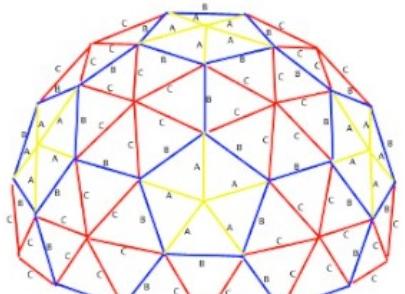
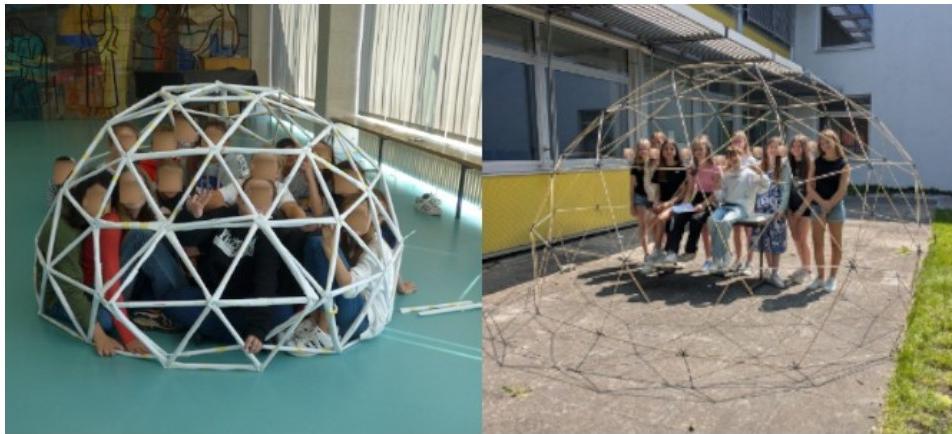


Workshop-Angebot für Gruppen/ Schulen:

Gemeinschaftliches Bauen einer geodätischen Kuppel



Zielgruppe: 6.-12. Schulstufe

Dauer: Aufbau: 3 UE +

Vorarbeiten (Stäbe ablängen, Verbindungselemente erstellen): 2x 2UE

Kosten: € 80/ UE, exkl. Materialkosten

– Einreichung möglich über OeAD/ Kultur:Bildung

Geodätische Kuppeln wurden vom amerikanischen Erfinder und Architekten Richard Buckminster Fuller (1895-1983) entwickelt. In den 1960er Jahren hatte er die Vision, als Energie schonende Maßnahme einen Teil Manhattans mit Kuppeln zu überdachen.

In dem Gebilde bilden Stäbe unterschiedlicher Längen gleichschenkelige Dreiecke, die in ihrer Zusammensetzung, unter Verteilung auf viele Einzelverbindungen, eine sehr stabile tragfähige Halbkugelkonstruktion bilden.

Das verwendete Material kann hierbei variieren, sowohl Holz, als auch Papier/ Karton, etc. können verwendet werden. Je nach Dauer des Workshops kann bereits die Materialfindung in den Prozess einbezogen werden.

Im Bauprozess werden die Arbeitsrollen verteilt, Verantwortlichkeiten vergeben, im Team die Kuppel nach Bauplan aufgebaut. Dreidimensionales Denken wird gefördert, das Gemeinschaftsgefühl und die Zusammenarbeit in der Gruppe, als auch das Selbstwertgefühl jeder einzelnen Teilnehmer:in gesteigert.

- * Die Schüler:innen lernen, wie man aus einfachen und auch sehr leichten Materialien stabile Konstruktionen aufbaut.
- * Durch Teamarbeit und Arbeitsteilung werden soziale Kompetenzen gefördert.
- * Das räumliche Vorstellungsvermögen und lesen von Bauanleitungen wird gefördert.

Je nach Alter und Zielgruppe können Größe und Komplexität der Kuppel variieren.

Den (Klassen)-Raum mittels GreenScreen digital und spielerisch erweitern



Zielgruppe: 5.-12. Schulstufe

Dauer: min. 2 UE

je nach verfügbarer Zeit und Projekt kann die Dauer variieren

Kosten: € 80/ UE – Einreichung möglich über OeAD/ Kultur:Bildung

Die Klasse wird zum GreenScreen Studio. Mit einfachen Mitteln können die Schüler:innen hier in neue Rollen springen, weite Räume öffnen und auf kreative Weise Themen aus neuen Blickwinkeln erarbeiten, erforschen und präsentieren.

Es können Musikvideos, Reportagen gestaltet werden, kurze Szenen gespielt, Nachrichtenräume eingerichtet, oder Werbevideos gedreht werden. Die Möglichkeiten sind vielfältig!

Das Projekt verbindet theoretischen Wissenserwerb mit Präsentation und Aneignung in einer Kombination aus analogem und digitalem Raum.

Mit sehr einfachen Mitteln: einem Laptop, Open Source Software, dem Smartphone und einem grünen Hintergrundtuch, können in diesem Projekt Medien miteinander verknüpft, digitales Arbeiten zu Körpererfahrung und Theorie zum praktischen Rollenspiel werden. Das Smartphone wird zum Werkzeug.

Schüler:innen lernen einen neuen Weg der Präsentation kennen, können sich und ihr Wissen/ Können in diesem Projekt zeigen und dabei je nach Wunsch sichtbar sein, oder verdeckt agieren.

Als Schulprojekt, Lehrerinnenfortbildung (eventuell als Schilf angeboten), Medienfortbildung.

SIMONE GÖSTL

www.simonegoestl.at

mail@simonegoestl.at

Kosten für die Workshops können über den OeAD/ Kultur:Bildung eingereicht werden, ich bin bei der Einreichung gerne behilflich!

Inhalte der Workshops sind nach den Bedürfnissen der Schüler:innen und Lehrpersonen individuell anpassbar!

Zu meiner Person



wohnhaft in NÖ (Prigglitz), als Kulturvermittlerin tätig in Wien, NÖ, Burgenland, Steiermark

Seit meinem 15. Lebensjahr fotografiere ich und setze mich sowohl technisch (Kamerabau, Entwicklung, Dunkelkammer, Bildbearbeitung) als auch inhaltlich und philosophisch mit Fotografie auseinander.

Mit dem Wunsch kreativ mit Bildern zu arbeiten, besuchte ich nach der Schule das Kolleg für Multimedia an der Graphischen in Wien. Nach mehreren Jahren in der Werbebranche als Grafikerin und Screendesignerin absolvierte ich das fotoK - Schule für künstlerische Fotografie in Wien, wechselte beruflich in die Freizeitpädagogik, machte einen Lehrgang in Medienpädagogik und studierte dann an der Akademie der bildenden Künste künstlerisches Lehramt (technisches Werken, textiles Gestalten, Kunst und Gestaltung).

Die letzten Jahre habe ich intensiv mit dem Design und Selbstbau eines Hauses verbracht, gebaut aus einer Kombination von wiederverwendeten und ökologischen Materialien, kreislauforientiert und die natürliche Umgebung miteinbeziehend.

Nach sieben Jahren an einem Gymnasium, bin ich jetzt selbstständige Künstlerin und Kunstvermittlerin.

Als bildende Künstlerin mit interdisziplinärem Ansatz verbinde ich Fotografie, Zeichnung, Textilkunst, digitale Medien, ökologische Architektur und LowTech Methoden zu gesellschaftlich relevanten, poetischen Erzählungen, die die Beziehung von Mensch und Natur sowie Fragen der Nachhaltigkeit und Identität reflektieren.