

# Digitale Medien kritisch nutzen

1

DeepArt & Chardesign



Emanzipatorische Medien-  
bildung im Kunstunterricht



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

[www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de)

# Inhalt

Vorwort / Aufbau dieser Reihe . . . . .	3/4
<b>1. Wer macht die Kunst?</b>	
<b>Vor- und Nachteile von Handgemachtem gegenüber Digitalem</b>	
<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
<b>Schüler*innenteil</b> . . . . .	14-18
• Aufgabe 1-4 . . . . .	14
• Aufgabe 5 . . . . .	15
• Aufgabe 6-9 . . . . .	16
• Exkurs – Tusche und Schrift . . . . .	17
• Aufgabe 10-13 . . . . .	18
<b>2. Wer kann ich sein? Characters in Games</b>	
<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
<b>Schüler*innenteil</b> . . . . .	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.