

Erasmus+ Projekt: “CONNECT- Digitale und Green Skills für Bildhauer*innen”

BEST PRACTICES FÜR PÄDAGOGISCHE KONZEPTE (AT/DE)

Diese Best-Practice-Sammlung wurde im Rahmen des Erasmus-Projekts “CONNECT - Grüne und digitale Kompetenzvermittlung für künstlerische und handwerkliche Berufe in Österreich und Deutschland” erstellt und untersucht die Vermittlung digitaler und grüner Kompetenzen in der Berufsausbildung für künstlerische und handwerkliche Berufe in Österreich und Deutschland.

Projekttitel: CONNECT- Digitale und Green Skills für Bildhauer*innen

Koordinierende Einrichtung: Otelo eGen

Projektdauer: 01/10/2023 - 31/01/2025

Website: <http://www.scala2024.com/connect>

Über das Projekt

Die Vision von CONNECT ist es, die Berufsausbildung in der Bildhauerei an die Anforderungen eines sich wandelnden Arbeitsmarktes anzupassen. Dazu wird ein Intensivtraining entwickelt, in dem Bildhauer*innen Schlüsselkompetenzen in digitalen und nachhaltigen Bereichen erwerben. Ziel ist die Vermittlung digitaler Skills wie 3D-Scanning, 3D-Druck sowie die Nutzung von AR/VR und Social Media zur Positionierung ihrer Werke. Ergänzend werden grüne Skills vermittelt, um Arbeitsprozesse nachhaltiger zu gestalten.

Das Training basiert auf work-based Learning, Peer-Learning und Expertenwissen, wodurch transformative Fähigkeiten praxisnah erlernt und direkt angewendet werden können. Das Konzept wird in einem zweiwöchigen, grenzüberschreitenden Pilotprojekt mit 20 Meisterschüler*innen aus Österreich und Deutschland erprobt.

CONNECT fördert erstmals eine innovative Zusammenarbeit zwischen zwei unterschiedlichen Bildhauerausbildungssystemen. Otelo bringt ein reformpädagogisches, praxisorientiertes Lernkonzept ein, das zur ko-kreativen Entwicklung des Curriculums genutzt wird. Am Ende des Projekts entsteht eine Best-Practice-Sammlung sowie eine Roadmap für eine langfristige Bildungs Kooperation.

Über die Best Practice Sammlung

Die Projektpartner BFS München, HTBLA Hallstatt und Otelo eGen analysierten Lehrpläne anhand eines Kriterienkatalogs, um Best-Practice-Beispiele im Bereich digitaler Lehrinhalte zu identifizieren. Ergänzend wurden Daten durch Interviews und digitale Fragebögen mit pädagogischen Einrichtungen und Bildungsträgern sowie mit Unternehmen und Galerien im künstlerisch-handwerklichen Bereich erhoben.

Dabei lag der Fokus auf der Integration digitaler Werkzeuge in die Ausbildung, der Nutzung neuer Technologien wie 3D-Scanning, 3D-Druck und digitaler Modellierung sowie auf der Vermittlung von Kompetenzen im Bereich Social Media und digitaler Selbstvermarktung. Zudem wurde untersucht, inwiefern nachhaltige Arbeitsweisen und ressourcenschonende Materialien in den Lehrplänen berücksichtigt werden.

Die erhobenen Daten wurden systematisch ausgewertet, um innovative Ansätze und bewährte Methoden für eine zeitgemäße Ausbildung im künstlerischen und handwerklichen Bereich zu identifizieren. Die Ergebnisse fließen in die Entwicklung von praxisorientierten Schulungskonzepten ein, die Lehrende und Lernende dabei unterstützen, digitale und nachhaltige Kompetenzen gezielt auszubauen.

Inhalt:

Über das Projekt	2
Über die Best Practice Sammlung	2
Inhalt	3
Projektpartner	4
HTBLA Hallstatt	5
BFS München	5
Otelos eGen	6
Lernziele und -inhalte	6
Intensivtraining	6
Social Media Workshop	6
Objektfotografie Workshop	7
3D-Scanning-Workshop	7
Auswahl der Lernmethoden	8
Methodik der Untersuchung	8
Forschungsdesign	8
Zielgruppe und Stichprobe	8
Datenerhebungsmethoden	8
Datenanalyse	8
Ethik und Datenschutz	9
Zeitplan	9
Ergebnisse der digitalen Umfrage an Schulen	9
Schulbildung und digitale Vorkenntnisse	9
Erweiterung digitaler Kompetenzen in der Ausbildung	9
Digitale Präsentation und Bildbearbeitung	9
Herausforderungen im digitalen Bereich	10
Green Skills in der Ausbildung	10
Vermittlung nachhaltiger Kompetenzen	10
Erwünschte Nachhaltigkeitskompetenzen	10
Digitale Kompetenzvermittlung an Schulen und Bildungseinrichtungen	10
HTBLA Hallstatt – Fachschule Bildhauerei	10
Staatliche Berufsfachschule für Holzbildhauer Oberammergau	10
HTL Hallein – Fachschule und Meisterschule Bildhauerei	11
Weitere Schulen	11
Digitale Kommunikation und Selbstvermarktung im Kunstmarkt	11
Soziale Medien & Content-Plattformen	11
Online-Marktplätze & Verkaufsplattformen	11
Anforderungen im Kunstmarkt	11
Bedeutung von Nachhaltigkeit im Kunstmarkt	
Zugangs- und Eingangsvoraussetzungen	12
Resümee	12

Projektpartner

HTBLA Hallstatt:

Die Geschichte der HTBLA Hallstatt reicht bis in das Jahr 1873 zurück und ist eng mit der Förderung des Holzhandwerks in Österreich verbunden. Ein zentraler Akteur bei der Gründung der Schule war der Jurist und Staatsmann Johann von Chlumecký (1834–1924). Das Schuljahr 1873/1874 begann mit vier Schülern, die in den Bereichen Holzschnitzerei und Marmorbearbeitung ausgebildet wurden. Die feierliche Eröffnung erfolgte durch den damaligen k.k. Handelsminister Anton von Bannhans.

Um den sich wandelnden Anforderungen der Wirtschaft gerecht zu werden, wurde das Ausbildungsangebot in den Jahren 1881/1882 sowie 1886/1887 um die Fachrichtungen Tischlerei und Holzdrechslerei erweitert, da geeignete Lehrstellen in der Industrie fehlten. Ein bedeutender Meilenstein war 1904 die Grundsteinlegung für ein neues Schulgebäude am Kernmagazinsplatz. Dieses wurde ein Jahr später feierlich geweiht und eröffnet und dient bis heute als Theoriegebäude. In den Jahren 1925/1926 kam ein einjähriger Meisterkurs für Tischler hinzu, wodurch die Schule ihre Bedeutung als Ausbildungsstätte weiter ausbaute.

Während des Zweiten Weltkriegs musste der Schulbetrieb 1944 kriegsbedingt ausgelagert werden, konnte jedoch 1948 in Hallstatt wieder aufgenommen werden. Ab 1950 erhielten Meisterschüler die Möglichkeit, ihre Meisterprüfung direkt an der Schule abzulegen. Zwischen 1962 und 1967 gab es Überlegungen, die Schule entweder zu verlegen oder ganz aufzulösen – ein Vorhaben, das erfolgreich abgewendet wurde. In den folgenden Jahrzehnten wurde die Infrastruktur der Schule stetig erweitert: Von 1969 bis 1971 entstand ein Schülerheim, zwischen 1977 und 1982 wurde ein neues Werkstättengebäude errichtet, und von 1982 bis 1985 erfolgte eine umfassende Generalsanierung des Theoriegebäudes.

Ein bedeutender Wandel erfolgte mit dem Schuljahr 1982/1983, als die bisherige Bundesholzfachschule offiziell zur Höheren Technischen Bundeslehranstalt (HTBLA) Hallstatt wurde. Die Schule entwickelte sich stetig weiter und reagierte auf neue Anforderungen in den handwerklichen und künstlerischen Berufen: 1988/1989 wurde die Abteilung für Musikinstrumentenbau eingeführt, ab 1997/1998 folgte die Abteilung für Innenausbau und Möbelbau. Ein weiterer Modernisierungsschritt wurde 2011 mit der Planung eines Erweiterungsbaus für das Theorie- und Werkstättengebäude nach den Entwürfen des Architekturbüros Riccione Architekten Bortolotti Cede eingeleitet.

Heute bietet die HTBLA Hallstatt ein breit gefächertes Ausbildungsangebot für handwerklich und künstlerisch Interessierte.

Mit dieser Vielfalt an Ausbildungsmöglichkeiten vereint die HTBLA Hallstatt handwerkliche Tradition mit modernen technologischen Entwicklungen und setzt so wichtige Impulse für die Zukunft der Holzverarbeitung und des künstlerischen Handwerks.

BFS München:

Die Berufsfachschule für das Holzbildhauerhandwerk der Stadt München besteht seit ca. 1900. Träger der Schule ist die Landeshauptstadt München.

Heute umfasst die Schule drei Klassen (erstes bis drittes Ausbildungsjahr) mit jeweils 16 Ausbildungsplätzen.

Die Schule verfügt über modern ausgestattete Unterrichtsräume und Werkstätten in einem historischen Ambiente.

Auf Grund der zentralen Lage im Herzen Münchens kann in unserer Schule ein vielfältiges kulturelles Angebot für den Unterricht genutzt werden. Wir befinden uns in nur fünf Gehminuten Entfernung zum Münchner Kunstareal (Museum Brandhorst, Glyptothek, Lenbachhaus/Kunstabteilung, Antiken Sammlung, Alte/Neue Pinakothek, Pinakothek der Moderne sowie zahlreiche Galerien).

Museums- und Ausstellungsbesuche, kunstgeschichtliche Führungen durch München, Theater- und Konzertbesuche sowie Besuche im Tierpark Hellabrunn und im Botanischen Garten sind feste Bestandteile unseres Unterrichts.

Wir fördern den kontinuierlichen Austausch mit Kooperationspartnern und Fachleuten, organisieren regelmäßig Exkursionen sowie Studienfahrten und präsentieren unsere Arbeiten der Öffentlichkeit im Rahmen von Wettbewerben, Messebeteiligungen und Ausstellungen.

Otelo eGen:

2009 initiierte eine Gruppe um Martin Hollinetz neue Strukturen zur Vernetzung kreativer Menschen im ländlichen Raum. Inspiriert von Frithjof Bergmanns Konzept der „Neuen Arbeit“ und Gerald Hüthers neurobiologischen Erkenntnissen entstanden 2010 die ersten OTELOs – offene Technologiellabore. In Kooperation mit den Städten Vöcklabruck und Gmunden wuchs das Netzwerk auf über 30 Standorte in mehreren Ländern.

Für größere, standortübergreifende Projekte wurde eine passende Rechtsform gesucht – die Geburtsstunde der Otelo eGen. Die Genossenschaft kombiniert unternehmerische Eigenverantwortung mit den Vorteilen einer Anstellung und wurde nach zweijähriger Vorbereitung 2014 offiziell anerkannt.

Otelo eGen bietet einen flexiblen, kooperativen Unternehmensrahmen mit soziokratisch inspirierten Strukturen. Mitglieder sind zugleich *Arbeitnehmerinnen und Eigentümerinnen*. Statt zentraler Verwaltung fördern einfache Strategien, Offenheit und gegenseitige Unterstützung innovative Lösungen. Die Anstellungsverhältnisse basieren auf einer gemeinsamen Kostenstellen- und Unternehmensplanung, wodurch eine ausgewogene Work-Life-Balance ermöglicht wird.

Lernziele und -inhalte

Intensivtraining:

- 1. Eigenorganisation und Verantwortung:**
 - Selbstständige Arbeitsplatzgestaltung und nachhaltiger Umgang mit Materialien.
 - Verantwortung für Werkzeuge und Arbeitsräume, effiziente Teamorganisation und rücksichtsvoller Arbeitsprozess.
- 2. Präsentation:**
 - Training zur selbstbewussten Präsentation und Umgang mit Feedback.
 - Reflexion der öffentlichen Sichtbarkeit durch Projekte wie die „Europäische Kulturhauptstadt Bad Ischl Salzkammergut 2024“.
- 3. Digitale Skills:**
 - Vermittlung spezifischer digitaler Fähigkeiten in den Workshops Social Media, Objektfotografie und 3D-Digitalisierung.
- 4. Green Skills:**
 - Nachhaltiger Materialeinsatz und Förderung der Kreislaufwirtschaft.
 - Ressourcenschonendes Arbeiten durch gezielte Nutzung körperlicher Kraft und traditioneller Handwerkzeuge.

Social Media Workshop:

- 1. Grundlagen Social Media:**
 - Die Teilnehmer*innen verstehen und nutzen zentrale Gestaltungselemente, um Kommunikationsziele zu erreichen.
- 2. Content-Recycling:**
 - Sie lernen, Inhalte mehrfach zu verwenden und eine nachhaltige Strategie zu entwickeln.
- 3. Authentizität vs. Perfektion:**
 - Die Teilnehmer*innen finden die Balance zwischen echter Darstellung und ästhetischer Qualität.
- 4. Zielgruppen-Interaktion:**
 - Sie steigern Engagement durch gezielte Gestaltungsmittel und interaktive Inhalte.
- 5. Effiziente Content-Erstellung:**
 - Mit einfachen Mitteln und KI-Unterstützung produzieren sie professionelle Beiträge.
- 6. Strategische Planung:**
 - Die Teilnehmer*innen nutzen Tools wie die Meta Business Suite zur strategischen Steuerung ihrer Social-Media-Aktivitäten.
- 7. KI-gestützte Unterstützung:**
 - Sie kennen und integrieren KI-Tools zur Content-Erstellung und Strategieentwicklung.
- 8. Individuelle Lösungsansätze:**
 - Die Teilnehmer*innen analysieren Herausforderungen und erarbeiten eigenständig Optimierungsmöglichkeiten.

Objektfotografie Workshop:

- 1. Lichtgestaltung & Kameraperspektiven:**
 - Professionelle Objektpräsentation durch gezielten Lichteinsatz und bewusste Perspektivenwahl (Frosch-, Augenhöhe-, Vogelperspektive).
- 2. Hintergrund und Bildkomposition:**
 - Gezielte Objekt-Hintergrund-Trennung, Nutzung von Kontrasten und Bildkompositionsregeln für ausdrucksstarke Fotos.
- 3. Bildstabilisierung & -bearbeitung:**
 - Anwendung von Stabilisierungstechniken und grundlegenden Bearbeitungstools zur Optimierung von Helligkeit, Kontrast und Linienführung.
- 4. Dokumentation vs. künstlerische Interpretation:**
 - Balance zwischen sachlicher Dokumentation und kreativer Ausdrucksform zur gezielten Vermittlung künstlerischer Botschaften.
- 5. Qualitätskriterien & Herausforderungen:**
 - Berücksichtigung professioneller Kriterien (Proportionen, Objekt-Hintergrund-Trennung) und kreative Lösungen bei begrenzter Ausrüstung.

3D-Scanning-Workshop:

- 1. Grundlagen des 3D-Scannens:**
 - Verständnis aktiver und passiver Scan-Techniken, inkl. Vor- und Nachteile zur gezielten Methodenauswahl.
- 2. Scan-Tools & Hardware:**
 - Überblick über Scanning-Apps (iPhone/Android) und externe Hardware, passend zur individuellen Nutzung.
- 3. 3D-Konstruktion für Bildhauer*innen:**
 - Einführung in relevante Software (Blender, Fusion 360, Rhino) und erste Umsetzungsschritte.
- 4. 3D-Präsentation:**
 - Grundkenntnisse zu Tools wie Sketchfab, Matterport, Unreal zur digitalen Modellpräsentation.
- 5. 3D-Druck & Slicing-Software:**
 - Entscheidungsgrundlagen für 3D-Drucker und Verständnis der Slicing-Software (z. B. Cura).
- 6. Praktische Anwendung:**
 - Eigenes 3D-Objekt mit Scaniverse digitalisieren, bei Sketchfab hochladen und den Workflow nachvollziehen.

Auswahl der Lernmethoden

Die Scala Connect Workshops setzen auf praxisorientiertes Lernen, bei dem die Teilnehmerinnen direkt an Projekten arbeiten – sei es das Scannen von 3D-Objekten, die Erstellung von Social-Media-Beiträgen oder das Inszenieren von Fotos. Dabei werden moderne Tools und Software wie Blender, Meta Business Suite, Scaniverse oder Sketchfab gezielt eingesetzt, um das Gelernte unmittelbar anzuwenden. Durch iteratives Arbeiten haben die Teilnehmerinnen die Möglichkeit, zu experimentieren und durch strukturiertes Peer- und Trainer*innen-Feedback ihre Ergebnisse stetig zu verbessern.

Ein zentraler Bestandteil ist die selbstorganisierte Gruppenarbeit, bei der Teamwork, Koordination und Kommunikation gefördert werden. Regelmäßige Reflexionsphasen helfen dabei, die eigene Arbeit zu bewerten und Strategien anzupassen. Digitale Ressourcen wie Online-Tutorials, KI-gestützte Tools und Plattformen unterstützen die kontinuierliche Wissensvertiefung.

Das Lernen erfolgt schrittweise: Die Teilnehmer*innen bauen ihr Wissen in kleinen, greifbaren Schritten auf – vom Grundverständnis bis zur eigenständigen Projektpräsentation. Die praktische Anwendung steht dabei immer im Vordergrund, indem die erlernten Inhalte in realen Szenarien umgesetzt werden, beispielsweise durch den Upload eigener 3D-Modelle oder das Veröffentlichen von Social-Media-Content.

Methodik der Untersuchung

Methodik der Untersuchung: Erasmus-Projekt „CONNECT- Digitale und Green Skills für Bildhauer*innen“

1. Forschungsdesign: Die Untersuchung folgt einem kombinierten Forschungsansatz, der sowohl qualitative als auch quantitative Methoden kombiniert, um ein umfassendes Bild des Bedarfs und dem Potenziale im Bereich digitaler und sozialer Kompetenzen für Bildhauer:innen zu gewinnen.

2. Zielgruppe und Stichprobe Die Zielgruppe umfasst angehende Bildhauer*innen, Lehrkräfte an Bildhauerschulen sowie Kunsthandwerker*innen in Europa. Die Stichprobe wird aus Teilnehmenden der Projektpartnerländer (DE, AT) ausgewählt, um eine repräsentative Vielfalt abzubilden.

3. Datenerhebungsmethoden

- **Online-Umfragen:** Quantitative Erhebung zur Analyse des aktuellen Kenntnisstands, Bedarf und Interesse digitaler Tools und Soft Skills (z.B. Kommunikation, Projektmanagement).
- **Interviews und Fokusgruppen:** Qualitative Tiefeninterviews mit Expert*innen, Kunstschaffenden und Studierenden zur detaillierten Erfassung von Herausforderungen, Wünschen und Best Practices.

4. Datenanalyse: Die quantitativen Daten werden statistisch ausgewertet, um Muster und Zusammenhänge zu identifizieren. Die qualitativen Daten werden mittels inhaltlicher Strukturierung und thematischer Analyse ausgewertet, um Schlüsselkategorien und Erkenntnisse herauszuarbeiten.

6. Ethik und Datenschutz Die Untersuchung erfolgt unter Einhaltung ethischer Grundsätze und datenschutzrechtlicher Vorgaben der EU. Alle Teilnehmenden werden über die Zielsetzung der Untersuchung informiert und ihre Einwilligung zur anonymisierten Datenverarbeitung eingeholt.

7. Zeitplan

- Phase 1: Projektplanung und Vorbereitung der Erhebungsinstrumente (Monat 1-3)
- Phase 2: Datenerhebung (Monat 4-6)
- Phase 3: Datenanalyse und Validierung (Monat 7-8)
- Phase 4: Ergebnispräsentation und Dissemination (Monat 9-12)

Diese strukturierte Methodik legt die Grundlage dafür, praxisnahe Schulungsmodulare zu entwickeln, die Bildhauer:innen optimal auf die Anforderungen einer digitalisierten Arbeitswelt vorbereiten.

Ergebnisse der digitalen Umfrage an Schulen

Schulbildung und digitale Vorkenntnisse

Die befragten Schüler*innen besitzen unterschiedliche Bildungsabschlüsse (Pflichtschulabschluss, Lehrabschluss, Realschulabschluss, Abitur). Ihre digitalen Vorkenntnisse variieren stark:

- Grundlegende Kenntnisse in Office 365
- Erfahrung mit Photoshop, Illustrator, CAD, 3D-Zeichnen oder Videobearbeitung

Erweiterung digitaler Kompetenzen in der Ausbildung

Während der Ausbildung wurden neue digitale Fähigkeiten erworben, darunter:

- Canva, AutoCAD, Adobe Suite
- Digitales Marketing (inkl. Instagram & Reels)
- 3D-Druck und -Scannen
- Maßstabsgerechtes Drucken

Digitale Präsentation und Bildbearbeitung

Die Fähigkeiten in digitaler Präsentation und Bildbearbeitung (2D, 3D) sind sehr unterschiedlich ausgeprägt, von:

- Autodidaktischem Lernen mit Lücken
- Grundkenntnissen in Adobe und 2D-Tools wie Krita
- Fortgeschrittenen Kenntnissen in Affinity Publisher, PowerPoint, Blender und Rhino

Herausforderungen im digitalen Bereich

Die größten Herausforderungen für Schüler*innen sind:

- Social Media-Strategien (Selbstpräsentation, Regelmäßigkeit, Tempo)
- Professionelle Gestaltung von Internetauftritten
- Erstellung von PowerPoint-Präsentationen, Plakaten und Logos
- Filmische Dokumentation von Arbeitsprozessen
- Technische Probleme mit Druckern oder Bildbearbeitungssoftware

Green Skills in der Ausbildung

Vermittlung nachhaltiger Kompetenzen

Etwa zwei Drittel der Befragten erhalten in ihrer Ausbildung Green Skills, insbesondere:

- Ressourcenschonender Materialeinsatz (z. B. Holzzuschnitt)
- Planung von Einkaufsmengen und Wiederverwertung

Erwünschte Nachhaltigkeitskompetenzen

Zukünftige Anforderungen und Wünsche beinhalten:

- Räumliches Modellieren am PC
- Nutzung grüner Energiequellen
- Nachhaltiger Umgang mit Werkzeugen
- Berücksichtigung von Meilensteinen in nachhaltigen Produktionsprozessen

Digitale Kompetenzvermittlung an Schulen und Bildungseinrichtungen

HTBLA Hallstatt – Fachschule Bildhauerei

- 2 Wochenstunden Angewandte Informatik (1. Schuljahr)
- Inhalte: Digitale Fotografie, Bildbearbeitung, Layoutgestaltung mit InDesign

Staatliche Berufsfachschule für Holzbildhauer Oberammergau

- Präsentationstechniken, Fotografie, Bildbearbeitung, Mediengestaltung
- Nutzung von Schwarz-Weiß-Fotolabor & digitaler Fotografie

- Integration von 3D-Druck und Lasercutting
- Computerkurse mit Schwerpunkt auf 3D-Grafik, technisches Zeichnen und digitale Modellierung

HTL Hallein – Fachschule und Meisterschule Bildhauerei

- 42 Wochenstunden Entwurf & Gestaltung (davon 2–4 Stunden Medienlabor)
- 1 Wochenstunde Angewandte Informatik in der Meisterschule

Weitere Schulen

- Fachschule für Kunsthandwerk & Design (Elbigenalp): 2 Wochenstunden Informatik
- Akademie der klassischen Bildhauerei (Müllheim), Schule für Holz und Gestaltung (Garmisch-Partenkirchen), Bildhauerschule Balena (Riederich): Keine digitalen Ausbildungsinhalte

Digitale Kommunikation und Selbstvermarktung im Kunstmarkt

Soziale Medien & Content-Plattformen

- **Instagram:** Hauptplattform für Künstler*innen und Galerien
- **Facebook & LinkedIn:** Community-Building und Networking
- **TikTok & YouTube:** Storytelling, Behind-the-Scenes, Tutorials
- **Pinterest:** Visuelle Kuration
- **E-Mail-Marketing:** Newsletter und exklusive Angebote

Online-Marktplätze & Verkaufsplattformen

- **Artsy & Saatchi Art:** Internationale Verkaufsplattformen für Künstler*innen
- **Etsy:** Geeignet für kleinere Künstler*innen mit Unikaten und Prints

Anforderungen im Kunstmarkt

Die digitale Präsentation spielt eine zentrale Rolle für Künstler*innen:

- Bereitstellung druckfähiger Bildmaterialien
- 3D-Darstellung von Kunstwerken
- Nutzung von Social Media und digitalen Plattformen
- Herausforderungen bei Reichweite und strategischer Nutzung digitaler Kanäle

Bedeutung von Nachhaltigkeit im Kunstmarkt

- Fokus auf umweltfreundliche Transport- und Verpackungslösungen
- Nachhaltigkeitsbewusstsein variiert (Bewertung: 2 von 5)

Zugangs- und Eingangsvoraussetzungen

Die Teilnahme an den Scala Connect Workshops setzt grundlegende digitale Kompetenzen und die Bereitschaft zur aktiven Mitgestaltung voraus. Die Workshops richten sich insbesondere an Schüler*innen aus dem Bereich Bildhauerei und ihre zugehörigen Schulen (HTBLA Halstatt und BFS München), die ihre kreativen und handwerklichen Fähigkeiten durch digitale Werkzeuge erweitern möchten. Um sicherzustellen, dass alle Teilnehmer*innen von den Inhalten optimal profitieren können, gelten folgende Voraussetzungen:

- **Technische Grundkenntnisse:** Grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit digitalen Geräten (Smartphone, Tablet, Laptop) und die Bereitschaft, neue Anwendungen und Tools kennenzulernen.
- **Interesse an kreativer Arbeit:** Offenheit für kreative Prozesse in den Bereichen Social Media, Fotografie, 3D-Scanning und digitalen Präsentationsformen.
- **Eigeninitiative und Teamfähigkeit:** Bereitschaft zur selbstständigen Bearbeitung von Aufgaben sowie zur aktiven Mitarbeit in Gruppenprojekten.
- **Keine Vorkenntnisse in spezieller Software nötig:** Alle relevanten Programme und Apps werden im Workshop eingeführt – Vorerfahrung ist von Vorteil, aber nicht erforderlich.
- **Technische Ausstattung:** Ein eigenes Smartphone oder Tablet wird empfohlen, um direkt praktische Erfahrungen sammeln zu können (bei Bedarf können Geräte bereitgestellt werden).

Resümee

Die Best-Practice-Sammlung zeigt eine heterogene Integration digitaler und nachhaltiger Kompetenzen in der künstlerischen und handwerklichen Ausbildung. Während einige wenige Schulen umfassende Schulungen in Bildbearbeitung, 3D-Modellierung und digitaler Präsentation anbieten, gibt es Einrichtungen, in denen gar keine digitalen Inhalte vermittelt werden.

Besonders wichtig für den Kunstmarkt sind digitale Kommunikations- und Präsentationstechniken. Social Media, Online-Marktplätze und digitale Tools ermöglichen es Künstler*innen, ihre Werke sichtbar zu machen. Dennoch bestehen oft Defizite im souveränen Umgang mit diesen Technologien.

Im Bereich Green Skills gibt es erste Fortschritte in ressourcenschonendem Arbeiten und regionaler Materialbeschaffung. Zukünftige Lehrpläne sollten nachhaltige Energiequellen und digitale Lösungen zur CO₂-Reduktion stärker integrieren.

Eine stärkere Verbindung traditioneller handwerklicher Fähigkeiten mit digitalen und nachhaltigen Kompetenzen ist notwendig, um Absolvent*innen optimal auf die Anforderungen des modernen Kunst- und Designmarktes vorzubereiten. Interdisziplinäre Ansätze, die technologische Innovation mit ökologischer Verantwortung verbinden, sollten gefördert werden.