

SCHOOL-SCOUT.DE

Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Digitale Medien kritisch nutzen / Band 2: Selfies & Cyborgs

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhalt

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Vorwort / Aufbau dieser Reihe | 3/4 |
| 1. Wie will ich gesehen werden? Selbstinszenierung in Selfies | |
| Hinweise für die Lehrkraft | 5-12 |
| • Übersicht über die Unterrichtseinheit | 5 |
| • Unterrichtsstunde 1+2: Besprechung der Gestaltungsmittel der Selfies | 6 |
| • Unterrichtsstunde 3+4: Gruppenarbeit zu Selfieauswirkungen | 7 |
| • Unterrichtsstunde 5-7: Selfiecollage erstellen | 8 |
| • Unterrichtsstunde 8: Einschätzung der Ergebnisse | 9 |
| • Digitale Alternativen zur Erstellung der praktischen Arbeit | 9 |
| • Hintergrundinformationen für die Lehrkraft | 10-12 |
| Schüler*innenteil | 13-20 |
| • Kopiervorlage 1: Tischkärtchen für die Inszenierung über das Motiv | 13 |
| • Aufgabe 1-3 | 14 |
| • Aufgabe 4+5 | 15 |
| • Aufgabe 6 | 16 |
| • Kopiervorlage 2: Infokärtchen | 16-19 |
| • Aufgabe 7-9 | 20 |
| 2. Was könntest du werden? Transhumanismus und Cyborgtechnologien | |
| Hinweise für die Lehrkraft | 21-31 |
| • Übersicht über die Unterrichtseinheit | 21 |
| • Unterrichtsstunde 1: Informationen über aktuellen Stand und Diskussion zu Auswirkungen. | 22 |
| • Unterrichtsstunde 2: Bildbetrachtung von Bionictattoos und Entwurf eigener Ideen. | 22-23 |
| • Unterrichtsstunde 3+4: Entwerfen von Zeichnungen für zusätzliche Sinnesorgane | 23-24 |
| • Unterrichtsstunde 5: Ästhetische Forschung zum Thema „Unter Cyborgs“ | 25 |
| • Unterrichtsstunde 6 (+ ggf. 7): Ästhetische Forschung als Cyborg | 25 |
| • Lösungsvorschlag zu Aufgabe 1 | 26 |
| • Lösungsvorschlag zu Aufgabe 2 | 27 |
| • Abbildungen von Bionictattoos für Unterrichtsstunde 2 | 28 |
| • Textbeispiel zu Aufgabe 6 | 29 |
| • Hintergrundinformationen für die Lehrkraft. | 30/31 |
| Schüler*innenteil | 32-36 |
| • Aufgabe 1+2 | 32 |
| • Kopiervorlage: „Wir sind Cyborgs“ | 33 |
| • Aufgabe 3+4 | 34 |
| • Aufgabe 5 | 34/35 |
| • Aufgabe 6+7 | 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 Unterrichtseinheiten 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 Sucht-induktion 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 es 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 so 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 Smartphone-Apps hinaus gehen. 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, den 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*innen“ herangetragen werden.



1. Wie will ich gesehen werden?

Selbstinszenierung in Selfies

Übersicht über die Unterrichtseinheit

Kurzbeschreibung: Die Schüler*innen fertigen, reflektieren und verarbeiten ein Selfie hin zu einer überzeichneten Selbstinszenierung.

Jahrgangstufen: 7-10

Aufbau der Unterrichtseinheit (8 Unterrichtsstunden):

1. Einstieg und Erarbeitung:
Selfie erstellen (Hausaufgabe)
2. Erarbeitung:
Besprechung der Gestaltungsmittel der Selfies (2 Unterrichtsstunden)
3. Reflexion:
Gruppenarbeit zu Selfieauswirkungen (2-3 Unterrichtsstunden)
4. Erarbeitung/Praxis:
Collage fertigen (2-3 Unterrichtsstunden)
5. Vertiefung/Zusammenfassung/Reflexion:
Einschätzung der Ergebnisse (0,5 Unterrichtsstunde)

Digitale Ausrüstung:

- Schüler*innensmartphones/Tablets
- ggf. Kommunikationsweg, über den die Selfies geschickt werden (z.B. Mail, Messenger)
- Beamer und PC
- Drucker für DIN A4-Papier in (S/W oder ggf. Farbe)

Analoges Material:

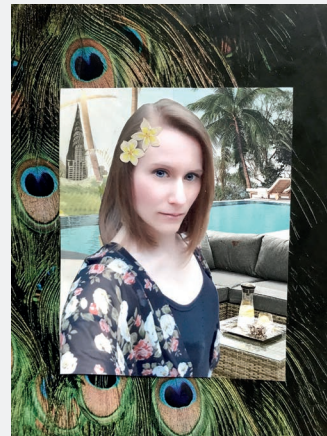
- 7 Bögen Papier (DIN A2 oder DIN A3)
- Je Schüler*in je ein weißes DIN A4-Papier
- Mode-/Werbezeitschriften, um Bilder auszuschneiden
- Je Schüler*in eine Schere und ein Klebestift/Tube Flüssigkleber
- ggf. Pinsel und Acrylfarbe

Lernziele:

1. Die Aufgabe zielt drauf ab, bei den Lernenden ein Bewusstsein für die Verfälschung der Wahrnehmung durch in Echtzeit bearbeitete Digitalbilder zu generieren.
2. Die Schüler*innen lernen, gängige Selbstinszenierungstereotype zu erkennen und zu reflektieren.
3. Die Verknüpfung von digitalem und analogem Arbeiten soll das Bewusstsein für die Überzeichnung und Entindividualisierung durch digital vermittelte Schemata schärfen.

Bildungsabsichten:

Der Schwerpunkt der Aufgabenstellung liegt in der Selbstkompetenz zur Emanzipation von Umwelteinflüssen. Der Umgang mit der Medialisierung von Wahrnehmung und Ästhetik in der alltäglichen Selbsteinschätzung, aber auch Kommunikation über das gewünschte Außenbild soll im Hinblick auf die Rückwirkung auf das innere Selbstbild reflektiert werden, um negativen Auswirkungen bewusster entgegenzutreten zu können.





1. Wie will ich gesehen werden?

Selbstinszenierung in Selfies

Unterrichtsstunde 1+2:

Besprechung der Gestaltungsmittel der Selfies



Einstieg

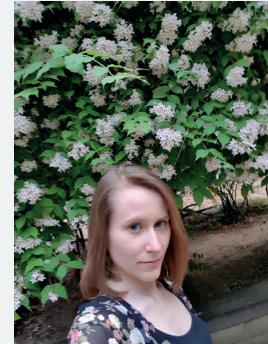
Hausaufgabe ist es, ein Selfie mit dem eigenen Smartphone/Tablet zu erstellen. Die Lernenden sollen dabei das Bild entweder selbst etwa im Format 13x18cm (die Größen können je nach Kamera etwas vom Normmaß abweichen) ausgedruckt mitbringen oder rechtzeitig vor der Stunde der Lehrkraft digital zuschicken, die dann den Ausdruck vornimmt.

👁️ *Aufgabe 1 / Seite 14*

Erarbeitung

Schritt 1:

Im Plenum werden anhand der mitgebrachten Selfies Ordnungsmöglichkeiten der verschiedenen Selbstinszenierungen besprochen. Dazu sollen die Lernenden das wichtigste Gestaltungsmerkmal ihrer Selfies identifizieren und das Foto der entsprechenden Kategorie zuordnen. Natürlich werden verschiedene Merkmale auf ein und dasselbe Bild zutreffen. Darum ist es Aufgabe der Lehrkraft zu verdeutlichen, dass die Schüler*innen das markanteste Merkmal, das für die Wirkung insgesamt am relevantesten scheint, wahrnehmen sollen. Verdeutlichen lässt sich dies etwa anhand des vorliegenden Beispiels, bei dem die „Perspektive: von oben“ die Figur unschuldig und niedlich wirken lässt, obwohl das Foto auch den Kategorien „Selfie mit ausgestrecktem Arm“, „Ausschnitt: vor allem Gesicht“ und „Verhältnis Person /Hintergrund: ausgewogen“ zugeordnet werden könnte.



👁️ *Aufgabe 2 / Seite 14*

Kopiervorlage „Tischkärtchen“ / Seite 13

Schritt 2:

Die Klasse wird in 4 Untergruppen aufgeteilt und den vier Bereichen (Tischen)

- „Pose“,
- „Ausschnitt“,
- „Verhältnis Person/Hintergrund“ und
- „Perspektive“

zugeordnet. Die Lernenden sollen anhand der Beispiele der eigenen Selfies, die um das entsprechende Kärtchen auf dem Tisch herum liegen, kurz diskutieren, welches Stilmittel welche Wirkung entfaltet. Die Ergebnisse werden der ganzen Klasse anschließend knapp vorgestellt.

👁️ *Aufgabe 3 / Seite 14*

Schritt 3:

Schließlich wird in Einzelarbeit das eigene Selfie genau auf Bildmanipulationen hin überprüft. Die Einzelarbeit ist wichtig, um die Lernenden nicht vor der Klasse bloßzustellen, aber auch um die reflektierte Grundlage für die spätere praktische Arbeit auf Basis des eigenen Bildes zu schaffen.

👁️ *Aufgabe 4, 5 / Seite 15*

Digitale Medien kritisch nutzen

Band 2: Selfies & Cybors

1. Digitalauflage 2023

© Kohl-Verlag, Kerpen 2023
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Susanne Rezac (Hrsg.), Manuela Bünzow und Marco Gembruch

Coverbild: Susanne Rezac

Illustrationen: Manuela Bünzow, Marco Gembruch & Susanne Rezac

Redaktion: Kohl-Verlag

Grafik & Satz: Kohl-Verlag

Bestell-Nr. P12 985

ISBN: 978-3-98841-551-6

Bildquellen © AdobeStock.com

S. 2: Africa Studio; **S. 18:** neirfy; **S. 18:** Oleksandr Pokusai; **S. 32:** Adrian Niederhäuser

© 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 2: Selfies & Cyborgs

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

