und Du freust Dich darauf, bald aufstehen zu dürfen.

Vor einiger Zeit bist Du mit Freunden von Deinem Planeten gestartet, der sehr weit von der Erde entfernt ist. Er liegt in einer anderen Milchstraße und schon sehr weit hinter euch. Du Erinnerst Dich zurück an Deinen Planeten: Wie sah Dein Leben auf diesem Planeten aus?

Plötzlich öffnet sich im Raumschiff ein kleines Fenster gegenüber von Dir. Begierig blickst Du hinaus, gespannt was Dich erwartet.

Zum ersten Mal siehst Du einen Ausschnitt des Planeten Erde. Was siehst Du?

Wie stellst Du Dir die Welt und das Leben auf dem Planeten vor?

Das Raumschiff sinkt immer tiefer und Du blickst weiterhin gebannt auf das kleine Fenster. Schließlich landet ihr auf der Erde, Du darfst das Raumschiff für einen Ausflug kurzer Dauer verlassen bevor ihr weiterfliegt. Du merkst, wie groß alles um Dich herum ist und hoffst darauf, jemanden zu finden der dir innerhalb von kurzer Zeit etwas von diesem fremden Planeten zeigt.

Was interessiert Dich besonders?

Was erwartest Du von dem Ausflug?

Wenn du diese Fragen für Dich beantwortet hast, komme in den Klassenraum zurück und öffne Deine Augen.

Die Aufgabe

Die Kinder (6.Klasse) sollen sich in die Perspektive kleiner Wesen versetzen, die die Erde in einem kleinen Raumschiff/Fahrzeug besuchen und einen besonders interessanten Ort/Gegenstand beobachten (zur Einstimmung sollte eine Traumreise unternommen werden).

Ziel ist die Erstellung eines Dioramas mit "Collagen-Charakter" das aus verschiedenen Elementen besteht. Die Grundlage des Dioramas ist hierbei ein Schuhkarton, der als Raumschiff der Wesen dienen soll.

Die Kinder finden sich in kleinen Gruppen (ca. vier Personen) zusammen und bearbeiten die folgende Aufgabenstellung:

Aufgabe der Kinder ist es einige Elemente, unter der Verwendung verschiedener APPs, herzustellen, um ihr Raumschiff (Schuhkarton) damit auszugestalten.

Die fremden Wesen:

Hierzu müssen sich die Kinder zunächst einmal überlegen, wie die Wesen aussehen sollen. Grundlage der Wesen ist ein Selfie. Die Kinder sollen nun den restlichen Körper durch Collagierung (beispielsweise durch Verwendung weiterer Fotografien, oder Bildern aus dem Internet) und malerischer Bearbeitung ergänzen. Das Gesicht selbst kann natürlich auch bearbeitet werden.

APPS: Bildbearbeitungs-/Mal-Apps mit Folienfunktion (z.B.: Medibang Paint, Artflow)

Das Innenleben des Raumschiffs:

Die Kinder müssen sich überlegen, welche Gegenstände in einem Raumschiff notwendig sind. Deutlich gemacht werden sollte, dass die Wesen im Raumschiff leben, da sie sich auf einer langen Reise befinden. Auch hier sollen die Gegenstände mit Hilfe einer App collagiert/gemalt werden. Die Gegenstände sollen später auf die Innenwände des Raumschiffes verbracht werden. Auch die Gestaltung von Gegenständen die sich im Raum befinden ist denkbar. Hinweis: Es ist auch denkbar, dass die Wände als Ganzes gestaltet werden.

APPS: Bildbearbeitungs-/Mal-Apps mit Folienfunktion (z.B.:Medibang Paint, Artflow)

Die erstellten Elemente "fremde Wesen" und "Innenleben des Raumschiffs" sollen abschließend ausgedruckt und in den Karton verbracht werden. Die Ausdrucke der Wesen sollten auf Karton geklebt werden, so dass sie im Raum positioniert werden können.

Der Interessante Ort/Gegenstand:

Die Kinder müssen sich überlegen, was ein besonders interessanter Ort/Gegenstand für die Besucher sein könnte. Haben Sie sich entschieden, können sie diesen in Foto oder Video festhalten. Das Smartphone, auf dem sich das Material befindet, wird später am Schuhkarton angebracht (mit dem Display nach innen), in den zuvor ein passendes Fenster geschnitten wurde. Das Bild/der Film wird dann bei der späteren Präsentation abgespielt. Das Smartphone symbolisiert das Fenster zur Außenwelt, im Moment der Beobachtung.

APPS: Die Videoapp des Smartphones sollte hier ausreichen, die Nutzung von APPS mit Videoeffekten ist auch denkbar.

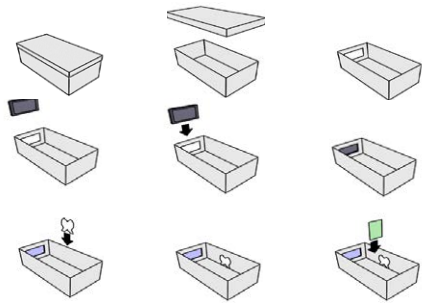
Ton:

Die Kinder müssen sich überlegen, wie sich die Wesen über den interessanten Ort unterhalten würden. Dies nehmen sie auf. Denkbar wäre auch die Aufnahme von Geräuschen aus dem Innenraum des Schiffes. Der Ton wird dann bei der späteren Präsentation abgespielt.

APPS: Die Memo-Funktion der Smartphones sollte ausreichen, andere Ton-Aufnahme-APPS sind auch denkbar.

Vor der abschließenden Besprechung der Dioramen können sich die Kinder alle fertigen Raumschiffe ansehen. Aufgenommener Ton und aufgenommenes Bild sollen beim Rundgang abgespielt werden.

Bei der Präsentation der Raumschiffe sollen die Kinder erklären, warum die Wesen aussehen wie sie aussehen, die Elemente des Innenlebens begründen und erklären, warum die Wesen den Ort/Gegenstand so interessant finden.



Verlaufsplan Unterrichtseinheit

| Zeit | Stunden-thema | Referentin | Schülerinnen & Schüler | Sozial-form | Didaktische /methodische Begründung | Medium |
|------|--|---|---|-----------------------------------|--|-------------------------------|
| 1 | Vorstellen des neuen Themas und erste Einarbeitung in die Apps | Der Klasse wird das neue Thema präsentiert Anleitung des Umganges mit den verschiedenen Apps | Probieren sich an den Apps spielerisch aus | Vortrag Plenum | Einstellung auf das neue Thema | Tafel Smartphone Tablet |
| 2 | Einführung in das neue Thema mittels Traumreise | Traumreise vorlesen Frage: Welche ersten Merkmale kamen euch in den Sinn die eurer Wesen aus einer unbekanntem Welt besitzt? | Hören zu und stellen sich individuell ihre außerirdischen Wesen vor Teilen ihren Klassenkameraden erste Ideen mit Konstruieren ihr Wesen mittels der ihnen zur | Vortrag Plenum Einzelarbeit | Eine erste Vorstellung von seinem Wesen entstehen lassen Stimmen sich gemeinsam auf das Thema ein und erhalten weitere Anregungen | Smartphone Tablet Apps |

| | | | | | | |
|---|---|---|--|-------------------------------|--|---|
| | | Gibt Hilfestellung bei der Ausführung der Aufgabe | Verfügung gestellten Apps | | Phantasievolle Umsetzung eigener Vorstellungen | |
| 3 | Konstruktion des eigenen Wesens beendigen Gruppen bilden | Gibt Hilfestellung bei der Ausführung der Aufgabe Wesen ausdrucken 3er Gruppen bilden | Konstruieren ihr Wesen Stellen sich ihre Wesen gegenseitig vor und verständigen sich, wie sie alle gemeinsam reisen könnten | Einzelarbeit Gruppenarbeit | Phantasievolle Umsetzung eigener Vorstellungen Aufeinander einstimmen und Ideen/ Kompromisse aushandeln (alle Wesen in einem Raumschiff) | Smartphone Tablet Apps Drucker Karton |
| 4 | Gruppenarbeit sphase Aufgaben aufteilen Freies Arbeiten | Beantwortet Fragen und hilft SUS bei Problemen | Einigen sich, wie der Innenraum aussehen könnte, sowie der Ausblick auf die Welt und der Dialog Verteilen Aufgaben auf Innenraum/ Ausblick/Ton Arbeiten mit den Apps | Gruppenarbeit | Schulung der Aufmerksamkeit im Alltag (Ausblick der Wesen auf die Erde) Transferieren das zuvor im Konsens Besprochene auf eine eigene kreative Ausgestaltung | Smartphone Tablet Apps Drucker Karton |
| 5 | Freies Arbeiten in den Gruppen | Beantwortet Fragen und Hilft SUS bei Problemen | Kommunizieren über Ausarbeitung der einzelnen Aufgaben und lassen Ideen der anderen einfließen Arbeiten mit den ihnen zur Verfügung gestellten Apps | Gruppenarbeit | Die Kommunikationskompetenz, sowie die Teamfähigkeit soll gefördert werden | Smartphone Tablet Apps Drucker Karton |
| 6 | Ergebnisse präsentieren | Leitet den Rundgang an | Die Gruppen präsentieren ihren Mitschülern ihre Vorstellungen der Wesen und des Raumschiffes, sowie den stattfindenden Dialog/Ton und Ausblick auf die Erde | Plenum | Förderung der Kritikfähigkeit und Nachvollziehung des Prozesses | Rundgang |

Didaktik und Methode

Es ist bereits ersichtlich geworden, dass der Umgang mit Apps und digitalen Medien im Unterricht besonders den Kernbereich der Medienkompetenz fördert. Wenngleich eine Mal-App nicht zu den schwierigsten Apps zählt, sondern häufig auch schon von Kleinkindern genutzt wird, wird der Umgang mit digitalen Tools unterstützt und ausgebildet. Ebenso die Benutzung der Bedienungsfläche des jeweiligen digitalen Mediums., hier das Zeichnen mit dem Finger.

Die Arbeit in Gruppen beteiligt sich an der Erwerbung von sozialen Kompetenzen, Kooperationsfähigkeit und der Interaktion in Gruppen. Die Schüler_innen werden aufgefordert das komplexe Konzept zu strukturieren, Aufgaben fair zu verteilen und dann durchzuführen. Die stete Unterstützung durch die jeweiligen Personen ist dabei gefordert: helfendes und partnerschaftliches Lernen entsteht, im Gegensatz zu Konkurrenzverhalten.

Der Lernprozess wird in dieser Unterrichtseinheit eigenständig gestaltet und verantwortet, sowie eventuelle interkulturelle Unterschiede mit eingearbeitet und identitätsstiftend toleriert.

Wie im hessischen Lehrplan verankert (1.5 Ästhetische Erziehung) fördert die Phantasieerise als Ausgangspunkt des Projekts die ästhetische Erfahrung. Da sich die geistig-sinnliche Einheit besonders im Spiel ausdrückt, ist der fließende Übergang von Traureise zu ‚spielerischer‘ Praxiserfahrung wertvoll. Unter Einbeziehen der jeweiligen inneren Bilder (durch die Traumreise entstanden) der Schüler_innen wird wieder die Individualität der Kinder verknüpft und die Bündelung des Ideenreichtums gefordert.

Das Projekt lässt die Kinder ihre eigenen Wirkungs- und Gestaltungsmöglichkeiten erfahrbar werden und ermutigt sie zu authentischen Ausdrucksformen.

Ganz besonders kommt zum Tragen, dass ihre eigene Welt (Bilder der Traumreise) durch das Projekt als Teil eines Ganzen erfahrbar machen. Die eigene, innere Welt soll mit Erfahrungen der "wirklichen" Wirklichkeit kontrastiert werden, das Medium der Zeichen-App vermittelt zwischen beiden Welten. Ebenso ermöglicht die Benutzung der App in Zusammenhang mit dem analogen Medium des Beklebens und Druckens etc. die Zusammenführung verschiedener Sinneserfahrungen.

Für das didaktische Konzept zu beachten bleibt: Die Lehrenden sollten wissen, was bei der App genau passiert, wie sie zu verwenden ist, welche Fehler sie birgt und vor allem darauf achten, dass ihr pädagogisches Konzept sich nicht in der Nutzung der App verliert. Wenn die Schüler_innen jedoch das starke Interesse am aktuellen Thema der intermedialen Nutzung von Apps/Tablets/Handys im Unterricht konzentriert nutzen, kann der Unterricht bereichert und lebendig werden sowie die Motivation und die Aufmerksamkeit steigern.

Proseminar: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht
Leitung: Georg Peez, Ahmet Camuka

Handout zur Unterrichtsplanung
„Das Symbol und Augmented Reality“
von Lukas [] Paul []

Augmented Reality (AR)

- Der Begriff Augmented Reality („Erweiterte Realität“) beschreibt die Erweiterung der Realitätswahrnehmung durch Zuhilfenahme digitaler Geräte.

- Augmented Reality unterscheidet sich von dem Begriff der Virtual Reality. Der Protagonist der AR bewegt sich nicht in einer virtuellen Computerwelt sondern befindet sich in der realen Umgebung. Diese wird lediglich mit virtuellen bzw. Digitalen Informationen erweitert, die durch das Einbetten auf mobilen Endgeräten vom Nutzer als halbtransparentes Kamerabild wahrgenommen werden.

Ziele der Nutzung von AR im Unterricht

Kunstpädagogische Ziele:

- Entwicklung des Wahrnehmungsvermögens
- ästhetische Erfahrung im Umgang mit digitalen Medien

Medienkompetenz:

- freie Gestaltung nach Wünschen bzw. Vorstellungen der SuS
- Entdecken der künstlerischen Möglichkeiten durch die Benutzung der App als Werkzeug
- Kennenlernen, Anwenden und Reflektieren von Augmented Reality bzw. digitalen Medien generell

Soziale Kompetenz:

- Vorausplanung von Kompetenzen und Denkweisen um die Anwendung der App u. Ausführung der Aufgabe zu planen
- Inklusion aller Beteiligten/ kooperative und faire Kommunikation werden gefördert
- Reflexion neu gewonnener Kenntnisse und gemeinsame Erfahrungsaustausch

Unterrichtseinheiten unter Zuhilfenahme der AR-App „Aurasma“

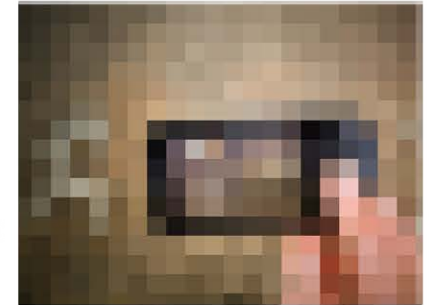
- Ziel der Unterrichtseinheiten ist es den SuS unter Zuhilfenahme der App Aurasma das Thema „Symbol“ näher zu bringen.

- SuS konzipieren u. zeichnen eigene Symbole und verlinken diese im Anschluss mit der dem Symbol zugrunde liegenden Bedeutungsdimension per Aurasma.

- Bei der visuellen Umsetzung der Symbole und der den Symbolen zugrundeliegenden Bedeutungsdimensionen ist den SuS freie Hand gelassen.

- Neben der Beschäftigung mit dem Thema des Symbols wird gleichzeitig der Umgang mit der AR-App Aurasma geprobt und so die Funktionen und Beschränkungen der App erlebt.

- Zum Ende der Unterrichtseinheiten folgt eine Evaluation der beiden hier zusammengeführten Themenkomplexe Symbol und Augmented Reality. Besonderer Schwerpunkt liegt hierbei auf einer kritischen Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der AR.



Youtube-Videos zum Thema AR

„Anson Primary School: Augmented Reality“: <https://www.youtube.com/watch?v=M91FOiNEtGo>

„Hyper-Reality“: <https://www.youtube.com/watch?v=YJg02ivYzSs>

„The Future of Augmented Reality“: <https://www.youtube.com/watch?v=tnRJahZH9lo>

Literatur

Bachmair, Ben / Risch, Maren / Friedrich, Katja / Mayer, Katja: Eckpunkte einer Didaktik des mobilen Lernens. Operationalisierung im Rahmen eines Schulversuchs. In: MedienPädagogik 19 (11. März 2011): www.medienpaed.com/19/bachmair1103.pdf

Camuka, Ahmet / Peez, Georg: "Mobile Learning" in der Kunstpädagogik. Am Beispiel eines Hochschulseminars. In: BDK-Mitteilungen, Heft 3, 2013, S. 30-34
<http://www.georgpeez.de/texte/download.htm/mlearnbdk.pdf>

| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
|------|----------------------------------|---|---|------------|----------------------------|--|
| 5' | Einstieg | L. begrüßt die SuS und zeigt ein Schild mit Symbol | SuS diskutieren über Zweck des Symbols an sich | UG | Schild, Schilder, Symbole | SuS sollen sich Gedanken über die Verwendung Symbolen machen |
| 5' | Gruppenbildung | L. verteilt Lose um die SuS in fünf Gruppen einzuteilen und legt die Arbeitsmaterialien aus | Schüler ziehen Lose und ordnen sich ihren Gruppen zu | GA | Lose | SuS sollen in zufällig gewählten Gruppen in Teamarbeit ihre Aufgaben erledigen |
| 15' | Arbeitsphase | L. läuft von Gruppe zu Gruppe und informiert sich über den aktuellen Arbeitsprozess und steht für Fragen zur Verfügung | SuS arbeiten in Kleingruppen und zeichnen Symbole , die ihnen aus ihrem Alltag einfallen | GA | Blätter, Stifte | SuS sollen den Bezug zum alltäglichen Leben herstellen indem sie ihre Erinnerungen zeichnen |
| 20' | Ergebnisse und Ergebnissicherung | L. fordert SuS auf ihre Ergebnisse an der Tafel zu präsentieren, zur Ergebnissicherung wird mit Magneten eine Auswahl der Symbole an die Tafel gehängt. | SuS stellen ihre Ergebnisse vor und begründen/erläutern ihre Auswahl. Der Unterschied zwischen dem Symbol und dem damit verknüpften Wissen wird thematisiert | Plenum | Tafel, gezeichnete Symbole | Durch das Präsentieren der Ergebnisse und das anschließende Anheften an die Tafel werden die Ergebnisse von den SuS sowohl begründet als auch zur Diskussion zur Verfügung gestellt. Die Ergebnisse werden für alle SuS sichtbar festgehalten. |

| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
|------|----------------------------------|---|---|------------|--|--|
| 10' | Einführung der App Aurasma | L. stellt Bezug zwischen Symbolen und ihren Wissensverknüpfungen und der App Aurasma her | SuS sollen sich mit dem Prinzip der App auseinandersetzen | UG | Smartphone, bedient durch Lehrer | SuS bekommen eine Einführung der App, die die weitere Bedienung erleichtern soll |
| 10' | Beispiele darstellen | L. zeigt Beispiele, entweder durch vorbereitete Verlinkungen oder durch das Abspielen eines Videos | Schüler ordnen sich ihren Gruppen zu | UG | Smartphone oder Laptop mit Beamer | SuS sollen sowohl Möglichkeiten als auch Grenzen der App kennenlernen |
| 15' | Arbeitsauftrag | L. fordert SuS auf, Ideen für Verlinkungen herzustellen (Meer= Strandmusik, Gegenstand= Verwendungsanleitung bzw. Produktionsablauf) | SuS gehen in Zweiergruppen zusammen und planen mögliche Projekte | GA | Blätter, Stifte | SuS sollen mit einer Idee, die durch die Benutzung der App realisiert wird auf die Verwendung selbst vorbereitet werden |
| 10' | Ergebnisse und Ergebnissicherung | L. fordert SuS auf ihre Ergebnisse nach Priorität zu sortieren und erklärt, wie man die App findet | SuS sichern ihre Ergebnisse, indem sie nach Priorität sortiert beim L. abgegeben werden. Es wird ihnen gezeigt, wie die App zu finden ist | Plenum | Tafel, Laptop bzw. Smartphone; Arbeitsblatt zum Download der App | Die Ideen können zu Hause ergänzt bzw. neu sortiert werden. Durch den Download zu Hause können SuS erste eigene Erfahrungen sammeln |

| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
|------|-------------------|--|--|------------|--|---|
| 10' | Einstieg | L. begrüßt die SuS und hilft bei eventuell aufgetretenen Problemen mit der App | SuS stellen eventuell aufgetretene Probleme dar | UG | Smartphone | SuS sollen alle die App auf ihrem Smartphone haben |
| 20' | Arbeitsphase | L. kümmert sich um SuS mit Problemen, leitet vorher die Arbeitsphase der anderen SuS ein | SuS experimentieren mit der App , SuS mit Problemen bekommen Hilfe vom L. | GA | Smartphone, Tablet, individuelle Symbole | SuS sammeln erste praktische Erfahrungen mit der App bzw. bekommen Hilfe vom L. |
| 15' | Ergebnissicherung | L. moderiert die Sitzung, hält Diskussionspunkte an der Tafel fest | SuS stellen Ergebnisse vor und thematisieren aufgetretene Probleme | UG | Tafel, Tablet, Smartphone | SuS evaluieren gemeinsam über erste Erfahrungen mit der App und thematisieren aufgetretene Probleme |
| | | | | | | |

| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
|------|------------------------|--|---|--------------|---|--|
| 30' | Symbole entwickeln | L. stellt zusammengefasste Ergebnisse zusammen, leitet Arbeitsphase ein | SuS sollen, mit Bezug auf evtl. auftretende Probleme beginnen, das finale Konzept zu entwickeln | UG | Smartphone, Werkzeug zum Entwickeln des Symbols | SuS stellen erst ein Symbol her, das sie anschließend verlinken werden |
| 15' | Verlinkungen überlegen | L. geht von S zu S und informiert sich über Fortschritt | Schüler stellen Bezug zwischen eigenem Symbol und Verlinkung her | Einzelarbeit | Smartphone, Tablet | Zum Verlinken des Symbols sollen sinnhafte Konzepte entwickeln |
| | | | | | | |
| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
| 5' | Einstieg | L. begrüßt die SuS gibt die Aufgabe, den Arbeitsauftrag abzuschliessen | SuS stellen eventuell aufgetretene Probleme dar | UG | Smartphone, Tablet | SuS sollen einen kurzen Einstieg erfahren um anschließend weiterzuarbeiten |
| 25' | Arbeitsphase | L. kümmert sich um SuS mit Problemen, beobachtet und Unterstützt Arbeitsprozesse | SuS fertigen eine Verlinkung an , schließen somit die Arbeiten ab | GA | Smartphone, Tablet, individuelle Symbole | SuS schließen Arbeiten ab, hatten eine Woche Evaluationsphase zur Reflektion |

| | | | | | | |
|-----|-------------------|--|---|--------|--|---|
| 5' | Wiederholung | L. gibt Anweisungen, was die SuS beim Aufhängen beachten müssen | SuS überlegen, wo sie ihre Arbeiten aufhängen und wie | Plenum | Smartphone, Tablet, individuelle Symbole | SuS wiederholen eventuelle Probleme |
| 10' | Ergebnissicherung | L. gibt Anweisungen, dass die SuS ihre Symbole aufhängen sollen, und unterstützt SuS | SuS hängen ihre Arbeiten auf, beachten eventuelle Probleme, die beim Lesen der Symbole auftreten können | Plenum | Smartphone, Tablet, individuelle Symbole | SuS setzen Erlerntes bei Aufhängen der Symbole in die Praxis um |

| Zeit | Phase | Geplantes Lehrerverhalten | Geplantes Schülerverhalten | Sozialform | Medien | Didaktisches Kommentar |
|------|------------------------------|---|---|------------|---|---|
| 30' | Präsentation von Ergebnissen | L. begrüßt die SuS zur Vernissage und erklärt Ablauf | SuS laufen selbstständig durch den Raum und schauen alle Ergebnisse an | Plenum | Smartphone, Tablet, Symbole an der Wand | SuS sollen selbständig die Möglichkeit haben, die Ergebnisse der Mitschüler zu betrachten |
| 15' | Abschliessende Diskussion | L. moderiert eine abschliessende Diskussion zum Thema Augmented Reality in der Zukunft | SuS diskutieren über Möglichkeiten, Grenzen, Pro`s und Contras von A.R. | Plenum | | Vor- und Nachteile der App sowie Zukunftsvorstellungen werden erläutert. |



ARBEITSGRUPPE

- GYMNASIUM G9
- 30 SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER
- 8. KLASSE

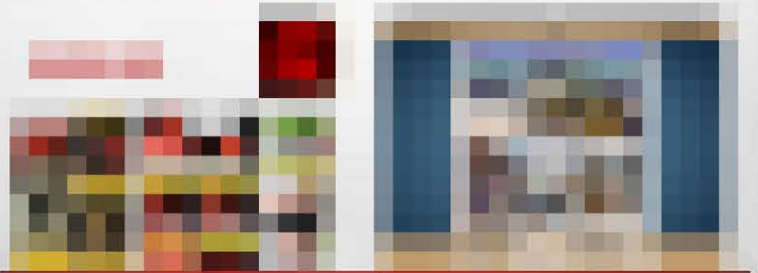
INHALT DER UNTERRICHTSEINHEIT

- DIGITALE ERSTELLUNG EINER FOTOSTORY
- MIT DEM THEMA „LIEBE“
- MITHILFE DER APP „GRAPHIC NOVEL“

AUFGABE

**SETZT EUCH IN 4ER GRUPPEN ZUSAMMEN UND ERSTELLT MITHILFE DER APP „GRAPHIC NOVEL“ EINE FOTOSTORY ZUM THEMA „LIEBE“. (MIND. 2 BILDER).
IHR HABT DIESE AUFGABE 10 MINUTEN ZEIT.**

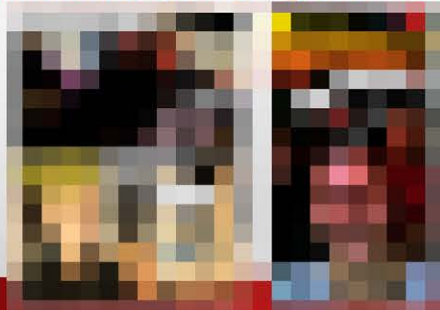
APP VORSTELLUNG



ARBEITSZIELE

- EINE EIGENE GESCHICHTE AUSFORMULIEREN
- GESCHICHTE IN EIN STORYBOARD UMSETZEN
- SPANNUNGSaufbau, ROLLENVERTEILUNG, SCHAUPLATZ, REQUISITEN ERARBEITEN
- KENNNTISSE VON FOTOGRAFIE UND DIGITALE MEDIEN („GRAPHIC NOVEL“)

EXEMPLARISCHE SEQUENZEN



UNTERRICHTSEINHEIT

- 1. DOPPELSTUNDE: VORSTELLUNG DES THEMAS FOTOSTORY (BEISPIELE), APP PRÄSENTATION
- 2. DOPPELSTUNDE: GRUPPENEINTEILUNG, UNTERTHEMEN FINDUNG, STORYBOARD
- 3./4. DOPPELSTUNDE: UMSETZUNG DER GESCHICHTE
- 5./6. DOPPELSTUNDE: AUSTAUSCH DER FOTOGRAFIE/IDEEN, FEEDBACK DER KLASSE

KUNSTPÄDAGOGISCHE KOMPETENZEN

FACHKOMPETENZEN:

DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER SIND IN DER LAGE ...

- NACH VORGEgebenEM THEMA EINE GESCHICHTE MIT EINEM STORYBOARD ZU KONZIPIEREN
- SPANNUNGSaufBAU, ROLLENVERTEILUNG, SCHAUPLATZ, REQUISITEN ZU ERARBEITEN
- PASSENDE FOTOMOTIVE ZU ERSTELLEN UND AUFZUNEHMEN
- TEXTE MIT BILDER ZU VEREINEN

KUNSTPÄDAGOGISCHE KOMPETENZEN

MEDIENKOMPETENZEN

DIE SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER SIND IN DER LAGE ...

- FOTOS ZU ERSTELLEN UND DIESE MITHILFE DER APPS ZU BEARBEITEN
- GRUNDKENNTNISSE DER FOTOGRAFIE UND BILDBEARBEITUNG ZU ERLERNEN

NÜTZLICHKEIT DER APP

- WENIG EINARBEITUNGSZEIT DA KENNNTISSE IN FOTOGRAFIE, FILTERARBEIT, FORMULIEREN DES STORYBOARDS
- KONZENTRATION VERSCHIEDENER MÖGLICHKEITEN IN EINER APP
- INTUITIVTES ARBEITEN OHNE ANLEITUG DER BILDBEARBEITUNG
- BEREITS VORHANDENE BILDER KÖNNEN DER VERWENDET WERDEN

NUTZUNGSKOMFORT

- INTUITIVTES LERNEN DER SCHÜLERINNEN UND SCHÜLER
- ZEITERSPARNIS
- PRAKTISCHES ARBEITEN STEHT IM FOKUS
- DATENSCHUTZ:
 - FOTOS → USB- SPEICHERINHALTE ÄNDERN ODER LÖSCHEN
 - USB SPEICHERINHALTE LESEN
 - SPEICHER → USB SPEICHERINHALTE ÄNDERN ODER LÖSCHEN
 - USB SPEICHERIMHALTE LESEN

METHODISCHE HIGHLIGHTS

- **WENIG AUFWAND → GROSSES ERGENIS**
- **GEMEINSAMES PROJEKT MÖGLICH**
- **VIELSEITIGE ANWENDUNGSMÖGLICHKEITEN**
- **GRUPPENARBEIT ODER EINZELARBEIT**

Goethe-Universität Frankfurt am Main
FB 09: Kunstpädagogik
Seminar: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht
Dozent: Prof. Dr. Georg Peez
Referenten: Verena [REDACTED], Margrieta [REDACTED], Michelle [REDACTED], Hanna [REDACTED]

27.06.16

Fotostory



Arbeitsgruppe:

- Gymnasium G9
- 30 Schülerinnen und Schüler
- 8. Klasse

Inhalt der Unterrichtseinheit:

- Digitale Erstellung einer Fotostory
- mit dem Thema „Liebe“
- mithilfe der App „graphic novel“

Arbeitsziele:

- Eine eigene Geschichte ausformulieren
- Geschichte in ein Storyboard umsetzen
- Spannungsaufbau, Rollenverteilung, Schauplatz, Requisiten erarbeiten
- Kenntnisse von Fotografie und digitale Medien („graphic novel“)

Unterrichtseinheit:

- 1. Doppelstunde: Vorstellung des Themas Fotostory (Beispiele), App Präsentation
- 2. Doppelstunde: Gruppeneinteilung, Unterthemen Findung, Storyboard
- 3./4. Doppelstunde: Umsetzung der Geschichte
- 5./6. Doppelstunde: Austausch der Fotografien/Ideen, Feedback der Klasse

Kunstpädagogische Kompetenzen:

Fachkompetenzen :

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ...

- nach vorgegebenem Thema eine Geschichte mit einem Storyboard zu konzipieren
- Spannungsaufbau, Rollenverteilung, Schauplatz, Requisiten zu erarbeiten
- passende Fotomotive zu erstellen und aufzunehmen
- Texte mit Bildern zu vereinen

Medienkompetenzen

Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage ...

- Fotos zu erstellen und diese mithilfe der Apps zu bearbeiten
- Grundkenntnisse der Fotografie und Bildbearbeitung zu erlernen

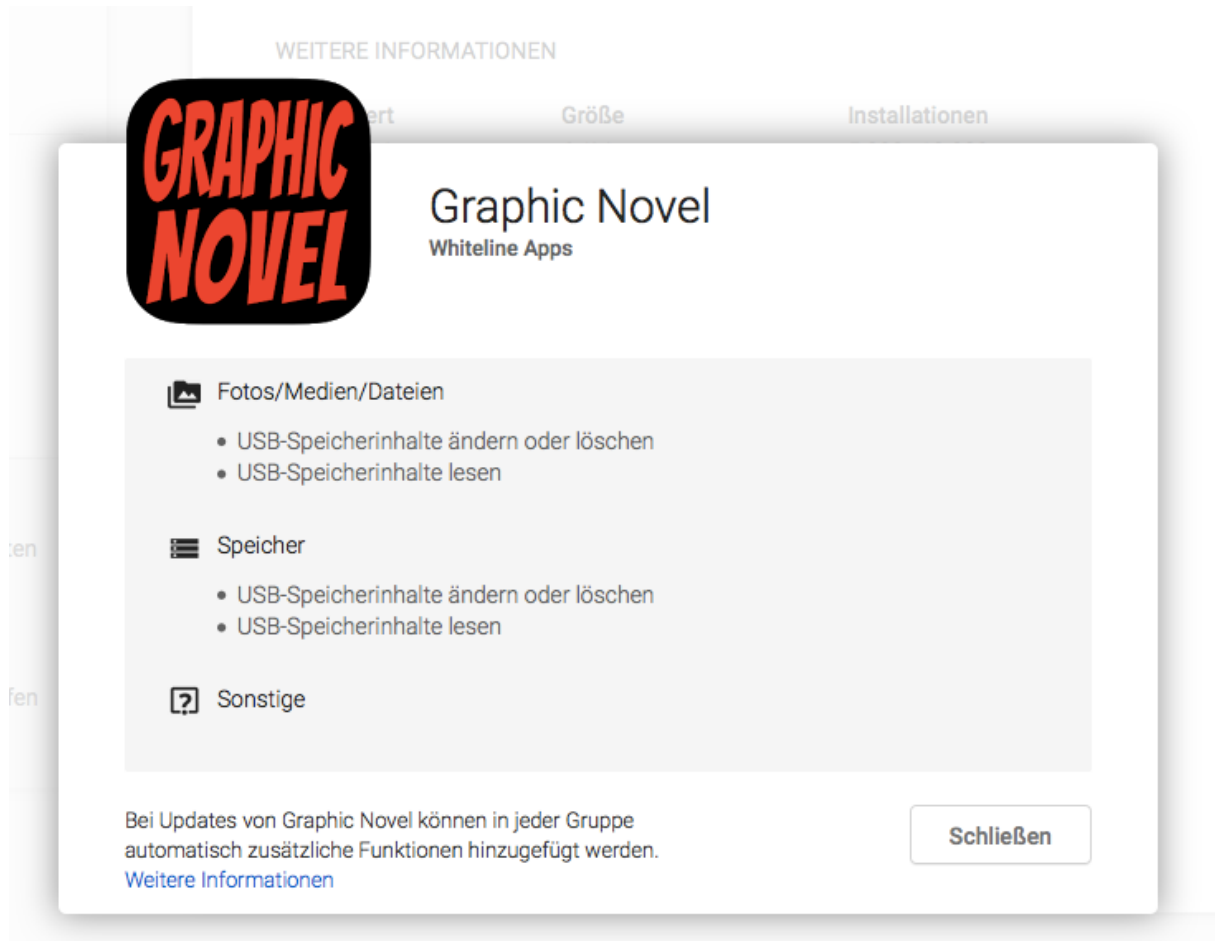
Nützlichkeit der App:

- Wenig Einarbeitungszeit da Kenntnisse in Fotografie, Filterarbeit, formulieren des Storyboards

- Konzentration verschiedener Möglichkeiten in einer App
- Intuitives Arbeiten ohne Anleitung der Bildbearbeitung
- Bereits vorhandene Bilder können verwendet werden
-

Nutzungskomfort:

- Intuitives lernen der Schülerinnen und Schüler
- Zeitersparnis
- Praktisches arbeiten steht im Fokus
- Datenschutz:



Methodische Highlights:

- Wenig Aufwand → großes Ergebnis
- Gemeinsames Projekt möglich
- Vielseitige Anwendungsmöglichkeiten
- Gruppenarbeit oder Einzelarbeit

Tutorial, das die App anwendet:

https://www.youtube.com/watch?v=tq1t-a_3Q5g

Handout:

| | |
|---------------|---|
| Namen: | Karina, Britta, Julia |
| Thema: | Illustrierung eigener Collage mittels Perfect Image und Whatsapp, unter Einbeziehung einer Spurensuche mittels Fotokamera |
| Erforderlich: | Handy mit Fotokamera |
| Apps: | Whatsapp, Perfect Image |

Apps:

Zwar wissen die meisten von Euch, wie man die jeweiligen Apps bedient, hier werden allerdings noch einmal kurz die Funktionen beschrieben. Wusstet ihr über all diese Funktionen Bescheid? Setzt Euch während des Arbeitsauftrages kritisch damit auseinander und beobachtet mögliche Vor- und Nachteile.

WhatsApp:

Voraussetzung: ein Mobilgerät (iPhone, BlackBerry, Windows Phone, Android und Nokia)

- WhatsApp ist ein Telekommunikationsdienst (plattformübergreifend)
- Anwender können Video-, Bild- sowie Tondateien versenden
- darüber hinaus Standortinformationen und Textnachrichten

Perfect Image:

- Fotos können miteinander verbunden werden
- man kann diese in einen Bilderrahmen stellen
- ergänzend kann dazu ein Text verfasst werden.
- Filter, Effekte, Aufkleber können dem Bild ebenfalls hinzugefügt werden
- die Fotos können per E-Mail oder via Instagram versandt/angezeigt werden.

1. Die Gruppen werden nun von Britta eingeteilt. Die Gruppengröße beträgt maximal fünf Personen. Das jeweilige Thema wird der Gruppe ebenfalls zugeordnet. Die Spurensuche soll unter folgenden vier Gesichtspunkten stattfinden:

- Historischs
- Grau
- Kontrast
- Künstlerische Spuren.

Dazu ist die Verwendung eines Smartphones erforderlich, welches über eine integrierte Fotokamera verfügen sollte und auch über die Möglichkeit, verschiedene Apps zu installieren. Nachdem man sich innerhalb der Gruppe kurz besprochen hat, kann die Umgebung (in diesem Fall der Raum 208) unter den jeweilig zugeteilten Aspekten erforscht werden.

Beachtet dabei folgende Arbeitsaufträge:

1. die Spuren werden mit der Fotokamera festgehalten .
2. Sobald Punkt 1 erledigt ist, finden sich die Gruppen wieder zusammen. Mithilfe der App Perfect-Image sollt ihr nun eine Collage erstellen. Bitte beachtet dabei, dass ihr fünf Fotos

auswählen sollt. Sobald ihr euch in der Gruppe geeinigt habt, speichert ihr die Collage im Smartphone ab.

3. Nun bitten wir Euch Informationen zu Eurem Gruppenthema zu sammeln. Dazu könnt Ihr auch das Internet nutzen. Versucht es aber immer erst einmal ohne Hilfe. Als Leitfaden stellen wir Euch folgende Fragen (haltet das bitte schriftlich fest):

- Wonach hast du geforscht?
- Was konntest du vor Ort herausfinden?
- Was haben die Fotos mit deinem Thema zu tun?
- Warum hast du dich für genau diese Fotos/ dieses Objekt entschieden?
- Welche Bedeutung hat dein Thema für die Unterrichtsstunde?
- Was konntest du über das Internet herausfinden?

4. Sobald ihr Punkt 3 erledigt habt, bitten wir Euch die Informationen in die dafür vorgesehene WhatsApp-Gruppe stichpunktartig zusammenzufassen. Außerdem sollt ihr eine Karteikarte mit der Collage erstellen (Bei Fragen könnt ihr gerne auf uns zukommen).

5. Jetzt werden die Ergebnisse nach der Reihe mit der jeweiligen Karteikarte vorgestellt. Die anderen verfolgen die Präsentation bitte über die Whats-App-Gruppe

6. Wir versuchen jetzt noch einmal kurz zu reflektieren, wie der Ablauf war und welche Eindrücke wir gesammelt haben. Habt ihr einen Wissenszuwachs bzgl. der Apps? Wie habt ihr die Spurensuche wahrgenommen? Was ist Euch aufgefallen? Berichtet uns Eure Eindrücke.

HERAUSFORDERUNGEN BEI DER NUTZUNG VON MOBILEN MEDIEN IM KUNSTUNTERRICHT UND MÖGLICHE LÖSUNGEN

Ahmet Camuka & Georg Peez
Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht –
Forschung und Praxis
Abschluss-Veranstaltung am 04.07. 2016

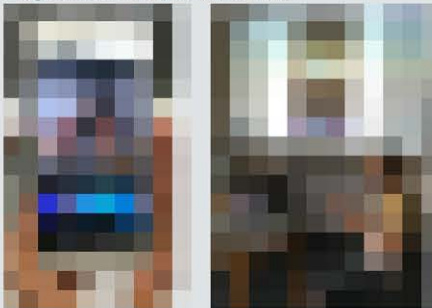
Überblick

- Eigene kreative Leistung vs. Automatisierungen
- Internetnutzung von Apps im Hintergrund
- Verbraucherverhalten
- Datenaustausch
- Humane Arbeitsbedingungen und Nachhaltigkeit
- Datenschutz
- Weitere

Eigene kreative Leistung vs. Automatisierungen

Beispiel aus der Video-Gruppe

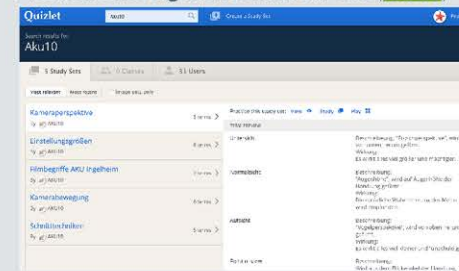
- Problem: Eine App übernimmt grundlegende gestalterische Aufgaben für die App-Nutzenden.



Eigene kreative Leistung vs. Automatisierungen

Beispiel Video


- Welche Ansätze sind umsetzbar?
- → Gestalterischen Anspruch erhöhen
Erstellen eines digitalen Lernkarten-Sets ([Quizlet](#))



Eigene kreative Leistung vs. Automatisierungen

Beispiel Video

- Welche Ansätze sind umsetzbar?
- → Gestalterischen Anspruch erhöhen
Erstellen eines digitalen Lernkarten-Sets ([Quizlet](#))



Eigene kreative Leistung vs. Automatisierungen

Beispiel aus der Fotostory-Gruppe

- Problem: Eine App übernimmt grundlegende gestalterische Aufgaben für die App-Nutzenden.




Welche Vorteile bieten Video-Apps auf Smartphones?

Beispiele aus der Unterrichtspraxis (10. Klasse)



Welche Vorteile bieten Video-Apps auf Smartphones?

Beispiele aus der Unterrichtspraxis (10. Klasse)



Welche Vorteile bieten Video-Apps auf Smartphones?

Beispiele aus der Unterrichtspraxis (10. Klasse)



... bei Stop-Motion-Apps

Beispiele aus der Unterrichtspraxis (6. Klasse)



Internetnutzung von Apps im Hintergrund

Beispiel aus der Fotostory-Gruppe

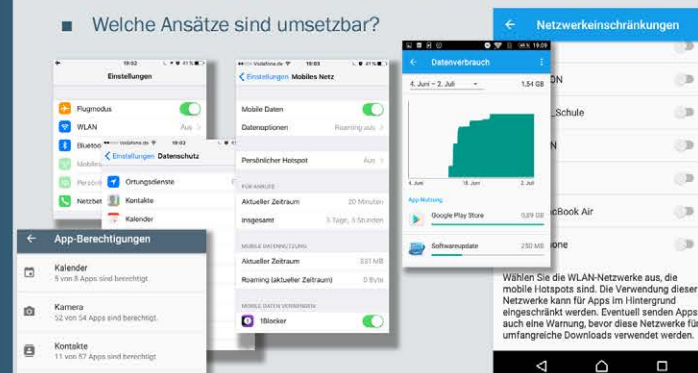
- Problem: Die App erhält Zugriff auf Daten und Sensoren (z.B. Fotos/Videos/Kamera). Es ist unklar, ob die Entwickler Daten vom Mobilgerät der nutzenden Person übermitteln oder nicht, weil keine Datenschutzrichtlinie vorhanden ist.



Internetnutzung von Apps im Hintergrund

Beispiel aus der Fotostory-Gruppe

- Welche Ansätze sind umsetzbar?



Wählen Sie die WLAN-Netzwerke aus, die mobile Hotspots sind. Die Verwendung dieser Netzwerke kann für Apps im Hintergrund eingeschränkt werden. Eventuell senden Apps auch eine Warnung, bevor diese Netzwerke für umfangreiche Downloads verwendet werden.

Herausforderung: Verbraucherverhalten

Vorschlag für die Unterrichtspraxis:
„Apps selber testen und bewerten“

in Kleingruppen Apps für eine bestimmte Funktion erkunden

Kriterien: z.B. Funktionsumfang, Preis, zusätzliche Kosten (z.B. In-App-Käufe), Umgang mit persönlichen Daten, Bedienbarkeit, Sprache/n, Hilfefunktion integriert?

Diese Übung ist angelehnt an den jährlich ausgeschriebenen Wettbewerb der Stiftung Warentest „Jugend testet“ (www.test.de/jugendtestet).



Datenaustausch zwischen mobilen (und stationären) Geräten

Beispiel aus der Gruppe Forschen/Sammeln

- Problem: Datenübertragung zwischen Smartphones und Tablets ist nicht ohne Einschränkungen möglich. Wünschenswert ist dies für Zwischenergebnisse, für die Einbindung zusätzlichen Material (bspw. eigene Musik zu Video) oder für die Präsentation.
- Welche Ansätze sind umsetzbar?

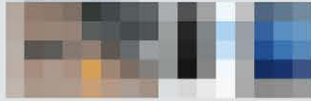
Datenaustausch zwischen mobilen (und stationären) Geräten

einige mögliche Lösungen

(Lern-)Plattformen



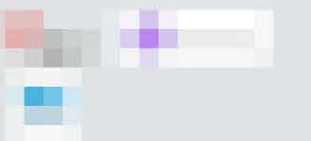
Kabel, WLAN-Hostpots,
Speichermedien



Cloud-/Messaging-
Dienste



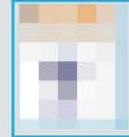
Datenübertragungs-Apps



Datenaustausch zwischen mobilen (und stationären) Geräten

empfehlenswerte Lösungen

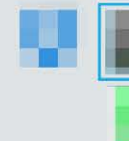
(Lern-)Plattformen



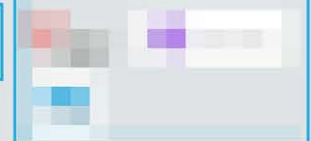
Kabel, WLAN-Hostpots,
Speichermedien



Cloud-/Messaging-
Dienste



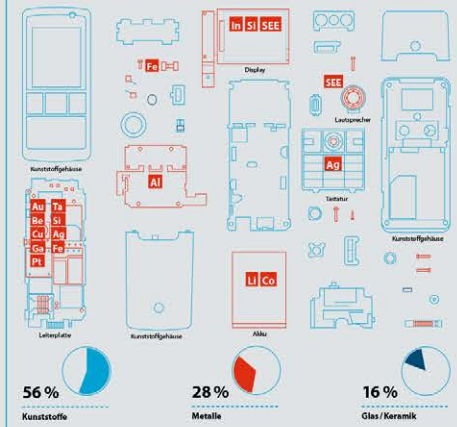
Datenübertragungs-Apps



Herausforderung Humane Arbeitsbedingungen und Nachhaltigkeit

- Globalisierung: Fertigung von Smartphones und Tablets im Ausland
- Populärstes Beispiel: Foxconn mit Sitz in China
- Suizide von Mitarbeiter/innen
- Schlechte Bezahlung und Behandlung
- Hier bestellen viele großen Elektronik-Unternehmen, größter Abnehmer ist Apple (etwa 46%), ansonsten Amazon, HTC, Huawei

DETAILINFO 4 Bauteile und Stoffe eines Handys?



² Hier ist eine allgemeine Übersicht über die Bauteile eines Handys dargestellt.

Auswahl von Metallen, die im Handy verwendet werden²

| Element | chem. Zeichen | Gew.-Anteil im Handy ¹ | Endverwendung weiter im Handy | Hauptproduktionsländer |
|-----------|---------------|-----------------------------------|---|---|
| Kupfer | Cu | 10-16% | Gute elektrische Leitfähigkeit. Kupfer findet sich in Verbindung mit anderen Metallen in und auf der Leiterplatte. | China, darüber hinaus Peru, USA, Indonesien |
| Silber | Ag | 8-11% | Endverwendung in Mikrochip und in Glas des Displays, kann aber auch in der Sonnentrommel als Silber verwendet werden. Silber wird aus Silbererz gewonnen. | Mexiko, z.B. China, Russland, USA |
| Aluminium | Al | 4-9% | Wird u.a. in dünnen Folien verwendet und Batterien gemacht (Aber die Gehäuse aus Aluminium besteht, kann der Anteil auf 30 bis 20% ansteigen). | China, Russland, Kanada |
| Kobalt | Co | ~ 1% | Wichtigster Bestandteil der Batterien von Lithium-Ionen-Batterien, wenn als anderer Batterie-Typ genutzt wird, ist der Anteil deutlich geringer. | Kongo, darüber hinaus Kanada, China, Russland, Simbabwe |
| Lithium | Li | 3-4% | Zusatz-Lithiumerz, wenn es nicht, hohe Energiedichte. Wird in Akkus eingesetzt - etwa zu 4% enthalten, wenn Lithium-Ionen-Akkus verwendet werden, sonst deutlich weniger (siehe bei Kobalt). | Große Vorkommen von Lithiumerz u.a. in Chile, Bolivien, USA, Argentinien, Tibet |
| Eisen | Fe | ~ 3% | Häufig vorkommendes Metall, das schon seit über 3.000 Jahren vom Menschen verwendet wird. Es findet sich z.B. in Schrauben und Federn des Handys, wird. | Brasilien, China, Australien, Indien |
| Silber | Ag | 0,14% | Kein anderes Metall leitet Strom effizienter als Silber. Es findet sich z.B. in der Tastatur, in leitfähigen Röhren und auf der Leiterplatte in Kontaktbuchsen. | Peru, Mexiko, China, Australien |
| Gold | Au | 0,024% | Wird Silber und Gold wegen der guten Leitfähigkeit für Kontakte verwendet (Leiterplatte, Kontaktbuchsen, Steckverbindungen). Da es sehr korrosionsbeständig ist, wird es für stark beanspruchte Kontakte verwendet. | Südafrika, China, USA, Australien |
| Palladium | Pd | 0,005% | Findet sich in elektrischen Kontakten und in Kondensatoren. | Südafrika, Russland |
| Tantal | Ta | ~ 0,0041% | Tantal wird aus dem für Coltan (Kolumbit) gewinnbar und findet Verwendung in Mikrokonkondensatoren (speichern u.a. elektrische Ladung). Tantalenerzminerale haben eine lange Lebensdauer, sind zuverlässig und ermöglichen trotz kleiner Baudimensionen hohe Speicherkapazität. | Südafrika, Brasilien, Australien, darüber hinaus Kongo, Mosambik, Ruanda |
| Platin | Pt | < 0,001% | Wird in Legierungen dort verwendet, wo Metalle auf keinem Fall korrodieren dürfen, etwa bei hoch belasteten Kontakten auf der Leiterplatte. | Südafrika, Russland, Kanada |
| Indium | In | ~ 0,0027% | Das Schmelzmetall tritt in der Natur häufig zusammen mit Zinn auf und wird daher bei dessen Gewinnung gewonnen, es kommt in Erzen (ITO) und Oxidform für Anwendung. | China, Südkorea, Japan |
| Gallium | Ga | ~ 0,0011% | Wird als Verbindung Gallium-Arsenid für die Umwandlung von elektrischen in optische Signale eingesetzt - LED-Technik. | China |

Quellen: Hagelüken 2010; URSI 2010; VDI 2010; Bell et al. 2006; eigene Berechnungen
¹ Stufe ab Vorlage 1 auf www.springer.com/978-3-642-44602-7 zum Download zur Verfügung
² Für ein durchschnittliches Mobiltelefon mit einem Gewicht von 100g ist die Akku-Bauelemente variieren stark je nach Modell und Hersteller

Quelle: Nordmann et al. (nach Hagelüken 2010), S. 65

Herausforderung Humane Arbeitsbedingungen und Nachhaltigkeit

Vorschläge für die Unterrichtspraxis

- Auseinandersetzung mit den ökologischen Folgen und Arbeitsbedingungen (z.B. fächerverbindend);
- mit Bild-Text-Gestaltungen der Schülerinnen und Schüler auf „faire“ und „grüne“ Smartphones und deren Eigenschaften aufmerksam machen;
- sich über echte Alternativen vor seiner Kaufentscheidung informieren, etwa über soziale Netzwerke oder ähnlich der Anregung „Apps selber testen und bewerten“ (z.B. fächerverbindend)
- ein organisiertes Engagement in Verbänden, die sich für Verbesserungen im obigen Sinne einsetzen.

Herausforderung: Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung

- Beispiel: eine zu durchlaufende Station zum Datenschutz in (Stationen-) Unterricht einbauen



Herausforderung: Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung

Vorschläge für die Unterrichtspraxis

- Kooperation mit einem Experten im Bereich Jugendmedienschutz vom zuständigen Datenschutzbeauftragten oder ein Experte für Medienpädagogik der Hessischen Lehrkräfteakademie

oder

- eine zu durchlaufende Station zum Datenschutz in (Stationen-) Unterricht einbauen

oder

- eine Übung, z.B. „Befragung von Expertinnen und Experten“, „Hearing“ oder „Gutachten“



Herausforderung: Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung

Hiermit bestätige ich, für die Fotoarbeit im Fach Kunst Folgendes:

- Ich lasse während der Nutzung des Smartphones auf dem Schulgelände dieses durchgehend im Flugmodus.
- Ich wahre den Datenschutz und veröffentliche keine Bilder in Communities, Gruppen etc.
- Ich fotografiere niemanden ohne dessen Zustimmung.

| Datum | Name | Unterschrift |
|-------|------|--------------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

Vorschlag für die Unterrichtspraxis

- Im Unterricht werden die Themen besprochen.
- Daraufhin unterschreiben die Schülerinnen und Schüler eine Smartphone-Nutzungsregelung.
- Die Regeln können unterrichtsbezogen variiert und ergänzt werden.

aus dem Unterricht von Sandra Kruse

Herausforderung: Datenschutz und informationelle Selbstbestimmung

Vorschlag für die Unterrichtspraxis

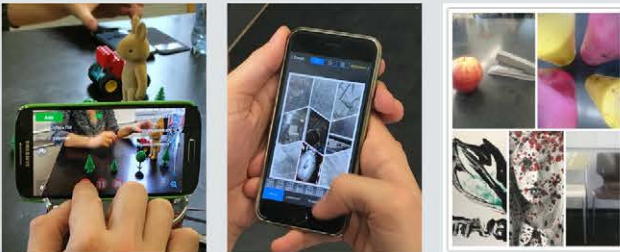
- „Datenschutz auf Zeit“: Selber-Nähen einer eigenen funksignal-blockierenden Handytasche
- aus speziellem, im Handel erhältlichen Abschirmvlies-Material, das u.a. auch für den Hausgebrauch als Elektromogschutz genutzt wird; Prinzip: Faradayscher Käfig
- „Auch du kannst selber diesen Workshop anbieten, z.B. an einer Schule...“
- Infos, weitere Ideen und Händlerquelle durch den Künstler und Netzaktivist Aram Bartholl (*1972): KILLYOURPHONE.COM



Materialerfahrungen vs. Digitalität

Beispiel aus der Stop-Motion-Gruppe und
Beispiel aus der Gruppe Forschen/Sammeln

- Problem: Materialerfahrungen, Körpererfahrungen und somit sinnliche Erlebnisse gehen verloren; Entfremdung von der „Realität“



Materialerfahrungen vs. Digitalität

Beispiel Stop-Motion

- Welche Ansätze sind umsetzbar?
- Drei Stop-Motion-Verfahren
 - Knet-Animation
 - „Zaubertricks“
 - Legetrick / Papieranimation

Materialerfahrungen vs. Digitalität

Beispiel Stop-Motion, Knet-Animation



Materialerfahrungen vs. Digitalität

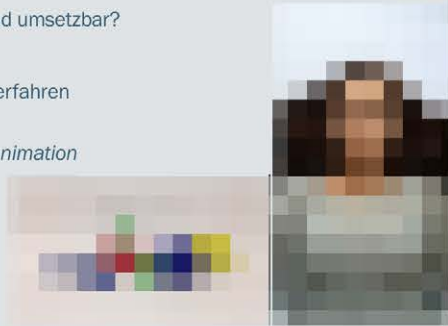
Beispiel Stop-Motion, „Zaubertricks“ (10. Kl.)



Materialerfahrungen vs. Digitalität

Beispiel Stop-Motion

- Welche Ansätze sind umsetzbar?
- Drei Stop-Motion-Verfahren
 - „Zaubertricks“
 - *Legetrick / Papieranimation*
 - *Knet-Animation*



Ergänzende Fragen zur Seminarevaluation

Wodurch wurden Sie im Seminarverlauf besonders motiviert, sich mit den Seminarinhalten auseinanderzusetzen? Gab es z.B. eine „Schlüsselsituation“? Und wodurch wurden Sie eher demotiviert? Wie würden Sie Ihr persönliches Engagement bewerten und wodurch begründen?

- Motivation unter anderem durch Praxisphasen und durch gemeinsames Besprechen schon vorhandener Kunst bzw. Projekte wie zum Beispiel: Rundgang durch den Bahnhof
- Schlüsselsituation gab es nicht, aber die Zusammenstellung der einzelnen Seminarsitzungen hat als Gesamtbild überzeugt

- „Schlüsselsituation“, Unterrichtseinheiten der „Stop Motion“ und des „Videos“, Interaktive Gestaltungsmöglichkeiten für die Schüler/Lernenden; Verschiedene Disziplinen (Ton, Bild, Setting), um Endergebnis zu schaffen.
- „demotivierend“: „Augmented Reality“; einfaches Abscannen, Abrufen (vorprogrammierter) Muster/Projektionen

- Zunächst war ich motiviert, da ich nicht allzu Technik-affin und stets Kurse belege, durch die ich lerne Lernplaninhalte mit Hilfe der neuen Medien zu vermitteln. Sehr schnell wurde ich allerdings schon demotiviert, da die Software meines Handys zu veraltet ist um mit den behandelten Apps Ergebnisse erzielen zu können.

- Die dauerhaften Praxisübungen waren aufregend und gleichermaßen konnte man sehen, welche Unterrichtskonzepte „realistisch“ sind. Die Seminarstruktur war sehr gut!
- Demotivierend sind zweifelsohne die immer wieder kehrenden digitalen Bugs und Schwierigkeiten der einzelnen Medien.
- Ich habe mich gerne an den Diskussionen beteiligt und fand die Führung sehr angenehm.

- Das Beispiel des Einsatzes der App „Aurasma“ hat für mich die ganze Sache ins Rollen gebracht. Die Möglichkeit der Technologie bedingt ihre Notwendigkeit. Es ist nun daher logisch sich damit angemessen auseinander zusetzen.

- Ich wurde durch die praktischen Aufgaben in den Präsentationen zur App-Nutzung motiviert.
- Die Diskussionen haben anschließend zu einer theoretischen Auseinandersetzung geführt
- Beispiele/Präsentationen mit Input anderer Künstler waren sehr motivierend, dazu hätte ich gerne mehr gehabt.
- Demotivierend waren teilweise die Diskussionen, die immer wieder das Thema angesprochen haben, dass durch die App-Nutzung das eigentliche Verständnis von der Kunstproduktion geht und es zu „einfach“ für die Schüler wird.

- Ich habe viele Bezugspunkte zur meiner Arbeit mit Kindern finden können (Grundschule/Betreuung). Dadurch habe ich einige Ideen für zukünftige Projekte entwickeln können. Demotivierend war (wie zuvor oft erlebt) das mangelnde Engagement einzelner Gruppenmitglieder, wodurch keine Gruppenarbeit und kein befriedigendes Präsentationserlebnis möglich waren. Einzel- oder Partnerarbeit (zwei Personen) wäre in diesem Fall sinnvoller gewesen. Persönlich motiviert haben die Apps: GoProQuik und Pic Pac (Stopmotion), da ich schnell gute eigene Ergebnisse erzielen konnte.

- Sehr motivierend für mich war die vielfältige Zusammenstellung der Seminarinhalte. Jedes Thema mit unterschiedlichen Apps zu bearbeiten weckte immer wieder Neugierde.
- Weniger motivierend empfand ich Momente, in denen die Technik versagte. (Apps konnte nur bei einem System geladen werden etc.)
- Das Thema ist super aktuell, macht sehr viel Spaß, was beide super Voraussetzungen für die Schule sind.

- Wurde mal Zeit, dass dieses Thema auch Heimatsort wird, also äußerst Zeit aktuelle, somit motivierend.
➔ Da man selbst täglich mit Handys umgeht, ist es äußerst interessant diesen Gebrauchsgegenstand in einen kreativen Prozess eingebunden zu sehen.

- Thematisch war das Seminar super, da zeitgemäß, was gleichzeitig Interesse weckte. Vor allem das Ausprobieren verschiedener Apps hilft mir, denke ich, für meinen späteren Unterricht sehr! Demotiviert wurde ich vielleicht etwas durch den grundlegenden Aufbau, der sehr wiederholend war: Referate mit gleicher Struktur, etc.

- Durch das „Moderations“-Team/-Key-Moment: Augmented Reality Sitzung
- Die Praxisnähe -> direkte Appverwendung
- Exemplarische Unterrichtsplanung
- Es gab nichts direkt Demotivierendes
- Mir hat das Seminar neue Blickwinkel auf die Digitalisierung in der Schule aufgezeigt. (#ganzVieleneueOptionen!)

- Es gab prinzipiell nichts Demotivierendes im Seminar. Die Arbeitsatmosphäre war sehr konstruktiv und angenehm. Mein persönliches Engagement hielt sich tatsächlich in Grenzen, was jedoch der Tatsache geschuldet war, dass ich immer direkt von der Arbeit kam. Ansonsten gibt es wirklich nichts zu kritisieren.
- Manche App's waren spannend und interessant und ich habe sie auch Freunden und Familie gezeigt, weil sie mir so gut gefallen haben. Ich war engagiert dabei, weil es ein sehr interessantes Seminar war!
- Motivation:
 - Etwas Neues ausprobieren: verschiedene Apps im Unterricht.
 - Ideenreiche Unterrichtsgestaltung, viele Möglichkeiten kennengelernt um App's zielgerichtet einzusetzen.
 - Demotivation: Es wurde nicht langweilig, mich hat es persönlich sehr interessiert.
 - Mich hat es sehr motiviert, die Unterrichtseinheiten im Bezug der App's zu gestalten und stets motiviert.
- Es gab eine Schlüsselsituation, nämlich der Tag, an dem unsere Gruppe im Palmgarten war und mir die App erstmals praktisch anwenden konnten. Zuvor war alles sehr theoretisch und daher kam keine Gruppendynamik auf.
- Bevor ich das Seminar besuchte, konnte ich mir überhaupt nicht vorstellen, digitale Medien im Kunstunterricht einzusetzen. Meine Meinung dazu hat sich sehr stark geändert. Ich halte es mittlerweile für sinnvoll gerade in diesem Teil der Schulausbildung auf die medialen Möglichkeiten und die notwendigen Kompetenzen hinzuweisen. Der Kunstunterricht bietet Raum zur spielerischen Annäherung, das halte ich für eine große Chance. Mein persönliches Engagement könnte größer sein. Ich war dem Thema gegenüber zu lange zu skeptisch und hätte mir gewünscht, mich schon früher mehr darauf einzulassen.
- Grundsätzlich interessierte mich das Thema bereits, aufgrund meines Vorstudiums und der Fakt, dass Jugendlichen stark mit Neue Medien verknüpft sind (ebenso wie Künstler)
 - Schlüsselsituation war das Ausprobieren verschiedener Apps, am meisten ein Graffiti App (Ich habe eine Berliner U-Bahn besprüht, toll!)
 - Demotiviert wenn der App viel Erklärung braucht.
 - Ganz ok bis gut
- (+) Beispiele -> Schnelle Zwischenergebnisse motivieren
 (+) App-Vielfalt -> große Auswahl an Möglichkeiten (Foto, Video,...)
 (-) Probleme mit den Geräten während des Arbeitens

Worin sehen Sie die großen Herausforderungen beim Einsatz von digitalen mobilen Medien? Inwieweit wurden diese Herausforderungen im Seminar thematisiert?

- Infrastruktur in der Schule eventuell nicht vorhanden
 - a. rechtliche Bedingungen der Apps
zu wenig Kontrolle, was die Schüler tatsächlich mit ihren Handys machen
 - b. zu wenig zu rechtlichen Bedingungen und Kontrollmöglichkeiten
Bewertungsschlüssel fehlt für technische und künstlerische Anteile der Übungen
- Vereinbarkeit mit klassischen pädagogischen Unterrichtskonzepten/angemessene Gewichtung/Ergänzung der Lehrmethoden
 - Berücksichtigung privater finanzieller Verhältnisse, um benötigtes Medium (Smartphone/Tablet) stellen zu können
 - Verlust/Reduzierung des eigenverantwortlichen Handelns der Schüler „Verlagerung der Verantwortung“
- Datenschutz der Schülerinnen und Schüler
 - Lehrerkompetenz
 - Ob die Technik auch dann funktioniert wenn man sie braucht (Beispiel: nicht funktionierender Beamer)
 - Generell ja, letzteres nicht
- Definitiv die wie o.g. digitalen Hardware/Software – Schwierigkeiten. Die Lehrperson muss sich extrem gut vorbereiten und mit gutem Know-how vorgehen. Im Seminar wurden besonders über die Hard- / Software – Probleme gesprochen. Die Aufforderung für die Lehrpersonen, wurde weniger thematisiert.
- Bis sich angemessen damit auseinander gesetzt werden kann, könnte noch Zeit vergehen. Ich bin kein LA – Student daher kenne ich mich damit nicht aus aber tradierte Aussichten über Wissensvermittlung und Vermittlungsgegenstände sowie Organisationspezifische Regularien, Lehrpläne etc. gilt es in einem (womöglich auch langfristigeren) Zeitraum an neue Technologien anzunähern. Da ich wie gesagt Fachfremd bin weiß ich nicht inwiefern eine Thematisierung dessen notwendig wäre.
- Diese Kindgerecht einzusetzen ohne dabei kreative Prozesse zu vernachlässigen
 - Gleichzeitig auch auf Wege außerhalb der Apps/herkömmliche Herangehensweise ein zu verweisen
 - Es wurden viele Probleme/Herausforderungen im Seminar diskutiert und gleichzeitig Lösungswege gesucht.

- Ich sehe zum einen eine große Herausforderung, was die Geräte betrifft. Wenn es keine Schulinterne Ausstattung gibt und die Geräte der Schüler genutzt werden müssen, kann ein finanzielles Gefälle offengelegt werden.
- Außerdem sehe ich als große Gefahr das „Halbwissen“ an mit dem die zukünftigen Lehrer in die Schulen gehen. Eine richtige fachliche Kompetenz ist freiwillig in eigener Leistung zu erarbeiten, wobei fraglich ist was dabei die Ergebnisse sind.
- **Fazit** -> für ein zukünftiges Seminar fände ich es besser, wenn mehr Fokus auf fachliches gelegt wird. Beispielsweise durch ergänzende Texte, welche zusammengefasst werden müssen und für den Leistungsnachweis abgegeben werden müssen.
- Eine große Herausforderung für mich stellt sich durch das oft verbreitete Handy-Verbot an Schulen. An dieser Stelle hätte ich mir etwas mehr Input bzw. Diskussion gewünscht. Das Thema Datenschutz ist sehr wichtig und wurde umfassend behandelt. Auch die Übersicht der Apps, die uns digital zur Verfügung gestellt wurde, beinhaltet diesen Aspekt und stellt eine große Hilfe dar.
- Apps haben den Nachteil, dass die Handlungsmöglichkeiten, beziehungsweise der Rahmen dieser, von diesen klar vorgegeben wird. Somit muss es möglich bleiben, begeistert durch die Aufgabenstellung, dennoch so viel Freiraum für kreatives Arbeiten wie möglich zu erhalten.
- Dies wurde an Einzelbeispielen thematisiert. Mögliche Abstrakte Lösungsansätze wurden thematisiert.
- Besonders im Datenschutz und in der Organisation innerhalb eines Klassenverbandes sehe ich Herausforderungen für den KU. Wir haben diese Themen (Datenschutz/mögliche Organisation) zwar besprochen, jedoch muss man das am Ende in der Praxis erst einmal umsetzen können!
- Das nicht alle auf dem gleichen Level sind
- Qualität der Geräte, Kapazitäten und Zeitplanung bei einer „freien“ Gestaltungsaufgabe
- Alle Themen, die relevant sind, wurden ausgesprochen
- Herausforderungen könnten möglicherweise die technische Versiertheit sein. Also wie gut oder eben – wie schlecht – man selbst mit den Gerätschaften umgehen kann. Beziehungsweise, wenn diese kaputt gehen, wird das gleich richtig teuer
- Im Seminar wurden alle Inhalte sehr ausführlich und intensiv besprochen
- Kritik wie Datenschutz und Verbraucherschutz müssen auch angesprochen werden, ich empfinde das jedoch als Vorteil, weil man dieses wichtige Thema quasi „unauffällig“ mit bearbeiten kann ohne, dass es zu langweilig wird. -> Wurde im Seminar angesprochen

- Ich denke die Lehrkraft muss Experte in dem Bereich sein.
- Die Schule sollte den Schülern Möglichkeiten bieten.: Digitale Medien im Unterricht einzusetzen. Im Seminar wurden konkret auf die oben genannte Probleme eingegangen. Ideen dazu waren beispielsweise das Byod Verfahren oder das die Schule Laptopkoffer zur Verfügung stellen
- Ich sehe zahlreiche Probleme: erstens machen wir uns als Verbraucher extrem abhängig von Konzernen, wenn wir sie wie selbstverständlich voraussetzen, zweitens geht die Nutzung der App auf Kosten der „herkömmlichen“ handwerklichen Schaffens, drittens erfolgt dabei eine Verschiebung der Kreativität, weg von der praktischen Umsetzung hin zum Konzept. All das birgt sicher auch Vorteile, doch sollten die Nachteile bedacht werden
- Finanzielle Unterschiede bei den Schülern -> Mobilgeräte, teuer
 - a. Vorkenntnisse unterschiedlich
 - Wechsel der „Dimension“, wird nicht von jedem angenommen, (viele Gegner)
 - b. Grundsatzdiskussionen wurden schnell abgebrochen.
 - Vorbestimmte Ergebnishaltung
 - Konzentration auf Gesamtüberblick -> Eindruck von technischen Möglichkeiten
- Der Mangel an digitale Zugänge in den meisten Schulen, alte Geräte und Zeitmangel.
- Alle Themen wurden aufgegriffen und Lösungsvorschläge eruiert (auch in der Gruppe)
- Ausschließliche Nutzung f. d. Unterricht -> Flugmodus/Vertrag m. SuS
- Datenschutz -> Vorbereitung v. Lehrer; jedoch schwer mit App vereinbar.
- Handy fehlt -> SuS leiht sich Smartphone aus
- ➔ Eingrenzen der Arbeit mit dem Smartphone/ Verhältnismäßigkeit zur klassischen Fotografie etc. unklar

Würden Sie Smartphones oder Tablets in Ihrem zukünftigen Kunstunterricht (bzw. in Ihrer zukünftigen kunstpädagogischen Tätigkeit) einsetzen? Bitte begründen Sie Ihre Antwort.

- Ja, würde ich einsetzen, aus medienpädagogischen Gründen und um kreativ zu arbeiten.
- Stellenweise Ja, um kunstpädagogische Konzepte in ihren Disziplinen ergänzen/erweitern zu können
- Das kommt zunächst auf die Schule, Klasse und das Thema an. Generell bin ich dem aber aufgeschlossen, der Einfachheit halber (Videodreh! Fotos zu machen geht mit dem Smartphone schneller)
- Ja, aber in Maßen. Ich denke es ist, wie im Seminar besprochen, sehr wertvoll die SuS an digitale Medien heranzuführen. Eine der wichtigsten Aufgaben vielleicht, denn die SuS sind damit jeden Tag konfrontiert. Zur Freude und Konservierung sind herkömmliche Methoden aber zu erhalten oder bieten sich sogar zum Vergleich an.
- Ja! Progression vor Regression!
- Ja würde ich tun, da sie viele Möglichkeiten bieten und eine schnelle Umsetzung von den verschiedensten künstlerischen Bereichen zulassen
 - Sie sind Nutzerfreundlich und bieten die Möglichkeit traditionellen Kunstunterricht mit neuen Medien zu kombinieren
 - Man ist damit am Puls der Zeit und bereitet die Schüler vor
- Ich werde Smartphones gerne in Zukunft ergänzend einsetzen. Bisher habe ich oft mit Kamera + PC gearbeitet. Jedoch setzt meine Arbeit auch voraus, selbst das Arbeiten der Kinder noch zu begleiten und auch stellenweise zu leiten, wodurch der Einsatz dieser Geräte kontrolliert und zielgerichtet eingesetzt werden.
 - Grundsätzlich finde ich die Möglichkeit toll, den Kindern zeigen zu können wie leicht sie selbst zum Regisseur werden können und tolle Ergebnisse erreichen können
- Ja, ich möchte die definitiv tun! Der Einsatz von Smartphones/Tablets bietet neue, spannende Möglichkeiten im Kunstunterricht zu arbeiten. Mit dieser neuen Form, werden verschieden SuS angesprochen (-> Binnendifferenzierung)
 - Tablets/Smartphones bieten viele Varianten an, kreativ zu arbeiten, diese sollte man nutzen. Außerdem sind sie aus dem Alltag nicht weg zu denken (->Alltagsbezug der SuS) und die SuS können mit ihnen gut umgehen
- Wichtig ist hier, dass ein obligatorischer Einsatz von Apps nicht dazu führt, dass es zu technisch bedingten Ausgrenzungen kommt.
 - ➔ Nicht jede App funktioniert auf jedem Handy
 - ➔ Fraglich bleibt, ob sich Apps für größere Projekte eignen, oder nur für kleinere Experimente

- Ja, auf jeden Fall! Smartphones sind einfach für den Unterricht-Kunst sowie andere Fächer! Durch den Einsatz könnte man SuS motivieren, den Unterricht abwechslungsreich gestalten und selbst up-to-date bleiben! Smartphones bieten einen „einfachen“ Zugang zur digitalen Kunst
- Ich würde dies 100% machen, da es dem Zeitgeist entspricht und extrem viele große Möglichkeiten der künstlerischen Entwicklung von Schülern des 21. Jahrhunderts. Ich sehe darin sogar eine gewisse Revolution im Kunstunterricht
- Ich würde in meinem Zukünftigen Kunstunterricht definitiv auch Smartphones o. Tablets einsetzen, da man sich dem Wandel der Zeit eben auch anpassen sollte. Man gibt den SuS damit die Möglichkeit auch „moderne Kunst“ zu machen, zumal das Interesse der SuS sicherlich auch ganz gut geweckt wird
- Ich studiere nicht auf Lehramt, würde aber auf jeden Fall Smartphones+Apps im Kunstunterricht einsetzen
- Ich würde Smartphones und Tablets in meinem Kunstunterricht einsetzen. Das ist eine völlig neue ästhetische Erfahrung für SuS.
 - Da Smartphones und Tablets eine große Rolle im Alltag der Jugendlichen spielen, bietet sich die Möglichkeit, die gesamte Klasse (zurückhaltende Schüler) im Unterricht zu erreichen.
- Ja, denn sie sind Teil der Lebenswelt der Jugendlichen. Allerdings würde ich niemals so weit gehen und den Schwerpunkt der Kreativität allein auf die Apps auslagern. Elektronische Geräte sollten eine unterstützende Funktion haben. Apps wie Quik GoPro würde ich nicht einsetzen, da hier suggeriert wird, als könnten die Jugendlichen mit Leichtigkeit ein perfektes Video herstellen, was zu einer Überschätzung der eigenen Fähigkeiten führen könnte (Frustrationstoleranz).
- Ja, im Kunstunterricht schon
 - Bei der Betreuung von z. B. sozial minderbemittelten, psychisch Kranken oder Geflüchteten nicht
 - Die Technisierung stresst
- Ja, absolut! Kunst findet spätestens seit den 80ern auch verstärkt und definitiv digital statt.
 - Vor allem Video, Graffiti, Cartoon und Comic sind sehr interessant und eröffnen Heranwachsenden ein Blick in die Welt -> können sogar prägend für Berufswahl sein.
- Ja, nach langer Skepsis bin ich für einen Einsatz von Smartphones.
 - Jedoch würde ich nur bestimmte Apps nutzen, deren Idee ohne Smartphones nicht oder nur schwer mit den SuS realisierbar wäre, da viele andere Aspekte in der Kunstpädagogik mit der Nutzung von Smartphones vernachlässigt werden.



J. W. Goethe-Universität
Robert-Mayer-Str. 10 / HPF 30
60054 Frankfurt a.M.

Johann Wolfgang Goethe-Universität

Sehr geehrter Herr Prof. Dr. Georg Peez (PERSÖNLICH)

Auswertungsbericht Lehrveranstaltungsevaluation an die Lehrenden

Sehr geehrter Herr Prof. Dr. Georg Peez,

Sie erhalten hier die Ergebnisse der automatisierten Auswertung der Lehrveranstaltungsevaluation zur Veranstaltung Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis im SoSe16.

Die Rückmeldung soll Ihnen Hinweise geben, wie die Studierenden Ihre Veranstaltung wahrnehmen und Ihnen Anregungen für Veränderungen aufzeigen.

Im Auswertungsbericht werden die Mittelwerte, Standardabweichungen und Anzahl der Nennungen aller einzelnen Fragen aufgelistet.

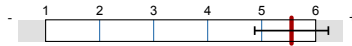
Bei Rückfragen stehen Ihnen Herr Dr. Tillmann oder Frau Niemeyer zur Verfügung (E-Mail: evaluation@studiumdigitale.uni-frankfurt.de oder Telefon: 069-798-24618 /-24622).

Prof. Dr. Georg Peez
 Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis (29665)
 Erfasste Fragebögen = 18



Globalwerte

1. Aussagen zur Lehrveranstaltung (inklusive Vor- und Nachbereitung)

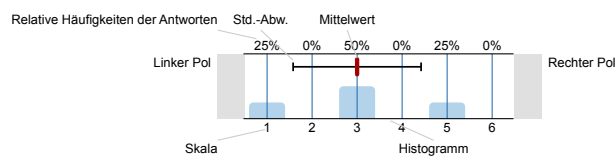


mw=5,6
s=0,7

Auswertungsteil der geschlossenen Fragen

Legende

Fragetext



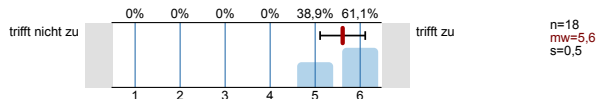
n=Anzahl
mw=Mittelwert
s=Std.-Abw.
E.=Enthaltung

1. Aussagen zur Lehrveranstaltung (inklusive Vor- und Nachbereitung)

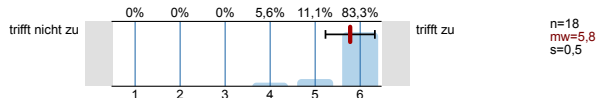
| | | | | |
|---|-----------------|------------------------------|-----------|-------------------------|
| 1.1) Der Besuch der Veranstaltung führt zu einem spürbaren Wissenszuwachs. | trifft nicht zu | 0% 0% 5,9% 17,6% 35,3% 41,2% | trifft zu | n=17 mw=5,1 s=0,9 |
| 1.2) Der in der Veranstaltung vermittelte Stoff ist gut strukturiert. | trifft nicht zu | 0% 0% 0% 5,9% 17,6% 76,5% | trifft zu | n=17 mw=5,7 s=0,6 |
| 1.3) In der Veranstaltung werden ausreichend Hilfsmittel zur Aneignung des Lehrstoffs (Skripte, Lehrtexte, Literaturlisten etc.) angeboten. | trifft nicht zu | 0% 0% 0% 16,7% 22,2% 61,1% | trifft zu | n=18 mw=5,4 s=0,8 |
| 1.4) Das Tempo der Veranstaltung ist angemessen. (ggf. Kommentar unter 4.3 hinzufügen) | trifft nicht zu | 0% 0% 5,9% 11,8% 17,6% 64,7% | trifft zu | n=17 mw=5,4 s=0,9 |
| 1.5) In der Veranstaltung werden auch schwierige Inhalte verständlich erklärt. | trifft nicht zu | 0% 0% 0% 25% 43,8% 31,3% | trifft zu | n=16 mw=5,1 s=0,8 |
| 1.6) Der Veranstalter / die Veranstalterin geht auf Fragen der Teilnehmer/-innen angemessen ein. | trifft nicht zu | 0% 0% 5,9% 0% 23,5% 70,6% | trifft zu | n=17 mw=5,6 s=0,8 |
| 1.7) In der Veranstaltung werden Medien (z.B. Texte, Tafel, Folien oder PowerPoint-Screens) in für den Inhalt geeigneter Weise eingesetzt. | trifft nicht zu | 0% 0% 0% 5,6% 16,7% 77,8% | trifft zu | n=18 mw=5,7 s=0,6 |
| 1.8) In der Veranstaltung wird ein guter Überblick über das behandelte Stoffgebiet vermittelt. | trifft nicht zu | 0% 0% 0% 0% 22,2% 77,8% | trifft zu | n=18 mw=5,8 s=0,4 |

Prof. Dr. Georg Peez, Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis

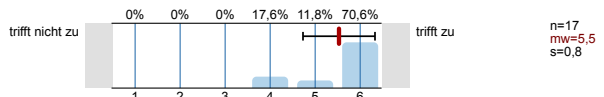
1.9) In der Veranstaltung sind inhaltliche Zusammenhänge ("roter Faden") deutlich erkennbar.



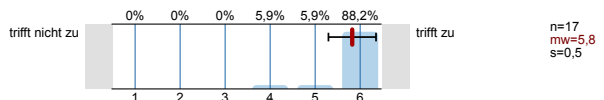
1.10) In der Veranstaltung wird gemäß der Möglichkeiten des Themas auf aktuelle Bezüge eingegangen.



1.11) Eine selbständige und aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten wird durch die Veranstaltung gefördert.

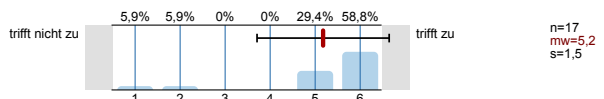


1.12) In der Veranstaltung herrscht ein konstruktives, positives Klima.



2. Weitere Aussagen zur Lehrveranstaltung

2.1) Der Veranstaltungsraum ist hinsichtlich seiner Größe angemessen.



Bitte wenden!

© Copyright Goethe-Universität Frankfurt am Main, Prof. Dr. H. Moosbrugger, Prof. Dr. D. Krömker

3. Angaben zur Person

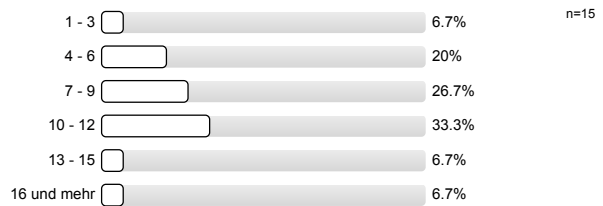
3.1) Geschlecht:



3.2) Alter:



3.3) In welchem Fachsemester studieren Sie?

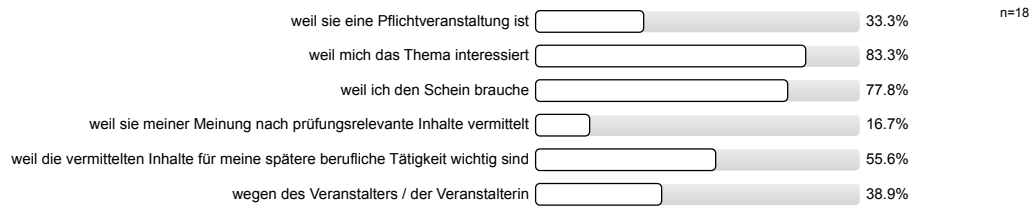


3.4) Welchen Studienabschluss streben Sie an (bitte nur einen Abschluss angeben)?



4. Sonstige Angaben

4.1) Ich besuche die aktuelle Veranstaltung (Mehrfachnennungen möglich):



© Copyright Goethe-Universität Frankfurt am Main, Prof. Dr. H. Moosbrugger, Prof. Dr. D. Krömker

Profillinie

Teilbereich: Sprach- und Kulturwissenschaften
 Name der/des Lehrenden: Prof. Dr. Georg Peez
 Titel der Lehrveranstaltung: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis
 (Name der Umfrage)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

1. Aussagen zur Lehrveranstaltung (inklusive Vor- und Nachbereitung)

| | | | | |
|--|-----------------|--|-----------|--------------------------|
| 1.1) Der Besuch der Veranstaltung führt zu einem spürbaren Wissenszuwachs. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,1 md=5,0 s=0,9 |
| 1.2) Der in der Veranstaltung vermittelte Stoff ist gut strukturiert. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,7 md=6,0 s=0,6 |
| 1.3) In der Veranstaltung werden ausreichend Hilfsmittel zur Aneignung des Lehrstoffs (Skripte, Lehrtexte, Literaturlisten etc.) | trifft nicht zu | | trifft zu | n=18 mw=5,4 md=6,0 s=0,8 |
| 1.4) Das Tempo der Veranstaltung ist angemessen. (ggf. Kommentar unter 4.3 hinzufügen) | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,4 md=6,0 s=0,9 |
| 1.5) In der Veranstaltung werden auch schwierige Inhalte verständlich erklärt. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=16 mw=5,1 md=5,0 s=0,8 |
| 1.6) Der Veranstalter / die Veranstalterin geht auf Fragen der Teilnehmer/-innen angemessen ein. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,6 md=6,0 s=0,8 |
| 1.7) In der Veranstaltung werden Medien (z.B. Texte, Tafel, Folien oder PowerPoint-Screens) in für den Inhalt geeigneter Weise eingesetzt. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=18 mw=5,7 md=6,0 s=0,6 |
| 1.8) In der Veranstaltung wird ein guter Überblick über das behandelte Stoffgebiet vermittelt. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=18 mw=5,8 md=6,0 s=0,4 |
| 1.9) In der Veranstaltung sind inhaltliche Zusammenhänge ("roter Faden") deutlich erkennbar. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=18 mw=5,6 md=6,0 s=0,5 |
| 1.10) In der Veranstaltung wird gemäß der Möglichkeiten des Themas auf aktuelle Bezüge eingegangen. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=18 mw=5,8 md=6,0 s=0,5 |
| 1.11) Eine selbständige und aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten wird durch die Veranstaltung gefördert. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,5 md=6,0 s=0,8 |
| 1.12) In der Veranstaltung herrscht ein konstruktives, positives Klima. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,8 md=6,0 s=0,5 |

2. Weitere Aussagen zur Lehrveranstaltung

| | | | | |
|---|-----------------|--|-----------|--------------------------|
| 2.1) Der Veranstaltungsraum ist hinsichtlich seiner Größe angemessen. | trifft nicht zu | | trifft zu | n=17 mw=5,2 md=6,0 s=1,5 |
|---|-----------------|--|-----------|--------------------------|

Auswertungsteil der offenen Fragen

4. Sonstige Angaben

^{4.2)} Meines Erachtens hat die Lehrveranstaltung folgende Stärken:
(Die Einträge werden den Lehrenden direkt zugeleitet; bitte nicht über den Rand des Kästchens schreiben.)

Ausgezeichnete Transparenzen (PP-Folien); übersichtlich, verständlich /
strukturiert, informativ
Erwünschte Lehrfähigkeit von Almet und Herrn Peez
Ausführlicher Diskussionsstoff
Gruppenarbeiten + entsprechende Aufgabenstellungen

Ich finde die doppelköpfige Leitung sehr gut. Ein gut funktionierendes + sehr kompetent wirkendes Team.

Die Struktur war gut: 1. inhaltliche Einführung durch die Lehrbeauftragten
wenig Lerneffekt bei einzelnen Präsentationen → 2. Gruppenarbeit + Präsi
3. Feedback

Hervorragende Struktur und sehr gut recherchiertes, leicht zugängliches Lehrmaterial
Danke!

Konkrete, gute Struktur, aktuelles Thema / kritische Auseinandersetzung damit

- praxisbezogen (Unterrichtseinheiten + Schwierigkeiten etc)
- sehr präsenten Thema: aktuell in unserer Zeit
- positive Atmosphäre
- eigenes Ausprobieren + Auswerten

- Neue Medien (Apps) kommen zum Einsatz
- ↳ Mehrwert dieser Apps wird kritisch ausgearbeitet

Sehr interessante & hilfreiche Themen / Apps. Direkt umsetzbar (praktisch).
Gut konstruiert (Gesamtablauf, Inhalte)

Sehr interessantes Thema, neu, innovativ und mal was anderes!
Es beeindruckt / ändert die Tatsache, dass es
so wenige Dozenten gibt, das hat es wohl verdient.
Die Veranstaltung war absolut gut strukturiert und die
Inhalte wurden hervorragend übermittelt. Die konstruktive
Arbeitsatmosphäre kann man loblichst erwähnen.

- gute Struktur
- kompetente Leitung
- Kombination von Theorie und Praxis
- konstruktives Klima

- + eine große Vielfalt an unterschiedlichen Themen & Apps
- + Vorstellung & Benutzung der Apps
- viel Discussionraum
- auch schwierige Aspekte (Datenschutz) werden besprochen
- super strukturiert
- deutlich erklärt
- auf Fragen wird eingegangen
- innovative Lehrveranstaltung mit
- tolles Arbeitsklima, nette Dozenten
- Praxismat

- umfangreiches und vielseitiges Themenüberblick
- sehr aktuell durch die Neuen Medien Thematik

Die Veranstaltung bot die Gelegenheit, "Neuland" zu betreten und sich in einem konstruktiven, experimentierfreundlichem Klima neue Technologien anzueignen. Auf Fragen wurde (zumeist) angemessen eingegangen.

- die Veranstaltung ist durchweg super
- ich habe keine Verbesserungsvorschläge
- * inhaltlicher

Super Thema
 Super Klima
 Super Veranstalter!

4.3) Meines Erachtens könnte die Lehrveranstaltung verbessert werden durch:
 (Die Einträge werden den Lehrenden direkt zugeleitet; bitte nicht über den Rand des Kästchens schreiben.)

- mehr konkrete Beispiele zu Lernmaterial der APB
- etwas lautere Sprechgeschwindigkeit (Atmet ;-))
- längere Arbeitszeiten für Gruppenaufgaben und Besprechung der Ergebnisse

Durch ein verpflichtendes Gespräch vor den Präsentationen, da dies in anderen Fällen besser funktioniert hat. Studenten fühlen sich leider oft ^{mit verpflichtendem} andere Studenten gegenüber nicht verpflichtet. Gruppenarbeiten ~~ohne~~ Abgabe von Zwischenergebnisse und Androhung von Konsequenzen (kein Schein) waren erfolgreicher. Die „Bitte“ von ihnen die Ergebnisse hochzuladen war nicht ausreichend.

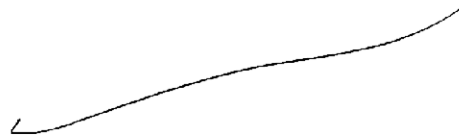
Kekse für alle TeilnehmerInnen!

Nein, Scherz, es war alles gut und mir fällt nichts zur Verbesserung ein.

mehr Praktische Arbeit

Mehr Zeit ☹ ☹ um tiefer auf die Apps ein zu gehen,
denn man kommt nur an die Oberfläche des Möglichen.
(Ich möchte aber auch nicht 50 Jahren studieren).

Aktuell sehe ich keinen Verbesserungsbedarf.



- noch mehr Beispiele der App-Nutzung von
Künstlern

Ich fand es schade, dass die Kritik an den Apps und mein
Verweis auf den, wie ich finde, sehr wichtigen
Werkcharakter ~~des~~ beim Schaffen verachtet und nicht ernst
genommen wurde. Ich finde, jede Kritik sollte ernst genommen
werden.

einen besser geeigneten Raum
→ mehr Licht
weniger Wärme
größer
mehr technische Geräte, die man auch mit nutzen kann
- flexiblere Arbeitszeiten

Profillinie

Teilbereich: Sprach- und Kulturwissenschaften
 Name der/des Lehrenden: Prof. Dr. Georg Peez
 Titel der Lehrveranstaltung: Digitale Mobilgeräte im Kunstunterricht - Forschung und Praxis (Name der Umfrage)
 Vergleichslinie: FB09 Gesamtprofil SoSe16 (1771 Rückläufer)
 Zusammenstellung: FB09 Gesamtprofil SoSe16 (1771 Rückläufer)

Verwendete Werte in der Profillinie: Mittelwert

1. Aussagen zur Lehrveranstaltung (inklusive Vor- und Nachbereitung)

| Aussage | trifft nicht zu | trifft zu | n | mw | md | s |
|--|-----------------|-----------|----------------|--------|--------|-------|
| 1.1) Der Besuch der Veranstaltung führt zu einem spürbaren Wissenszuwachs. | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1713 | mw=5,1 | md=5,0 | s=0,9 |
| 1.2) Der in der Veranstaltung vermittelte Stoff ist gut strukturiert. | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1707 | mw=5,7 | md=6,0 | s=0,6 |
| 1.3) In der Veranstaltung werden ausreichend Hilfsmittel zur Aneignung des Lehrstoffs (Skripte, Lehrtexte, Literaturlisten etc.) | trifft nicht zu | trifft zu | n=18 n=1708 | mw=5,4 | md=6,0 | s=0,8 |
| 1.4) Das Tempo der Veranstaltung ist angemessen. (ggf. Kommentar unter 4.3 hinzufügen) | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1684 | mw=5,4 | md=6,0 | s=0,9 |
| 1.5) In der Veranstaltung werden auch schwierige Inhalte verständlich erklärt. | trifft nicht zu | trifft zu | n=16 n=1711 | mw=5,1 | md=5,0 | s=0,8 |
| 1.6) Der Veranstalter / die Veranstalterin geht auf Fragen der Teilnehmer/-innen angemessen ein. | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1701 | mw=5,6 | md=6,0 | s=0,8 |
| 1.7) In der Veranstaltung werden Medien (z.B. Texte, Tafel, Folien oder PowerPoint-Screens) in für den Inhalt geeigneter Weise eingesetzt. | trifft nicht zu | trifft zu | n=18 n=1687 | mw=5,7 | md=6,0 | s=0,6 |
| 1.8) In der Veranstaltung wird ein guter Überblick über das behandelte Stoffgebiet vermittelt. | trifft nicht zu | trifft zu | n=18 n=1689 | mw=5,8 | md=6,0 | s=0,4 |
| 1.9) In der Veranstaltung sind inhaltliche Zusammenhänge ("roter Faden") deutlich erkennbar. | trifft nicht zu | trifft zu | n=18 n=1686 | mw=5,6 | md=6,0 | s=0,5 |
| 1.10) In der Veranstaltung wird gemäß der Möglichkeiten des Themas auf aktuelle Bezüge eingegangen. | trifft nicht zu | trifft zu | n=18 n=1657 | mw=5,8 | md=6,0 | s=0,5 |
| 1.11) Eine selbständige und aktive Auseinandersetzung mit den Lerninhalten wird durch die Veranstaltung gefördert. | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1703 | mw=5,5 | md=6,0 | s=0,8 |
| 1.12) In der Veranstaltung herrscht ein konstruktives, positives Klima. | trifft nicht zu | trifft zu | n=17 n=1696 | mw=5,8 | md=6,0 | s=0,5 |

Auswertungsteil der offenen Fragen

4. Sonstige Angaben

4.2) Meines Erachtens hat die Veranstaltung folgende Stärken:

- Ausgezeichnete Präsentationen (PPP-Folien), übersichtlich, verständlich, strukturiert, informativ; Ergänzende Lehrtätigkeit zw. Ahmet und Herrn Peez; ausführlicher Diskussionsstoff; Gruppenarbeiten + entsprechende Aufgabenstellungen
- Ich fand die doppelköpfige Leitung sehr gut. Ein gut funktionierendes + sehr kompetent wirkendes Team.
- Die Struktur war gut:
 1. inhaltliche Einführung durch die Lehrkraft
 2. Gruppenarbeit + Präsi (wenig Lerneffekt bei einzelnen Präsentationen)
 3. Feedback
- Hervorragende Struktur und sehr gut recherchiertes, leicht zugängliches Lehrmaterial Danke!
- Praxisnähe, gute Struktur, aktuelles Thema/ kritische Auseinandersetzung damit
- Praxisbezogen (Unterrichtseinheiten + Schwierigkeiten etc.); sehr präsent Thema: aktuell in unserer Zeit; positive Atmosphäre; eigenes Ausprobieren + Auswerten
- Neue Medien (Apps) kommen zum Einsatz → Mehrwert dieser Apps wird kritisch ausgearbeitet
- Sehr interessante & hilfreiche Themen/Apps. Direkt umsetzbar (praktisch). Gut konstruiert (gemeint ist eventuell konzipiert) (Gesamtablauf, Inhalte)
- Sehr interessantes Thema, neu, innovativ und mal was Anderes! Sehr angenehm fand ich die Tatsache, dass es sozusagen 2 Dozenten gab, das hat es noch lebendiger gemacht. Ahmet, Du hast das voll gut gemacht.
- Die Veranstaltung war absolut gut strukturiert und die Inhalte wurden hervorragend übermittelt. Die konstruktive Arbeitsatmosphäre kann man loblichst erwähnen.
- Gute Struktur; kompetente Leitung; Kombination von Theorie und Praxis; konstruktives Klima
- Die große Vielfalt an unterschiedlichen Themen & Apps; Vorstellung & Benutzung der Apps; viel Diskussionsraum; auch schwierige Aspekte (Datenschutz) wurden besprochen
- Super strukturiert; deutlich erklärt; auf Fragen wird eingegangen; innovative Lehrveranstaltung
- Tolles Arbeitsklima, nette Dozenten; praxisnah

- Umfangreicher und vielseitiger Themenüberblick; sehr aktuell durch die Neuen Medien Thematik

- Die Veranstaltung bot die Gelegenheit „Neuland“ zu betreten und sich in einem konstruktiven, experimentierfreudigen Klima neue Technologien anzueignen. Auf Fragen wurde (zumeist) angemessen eingegangen.

- Die Veranstaltung ist durchweg super; ich habe keine inhaltlichen Verbesserungsvorschläge

- Super Thema; super Klima; super Veranstaltung

4.3) Meines Erachtens könnte die Lehrveranstaltung verbessert werden durch:

- Mehr konkrete Beispiele zu Lehrinhalten der Apps; etwas lautere Sprechgeschwindigkeit (Ahmet :-); längere Arbeitszeiten für Gruppenaufgaben und Besprechung der Ergebnisse

- Durch ein verpflichtendes Gespräch vor den Präsentationen, da dies in anderen Fällen besser funktioniert hat. Studenten fühlen sich leider oft anderen Studenten gegenüber nicht verpflichtet. Gruppenarbeiten mit verpflichtender Abgabe von Zwischenergebnisse und Androhung von Konsequenzen (kein Schein) waren erfolgreicher. Die „Bitte“ von Ihnen die Ergebnisse hochzuladen war nicht ausreichend.

- Kekse für alle Teilnehmer_Innen! Nein, Scherz, es war alles gut und mir fällt nichts zur Verbesserung ein.

- Mehr Praktische Arbeit

- Mehr Zeit ☺ ☺ um tiefer auf die Apps ein zu gehen, denn man kommt nur an die Oberfläche des Möglichen. (Ich möchte aber auch nicht 50 Jahre studieren.)

- Aktuell sehe ich keinen Verbesserungsbedarf.

- Noch mehr Beispiele der App-Nutzung von Künstlern

- Ich fand es schade, dass die Kritik an den Apps und mein Verweis auf den, wie ich finde, sehr wichtigen Werkcharakter beim Schaffen verlacht und nicht ernst genommen wurde. Ich finde jede Kritik sollte ernst genommen werden.

- Einen besser geeigneten Raum → mehr Luft; weniger Wärme; größer; flexiblere Arbeitszeiten; mehr technische Geräte, die man auch mit nutzen kann

Kunstpädagogischer Tag 2015 Samstag 26.09.2015

BDK
Fachverband für
Kunstpädagogik

LANDESVERBAND HESSEN

Workshops zum Thema

DIGITALE MEDIEN im KUNSTUNTERRICHT



Impulsreferat
Birte Svea Philippi - "HAMSTER ODER HIPSTER?
SMARTPHONES IM KUNSTUNTERRICHT"

Workshop 1

Daniela Dietrich | Julian Namé - ANIMATIONSFILM IM KUNSTUNTERRICHT

In diesem Workshop werden die TeilnehmerInnen verschiedene optische Spielzeuge kennenlernen, mehrere Klassiker des Animationsfilms sehen und die unterschiedlichsten Varianten des Trickfilms, wie Pixilation, Sachtrick oder Legetrick, ausprobieren.

Eigenes iPhone oder iPad mit vorinstalliertem iMotion. Für diesen Workshop stehen 5 Leihgeräte zur Verfügung.



Workshop 2

Peter Poloczek - GIMP

Im Workshop GIMP beschäftigen wir uns mit Fotonachbearbeitung, besonders unter den Aspekten: Bildbeurteilung; Korrektur falsch belichteter Bilder; Bilder verkleinern etc.; „stürzende Linien“ beheben; Korrektur unscharfer Bilder; Ebenen und Kanäle (Anwendungsbeispiele). Anhand von Beispielfotos erarbeiten wir konkrete Lösungen für diese Standardfälle.

Eigenes Notebook/Laptop mit vorinstalliertem GIMP 2.8.14 (gratis Download).



Workshop 3

Ahmet Camuka & Georg Peez - FOTOSTORIES MIT SMARTPHONE ODER TABLET



Bilder und Texte in Fotogeschichten kombinieren. Die Teilnehmenden erstellen in Kleingruppen auf ihren mitgebrachten mobilen Geräten kurze Fotostories. Zudem werden (fach-) didaktische Fragen – etwa der inneren Differenzierung – bei der Umsetzung im Fach Kunst sowie im fächerverbindenden Unterricht behandelt.

Bitte den Geräte-Akku vollladen und Ladekabel mitbringen. Wer sich zu diesem Workshop anmeldet, erhält vor dem KPT eine Liste mit den für die jeweiligen Geräte passenden APP.

Absender:

Mail:

Telefonnummer:

BITTE
AUSREICHEND
FRANKIEREN

Reinhard Wanzke

Schloßstr. 124
60486 Frankfurt am Main

Kunstpädagogischer Tag 2015

BDK Hessen e.V.

Samstag 26.09.2015

09:00 Anmeldung
09:45 Begrüßung
10:00 Impulsreferat
10:30 Workshops
12:30 Mittagspause
14:00 Workshops (Wdh. vom Vormittag)
16:00 Abschlussplenum
16:30 Ende

Extraangebot

In der Mittagspause führt die Schulleiterin Frau Hartmann Interessierte durch die Gutenbergschule, die berufliche Frankfurter Schule für Druck- und Medientechnik, Farbtechnik und Raumgestaltung.

in der
Gutenbergschule Hamburger Allee 23, 60486 Frankfurt

Workshop 4

Jan Florian Sievert - ZEICHNEN AUF TABLETS

Pixel für Pixel. Strich für Strich. Layer für Layer. Das digitale Zeichnen motiviert zu neuen Formen der Umsetzung eines traditionellen Handwerks: Inwieweit das Zeichnen auf Tablets alltägliches Zeichnen und die kunstpädagogische Praxis bereichern kann, soll in diesem Workshop anhand der Möglichkeiten und Grenzen dieser noch jungen Ausdrucksform diskutiert und erprobt werden.

Eigenes Tablet mit mindestens einer installierten App zum Zeichnen. Einen Touchscreen-Stift, so vorhanden.



Workshop 5

Anouchka Olszewski - DIGITALE FOTOGRAFIE I - KREATIVE BILDGESTALTUNG DURCH TIEFENSCHÄRFE



Die Tiefenschärfe ist ein fotografisches Mittel, mit dem das Auge durch den Einsatz von Schärfen- und Unschärfenebenen auf verschiedene Bildelemente gelenkt wird. Dieser Workshop vermittelt Ihnen die verschiedenen Faktoren der Tiefenschärfe, Blende, Brennweite und Entfernung für die bewusste Bildgestaltung.

Eigenes Digitalkamera (manuelle Einstellmöglichkeit der Blende „A“ oder „AV“) voller Akku, leere Speicherkarte und möglichst mit Bedienungsanleitung.

Workshop 6

Peter Giefer - DIGITALE FOTOGRAFIE II - BEWEGUNG IM BILD



Die Belichtungszeit ist die einzige Möglichkeit, Bewegung in fotografischen Bildern festzuhalten. Langzeitbelichtungen erwecken den Eindruck, Bewegungen zu sehen, kurze Belichtungszeiten "frieren" den Augenblick ein und geben so eine Momentaufnahme eines Ablaufes wieder. Beide Möglichkeiten werden wir in diesem Workshop kennen lernen und praktisch ausprobieren.

Wie Digitale Fotografie I plus ein Kamerastativ. Einige Stative stehen zur Verfügung

Workshop 7

Stephan Schölzel - MINECRAFT IM KUNSTUNTERRICHT

Minecraft ist ein grafisch simpel gestaltetes Computerspiel in einer Welt aus Klötzchen, die man an der einen Stelle abbauen kann, um sie an einer anderen wieder aufzubauen. Das einfache und sogleich fesselnde „Lego-Prinzip“ in Verbindung mit den geringen Systemanforderungen und der kreativen Freiheit, die das Spiel lässt, machen Minecraft zu einem exzellenten Mittel der praktischen Medienpädagogik.

Eigenes Notebook/Laptop auf dem Java installiert sein sollte.



Anmeldung: Kunstpädagogischer Tag 2015 BDk Hessen e.V. **Anmeldeschluss: 18.09.2015**

per Post: mit diesem Anmeldeformular

per Mail: wanzke@BDkHessen.de - bitte mit allen notwendigen Angaben

Jeder TeilnehmerIn nimmt an zwei Workshops teil (bitte Workshopnummer eintragen):

1. Wunsch 2. Wunsch 3. Wunsch 4. Wunsch

Ich benötige ein Leihgerät: Ja Nein

Die Belegung der Workshops sowie die Vergabe der vorhandenen Leihgeräte erfolgen nach Eingang der Anmeldungen. Die Teilnehmerzahl ist auf 12TN pro Workshop begrenzt.

Interesse an der ca. 45min Führung durch die Gutenbergschule:

BDK-Mitglied: Ja Nein

Kostenbeitrag:

Für BDK-Mitglieder ist die Teilnahme kostenlos. Kostenbeitrag für Nicht-Mitglieder: 25,00 Euro, ermäßigt für Studenten und Referendare (bitte entsprechend Nachweise mitbringen): 15,00 Euro
Der Beitritt zum BDK Fachverband für Kunstpädagogik ist am 26.09.2015 vor Ort möglich.

KPT 2015

Fotostorys mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen

Ahmet Camuka & Georg Peez

Bilder und Texte in Fotogeschichten kombinieren. Die Teilnehmenden erstellen in Kleingruppen auf ihren mitgebrachten mobilen Geräten kurze Fotostorys. Zudem werden (fach-) didaktische Fragen – etwa der inneren Differenzierung – bei der Umsetzung im Fach Kunst sowie im fächerverbindenden Unterricht behandelt. Durch die Gruppenarbeit ist ein eigenes Gerät nicht zwingend notwendig.

Untenstehende Apps sollten auf dem mitgebrachten Gerät vor dem KPT installiert sein, bitte genaue Schreibweise der App-Namen beachten. Bitte den Geräte-Akku vor dem KPT voll laden und evtl. Ladekabel mitbringen.

Bei Rückfragen: a.camuka@stud.uni-frankfurt.de oder peez@kunst.uni-frankfurt.de

Android: „GraphicNovel The Roach“ (von Whiteline Apps, gratis) und „Comic Strip It! (lite)“ (von Roundwood Studios, gratis)

Android optional: „BeFunky“ (von BeFunky INC, gratis) kollaborativ mit „PicSay - Photo Editor“ (von Shinycore, gratis)

iOS (iPhone & iPad): „Halftone 2“ (von Juicy Bits, 0,99€) und „GraphicNovel The Roach“ (von Whiteline, gratis)

iOS optional: „GraphicNovel“ (von Whiteline, gratis) und „Comic Story“ (von beyondf, 0,99€)



BITTE STELLEN SIE SICH KURZ VOR!

- In welcher Schulform und in welchen Schulstufe unterrichten Sie?
→ evtl. interessant für die Gruppenbildung später
- ... an welchem Ort, an welcher Schule?
- weitere Fächer?

ZIELE UND INHALTE DES WORKSHOPS

- 1. Gemeinsam Fotostory mit Hilfe von Smartphone/ Tablet erstellen**
 - Potentiale des Smartphones für bildnerische Gestaltung am Beispiel der Fotostory erkennen.
 - Übungen und konkrete Hinweise zur Praxis des Kunstunterrichts in diesem Thema.
- 2. Gemeinsame Rezeption, Reflexion und Präsentation der Ergebnisse**
 - Potentiale und Eigenheiten des Smartphones für bildnerische Rezeption, Reflexion und Präsentation erkennen und diskutieren.
 - Mediale-technische Einflüsse des Smartphones auf die Wahrnehmung und auf den kunstdidaktischen Einsatz im Kunstunterricht.

APPS

- Alle relevanten Apps bzw. mind. eine App geladen?
- Internet vorhanden?
- **Hotspots:** GP und AC: Passwort / Kennwort: 12345678



- » „Graphic Novel - The Roach“ (von Whiteline Apps, gratis)
- » „Comic Strip It! (lite)“ (von Roundwood Studios, gratis)
- » „BeFunky“ (von BeFunky INC., gratis) kollaborativ mit „PicSay - Photo Editor“ (von Shinycore, gratis)



- » „Halfone 2“ (von Juicy Bits, 1,99€)
- » „Graphic Novel - The Roach“ (von Whiteline, gratis)
- » „Graphic Novel“ (von Whiteline, gratis)
- » „Comic Story“ (von beyondf, 0,99€)

ABLAUF

- Einleitung mit einigen Hinweisen
- Erste Übung (Einzel- oder Partnerarbeit)
- Zwischenpräsentation
- Zweite Übung (Gruppenarbeit mit 3 Personen)
- Präsentation
- Reflexion und Diskussion
- Feedback zum Workshop (Fragebogen)

MATERIAL UND HINWEISE

Reader im Internet unter:
georgpeez.de/kpt15.htm

- **FOTOSTORY**
 - Was ist das? Merkmale und Begriffsklärung
 - Material im Reader: Unterrichtsbeispiele, Fachtheorie
- **DATENSCHUTZ IN DER SCHULE**
 - Schriftliche Informationen im Reader
- **ERKUNDUNGSPHASE**
 - wichtig für bildnerische, kreative Prozesse: Präparation, Inkubation, Zeit für kreative Schleifen

ERSTE ÜBUNG (CA. 15 MIN)

- Erstellen Sie ein Foto mit mind. einem Textfeld und einer Sprech- oder Gedankenblase. **Empfohlene App: Graphic Novel**
 - Foto machen oder aus Mediathek (Fotoalbum) des Smartphones importieren
 - Vorläufer einer Geschichte in einem Foto darstellen
 - Vorschläge für Fotomotive mit narrativem Ansatz: Handlungen wie Essen, Trinken, Gesten oder Mimik
 - Ergebnis/ „Projekt“ in App und im Fotoalbum speichern.
- **Hinweise**
 - Es werden keine perfekten Ergebnisse erwartet.
 - Präsentationen sind freiwillig.



PRÄSENTATION DER ERGEBNISSE DER ERSTEN ÜBUNG

ZWEITE ÜBUNG (CA. 25 MIN)

- Finden Sie sich zu Gruppen zu je 3 Personen zusammen (bspw. nach Schulstufen)
 - Neues „Projekt“ anlegen
 - 3 Fotos zu einer gemeinsamen Fotostory kombinieren.
 - mit Denk- /Sprechblasen und Textfeldern
 - Sticker (Laute, Bewegung, Symbole)
 - Möglich: Filter, Effekte, Bearbeitung, weitere Seiten
- **Mögliche Themen**
 - „Unsere Feder-Mäppchen führen in der 5-Min.-Pause ein Eigenleben“
 - „Hinter vorgehaltener Hand Dinge austauschen“
 - „Zeitreise“

PRÄSENTATION DER FOTOSTORIES

REFLEXION UND DISKUSSION ZUM WORKSHOP

„Na, wie war’s?“

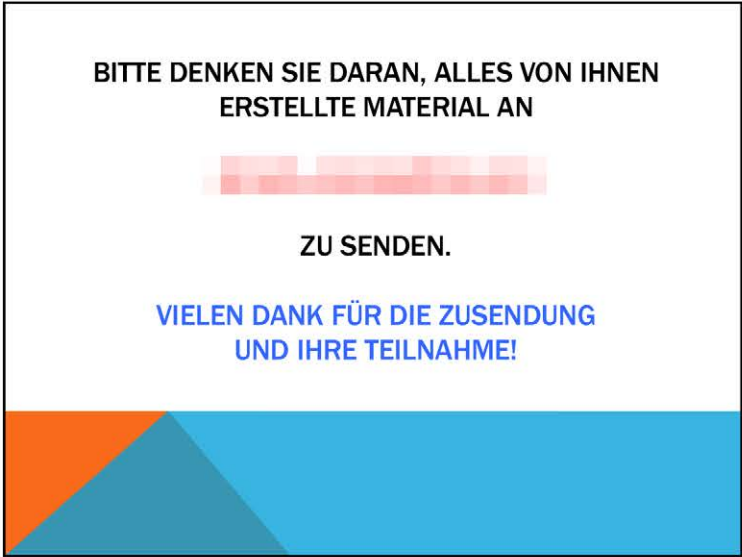
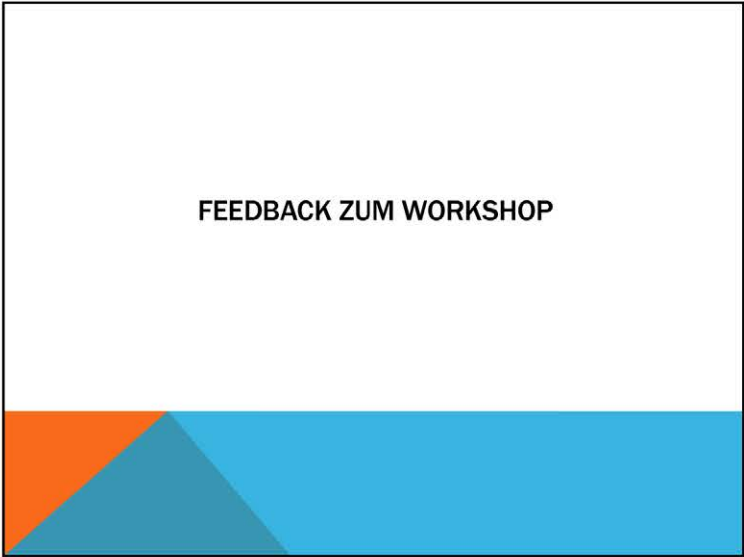
Partnerarbeit (andere Gruppe): Eine Person erzählt, die andere notiert Stichpunkte auf Notizzettel. Unterscheiden Sie möglichst zwischen **Gefühlsebene** und **Inhaltsebene**.

- **Wie haben Sie die Übungen wahrgenommen?**
 - Was fiel Ihnen leicht, was schwer?
 - Was hat mehr oder weniger Spaß gemacht?
- **Welche Herausforderungen haben sich im Prozess der Erstellung Ihrer Fotostory ergeben?**
 - Haben Sie sie überwunden? Wenn ja, wie?
 - Was haben Sie im Umgang mit den Herausforderungen empfunden?

FOTOSTORIES MIT SMARTPHONE ODER TABLET IM KUNSTUNTERRICHT ERSTELLEN

Gemeinsame Sammlung/ Brainstorming

- Wie können Fotostories in fächerverbindendem, fachüberschreitendem Unterricht mit Kunst und anderen Fächern genutzt werden?
- Wo finden sich Anknüpfungspunkte zur Lebenswirklichkeit der Kinder und Jugendlichen?
- Welche Kompetenzen können durch die Gestaltung von Fotostories vermittelt werden?
- Welche Vor-/ Nachteile und Besonderheiten ergeben sich durch die Nutzung von Smartphones?
- Kann das Smartphone in das Grundrepertoire der bildnerischen Mittel und Medien aufgenommen werden? Wenn ja, wie?



| Zeit (Min) | Geplante Handlungsphasen | Leiter | TeilnehmerInnen (TN) | Material | Sozialform |
|----------------------|---|---|---|---|---|
| 15 10:45 14:15 | - Vorstellung: Gruppenbildung ansprechen, bspw. nach Schulart (Primar, Sek1/2) (6 Min) - Ziele und Inhalte (1 Min), evtl. Apps laden (5 Min), Ablauf vorstellen (1 Min), Material und Hinweise (2 Min) | tragen vor, stellen sich vor | hören zu, stellen sich vor | Projektor mit PPT auf Notebook | Vortrag, Plenum |
| 15 11:00 14:30 | - Übung 1 - Vorführung mit Graphic Novel auf iPhone - Erkundung der Apps, Aufgabenstellung erledigen | Ein Leiter zeigt die App-Nutzung, der andere beantwortet auch Fragen; beide betreuen TN | Hören zu, stellen fragen; Erkunden Apps, Erledigen Aufgabenstellung | Projektor, Adapter und iPhone | Präsentation, Plenum; Einzel-/Partnerarbeit |
| 10 11:10 14:40 | - Ergebnisse von Übung 1 werden besprochen - Ergebnisse werden mittels Projektor gezeigt und in der Gruppe besprochen und kommentiert | Beide Leiter betreuen TN bei der Präsentation | Zeigen ihre Ergebnisse nacheinander bzw. hören zu und kommentieren | Beide Projektoren, beide Adapter, Geräte der TN | Präsentation, Plenum |
| 5 11:15 14:45 | - Pause | - | - | - | - |
| 25 11:40 15:10 | - Übung 2 - Aufgabenstellung wird erledigt | Beide Leiter betreuen TN bei Fragen und Herausforderungen | TN erstellen in Kleingruppen ihre Fotostories | Geräte der TN | Partner-/Gruppenarbeit |
| 15 11:55 15:25 | - Ergebnisse von Übung 2 werden besprochen, analog zu Übung 1 (ausführlicher) | s. Ü1 | s. Ü1 | s. Ü1 | Präsentation, Plenum |
| 15 12:10 15:40 | - Reflexion und Diskussion zum Workshop - Methode: „Na, wie war's?“ | moderieren Diskussion, dokumentieren Ergebnisse | diskutieren, präsentieren | Notizzettel, Stifte | Partnerarbeit, Plenum |
| 10 12:20 15:50 | - Gemeinsame Sammlung: Brainstorming Fotostories mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen | Dokumentieren die Ergebnisse, | Diskutieren | Notebook | Plenum |
| 10 12:30 16:00 | Feedbackbogen | teilen Feedbackbogen aus | schreiben | Feedbackbogen | einzel |

Ausrüstung: 2 Projektoren (eins mit Kamera), mind. je 1 Android- und 1 iOS-Smartphone, iPad, Adapter (MHL für Z3 und Lightning für iPhone), Ladegeräte, 2 Kabeltrommeln, Spielzeug, Notizzettel und Filzstifte, 1 langes VGA-Kabel und VGA-Adapter
Dokumente: Reader, Feedback-Bogen, MHL-Adapter Liste, Bildungsstandards mit Inhaltsfeldern und Kompetenzbereichen
Raum vorbereiten: Konzept für Tische und Stühle (<http://methodenpool.uni-koeln.de/download/gruppenarbeit.pdf>)

M1

Zum Datenschutz im Umgang mit Smartphones und Apps in der Schule

1

Im Umgang mit Smartphones und Apps spielt der Datenschutz eine wichtige Rolle, da Smartphones und Handys in der Regel hoch personalisierte Alltagbegleiter mit vielen sensiblen Daten über die Nutzerin oder den Nutzer sind. Darüberhinaus beherbergen sie Informationen über andere Personen, Situationen, Verbindungen und Orte durch Kontaktinformationen, Bilder, Videos, GPS-Daten und viele weitere personalisierte Daten, worunter neuerdings auch Gesundheitsdaten auf Fitness- und Gesundheits-Apps fallen. Kurz: Die Daten auf dem Smartphone bedürfen eines besonderen Schutzes und vor allem dann, wenn es sich um die Daten von Schülerinnen und Schülern handelt.

1 Allgemeine Hinweise zum Datenschutz in Schulen

Eine Richtlinie bieten die Datenschutzgesetze des jeweiligen Bundeslandes, beispielsweise das Hessische Datenschutzgesetz (HDSG) in Hessen; „[s]o definiert §2 Abs. 1 und 2 HDSG und nicht das Schulgesetz, was als Verarbeitung personenbezogener Daten anzusehen ist“ (Ronellenfitsch 2010, S. 7). Weil die Schule flexibel und zeitgemäß auf ihre Anforderungen reagieren können muss, enthält das Hessische Schulgesetz (HSchG) „deswegen eine Ermächtigung an das Kultusministerium, Umfang und Einzelheiten der personenbezogenen Datenverarbeitung in der Schule näher in einer Rechtsverordnung zu regeln“ (ebd.). Für den Einsatz von digitalen mobilen Medien sind die Absätze 1 und 7 bis 9 des § 83 HSchG wichtig, die Absätze 2 bis 6 beziehen sich mehr auf die o.g. Datenverarbeitung nach Sachzwängen und auf andere Sonderfälle.

Grundsätzlich gilt nach § 83 Abs. 1: „Schulen dürfen personenbezogene Daten von Schülerinnen und Schülern, deren Eltern und Lehrerinnen und Lehrern verarbeiten, soweit dies zur rechtmäßigen Erfüllung des Bildungs- und Erziehungsauftrags der Schule und für einen jeweils damit verbundenen Zweck oder zur Durchführung schulorganisatorischer Maßnahmen erforderlich ist. [...]“ (Hessisches Schulgesetz 2005, § 83 Abs. 1). Das ist die grobe Richtlinie. Um handlungsfähig zu sein, sollte sich nach der Schulleitung, ggf. der bzw. dem Datenschutzbeauftragten der Schule gerichtet werden. An diesen Stellen muss aktuell um Einverständnis zum Einsatz von digitalen mobilen Medien gebeten oder Rat ersucht werden.

Bei Minderjährigen ist nach Einsichtsfähigkeit zu entscheiden, ob sie selbst eine Einwilligung geben dürfen oder die Einwilligung der Erziehungsberechtigten notwendig ist (Ronellenfitsch 2010, S. 20). Eine Faustformel gibt es nicht. Zwar ist bei Kindern nach Vollendung des 14. Lebensjahres in der Regel davon auszugehen, dass sie neben der Entscheidung ihrer Religionszugehörigkeit auch über die Verarbeitung ihrer Daten entscheiden können, doch kann das insbesondere bei noch jüngeren Kindern nicht immer angenommen werden (vgl. ebd., S. 21). Es ist deshalb ratsam, sich neben des Einverständnisses der Schulleitung auch die Einwilligung der Erziehungsberechtigten einzuholen, wenn die Kinder oder Jugendlichen nicht volljährig sind.

2 Hinweise zu iOS-/ Android-Geräten und den im Workshop verwendeten Apps

2

2.1 Hinweise zum Datenschutz unter iOS- und Android-Geräten

Die angebotenen Apps operieren auf Android bzw. iOS-Geräten. Demnach unterliegen sie einerseits Bestimmungen und Sicherheitsmaßnahmen der jeweiligen Betriebssysteme (OS, engl. operating system) und haben andererseits eigene Mechanismen zur Verwendung von Daten¹. Grundsätzlich kann nicht bestimmt werden, welches OS den Datenschutz eher begünstigt. Es kann jedoch beurteilt werden, wie restriktiv bzw. offen, transparent oder nutzerbestimmt das OS ist. Da die Versionierung der Software relativ häufig geschieht und grundlegende Bestimmungen in Datenschutzrichtlinien und -maßnahmen sich immer wieder ändern, fällt eine standardisierte Herangehensweise schwer. Es empfiehlt sich daher, die genauen Bestimmungen und Maßnahmen selbst zu erkunden und zu prüfen. Es gibt darüberhinaus zahlreiche Hinweise auf verschiedenen Internetforen; das Land Hessen stellt das Dokument „Infoblatt zum Umgang mit iOS- und Android-Geräten“ (Der hessische Datenschutzbeauftragte 2013) online zur Verfügung, warnt und gibt Tipps. An dieser Stelle wird auf Hinweise dieser Art verzichtet, vor allem auf jene, die auf „analoges“ Eigenverschulden zurückzuführen sind wie bspw. das Mobilgerät ohne Passwortschutz irgendwo liegenzulassen oder zu verlieren. Es wird vielmehr auf systemimmanente Hürden eingegangen, zu deren Überwindung spezifisches Wissen nötig ist.

iOS (8.4.1, iPhone, iPad, iPod): Die Grundeinstellungen des Datenschutzes finden sich bei iOS-Geräten wie dem iPhone in den Einstellungen unter „Datenschutz“; Apple bietet hier seit der iOS-Version 6 eine Übersicht über Zugriffe von Apps auf Standort, Fotos und Videos, Kamera, Mikrofon und einiges mehr (vgl. Abb. 1). Der Zugriff der Apps wird mittels dieser Kategorien gesteuert, bspw. werden die Zugriffe von Messengern unter Kontakte wie in Abb. 2 gewährt oder verwehrt. Hier empfiehlt es sich alle Kategorien unter „Datenschutz“ einzeln zu prüfen und anzupassen; darüberhinaus sollten „Häufige Orte“, „Ortsabhängige iAds“ und ggf. Ähnliches deaktiviert werden (unter Datenschutz in „Ortungsdienste“ > „Systemdienste“); diese Dienste sind standardmäßig aktiviert.

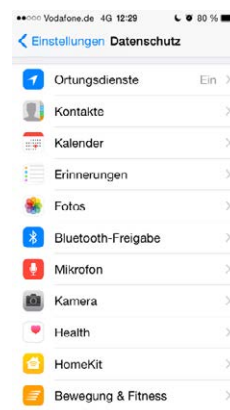


Abb. 1: Einstellungen unter iOS 8 (iPhone)



Abb. 2: Zugriff auf Kontakte unter iOS 8 (iPhone)

Android (5.1.1, Sony Xperia Z3): Bei Android-Geräten gibt es bis zu Version 5 (Android Lollipop) keine ähnliche Übersicht, stattdessen müssen Nutzerinnen und Nutzer verschiedene Menüpunkte anstrengen und sind zudem mit einer gewissen Undurchsichtigkeit konfrontiert. Da Android eine quelloffene und freie Software ist, die von vielen Herstellern verwendet wird (Wikipedia 2015), sind die Android-Versionen je nach Geräte-Hersteller unterschiedlich. Im Grunde sind also diese Ausführungen von entsprechend geringer Aussagekraft; es gilt hier umso mehr selbst zu erkunden und zu testen. Nichtsdestotrotz wird hier auf die „Datenschutz-Politik“ Googles eingegangen. Es zeigt sich exemplarisch, dass Google womöglich nicht daran interessiert ist, dass Nutzerinnen und Nutzer ihre personenbezogenen Daten optimal schützen,

¹ Mit Daten sind jegliche Art von Daten gemeint, die durch die digitalen Mobilgeräte verarbeitet werden. Darunter fallen also nicht nur Metainformationen, sondern Bilder, Videos, Audiodaten und Ortungsdaten, uvm.

Fotostorys mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen
Kunstpädagogischer Tag 2015 | 26.09.2015

Ahmet Camuka und Georg Peez
Goethe-Universität Frankfurt

3

d.h. gar nicht erst zur Verfügung stellen. Das Geschäftsmodell Googles besteht gerade in der Nutzung solcher Daten. Doch die Situation ist nicht einseitig. Unternehmen und Konzerne wie Google, Apple, Amazon und Microsoft müssen ein wenig mehr als früher darauf achten, dass sie in der Öffentlichkeit nicht in Misskredit geraten, weil sie die Daten ihrer Kunden missbrauchen. Von daher handelt es sich um einen Balance-Akt der Unternehmen, bei dem es in erster Linie darum geht, möglichst wenig Angriffsfläche zu bieten. Daher: Datenschutz ist möglich, aber nicht immer einfach (gemacht)!

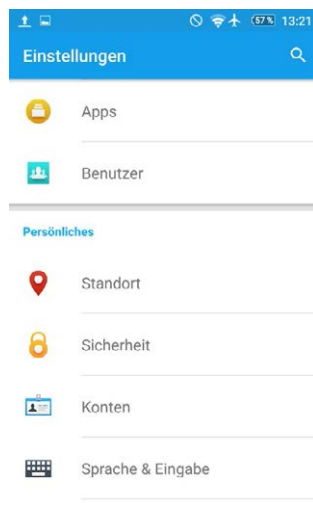


Abb. 3: Einstellungen in Android 5 (Sony Xperia Z3)

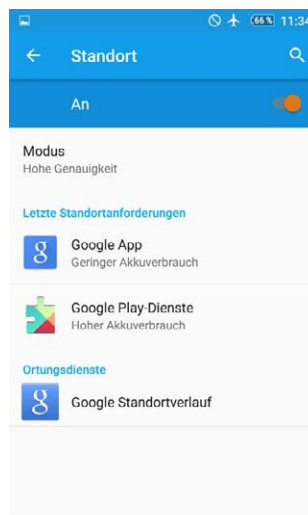


Abb. 4: Standorteinstellungen unter Android 5 (Sony Xperia Z3)

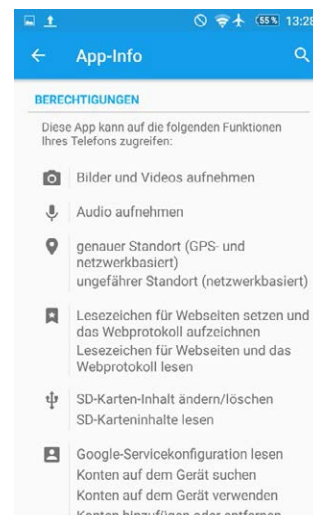


Abb. 5: App-Info und Berechtigungen in Android 5 (Sony Xperia Z3)

In Abb. 3 sind Einstellungen zum Datenschutz unter „Apps“, „Standort“, „Sicherheit“ und „Konten“ vorzunehmen. Unter „Standort“ findet sich eine Ansicht wie in Abb. 4. Hier werden alle Apps angezeigt, die für die „Letzten Standortanforderungen“ verantwortlich sind. Durch die Wahl einer App findet eine Weiterleitung zu einer Übersicht über die Zugriffsrechte einer App statt, unter „App-Info“ (vgl. Abb. 5). An die gleiche Stelle kann auch über die Einstellungen durch „Apps“ (Abb. 3) gelangt werden, wo zunächst eine Übersicht über heruntergeladene, installierte bzw. aktive Apps gegeben wird (Abb. 6). Anders als bei iOS können hier keine Zugriffe reguliert werden, es findet sich aber eine ausführliche Übersicht über alle Zugriffsberechtigungen der jeweiligen App. Hier entscheiden Nutzerinnen und Nutzer also, ob sie die Berechtigungen hinnehmen oder ganz auf die App verzichten. Anders im Vergleich zu iOS ist auch, dass hier nur je App die Berechtigungen aufgezählt werden und nicht umgekehrt je nach Kategorie die Apps kontrolliert werden; ab iOS 8.1 sind beide Richtungen möglich. Die Kontrolle auf App-Basis ist kleinteilig und evtl. aufwendiger, selbst wenn punktuelle Restriktionen durch Nutzerinnen und Nutzer möglich wären; das ist ab Android M (6.0) möglich.

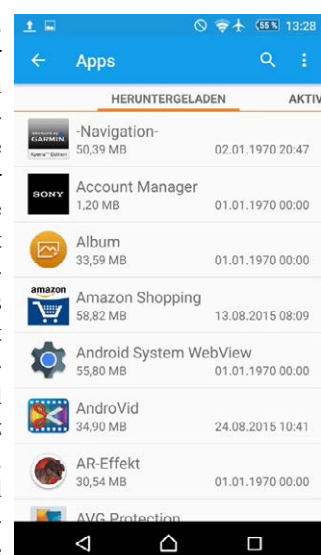


Abb. 6: Übersicht über installierte heruntergeladene, aktive Apps unter Android 5 (Sony Xperia Z3)

Fotostories mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen
Kunstpädagogischer Tag 2015 | 26.09.2015

Ahmet Camuka und Georg Peez
Goethe-Universität Frankfurt

Relevant für den Datenschutz sind auch die Einstellungen unter „Konten“, insbesondere unter „Google“. Hier lassen sich Einstellungen zu „Anmeldung und Sicherheit“, „Persönlichen Daten & Datenschutz“ und „Kontoeinstellungen“ vornehmen (Abb. 7). Die Unterpunkte dieser Punkte oder darunterliegender Ebenen führen immer wieder zu Unterseiten von myaccount.google.com. Auf dieser Website werden alle relevanten Informationen und Einstellungen bereitgestellt. Demnach können die Einstellungen direkt auf dieser Seite vorgenommen werden, sofern sich mit dem auf dem Android-Gerät benutzten Konto angemeldet wird. Mit etwas investierter Zeit kann hierdurch die Weitergabe von einigen persönlichen Daten von Anfang an vermieden werden.

Der Zusammenhang zwischen Betriebssystem und App wurde oben mehrfach angesprochen, nun werden die konkreten Datenschutz-Richtlinien, -Maßnahmen und die Befugnisse der für das Workshop ausgewählten Apps genannt und kurz beurteilt.

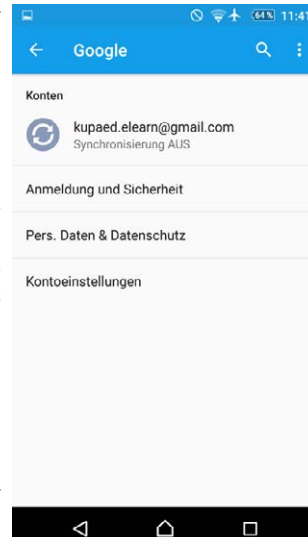


Abb. 7: Kontoeinstellungen für das Google-Konto unter Android 5 (Sony Xperia Z3)

2.2 Hinweise zum Datenschutz bei den im Workshop verwendeten Apps

In dem Workshop werden je System (Android oder iOS) zwei Apps und zwei weitere optionale Apps genutzt. Hier wird exemplarisch auf je eine App eingegangen. Apps, die im Unterricht eingesetzt werden, sollten alle auf Datenschutz geprüft werden; das geschieht entweder durch Vermittlung (durch bspw. die Lehrerin oder den Lehrer) oder durch didaktisch und pädagogisch angeleitete Aneignung durch die Schülerinnen und Schüler selbst.



Abb. 8: Zugriffe von Halftone 2 (iPhone)

Die iOS-App *Halftone 2* von Juicy Bits wird im *Apple App-Store* angeboten und benötigt den Zugriff auf Fotos, Kamera und mobile Daten (Abb. 8). Alle drei Zugriffe sind berechtigt; sie dienen dem Import oder dem Erstellen von Bildern und dem Export des Ergebnisses über ggf. die mobile Datenverbindung. Die App verzichtet auf Werbung und kostet 1,99€².



Abb. 9: App-Berechtigungen von Graphic Novel - The Roach (Sony Xperia Z3)

Die Android App *Graphic Novel: The Roach Edition* von Whiteline Apps hat laut Angabe im *Google Play Store* oder in der App-Info in den Einstellungen Zugriff auf „Fotos/ Medien/ Dateien“ und darf Inhalte auf SD-Karten lesen, ändern und löschen (Abb. 9). Einerseits sind die Angaben undeutlich und scheinbar sehr weitreichend, andererseits wird der Zugriff auf die Kamera oder das Mobilfunknetz nicht angegeben. Die App verzichtet auf Werbung und ist kostenlos².

² Stand: 09.09.2015. Die Preise der Apps ändern sich immer wieder.

Fotostorys mit Smartphone oder Tablet im Kunstunterricht erstellen
Kunstpädagogischer Tag 2015 | 26.09.2015

Ahmet Camuka und Georg Peez
Goethe-Universität Frankfurt

3 Quellen und Literatur

5

Der hessische Datenschutzbeauftragte (2013). Infoblatt zum Umgang mit iOS- und Android-Geräten. Zugriff am 31.8.2015. Verfügbar unter:
<https://www.datenschutz.hessen.de/tf016.htm>

Hessisches Schulgesetz (2005). Schulgesetz - HSchG - in der Fassung vom 14. Juni 2005. Gliederungs-Nr: 72-123.

Ronellenfitsch, Michael (2010). Datenschutz in Schulen: Überblick und Materialien zur Durchführung des Datenschutzes in Schulen. (Der hessische Datenschutzbeauftragte, Hrsg.). Zugriff am 27.5.2015. Verfügbar unter:
<https://www.datenschutz.hessen.de/downloads/173.pdf>

Wikipedia (Hrsg.). (2015, August 31). Android (Betriebssystem). Wikipedia. Zugriff am 31.8.2015. Verfügbar unter:
[https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Android_\(Betriebssystem\)&ol-did=145585240](https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Android_(Betriebssystem)&ol-did=145585240)

F1

Feedback zum Workshop „Fotostories mit Smartphone oder Tablet“

1

Mit Ihrer Rückmeldung zu diesem Workshop tragen Sie zur Verbesserung der didaktischen Forschung zum Einsatz von digitalen mobilen Medien in der Kunstpädagogik bei. Konstruktive Kritik ist hilfreich. Sie können diesen Fragebogen anonym ausfüllen. Die Angabe persönlicher Daten erfolgt nur freiwillig und ist nicht zwingend notwendig für Ihr Feedback. Die Zuordnung Ihres Smartphones zu Ihnen ist möglich, wird aber nicht erfolgen, weil sie den eigentlichen Zwecken dieser Erhebung nicht dient. Angaben zum von Ihnen verwendeten Mobilgerät führen aber in Kombination mit Ihren übrigen Angaben zu aufschlussreicheren Forschungsergebnissen.

1 Angaben zu Ihrer Person

- 1.1 Welcher Altersgruppe gehören Sie an?
 unter 30 40 - 49 60 und älter
 30 - 39 50 - 59
- 1.2 An welcher Schulform unterrichten Sie?
 Grundschule Gymnasium Berufsschule
 Hauptschule Förderschule Sonstige
 Realschule Hochschule keine
- 1.3 Wie lange arbeiten Sie schon in dem oben genannten Beruf?
 unter 4 Jahre 4 - 9 Jahre 10 - 19 Jahre mind. 20 Jahre

2 Angaben zu Ihren grundsätzlichen Erfahrungen mit der Nutzung und dem Einsatz von Smartphones und Tablets (privat und/oder beruflich)

- 2.1 Wie lange nutzen Sie schon Smartphones oder Tablets?
 unter 3 Monate 1 - 3 Jahre
 3 Mon. - 1 Jahr über 3 Jahre

Kreuzen Sie folgend bitte das am ehesten Zutreffende an (-2: trifft nicht zu, +2: trifft voll zu). Mit Smartphone ist Ihr eigenes oder sind generell Smartphones gemeint, je nachdem, was im Kontext eher zutrifft. Weiter sind mit „Smartphone“ aus Gründen der Übersichtlichkeit sowohl Smartphone als auch Tablet gemeint.

- | | | -2 | -1 | +1 | +2 |
|-----|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 2.2 | Die Bedienung des Smartphones fällt mir leicht. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.3 | Ich nutze das Smartphone für meine Arbeit. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.4 | Das Smartphone erscheint mir nützlich für meine Arbeit. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.5 | Die Nutzung des Smartphones empfinde ich als effizient. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.6 | Das Smartphone ist leicht und komfortabel zu bedienen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.7 | Ich bin zufrieden mit den Bedienmöglichkeiten des Smartphones. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2.8 | Ich nutze das Smartphone, um mit der Zeit zu gehen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Fotostories mit Smartphone oder Tablet
Kunstpädagogischer Tag 2015 | 26.09.2015

Ahmet Camuka und Georg Peez
Goethe-Universität Frankfurt

3 Wie zufrieden sind Sie mit dem Workshop?

2

| | -2 | -1 | +1 | +2 |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 3.1 Meine Erwartungen und Wünsche wurden berücksichtigt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.2 Die Inhalte wurden klar und verständlich vermittelt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.3 Ich fühlte mich zur aktiven Mitarbeit angeregt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.4 Die Struktur des Workshops war sinnvoll. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.5 Die Arbeitsatmosphäre war konstruktiv. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.6 Ich habe zu wenige Hilfestellungen erhalten. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.7 Ich habe zu viele Hilfestellungen erhalten. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.8 Der Workshop regte mich an, selbst entsprechende Methoden in meiner Lehre umzusetzen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.9 Ich habe konkrete Anregungen für die Praxis erhalten. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3.10 Ich würde diesen Workshop weiterempfehlen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

4 Hat der Workshop Ihre Sicht auf die Smartphone-Nutzung geändert?

| | | | | |
|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 4.1 Ich wurde durch den Workshop motiviert, Smartphones in meiner Lehrtätigkeit einzusetzen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.2 Ich werde Smartphones auch dann einsetzen, wenn der Arbeitsaufwand hoch ist. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.3 Bisher habe ich überwiegend gute Erfahrungen mit dem Smartphone-Einsatz im Unterricht gemacht. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.4 Die Bedienung ist für mich zwar eine Herausforderung, doch auf Grund des Nutzens setze ich Smartphones trotzdem ein. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.5 Meine KollegInnen sind vom Smartphone-Einsatz im (Kunst-) Unterricht beeindruckt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.6 Meine KollegInnen nutzen ihre Smartphones für ihre Arbeit; deshalb werde ich das Smartphone auch für meine Arbeit nutzen. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.7 Ich denke, dass meine Berufschancen sich verbessern, wenn ich das Smartphone einsetze. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.8 Schüler und Studierende schätzen den Einsatz des Smartphones in der Lehre, daher setze ich das Smartphone ein. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.9 Durch den Einsatz von Smartphones im (Kunst-) Unterricht wird die bildbezogene Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler wirkungsvoll gestärkt. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4.10 Mit dem Smartphone erziele ich im (Kunst-) Unterricht qualitativ hochwertige Ergebnisse. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

5 Angaben zu Ihrem Smartphone oder Tablet (falls vorhanden)

3

Beim iPhone unter Einstellungen > Allgemein > Info.

Beim Sony Xperia Z3 (Android) unter Einstellungen > Über das Telefon.

Marke und Modell Ihres Smartphones oder Tablets (soweit wie bekannt, Bsp: Sony Xperia Z3)

.....

Betriebssystem, gerne mit Versionsnummer (Bsp. Android 5.1)

.....

6 Haben Sie Anmerkungen zum Workshop oder zum Einsatz von Smartphones im Unterricht?

Schildern Sie ggf. bitte weitere Anregungen, Wünsche, Hinweise und andere Aspekte, die in obigen Fragen nicht (genügend) berücksichtigt worden sind:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Sie können uns, Ahmet Camuka und Georg Peez, jederzeit bspw. wegen Nachfragen oder Anregungen kontaktieren. **Sie erreichen uns unter: ahmet_camuka@me.com und mail@georgpeez.de.**

Damit wir die fachdidaktische Forschung zur Nutzung und zum Einsatz von digitalen mobilen Geräten im Kunstunterricht langfristig weiterentwickeln können, benötigen wir auch Ihre Hilfe und Ihre Erfahrungen in der Praxis. Füllen Sie bitte untenstehende Felder aus, falls Sie uns unterstützen möchten. Danke!

- Ich hätte gerne in den nächsten Wochen / Monaten weitere Informationen zum Thema.
- Ich bin damit einverstanden, dass ich in einigen Wochen/ Monaten (wegen Nachfragen) kontaktiert werde.

Name:

Mail-Adresse:

Feedback-Ergebnisse der Workshop-Gruppe am Vormittag

| | TN1 | | TN2 | | TN3 | | TN4 | | TN5 | | TN6 | | TN7 | | TN8 | | TN9 | | TN10 | | |
|------------------|-----------------|---------------|--|-----------|-----------------------------------|---------------|-----------------------|-----------|--|---------------|-------------|-----------|-----------------|-----------|-----------------|-----------|--------------|---------------|-----------------------|------------------------------------|-----------------|
| | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | |
| 1.1 | 40 bis 49 | | 40 bis 49 | | 30 bis 39 | | 30 bis 39 | | 50 bis 59 | | 40 bis 49 | | 50 bis 59 | | 40 bis 49 | | 60 und älter | | 60 und älter | -> nicht mehr aktiv (Pensionar:in) | |
| 1.2 | Gesamtschule | | Haupt- und Realschule | | Förderschule | | Haupt- und Realschule | | Gymnasium | | Sonstige | | Gymnasium | | Gymnasium | | Realschule | | Haupt- und Realschule | | |
| 1.3 | 10 bis 19 | | 10 bis 19 | | unter 4 | | unter 4 | | mind. 20 | | 10 bis 19 | | 10 bis 19 | | 10 bis 19 | | mind. 20 | | mind. 20 | | |
| 2.1 | 1 bis 3 | | 1 bis 3 | | 1 bis 3 | | über 3 | | über 3 | | über 3 | | über 3 | | 1 bis 3 | | über 3 | | 1 bis 3 | | über 3 |
| 2.2 | 2 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 3 |
| 2.3 | 3 | | 1 | | 3 | | 4 | | 2 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 2.4 | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 2.5 | 3 | | 2 | | 3 | | 4 | | 2 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 2.6 | 2 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 2.7 | 2 | | 2 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 2.8 | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 2 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 |
| 3.1 | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 3.2 | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 |
| 3.3 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 3.4 | 4 | | 4 | | 2 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 3.5 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 3.6 | 1 | "gute Hilfe!" | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 |
| 3.7 | 1 | "gute Hilfe!" | 1 | | 1 | | 3 | | 1 | | 1 | | 1 | | 2 | | 1 | | 1 | | 1 |
| 3.8 | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 3.9 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 3.10 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 |
| 4.1 | 3 | | 4 | | 4 | | 2 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 |
| 4.2 | 2 | | 4 | | 4 | | 2 | | 2 | | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 2 |
| 4.3 | - | | 1 | | 3 | | 4 | | 2 | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | "keine Antwort" |
| 4.4 | 3 | | 3 | | 4 | | 1 | | - | | 3 | | 1 | | 2 | | 3 | | 3 | | - |
| 4.5 | 3 | | 2 | | 3 | | 4 | | 2 | | "ja" | | 3 | | 2 | | 3 | | 3 | | - |
| 4.6 | 3 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | "ja" | | 2 | | 1 | | 3 | | 3 | | - |
| 4.7 | - | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | "ja" | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | - |
| 4.8 | 3 | | 1 | | 2 | | 2 | | 2 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 3 | | - |
| 4.9 | 4 | | 2 | | 4 | | 4 | | 2 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | - |
| 4.10 | 4 | | 1 | | 2 | | 4 | | 1 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | - |
| 5 | Samsung S3 mini | Android | Samsung S3 | Android | Samsung Tab 2 (stürzte häufig ab) | Android 4.2.2 | iPhone 6 | iOS | Medion E 4502 | Android 4.4.2 | iPhone 5C | iOS | Samsung S3 mini | Android | Samsung S3 mini | Android | HTC | Android 4.2.2 | iPhone 5S | iOS | |
| 6 | - | | "länger! Wäre super gewesen, sonst war es toll, Danke" | | - | | - | | "Die Frage nach dem ästhetischen Anspruch hätte ich gern differenziert mit den TN beleuchtet, auch sinnvolle Inhalte u. Voraussetzungen im Unterricht" | | "sehr gut!" | | - | | - | | - | - | - | | |
| Name | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Info/ Rückfragen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kontakt | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

M8.2.7: Ergebnisse der Evaluation mittels Evaluationsbögen. Umfasst Angaben von Teilnehmenden der Fotostory-Workshops am Vor- und Nachmittag des KPT am 26.09.2015

Feedback-Ergebnisse der Workshop-Gruppe am Nachmittag

| | TN1 | | TN2 | | TN3 | | TN4 | | TN5 | | TN6 | | TN7 | | TN8 | | TN9 | | |
|------------------|---|-----------|-------------------|---------------|------------------|---------------|------------------------------|-----------|----------------|-----------|------------------------|-----------|--|---------------|----------------|-------------|----------------|-----------|--|
| | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | Person | Kommentar | |
| 1.1 | 40 bis 49 | | 50 bis 59 | | 40 bis 49 | | 40 bis 49 | | 40 bis 49 | | 30-39 | | unter 30 | | unter 30 | | 40 bis 49 | | |
| 1.2 | Gym | | Gym | | Gym | | Gym | | Gym | | GS+FS | | keine | "Student" | HS+RS | | Gym | | |
| 1.3 | 4 bis 9 | | mind. 20 | | 4 bis 9 | | mind. 20 | | 4 bis 9 | | 4 bis 9 | | - | | unter 4 | | 10 bis 19 | | |
| 2.1 | 1 bis 3 | | über 3 | | 1 bis 3 | | über 3 | | 1 bis 3 | | 1 bis 3 | | über 3 | | unter 3 Monate | | 3 Mon - 1 Jahr | | |
| 2.2 | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | |
| 2.3 | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 1 | | |
| 2.4 | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | |
| 2.5 | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 2.6 | 3 | | 4 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 2.7 | 3 | | 4 | | 2 | | 4 | | 3 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | |
| 2.8 | 3 | | 1 | | 2 | | 4 | | 3 | | 4 | | 2 | | 4 | | 4 | | |
| 3.1 | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | |
| 3.2 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.3 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.4 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.5 | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.6 | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | |
| 3.7 | 1 | | 1 | | 1 | | 4 | | 2 | | 1 | | 1 | | 1 | | 2 | | |
| 3.8 | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.9 | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 3.10 | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 4.1 | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 4 | | |
| 4.2 | 3 | | 2 | | 4 | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 4 | | 2 | | |
| 4.3 | 4 | | 4 | | - | | 4 | | 3 | | 3 | | - | | 4 | | - | | |
| 4.4 | 3 | | 1 | | - | | 2 | | 3 | | 4 | | 2 | | 4 | | 3 | | |
| 4.5 | 3 | | 1 | | - | | 3 | | 2 | | 3 | | | | 3 | | 3 | | |
| 4.6 | 1 | | 4 | | - | | 1 | | 2 | | 4 | | | | 3 | | 1 | | |
| 4.7 | 1 | | 1 | | - | | 2 | | 2 | | 4 | | 4 | | 1 | | - | | |
| 4.8 | 3 | | 1 | | - | | 3 | | 3 | | 3 | | 3 | | 2 | | 4 | | |
| 4.9 | 4 | | 4 | | - | | 4 | | 3 | | 4 | | 4 | | 4 | | 3 | | |
| 4.10 | 3 | | - | | - | | 3 | | 3 | | 4 | | 3 | | 3 | | 3 | | |
| 5 | Samsung S6 | Android | Samsung GT S 5110 | Android 4.2.2 | Huawei Y300-0100 | Android 4.1.1 | iPhone 6 8.3/ iPad Air 8.4.1 | iOS | iPad ME828FD/A | iOS 9.0 | Samsung Galaxy S4 mini | Android | Samsung Galaxy S2/ S. Galaxy Tablet | Android 4.0.3 | Samsung S5 | Android 5.1 | iPad | iOS 8.4.1 | |
| 6 | "Alle Kunstgattngen Malerei/ Grafik/ Plastik mit Sprechblasen." | | - | | - | | - | | - | | - | | "weitere Apps für mögliche Unterrichtsthemen kennenlernen" | | - | | - | | |
| Name | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Info/ Rückfragen | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Kontakt | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Ergebnisse aus der „Na, wie war’s?“-Reflexionsübung bei der Gruppe 1 am Vormittag

Blaue Karten

- „schwierig: Ideenfindung“
- „schwierig: Zusammenarbeit, da jeder einen anderen Zugang hat“
- „schwierig: technische Schwierigkeiten“
- „leicht: Umsetzung → Handhabe vom Programm“
- „Nicht interessierte Schüler können nichts damit anfangen.“
- „Technik archivieren d.h. Handhabung[.] Glossar hilfreich bei Fragen“
- „Gleiche Story individuelle Arbeit +“
- „mehr Einzelarbeit vor Gruppenarbeit“
- „Technik verunsichert nicht → keine Überforderung“
- „das hier Gelernte kann leicht direkt umgesetzt werden (im Unterricht)“
- „Vielfältigkeit des Geräts“
- „Es fiel mir leicht, Bilder zu stellen.“
- „Nachteil, jeder muss ein Smartphone haben.“
- „Ich komme mit Einstellungen und dem Speichern noch nicht klar.“
- „Gute Ergebnisse[.] wenig Frust“
- „Interesse“
- „Unendliche Möglichkeiten“
- „Wenn man es begriffen hat, ist es einfach“
 - o „Überforderung“
 - o „Versuch mit Schülern“
 - o „Faszination der App“

Orangene Karten

- o „Das Programm „Graphic Novel“ scheint einfach zu lernen...“
- o „Spaß macht das Ausdenken einer Story im Team“
- o „Story im Team erarbeiten“
- o „Keine Überforderung“
- o „App motiviert[,] da Erfolg gleich sichtbar“
- o „Zeitdruck“
- o „Wunsch mit der neuen Technik mithalten“
- o „Spaß: Erfolgserlebnisse durch Verknüpfung von Vorwissen“
- o „Glücksgefühle, wenn ich es kann!“

- o „Gruppenarbeit hat nicht funktioniert“
- o „Spaß: Umgang mit dem Programm (prakt. Arbeit)“
- o „Wunsch das Wissen weitergeben zu können“
- o „Angst zu beginnen“
- o „Wenn man es verstanden hat, kann man nicht mehr aufhören.“
- o „Wunsch keine Hilfe nötig zu haben“
- o „Spaß, die App auszuprobieren“

Hinweis: Obige Aussagen wurden von Karteikarten abgeschrieben und sortiert. Die originalen Karteikarten werden vom Autor aufbewahrt.

App-Index

Legende

:-) gut
:-/ ok
:-(schlecht

k.A. Für den Kunstunterricht nicht brauchbar, sonst gut.

Preise können sich ändern oder unterschiedlich sein (Smartphone/Tablet)

| Name | Entwickler | top-flop | Kategorie | Plattform | eigene Wertung | Store-Wertung | Preis | Gratis-Version | kunstdid. Einsatzmögl | Bemerkungen | Datenschutz | USK | Usability (1-10) | Eintragsdatum |
|--|----------------|----------|-------------------|-----------|----------------|---------------|-------|----------------|--|--|---|------|------------------|---------------|
| Aurasma | Aurasma | :-) | Augmented Reality | APL | 4 | 3 | - | JA | Raumerkundung und -wahrnehmung, Erstellen von Guides, Geschichten im Raum erfahrbar machen, gut kombinierbar mit Erkundungen im Freien | datenschutzrechtlich nicht ganz einwandfrei, anonymisierte und pseudonymisierte Nutzung wird empfohlen. Hoher Datenverbrauch, bevorzugt im WLAN nutzen! | durch iOS geregelt, Zugriffe sind optional und funktional zu vergeben, Internetanbindung wird gefordert, da Daten auf den eigenen Servern gespeichert werden. Es handelt sich um eine App, die vom Konzern "hp" gekauft worden ist | 4+ | 6 | 08.04.16 |
| Aurasma | Aurasma | :-) | Augmented Reality | GGL | 3,5 | 3,5 | - | JA | s.o. | s.o. | Ungefährer Standort (netzwerkbasiert), Genauer Standort (GPS- und netzwerkbasiert), Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Speicher, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Kamera, Bilder und Videos aufnehmen, Lichtanzeige steuern, Zugriff auf alle Netzwerke, Netzwerkverbindungen abrufen | 0 | 6 | 08.04.16 |
| ProCam 3 - Manuelle Kamera und Foto-/ Videobearbeitung | Samer Azzam | :-) | Foto/Video | APL | 5 | 4 | 4,99 | NEIN | vielseitige Einstellungen möglich: Fokus, Belichtungszeit, Weißabgleich, ISO-Wert, etc. Video: Zeitraffer, Lagzeitbelichtung bei Fotos | professionelle App, schöpft die Möglichkeiten der Smartphone Kamera für Fotografie und Video gut aus | durch iOS geregelt, Zugriffe sind optional und funktional zu vergeben | 4+ | 9 | 07.04.16 |
| Graphic Novel - The Roach | Whiteline Apps | :-) | Fotostory, Comic | GGL | 4 | 3,7 | 0 | JA | Comic, Fotostory | einfache und gute Möglichkeit zum Platzieren von Fotos und Sprechblasen; gute Darstellbarkeit der Ergebnisse (trotz Abstürzen) | Fotos/Medien/Dateien USB-Speicherinhalte ändern oder löschen USB-Speicherinhalte lesen | k.A. | 8 | 06.05.16 |
| Graphic Novel | Whiteline Apps | :-) | Fotostory, Comic | APL | 4 | - | 0,99 | NEIN | Comic, Fotostory | einfache und gute Möglichkeit zum Platzieren von Fotos und Sprechblasen; gute Darstellbarkeit der Ergebnisse, Panel-Struktur einer Seite kann selbst gestaltet werden. Keine Updates seit 04.10.2014, ab und zu Abstürze | Kamera, Fotos und Videos (durch iOS geregelt) | 4+ | 7 | 03.05.16 |
| Halftone 2 | Juicy Bits | :-) | Fotostory, Comic | APL | 4,5 | 5 | 2,99 | NEIN | Comic, Fotostory | professionelle App, umfangreiche Möglichkeiten (u.a. Sprechblasen modifizieren, Sticker anbringen, Panels anordnen). Import/ Export von Dateien in hoher Qualität, ermöglicht das Arbeiten im Comicbuchformat für Desktop-Rechner und einiges mehr. Intuitive Bedienung | Kamera, Fotos und Videos (durch iOS geregelt) | 4+ | 9 | 03.05.16 |
| MindMeister (Mind-Mapping) | MeisterLabs | :-) | Mindmaps | APL | 3 | 3,5 | Abo | JA | Mindmaps erstellen | strukturierte Mindmaps erstellen (eigene oder vorgegebene); kollaborativ arbeiten; Notizen, Links und Kommentare zu jedem Eintrag; Aufgabenverwaltung; Export als PDF möglich; Desktop-Version verfügbar und umfangreicher; kostenlose Version erlaubt einbinden von Fotos nicht; Nachteil: Abo-Modell (daher 3 Punkte, sonst 4-5) | keine Zugänge benötigt; ggf. Fotos | 4+ | 8 | 03.05.16 |

App-Index

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------|----|-------------------------|-----|-----|-----|------|----|---|--|--|-----|---|----------|
| MindMeister (Mind-Mapping) | MeisterLabs | -) | Mindmaps | GGL | 4 | 3,5 | Abo | JA | Mindmaps erstellen | strukturierte Mindmaps erstellen (eigene oder vorgegebene); kollaborativ arbeiten; Notizen, Links und Kommentare zu jedem Eintrag; Aufgabenverwaltung; Export als PDF möglich; Desktop-Version verfügbar und umfangreicher; kostenlose Version erlaubt einbinden von Fotos nicht; Nachteil: Abo-Modell (daher 3 Punkte, sonst 4-5) | durch Android (ab Version 6 geregelt); sonst USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, WLAN-Verbindungen abrufen, Zugriff auf alle Netzwerke, Netzwerkkonnektivität ändern, Netzwerkverbindungen abrufen, WLAN-Verbindungen herstellen und trennen, Ruhezustand deaktivieren | 0 | 8 | 03.05.16 |
| Pinterest | Pinterest | -) | Sammeln/Forschen/Lernen | APL | 4 | 4 | - | JA | Sammeln von Bildern, Recherche zu einem Bildkomplex | Assoziativ und forschend zu einem Bildkomplex arbeiten (Bilderatlas); Sammeln von Inspirationen für die eigenen Tätigkeit; Bild-Recherche für ein Portfolio oder: Lehrperson kann eine Sammlung zu einem übergeordneten Thema erstellen, aus welcher SchülerInnen Themen zur Vertiefung auswählen können; z.B. KünstlerInnen mit ähnlichem Stil. Hier besonders Urheberrechte beachten | zunächst keine; ggf. Kamera, Fotos und Videos (durch iOS geregelt) | 12+ | 9 | 03.05.16 |
| Pinterest | Pinterest | -) | Sammeln/Forschen/Lernen | GGL | 4 | 4 | - | JA | Sammeln von Bildern, Recherche zu einem Bildkomplex | Assoziativ und forschend zu einem Bildkomplex arbeiten (Bilderatlas); Sammeln von Inspirationen für die eigenen Tätigkeit; Bild-Recherche für ein Portfolio oder: Lehrperson kann eine Sammlung zu einem übergeordneten Thema erstellen, aus welcher SchülerInnen Themen zur Vertiefung auswählen können; z.B. KünstlerInnen mit ähnlichem Stil. Hier besonders Urheberrechte beachten | zunächst keine; ggf. Kamera, Fotos und Videos (durch Android geregelt, ab Version 6), sonst: Kontaktkarten lesen, Konten auf dem Gerät suchen, Kontakte, Kontakte lesen, Standort, Genauer Standort (GPS- und netzwerkbasierter), USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Bilder und Videos aufnehmen, Daten aus dem Internet abrufen, Zugriff auf alle Netzwerke, Netzwerkverbindungen abrufen, Google-Servicekonfiguration lesen, Ruhezustand deaktivieren, Beim Start ausführen, Konten auf dem Gerät verwenden | 12 | 9 | 03.05.16 |
| PicPac Stop Motion & TimeLapse | Animatives Pty Ltd | -) | Stop-Motion | GGL | 4,5 | 4,3 | 2,93 | JA | Stop-Motion Filme erstellen | Einfach zu bedienen, schnelle Ergebnisse, Exporte in Video oder Gif, Time Lapse Aufnahmefunktion, Wasserzeichen in kostenloser Version, umfangreiche Funktionen! | kostenlose Version: In-App-Käufe, Identität, Konten auf dem Gerät suchen, Standort, Ungefäher Standort (netzwerkbasierter), Genauer Standort (GPS- und netzwerkbasierter), Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Kamera, Bilder und Videos aufnehmen, Mikrofon, Audio aufnehmen, Sonstige, Daten aus dem Internet abrufen, Zugriff auf alle Netzwerke, Konten auf dem Gerät verwenden, Netzwerkverbindungen abrufen, Ruhezustand deaktivieren, Beim Start ausführen, Vibrationsalarm steuern | 0 | 9 | 21.08.15 |
| Stop Motion Studio | CATEATER, LLC | -) | Stop-Motion | GGL | 4,3 | 3,8 | 4,99 | JA | Stop-Motion Filme erstellen | kostenlose Version ist funktional und einfach gehalten, Zwischenfotos möglich, Pro-Version ist sehr professionell und umfangreich, ACHTUNG: kein gewöhnlicher Export unter Android möglich (umständlich) -> Freigabe über Drive, dann in Handy-Speicher | In-App-Käufe, Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Kamera, Bilder und Videos aufnehmen, Sonstige, Ruhezustand deaktivieren, Zugriff auf alle Netzwerke, Netzwerkverbindungen abrufen | 0 | 7 | 21.08.15 |
| Stop Motion Studio | CATEATER, LLC | -) | Stop-Motion | APL | 4,7 | 4 | 4,99 | JA | Stop-Motion Filme erstellen | siehe oben | Kamera, Fotos und Videos | 4 | 9 | 21.08.15 |
| Cute CUT - Full-Featured Video bearbeiten | YU BO | -) | Video | APL | 4,3 | 4 | 5,99 | JA | Video erstellen und bearbeiten | umfangreiche Bedienung, auch in kostenloser Version, mit Wasserzeichen versehen, rechts unten; unschön, aber weniger auffällig | Kamera, Fotos und Videos, Mikrofon | 4 | 6 | 24.08.15 |

App-Index

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------------------|----|----------------|-----|-----|-----|--------|---------------------------|--------------------------------|--|---|----|---|----------|
| iMovie | Apple | -) | Video | APL | 4,3 | 4 | 4,99 | JA, mit neuen iOS-Geräten | Video erstellen und bearbeiten | umfangreiche Möglichkeiten, einfache Bedienung, hohe Output-Qualität, table App mit regelmäßigen Updates | Kamera, Fotos, Videos, Mikrofon | 0 | 9 | 29.02.16 |
| 8mm Vintage Camera | Nexvio Inc. | -) | Video | APL | - | 4 | 1,99 | NEIN | Videos aufnehmen | mit dieser App wurde ein OSCAR-Film aufgenommen | durch iOS geregelt, Zugriffe sind optional und funktional zu vergeben | 4+ | | 07.04.16 |
| VivaVideo: Free Video Editor | QuVideo Inc. | -) | Video | GGL | 4 | 4,4 | 2,99 | JA | Video erstellen und bearbeiten | umfangreiche Möglichkeiten, auch in kostenloser Version. Sehr einfache Bedienung. Vollständige Funktionalität (wie in Pro Version) in Erstellung Bearbeitung und Zusammenführung, Wasserzeichen in kostenloser Version | Geräte- & App-Verlauf, Aktive Apps abrufen, Standort, Ungefäher Standort (netzwerkbasier), Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, Auf Dateisystem des USB-Speichers zugreifen, USB-Speicherinhalte lesen, Kamera, Bilder und Videos aufnehmen, Mikrofon, Audio aufnehmen, WLAN-Verbindungsinformationen, WLAN-Verbindungen abrufen, Sonstige, Ruhezustand deaktivieren, Vibrationsalarm steuern, Zugriff auf alle Netzwerke, Netzwerkverbindungen abrufen, Systemeinstellungen ändern, Beim Start ausführen | 0 | 8 | 01.03.16 |
| Graffiti Unlimited | Martin Anders | -) | Zeichnen/Malen | APL | 5 | 5 | 3,99 | JA | Graffiti virtuel sprühen | Graffiti virtuell auf verschiedene Objekte und Gründe sprühen (LKW, Wand); Größe und Entfernung von Sprühköpfen können eingestellt werden; Film mit eigenem Ergebnis (LKW im Straßenverkehr, virtuell) | keine Zugänge benötigt | 4+ | 7 | 07.05.16 |
| Graffiti Unlimited | Mad Games | -) | Zeichnen/Malen | GGL | 4 | 4,2 | 2,99 | JA | Graffiti virtuel sprühen | Graffiti virtuell auf verschiedene Objekte und Gründe sprühen (LKW, Wand); Größe und Entfernung von Sprühköpfen können eingestellt werden; Film mit eigenem Ergebnis (LKW im Straßenverkehr, virtuell) | keine (bei Android 6), sonst: USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, WLAN-Verbindungen abrufen, Zugriff auf alle Netzwerke, Ruhezustand deaktivieren, Netzwerkverbindungen abrufen, Google Play-Lizenzprüfung | 0 | 7 | 07.05.16 |
| Malwelt - gemeinsam kreativ spielen mit FoldApps™ | Cribster | -) | Zeichnen/Malen | APL | 4 | 4,5 | In-App | JA | kollaborativ malen | einfach gestaltet, eigenes Bild kann sofort erstellt werden, Ergänzung anderer Bilder funktioniert schnell, Reservierung von mehreren Feldern möglich | keine Zugänge benötigt | 9+ | 9 | 07.05.16 |
| Procreate | Savage Interactive Pty Ltd | -) | Zeichnen/Malen | APL | 5 | 4,5 | 2,99 | NEIN | Zeichnen und Malen | professionelle App, zahlreiche Werkzeuge (Pinsel/ Stifte), arbeit in Ebenen; Export/ Import von Bildern | keine Zugänge benötigt; ggf. Fotos | 4+ | 9 | 07.05.16 |

Fortsetzung

App-Index

| | | | | | | | | | | | | | | |
|---|----------------|-----|----------------|-----|---|-----|--------|----|---|---|--|-----|---|----------|
| Quik – Kostenlos Video-Editor | GoPro | :-) | Video | GGL | 4 | 4,6 | - | JA | Videos aufnehmen, zusammenstellen und mit Effekten versehen | Gefahr der Vorwegnahme von Gestaltungsentscheidungen, weil die App automatisiert Videos mit Ton komponiert | Foto-Album (bei Android 6), sonst zusätzlich: Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte lesen, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, Speicher, USB-Speicherinhalte lesen, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, Sonstige, Daten aus dem Internet abrufen, | 0 | - | 27.07.16 |
| GoPro Quik Videobearbeiter – Videos mit Fotos, Clips, Effekten und Musik machen - Ex Replay | GoPro Inc | :-) | Video | APL | 4 | 4,5 | - | JA | Videos aufnehmen, zusammenstellen und mit Effekten versehen | Gefahr der Vorwegnahme von Gestaltungsentscheidungen, weil die App automatisiert Videos mit Ton komponiert | Fotos und Videos | 4+ | 9 | 27.07.16 |
| MediBang Paint - Zeichnen | MediBang Inc. | :-) | Zeichnen/Malen | GGL | 4 | 4,3 | - | JA | Zeichnen und Malen | die App ist sehr komplex, eine angemessene Heranführung daher sinnvoll, vielfältige Möglichkeiten. Außerdem existieren Desktop-Versionen für PC und Mac | ggf. Foto-Album (bei Android 6), sonst zusätzlich: Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, Speicher, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, USB-Speicherinhalte lesen, ... Datenschutzrichtlinie auf Japanisch | 0 | 6 | 28.07.16 |
| MediBang Paint - the best free digital painting smartphone app! | MediBang Inc. | :-) | Zeichnen/Malen | APL | 4 | 4,5 | - | JA | Zeichnen und Malen | die App ist sehr komplex, eine angemessene Heranführung daher sinnvoll, vielfältige Möglichkeiten. Außerdem existieren Desktop-Versionen für PC und Mac | ggf. Fotos, Datenschutzrichtlinie auf Japanisch | 12+ | 6 | 28.07.16 |
| ArtFlow: Paint Draw Sketchbook | Artflow Studio | :-) | Zeichnen/Malen | GGL | 4 | 4,2 | In-App | JA | Zeichnen und Malen | leichte Bedienung und eine moderate Auswahl an durchdachten Zeichen- und Malwerkzeugen | ggf. Foto-Album (bei Android 6), sonst zusätzlich: In-App-Käufe, Identität, Konten auf dem Gerät suchen, Kontakte, Konten auf dem Gerät suchen, Fotos/Medien/Dateien, USB-Speicherinhalte lesen, USB-Speicherinhalte ändern oder löschen, Speicher, USB-Speicher | 0 | 9 | 28.07.16 |
| Perfect Image-Fotobearbeitung App, Bilder Collage Bearbeiten, Text auf Foto Gratis | TongShuo | :-) | Collage | APL | 4 | 4,5 | - | JA | Foto-Collagen erstellen | leichte Bedienung, verschieden Layouts zur Komposition ausgewählter Fotos | Fotos, keine Datenschutzerklärung vorhanden (lediglich Twitter-Account vorhanden) | 4+ | 8 | 30.07.16 |