

Medienpädagogische Probleme in der Kunstpädagogik

Medienpädagogik und außerschulische kunstpädagogische Praxis

Grobkonzept zum Projekt „Mal Digital-Verzauberte Alltagsgegenstände“

Kurzbeschreibung:

Aus der zunehmenden Verbreitung von Medien, vor allem digitalen Geräten wie z.B. dem Tablet, ergibt sich ein dauernd wachsender Bereich von Anwendungs- und Nutzungsmöglichkeiten. „Mal digital-Verzauberte Alltagsgegenstände“ wird ein Projekt werden, bei dem Kinder im Grundschulalter eine kreative Herangehensweise und Auseinandersetzung mit dem Tablet erlernen sollen.

Somit wird den Kindern gezeigt, dass man mit Tablets weitaus mehr machen kann als Wischen und Spielen und dabei wird ihnen ein kreativer Zugang zu dem Tablet ermöglicht.

Idee:

Die Kinder werden sich in ihrem Zuhause nach Gegenständen umschaun, die ihnen etwas bedeuten oder mit denen sie vielleicht eine Geschichte verbinden.

Im Anschluss bekommen sie die Aufgabe, den Gegenstand mit dem Tablet zu fotografieren (möglichst vor einem neutralen Hintergrund).

Durch die Reduktion der Dinge auf ihre zweidimensionale Form, haben die Kinder die Möglichkeit, sie noch einmal neu zu entdecken und für fantastische Gestaltungen zu nutzen. Nach einer aufregenden Fantasiereise können die Alltagsgegenstände, die die Kinder sich ausgesucht haben, neue Formen oder Identitäten annehmen. Indem die Kinder nun auf dem Tablet mit einer Zeichenapp die fotografierten Gegenstände grafisch und malerisch erweitern.

Grober Ablauf:

Zur Einführung in die Thematik wird zu Beginn eine Geschichte¹ erzählt, um die Fantasie der Kinder anzuregen und einen Einstieg zu erleichtern.

Danach werden die Kinder jeweils 3 Alltagsgegenstände in ihrem Zuhause suchen und sie anschließend fotografieren.

¹ Fantasiegeschichte auf S.4

Im Anschluss daran werden die gemachten Fotos gemeinsam angeschaut. Die Kinder können sich spontan dazu äußern, falls ihnen keine direkte Assoziation einfällt, können die Fotos auch beliebig gedreht werden.

→ Wie wirkt der Gegenstand? Wozu nutze ich den Gegenstand?

→ Erstellen einer Gedankencloud

Nun werden die Kinder einen kurzen Input zur Künstlerin Meret Oppenheim und ihrem Werk „Frühstück im Pelz“ erhalten.²

Bevor es weiter geht, bekommen die Kinder eine kurze Einführung in den Umgang mit der Zeichenapp. Die Fotos werden jetzt in eine Zeichenapp eingefügt und die Kinder dürfen nun ihre fotografierten Gegenstände selbstständig malerisch erweitern und experimentell ergänzen.

Überblick:

Phasen/Zeit	(Lern-)Ziele	Inhalte + Methoden
1.Einführung 10min	- Ankommen und Orientieren	- Einleitung (Audio/Vorlesen einer Fantasiegeschichte)
10min	- Aktivieren und Motivieren	- Einfache Aufgabe (Suchauftrag: Gegenstände in der Wohnung finden)
2.Hauptteil 15-20min	Kognitive Elemente - Deuten - Interpretieren - Verstehen von Kontext	- Bezüge, Deutungsansätze → Warum wurde der Gegenstand gewählt? /Wirkung?/ Nutzen? - z.B. Bildmaterial zur Wissensvermittlung → Meret Oppenheim - Interaktivität → selbstständige Arbeit mit dem Tablet
20-25min	Künstlerische psychomotorische Elemente - Ästhetische Erfahrung - künstlerisches Tun	- Künstlerisches Verfahren (Mal- und Zeichentools, Fotografieren) - Produktion, Rezeption und Reflexion
10min	Ganzheitliche, affektive und partizipative Elemente - Individuelle Auseinandersetzung, Austausch	- Individuelle Sichtweisen zulassen - (Gestalterische Produktionen, Fotos veröffentlichen) - Emotionen und sinnlichen Zugang anregen und zulassen
3.Schlussteil 15min	- Sicherung - Abschluss	- Fazit, Ergebnissicherung - Feedback + Reflexion → Welche sinnlichen und prozessualen Erfahrungen haben die Kinder am Touchscreen gemacht?

² Information zur Künstlerin auf S.4/5

Was sind meine (Lern-)Ziele?

- Aktionsbetontes Gestalten
- Aufheben der Funktionalität
- Zweckentfremdung und Verändern von Größe und Details
- Kreative Erweiterung eines Objekts mit neuem Sinnzusammenhang
- Neue Gestaltungsmöglichkeiten durch Weiterverarbeitung von Fotografien eröffnen
- Anregungen selbsterfundener Geschichten entnehmen, um daraus Ideen für eigene Bilder zu entwickeln
- Das Arbeiten mit einer Zeichenapp auf dem Tablet kennenlernen
- Auseinandersetzung mit Künstler*innen und Kunstwerken
- Sensibilisierung für das künstlerische Prinzip der Verfremdung bei Meret Oppenheim
- Wahrnehmung und Reflexion der Materialästhetik und ihrer bildsprachlichen Wirkung

Was für Techniken?

- Fotografieren
- Umgang mit dem Tablet
- digitales Zeichnen

Was sind die Methoden?

- digitale Technik → Vorteil der Interaktivität
- künstlerisches Gestalten am Bildschirm: trotz fehlender Haptik können ästhetische Erfahrungen ebenso beim Gestalten mit digitalen Anwendungen gemacht werden
- die Handlungsweisen werden erweitert, denn durch die Funktionen wie speichern oder rückgängig machen wird ein experimentelles, prozessorientiertes Gestalten gefördert

Zielgruppe: Kinder 6-10 Jahre

Materialien: Tablet mit Kamerafunktion, Alltagsgegenstände, Zeichenapp

Zeitraum: 60-90min

Auswertung:

- Reflexion → Ergebnisse in Ruhe von allen betrachten lassen
- Konkrete Fragen an „Macher“ formulieren → Wie geht es dir mit dem Bild?

- Fragen an Bilder: kleine Antworten einfordern → nenne ein Adjektiv, das dein Bild am besten beschreibt
- Bildtitel finden lassen

Fantasiegeschichte zur Einführung:

Letzte Nacht, als ihr alle ganz tief und fest geschlafen habt, ist hier in eurem Zuhause etwas Außergewöhnliches passiert. Einige Gegenstände sind aus ihrem Schlaf erwacht. Die Gabel, die Brille, die Zahnbürste – alle fingen an sich zu bewegen und kamen langsam zu sich. Was war hier nur passiert? Die Brille wusste gar nicht wie ihr geschah. Wieso konnte sie auf einmal laufen? Vorsichtig schauten sich die Gegenstände in den Zimmern um und als sie merkten, dass keiner da war, wurden sie immer mutiger. Ausgelassen sprangen sie über den Flur und in die Küche und spielten Fangen. Auf einmal entdeckten die Gegenstände im Kinderzimmer etwas Seltsames. Die Zahnbürste landete bei der Entdeckungstour auf dem Tablet und plötzlich blendete sie ein helles Licht. Die Gegenstände erschrecken und fragen sich was das war. Plötzlich entdeckten sie sich selbst auf dem Tablet-Bildschirm, aber irgendetwas war anders. Die Zahnbürste erkannte sich kaum wieder, sie wirkte ganz anders und ähnelte einem Fisch. Die Gabel fing an, auf dem Tablet zu malen und auf einmal verwandelte sich der Fisch in einen neuen Gegenstand. Übermütig machten die Gegenstände weiter und veränderten die Bilder auf dem Tablet. Nach und nach entstanden flauschige Häuser, eckige Fahrräder und vieles mehr, alle hatten großen Spaß daran, die Zeichnungen zu verändern und neu zu erfinden. Bis in die frühen Morgenstunden malten sie weiter.

Künstlerin Meret Oppenheim:

- war eine in Deutschland geborene schweizerische Künstlerin und hat von 1913-1985 gelebt
- sie Griff in ihren Werken Alltagssituationen auf wie z.B. „Frühstück im Pelz“ → Surrealismus

Die Kinder erfahren, dass auch Künstler*innen wie Meret Oppenheim Gegenstände verfremdet haben.

Betrachtung eines Werkes von Meret Oppenheim „Frühstück im Pelz“

- Was siehst du?
- Was fällt dir besonders auf?
- Beschreibe wie Meret Oppenheim das Kunstwerk gestaltet hat?
- Welche Materialien hat sie verwendet?
- Woran erinnert dich das Kunstwerk?



Frühstück im Pelz, Oppenheim, Meret: Das MoMA in Berlin. Meisterwerke aus dem Museum of Modern Art, New York, Hatje Cantz Verlag 2004

Quellen:

Hausmann, Andrea (VerfasserIn) ; Frenzel, Linda (HerausgeberIn), Kunstvermittlung 2.0: Neue Medien und ihre Potenziale, Wiesbaden: Springer VS, 2014

Mohr, Anja: Digitale Kinderzeichnung: Aspekte ästhetischen Verhaltens von Grundschulkindern am Computer, München: KoPäd Verl. 2005

Regel, Günther (VerfasserIn); Schulz, Frank (HerausgeberIn), Das Künstlerische vermitteln ...: Aufsätze, Vorträge, Statements und Gespräche zur Kunst, Kunstlehre und Kunstpädagogik, München: kopaed-Verl., c 2008