

Künstliche Intelligenz im Kunstunterricht – Chancen und Herausforderungen einer neuen pädagogischen Dimension

Nicola Bockelmann

Künstliche Intelligenz ist längst Teil unseres Alltags – von Suchmaschinen und Sprachassistenten über Empfehlungssysteme von Netflix, Spotify und anderen Plattformen bis hin zu Chatbots, autonomem Fahren und Sprachübersetzungen. Während KI viele Lebensbereiche durchdringt, steht die Schule erst am Anfang, sich diesen Entwicklungen anzupassen.

Doch welche Rolle spielt KI in der Kunstpädagogik? Oft wird sie als wenig relevant für Kreativität und Kunst angesehen und digitales Arbeiten meist nur als Ergänzung zum traditionellen künstlerischen Prozess betrachtet. Doch der technologische Wandel macht eine Auseinandersetzung unumgänglich: Schüler*innen müssen auf die digitale Realität vorbereitet werden – auch im Fach Kunst. Das ist unser Bildungsauftrag.

Inwiefern eignet sich der Kunstunterricht für diese Aufgabe? Ist Kunst als Fach, das kaum ins schulische „Korsett“ passt, eher ungeeignet – oder macht gerade seine Bildhaftigkeit ihn gar besonders geeignet? Dieser Artikel beleuchtet Chancen und Herausforderungen von KI im Kunstunterricht aus der Perspektive von Schüler*innen und Lehrkräften und zeigt anhand praxisnaher Beispiele Potenziale und Grenzen auf.

Von AARON bis DALL·E: Die Entwicklung kreativer KI

Künstliche Intelligenz (KI) bezeichnet maschinelle Systeme, die Aufgaben übernehmen, die normalerweise menschliche Intelligenz erfordern – etwa Mustererkennung, Problemlösung, Kreativität oder Entscheidungsfindung. Die Entwicklung KI-gestützter kreativer Technologien begann, früher als vielen bewusst sein mag, bereits in den 1950er-Jahren, als erste Algorithmen unter anderem zur musterbasierten Kunstgenerierung genutzt wurden. Ein Meilenstein der computergenerierten Kunst war Harold Cohens Programm AARON, das seit den 1970er Jahren eigenständig Zeichnungen erstellte. AARON basierte noch nicht auf neuronalen Netzen, sondern auf handkodierten Regeln und Algorithmen.

Der eigentliche Durchbruch in der kreativen KI erfolgte in den 2010er Jahren mit der Weiterentwicklung neuronaler Netze durch Deep Learning. Besonders prägend waren Generative Adversarial Networks (GANs), die 2014 entwickelt wurden und realistische Bilder sowie neue künstlerische Stile ermöglichten. Die Technik der Stilübertragung (Neural Style Transfer), welche nur ein Jahr später entstand, nutzte hingegen Convolutional Neural Networks (CNNs), um den Stil eines Bildes auf ein anderes zu übertragen. DALL·E (OpenAI,

2021), das realistische Bilder allein aus Textbeschreibungen generiert, basiert hingegen auf Transformers und Diffusion Models anstelle von GANs. KI-gestützte Anwendungen wie RunwayML, Artbreeder (GAN-basiert) oder DeepArt (Stilübertragung) eröffnen neue Möglichkeiten für visuell Gestaltende.

Nicht nur im Bereich Bildbearbeitung, sondern auch in der Kommunikation und in der Texterstellung ist die Qualität der KI-generierten Inhalte mittlerweile dermaßen hoch, dass sie mitunter kaum noch von menschlichen zu unterscheiden sind. Dies führt zu Herausforderungen wie der Erkennung von Deepfakes, der Feststellung der Autorenschaft und der Manipulation von Informationen.

KI im Kunstunterricht: Potenziale für Lernen und Kreativität

Künstliche Intelligenz kann in der Kunstpädagogik gewinnbringend eingesetzt werden, da sie mehrere pädagogische Ziele unterstützt: Sie fördert die kritische Auseinandersetzung mit KI-generierten Inhalten, das Verständnis ihrer Funktionsweise sowie eine reflektierte Nutzung. Gleichzeitig stärkt sie das kritische Denken, indem Lernende sich mit Fragen zu den Grenzen zwischen Mensch und Maschine, Urheberrecht sowie Originalität und künstlerischer Autonomie auseinandersetzen.

KI eröffnet neue gestalterische Möglichkeiten und inspiriert zur analogen Weiterarbeit – ein Beitrag zur ästhetischen Bildung und zum kreativen Problemlösen. Zudem unterstützt sie vernetztes Denken, da künstlerische Gestaltung nicht isoliert, sondern im Zusammenhang mit digitalen Technologien und gesellschaftlichen Entwicklungen reflektiert wird. Die Selbstwirksamkeit der Schüler*innen wird gestärkt, wenn sie KI-gestützte Werkzeuge experimentell nutzen, kreative Entscheidungen treffen und bewusste gestalterische Prozesse durchlaufen. Schließlich kann KI eine partizipative kulturelle Praxis fördern, indem Lernende eigene KI-generierte Werke – datenschutzkonform – präsentieren, etwa in schuleigenen Ausstellungen oder digitalen Galerien, um sie sichtbar zu machen und zur Diskussion zu stellen.

Theoretische Ansätze zur KI in der Kunstpädagogik

Neben diesen praktischen Potenzialen wirft die Integration von Künstlicher Intelligenz in den Kunstunterricht auch grundlegende Fragen auf, die sich mit verschiedenen kunstpädagogischen Theorien in Verbindung bringen lassen.

Aus medienpädagogischer Perspektive (vgl. Baacke 1997) erfordert der Umgang mit KI eine Erweiterung der Medienkompetenz. Neben der Fähigkeit, KI-gestützte Werkzeuge zu bedienen (Mediennutzung) und ihre Funktionsweise zu verstehen (Medienkunde), müssen Lernende besonders die Mechanismen hinter generativen Systemen kritisch hinterfragen (Medienkritik).

Jörissen und Marotzki (2009) führen mit der strukturalen Medienbildung digitale Technologien als integralen Bestandteil kultureller Prozesse ein – ein Konzept, das im Diskurs zur postdigitalen Medienbildung weiterentwickelt wurde. In diesem Sinne sollten Schüler*innen nicht nur Konsument*innen, sondern aktive Gestalter*innen von KI-Kunst sein. Die postdigitale Kunstpädagogik versteht KI als Teil einer hybriden Kunstwelt, in der analoge und digitale Elemente verschmelzen. Statt beide gegeneinander auszuspielen, sollte der Unterricht Möglichkeiten eröffnen, sie zu verbinden.

So entsteht eine partizipative kulturelle Praxis, in der Lernende KI nicht nur als Werkzeug nutzen, sondern sich auch kritisch mit ihren ästhetischen und gesellschaftlichen Implikationen auseinandersetzen. Die Reflexion dieser Verschmelzung ist bedeutsam, da KI nicht nur als technisches Mittel, sondern als Teil neuer digitaler Bildkulturen verstanden werden kann. KI-generierte Bilder können als eine neue Form verstanden werden, die bestehende Wahrnehmungsmuster herausfordert (vgl. Gramelsberg). In der Kunstpädagogik bedeutet dies, dass Lernende nicht nur mit KI als Gestaltungstool arbeiten, sondern auch deren Einfluss auf Ästhetik und Bildproduktion reflektieren sollten.

Kreativitätstheoretische Ansätze helfen, das Potenzial und die Grenzen KI-generierter Kunst zu verstehen. Boden (1992) unterscheidet zwischen kombinatorischer, explorativer und transformativer Kreativität – während KI vor allem auf bestehende Stile zurückgreift (kombinatorisch), bleibt fraglich, ob sie tatsächlich neue künstlerische Konzepte erschaffen kann (transformativ). Auch Csíkszentmihályis Flow-Theorie (1996) wird auf den Prüfstand gestellt: Wenn kreative Prozesse zunehmend von KI-Systemen gelenkt werden, verändert sich die Erfahrung des künstlerischen Schaffens. Eisner (2002) betont zudem, dass Kunstpädagogik nicht nur die technische Erzeugung von Kunst lehren sollte, sondern insbesondere kreatives Denken – eine Kompetenz, die KI nicht ersetzen kann.

Diese Überlegungen lassen sich mit weiteren kunstpädagogischen Theorien verknüpfen. Die bewusste Wahrnehmung und Analyse von Bildern sind zentrale Fähigkeiten, die auch im Umgang mit KI-generierten Werken eine essenzielle Rolle spielen. Auch Nicolas Bourriauds Theorie der relationalen Ästhetik (1998) kann gewinnbringend sein: KI-Kunst kann als interaktives Medium verstanden werden, das zwischen Mensch, Maschine und digitaler Kultur neue künstlerische Beziehungen schafft. Diese Perspektiven verdeutlichen, dass KI nicht nur ein Werkzeug ist, sondern eine aktive Auseinandersetzung mit kreativen Prozessen und der digitalen Bildkultur erfordert.

Insgesamt kann der Einsatz von KI im Kunstunterricht also eine praxisorientierte und kritische-reflektierende Dimension eröffnen, die technische Innovationen mit kunstpädagogischen Fragestellungen verknüpft. KI bietet sowohl Lehrkräften als auch Schüler*innen neue gestalterische Möglichkeiten und Herausforderungen – in welchem Umfang und mit welchen didaktischen Implikationen, wird im Folgenden erläutert.

Digitale Kunstvermittlung, Individualisierung und kreative KI-Anwendungen im Kunstunterricht

Lange bevor der Begriff „KI“ den meisten Menschen bekannt war, standen Kunstpädagog*innen bereits virtuelle Museen zur Verfügung. Dazu zählt Google Arts & Culture, das seit Februar 2011 virtuelle Rundgänge durch zahlreiche Museen weltweit mit hochauflösenden Bildern von Kunstwerken ermöglicht. In Deutschland bietet das Bavarikon, ein Internetportal des Freistaats Bayern, seit April 2013 digitale Einblicke in Kunst-, Kultur- und Wissensschätze bayerischer Einrichtungen. Noch früher, bereits seit September 2007, gewährt das Virtuelle Kupferstichkabinett Zugang zu über 108.000 digitalisierten Grafiken und Zeichnungen. Auch die Nutzung interaktiver Technologien in Museen und Galerien hat sich stark weiterentwickelt. Mittlerweile ermöglichen viele Einrichtungen Besucher*innen, Kunstwerke vor Ort mittels Augmented Reality (AR) auf Tablets oder Head-Mounted Displays interaktiv zu erleben und so kunsthistorisches Wissen immersiv zu vermitteln.

Mit den heutigen Möglichkeiten steht Lehrkräften ein noch größeres Spektrum an Optionen zur Verfügung, um ihren Kunstunterricht mit Künstlicher Intelligenz kreativer und individueller zu gestalten. Besonders in der generativen KI – etwa für die Erstellung von Bildern, Animationen oder Sounddesign – zeigt sich das Potenzial KI-gestützter kreativer Prozesse. Lernende können KI-Tools nutzen, um Skizzen zu vervollständigen, Farbschemata vorzuschlagen oder Werke in verschiedene Kunststile zu übertragen.

Darüber hinaus kann KI den Unterricht stärker individualisieren. So sind KI-Programme in der Lage, Lerninhalte an das jeweilige Niveau der Schüler*innen anzupassen und personalisiertes Feedback zu erstellten Texten zu geben. Entscheidend ist dabei eine präzise und durchdachte Aufgabenstellung (Prompting), da KI lediglich als Werkzeug fungiert. Lese- und Schreibkompetenzen bleiben essenziell und tragen maßgeblich zum Gelingen der Prompts bei. KI eignet sich auch hervorragend zur Erstellung differenzierter Wahlaufgaben und unterstützt damit die Forderung nach Differenzierung im Unterricht.

Praxisbeispiel 1

Für meinen Leistungskurs in JG 12 ließ ich im Rahmen des Themas „Erlebnisraum Nacht“ von ChatGPT Wahlaufgaben zur kreativen praktischen Annäherung eines Bildvergleiches der beiden verbindlichen Werke „Sternennacht“ von Vincent van Gogh und „Night Shadows“ von Edward Hopper erstellen. Folgende Optionen standen unter anderem zur Verfügung:

- Visuelle Transformationen – Remix und Farbsymbole: Die Aufgabe bestand darin, Licht, Schatten und Farbwirkung in beiden Werken zu vergleichen und daraus eine neue Bildkomposition zu entwickeln. Dies konnte durch eine Misch-Collage geschehen, in der Elemente beider Werke kombiniert wurden, oder durch einen

gezielten Austausch der Farbpaletten. So konnte van Goghs lebendige, intensive Farbigkeit auf „Night Shadows“ übertragen oder „Die Sternennacht“ in monochrome Grautöne umgesetzt werden, um die Wirkung zu verändern (Abb. 1).

- Stimmung und Psyche durch Musik interpretieren: Passende Musikstücke sollten zu den Gemälden gefunden werden, um deren emotionale Atmosphäre zu unterstreichen. Die Ergebnisse wurden in einer audiovisuellen Präsentation zusammengeführt, die Bildinterpretationen mit Musik und – optional – eigenen Texten kombinierte.
- Psychologische Porträts: Die dargestellte Einsamkeit und Sehnsucht in den Bildern standen im Mittelpunkt. Die Aufgabe beinhaltete, Tagebucheinträge aus der Perspektive der abgebildeten Figuren zu verfassen, um deren innere Gefühlswelten zu erkunden. Auch das ästhetische Erscheinungsbild des Textes – etwa Papier, Einband, Schriftart und Schreibmaterial – konnte bewusst gestaltet werden, um die Wirkung zu verstärken.
- Virtuelle Erweiterungen des Bildraums: Die Aufgabe bestand darin, sich vorzustellen, wie es wäre, in die räumliche Welt der Werke einzutreten. Dabei sollten analoge oder digitale Erweiterungen gestaltet werden, die neue Perspektiven oder narrative Elemente hinzufügen. So konnte etwa van Goghs „Sternennacht“ durch eine fotografische Inszenierung weitergedacht oder die Geschichte einer Figur aus Hoppers Bild in der Dunkelheit fortgesetzt werden (Abb. 2).

Die Aufgaben ermöglichten den Lernenden eine kreative Auseinandersetzung mit der künstlerischen und psychologischen Dimension der Werke. Besonders die Optionen „Visueller Remix“ und „Stimmung durch Musik“ wurden häufig gewählt, auch die Reflexion in Form psychologischer Porträts fand großen Anklang. Die Wahlaufgaben wurden als äußerst motivierend empfunden und führten zu bemerkenswerten Ergebnissen (Abb. 3 – 5 4).

Im Bereich digitalen Arbeiten bieten Apps wie Adobe Sensei Funktionen wie automatische Retusche, Perspektivkorrektur oder Farboptimierung. Derartiges digitales Arbeiten kann insbesondere in Grund- bzw. „Abdecker“-kursen (Niedersachsen) zielführend sein, um die Motivation der Lernenden aufrechtzuerhalten und die eventuell nicht so ausgeprägten produktiven Kompetenzen auszugleichen (Abb. 6).

Praxisbeispiel 2

Ein weiteres Beispiel aus der Produktion ist eine Aufgabe in einem „Abdecker“-kurs (nicht ans Kerncurriculum gebunden = thematisch offen) in JG 12, bei der die Schüler*innen Nachbilder von Werken kunsthistorischer Bedeutung anfertigen sollten. Die Technik wurde den Schüler*innen frei gewählt. Einige wählten digitale Bildbearbeitung und manche von ihnen gestalteten Bilder mittels KI. Ein Schüler erstellte einen Prompt, bei dem die Figur von

Caspar David Friedrichs Nebelmeer übernommen wurde. Auf die Komposition bezogen, wurde die Ansicht übernommen: Die Figur steht zentral und blickt über eine Stadt, ähnlich wie Caspar David Friedrichs Figur über das Nebelmeer. Der Schüler demonstriert durch die Erstellung eines adäquaten Prompts, dass er den Bildaufbau von Caspar David Friedrichs Werk größtenteils verstanden hat (Abb. 7).

Diese Beispiele zeigen, wie KI kreativ und reflektiert in den Kunstunterricht integriert werden kann. Ergänzend dazu bietet die TaskCard „Künstliche Intelligenz (KI) im Kunstunterricht“ des BDK (siehe AG Postdigitale Kunstpädagogik auf der Website des BDK) eine strukturierte Sammlung von Anwendungen und Ressourcen zum Thema. Hier finden sich neben Informationen zu den Grundlagen der KI auch praxisnahe Unterrichtsimpulse für verschiedene Kompetenzbereiche sowie eine Übersicht über Künstler*innen, die KI in ihre Werke einbinden.

KI-generierte Kunst bietet darüber hinaus eine wertvolle Grundlage, um im Kunstunterricht ethische und ästhetische Fragestellungen zu diskutieren – etwa die Rolle von Originalität, Kreativität und Menschlichkeit in der Kunst. Ihre Nutzung fördert somit nicht nur kreative und technische Fähigkeiten, sondern auch eine kritische Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Technologie im künstlerischen Schaffensprozess. Darüber hinaus eröffnet der interdisziplinäre Einsatz von KI vielfältige Verknüpfungen zwischen Kunst, Ethik, Informatik, Medien- und Naturwissenschaften.

Alles in allem erwerben die Schüler*innen nicht nur künstlerische Fähigkeiten, sondern auch digitale Kompetenzen, die in der modernen Arbeitswelt zunehmend an Bedeutung gewinnen.

Herausforderungen beim Einsatz von KI im Kunstunterricht

Damit KI sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden kann, müssen zunächst technische und organisatorische Hürden überwunden werden. Dazu gehören der Zugang zu geeigneten Tools, digitale Kompetenzen von Lehrkräften und Schüler*innen sowie infrastrukturelle Herausforderungen. Zudem fehlt es an einer festen Verankerung von KI-Themen im schulischen Alltag – sei es durch die Integration in Lehrpläne, klare Sicherheitsrichtlinien oder verbindliche didaktische Konzepte.

Zwar gibt es mittlerweile Handreichungen und Leitfäden einiger Bundesländer, und auch die Kultusministerkonferenz (KMK) hat 2024 eine Handlungsempfehlung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen verabschiedet. Doch die Umsetzung erfolgt oft ad hoc und unkoordiniert – Schulen und Lehrkräfte gehen mit unterschiedlichem Tempo voran. Nachhaltiger wäre eine schul- und fächerübergreifende Einbettung von KI in den Unterricht, etwa durch eine gezielte Verknüpfung mit Ethik (bzw. Werte und Normen und vergleichbaren Fächern), Deutsch oder Informatik sowie weiteren Fächern wie Kunst (natürlich), Geschichte oder Naturwissenschaften.

Auch die Nutzung von KI im Kunstkontext wirft zahlreiche Probleme auf. Im kunstpädagogischen Diskurs wird diskutiert, ob KI die Rolle von Kunstlehrkräften und Schüler*innen verändert. Einerseits kann KI kreative Prozesse inspirieren und erweitern. Andererseits warnen Kritiker*innen vor einer technokratischen Sichtweise, die den künstlerischen Schaffensprozess auf Algorithmen reduziert.

Zudem wirft KI zentrale ethische Fragen auf: Wie beeinflusst der Einsatz generativer KI Urheberrecht, Originalität und den kreativen Prozess? Künstler*innen protestieren teils vehement dagegen, dass ihre Werke ohne Zustimmung zum Training von KI-Modellen verwendet werden. Viele kritisieren das massenhafte Scraping von Kunstwerken durch KI-Unternehmen und fordern rechtliche Regelungen zum Schutz geistiger Eigentumsrechte. Dennoch sind bereits zahlreiche Werke, darunter auch offensichtlich die von Caspar David Friedrich, in KI-Trainingsdaten eingeflossen – ohne dass er als längst verstorbener Künstler je hätte zustimmen oder sich dagegen wehren können ...

Neben diesen urheberrechtlichen und ethischen Herausforderungen stellt sich die Frage, wie KI die kreative Praxis im Kunstunterricht beeinflusst. Automatisierung birgt die Gefahr, dass die Hands-on-Kreativität der Schüler*innen leidet und Passivität fördert. Der Kunstpädagoge Georg Peez (2020) betont, dass die händische Auseinandersetzung mit Materialien essenziell für die Entwicklung kreativer Fähigkeiten ist. Dies wird auch durch neurowissenschaftliche Studien gestützt, die zeigen, dass taktile und gestalterische Prozesse zentrale Gehirnareale aktivieren und die kreative Problemlösung sowie feinmotorische Fähigkeiten fördern. Wird dieser Prozess durch KI ersetzt, könnten Schüler*innen zu passiven Konsument*innen statt aktiven Gestalter*innen werden. Gleichzeitig besteht die Gefahr einer Vereinheitlichung kreativer Ausdrucksformen, da KI-gestützte Kunst auf bestehenden Daten basiert und tendenziell bereits bekannte Muster reproduziert. Dies könnte zu einer Reduktion individueller Stilentwicklung und einer geringeren Experimentierfreude führen, da Lernende sich stärker an algorithmisch generierten Vorlagen orientieren, anstatt eine eigene visuelle Sprache zu entwickeln (Schwartz 2023). Auch die Fähigkeit zur kritischen Reflexion von Material, Form und Prozess könnte beeinträchtigt werden, wenn KI-generierte Werke als ästhetisch „perfekt“ wahrgenommen werden, ohne die dahinterliegenden Mechanismen zu hinterfragen (Praktiken ästhetischen Denkens, 2021). Ein Forschungsprojekt des Max-Planck-Instituts für Bildungsforschung untersucht, wie die Art und Weise, wie wir über KI-generierte Kunst sprechen, unsere Zuweisung von Anerkennung und Verantwortung beeinflusst (MPIB 2024). Darüber hinaus zeigt die PISA-Sondererhebung 2022, dass kreatives Denken in deutschen Schulen seltener gefördert wird als international üblich. Eine verstärkte Automatisierung könnte diesen Trend verschärfen, indem sie die Entwicklung origineller Ideen und Problemlösungsstrategien einschränkt. Daher ist es entscheidend, den Einsatz von KI im

Kunstunterricht bewusst zu gestalten, um die kreative Eigenaktivität der Schüler*innen zu fördern, statt sie zu untergraben.

Gleichzeitig erfordert der Umgang mit KI-gestützten Tools wie ChatGPT überaus ausgeprägte kritische Kompetenzen, da sämtliche Inhalte überprüft und hinterfragt werden müssen. Problematisch sind dabei nicht nur ungenaue oder falsche Aussagen sowie fehlende Quellen, sondern insbesondere ein Verhalten, das man als bewusste Täuschung interpretieren könnte – wäre es nicht das Ergebnis eines KI-Systems. Folgendes Beispiel verdeutlicht dies (leider ist der ursprüngliche Verlauf nicht mehr abrufbar, daher gebe ich die Konversation nur sinngemäß wieder):

Wieder im Rahmen des Themas „Erlebnisraum Nacht“ nutzte ich ChatGPT – im Grunde eine erweiterte Suchmaschine –, um ein passendes Gedicht als Textimpuls für eine praktische Übungsklausur zur Vorbereitung auf die zweite Klausur zu finden. Ich entschied mich für diesen Weg, da ich etwas sehr Spezifisches suchte: einen Gedichtimpuls mit der Stimmung von Hoppers „Night Shadows“, zum Thema Nacht in der Stadt aus den 1920er Jahren, mit reduzierter, gezielter Farbsetzung sowie bedeutsamer Lichtregie und Technik – eine Recherche, die mit herkömmlichen Suchmaschinen zeitaufwändig gewesen wäre.

ChatGPT nannte mir zunächst ein passendes Gedicht aus dieser Zeit, jedoch ohne Autor*in. Auf Nachfrage gestand die KI, das Gedicht selbst verfasst zu haben, bot mir aber freundlich an, es dennoch zu verwenden (Smiley-Emoji). Daraufhin bat ich um ein Gedicht eines Menschen, der tatsächlich gelebt hat. Die KI präsentierte mir ein weiteres Gedicht und nannte einen Autor, der in jener Zeit nachweislich existierte. Als ich jedoch nach einer Quelle für die Übungsklausur suchte, wurde ich im Internet nicht fündig. Misstrauisch geworden, fragte ich nach, ob das Gedicht vielleicht erfunden sei. ChatGPT räumte schließlich ein, es „im Stil“ des Dichters verfasst zu haben, um meinen Wünschen zu entsprechen und mir Material für eine „schöne Kunstklausur“ zu liefern (Smiley-Emoji) ...

Reflexion und Perspektiven

Derzeit scheint Künstliche Intelligenz in den meisten Schulfächern, auch im Kunstunterricht, vor allem Lehrkräften eine Arbeitserleichterung zu bieten. Besonders im Bereich des individualisierten Feedbacks liegt ihr Potenzial: Richtig eingesetzt kann KI Schüler*innen gezielt Rückmeldungen zu ihren Stärken und Schwächen geben – in einem Umfang, den eine einzelne Lehrkraft allein kaum leisten könnte.

Meiner Einschätzung nach zeigt sich der Nutzen im Kunstunterricht vor allem im theoretischen Bereich, ähnlich wie in anderen Fächern, da die händische, materialbezogene Arbeit eine zu wichtige Rolle spielt. Kunst lebt von der direkten Auseinandersetzung mit Materialien, Techniken und taktilen Erfahrungen – Aspekte, die KI nicht ersetzen kann. Gerade das Experimentieren mit Farben, Texturen und räumlichen Kompositionen fördert

kreatives Denken und motorische Fähigkeiten auf eine Weise, die eine rein digitale Unterstützung nicht leisten kann. Während KI also im kunsttheoretischen Bereich – etwa bei Bildanalysen, kunsthistorischen Kontexten oder der Reflexion ästhetischer Prinzipien – wertvolle Impulse liefern kann, bleibt die praktische künstlerische Erfahrung unverzichtbar. Dennoch eröffnet KI neue Ausdrucksmöglichkeiten, etwa durch das Erforschen von Stilen, das Variieren von Kompositionen oder die Entwicklung interaktiver Kunstformen. Sie macht Kunst zugänglicher und bietet auch jenen neue Gestaltungswege, die sich selbst nicht als „kreativ“ sehen. Gleichzeitig bleibt die Frage, ob KI tatsächlich Kreativität fördert oder eher zur Automatisierung künstlerischer Prozesse führt. Eine zentrale Herausforderung ist die kritische Auseinandersetzung mit KI-generierter Kunst: Welche Rolle spielen Urheberrecht, ethische Fragestellungen oder Verzerrungen in den Algorithmen? Der Kunstunterricht kann hier als Reflexionsraum dienen, in dem Schüler*innen den Einfluss von KI auf Kunst und Gesellschaft hinterfragen.

Darüber hinaus wirft die Integration von KI im Kunstunterricht auch bildungspolitische Fragen auf: Wie müssen Lehrpläne angepasst werden, um sowohl künstlerisch-praktische als auch technologische Kompetenzen zu fördern? Auch der Einsatz von KI beim Verfassen von kunstbezogenen Texten sollte in diesem Zusammenhang bedacht werden.

Langfristig betrachtet könnte KI nicht nur kreative Prozesse prägen, sondern auch neue Entwicklungen im Bildungswesen anstoßen. So könnten KI-gestützte Assistenzsysteme, sogenannte KI-Zwillinge, Lehrkräfte in administrativen Aufgaben entlasten. Dennoch bleibt der direkte Austausch mit einer realen Lehrkraft, insbesondere für pädagogische Prozesse und den Beziehungsaufbau, unersetzlich. Entscheidend wird sein, wie die Kunstpädagogik sich dieser Entwicklung stellt: als bloße Reaktion auf technologische Neuerungen oder als aktiver Gestaltungsprozess einer neuen künstlerischen Bildung.

Literatur

Baacke, Dieter: Medienpädagogik. Tübingen 1997.

Boden, Margaret A.: Die Flügel des Geistes. Kreativität und künstliche Intelligenz. Berlin 1992.

Bourriaud, Nicolas: Relational Aesthetics. Dijon 1998.

Csikszentmihályi, Mihály: Flow. The Psychology of Optimal Experience. New York 1996.

Eisner, Elliot W.: The Arts and the Creation of Mind. New Haven 2002.

Jörissen, Benjamin/Marotzki, Winfried: Medienbildung. Eine Einführung. Wiesbaden 2009.

Peez, Georg: Kunstpädagogik und Digitalisierung. Herausforderungen und Perspektiven. In: KUNST+UNTERRICHT 445/446/2020. S. 4–9.

Online-Quellen

Bavarikon – Bayerns digitale Schatzkiste. Digitale Sammlung Bayerns.

<https://www.bavarikon.de/?lang=de>

BDK Fachverband für Kunstpädagogik, AG Postdigitale Kunstpädagogik: Künstliche Intelligenz im Kunstunterricht – TaskCards. <https://www.taskcards.de>

Google Arts & Culture: Online-Plattform für Kunst und Kultur.

<https://artsandculture.google.com/>

Kultusministerkonferenz (KMK): Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen. Themenspezifische Handlungsempfehlung. Beschluss der Bildungsministerkonferenz vom 10.10.2024.

https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2024/2024_10_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf

Praktiken ästhetischen Denkens: Reflexion über den Sinn- und Zweckzusammenhang von Dingen durch Ästhetik. 2021. <https://library.oapen.org/bitstream/id/a892951f-f28c-47b4-9312-56a476978400/9783839470886.pdf>

Max-Planck-Institut für Bildungsforschung: Wahrnehmung von KI-generierter Kunst und deren Einfluss auf die Zuweisung von Anerkennung und Verantwortung. 2024.

<https://www.mpib-berlin.mpg.de/1689092/project043-perception-of-ai-art>

OECD: PISA 2022 Results (Volume I) – Creative Thinking. 2023. <https://www.oecd.org>

Schwarting, M.: Künstliche Intelligenz. Analyse der Möglichkeit eines drohenden Verlusts von Autonomie, Verantwortung, Individualität und Würde. 2023.

https://pubdata.leuphana.de/bitstream/20.500.14123/768/1/Dissertation_2023_%20Schwarting_K%C3%BCnstliche%2C2.pdf

SKD | Online Collection: Staatliche Kunstsammlungen Dresden. <https://skd-online-collection.skd.museum>

Abbildungen

- 01 „Farbmix“: Hoppers Farbpalette auf van Goghs „Sternennacht“ übertragen von Saskia
- 02 „Café“: Immersives Eintauchen in Hoppers Bildwelt von Melina
- 03 „Überblick 1“: Überblick über die Ergebnisse zu Praxis 1
- 04 „Überblick 2“: Überblick über die Ergebnisse zu Praxis 1
- 05 „Überblick 3“: Die Pinnwand im Kursraum
- 06 „ML“ „Mona Lisa in der South Bronx“ von Leonard
- 07 „CDF“: „Der Wanderer über dem New Yorker Nebelmeer“ von Hannes