

# Eine kunstpädagogische Auseinandersetzung mit Anthropozän: Künstlerisches Gestalten am best-practice-Beispiel Cultural Collisions 2024

Anastasiya Savran<sup>1</sup>, Rolf Laven<sup>2</sup>, Michael Hoch<sup>3</sup>

---

DOI: <https://doi.org/10.53349/re-source.2025.i1.a1368>

## Zusammenfassung

Der vorliegende Beitrag widmet sich der Frage, wie Schüler\*innen der Primarstufe und Unterstufe mit komplexen Themen und Problemstellungen des Anthropozän konfrontiert werden, beziehungsweise wie diesbezüglich ihr kreatives und lösungsorientiertes Handeln im schulischen Kontext gefördert werden kann. Zentrale methodisch-didaktische Maßnahmen werden dabei erörtert, um beispielsweise ein Ohnmachtsgefühl gegenüber Katastrophenszenarien zu verhindern. Dabei wird vor allem die Rolle und das bisher wenig ausgeschöpfte Potential der Kunstpädagogik im holistischen Lern- und Erfahrungsprozess beleuchtet. Als methodisch-didaktisches Tool wird für Lehrende das *STE[A+]M-Framework* vorgestellt, welches ebene Erweiterung von Lerninhalten mit kunstpädagogischem Fokus ermöglicht. Durch Einbezug von künstlerisch-gestalterischen Techniken und Methoden wird die Imagination der Lernenden angeregt und der im Literacy-Begriff enthaltene Teilaspekt *Haltung* nachhaltig gefördert. Dies, sowie zahlreiche weitere inklusiven und diversitätsfördernde Aspekte einer gelungenen Kunstpädagogik werden am best-practice-Beispiel *Cultural Collisions 2024* durch eine Auswahl an praktischen Schüler\*innen-Artefakten aufgezeigt.

**Stichwörter:** Kunstpädagogik, Anthropozän, Künstlerisches Gestalten

---

---

<sup>1</sup> Anastasiya Savran MEd, BEd. Institut Sekundarstufe Allgemeinbildung (I:SAB), Pädagogische Hochschule Wien

E-Mail: [anastasiya.savran@phwien.ac.at](mailto:anastasiya.savran@phwien.ac.at)

<sup>2</sup> HS-Prof. Dr. MMag. Rolf Laven | Institut Sekundarstufe Allgemeinbildung (I:SAB), Pädagogische Hochschule Wien

E-Mail: [rolf.laven@phwien.ac.at](mailto:rolf.laven@phwien.ac.at)

<sup>3</sup> Dr. Michael Hoch CERN, European Organization for Nuclear Research,

E-Mail: [michael.hoch@cern.ch](mailto:michael.hoch@cern.ch)

## 1 Einleitung

Welche methodisch-didaktischen Maßnahmen sind notwendig, um komplexe anthropozäne Inhalte beziehungsweise deren Zusammenhänge im schulischen Kontext holistisch für Schüler\*innen erfahrbar zu gestalten? Der Kompetenzbegriff für eine gelungene Navigation und Partizipation unterliegt einem ständigen dynamischen Wandel (Barberi et al., 2024 & Aeschbach, 2023); dem Literacy-Bündel (Wissen, Können, Haltung) beziehungsweise einer reflexiven Zukunftscompetenz im analogen sowie digitalen Raum stehen zahlreiche Anforderungen gegenüber, beispielsweise die Vermeidung eines Ohnmachtsgefühls oder Cognitive-Overload bei komplexen Inhalten beziehungsweise die Zunahme einer allgemeinen Wissenschafts-skepsis (Barberi et al., 2024 & Savran et al., 2023). Der vorliegende Beitrag greift die genannten Fragestellungen auf, indem vor allem auf den Literacy-Teilaspekt *Haltung/Einstellung* und deren Schulung eingegangen wird. Konkret wird dies am Beispiel der Kunstpädagogik und dem Aspekt des künstlerischen Gestaltens theoretisch und praktisch begründet.

Im aktuellen Bildungsdiskurs werden ein multiperspektivisches und multimodales Erarbeiten von Lerninhalten betont (BMBWF, 2024). Die Bildungsforschung der letzten fünf Jahre im deutschsprachigen Raum fasst die holistische Erfassung eines Lerninhalts mit unterschiedlichen Fachtermini zusammen: MINT/MINKT (engl. STEM/STEAM), forschend-entdeckendes Lernen, Bildung für nachhaltige Entwicklung, Problemlösedenken oder Projektlernen sind nur einige dieser Termini. Problematisch ist hierbei sowohl aus Lehrer\*innen- als auch Schüler\*innenperspektive die zunehmende Komplexität von Inhalten, sodass häufig eine Simplifizierung des Lerngegenstandes zu verzerrten Sinnbildung, einem Cognitive-Overload, zu Katastrophenszenarien oder einem Ohnmachtsgefühl führt. Die Fähigkeit zum Perspektivenwechsel und lösungsorientiertem Handeln setzt Kreativität und eine gewisse Handlungsflexibilität voraus, um sich auch mit belastenden und ambivalenten Themen wie jene des Anthropozän zu beschäftigen. Hier kommt das Potential einer gelungenen Kunstpädagogik ins Spiel (Peez, 2022). Das Wissen WAS (Fachwissen), das Wissen WIE (Handlung, Kompetenz) wird durch das Wissen WOZU (Haltung, Bezug) durch eine gelungene Kunstpädagogik ermöglicht, was dem vollständigen Anspruch des Literacy-Kompetenzbündels gerecht wird. Allgemein kommt der Kunstpädagogik seit 2023 im österreichischen Bildungssystem durch die Umbenennung des Unterrichtsfaches *Bildnerische Erziehung* in *Kunst und Gestaltung* eine besonders wichtige Rolle für einen sinnstiftenden und inklusiven Unterricht zu (BMBWF 2023). Kunst ist in jeglicher Form mit gesellschaftlichen Entwicklungen, mit der Politik und Ökonomie seit jeher verwoben und ein wesentlicher Motor für Innovation, kritisches Denken sowie dem Herausbilden neuer Handlungsweisen. Im schulischen Kontext führt forschendes Lernen in Kombination mit künstlerischen Mitteln beziehungsweise konkrete künstlerische Forschung zu neuen Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsfeldern. Künstlerische Forschung verknüpft demnach verschiedene Forschungsbereiche miteinander, sodass eine positive Allianz von Kunst, Technologie und Wissenschaft erreicht wird (Bassachs et al., 2023). Vor allem der Aspekt des eigenständigen Gestaltens ermöglicht eine multisensorische und multimodale Auseinandersetzung; das Wechselspiel zwischen dem persönlichen Durchleben und

Erleben mit dem inhaltlichen Kontext zeigt deutlich die Schnittpunkte mit anderen Disziplinen, beispielsweise mit Medienbildung und Wertebildung, auf (Savran et al. 2024). Eine gelungene Kunstpädagogik begünstigt durch das Schulen der Wahrnehmung und der eigenen Ausdrucksfähigkeit resiliente Einstellungen gegenüber anspruchsvollen Themen und Konfliktsituationen (ebd).

## 2 Kunstpädagogik und der Begriff der *Literacy*

Das folgende Kapitel widmet sich der eingangs gestellten Frage, wie im Sinne eines ganzheitlichen Literacy-Begriffs vor allem der Aspekt der Haltung bei Lernenden gefördert werden kann. Zentrale Herausforderungen sind hierbei, dass in Lernsettings und Lernszenarien vor allem die zwei anderen Literacy-Teilaspekte (Fach)Wissen und Kompetenz/Anwendung im Vordergrund stehen. Im Sinne der Befähigung eines jeden Individuums für eine gelungene Navigation und Mitgestaltung/Partizipation sind langfristig die dritte Teilkomponente des Literacy-Begriffs *Einstellung* als eine reflexiv-kritische Haltung unabdingbar. Konkret bedeutet dies, dass in Bezug auf das breite Themengebiet *Anthropozän* Lernende das Fachwissen, die dafür notwendigen Kompetenzen im Umgang sowie eine Einstellung, Meinungsbildung und ein Teilnahmeinteresse entwickeln müssen.

Allgemein besteht ein wesentlicher Vorteil im breiten Feld der Kunstpädagogik im gestalterischen und künstlerischen Tun, das eine multisensorische Auseinandersetzung mit der Thematik beziehungsweise dem Inhalt ermöglicht (Peez, 2022 & Kämpf-Jansen, 2021). Dies erleichtert eine Bezugsherstellung, die wiederum für eine Sinn-Bildung oder Sinn-Herausbildung ausschlaggebend ist: Was bedeutet dies in Bezug auf mich? Was ist wichtig/wertvoll/problematisch für mich? In der Bildungsforschung besteht ein breiter Konsens darin, dass ein lebensnaher Kontext und eine Bezugsherstellung im Lernprozess für vernetztes Denken förderlich und motivierend ist (Peez, 2022, Hsiao & Chung-Ho, 2021, Huber & Krause, 2018). Eine nachhaltige Kunstpädagogik fördert dies nachweislich. Hinzu kommt der Aspekt des kreativen Selbstausdrucks. Dieser inkludiert sowohl analoge Techniken (malen, collagieren, plastisches Arbeiten etc.), als auch digitale Techniken (fotografieren, filmen, bearbeiten etc.) und körperbezogene Techniken (darstellen, inszenieren, ausstellen etc.) (BMBWF, 2023). Besonders hervorzuheben ist, dass das prozessfokussierte Lernen und Erleben im Vordergrund stehen; anders als bei vielen Fächern, bei denen der Output seitens der Schüler\*innen häufig normiert und mit Leistungs- und Notendruck verbunden ist, fördert und ermöglicht eine gelungene Kunstpädagogik eine nachhaltige Differenzierung im Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungsprozess (Borg-Tiburcy, 2019). Einen weiteren wesentlichen Vorteil bietet das Potential der Individualisierung: Reflexionsprozesse werden im Zuge des eigenständigen Gestaltens (Hands-on, projektorientiertes Lernen, Lernen mit allen Sinnen etc.) geschult, da neben der Komplexität und den gegenseitigen Interdependenzen (beispielsweise Ökonomie und Ökologie) ein imaginativer Raum für Ideen, Bedenken und Lösungsvorschlägen entstehen kann. Imagination und Kreativität besitzen

keine Grenzen im Vorstellungsvermögen, was ihren motivationalen und spielerischen Charakter hervorhebt, wenn für Lernende die Möglichkeit geschaffen wird, ebenjenes für sich entdecken. In Bezug auf Katastrophenszenarien, einem Ohnmachtsgefühl gegenüber komplexen Inhalten und vor allem widersprüchlichen (Medien)Inhalten und Biased-Themen im digitalen Raum ist bei einer nachhaltigen Kunstpädagogik das Potential als Brückenbauerin klar ersichtlich: Ambivalente und stereotypische Meinungen und Haltungen können durch einen kreativen und gestalterischen Kontext neu beleuchtet, überdacht und bisherige Barrieren überwunden werden (Savran 2024; Hoch 2023). Darüber hinaus sind in der Kunstpädagogik durch den starken bildlichen, symbolischen und gestalterischen Charakter ein methodisch-didaktisches Setting garantiert, das inklusiv und diversitätsschätzend ist. Im Vordergrund stehen das Experimentieren mit Techniken und Materialien im Gestaltungsprozess. Langfristigen werden die erlernten Kreativitätstechniken sowie der vertraute Umgang mit Materialien dazu genutzt, individuelle Lernstrategien zu entwickeln (zum Beispiel Skizzen oder Infografiken bei komplexen Inhalten anfertigen, Analogien mittels Storytellings erstellen etc.). Dies soll eine vertraute Arbeitsweise bei Schüler\*innen fördern und gleichzeitig ihre individuellen Ausdrucksfähigkeiten und Bedürfnisse berücksichtigen. Bei anthropozänen Themen bieten künstlerisch-gestalterische Techniken weiterführend Möglichkeiten, einen offensiven und transparenten Umgang mit Aspekten, die scheinbar im Widerspruch zu wissenschaftlicher Forschung stehen, darin aber ebenso vorkommen, wie Intuition, Kollaboration, Subjektivität, Fiktion, Fehler und Scheitern oder Lücken, zu schulen. Zuletzt bewirken die künstlerisch reflexiven sowie produzierenden Artefakte ein Aufbrechen der Dichotomie von Subjektivem und Objektivem, was zu einer Pluralisierung von Wissensformen führen kann. Komplexe Probleme (Klimawandel, Mobilität, Nachhaltigkeit) sind inter- und transdisziplinär zu betrachten. Eine nachhaltige Kunstpädagogik zeigt auf, dass eine einzelne Wissenschaft diese Probleme nicht lösen kann (Balzarek, 2023).

Folgende Liste bietet zusammenfassend einen Überblick über die in den vorigen Absätzen angeführten Vorteile einer nachhaltigen Kunstpädagogik in Verknüpfung mit dem Literacy-Begriff bei der Erarbeitung und Thematisierung des Anthropozäns:

- Bezugsherstellung und Sinngebung, das Wissen WOZU
- Gestaltung steht im Vordergrund: Vorstufe von Partizipation, bietet eine neue Sicht und einen detaillierten Einblick in diverse Zusammenhänge und Inhalte
- Imagination, Kreativität und neue Wahrnehmungs-, Denk- und Handlungswege werden angeregt, entdeckt, überdacht
- Ausweitung des eigenen Wahrnehmungs- und Handlungsrepertoires
- Zusammenhänge und Verknüpfungen komplexer Lerninhalte werden multisensorisch und multimodal erfasst, Synergien von Kunst und Wissenschaft werden bewusst
- Verschiedene Materialien, Methoden und Kreativitätstechniken werden ausprobiert, was langfristig zur Integration von Lernstrategien bei einzelnen Lerner\*innen führen kann
- Spielerischer, kreativer und altersgemäßer Zugang

- Neues Narrativ; hilft Inhalte mit den persönlichen Erfahrungen, der persönlichen Meinung, den persönlichen Prägungen zu verknüpfen, sodass sich der Inhalt holistisch und ganzheitlich erschließt
- Keine Benotung und weniger Leistungsdruck als in anderen standardisierten Fächern und Testverfahren
- Gestalterisches Tun ist eine universelle Sprache und bietet enormen inklusiven Charakter
- Wirkt sich langfristig identitätsstiftend aus: Annäherung zu ambivalenten Themen, Aushalten von Ambiguität
- Visuelle Kompetenz (Kodieren, Dekodieren etc.) wird gefördert

### 3 Theoretische Untermauerung der Aufgabenstellungen: Das STE[A+]M -Framework

Seit 2023 legt die Pädagogische Hochschule Wien mit ihrem Doktoratskolleg STEAM – STEM – stART'em einen wesentlichen Fokus auf die in Kapitel 1–2 eingegangenen Aspekte eines holistischen Lern- und Erfahrungsprozesses von Lernenden. Als eines der jüngsten Forschungstätigkeiten entstand dabei das STE[A+]M-Framework (Savran, 2024). Das STE[A+]M-Framework dient als Werkzeug für Lehrende, um Inhalte in ihrem Unterricht mit und durch den [A+]-Ansatz (also einen kunstpädagogischen Ansatz) zu gestalten. Die im STEAM-Akronym enthaltenen Buchstaben stehen für Science, Technology, Engineering, Arts, Media/Mathematics, das [A+] steht für eine nachhaltige Kunstpädagogik. Folglich soll das STE[A+]M-Framework ermöglichen, beliebige Inhalte durch [A+] neu zu beleuchten, um sinnstiftende Zusammenhänge multisensorisch und multimodal zu erfassen. Im Grunde besteht das Framework aus drei Kategorien: Impulsfragen, Methodik & Didaktik, Techniken des bildnerischen Gestaltens. Folgende verkürzte Abbildung verdeutlicht dabei das Prinzip des STE[A+]M-Frameworks:

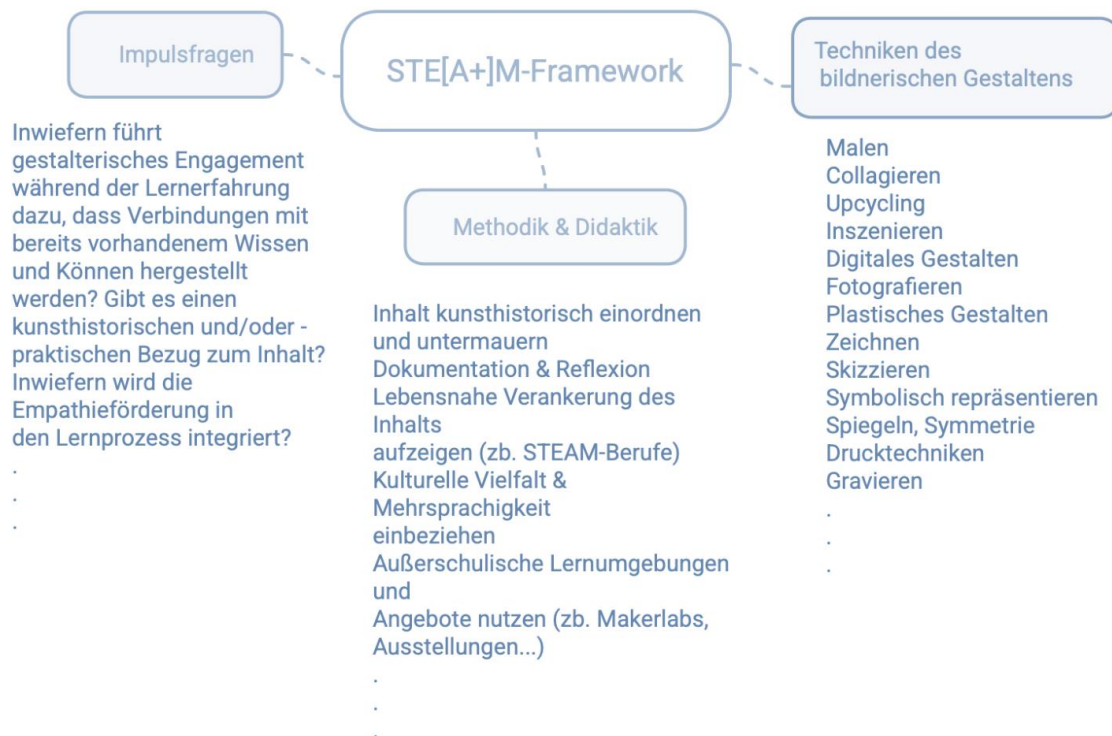


Abbildung 1: Ausschnitt aus dem STE[A+]M-Framework (Eigendarstellung)

Die Kategorien *Impulsfragen* und *Methodik & Didaktik* sind eine auf Forschungs- und Fachliteratur basierende Sammlung unterschiedlicher und innovativer Gestaltungsmittel, die in erster Linie der Lehrperson zu einer innovativen Unterrichtsgestaltung verhelfen. In Verbindung mit der Kategorie *Techniken des bildnerischen Gestaltens* ermöglichen der kunstpädagogische Ansatz und die unterschiedlichen Techniken den Selbstausdruck der Schüler\*innen. Das STE[A+]M-Framework wird zurzeit digitalisiert und erweitert, sodass eine OER-Datenbank entstehen und eine nachhaltige Sammlung weitergeführt werden kann.

Im Zuge des Kunst- und Wissenschaftsvermittlungsformats *Cultural Collisions* wurden mit über 850 Schüler\*innen der Primarstufe und Sekundarstufe 1 zahlreiche interaktive Aufgaben und Stationen zum Thema *Mobility* ausprobiert, weitergestaltet und evaluiert. Um den Umfang des vorliegenden Beitrags einzuhalten, wird im Folgenden auf die dritte Phase des jährlich stattfindenden Zyklus, also auf die Abschlussveranstaltung mit interaktiven Ausstellungselementen sowie dem Künstlerischen Werklabor an der Technischen Universität Wien, eingegangen. Eine detaillierte Beschreibung des Gesamtkonzepts beziehungsweise der anderen Phasen des *Cultural Collisions* sind weiterführenden Quellen (siehe Literaturverzeichnis) zu entnehmen.

*Cultural Collisions* ist ein von Dr. Michael Hoch Kunst- und Wissenschaftsvermittlungsformat, in welchem Lehrende und Lernenden über einen längeren Zeitraum von Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Museumspädagog\*innen und kulturellen Instanzen begleitet werden, um aktiv an Artefakten und Konzepten zu arbeiten, diese zu gestalten beziehungs-



weise bei einer Abschlussveranstaltung in Form einer interaktiven Ausstellung anderen zu präsentieren (Hoch, 2023). Hierbei spielt die Kunstkomponente eine zentrale Rolle, um wissenschaftliche Themen durch kreative Prozesse erlebbar zu machen, zu erarbeiten und kritisch zu hinterfragen. Zentrales Ziel besteht darin, dass die Synergien von Kunst und Wissenschaft gegenseitig befruchtend und gleichwertig vertreten sind. Durch integrierte künstlerische Projekte und das aktive Gestalten (Hands-on) werden Lernende dazu angeregt, wissenschaftliche Themen durch künstlerische Methoden zu verstehen, zu reflektieren beziehungsweise einen Bezug zu ebenjenen herzustellen. Außerdem können Schüler\*innen mit Künstler\*innen, Wissenschaftler\*innen, Expert\*innen und mit deren Werken direkt in Austausch treten (Savran, 2024; Hoch, 2023).

### 3.1 Kunst & Kunstpädagogik bei anthropozänen Themen im Zuge des Cultural Collisions 2024

Das Thema des Cultural Collisions 2024 in Wien wurde dem Thema *Mobility* gewidmet. Durch das STE[A+]M-Framework wurden diverse künstlerische Hands-on-Stationen, Materialien und Techniken zum expressiven und kinetischen Gestalten angeboten.



Abbildung 2: Schüler\*innen bei der interaktiven Ausstellung Cultural Collisions 2024: Mobility (Eigendarstellung)

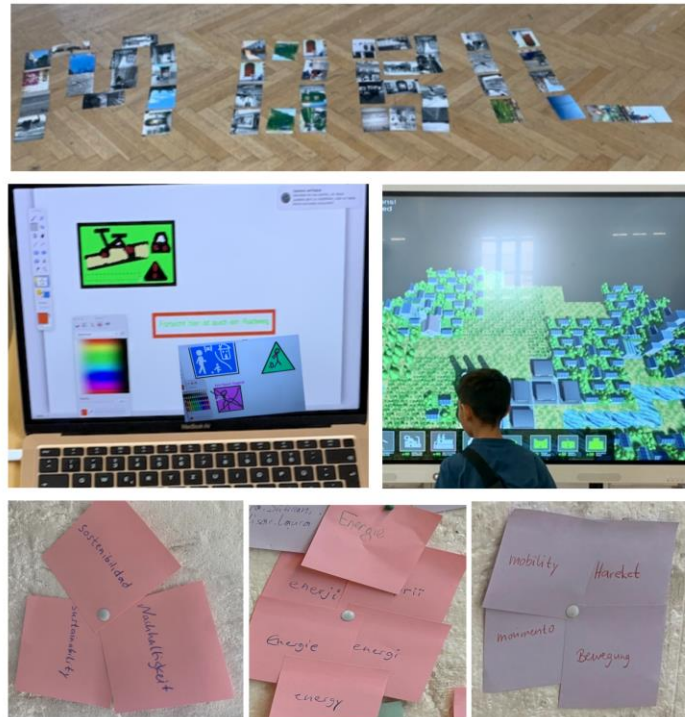


Abbildung 3: Analoge und digitale Artefakte von Schüler\*innen (Eigendarstellung)

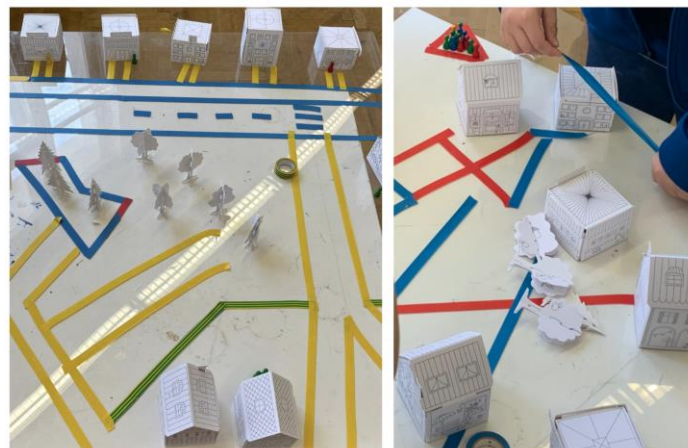


Abbildung 4: Straßennetzgestaltung in einer Kleinstadt (Eigendarstellung)

Die Abbildungen 2, 3 und 4 zeigen Schüler\*innen und diverse Schüler\*innenartefakte, die im Zuge der Abschlussveranstaltung Cultural Collisions 2024 interaktiv und künstlerisch angefertigt wurden. Auch symbolische Repräsentation, Gemeinschaftswerke, Mediengestaltung von (Straßen)Schildern, statistische Auswertungen von Hundertwasser-Kunstwerken, digitales und analoges Designen von Straßennetzen und Karten zeigten den Schüler\*innen die gegenseitige Beeinflussung und das Zusammenspiel von Kunst und Wissenschaft auf. Im Sinne der Diversität wurde insbesondere die mehrsprachige Station genutzt und erweitert: In über zwölf verschiedenen Sprachen wurden Fachtermini zur Ausstellungsthematik in den Familien-, Fremd- und Zweitsprachen von Schüler\*innen gesammelt. Des Weiteren setzten sich Schüler\*innen mit und durch künstlerische Mittel aktiv mit dem Begriff *Mobility* auseinander. Ein erster Zugang zum abstrakten Begriff *Mobility* ermöglichte beispielsweise eine Station, bei



der mit Ölpastellkreiden abstrakt jenen Begriff dargestellt werden sollte. Einen kunsthistorischen Bezug lieferte zudem der Architekt und Künstler Friedensreich Hundertwasser, dessen Protestschilder von den Schüler\*innen in Bezug auf öffentliche Transportmittel und Umweltverschmutzung betrachtet und erweitert wurden. Die Stationen beinhalteten sowohl Möglichkeiten zum individuellen Selbstaussdruck (Techniken ausprobieren, mit verschiedenen Materialien arbeiten, Kunst mit Bewegung), als auch die Kodierung und Dekodierung bildlicher Inhalte (Schilder gestalten, verschiedene Schriftsysteme etc.) und zuletzt auch direkten Bezug zu Künstler\*innen und Wissenschaftler\*innen, indem einerseits die Lernenden selbst Werke erstellten und andererseits mit Kunstwerken konfrontiert wurden und mit Kunstschaffenden Vorort in Austausch treten konnten.

In Bezug auf eine gelungene MINKT/STEAM-Didaktik wird zudem betont, dass das Aufzeigen von STEAM-Berufen zentral ist, um im Sinne einer ganzheitlichen Förderung Lerner\*innen vor allem bei schwierigen und herausfordernden Themen eine Vision zu bieten (Savran et al., 2023). Im diesjährigen Zyklus des Cultural Collisions sei an dieser Stelle der Bildhauer, Künstler und Hochschulprofessor Rolf Laven mit einigen Werken bei der Ausstellung genannt: Seine Artefakte standen den Schüler\*innen Vorort auch zur unmittelbaren Nutzung zur Verfügung. So thematisierte Laven mit seinem aus Metall-Resten bestehenden Roller das Thema der Umweltverschmutzung, der Überproduktion und das Thema des Upcyclings und Recyclings. Neben dem Ausprobieren und der Nutzung des auf Metallwalzen fahrenden Roller im Ausstellungsraum wurden Schüler\*innen animiert, über die Zusammensetzung der Einzelteile und den Erstellungsprozess Vermutungen aufzustellen und diese (schriftlich, bildlich, symbolisch) festzuhalten.



Abbildung 5: Stationen zum Upcycling & Recycling (Eigendarstellung)



Abbildung 6: Metall-Roller und digitale Schildgestaltung (Eigendarstellung)

Ein weiterer STEAM-Beruf, der bei der Ausstellung vor allem das Ziel hatte aufzuzeigen, wie dem Anthropozän innovativ und gestalterisch begegnet werden kann, war durch das Projekt RAUM FÜR ALLE vertreten: Sophia Böing startete dieses Projekt im Zuge der Covid-19-Pandemie, das als Ziel die Gestaltung eines inklusiven Spielplatzes hatte. Dabei erhielt sie eine finanzielle Förderung, wurde von Expert\*innen bei der Erstellung des Modells beraten und unterstützt und gestaltete einen Prototyp, den sie bei der Abschlussveranstaltung mit Grundrissen, Plänen, Modellen und Fotos zur Verfügung stellte.



Abbildung 7: Modell und Grundriss des inklusiven Spielplatzes RAUM FÜR ALLE (Eigendarstellung)

## 4 Zusammenfassung und Ausblick

Der Fokus des Beitrags lag auf dem Aufzeigen des Potenzials einer gelungenen Kunstpädagogik in Bezug auf anthropozäne Themen, insbesondere bei der Entwicklung einer Haltung beziehungsweise Einstellung zum Lerninhalt (dem Wissen WOZU). Das Herausbilden eines Repertoires an Handlungsmöglichkeiten kann durch die nachhaltige Integrierung einer gelungenen Kunstpädagogik gewährleistet werden: Aufgrund des motivationalen und spielerischen Zugangs sowie dem persönlichen Bezug und Selbstausdrucks des Individuums birgt sie enorme und wenig erforschte Potentiale, um Lernenden auf neuartige, altersadäquate Weise technisch-naturwissenschaftliche Inhalte näherzubringen. Kunst ist mit allen Lebensbereichen verwoben; das Aufzeigen dieser Interdependenzen bietet zahlreiche Vorteile, was für inklusive und diversitätsschätzende Settings förderlich ist. Außerdem wurde das STE[A+]M-Framework vorgestellt, das als Tool für Lehrpersonen eben jene holistische Erarbeitung mit kunstdidaktischem Fokus von Lerninhalten ermöglicht. Zurzeit wird das Framework digitalisiert und demnächst als OER zur Verfügung stehen. Als best-practice-Beispiel wurde das *Cultural Collisions* angeführt, ein Kunst- und Wissenschaftsvermittlungsformat, das von Dr. Michael Hoch gegründet und international erprobt wurde. Die Schüler\*innenartefakte, die im Zuge des Cultural Collisions 2024 zum Thema *Mobility* entstanden, zeigen dabei das Potenzial einer gelungenen Kunstpädagogik auf, die von einer Herausbildung einer zuversichtlichen Haltung zeugen: so thematisierten Schüler\*innen in ihren Werken innovative Vehikel, gestalteten ein Straßennetz in einem Miniaturdorf unter Berücksichtigung der Wünsche einzelner Bewohner\*innen, sammelten bei der Aktivierung des Wortschatz in Bezug auf das Thema Mobilität in über 12 Sprachen verschiedene Fachtermini, nutzten und gestalteten Schilder zum Ausdruck ihrer Anliegen und Visionen. Als weiterführende Frage sei hier das UniNetz-Papier angeführt, das unter anderem für eine Verankerung der Kunstpädagogik – vor allem aber eine Verankerung der Ästhetische Bildung – in allen Unterrichtsfächern und Schulstufen in Österreichs Schulwesen plädiert (vgl. Gsöllpointner et al., 2023), was wiederum die Relevanz vermehrter Forschung in ebendiesen Bereich im aktuellen Bildungsdiskurs hervorhebt.

### Literatur

- Aeschbach, N. (2023). Navigation für zukunftsorientiertes Lernen: Digitale Literalität im OECD-Lernkompass 2030. *Unterricht Biologie*, 2023(481), 44–45.
- Balzarek, H. (2023). CNL & Arts Education. Carmen Sippl & Berbeli Wanning (Hrsg./Eds.). *CultureNature Literacy (CNL)* (S. 170–175). Pädagogische Hochschule Niederösterreich. DOI: [https://doi.org/10.53349/oa\\_a1](https://doi.org/10.53349/oa_a1).

- Barberi, A., Danhel, F., Ballhausen, T., & Himpsl-Gutermann, K. (2024). Editorial 04/2024: Digitalität, Produktion, Verantwortung. *Medienimpulse*, 63(4). <https://doi.org/10.21243/mi-04-24-18> (zuletzt zugegriffen: 25.01.2025).
- Bildung 2030. Digitale Plattform Bildung2030. Globales Lernen, Global Citizenship Education und Bildung für nachhaltige Entwicklung Qualitätskriterien für Bildungsmaterialien. online abrufbar auf: URL: <https://bildung2030.at/wp-content/uploads/2020/05/Qualit%C3%A4tskriterien-f%C3%BCr-Bildungsmaterialien.pdf> (zuletzt zugegriffen: 04.01.2025).
- BASSACHS, M, et al. (2020). Fostering critical reflection in primary education through STEAM approaches, in: *Education sciences*, 10. Jg., Nr. 12, 384. online unter: DOI: /10.3390/educsci10120384 (letzter Zugriff: 15.05.2024).
- BMBWF (2024). Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung: Grundsatzlerlass Medienbildung. Online abrufbar auf: URL: <https://rundschriften.bmbwf.gv.at/rundschriften/?id=1308> (Letzter Zugriff: 14.05.2024).
- BMBWF (2023). Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung: Lehrplan der Volksschule. Online abrufbar auf: URL: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10009275&FassungVom=2023-08-31> (Letzter Zugriff: 14.05.2024).
- Borg-Tiburcy, K. (2019). *Die ästhetische Dimension kindlicher Tätigkeit*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Conradty, C., Xaver Bogner, F. (2020). STEAM teaching professional development works: Effects on students' creativity and motivation, in: *Smart Learning Environments* 7.1: 26.
- Brinda, T., Brügggen, N., Diethelm, I., Knaus, T., Kommer, S., Kopf, C., & Weich, A. (2020). Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digital vernetzten Welt. Ein interdisziplinäres Modell (pp. 157–167).
- Gsöllpointner, K., Mateus-Berr, R. (2023) Österreichs Handlungsoptionen zur Umsetzung der UN-Agenda 2030 für eine lebenswerte Zukunft. Verankerung von ÄSTHETISCHER BILDUNG in allen Bereichen des Bildungssystems, in: *UniNEtZ-Optionenbericht: Österreichs Handlungsoptionen zur Umsetzung der UN-Agenda 2030 für eine lebenswerte Zukunft*, online unter: [https://www.uninetz.at/optionenbericht\\_downloads/SDG\\_04\\_Option\\_04\\_02.pdf](https://www.uninetz.at/optionenbericht_downloads/SDG_04_Option_04_02.pdf) (letzter Zugriff: 01.02.2025).
- Herro, D., et al. (2017). Co-Measure: developing an assessment for student collaboration in STEAM activities, in: *International journal of STEM education* 4: 1-12, online unter: DOI: 10.1186/s40594-017-0094-z (Letzter Zugriff: 15.05.2024).
- Hoch, M. (2023). *Cultural Collisions Vienna: A SciArtEdu HUB for Vienna*. *Medienimpulse*, 61(2), 37 Seiten. <https://doi.org/10.21243/mi-02-23-08> (zuletzt zugegriffen: 15. 01. 2025)
- Hsiao, P., Chung-Ho, S. (2021). A study on the impact of STEAM education for sustainable development courses and its effects on student motivation and learning, in: *Sustainability* 13.7:3772, online unter: DOI: [org/10.3390/su13073772](https://doi.org/10.3390/su13073772) Letzter Zugriff: 15.05.2024).
- Huber, M., Krause, S. (2018). *Bildung und Emotion*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Kaiser, M. (2020). Aufgabenentwicklung für einen inklusiven Kunstunterricht - Zu einem Spannungsfeld zwischen Re- und Dekategorisierung, in: *Qfi - Qualifizierung für Inklusion* 5 (2023) 1 online unter: URN: [urn: nbn:de:0111-pedocs-291207](https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-291207), DOI: 10.25656/01:29120; 10.21248/qfi.98 (letzter Zugriff 15-05.2024).

- Kämpf-Jansen, H. (2021): Ästhetische Forschung. Wege durch Alltag, Kunst und Wissenschaft. Zu einem innovativen Konzept ästhetischer Bildung. Kontext Kunstvermittlung Kulturelle Bildung, Band 9, Baden-Baden: Tectum.
- Khine, M., Areepattamannil, S. (2019). STEAM education. 10, 978-3: Springer Verlag.
- Leinfelder, R. (2020) Das Anthropozän – mit offenem Blick in die Zukunft der Bildung. In: Das Anthropozän lernen und lehren (Vol. 9). Sippl, C., Rauscher, E., & Scheuch, M. (Eds.). (2020). StudienVerlag
- Magnusson, L. (2023). Digital technology and the subjects of literacy and mathematics in the preschool atelier, in: Contemporary Issues in Early Childhood 24.3: 333–345, online unter: DOI: [org/10.1177/1463949120983](https://doi.org/10.1177/1463949120983) (letzter Zugriff: 15.05.2024).
- Maurič, U. (2015). Global Citizenship Education als Chance für die LehrerInnenbildung. Bestehende Praxis, Potenzial und Perspektiven am Beispiel der Pädagogischen Hochschule Wien. Unveröffentlichte Masterarbeit an der Fakultät für Interdisziplinäre Forschung und Fortbildung. Alpen-Adria-Universität Klagenfurt.
- Peez, G. (2022): Einführung in die Kunstpädagogik, Stuttgart: Kohlhammer.
- Savran, A. (2024). Ästhetische Bildung und Kunstpädagogik im aktuellen Bildungsdiskurs: Das STEA+M-framework für innovative Erfahrungs- und Lernformate. Medienimpulse, 63(4), 34 Seiten. <https://doi.org/10.21243/mi-04-24-15>
- Savran, A., & Laven, R. (2024). Kunst und Gestaltung in Verknüpfung mit Medienbildung: Die gestalterische Tätigkeit im STEA+M-Unterricht in der Primarstufe. Medienimpulse, 63(2), 43 Seiten. <https://doi.org/10.21243/mi-02-24-14>
- Savran, A., Himpl-Gutermann, K., & Steiner, M. (2023). Didaktische Ansätze in der MINT-Bildung. Fächerverbindende Aspekte am Beispiel von Educational Robotics. In C. Fridrich, B. Herzog-Punzenberger, H. Knecht, N. Kraker, P. Riegler, & G. Wagner (Hrsg.), Forschungsperspektiven 15 (S. 55–77). Wien: LIT Verlag. [https://doi.org/10.52038/978364351139\\_6](https://doi.org/10.52038/978364351139_6)
- Sormunen, K., et al. (2023): Learning science through a collaborative invention project in primary school, in: Disciplinary and interdisciplinary science education research 5.1: 6, online unter: DOI: [10.1186/s43031-023-00074-5](https://doi.org/10.1186/s43031-023-00074-5) (letzter Zugriff: 15.05.2024).
- Quigley, C. F., Herro, D., & Baker, A. (2019). Moving toward transdisciplinary instruction: A longitudinal examination of STEAM teaching practices. STEAM education: Theory and practice, 143–164.