

Presse Informationen zur Veranstaltung:

Die Künste und Informatik - Herausforderungen an die Schule der Gegenwart

Podiumsdiskussion von 17:30-19:00 Uhr im Auditorium der Deichtorhallen, Halle für aktuelle Kunst, Deichtorstraße 1-2, 20095 Hamburg

Donnerstag, den 26. September



Eine Veranstaltung der Fachverbände Kunst, Musik und Theater.
Näheres siehe QR Code

Auf dem Podium diskutieren:

- Torsten Allwardt: Constantin Müller, Vertreter des BMU, Bundesverband Musikunterricht e.V.
Jasmin Bösch: Expertin für Handyfilm in der Schule, Promovendin in der Ästhetischen Bildung
Universität Hamburg
Rainer Köker: Leitender Oberschulrat, Behörde für Schule und Berufsbildung, Abteilung
Gestaltung und Grundsatz, Leitung B 3,
NN: Expert*in Informatik
Nina Rippel: Vorstandsvorsitzende BDK Hamburg, Fachverband für Kunstpädagogik e. V.
Bernd Ruffer: Vorstand fvts Hamburg, Fachverband Theater in Schulen Hamburg e.V.
Lili Hartwig: Moderation

Zur Podiumsdiskussion:

Auf dem Podium diskutieren Vertreter*innen der Fachverbände Kunst, Musik und Theater, der Behörde für Schule- und Berufsbildung als auch Expert*innen aus der Forschung die Frage, wie informatorische Bildung mit den Künsten zusammengedacht werden kann. Aktueller Anlass ist die Einführung von Informatik als Pflichtfach an Hamburgs Schulen, die Kürzungen im Gestaltungs- und Wahlbereich der Schulen zu Folge hat. Dies betrifft auch die künstlerischen Fächer. Die Auseinandersetzung mit der digitalen Welt hat lange auf der Grundlage von einzelnen engagierten Lehrkräften stattgefunden. Eine systematische Vermittlung informatorischer Bildung finden wir zeitgemäß. Sie kann jedoch nur im engen Zusammenspiel mit den künstlerischen Fächern gelingen. Denn die Attraktionen und ästhetischen Erscheinungen dieser Digital Realty spielen bei Kindern und Jugendlichen eine zentrale Rolle. Wir wünschen uns daher, dass die Auseinandersetzungen mit den komplexen, ästhetischen Erscheinungsformen digitaler Realitäten stärker in der schulischen Bildung berücksichtigt werden. Die Podiumsdiskussion findet von 17:30-19 Uhr statt. Im Anschluss besteht die Möglichkeit weiter ins Gespräch zu kommen und sich zu vernetzen.

Inhaltliche Struktur:

1. Darlegung der Situation
2. Ausloten eines gemeinsamen Verständnisses
3. Ideen und Vorschläge
4. Öffnung der Diskussion für das Publikum

Ablauf und zeitliche Struktur:

17:30-18 Uhr

Kurze Vorstellungsrunde der Podiumsteilnehmenden und ihrer Position zur Einführung von Informatik als Pflichtfach. Nicht mehr als 5 Min für jede/n.

Ca. 18-18:30 Uhr

Austausch über die Positionen. Ideen und Vorschläge.

Ca. 18:30-19 Uhr

Öffnung der Podiumsdiskussion für das Publikum.

Im Anschluss ab 19 Uhr folgt ein informeller Teil, bei dem Interessierte miteinander ins Gespräch kommen können, um sich zu dem Thema auszutauschen.

Zur Skizzierung des Themas

Die Podiumsdiskussion widmet sich dem Thema, wie die Künste mit Informatik und Informatik mit den Künsten zusammengedacht werden können. Aktueller Anlass ist die Einführung von Informatik als Pflichtfach. Die damit verbundenen Kürzungen der Stundentafel im Gestaltungs- und Wahlpflichtbereich drohen an den Schulen zu Lasten der künstlerischen Fächer zu gehen. Diese neue Gewichtung in der Fächerlandschaft in Hamburg möchten wir diskutieren und dazu Vertreter*innen der Fachverbände der Künste, dem Fach Informatik, der BSB (Behörde für Schule und Berufsbildung) und der Forschung miteinander ins Gespräch bringen. Es wird darum gehen, die Problemlage dazu genauer zu beleuchten, ein gegenseitiges Verständnis auszuloten und gemeinsam konkrete Lösungen anzudenken.

Uns ist es ein Anliegen, die beiden Fachgebiete Künste und Informatik nicht gegeneinander, sondern sich gegenseitig ergänzend und zusammen zu denken. Dazu ist es notwendig, über eine rein instrumentell verstandene Technik hinaus die ästhetischen, medialen und sozialen Fragen in den Blick zu nehmen, die ein gesellschaftliches Leben in einer informatorischen und medialen Welt prägen.

Betrachtet man daraufhin die beiden Fachgebiete, verbinden wir mit den Künsten Kreativität, das prozesshafte Arbeiten mit Material, genaue Wahrnehmungen, den Einbezug des Körpers, das mannigfache soziale und kulturelle Geflecht von Bildern, Sounds und Moves. So entfaltet ästhetisches Tun und Handeln gesellschaftliche Wirkmacht. Mit Informatik verbinden wir technische und logische Verfahren, Programmierungen, Algorithmen, künstliche Intelligenz etc., die als Anwendungen bereits tief in unsere Gesellschaft hineingewachsen sind und sich vor allem bildlich zeigen. Diese zirkulierenden Bildwelten, Sounds und Moves verändern unsere Wahrnehmungen und auch die Lebenswelten der Kinder und Jugendlichen. All diese Entwicklungen greifen ineinander und lassen sich nicht voneinander trennen. Sie bedürfen der kritischen Reflexion und Diskussion. Zu dieser möchten wir anregen, informatorische Expertise in die Künste zu bringen und ebenso ästhetisch kulturelle Expertise in die Informatik. Angesichts der gegenwärtigen digitalen Entwicklungen und ihrer Verlagerung ins Visuelle steht auch die Schule vor diesen gesellschaftlichen Herausforderungen, denen sie fachlich und pädagogisch begegnen muss. Dafür ist es notwendig, dass Schule Zeit und Freiräume bereitstellt, insbesondere für die ästhetischen Fächer.