

**Verlängerung CfP: Symposium der AG Medienkultur und Bildung der Gesellschaft für Medienwissenschaft**

**(Online, 17./18. Juni, Einreichungen bis 07.04.2021)**

## **Ästhetisch-künstlerische Auseinandersetzungen mit digitalen Medien im Schulunterricht**

Organisiert von Dr. Jan Torge Claussen (Leuphana Universität Lüneburg) und Nicola Przybylka (Ruhr-Universität Bochum)

Mit den coronabedingten Schließungen der Schulen und Universitäten hat der unterrichtliche Bedarf an digitalen Lehr- und Lernangeboten erneut bildungspolitische und gesellschaftliche Relevanz erreicht. In Diskussionen über Digitalisierungsstrategien in der Fortbildungskultur der (Hoch-)Schulen und über die Stärkung medienpädagogischer Kompetenzen von Lehrenden, Studierenden und Schüler\*innen scheinen medienkulturwissenschaftliche Zugänge jedoch noch wenig präsent (Hagener/Hediger 2015, Gesellschaft für Medienwissenschaft 2016). Angestoßen durch einen prekär gewordenen Präsenzunterricht widmet sich darum die AG Medienkultur und Bildung in ihrem diesjährigen Symposium der ästhetisch-künstlerischen und damit körperlich, sinnlich bzw. affektiv erfahrbaren Ebene des Lehrens und Lernens. Dabei ist das Symposium als Angebot zur interdisziplinären Vernetzung zwischen der Medienwissenschaft, Medienpädagogik und den Fachwissenschaften/ -didaktiken zu verstehen.

Wir wollen Lehrformen in den Blick nehmen, die durch digitale Medien wie beispielsweise Games, E-Portfolios, Videos, Webplattformen, AR- und VR-Anwendungen oder Apps unterstützt, erweitert, verändert oder womöglich ersetzt werden und uns dabei insbesondere auf die ästhetische Dimension von Medien fokussieren. Hierbei sind einerseits die ästhetischen Einschreibungen in die Materialitäten und Funktionsweisen spezifischer Medien von besonderem Interesse sowie andererseits die medialen Bedingungen ästhetischer Ausdrucksformen und Wahrnehmungen (Jörissen/Kröner/Unterberg 2019, Hug/Koh/Missomelius 2016). Medien sollen dabei nicht als neutrale Werkzeuge, sondern als aktiv am Lehr- und Lernprozess beteiligte Akteure perspektiviert werden, die sich in die unterschiedlichen Vermittlungskulturen einschreiben (AG Medienkultur und Bildung 2013).

Die einzureichenden Beiträge können unter anderem die folgenden Fragestellungen adressieren:

- Wie können körperliche Ausdrucksformen und ästhetische Erfahrungen in digitale Formate überführt werden?
- Welche Potentiale oder Herausforderungen lassen sich beim unterrichtlichen Einsatz von digitalen Medien im Hinblick auf ästhetische Praxis (Elberfeld/Krankenhagen 2017) ausmachen? Inwiefern sind dabei Fachperspektiven und unterrichtsspezifische Rollenzuschreibungen relevant?
- Welche Formen der Bewertung von Leistung, Kompetenz und/oder Wissen werden durch digitale Medien etabliert oder in digitale Bildungsangebote eingeschrieben und inwiefern werden dabei inklusive Prozesse oder künstlerische Artikulationen mitgedacht (Claussen 2021)?
- Werden im Rahmen der medialen Spezifikationen und Interfacegestaltungen von digitalen Bildungsangeboten bestimmte Körper idealisiert? Inwiefern findet eine Reflexion darüber statt, auf welche Körperpraktiken und auf welche Körper die Applikationen rekurrieren und welche diese hervorbringen (Orland 2005, Margreiter 2016)?
- Wie kann über ästhetisch-künstlerische/partizipative Umgangsformen ein medienkritischer Zugang zu digitalen Medien im Unterricht geübt werden (Niesyto 2012/2013, Wiesche/Lipinski 2020)?

## **Organisation**

Das Symposium der Arbeitsgemeinschaft Medienkultur und Bildung richtet sich ausdrücklich nicht nur an Mitglieder der Gesellschaft für Medienwissenschaft, sondern an alle Akteur\*innen, die sich aus den unterschiedlichen wissenschaftlichen Disziplinen und Anwendungsfeldern mit dem Themenfeld auseinandersetzen.

Angesichts der COVID-Pandemie bitten wir darum, sich auf digitale Präsentations- und Austauschformate vorzubereiten. Folgende Beitragsformate können eingereicht werden:

- Präsentationen, Projektskizzen, offene Forschungsideen, künstlerische Aufführungen, Audiopapers, Lecture Performances
- Für die Beiträge sind jeweils 20 Min. sowie eine zusätzlich daran anschließende Diskussion von 10 Min. vorgesehen

Beitragsvorschläge können als Abstract (max. 300 Wörter exkl. Literaturangaben) bis zum **07.04.2021** bei [nicola.przybylka@rub.de](mailto:nicola.przybylka@rub.de) und [jan\\_torge.claussen@leuphana.de](mailto:jan_torge.claussen@leuphana.de) eingereicht werden (Entscheidungen über Zu- oder Absage bis zum 30.04.2021). Rückfragen können ebenfalls gern an diese Adressen gerichtet werden. Eine Publikation der Beiträge in Form eines Sammelbandes ist geplant.

Das Symposium der GfM-AG Medienkultur und Bildung stellt eine Kooperation zwischen der Leuphana Universität Lüneburg (Jan Torge Claussen) und der Ruhr-Universität Bochum (Nicola Przybylka) dar. Die Veranstalter\*innen sind an ihren jeweiligen Universitäten in Projekten der Förderlinie *Qualitätsoffensive Lehrerbildung* des BMBF tätig.

## Literatur

AG Medienkultur und Bildung (2013): „*Medienkultur und Bildung*“ Positionspapier der Gfm. abzurufen unter <https://gfmedienwissenschaft.de/gesellschaft/ags/medienkultur-und-bildung>.

Claussen, Jan Torge (2021). *Musik als Videospiele. Guitar Games in der digitalen Musikvermittlung*. Hildesheim: Olms. <https://dx.doi.org/10.18442/167>.

Elberfeld, Rolf/Krankenhagen, Stefan (Hrsg.) (2017): *Ästhetische Praxis als Gegenstand und Methode kulturwissenschaftlicher Forschung*. Paderborn: Wilhelm Fink Verlag. <https://doi.org/10.30965/9783846761564>.

Gesellschaft für Medienwissenschaft/AG Medienkultur und Bildung (2016): *Stellungnahme der Arbeitsgemeinschaft 'Medienkultur und Bildung' der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM) zum Entwurf der Strategie der Kultusministerkonferenz "Bildung in der digitalen Welt"* (Version 1.0 vom 27.04.2016), S. 1-5, abzurufen unter [https://gfmedienwissenschaft.de/sites/gfm/files/pdf/2018-02/3961dd\\_70454349ca384bb5adcf80d784d3b5ed.pdf](https://gfmedienwissenschaft.de/sites/gfm/files/pdf/2018-02/3961dd_70454349ca384bb5adcf80d784d3b5ed.pdf).

Hagener, Malte/Hediger, Vinzenz (Hrsg.) (2015): *Medienkultur und Bildung: Ästhetische Erziehung im Zeitalter digitaler Netzwerke*. Frankfurt/New York: Campus.

Hug, Theo/Kohn, Tanja/Missomelius, Petra (Hrsg.) (2016): *Medien - Wissen - Bildung. Medienbildung wozu?* Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 9-14. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/1303>.

Jörissen, Benjamin/Kröner, Stephan/Unterberg, Lisa (Hrsg.) (2019): *Forschung zur Digitalisierung in der kulturellen Bildung*. München: kopaed.

Margreiter, Reinhard (2016): Zwischen Goldenem Zeitalter und Apokalypse. Zur Dialektik medientheoretischer Körperdiskurse. In: Beinsteiner, Andreas/Kohn, Tanja (Hrsg.): *Körperphantasien. Technisierung – Optimierung – Transhumanismus*. Innsbruck: Innsbruck University Press, S. 19-39.

Niesyto, Horst (2012/2013): *Medienkritik und pädagogisches Handeln*. In: Kulturelle Bildung Online, zuletzt abgerufen am 18.12.2020 unter <https://www.kubi-online.de/artikel/medienkritik-paedagogisches-handeln>.

Orland, Barbara (2005): Wo hören Körper auf und fängt Technik an? Historische Anmerkungen zu posthumanistischen Problemen. In: Ebd.: *Artifizielle Körper- Lebendige Technik. Technische Modellierungen des Körpers in historischer Perspektive*. Reihe Interferenzen – Studien zur Kulturgeschichte der Technik Band 8, Zürich: Chronos, S. 9-42.

Wiesche, David/Lipinski, Kim (2020): Bewegung in, durch und mit Virtueller Realität. Forschend lernen in der Sportpädagogik. In: Mertens Claudia/Basten, Melanie/Schöning, Anke/Wolf, Eike (Hrsg.): *Forschendes Lernen in der Lehrer/innenbildung. Implikationen für Wissenschaft und Praxis*. Münster: Waxmann, S. 63-70.