

Erwartungshorizont & Musterlösungen für Modul 5:

Fachspezifische Anwendung (KUNST)

Liebe Teilnehmende,

dieses Dokument dient Ihnen als Orientierung für die Bearbeitung der fachspezifischen Aufgaben für das Fach Kunst. Es enthält keine starren „richtigen“ Antworten, sondern beispielhafte Ausarbeitungen, die Ihnen zeigen sollen, in welche Richtung die Aufgaben zielen. Nutzen Sie es, um Ihre eigenen Ergebnisse einzuordnen und Ihre Lernfortschritte zu reflektieren.

Zu Aufgabe 1: Fachspezifische Potenziale erkunden

- **Erwartungshorizont:** Sie haben die relevanten Punkte aus der Podcast-Folge stichpunktartig zusammengefasst und die spezifischen Potenziale von GBL für den Kunstunterricht herausgearbeitet.
- **Beispielhafte Potenziale:**
 - **Niederschwelliger Kreativ-Zugang:** Überwindung der Angst vor dem leeren Blatt durch eine spielerische, interaktive Umgebung.
 - **Förderung von visuellem Denken & Raumvorstellung:** Insbesondere in 3D-Spielen wie Minecraft.
 - **Praktisches Erleben von Designprinzipien:** Direkte Anwendung von Konzepten wie Komposition, Farbe, Form und Atmosphäre.
 - **Analyse von Bildsprache & Ästhetik:** Spiele als moderne Kunstwerke betrachten und deren visuellen Stil analysieren.
 - **Interaktiver Zugang zu Kunstgeschichte:** Architektonische Stile oder kunsthistorische Epochen durch Nachbauen oder Erkunden erfahrbar machen.

Zu Aufgabe 2: Fachspezifisches Spielen, Beobachten & Analysieren

- **Erwartungshorizont:** Sie haben sich für eine der drei Optionen entschieden und Ihre Beobachtungen anhand der Leitfragen detailliert und analytisch notiert.
- **Beispielhafte Beobachtungen (für Option 1: „Minecraft“):**
 - **Visuelle/Gestalterische Elemente:** Stark reduzierte, blockige Ästhetik. Atmosphäre wird primär durch Licht, Schatten, Materialität und Sound geschaffen, nicht durch Detailreichtum.
 - **Kreative Freiheiten/Einschränkungen:** Die Freiheit in der Kombination von Materialien und Formen ist im Kreativmodus nahezu unbegrenzt. Die zentrale Einschränkung ist die blockbasierte Voxel-Logik, die organische, runde Formen erschwert.
 - **Ästhetische Erfahrung:** Das ästhetische Erleben ist prozessorientiert. Der schöpferische Akt des Bauens und Gestaltens steht im Vordergrund, nicht nur das Betrachten des fertigen Produkts.
- **Beispielhafte Reflexion & Transfer (aus den Notizen abgeleitet):**
 - **Relevantes Element:** Die Möglichkeit, in einer 3D-Welt frei architektonische Strukturen zu errichten.
 - **Unterstützung von Lernzielen:** Dieses Element kann genutzt werden, um das Lernziel „Architektonische Prinzipien (z.B. Statik, Raumaufteilung, Funktionalität) an einem virtuellen Modell anwenden und begründen“ zu erreichen.

Zu Aufgabe 3: Unterrichtsidee entwickeln

- **Erwartungshorizont:** Sie haben eine kurze, aber schlüssige Skizze einer Unterrichtsphase entworfen, die ein Spiel oder dessen Elemente gezielt für ein kunstpädagogisches Lernziel einsetzt.
- **Beispielhafte Unterrichtsidee:**
 - **Spiel/Element:** Minecraft (Education Edition)

- **Lernziel:** Die Schüler:innen entwerfen ein Gebäude im Stil des Bauhauses und wenden dabei dessen zentrale Gestaltungsprinzipien (z.B. „Form follows function“, geometrische Grundformen, Verzicht auf Ornamente) praktisch an.
- **Methode:** GBL in Partnerarbeit, anschließende virtuelle Galerie-Präsentation.
- **Didaktische Einbindung (4-Phasen-Modell):**
 - **Priming:** Kurzer visueller Input zur Bauhaus-Architektur und Diskussion der Kernprinzipien.
 - **Tutorial:** Kurze technische Einführung in die Grundfunktionen von Minecraft (falls nötig).
 - **Let's Play:** Die Bauphase in Partnerarbeit mit einem klaren Arbeitsauftrag.
 - **Debriefing:** Ein „Galerierundgang“ durch die virtuelle Welt, bei dem die Gruppen ihre Entwürfe vorstellen und die Anwendung der Bauhaus-Prinzipien begründen.

Zu Aufgabe 4: Herausforderungen und Lösungen reflektieren

- **Erwartungshorizont:** Sie haben zwei realistische Herausforderungen für Ihre Unterrichtsidee identifiziert und dazu passende, konkrete Lösungsansätze formuliert.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
 - **Herausforderung 1:** Unterschiedliche technische Vorkenntnisse der Schüler:innen führen zu Frust und ungleichem Fortschritt.
 - **Lösung 1:** Peer-Tutoring einsetzen, bei dem „Minecraft-Expert:innen“ den Anfänger:innen helfen. Zudem einen kurzen, fokussierten Technik-Workshop vor der eigentlichen Bauphase durchführen.
 - **Herausforderung 2:** Schüler:innen „verspielen“ sich, erkunden nur die Welt und verlieren das eigentliche Lernziel (Anwendung von Bauhaus-Prinzipien) aus den Augen.
 - **Lösung 2:** Einen klaren, schriftlichen Arbeitsauftrag mit Bewertungskriterien aushändigen. Die Arbeitsphase in klare Zeitfenster unterteilen (z.B. 10 Min. freies Erkunden, 30 Min. fokussiertes Bauen).

Zu Aufgabe 5: Bewertungsmöglichkeiten andenken

- **Erwartungshorizont:** Sie haben mindestens eine Bewertungsmethode beschrieben, die zum prozessorientierten und kreativen Charakter der GBL-Aufgabe passt.
- **Beispielhafte Ausarbeitung:**
 - **Bewertungsmethode:** Eine prozessorientierte Portfolio-Bewertung statt einer reinen Produktbewertung.
 - **Konkrete Umsetzung:** Die Bewertung setzt sich aus drei Teilen zusammen:
 1. **Beobachtung:** Beobachtung der Kollaboration und des Problemlöseverhaltens während der Bauphase (mithilfe eines Beobachtungsbogens).
 2. **Portfolio-Dokumentation:** Die Schüler:innen dokumentieren ihren Prozess mit 2-3 Screenshots und kurzen Erläuterungen zu ihren gestalterischen Entscheidungen.
 3. **Präsentation:** Die mündliche Präsentation und Begründung des fertigen Bauwerks im „Galerierundgang“. Hier wird bewertet, wie fundiert die Anwendung der Kunstprinzipien erklärt wird.