

#SCHULEimZKM



#mediengesellschaft #programmierenfuer
#programmierenlernen #everydayapps #
#medienkunst #chindogu #intermedia
#trickfilm #appsfuermusik #medienbild
board #scratch #medialemuendigkeit #c
#spieltrieb #nachhaltigkeit #programmie
#digitalemedien #analogunddigital #vic
produktion #schuleimzkm #visuellewelt #
#digitalitaet #ichklebeanmeinemsmartph
#interaktivekunst #animation #bewegtbi
nutzung #aktion #werkbetrachtung #gan
#medienkompetenz #jugendkultur #letspl
#bildgeschichten #programmieren #vid
spiel #arteducation #blick #chindoguof
talbeats #mediengesellschaft #program
vermittlung #programmierenlernen #ev
#partizipation #medienkunst #chindogu
weltliebe #trickfilm #appsfuermusik #m
#storyboard #scratch #medialemuendigk
litaet #spieltrieb #nachhaltigkeit #progra
ment #digitalemedien #analogunddigital #
produktion #schuleimzkm #visuellewelt #
#digitalitaet #ichklebeanmeinemsmartph
#interaktivekunst #animation #bewegtbi

*»Dass in einem Zentrum für Kunst und Medien die kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Medien und die **Förderung von Medienkompetenz** im Fokus stehen, versteht sich von selbst. Wir beobachten die rasanten Transformationen unserer realen und digitalen Gesellschaft sehr genau und versuchen herauszufinden, was nach dem ersten Hype schnell wieder erloschen ist und was einen nachhaltigen Nährboden bietet, der uns neue spannende Wege der Kunstvermittlung aufzeigt.«*

Janine Burger,
Leitung ZKM | Museumskommunikation

Liebe LehrerInnen,

zwei einzigartige ZKM-Ausstellungen, »Writing the History of the Future« und »zkm_game play. the next level«, sind die Quellen und Kulissen unseres kreativen Vermittlungsprogramms für alle Schularten, #SCHULEimZKM, das immer thematisch topaktuell, interdisziplinär und gekoppelt an den (Medien-)Alltag der SchülerInnen konzipiert wird.

In dieser Broschüre bieten wir Ihnen einen tiefen Einblick in ein vielschichtiges Bildungsprogramm, bestehend aus Workshops, Führungen, Aktionsführungen, sowie weitere wichtige Informationen. Zusätzlich werden ausgewählte Workshops für Sie anwendungsorientiert beschrieben. So haben Sie die Wahl, mit Ihrer Schulklasse an den durch ExpertInnen geführten Aktionen teilzunehmen oder selbst ein ExpertInnenteam mit Ihren SchülerInnen zu bilden, sich von unseren Konzepten inspirieren zu lassen und in der Schule kreativ zu werden. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Entdecken der digitalen und analogen Welt des ZKM-Kosmos.

Ihre Museumskommunikation

#workshop
#aktionsfuehrung
#sammlung

**»WRITING THE HISTORY
OF THE FUTURE.
DIE SAMMLUNG
DES ZKM«**



#videoexperiment #visuellewelt
#mediengesellschaft #videoapps
#aesthetischebildungundtrotzdemspass

BEWEGT_ BILD_ EXPERIMENTE

ZUKUNFT DER MEDIENKUNST

→ **Ab Klassenstufe 8**
U. a. passend zu den
Bildungsplänen aller Schularten
im Fach Bildende Kunst

WORUM GEHT ES UNS?

Inzwischen erlaubt uns die Technik, Bewegtbilder ganz schnell und einfach aufzunehmen, wiederzugeben und zu bearbeiten. Betrachten wir diese Bewegtbilder, eingebettet in die Nutzung sozialer Netzwerke im Alltag der Jugendlichen, stellen wir uns die Frage, ob und wie sich dabei die ästhetische Herangehensweise ändert. Ist es möglich, mit simplen Mainstream-Apps anspruchsvolle Videoclips zu erstellen? Was hilft uns dabei? Was sind unsere Werkzeuge und Strategien? In der Ausstellung »Writing the History of the Future« können wir den ästhetischen Wandel in der Videokunst und dessen Beziehung zur Medientechnologie nachvollziehen. Ziel des Workshops ist es, den Jugendlichen, die in einer medial-visuellen Welt leben, ästhetische Grundlagen mitzugeben.



Peter Weibel, »TV + VT Werke«, 1969 - 1972

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Die SchülerInnen erforschen in Kleingruppen verschiedene Apps zur Erstellung von kurzen Videosequenzen und machen die ersten Videoexperimente.
2. Zur späteren Zusammenführung der Bewegtbild-Einheiten wird den SchülerInnen eine Videobearbeitungs-App vorgestellt.
3. Videokunstwerke in der Sammlungsausstellung und die künstlerischen Strategien wie Wiederholung, Reduktion, Veränderung des Maßstabs u. Ä. werden von den SchülerInnen beobachtet und analysiert. Sie werden in das Bewegtbild und die Vermittlung von Grundlagen zur Erstellung von Videoclips eingeführt.
4. Anschließend werden die Erfahrungen und Erkenntnisse hierzu mit den verwendeten Apps verknüpft. So arbeitet die Boomerang-App mit sehr kurzen Zeitabschnitten und Wiederholungen – ein Prinzip, das eine oft angewendete videokünstlerische Strategie ist.
5. Die SchülerInnen erweitern ihre Clips mit den erarbeiteten Strategien und präsentieren diese am Ende im Plenum.

Wir arbeiten mit Tablets, Laptops, Beamern, Stiften, Papier.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

»TECHNIKSUCHT« UND HEILWERKEN MIT CHINDŌGU

→ Ab Klassenstufe 5

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten in den Fächern Bildende Kunst, Gemeinschaftskunde und dem Basiskurs Medienbildung



Nam June Paik, »TV-Buddha«, 1974

#mediengesellschaft
#loslassenlernen #nutzungsverhalten
#chindogu #interaktivekunst

WORUM GEHT ES UNS?

Es gibt kaum noch etwas in unserem Alltag, was wir nicht mit dem Einsatz technischer Geräte bewerkstelligen. Aber wie haben die technischen Möglichkeiten unser Verhalten, unsere Wahrnehmung und unser Denken verändert? Mit Chindōgu – Japanisch für »seltsames Werkzeug« – möchten wir uns mit »Techniksucht« auseinandersetzen und unser Mediennutzungsverhalten hinterfragen. Wir erfinden Werkzeuge, die uns von der Benutzung jeglicher Technik abhalten, und geben damit absurde und witzige Antworten auf reale Probleme.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Über eine performative Raumwahrnehmungsübung führen wir humorvoll in die Thematik »Techniksucht« ein.
2. Die SchülerInnen analysieren und diskutieren den Einsatz von Smartphone und Computer, die unseren Alltag in Bezug auf Wahrnehmung, Körperhaltung und Aufmerksamkeit verändern und prägen.
3. Anschließend suchen sie in der Sammlungsausstellung KünstlerInnen, die sich mit Medienkonsum auseinandersetzen, und verknüpfen deren künstlerische Haltung mit der vorherigen Diskussion.
4. Im praktischen Teil entwickeln SchülerInnen Ideen für Chindōgus, die als Werkzeug gegen »Techniksucht« helfen sollen, und setzen diese mit einfachen Materialien um.
5. Die lustigen Ergebnisse werden im Plenum präsentiert und auf ihre Funktionalität getestet.

Wir arbeiten mit kreativem Baumaterial wie Pappen, Papier, Folien, Klebebändern, Stiften, Plastikteilen, Metallteilen und vielem mehr.

#umweltliebe #loesungen
#partizipation #nachhaltigkeit
#werkbetrachtung

LEBEN IN EINER BABEL-WELT



→ **Ab Klassenstufe 7**

U. a. passend zu den Bildungsplänen
aller Schularten in den Fächern
Gemeinschaftskunde und Bildende Kunst

WORUM GEHT ES UNS?

Die junge Generation engagiert sich heute für Nachhaltigkeit in unserer Gesellschaft und für die Umwelt. Sie sucht nach Alternativen zu einer zerstörerischen Lebensweise, die uns in eine Klimakrise stürzt.

Im Hinblick auf die Zerstörungskraft der Menschen erschuf der chinesische Künstler Du Zhenjun die »Babel World« (2010–2012) – eine bedrohliche Zukunftsvision, angelehnt an die biblische Erzählung. Davon inspiriert werden wir im Workshop mit verschiedenen künstlerischen Mitteln Türme bauen, die die aktuellen Probleme unserer Gesellschaft und unsere Diskussion darüber sichtbar machen. Ziel ist es, positive Gedanken zu sammeln, Möglichkeiten des Widerstands, Lösungsansätze und Handlungsmöglichkeiten zu entwickeln und zu Engagement anzuregen.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Zu Beginn diskutieren wir über die aktuellen Jugend-Umweltbewegungen, z. B. »Fridays for Future«, und wie diese sich auf das Leben der SchülerInnen auswirken.
2. In der Sammlungsausstellung lernen sie das Werk »Babel World« kennen sowie weitere zum Thema passende Werke der Ausstellung.
3. Im Atelier sammeln die SchülerInnen Themen, Aspekte und Probleme einer verschwenderischen Gesellschaft und bauen mithilfe verschieden großer Pappboxen ihren eigenen Babel-Turm.
4. Ab jetzt möchten wir uns auf mögliche Lösungen konzentrieren! Mit Fotos, Videos, Texten und Klängen, die wir mittels Tablets erarbeiten, oder einer Performance wird dem Turm eine neue und positive Ebene hinzugefügt.
5. Anschließend projizieren wir die Ergebnisse auf den Turm und lassen die Installation auf uns wirken.

Wir arbeiten mit Beamern, Tablets und Audiorecordern, Stiften, Tape, Papier, Scheren/Cuttern, Pappboxen in unterschiedlichen Größen, eventuell auch mit Laptops.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

#intermedialeaktion
#bildgeschichten
#storyboard #netzkunst

YOUNG ART – VIDEOSTORYS IM BLICK

→ Ab Klassenstufe 7

U. a. passend zu den Bildungsplänen
aller Schularten im Fach Bildende Kunst

WORUM GEHT ES UNS?

Die Ausstellung »Writing the History of the Future« zeigt diverse Ausdrucksformen der Medienkunst, insbesondere Skulpturen und Installationen. So sehen wir in Tony Ourslers Werk »Hello?« (1996), wie eine Stoffpuppe durch die Videoprojektion eines Gesichts lebendig wird und ein Gespräch mit den BesucherInnen simuliert. Auch Kunstsparten wie Performance, Videokunst und Installation werden verknüpft.

Im Workshop experimentieren die SchülerInnen mit verschiedenen medialen Ausdrucksmöglichkeiten, erproben kreative Impulse vor und mit den originalen Werken der Ausstellung. Dabei entstehen kurze auditive, visuelle oder intermediale Videostorys in einer Art, wie die SchülerInnen sie bereits aus dem Kontext der sozialen Medien kennen.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. In der Sammlungsausstellung betrachten die SchülerInnen Werke, die performativ und videobasiert sind. Sie diskutieren über die Wirkung der künstlerischen Arbeiten und wie diese Wirkung zustande kommt.
2. Sie werden in die goldenen Regeln der Videoästhetik und -umsetzung eingeführt. Sie erlernen die Funktionen der App iMovie und die einfache Vertonung eines Videoclips.
3. Noch in der Ausstellung werden Arbeitsgruppen zu den besprochenen Werken gebildet. Passend zu den Strategien der Arbeiten konzipieren die SchülerInnen eine einminütige Videostory mithilfe eines Storyboards. Ziel ist es, eine bestimmte Stimmung oder ein Gefühl mit der Aufnahme von Bildern und Klängen einzufangen und wiederzugeben.
4. Potenziale, Chancen, aber auch Grenzen von Medienkunst werden hier diskutiert sowie neue Darstellungsformen für Raum und Körper erforscht und umgesetzt.
5. Abschließend ist genügend Zeit, um einen eigenen Clip zu drehen, zu schneiden und im Anschluss im Plenum vorzuführen.

Wir arbeiten mit Tablets, Laptops, Beamern, Stiften, Papier und verschiedenen Gegenständen als Projektionsfläche.

Der Workshop dauert 3 Stunden.



Tony Oursler, »Hello?«, 1996

#programmierenlernen
#code #algorithmus
#programmierenistcool

PROGRAMMIEREN VERSTEHEN MIT CALLIOPE MINI



→ Für Klassenstufe 3 bis 12

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten
in den Fächern Informatik, Bildende Kunst und
dem Basiskurs Medienbildung

WORUM GEHT ES UNS?

In der Sammlungsausstellung zeigen Medienkunstwerke aus den 90ern, wie Sinneserfahrungen im musealen Raum mit digitalen Effekten erweitert wurden und bis heute werden. Dem Beispiel der KünstlerInnen folgend vermittelt der Workshop, wie diese Effekte programmiert werden können. Er ermöglicht die Auseinandersetzung mit Codebausteinen und das Verstehen einer einfachen Programmiersprache.

Das kreative Programmieren hat sich in den letzten Jahren extrem vereinfacht. Die Experimentierplatine Calliope mini bietet SchülerInnen die Möglichkeit, sich spielerisch technologisches Wissen und IT-Praxis zu erschließen. Dazu werden kreative Projekte realisiert, wie beispielsweise leuchtende, singende oder sich bewegende Smileys. So macht programmieren Spaß!

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Die SchülerInnen erforschen in der Ausstellung, welche Interaktionen zwischen einem realen Objekt und dem digitalen Effekt stattfinden, und machen sich erste Gedanken zum Thema Coding.
2. In der Medienwerkstatt wird die Hardware analysiert: Wie sieht Calliope mini aus? Welche Ein- und Ausgänge hat die Platine? Dazu werden weitere Begriffe wie Prozessor, Controller und Computer geklärt.
3. Die SchülerInnen werden Schritt für Schritt in die Programmierumgebung geführt und machen erste Erfahrungen mit einer visuellen Programmiersprache.
4. Anschließend können eigene kleine Projekte initiiert werden. Animierte LEDs verwandeln sich in Smileys, Tiermotive oder andere einfache Motive können bewegt werden.
5. Die akustischen und visuellen Elemente können jetzt durch Calliope-Pins und Krokodilklemmen mit leitfähigen Objekten verbunden und erweitert werden.

Wir arbeiten mit Calliope minis und deren Zubehör, Computern oder Laptops, leitfähigen Materialien.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

#dancingbeats
#musikproduktion #digitalbeats
#klangexperiment



STARKE BEATS – MIT EINER AUDIOSOFTWARE MUSIZIEREN

→ **Ab Klassenstufe 8**

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten
in den Fächern Bildende Kunst, Informatik und Musik

WORUM GEHT ES UNS?

Auf dem Computer selbst Musik produzieren ist heute so einfach wie nie zuvor. Dabei spielen Beats, ob Hiphop oder Deephouse, eine zentrale Rolle. Unsere Sammlungsausstellung bietet eine Vielzahl von Soundwerken, die das Experimentieren mit digitalen Klängen ermöglichen – z. B. »reactTable« (2005), eine computerbasierte und interaktive Installation. Sie beinhaltet fast alle Elementarteile der digitalen Musikproduktion und motiviert Menschen zum Musizieren. In diesem Workshop erlernen SchülerInnen in Gruppen oder einzeln, exemplarisch mit Möglichkeiten einer Audiosoftware umzugehen und (tanzbare) Klänge zu produzieren. Musikalische Vorkenntnisse werden nicht vorausgesetzt.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Die SchülerInnen führen Soundexperimente in der Ausstellung durch und schärfen ihr Gehör für digitale Klänge und Beats. Hierzu wird gemeinsam am »reactTable« gespielt.
2. In der Medienwerkstatt erhalten sie eine Einführung in die Audiosoftware GarageBand. Die ersten Erfahrungen mit Audiosamples, Software-Instrumenten und Effekten werden gemacht.
3. Anschließend schneiden die SchülerInnen die Samples, bereichern diese mit Effekten und gestalten ihre eigenen musikalischen Arrangements.
4. Nach diesen ersten Schritten lernen sie die Software-Instrumente zu bedienen und nehmen die produzierten Klänge auf. Die Aufnahmen werden, falls gewünscht, in die Arrangements integriert.
5. Die eigenen Songs, Klangcollagen oder Beats werden abgeschlossen und im Plenum angehört.

Wir arbeiten mit Computern, Laptops oder Tablets, einer Audiosoftware, eventuell Mikrofonen oder Audiorecordern.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

#bewegungstillusion
#trickfilm
#legetrick

TRICKFILM AB!

→ Für alle Klassenstufen

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten im
Fach Bildende Kunst und dem Basiskurs Medienbildung



WORUM GEHT ES UNS?

Die Bewegungsabläufe von gezeichneten und ausgeschnittenen Bildern bzw. Bildercollagen werden bei einem Trickfilm nicht wie bei einem Spielfilm in Echtzeit gefilmt, sondern Bild für Bild festgehalten.

Die Videokunstwerke der Sammlungsausstellung bedienen sich dieser Tricktechnik und vieler weiterer künstlerischer Gestaltungsmöglichkeiten. Die vielseitigen Ausdrucksformen inspirieren dazu, eigene poetisch-ästhetische Bilder zu erzeugen, die sich zu einem Trickfilm zusammenfügen – und das mit geringem technischem Aufwand.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Die SchülerInnen besuchen die Sammlungsausstellung und lernen ausgewählte Beispiele der Videokunst kennen. Dabei sprechen wir über Gestaltungsmittel der KünstlerInnen.
2. Im Atelier zeigen wir die Legetrick-Technik und erklären den Umgang mit einer Animationsfilm-App sowie einer Videoschnitt-App.
3. In Kleingruppen entwickeln die SchülerInnen nun ein Storyboard bzw. Konzept für den eigenen Trickfilm.
4. Die Tablets werden auf Ständern fixiert, um ein festes Setting für den Film zu erhalten. Das ist eine Voraussetzung für einen funktionierenden Legetrick. Nun werden die Ideen umgesetzt. Der Film benötigt außerdem eine Tonspur. Wir entwickeln das Audio und nehmen es auf.
5. Abschließend zeigen wir die Filmergebnisse der Gruppen im Plenum und diskutieren darüber, welche Gestaltungsmittel eingesetzt wurden und wie diese wirken.

Wir arbeiten mit Tablets, Tabletständern, Laptops, einer Animationsfilm- und einer Videoschnitt-App, Beamer, Stiften, Papier, Scheren, Cuttern und Klebstoff.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

AKTIONSFÜHRUNGEN IM RAHMEN DER AUSSTELLUNG »WRITING THE HISTORY OF THE FUTURE«

STILLE POST

MIT UND DURCH MEDIEN

Wie beeinflussen Medien unsere Kunstwahrnehmung? Und wie beeinflusst Kunst unseren Umgang mit Medien? Was bedeutet demnach »Medienkunst«? In dieser Aktionsführung begeben wir uns auf ein Wechselspiel zwischen Kunstobjekten und Medien-einsatz – dabei entdecken wir Meisterwerke der Medienkunst und stellen Fragen der Medialität, Materialität und des Kunsterlebens.

Ab Klassenstufe 9

PERFORM!

»Performance« ist die Kunstform der einmaligen und handlungs-betonten Werke! Bei solchen Ereignissen verschmelzen die Rollen der KünstlerInnen und der BetrachterInnen – das Publikum wird zum Bestandteil des Kunstwerks, und das Kunstwerk zur Handlung. In dieser Aktionsführung widmen wir uns ganz dem Kapitel »Kunst als Handlungsfeld« unserer Sammlungspräsentation »Writing the History of the Future«. Wir vollziehen (reenacten) historische Performances neu, tauchen in die Handlungskunst ein und erfinden unsere eigenen Performances.

Ab Klassenstufe 9



#workshop
#aktionsfuehrung

»ZKM_GAMEPLAY. THE NEXT LEVEL«

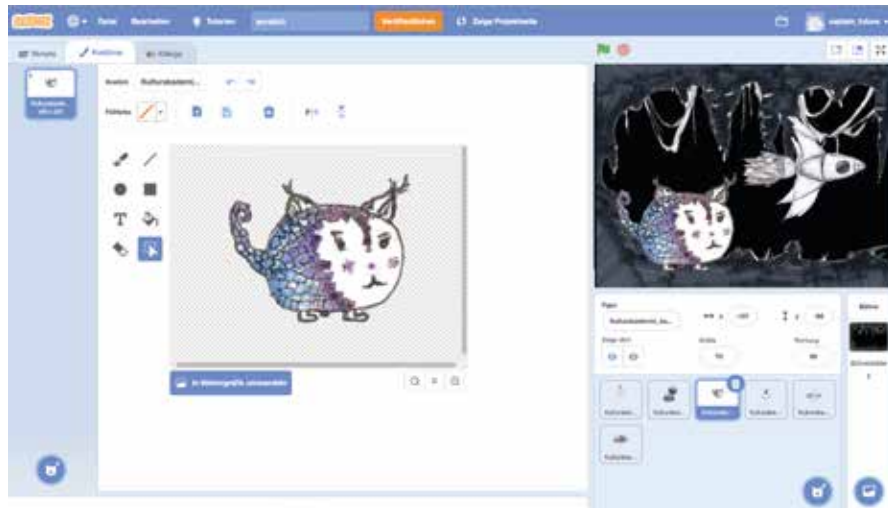


#code #algorithmus
#programmierenlernen #spieltrieb
#scratch #gaming

»JUMP AND RUN« MIT SCRATCH – BASICS FÜR SPIELE PROGRAMMIEREN

→ **Ab Klassenstufe 6**

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten
in den Fächern Bildende Kunst und Informatik



22

WORUM GEHT ES UNS?

Scratch ist eine einfache Programmiersprache, mit der sich eigene Computerspiele gestalten lassen. Die SpielheldInnen können rennen, springen und fliegen. Computerspiele sind für viele Jugendliche ein beliebtes Hobby. Der kindliche Spieltrieb wird mit verschiedenen Triggern aufrechterhalten und die GamerInnen werden motiviert dabeizubleiben, um zu gewinnen. Wie entsteht aber ein einfaches Computerspiel? Was macht ein Spiel spannend und wie kann es programmiert werden? Der Workshop vermittelt Antworten zu diesen Fragen und einen praktischen Einblick in die Gestaltung der Computerspiele. Dabei werden die SchülerInnen ein kleines Jump-and-run-Spiel mit eigenen Figuren programmieren, das anschließend gespielt werden kann.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. In der Ausstellung spielen, analysieren und diskutieren die SchülerInnen spannende, ausgewählte Computerspiele.
2. In der Medienwerkstatt werden sie zuerst in die Basics der Computersprache Scratch eingeführt und machen ihre ersten Erfahrungen in der Entwicklungsumgebung des Programms.
3. Danach können sie vorgefertigte Figuren auswählen, entscheiden, wie diese sich bewegen und was deren Bewegungen auslöst. Weitere Gadgets des Programms, wie das eigene Gesicht als Spielfigur anzuwenden, werden erlernt.
4. Nachdem die Programmierbausteine verstanden und die Gestaltungsabläufe erprobt wurden, werden die SchülerInnen ihre eigenen Spiele mit selbst ausgedachten Abläufen und eigenen Spielfiguren einzeln oder zu zweit programmieren.
5. Die Spiele werden im Plenum präsentiert und gespielt.

Wir arbeiten mit Computern bzw. Laptops,
mit der Website <https://scratch.mit.edu> bzw. dem Offline Editor
von Scratch.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

23

#letsbecreative
#netzkunst #jugendkultur
#smartgames



LET'S PLAY

→ Ab Klassenstufe 7

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten
in den Fächern Bildende Kunst und Informatik

WORUM GEHT ES UNS?

Computerspiele haben allein im vergangenen Jahrzehnt einen enormen Bedeutungszuwachs erfahren. Die Ausstellung »zkm_ gameplay. the next level« zeichnet diese Entwicklungen nach. Sie präsentiert das Game als eigenständiges Medium mit seinem inzwischen enormen kulturellen Einfluss.

»Let's Play«-Videos – das aufgezeichnete und ins Netz gestellte Vorführen und begleitende Kommentieren eines (Computer-)Spiels – sind mittlerweile ein großer Trend unter den GamerInnen und fester Bestandteil der Videospielekultur geworden.

In Kleingruppen werden die SchülerInnen eigene »Let's Play«-Videos entwickeln, durchführen und erweitern.

WIE GEHEN WIR DABEI VOR?

1. Im Gespräch bestimmen die SchülerInnen die Qualitätsmerkmale eines »Let's Play«, z. B. die Wahl eines geeigneten Spiels, den Unterhaltungsfaktor sowie die technische Umsetzung. Als Hilfestellung werden bekannte Beispiele auf YouTube herangezogen.
2. Die SchülerInnen suchen in einem Rundgang durch die Ausstellung Spiele, die ihr Interesse wecken.
3. Darauf folgt eine Einführung in den Umgang mit einem Videoschnittprogramm auf dem Tablet.
4. Die SchülerInnen teilen sich in Zweiertteams den Spielen ihrer Wahl zu, analysieren diese und nehmen nun ein zwei- bis fünfminütiges »Let's Play« auf.
5. Danach verarbeiten sie das Video und ergänzen es mit einer Audiospur sowie gegebenenfalls einem Vor- und Nachspann. Die Ergebnisse werden im Plenum präsentiert. Wenn gewünscht, können diese auch auf YouTube veröffentlicht werden.

Wir arbeiten mit Tablets, Laptops, Beamern und Computerspielen.

Der Workshop dauert 3 Stunden.

AKTIONSFÜHRUNG

IM RAHMEN DER AUSSTELLUNG »ZKM_GAMEPLAY. THE NEXT LEVEL«

YOUR NEXT LEVEL

Computerspiele und Videogames gehören zu unserem Alltag und sind Teil unserer Kultur – sie unterhalten uns, prägen uns und regen uns mitunter dazu an, unsere Welt anders wahrzunehmen. Doch was bedeutet es, ein Computerspiel zu entwickeln? Welche Elemente gehören dazu? Was heißt »Gamedesign« und wie funktioniert das? In der Aktionsführung »Your Next Level« lernen wir nicht nur verschiedene Games kennen – wir analysieren die elementaren Grundbausteine von Games und gehen die ersten Schritte eines/r jeden Gamedesigners/in: Wir entwerfen und bauen unser eigenes Game!

Ab Klassenstufe 7



ALLGEMEINE WORKSHOPS





ROBOT-TRICKS

Wie werden Roboter programmiert, wie können sie ihr Umfeld wahrnehmen oder darauf reagieren? In kleinen Gruppen tasten wir uns mit der Lego-Mindstorms-Software an die Programmierung von Robotern heran. Dabei stehen uns eine Menge Sensoren und Bauteile zur Verfügung, um den kleinen Maschinen beispielsweise das Malen oder auch Tanzen beizubringen. Ganz nach dem Motto Learning by Doing können durch den spielerisch-kreativen Umgang mit der intuitiven Programmiersprache hier sowohl zahlreiche Verbindungen zu den MINT-Fächern hergestellt sowie künstlerische Unterrichtsbereiche erweitert werden.

LÖTKUNST @BÄM

In diesem Workshop werden Skulpturen aus verschiedenen elektronischen Bauelementen zusammengelötet. Nach einer Einführung in das Thema Löten werden die Materialien von den SchülerInnen selbst aus Elektroschrott recycelt und kreativ weiterbearbeitet. Die SchülerInnen werden eigene Skulpturen wie auch Ideen verwirklichen und einen fantasievollen LötSkulpturenpark entstehen lassen.

PIMP YOUR PAPER

Plakate, die blinken oder summen! Wir zeigen den SchülerInnen in diesem Workshop kreative Techniken, wie Referate und Präsentationen lebendig gestaltet und »gepimpt« werden können – auch außerhalb des Schulalltags. Dabei lernen sie die »Maker-Kultur« kennen, entwickeln eigene Ideen weiter und experimentieren bspw. mit LEDs oder leitfähigen Materialien.

→ Ab Klassenstufe 5

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten in den Fächern Informatik, NwT, Bildende Kunst und dem Basiskurs Medienbildung

SONIC PI – KLÄNGE KOMPONIEREN MIT LIVE CODING

Mithilfe der Programmiersprache Sonic Pi lernen die SchülerInnen, Klänge und Melodien zu erzeugen, die sogar in Echtzeit verändert werden können. In diesem Workshop ist das Ziel, in kürzester Zeit zum/zur Live-CoderIn zu werden und eine große Bandbreite an Klängen für eigene Kompositionen zu kreieren. Dabei lernen die SchülerInnen Sonic Pi intuitiv kennen und bekommen Einblick in die grundlegendsten Programmieretechniken.

→ Ab Klassenstufe 5

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten in den Fächern Informatik, Bildende Kunst und Musik



DEIN EUROPA DER ZUKUNFT

In Zeiten von »Fridays for Future«, Debatten über Geflüchtete, Brexit und dem Aufstreben rechtspopulistischer Parteien mit dem Ruf nach Abgrenzung und Abschottung stellt sich mehr denn je die Frage, wie ein gemeinsames zukünftiges Europa aussehen kann. Wie beeinflussen diese Diskurse unser Zusammenleben und wie können wir mitwirken? Was macht uns trotz unserer Unterschiedlichkeit und Vielfältigkeit zur Gemeinschaft und welche Werte sind uns dabei wichtig?

In diesem Workshop beschäftigen wir uns mit der Suche nach eigenen europäischen Visionen und einer gemeinsamen Identität. Wir werden uns ein Stück öffentlichen Raum zu eigen machen und mithilfe unserer Tablets und weiteren Materialien eine futuristische Skulpturenlandschaft im Foyer des Museums entstehen lassen.

→ Ab Klassenstufe 7

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten in den Fächern Gemeinschaftskunde und Bildende Kunst

Upcycling @BÄM: Wiederverwenden statt Wegwerfen!

In einem immer schneller werdenden Verwertungszyklus werfen wir elektronische Geräte und Gebrauchsgegenstände weg, auch wenn diese noch lange verwendet werden könnten. Elektroschrott landet häufig auf riesigen Mülldeponien in Afrika und Asien und belastet dort die Umwelt und die Gesundheit der Menschen. Ausrangierte elektronische Geräte stecken aber voller wertvoller Materialien. Diese wollen wir wiederverwenden und uns überlegen, wie wir nachhaltiger und ressourcenschonender mit ihnen umgehen können. Wir geben ihnen im Workshop ganz im Sinne des Upcycling-Gedankens eine neue Bestimmung, kreieren aus Platinen, bunten Kabeln, Tasten und vielem mehr unsere eigenen Design-Unikate und geben vermeintlichem Schrott neuen Glanz!

→ Für alle Klassenstufen

U. a. passend zu den Bildungsplänen aller Schularten in den Fächern Bildende Kunst und NwT

WEITERE ANGEBOTE

SCHULJAHRESKARTE NUR 175 EURO

Ab Kaufdatum können alle Klassen und LehrerInnen einer Schule ein Jahr lang die ZKM-Ausstellungen beliebig oft besuchen. Die Jahreskarte gilt auch für LehrerInnen, die allein oder in Gruppen ihren Unterricht im ZKM vorbereiten möchten. Die Schuljahreskarte rechnet sich bereits, wenn vier Schulklassen einer Schule in einem Jahr das ZKM besuchen. Bei Besitz der Schuljahreskarte wird nur die Führungs- und Workshopgebühr erhoben, der Museumseintritt entfällt.

FÜHRUNGEN

Erleben Sie mit Ihrer Schulklasse Ihre ganz persönliche Begegnung mit der Kunst des ZKM! In unseren Führungen können Sie die aktuellen Ausstellungen im Dialog mit den KunstvermittlerInnen kennenlernen.

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 45 € + 1,50 € Eintritt/Person, max. 20 SchülerInnen

AKTIONSFÜHRUNGEN

Die Aktionsführungen variieren je nach Ausstellung und finden direkt vor den Kunstwerken statt. Sie können selbst kreativ werden und bekommen so spielerisch einen individuellen Zugang zu den Werken. Die Führungen werden inhaltlich der jeweiligen Klassenstufe angepasst.

Dauer: 1,5 Stunden

Kosten: 68 € + 1,50 € Eintritt/Person, max. 15 SchülerInnen

Einen Überblick über die aktuellen Ausstellungen und die angebotenen Formate für Aktionsführungen erhalten Sie auf Seiten 19, 26 und unserer Website unter <https://zkm.de/de/bildung-vermittlung>

WORKSHOPS

Angeregt durch einen gemeinsamen Ausstellungsbesuch setzen die SchülerInnen ihre gewonnenen Eindrücke im Museumsatelier mit diversen künstlerischen Medien um. Schulgruppen werden entsprechend der Klassenstufe sowie der Schulart angeleitet.

Dauer: 3 Stunden

Kosten: 158/316 € + 1,50 € Eintritt/Person

(+ Materialkosten), max. 15/30 SchülerInnen

INFORMATION UND ANMELDUNG FÜR FÜHRUNGEN

Mo & Di 13–18 Uhr, Mi–Fr 9–13 Uhr

Tel: +49 (0) 721/8100-1990, Fax: -1999

E-Mail: fuehrungen@zkm.de

INFORMATION UND ANMELDUNG FÜR WORKSHOPS

Mo & Di 13–18 Uhr, Mi–Fr 9–13 Uhr

Tel: +49 (0) 721/8100-1330, Fax: -1339

E-Mail: workshops@zkm.de

Bitte melden Sie Führungen und Workshops bis spätestens 7 Tage vor dem Termin an.

IMPRESSUM

REDAKTION

Banu Beyer, Janine Burger, Kerstin Tscherbakova

GRAFIK

Fanny Kranz

LEKTORAT

Christiane Barth

FOTONACHWEISE UND COPYRIGHTS

© calliope.cc

Foto © Jørn Alraun: S. 12

© Sergi Jordà, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger, Marcos Alonso

© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Foto Steffen Harms: S. 14

© Wolfgang Münch, Kiyoshi Furukawa

© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien, Foto ONUK: S. 27

© Tony Oursler

© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Foto ONUK: S. 11

© Nam June Paik

© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe, Foto Galerie Schüppenauer: S. 6

© Peter Weibel

Foto © ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe: S. 5

© ZKM | Zentrum für Kunst und Medien Karlsruhe

Foto © Fidelis Fuchs: S. 30

Foto © Felix Grünschloß: Umschlag

Foto © Tanja Meissner: S. 32

Foto © Elias Siebert: S. 2–3, 8, 19, 20–21, 28–29

Foto © Kerstin Tscherbakova: S. 16

Foto © ZKM | Museumskommunikation: S. 22, 24

HERZLICHEN DANK AN UNSERE VERMITTLERINNEN!

Stifter des ZKM



Partner des ZKM



erkinder #bewegtbild #kunstvermittlung
#netzkunst #zkm_muskom #partizipation
#intermedialeaktion #dancingbeats #umweltliebe
#intermediabildung #code #bewegungssillusion #story-
#coolstory #smartgames #intermedialitaet
#mierenistcool #legetrick #klangexperiment
#videoapps #aesthetischebildung #musik-
#digitalesprache #code #kulturellebildung
#one #loslassenlernen #strategiewechsel
#idproduktion #videoexperiment #medien-
#ning #nutzungsverhalten #artofanimation
#ay #letsbecreative #kreativprogrammieren
#eostory #mediengeschichte #computer-
#theday #algorithmus #loesungen #digi-
#mmierenfuerkinder #bewegtbild #kunst-
#erydayapps #netzkunst #zkm_muskom
#intermedialeaktion #dancingbeats #um-
#medienbildung #code #bewegungssillusion
#eit #coolstory #smartgames #intermedia-
#ammierenistcool #legetrick #klangexperi-
#videoapps #aesthetischebildung #musik-
#digitalesprache #code #kulturellebildung
#one #loslassenlernen #strategiewechsel
#idproduktion #videoexperiment #medien



© 2019 ZKM | Museumskommunikation

ZKM | Zentrum für Kunst und Medien
Lorenzstraße 19, 76135 Karlsruhe