

## Online-Workshop: Comics in Lehr-/Lernprozessen (Advanced)

Abstrakte und konkrete Comics sind eine Möglichkeit herkömmliche Lehr-/Lernstrukturen aufzubrechen – und dazu muss man gar nicht zeichnen können! Im „Basic Workshop“ zu Comics setzten sich Hochschullehrende mit Nick Sousanis‘ Verständnis von Comics<sup>1,2</sup> sowie mit Matt Silady’s Ansatz von Comics als Art in Relationship auseinander. Der „Advanced Workshop“ baut auf diesen Vorkenntnissen auf, enthält neue Aufgaben und gibt Raum zur Reflexion der eigenen Umsetzung seit dem ersten Comic-Workshop.

### Zielgruppe

Hochschullehrende, Lehrer:innen und Trainer:innen, die den „Basic Workshop“ zu Comics besucht haben und sich mit dem Thema „Comics in Lehr-/Lern- oder Trainingsprozessen“ weiter beschäftigen möchten.

### Inhalte

Bereits im „Basic Comic-Workshop“ entstanden viele Ideen, wie Comics in Lernprozesse integriert werden können. Im „Advanced Workshop“ haben die Teilnehmer:innen die Möglichkeit sich zu vernetzen und ihre Erfahrungen mit dem Einsatz von Comics zu diskutieren. Aufbauend auf neuem Input rund um Raum und Zeit<sup>3</sup> setzen sie sich mit dem Potenzial von Comics weiter auseinander und setzen die neuen Anregungen praktisch um. Im abschließenden Transferteil wird ein erweiterter Einsatz von Comics geplant.

### Ziele

- Anhand einer neuen Aufgabe sich Nick Sousanis‘ Verständnis und Nutzung von Comics ins Gedächtnis rufen
- Reflexion von Raum und Zeit in Comics
- Vorstellung und Austausch von Tools zur Comic-Erstellung
- Transfer in die eigene Arbeit: Zeichnen einer Aufgabenstellung, eines Lernprozesses oder eines Syllabus<sup>4</sup>

### Voraussetzungen

Teilnahme an einem bereits stattgefundenen Online-Workshop „Comics in Lern-/Lernprozessen (Basic)“.

### Didaktisches Design

Die Trainerin stellt Inhalte und Aufgabenstellungen zur Verfügung und teilt ihre professionellen Erfahrungen mit der Gruppe. Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer arbeiten in Gruppen bzw. einzeln an den Aufgaben. Nach dem Workshop wird den Teilnehmenden eine Dokumentation des Workshops von der Trainerin per Mail zugesendet. Im Gegensatz zu einem Webinar stehen bei einem Workshop die Gruppenarbeit und die individuellen Lernprozesse im Zentrum – nicht der Vortrag der Expertin/des Experten.

**Ca. eine Woche (bei späteren Anmeldungen einige Tage) vor dem Workshop erhalten die Teilnehmenden eine erste Aufgabe von der Trainerin per Mail, deren Ergebnis sie in den Workshop mitbringen.**

### Trainerin

**Jutta Pauschenwein** leitet das ZML – Innovative Lernszenarien der FH JOANNEUM und ist Lehrende in den Studiengängen „Soziale Arbeit“, „Journalismus und PR“ sowie „Content Strategie“. Sie liebt Visualisierungen aller Art und setzt sich seit 2016 mit dem Potenzial von Comics auseinander.

<sup>1</sup> <http://digitalcommons.unl.edu/sane/vol2/iss1/8/>

<sup>2</sup> <http://www.hup.harvard.edu/catalog.php?isbn=9780674744431>

<sup>3</sup> Priego, Ernesto & Wilkins, Peter (2018). The Question Concerning Comics as Technology: Gestell and Grid. The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship, 8, 16. DOI: <http://doi.org/10.16995/cg.133>

<sup>4</sup> Nick Sousanis (2018); <http://spinweaveandcut.com/eisner-class-grids-gestures-redux/>

## Organisatorische Informationen

### Zugang zum Workshop

Der Workshop findet online statt. Für den Einstieg erhalten Sie rechtzeitig vor dem Workshop einen Link von Ihrer Trainerin.

### Kosten für Personen außerhalb der FH JOANNEUM

Der Workshop wird im Rahmen des FFG Projektes #dienetzwerkerinnen abgewickelt.<sup>5</sup>

### Informationen & Anmeldung

Bitte melden Sie sich über unser [Online-Formular](#) an.

Bei Fragen bzw. für eine Stornierung der Anmeldung wenden Sie sich bitte an [zml@fh-joanneum.at](mailto:zml@fh-joanneum.at) .

---

<sup>5</sup> Das Projekt [dienetzwerkerinnen.at](#) wurde von der Österreichischen Forschungsförderungsgesellschaft mbH (FFG) - Programm Laura Bassi/Frauen gestalten Digitalisierung - unterstützt.