

## Medienkompetenz im Kunstunterricht an Grundschulen

Die Grundschul-AG im BDK – Fachverband für Kunstpädagogik e.V. – spricht sich dafür aus, dass im Kunstunterricht an Grundschulen dem analogen bildgestalterischen Tun Vorrang zukommt. Das heißt nicht, dass der Umgang mit Medien ausgeklammert werden soll, die medialen Verfahren sollten jedoch auf der Basis des Umgangs mit grafischen, farbigen plastischen oder skulpturalen Materialien stattfinden. Das bedeutet beispielsweise, dass Präsentationsmedien gestalterisch genutzt werden, um Schülerarbeiten vorzustellen, Trickfilmproduktionen stattfinden, deren Vorlagen zeichnerische, malerische oder formende Anteile aufweisen, oder Filme produziert werden, die auf Grundlage selbst inszenierter Maskenspiele entstehen. Diese Beispiele rekurrieren auf die sinnvolle Verknüpfung analoger und digitaler Verfahren.

Gerade im Grundschulalter ist es entwicklungspsychologisch von besonderer Bedeutung, dass ästhetische Erfahrungen im bildnerischen Umgang mit verschiedenen Materialien ermöglicht werden. Denn zweifellos trägt das bildnerische Tun, das alle Sinne und die geistige Tätigkeit gleichermaßen beansprucht, zur Persönlichkeitsbildung bei. Die bildnerisch strukturierte Verarbeitung von Lebensgeschehen im leiblichen Tun, die Vorstellungsbildung, prozessuale Ideenfindung und die bildnerisch-kreative Lösungssuche sind wesentliche Komponenten gestalterischer Produktion, die Ich-Stärke und Selbstkompetenz ausbilden. Zugleich fördert die rezeptive Auseinandersetzung mit analogen wie digitalen Bildern das Verständnis unserer heutigen bildgeprägten Welt. Hierzu gehören einerseits die kulturelle Teilhabe, aber auch das reflexive Durchdringen analoger und digitaler Gestaltungsprozesse. Ziel ist der Erwerb von produktiver wie rezeptiver Bildkompetenz – Medienkompetenz ist ein Teil davon.

### **Dimensionen von Medienkompetenz**

In Anlehnung an die Dimensionen von Medienkompetenz, die Stefan Aufenanger für eine allgemeine Medienpädagogik beschreibt,<sup>1</sup> können fachspezifische Dimensionen für jene Medienkompetenzen formuliert werden, deren Erwerb Ziel des Kunstunterrichts an Grundschulen ist. Diese medialen Kompetenzen sind untrennbar mit den Bildkompetenzen verbunden, die in Produktions- und Rezeptionsprozessen kunstdidaktisch vermittelt und reflektiert werden.

---

<sup>1</sup> <https://www.lmz-bw.de/medien-und-bildung/medienbildung/definitionen-von-medienkompetenz/> 07.03.2019

### *Ästhetische Dimension*

Genießen, staunen, überrascht oder irritiert sein, mit allen Sinnen beteiligt sein, bildnerisch zu provozieren oder sich an Farben zu erfreuen – sind Momente ästhetischen Erlebens, die in bildnerisch-digitalen Gestaltungs- wie Rezeptionsprozessen entstehen und bewusst erfahren werden sollen. Hinzu kommen Selbstwirksamkeitserfahrungen durch die Lust am Gelingen von medialen Bildern, Objekten oder Inszenierungen, die sich im Crossover analoger und digitaler Gestaltungsprozesse entwickeln. Digitale Medien werden als Gestaltungsmittel erfahren, die spezifische Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten beinhalten, insbesondere um mit gestalterisch simulierten Welten angemessen umgehen zu können.

### *Handlungsdimension*

Selbstbestimmt mit Medien zu experimentieren, zu gestalten und sich bildnerisch auszudrücken, aber auch Medien zur Rezeption zu nutzen, bestimmt die Handlungsdimension. Hierbei können erweiterte Gestaltungsmöglichkeiten erlernt (z.B. Crossover-Verfahren) und technisch-gestalterische Problemlösungen (z.B. durch Programmieren) erprobt werden. Das kreative Vermögen und die bildnerische Gestaltungskompetenz können allerdings nur dann gefördert werden, wenn sinnvolle Aufgabenstellungen entsprechende Lernanstöße liefern. Hierzu gehören u.a. der kritische Umgang mit Gestaltungsvorlagen und das Erkennen politischer Medienwirksamkeit.

### *Analytische Dimension*

Um die Digitalität der Bilder zu verstehen, ist Aufklärung über deren Herkunft nötig. Referenz ist in der Regel die analoge Bildwelt, vielleicht verändert oder fantasievoll angepasst, dennoch basieren die digitalen Bilder auf der analogen Wirklichkeit. Die kognitive Dimension umfasst Kenntnisse über die Digitalität der Bilder und die medial präsentierten Kunstwerke ebenso wie über Mediensysteme, Symbole und Codierungen. Ein medial gewonnener Wissenszuwachs über Kunst und Design erweitert das Bildrepertoire. Die Analyse und Interpretation dieser Bildwerke sowie der medialen Inhalte tragen im gemeinsamen Austausch darüber zum Verstehen und Beurteilen bei. Prinzipien der visuellen Kommunikation werden ins Bewusstsein gehoben.

### *Soziale und ethische Dimension*

Der verantwortliche und bewusste Umgang mit eigenen und fremden Bildern in sozialen Netzwerken und auf anderen medialen Plattformen steuert die sozialen Auswirkungen der Kommunikation mit Bildern. Die Medienwirksamkeit zu erkennen und gestalterisch gezielt einsetzen zu können, beinhaltet die Möglichkeit politischer, ökologischer und kultureller Partizipation. Diese mediale Interaktion bedarf eines ethischen Bewusstseins, das bereits in der Grundschule angebahnt werden muss – sowohl in Bezug auf die bildnerischen Medieninhalte (z.B. soziale Verträglichkeit) als auch auf die Aspekte der Produktion von Medien (z.B. Umweltverträglichkeit).