



Erfassung und Auswertung des privaten und beruflichen Medienhabitus von Kunstlehrkräften im Raum Berlin

Liebe Mitglieder*innen des BDK Berlin,

der Lehrstuhl Kunstpädagogik und -didaktik in Zusammenarbeit mit dem Lehrstuhl Schulbezogene Medienbildung der Universität Potsdam führt im Rahmen des Projektes „Digitalisierungsbezogene und digital gestützte Professionalisierung von Sport-, Musik- und Kunstlehrkräften“ eine wissenschaftliche Studie zum **privaten und beruflichen Medienhabitus von Kunstlehrkräften** (kurz LK) im Raum Brandenburg und Berlin durch. Ziel dabei ist es, **Potentiale für zukünftig entstehende Weiterbildungsmöglichkeiten** für Kunstlehrkräfte im Sinne der Digitalisierung zu identifizieren. Bei dieser Erhebung geht es nicht darum ausufernden Medienkonsum zu identifizieren, sondern ein realistisches Bild der Mediennutzung im privaten und schulischen Bereich herauszufinden und diesen völlig wertungsfrei und objektiv zu vergleichen. Dazu möchten wir insbesondere die Mitglieder des BDK Brandenburg befragen.

Themen dieses Fragebogens sind u.a. die private und schulische Ausstattung mit digitalen Endgeräten, ihre Erfahrungen mit Gegenwartskunst, ihre Einstellungen ggü. digitalen Medien im Kunstunterricht, sowie potenziell vorhandene Expertise mit konkreten digitalmodernen Themenfeldern.

Das Ausfüllen des Fragebogens umfasst insgesamt **etwa 15 Minuten**.

Ihre Angaben werden selbstverständlich **streng vertraulich** behandelt, sämtliche Informationen werden nur in **anonymisierter Form** verarbeitet. Im Fragebogen getätigte Angaben werden nicht an Vorgesetzte oder die staatlichen Schulämter weitergereicht. Die Teilnahme an der Befragung ist freiwillig. Keine der Fragen ist verpflichtend zu beantworten. Sie können die Teilnahme an der Erhebung jederzeit abbrechen. Aus einer Nichtteilnahme ergeben sich für Sie selbstverständlich keine Nachteile. Bitte verzichten Sie in den Freitextfeldern auf personenbezogene Angaben.

Sollten Sie Interesse an den Ergebnissen der Erhebung und den zu Grunde liegenden Forschungsfragen haben, können Sie nachfolgend gerne Ihre E-Mail-Adresse angeben, damit wir Ihnen nach Abschluss die Ergebnisse und Auswertung zukommen lassen

können:

Schon jetzt bedanken wir uns herzlich für Ihre Unterstützung.

Professur Kunstpädagogik und -didaktik

Andreas Brenne & Niklas Washausen

Bei Rückfragen stehen wir Ihnen gern jederzeit mit weiteren Informationen zur Verfügung. Bitte wenden Sie sich hierzu an uns unter der E-Mail andreas.brenne@uni-potsdam.de oder niklas.wahsausen@uni-potsdam.de

Fächerübergreifendes Kernmodul – alle Lehrkräfte füllen aus

Allgemeine Fragen

1. Bitte geben Sie Ihr Geschlecht an! (Kreuz setzen)							
<input type="checkbox"/>	Männlich	<input type="checkbox"/>	Weiblich	<input type="checkbox"/>	Divers	<input type="checkbox"/>	Keine Angabe

2. Wie alt sind Sie? (ausfüllen)	
.....	Jahre

3. Geben Sie in Jahren an, wie lange Sie im Schuldienst bereits tätig sind! (ausfüllen)	
.....	Jahre

4. a) Für welche Fächer haben Sie eine Lehrbefähigung erworben?	
<p>b) Welche Fächer unterrichten Sie hauptsächlich während des laufenden Schuljahres? <small>(Bitte geben Sie die Fächer an, die Sie an dieser Schule mit mindestens vier Unterrichtsstunden pro Woche unterrichten, Mehrfachangaben erlaubt, z.B. Biologie & Mathematik)</small></p>	
a)
b)

5. In welchem Bundesland unterrichten Sie zurzeit? (ein Kreuz setzen)			
<input type="checkbox"/>	Brandenburg	<input type="checkbox"/>	Berlin

6. An welcher Schulform unterrichten Sie zurzeit? (mehrere Kreuze möglich)								
<input type="checkbox"/>	Grundschule	<input type="checkbox"/>	Schule mit sonderpädagogischem Förderschwerpunkt	<input type="checkbox"/>	Oberschule	<input type="checkbox"/>	Gesamtschule	
<input type="checkbox"/>	Gymnasium	<input type="checkbox"/>	Integrierte Sekundarschule (ISS)	<input type="checkbox"/>	Gemeinschaftsschule	<input type="checkbox"/>	Oberstufenzentrum	
<input type="checkbox"/>	Ersatzschule	<input type="checkbox"/>						Sonstige:

7. In welcher Schulstufe unterrichten Sie zurzeit? (mehrere Kreuze möglich)					
<input type="checkbox"/>	Primarstufe	<input type="checkbox"/>	Sekundarstufe I	<input type="checkbox"/>	Sekundarstufe II
<input type="checkbox"/>	Berufliche Bildung	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	

Fragen zur technischen Ausstattung und dem technischen Support

8. Wie sieht die technische Ausstattung bei Ihnen privat und in der Schule aus? Welche digitalen Endgeräte besitzen Sie bzw. sind in der Schule vorhanden? <i>(mehrere Kreuze möglich)</i>	privat	Schule
Tablet		
PC oder Laptop		
WLAN für die Computer der Lehrkräfte im Klassenraum		
WLAN für die privaten Computer der Lehrkräfte zum Gebrauch in der Schule		
WLAN für die Schülerinnen und Schüler		
Videospielkonsole		
Virtual-Reality-Brille (VR-Brille)		
Smart-Home-Gerät(e) (z. B. Smart TV, Smartwatch)		
Kamera		
Mikrofone		
Lichtequipment		

9. Bewerten Sie die technische Ausstattung an Ihrer Schule für die Nutzung folgender digitaler Medien und Programme. <i>(ein Kreuz pro Zeile)</i>	Sehr gut	Gut	Weder gut noch schlecht	Eher schlecht	Sehr schlecht
Chat- und Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal, Telegram, ...)					
E-Mail-Programme					
Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word)					
Tabellenkalkulationsprogramme (z. B. Excel)					
Präsentationsprogramme (z. B. PowerPoint)					
Programme zum Videoschnitt (z. B. iMovie, DaVinci, Premiere)					
Sounddesignprogramme (z. B. Audio Director, Logic Pro)					
Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photoshop, After Effects)					
Musikbearbeitungsprogramme (z. B. Garageband)					
elektronische Texte (z.B. PDFs, E-Reader)					
digitale Spiele zur Unterhaltung (z.B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Lernspiele (z. B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Tests, Übungen oder Online-Lernprogramme (z. B. Babbel)					

Virtual-Reality-Brillen (VR-Brillen)					
Lernplattformen (z.B. Moodle, ...)					
Foren und Communities (z. B. Reddit)					
Blogs					
Wikipedia und andere Wikis					
soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, TikTok, X ehem. Twitter)					
Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo, ...)					
Streaming-Plattformen (z.B. Netflix, Amazon-Prime, ...)					
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)					
Cloud-Dienste (z.B. Dropbox, GoogleDrive, ...)					

10. Wie sieht der technische Support an Ihrer Schule bei technischen Problemen aus? (mehrere Kreuze möglich)					
<input type="checkbox"/>	es gibt einen externen Dienstleister, der bei Problemen gerufen wird.	<input type="checkbox"/>	es gibt eine separate IT-Fachkraft für die Schule.	<input type="checkbox"/>	Lehrkräfte helfen sich untereinander.
<input type="checkbox"/>	es gibt eine ausgewählte Lehrkraft, die für den IT-Support zuständig ist (z. B. über eine Funktionsstelle)	<input type="checkbox"/>	der Hausmeister ist für den IT-Support verantwortlich.	<input type="checkbox"/>	der IT-Support wird durch einen Förderverein geleistet.
<input type="checkbox"/>	der IT-Support wird von den Eltern gestellt.	<input type="checkbox"/>	es gibt keinen technischen Support.	<input type="checkbox"/>	
Sonstiges:					

11. Bewerten Sie den technischen Support (z. B. andere Lehrkräfte, IT-Fachkraft) an Ihrer Schule für folgende digitale Medien und Programme. (ein Kreuz pro Zeile)	Sehr gut	Gut	Weder gut noch schlecht	Eher schlecht	Sehr schlecht
Chat- und Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal, Telegram, ...)					
E-Mail-Programme					
Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word)					
Tabellenkalkulationsprogramme (z. B. Excel)					
Präsentationsprogramme (z. B. PowerPoint)					
Programme zum Videoschnitt (z. B. iMovie, DaVinci, Premiere)					
Sounddesignprogramme (z. B. Audio Director, Logic Pro)					
Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photoshop, After Effects)					
Musikbearbeitungsprogramme (z. B. Garageband)					
elektronische Texte (z.B. PDFs, E-					

Reader)					
digitale Spiele zur Unterhaltung (z.B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Lernspiele (z. B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Tests, Übungen oder Online-Lernprogramme (z. B. Babbel)					
Virtual-Reality-Brillen (VR-Brillen)					
Lernplattformen (z.B. Moodle, ...)					
Foren und Communities (z. B. Reddit)					
Blogs					
Wikipedia und andere Wikis					
soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, TikTok, X ehem. Twitter)					
Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo, ...)					
Streaming-Plattformen (z.B. Netflix, Amazon-Prime, ...)					
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)					
Cloud-Dienste (z.B. Dropbox, GoogleDrive, ...)					

Fragen zur Nutzungshäufigkeit

12. Wie häufig verwenden Sie folgende digitale Medien und Programme <u>privat</u>? (ein Kreuz pro Zeile)	<i>täglich</i>	<i>mehrmals in der Woche aber nicht täglich</i>	<i>einmal in der Woche</i>	<i>mehrmals im Monat aber nicht wöchentlich</i>	<i>einmal im Monat</i>	<i>weniger als einmal im Monat</i>	<i>nie</i>
Chat- und Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal, Telegram, ...)							
E-Mail-Programme							
Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word)							
Tabellenkalkulationsprogramme (z. B. Excel)							
Präsentationsprogramme (z. B. PowerPoint)							
Programme zum Videoschnitt (z. B. iMovie, DaVinci, Premiere)							
Sounddesignprogramme (z. B. Audio Director, Logic Pro)							
Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photoshop, After Effects)							
Musikbearbeitungsprogramme (z. B. Garageband)							
elektronische Texte (z.B. PDFs, E-Reader)							
digitale Spiele zur Unterhaltung (z.B. Computer, Konsole, Smartphone)							
digitale Lernspiele (z. B. Computer, Konsole, Smartphone)							
digitale Tests, Übungen oder Online-Lernprogramme (z. B. Babbel)							
Virtual-Reality-Brillen (VR-Brillen)							
Lernplattformen (z.B. Moodle, ...)							
Foren und Communities (z. B. Reddit)							
Blogs							
Wikipedia und andere Wikis							
soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, TikTok, X ehem. Twitter)							
Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo, ...)							
Streaming-Plattformen (z.B. Netflix, Amazon-Prime, ...)							
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)							
Cloud-Dienste (z.B. Dropbox, GoogleDrive, ...)							

13. Wie häufig verwenden Sie folgende digitale Medien und Programme im Unterricht? (ein Kreuz pro Zeile)	<i>täglich</i>	<i>mehrmals in der Woche</i>	<i>einmal in der Woche</i>	<i>mehrmals im Monat</i>	<i>einmal im Monat</i>	<i>weniger als einmal im Monat</i>	<i>nie</i>
Chat- und Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal, Telegram, ...)							
E-Mail-Programme							
Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word)							
Tabellenkalkulationsprogramme (z. B. Excel)							
Präsentationsprogramme (z. B. PowerPoint)							
Programme zum Videoschnitt (z. B. IMovie, DaVinci, Premiere)							
Sounddesignprogramme (z. B. Audio Director, Logic Pro)							
Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photoshop, After Effects)							
Musikbearbeitungsprogramme (z. B. Garageband)							
elektronische Texte (z.B. PDFs, E-Reader)							
digitale Spiele zur Unterhaltung (z.B. Computer, Konsole, Smartphone)							
digitale Lernspiele (z. B. Computer, Konsole, Smartphone)							
digitale Tests, Übungen oder Online-Lernprogramme (z. B. Babbel)							
Virtual-Reality-Brillen (VR-Brillen)							
Lernplattformen (z.B. Moodle, ...)							
Foren und Communities (z. B. Reddit)							
Blogs							
Wikipedia und andere Wikis							
soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, TikTok, X ehem. Twitter)							
Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo, ...)							
Streaming-Plattformen (z.B. Netflix, Amazon-Prime, ...)							
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)							
Cloud-Dienste (z.B. Dropbox, GoogleDrive, ...)							

14. Haben Sie bereits Künstliche Intelligenz (KI/ AI) zur Text- oder Bildgenerierung genutzt? (mehrere Kreuze möglich)	<i>privat</i>	<i>Für den Unterricht</i>
Textbasierend (z. B. ChatGPT)		
Bildbasierend (z. B. Midjourney, Dall:E)		
Videobasierend (z. B. RunwayML)		

15. Wie häufig nutzen Sie folgende Möglichkeiten, um sich beruflich zu informieren, weiter- bzw. fortzubilden? <i>(ein Kreuz pro Zeile)</i>	<i>täglich</i>	<i>mehrmals in der Woche</i>	<i>einmal in der Woche</i>	<i>mehrmals im Monat</i>	<i>einmal im Monat</i>	<i>weniger als einmal im Monat</i>	<i>nie</i>
Schulinterne Fortbildungen							
Fortbildungen aus dem Angebot des LISUMs, bzw. der Schulämter, bzw. des MBJs							
Soziale Medien (z. B. Twitter-Lehrerzimmer)							
Videoplattformen (YouTube, Sofatutor)							
Texte von Online-Zeitschriften (z. B. Quarks, Spektrum)							
Texte in Form von wissenschaftlichen Artikeln							
Lernplattformen (z. B. Moodle, Babbel, MINT-Campus)							
Blogs							
Foren							
Sonstige Websites							
Communities (z. B. Twitter-Lehrerzimmer, Reddit)							
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)							

16. Wie häufig würden Sie gerne folgende Möglichkeiten nutzen, um sich beruflich zu informieren, weiter- bzw. fortzubilden? <i>(ein Kreuz pro Zeile)</i>	<i>täglich</i>	<i>mehrmals in der Woche</i>	<i>einmal in der Woche</i>	<i>mehrmals im Monat</i>	<i>einmal im Monat</i>	<i>weniger als einmal im Monat</i>	<i>nie</i>
Schulinterne Fortbildungen							
Fortbildungen aus dem Angebot des LISUMs, bzw. der Schulämter, bzw. des MBJs							
Soziale Medien (z. B. Twitter-Lehrerzimmer)							
Videoplattformen (YouTube, Sofatutor)							
Texte von Online-Zeitschriften (z. B. Quarks, Spektrum)							
Texte in Form von wissenschaftlichen Artikeln							
Lernplattformen (z. B. Moodle, Babbel, MINT-Campus)							
Blogs							
Foren							
Sonstige Websites							
Communities (z. B. Twitter-Lehrerzimmer, Reddit)							
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)							

Einschätzung im Umgang mit digitalen Medien

17. Wie gut können Sie mit den folgenden digitalen Medien und Programmen <u>umgehen</u> ? (ein Kreuz pro Zeile)	<i>Kann ich ohne Probleme.</i>	<i>Kann ich, bin aber im Umgang nicht sicher.</i>	<i>Noch nie gemacht, könnte mich aber einarbeiten.</i>	<i>Noch nie gemacht, kann ich vermutlich nicht.</i>	<i>Möchte ich gar nicht benutzen.</i>
Chat- und Messenger-Dienste (z.B. WhatsApp, Signal, Telegram, ...)					
E-Mail-Programme					
Textverarbeitungsprogramme (z. B. Word)					
Tabellenkalkulationsprogramme (z. B. Excel)					
Präsentationsprogramme (z. B. PowerPoint)					
Programme zum Videoschnitt (z. B. iMovie, DaVinci, Premiere)					
Sounddesignprogramme (z. B. Audio Director, Logic Pro)					
Bildbearbeitungsprogramme (z. B. Photoshop, After Effects)					
Musikbearbeitungsprogramme (z. B. Garageband)					
elektronische Texte (z.B. PDFs, E-Reader)					
digitale Spiele zur Unterhaltung (z.B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Lernspiele (z. B. Computer, Konsole, Smartphone)					
digitale Tests, Übungen oder Online-Lernprogramme (z. B. Babbel)					
Virtual-Reality-Brillen (VR-Brillen)					
Lernplattformen (z.B. Moodle, ...)					
Foren und Communities (z. B. Reddit)					
Blogs					
Wikipedia und andere Wikis					
soziale Netzwerke (Instagram, Facebook, TikTok, X ehem. Twitter)					
Videoplattformen (z.B. YouTube, Vimeo, ...)					
Streaming-Plattformen (z.B. Netflix, Amazon-Prime, ...)					
Podcast-Plattformen (z. B. Spotify, Amazon Music)					
Cloud-Dienste (z.B. Dropbox, GoogleDrive, ...)					

Fachspezifischer Anhang K – nur Lehrkräfte, die Kunst unterrichten, füllen aus

I. Erfahrungen mit Gegenwartskunst

1. Besuchen Sie regelmäßig Ausstellungen zur Gegenwartskunst (z.B. documenta, Berlin Biennale, Biennale von Venedig)? (ein Kreuz setzen)

	Ja		Nein
--	----	--	------

2. Besuchen Sie regelmäßig Performances? (ein Kreuz setzen)

	Ja		Nein
--	----	--	------

3. Kann Kunst politische Auseinandersetzungen (z.B. Nah-Ost Konflikt, Gender-Diskurs, Landwirtschaft, Rassismus, Klimakrise,...) verhandeln? <i>(1= Zustimmung; 4= Ablehnung)</i>	1	2	3	4

4. Gibt es in der Kunst eindeutig benennbare und operationalisierbare, gestalterische Kriterien? <i>(1= Zustimmung; 4= Ablehnung)</i>	1	2	3	4

II. Private Erfahrungen mit digitalen Medien

1. Auf welche Weise nutzen Sie digitale Medien privat?

(Mehrfachnennung möglich)

Zur Information <i>(z.B. Newsreader, Tageszeitungen, Radio,...)</i>	Zur Recherche/ Wissensgenerierung <i>(z.B. Google, Blinkist, Podcast, Audiobooks, Tutorials, Lernvideos...)</i>	Zur Unterhaltung/ Freizeitgestaltung <i>(z.B. Smart TV-Programme, Radio Apps, Netflix, Youtube, Spotify, iMusic, Podcast, e-Books, Audiobooks, e-Sports, e-Gaming ...)</i>
Zur Kommunikation <i>(z.B. E-mails, Whats-App, Signal,...)</i>	Zur sozialen Interaktion <i>(z.B. Facebook, TikTok, Instagram,...)</i>	Onlineshopping
Zur Inspiration/Rezeption von Kunst <i>(z.B. Pinterest, Instagram, Youtube, Vimeo, digitale Ausstellungen, Medienkunst, ...)</i>	Ankauf von Kunst <i>(z.B. NFTs, Lumas, studierenden-Kunstmarkt...)</i>	Zum künstlerischen Arbeiten <i>(z.B. Erstellung / Bearbeitung von Bild- und Videocontent etwa mit Adobe, Canva, Procreate, Snapchat,...)</i>

2. Haben Sie mit Künstlicher Intelligenz (KI/AI) zur Text- oder Bildgenerierung Erfahrungen gemacht?

(Mehrfachnennung möglich)

Textbasierend <i>(z.B. Chat GPT, Gemini,...)</i>	Bildbasierend <i>(z.B. Midjourney, DALL-E)</i>	Videobasierend <i>(z.B. RunwayML, Sora)</i>
---	---	--

3. Haben Sie hochimmersive Ausstellungen besucht?

(Mehrfachnennung möglich)

Immersive Art Experience <i>(z.B. Viva Frida Kahlo, Klimt- The immersive Experience,...)</i>	Augmented Reality Ausstellung <i>(z.B. AR Biennale Düsseldorf,...)</i>	New Media Art Center <i>(z.B. Khroma Berlin, Nxt Amsterdam, ZKM, Ars Electronica,...)</i>
Nein	Andere:	

III. Erfahrungen mit digitalen Medien im Kunstunterricht

1. Haben Sie Erfahrung im Einsatz digitaler Medien speziell in Ihrem Kunstunterricht machen können? *(ein Kreuz setzen)*

Ja	Nein
----	------

2. Wenn ja,...

2.1 Wie haben Sie digitale Medien methodisch in Ihrem Kunstunterricht eingesetzt?

(Mehrfachnennung möglich)

Digitale Medien für die Unterrichtsorganisation <i>(z.B. Zeugnisprogramme, Datenbanken, "digitales Klassenbuch",...)</i>	Digitale Medien zur Präsentation/Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten
Digitale Medien als theoretischer Unterrichtsgegenstand	Künstlerisch-gestaltendes Arbeiten mit digitalen Medien im Unterricht

2.2 Welche Hard- und Software haben Sie bereits konkret im Unterricht angewendet?

(Mehrfachnennung möglich)

Bewegtbild, wie etwa Videotutorials/ Erklärfilme <i>(z.B. Youtube, Vimeo,...)</i>	Visualisierung wie etwa Präsentations-/ Arbeitsblattgestaltung <i>(z.B. Canva, PowerPoint, Keynote,...)</i>	Auditiv <i>(z.B. Podcasts)</i>
Applikationen für mobile Geräte zur Bildmanipulation/ -modifikation <i>(z.B. GlitchLab, Vaporgram, Picsart, Photo Lab,...)</i>	Computerbasierte Software zur Bildmanipulation/ -modifikation <i>(z.B. Gimp, Photoshop,...)</i>	iPads für SuS: <input type="checkbox"/> Kamerafunktion: <i>digitale Bild- und Videoaufnahmen</i> <input type="checkbox"/> Animationsfilme: <i>Stop Motion Film</i> <input type="checkbox"/> Malen/ Zeichnen: <i>Procreate</i> <input type="checkbox"/> AR-Filter: <i>Überblendung von Kamerabild und digitalen Objekten</i>
VR-Brillen rezipierend für SuS: <input type="checkbox"/> 360° Videos <input type="checkbox"/> Virtuelle Ausstellungs-/ Gedächtnisstätten	VR-Brillen gestaltend für SuS: <input type="checkbox"/> Kunst: <i>malen, zeichnen, plastizieren (z.B. mit Openbrush)</i> <input type="checkbox"/> Andere: 	KI zur... <input type="checkbox"/> Textgenerierung <i>(z.B. Chat GPT, Gemini,...)</i> <input type="checkbox"/> Audiogenerierung, Spracherkennung <i>(z.B. PlayHT, Murf.AI, Lovo.AI, AI Voice Changer,...)</i> <input type="checkbox"/> Bildgenerierung, Deepfake, Gesichtsswap <i>(z.B. Midjourney, DALL-E 2, Stable Diffusion, OPEN.AI, Dream von Wombo.AI, LAION,...)</i> <input type="checkbox"/> Videogenerierung <i>(z.B. RunwayML, Sora,...)</i>

2.3 Welche digitalen Medien nutzen Sie zur Kollaboration im Kunstunterricht?

(Mehrfachnennung möglich)

Gruppen Chats <i>(z.B. WhatsApp, Telegram,...)</i>	Videokonferenzen/ Social VR-Rooms <i>(z.B. Zoom, Teams, Meet, BBB, Horizon, Workrooms,...)</i>	Geteilte Dokumente <i>(z.B. schulinterne Cloud, Microsoft Teams, Google Docs,...)</i>
Geteilte Mindmaps <i>(z.B. Miroboard,...)</i>	Andere:	Keine

2.4 Mit welchen Inhalten setzen Sie sich im Rahmen digitaler Medienkulturen in Ihrem Kunstunterricht auseinander?
(Mehrfachnennung möglich)

Körperlichkeit, Körperwahrnehmung (z.B. Avatare, Fragmentarisierung, Cyborg,...)	Arbeit mit Künstlicher Intelligenz vor dem Hintergrund des Einflusses von sog. Deepfakes (z.B. Neue Auffassung von hybriden Identitäten, Journalismus, KI-Kunst, Imitation, Mimikry,...)	Hochimmersivität (z.B. Identitätsbildung, Selbstwahrnehmung bei der Betrachtung von Kunstwerken; virtuelle Umgebungen: Virtual Reality [VR], Augmented Reality [AR],...)
Erweiterte Bildverständnisse (z.B. Beuys, Greenberg, Luhmann, Steyerl, Virilio, Warburg,...)	Andere: 	Keine

2.5 Haben Sie bereits kollaborativ mit Lehrer:innen, Künstler:innen, Studierenden des Faches zum Themenfeld Künstliche Intelligenz, Deepfake und Digitalisierung machen können?
(ein Kreuz setzen)

Ja	Nein
----	------

2.6 Haben Sie sich bereits mit künstlerisch-educativen Verfahren in Auseinandersetzung mit digitalen Phänomenen wie maschinellem Lernen (KI) und Deepfake in ihrem Kunstunterricht befasst?
(ein Kreuz setzen)

Ja	Nein
----	------

2.7 Haben Sie sich kritisch-reflexiv mit digitalen Phänomenen wie maschinellem Lernen (KI), und Deepfake in ihrem Kunstunterricht befasst?
(ein Kreuz setzen)

Ja	Nein
----	------

2.8 Welche künstlerischen Verfahren sind Gegenstand Ihres Kunstunterrichts?
(Mehrfachnennung möglich)

künstlerisch-experimentelle Verfahren (z.B. intermedial, kollaborativ, installativ,...)	performative Verfahren	Ästhetisch-künstlerische Forschung
Intermediale Verfahren (z.B. Video-/ Fotografie, Audio,...)	Klassisch-akademischer Ansatz (z.B. Grafik, Malerei, Skulptur,...)	Keine

3. Wenn nein,...

3.1 Was hindert Sie an der Verwendung von digitalen Medien im Kunstunterricht?

(Mehrfachnennung möglich)

<p>Unzureichende Fähigkeiten, Fertigkeiten</p> <p><input type="checkbox"/> Fehlende Anwendungs-/ Handhabungskompetenzen</p> <p><input type="checkbox"/> Fehlende Beurteilungskriterien <i>(fehlende Informationen darüber, Medien inhaltlich, reflexiv beurteilen zu können)</i></p> <p><input type="checkbox"/> Andere:</p>	<p>Keine vorhandene oder unzureichende Infrastruktur</p> <p><i>(z.B. keine/ veraltete Geräte/ Technologien/ WLAN,...)</i></p>
<p>Mangelnde personelle Ressourcen</p>	<p>Mangelnde individuelle Ressourcen</p> <p><i>(z.B. zu hoher Workload, Stress,...)</i></p>
<p>Aufgrund der eigenen Einstellung zu digitalen Medien/ Digitalisierung</p>	<p>Rechtliche, pädagogisch-didaktische und gesundheitliche Bedenken</p> <p><input type="checkbox"/> Datenschutz</p> <p><input type="checkbox"/> Lizenzen</p> <p><input type="checkbox"/> Bildschirmzeit</p> <p><input type="checkbox"/> Haptik/ Händigkeit</p> <p><input type="checkbox"/> Andere:</p>

4. Kennen Sie Kunstlehrkräfte, die bereits unterrichtspraktische Erfahrungen mit digitalen Medien im Kunstunterricht gewinnen konnten?

(ein Kreuz setzen)

Ja	Nein
----	------

4.1 Wenn ja,...

Woher kennen Sie diese?

Meine Antwort (Freitext):

.....

.....

.....

.....

.....

