

## Modellversuch an zwei Schulen in Schleswig-Holstein gestartet

### Der Computer in der Kunst



**Daniela Reimann ist wissenschaftliche Mitarbeiterin bei Art de Com. Foto PM**

(FORUM der Muthesius-Hochschule). Wobei es nicht darum geht, bereits existierende Software zu nutzen, sondern sich unterschiedlicher Möglichkeiten, die die Computerwelt bietet, zu bedienen und mit ihnen in der Schnittstelle von Kunst und Informatik Themen zu bearbeiten. Die 16 Schleswiger Gymnasiasten des Projektkurses des 13. Jahrgangs machten es sich zur Aufgabe, einen Ort in der Schule mit Hilfe der Hard- und Software als interaktiven Erlebnisraum künstlerisch zu gestalten. Ihre Wahl fiel auf den sehr malerischen Dachboden ihrer Schule. Dann galt es, Ideen für mögliche Szenarien zu entwickeln. Wobei sich die "Natur" herauskristallisierte, weil es Schüler wie Lehrer reizte, Naturereignisse mit Hightech zu beschreiben. Die Schüler dokumentieren die Projekte.

Die Grundschüler erarbeiten die Ansätze von Art de Com im Rahmen der drei Fächer Kunst, Computer und Bewegung. Wobei die Arbeitsgruppen mit je sechs Kindern parallel und teils miteinander eine szenische Musikrevue mit dem Thema "Die Welt der Drachen" entwickeln. Ein positiver Nebeneffekt: "Manche Lehrer sind noch nicht besonders sicher im Umgang mit den Computern", sagt Reimann. Durch Art de Com lernten sie, worauf es ihnen ankommt, wenn sie künftig eigene, computergestützte Projekte umsetzen.

Art de Com, für das sich auch schon andere Schulen in Schleswig-Holstein beworben haben, läuft über drei Jahre und wird vom Land zu 50 Prozent unterstützt. Vor Ort werden die Teams von Art de Com-Mitarbeitern beraten. Ein weiterer Vorteil des Projektes, so Reimann, bestehe darin, dass, "der Modellversuch in seiner Interdisziplinarität den Forderungen der PISA-Studie entspricht." PM

[Leserbriefe für die Zeitung](#)

**Neu:** Ihre Meinung im Internet: [das Leserforum](#) von KN-Online

Kieler Nachrichten vom 01.02.2002