

Digitale Ateliers

ein pädagogischer Ansatz

DEFINITIONEN und Vokabular

ein pädagogischer Ansatz

Was bedeutet digital?

Aus dem lateinischen **digitalis**, abgeleitet von digitus 'Finger' (vor 1575).

Abdruck; Aufschlag; Erkundung; Nummerierung

Vom englischen **digital**, abgeleitet von digit (lateinisch digitus):

Ziffer eines Nummerierungssystems (vor 1963).

In der Elektronik und Informatik bezieht sich der Begriff im Gegensatz zu analog auf Geräte und Vorrichtungen, die Daten in numerischer Form verarbeiten, d. h. Werte in Zahlen eines geeigneten Zahlensystems (in der Regel binär) umwandeln. Der Begriff bezieht sich auch auf Werte und ihre Darstellung, die von diesen Geräten verarbeitet werden.

Was bedeutet Atelier?

Von altfranzösisch **astelier** "Baustelle" (vor 1843).

"atëlié" s.m., französisch [altfranzösisch astelier, abgeleitet von astelle "Holzspan", das wiederum vom spätlateinischen astella, dim. von astula Variante von assula "Span; Holzbrett", stammt].

Wörtlich der Arbeitsplatz von Handwerkern; auch Arbeitszimmer, Werkstatt, vor allem von Künstlern: Malerei, Bildhauerei, Restaurierung; und im weiteren Sinne Fotografie.

**Wir können Anhaltspunkte
durch verwandte Wörter
finden:**

Baustelle

Ein Ort, an dem etwas im Gange ist.

Kunsth Handwerk

Kunst mit der Hand erschaffen.
Es ist die geschickte und gekonnte Handarbeit. Es ist der Kontakt mit dem Material.

Arbeitsplatz

Am Arbeitsplatz gibt es Ziele, die erreicht werden müssen und konkrete Aufgaben. Es gibt Fristen, Rollen und Kompetenzen.

Perkussion / Schlag

Eine Geste, die eine Wirkung hervorruft, eine starke Emotion in jemandem erzeugt, eine starke Erschütterung, ein intensives Gefühl der Überraschung und des Staunens.

Abdruck / Spur

Zeichen des Da-Seins mit einem Schild/Symbol/Code hinterlassen. Selbstdarstellung und Abstraktion zugleich. Es bedeutet auch, mit dem Unerwarteten umzugehen: aus dem Stegreif, ohne Vorbereitung, Improvisation.

Erkundung

Die Beobachtung ist wesentlich und muss sorgfältig und genau sein.

Der Raum, in dem sich das Analytische und das Poetische treffen: genaues Beobachten, um zu verstehen, aber auch, um sich etwas vorstellen zu können und um zu begreifen.

Nummerierung

die grafische Darstellung des Zahlensystems.

Möglichkeit, dem Entdeckten und Erlebten eine Ordnung zu geben:

in Form eines Katalogs, einer Abbildung oder Karte.

aus dem italienischen

**Nationalen Plan
für digitale Schule**

“innovative und modulare Räume, in denen sich ein Miteinander von handwerklichen Fähigkeiten und Können, Kreativität und Technologie entwickeln kann. In dieser Vision spielt Technologie eine unterstützende, aber nicht exklusive Rolle: als eine Art "digitaler Teppich", auf dem sich Fantasie und Praxis treffen, Tradition und Zukunft verbinden, Arbeitsweisen wiederbelebt und erneuert werden. Bildungsszenarien rund um Robotik und Bildungselektronik, Logik und informatisches Denken, manuelle und digitale Objekte, intensives Spielen und Geschichten-erzählen werden in diesen Räumen ihr eigenes Zuhause finden, um ganzheitliches Lernen zu ermöglichen.”

PNSD - Action#7, Seite.50

*Erkenntnis von
zwei großen Meistern*

Das Konzept

Wir suchten Rat bei den Erfahrungsberichten, Notizen, Büchern und Aussagen von zwei großen Meistern ("maestri", was im Italienischen sowohl für Lehrer als auch für Meister/Maestro steht): Alberto Manzi und Bruno Munari.

Alberto Manzi ist vor allem für seinen großen Beitrag zur Bekämpfung des Analphabetismus mit der Sendung *Non è mai troppo tardi* in Erinnerung geblieben, die von 1960 bis 1968 auf RAI ausgestrahlt wurde. Aber es sind die Aufzeichnungen des Lehrers und nicht die der Fernseh-persönlichkeit, die diesen Ansatz geprägt haben.



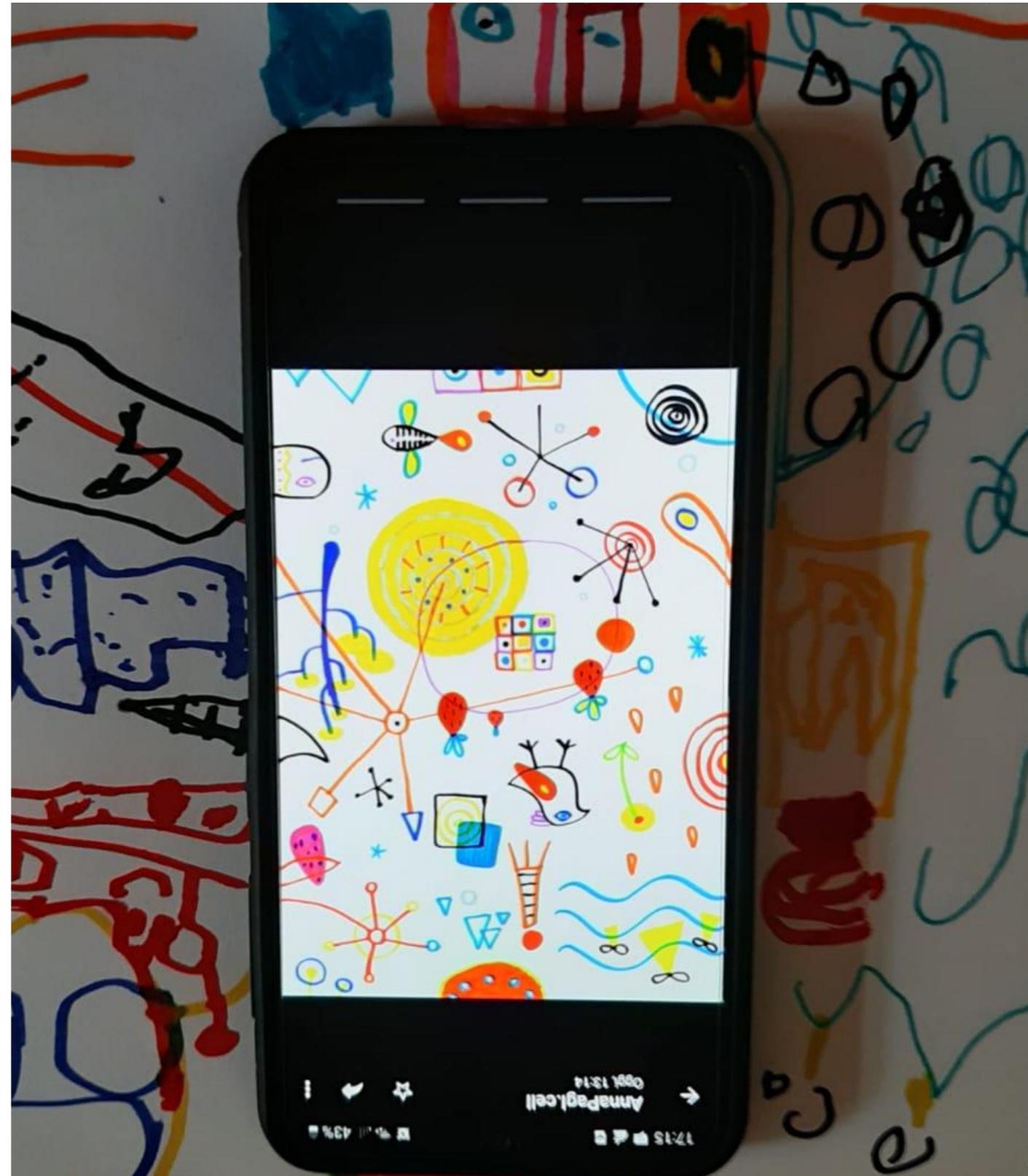
Bruno Munari, Künstler und Designer, experimentierte mit Schreibmaschine, Fotokopierer, Siebdruck, Dias, Film und Fotografie. Sein künstlerischer Weg kann Lehrer*innen und Schüler*innen auf neue Art und Weise anregen und er ist ein hervorragendes Beispiel für die Förderung einer vielseitigen und kreativen Sicht- und Arbeitsweise. Im Jahr 1968 produzierte er zusammen mit dem Lehrer Alberto Manzi eine Enzyklopädie mit dem Titel *Vedere e capire / Sehen und Verstehen*. Sein erstes Atelier richtete er 1977 in Brera ein.



Wir wollten sehen, was wir über den **vielfältigen und kreativen Einsatz von Technologie** lernen können, wie man Werkzeuge herstellt, die Kinder **helfen, die Welt zu erkunden, sich auszudrücken und das Poetische, Erstaunliche und Wunderbare zu erleben.**

Uns war bewusst, dass wir etwas auf diesem Weg finden, was auch Lehrer gerne erforschen wollen. Denn die **Schule ist ein großartiger Ort, um die Welt und sich selbst zu entdecken: Technologie ist direkt mit der Lebenswelt verbunden.**

Wir fordern die Lehrer*innen auf, **neugierig** zu sein, was man mit Technologie alles machen kann, nach Inspiration in ihren Interessens-bereichen zu suchen und zu **Erfinder*innen** zu werden.



Wie?

Möglichkeiten erforschen: Immer Türen zu den vielen Möglichkeiten des Handelns und Denkens öffnen, damit jeder das Beste und das meiste von sich selbst geben kann. Es möglich machen, viele Aspekte einer Sache zu entdecken, um Vereinfachung und Eingrenzung von Kenntnissen zu vermeiden. Es möglich und wünschenswert machen, die eigene Meinung zu ändern, wenn man auf passendere Lösungen stößt.

Einbringen von Ironie und Spiel: Spielen ist eine ernste Angelegenheit, es fordert alle unsere Sinne und unsere Aufmerksamkeit und lenkt sie auf ein Ziel. Die aus der Freude am Tun geborene Eigenmotivation kann Menschen sehr weit bringen. Auseinandersetzung mit dem Problem des Schaffens: "Es ist nicht der Gegenstand, der bewahrt werden muss, sondern die Art und Weise, die Gestaltungsmethode, die modifizierbare Erfahrung, die bereit ist, wieder Neues zu erschaffen".(B. Munari, Fantasia, Laterza, Roma-Bari, 1977, S.144)

Die Unordnung der Realität ordnen: Die Schule hat die Aufgabe, Kindern beizubringen, genau hinzuschauen, Zweifel zu wecken, Gewohnheiten zu hinterfragen, Stereotype zu durchbrechen, Regeln zu verstehen - aber auch zu überwinden.

Technologie als Ausdrucksmittel, Werkzeug und semantische Umkehrung, um zu erleben, dass Erkenntnis erworben wird, um "an der Kreativität teilzuhaben, die Methoden und Techniken für Botschaften zu verbreiten und die Kultur zu fördern, die von allen für alle gemacht ist. Jeder kann dazu beitragen, die individuelle Kreativität für das kollektive Wachstum anzuregen". (Munari, in Futurismo linea sino a Peruzzi, di Fernando Miglietta, Ed. Il Calabrese, Cosenza, ottobre 1975)

Das Medium ist für alle gleich: Der Unterschied liegt in der kreativen Erfahrung, die die Kinder dank der Schule machen. Die Schule ist ein Ort, an dem selbst die Technologie nicht als gegeben hingenommen wird, sondern untersucht, erschlossen, genutzt und "umgeformt" wird, weg vom Gewöhnlichen und Alltäglichen, um neue Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten zu eröffnen.

Im Digitalen Atelier treffen sich:

Analog/Digital

Das Analoge bietet eine wunderbare Gelegenheit, das Digitale zu verlangsamen und dem Kind eine neue, bedeutungsvolle Erfahrung zu ermöglichen, die es verinnerlichen kann..

Herstellen/ Rückgängigmachen

Die Notwendigkeit, den Körper und die Hände zu bewegen, um sich etwas vorzustellen, Fragen zu stellen, Hypothesen zu entwickeln und diese zu überprüfen.

Nutzlos/Nützlich

Für das "Nutzlose " schlagen wir einen Freiraum vor, in dem unsere persönlichen inneren "Verankerungen" möglich sind, die uns helfen, den Dingen und uns selbst einen Sinn zu verleihen.

Poetisch/Analytisch

Der poetische und differenzierte Blick können eine tiefgehende Analyse ermöglichen, aber auch eine sorgfältige Analyse, die offen ist für neue und unvorhersehbare Sichtweisen auf die Welt.

Künstlerisch/ Wissenschaftlich

Ausdrucksmittel und Werkzeuge, die das Kind später als Disziplinen entdecken wird, stehen im Dialog miteinander, um Erfahrungen zu machen, die zum Entdecken und Staunen führen.

Individuell/Kollektiv

Der ständige Dialog zwischen Ich und Wir, zwischen Selbst-verantwortung und kollektiver Verantwortung.

1. Kinder zum Denken anregen

2. Staunen und Neugierde wecken, Schönheit und Poesie erleben

3. Nicht aufdrängen: Kinder zum Reden ermutigen, Anreize geben, Leidenschaften teilen, Freiheit geben

4. Staunen und Neugierde wecken, Schönheit und Poesie erleben

5. Fehler zulassen, den Zufall, das Ungewisse und Unklarheiten akzeptieren

6. Das Maß finden, das Unmögliche wagen (mit einem Lächeln)

7. Authentische Fragen stellen

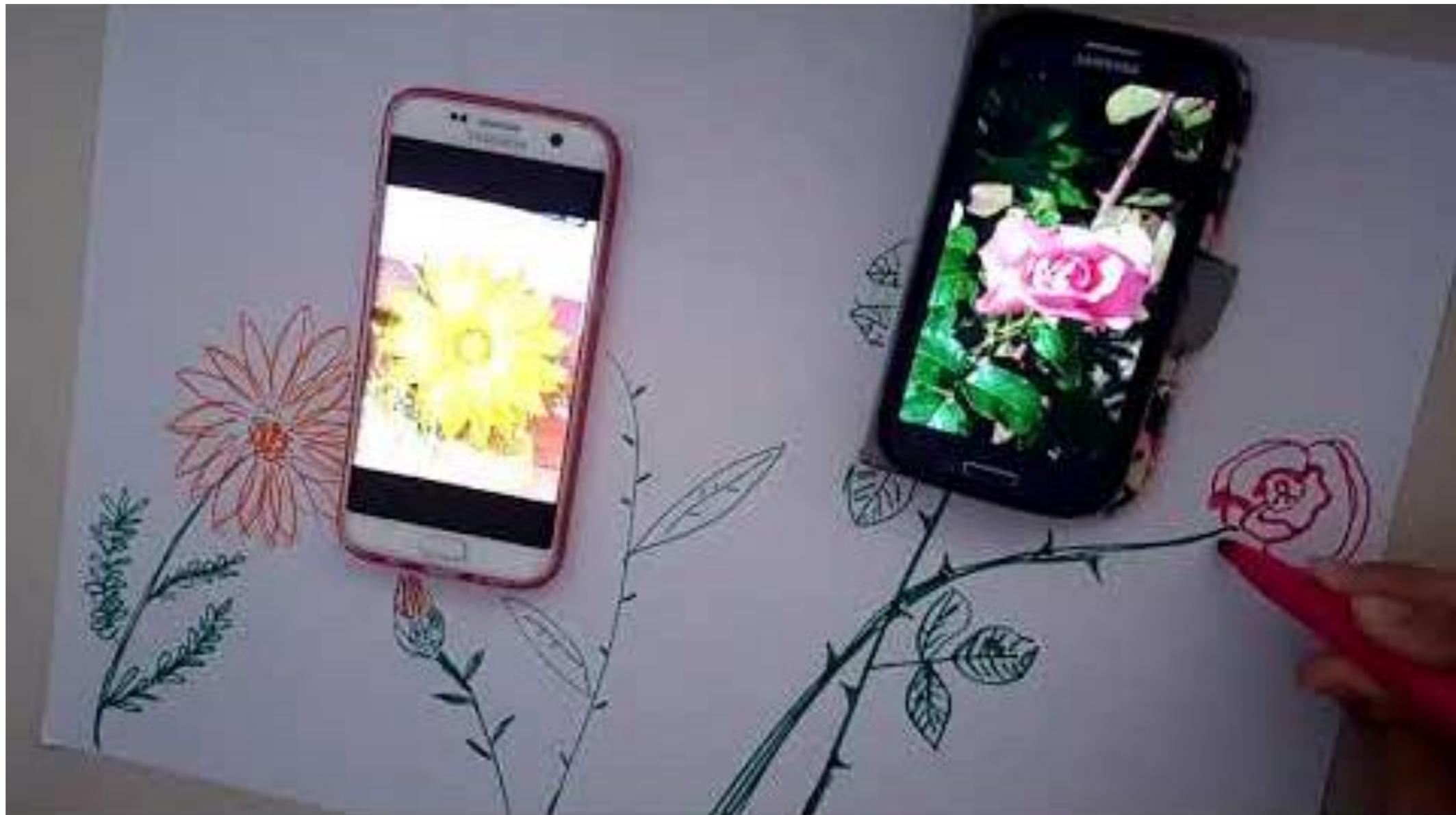
8. Räume und Zeit vorbereiten

9. Handlungen klug gestalten: Machen und Rückgängigmachen, mit allen Sinnen, mit geschickten und erfinderischen Händen

10. Sich Lösungen ausdenken, neue und altbekannte Dinge entdecken

Wo wir angefangen haben:

<https://www.youtube.com/watch?v=lgN1Do7GbIA&feature=youtu.be>



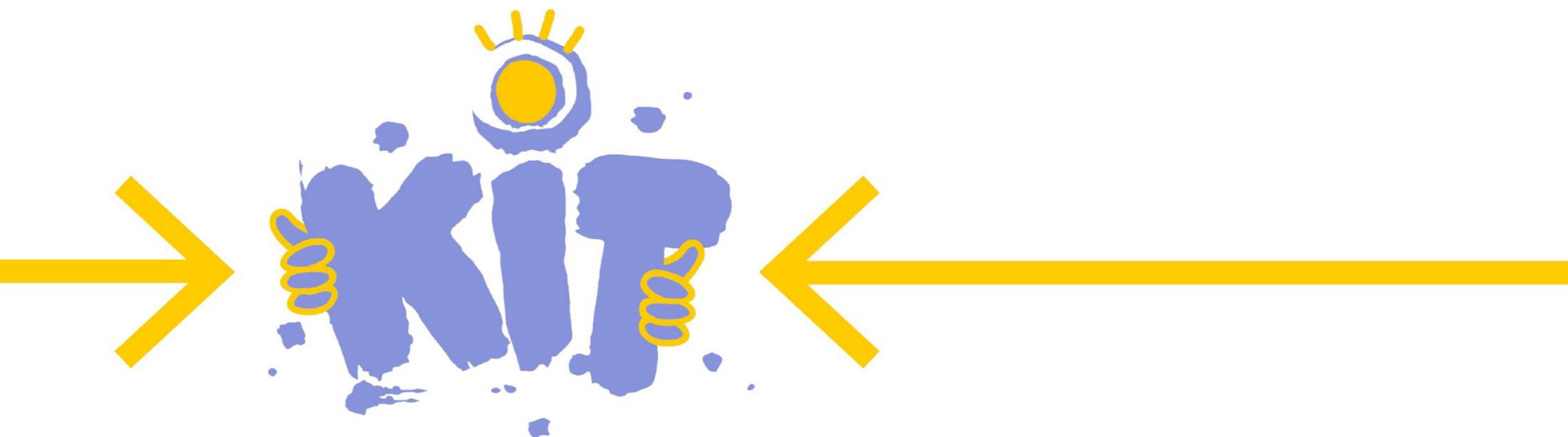
Zur Vertiefung des Themas:



Handbuch zum Europäischen Projekt
App Your School.

Das Konzept des Digitalen Ateliers hat in einem Modellversuch mit weiterführenden Schulen in sieben europäischen Ländern begonnen.

<https://www.appyourschool.eu/wp-content/uploads/2019/10/AppYourSchool-european-manual-1.pdf> (ENG)



PARTNERS



Zaffiria
CENTRO PER L'EDUCAZIONE AI MEDIA

média
ANIMATION

JFF
JFF – Institut für
Medienpädagogik

**LA
FABU
LERIE**
Tiers lieu culturel
& fabrique numérique



Agrupamento de Escolas
de Santo António, Barreiro – Portugal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

The contents of this publication are the sole
responsibility of the author and can in no way be taken
to reflect the views of the European Commission.