

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien kritisch nutzen / Band 1: DeepArt & Chardesign

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

Vorwort / Aufbau dieser Reihe	3/4
1. Wer macht die Kunst?	
Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem	
<i>Hinweise für die Lehrkraft</i>	5-13
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	5
• Unterrichtsstunde 1+2: Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen	6-9
• Unterrichtsstunde 3+4: Diskussion über die Abschaffung von Handschrift	9
• Unterrichtsstunde 5: Digitale Erstellung von Platzschildern für sich selbst	10
• Unterrichtsstunde 6-8: Analoge Erstellung von Platzschildern für einen Partner in der Klasse	10-11
• Unterrichtsstunde 8: Einschätzung der Ergebnisse	11
• Hintergrundinformationen für die Lehrkraft	12-13
Schüler*innenteil	14-18
• Aufgabe 1-4	14
• Aufgabe 5	15
• Aufgabe 6-9	16
• Exkurs – Tusche und Schrift	17
• Aufgabe 10-13	18
2. Wer kann ich sein? Characters in Games	
<i>Hinweise für die Lehrkraft</i>	19-24
• Übersicht über die Unterrichtseinheit	19
• Hintergrundinformationen: Begriffe im Gaming	20
• Unterrichtsstunde 1: Gamer und Gamingindustrie	21
• Unterrichtsstunde 2: Analyse von Beispielen klischeehafter Charaktere	22/23
• Unterrichtsstunde 3+4: Entwurf eines eigenen Characters	23
• Unterrichtsstunde 5-7: Erstellung einer Werbeanzeige für das Spiel	24
Schüler*innenteil	25-36
• Selbsttest – Wie ist dein Gamingverhalten?	25
• Auswertung – Selbsttest zu Gamingverhalten	26
• Station 1 „Games und Geld“	27
• Station 2 „Games und Sucht“	28
• Station 3 „Games und Design“	29
• Kontrollstation – Lösungen	30
• Aufgabe 1+2	31
• Aufgabe 3+4	32
• Aufgabe 5	33
• Aufgabe 6	34
• Aufgabe 7+8	35
• Aufgabe 9-12	36

Vorwort

Digitale Emanzipation im Kunstunterricht – Unterrichtskonzepte zur medialen Menschenbildung in der Sekundarstufe

Die Idee dieser Reihe

Die Idee dieser Reihe basiert auf gesellschaftlichen Veränderungen, derer wir uns weder entziehen können noch sollten: die Digitalisierung von Kommunikation und Arbeitswelt. Im schulischen sowie im außerschulischen Umfeld konfrontiert sie uns mit neuen Herausforderungen, denen es gilt, als Lehrer*in, als Schüler*in und nicht zuletzt als Mensch, handlungsfähig und reflektiert entgegenzutreten.

Der Trägheit des Bildungssystems scheint es nun geschuldet, wenn auch durch hohe Kosten digitaler Endgeräte sicherlich begünstigt, dass es bisweilen einige Jahre dauerte, bis diese Veränderungen in den Unterrichtsalltag Einzug gehalten haben. Schon 2016 stellte die Bundesregierung schließlich die „Bildungsoffensive für die digitale Wissensgesellschaft“ vor, die Mittel bereitstellen sollte, Schulen mit digitaler Ausstattung auszurüsten. Zudem verpflichteten sich die Bundesländer dazu, die Aus- und Weiterbildung der Lehrenden im digitalen Sektor sicherzustellen. Das Gros dieser Angebote setzte es sich dabei aber zum Ziel, den konkreten Umgang mit digitalen Endgeräten und Apps zu vermitteln. Die Pandemie und der damit erzwungene digitale Unterricht verlieh der Thematik noch einmal zusätzliche Dringlichkeit. Für die alltägliche Unterrichtspraxis des Lehrenden ist diese „Nutzungsfähigkeit“ unbestreitbar eine wichtige Basis, die während der Pandemie wohl aber alle Lehrenden erreicht hat.

Leider scheint in dieser beschränkten Perspektive jedoch der Blick der Empirischen Bildungsforschung auf die Digitalisierung deutlich zu kurz zu kommen. Schließlich werden seit Jahrzehnten an Universitäten und in Forschungseinrichtungen ergebnisreiche Studien darüber durchgeführt, wie die Digitalisierung das Lernen beeinflusst, welche Fähigkeiten notwendig sind, um Lernenden eine flexible Reaktion auf die Beschleunigung des technischen Wandels zu ermöglichen und welchen Einfluss die Digitalisierung auf die Sozialisation junger Menschen ausübt. In die Praxis des Unterrichtens wurden diese Erkenntnisse gerade unter dem Digitalisierungsdruck der Pandemie kaum überführt. Gerade dies ist aber nötig, da die Lernenden sich lange davor schon selbstverständlich und oft unbegleitet von Bildungsabsichten der Lehrenden in der digitalen Welt bewegten und bewegen.

Die vorliegende Reihe von Unterrichteinheiten will eine Brücke schlagen und fern von digitaler Euphorie, aber auch nicht aus Überforderungsgefühlen geschuldeten Abwehrhaltungen heraus den Blick auf die Begleitung der Digitalisierung im Unterricht lenken. Im Fokus stehen soll dabei jedoch nicht, wie bisweilen üblich, die technische Nutzung der Medien für den Lehrenden zu erschließen: Meist gelingt dies Schüler*innen ohnehin intuitiver. Vielmehr sollen die pädagogischen Potenziale des Unterrichts im Umgang mit Medien ausgeschöpft werden, der kritisch-emanzipatorische Vorsprung des Lehrenden sinnvoll eingesetzt werden.

Ganz ausdrücklich soll dabei das Digitale die handwerkliche Arbeit oder den persönlichen Umgang nicht ersetzen, sondern nur teilweise ergänzen. Wichtiger ist für die Konzeption dieses Buches eben vor allem der emanzipatorische Gedanke: Die Digitalisierung und ihre privaten und gesellschaftlichen Folgen sollen der Gegenstand des Unterrichts sein, sollen hinterfragt und durchdacht werden. Dass dies auch mit dem Werkzeug digitaler Medien geschieht, ist naheliegend, aber nicht Selbstzweck.

Vorwort

Der Aufbau dieser Reihe

Die Reihe „**Digitale Medien kritisch nutzen**“ bietet in jedem Heft zwei auf verschiedene Altersstufen ausgerichtete Unterrichtskonzepte.

- **Band 1** für die Klassenstufen 5 bis 8 behandelt mit „**Wer macht die Kunst?**“ und „**Wer kann ich sein?**“ Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem und Rollenklischees im Gaming.
- **Band 2** für die Klassenstufen 7 bis 10 behandelt mit „**Wie will ich gesehen werden?**“ und „**Was könntest Du werden?**“ sozialisationsrelevante Aspekte von Selfies und zukünftig mögliche Veränderungen des Menschseins durch Cyborgtechnologien.
- **Band 3** für die Klassenstufen 9 bis 13 behandelt mit „**Wer führt meinen Blick?**“ und „**Was bedeutest Du?**“ in der App-Programmierung genutzte Mittel der Suchtinduktion und Verhaltensmanipulation und die sozialen und psychologischen Auswirkungen von Social-Media-Nutzung.

Die vielfach praxiserprobten Unterrichtsideen sind exemplarische und erheben gewiss keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Ausgangspunkt der Konzeptionen waren dabei stets bei Lernenden beobachtete oder explizit durch sie eingebrachte Phänomene, die Potenzial für Manipulationen bieten. Der Ansatz der Unterrichtseinheiten ist stets, durch Aufklärung über (bewusst) verunklärte Zusammenhänge, aber auch durch selbsttätiges Erfahren, diesen Manipulationen entgegenzutreten und die Schüler*innen dazu zu befähigen, sich von verborgenen Interessen Dritter zu emanzipieren.

Dem Lehrenden soll dieses Buch in Form von **Arbeitsblättern, Aufgabenstellungen** und möglichen **Sozialformen** Hilfen zur Vorbereitung des Unterrichts bieten, aber auch Ideen zur Umsetzung praktischer Unterrichtseinheiten im Rahmen des Kunstunterrichts liefern. Ebenso wichtig ist, dass auch zu vielen Themenbereichen **Hinweise zu den Hintergründen des digitalen Phänomens** dargelegt werden. Diese sind derart aufgebaut, dass sie einerseits knappe Informationen zu den gängigen beiden Betriebssystemen der Marktführer beinhalten (und damit ermöglichen, sich auf Schultablets oder Schüler*innen-Smartphones schnell zurecht zu finden), andererseits jedoch auch die Hintergründe der Systeme und Phänomene auf theoretischer Ebene klären, ohne sich in technischen Fachbegriffen zu verlieren.

Zeitaufwand, Aufbau der Unterrichtseinheiten wie auch **sinnvolle Altersgruppen** sind zur grundsätzlichen Orientierung in einem kurzen Überblick am Anfang jedes Unterrichtsvorschlages angegeben. Ebenso finden sich Hinweise zu notwendiger oder empfohlener (gekennzeichnet durch „ggf.“) **Ausrüstung im analogen und im digitalen Bereich**. Die Darstellung der einzelnen Unterrichtseinheiten folgt dem Grundgedanken einer Aufteilung jeweils in einen Hinweisteil mit Informationen für die Lehrenden zu möglichem Aufbau und Ablauf der Unterrichtseinheit und einem daran anschließenden Materialteil, in dem sich gebündelt ausformulierte Aufgabenstellungen wie auch Arbeitsblätter für die Lernenden befinden.

Zusätzlich beinhalten einige Unterrichtsvorschläge noch Hinweise zur Umsetzung der praktischen Arbeiten auf rein digitaler Ebene („**Digitale Alternative**“). Dies trägt vor allem aktuellen Bestrebungen Rechnung, Schüler*innen den Umgang mit digitalen Werkzeugen nahezubringen und ihnen hier Einblick in Zusammenhänge zu geben, die über ihre alltäglich genutzten Smartphoneapps hinausweisen. Diese Hinweise sind naturgemäß jedoch sehr schnell veraltet und dienen vor allem dazu, der Lehrkraft einen grundsätzlichen Überblick über digitale Möglichkeiten und Grenzen im Vergleich zur analogen Arbeit zu geben. Entsprechend des multimedialen Ansatzes, der diese Reihe bietet, finden Sie im Teil für die Schüler*innen einerseits analoge Kopiervorlagen für die Herausgabe an die Lernenden. An einigen Stellen liegen aber auch digitale Abbildungen und Videos vor, die unter www.kohlverlag.de abrufbar sind. Wo solches Zusatzmaterial vorliegt, findet sich an der jeweiligen Stelle in den Materialien für die Lehrenden mit dem Symbol (📄) ein entsprechender Hinweis.

Es geht also nicht darum, Lehrende und Lernende zu einem virtuoseren Umgang mit digitalen Werkzeugen zu befähigen. Vielmehr sollen Chancen und Risiken bewusst gemacht werden. Geschult werden soll eine kritische Urteilsfähigkeit und die Fähigkeit zur Anpassung an eine sich schnell verändernde digitale Umwelt durch Emanzipation von wirtschaftlichen Interessen, die von außen an „User“ herangetragen werden.



1. Wer macht die Kunst?

Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

Übersicht über die Unterrichtseinheit

Kurzbeschreibung: Die Lernenden erstellen analog mit Tusche und digital Namensschilder für einen Klassenkameraden.

Jahrgangstufen: 5-7

Aufbau der Unterrichtseinheit (8 Unterrichtsstunden):

1. Einstieg und Erarbeitung:

Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen (2 Unterrichtsstunden)

2. Vertiefung:

Diskussion über die Abschaffung von Handschrift (2 Unterrichtsstunden)

3. Erarbeitung/Praxis 1:

Digitale Erstellung von Platzschildern für sich selbst (1 Unterrichtsstunde)

4. Erarbeitung/Praxis 2:

Analoge Erstellung von Platzschildern für einen Partner in der Klasse (3,5 Unterrichtsstunden)

5. Zusammenfassung/Reflexion:

Einschätzung der Ergebnisse (0,5 Unterrichtsstunde)

Digitale Ausrüstung:

- Beamer und PC
- Pro Schüler*in ein PC oder Tablet mit Microsoft® Word
- Drucker für DIN A4 Papier in S/W oder ggf. Farbe



Analoges Material:

- Tusche
- Pro Schüler*in je ein weißes DIN A4-Papier, ein Bleistift, eine Bandzugfeder und -halter, ein Taschentuch und ein Schmierblatt
- ggf. Wasserfarben, Wasserbecher und Pinsel



Lernziele:

1. Die Schüler*innen lernen Charakteristika von analogen und digitalen Bildern zu erkennen und zu unterscheiden.
2. Die Schüler*innen reflektieren den Wert und die Notwendigkeit von haptischen Erfahrungen.
3. Die Verknüpfung von Bildern und Schriften vermittelt den Lernenden, dass Handschrift als originärer Ausdrucksweg nutzbar ist, ähnlich wie ein Kunstwerk.

Bildungsbereich: Bedeutung des „Handwerks“ für Wahrnehmung und Ergebnis

Bildungsabsichten:

In dieser Einheit geht es einerseits um mediale Kompetenz in dem Sinn, dass analoge und digitale Werkzeuge nicht gegeneinander ausgespielt werden, sondern klar Stärken und Schwächen verschiedener Möglichkeiten, visuelle Spuren zu hinterlassen, eingeschätzt werden können. Die Lernenden sollen dabei aber als Gegenpol zu ihrer aktuellen Lebenswirklichkeit darin bestärkt werden, die zeitaufwändigeren analogen Techniken nicht zu scheuen, sondern wahrnehmen, welcher Mehrwert durch die zeitaufwändigere und auch nicht so leicht reversible Handhabung entstehen kann. Der Nutzen manueller Erfahrungen soll durch die Debatte über die Handschrift in einem für die Lernenden leicht zugänglichen Rahmen bewusst werden.



Hinweise
für die
Lehrkraft

1. Wer macht die Kunst?

Vor- u. Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem

Unterrichtsstunde 1+2:

Analyse von analog und digital erstellten Zeichnungen



Einstieg






Um die Sensibilität für digital und analog erstellte Bilder einzuführen, bietet sich der Vergleich von Bildern gleichen Motivs mit verschiedenen Techniken an. Je nach Lerngruppe sind unterschiedliche Motive sinnvoll. Unter www.kohlverlag.de sind verschiedene Bildbeispiele als zusätzliches Downloadmaterial zugänglich (zu dem Bild mit der Katze und dem mit dem Jungen ist jeweils zusätzlich ein Video verfügbar, das den Entstehungsprozess, aber auch den Vorteil des leichten Löschens von Fehlern veranschaulicht). Als „Ratespiel“ fürs Unterrichtsgespräch werden fünf bis sechs Bilder nacheinander gezeigt und die Lernenden sollen sich selbst notieren, ob es sich um ein analog, digital oder in einer Mischung aus beidem erstelltes Bild handelt.

👁️ Aufgabe 1, 2 / Seite 14

Erarbeitung

Schritt 1: Besprechung

Im Anschluss an das „Ratespiel“ folgt die mündliche Auflösung (siehe Lösungsvorschlag unten) anhand eines erneuten Durchlaufs der Präsentation, verknüpft mit der Besprechung, woran die Technik zu erkennen war. Hier ist mit großer Wahrscheinlichkeit die Unterstützung der präzisen Formulierungen im Lehrgespräch notwendig.

	Technik	Erkennbar an
	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Kaum erkennbar, weil Tablet und Stift mit der bewussten Imitation der Krei- dehaptik spielt, außer der extremen Sättigung in den rein schwarzen Partien.
	Rein digital: Foto mit Filter von Prisma.	Gleichwertige Behandlung aller Bereiche, egal ob Hinter- grund oder Gesichtszüge.
	Rein analog: Öl auf Leinwand.	Leichte Vergrößerung und kontrastreichere Anlage relevanter Bereiche, etwa Augen und Mund.
  (Zusätzliches Video zum Downloaden, das den Entstehungs- prozess, aber auch den Vorteil des leichten Löschens von Fehlern veranschaulicht.)	Mischung analog digital: Zeichnung auf Tablet.	Papieroberflächenstruktur in Gesicht immer gleichmäßig, bei genauer Betrachtung wiederholen sich Spritzer im Hintergrund.

Digitale Medien kritisch nutzen

Band 1: DeepArt & Chardesign

1. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Susanne Rezac (Hrsg.), Manuela Bünzow
Coverbild: Susanne Rezac
Illustrationen: Susanne Rezac, Manuela Bünzow
Redaktion: Kohl-Verlag
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 984

ISBN: 978-3-98841-550-9

Bildquellen © AdobeStock.com

S. 2: Africa Studio; **S. 22:** Анастасия Птицова (bearbeitet)

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2023

Unsere Lizenzmodelle



Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulserver der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter www.kohlverlag.de erhältlich.

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien kritisch nutzen / Band 1: DeepArt & Chardesign

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

