


Kunstpädagogik mit Paul Klee

Steckbrief

	<p>Lernbereich Kreatives Arbeiten</p> <p>Fachbereich Bildnerisches Gestalten</p> <p>Grobziel (ICT) ICT als kreatives Mittel zur Lösung von Aufgaben und zum Schaffen von Produkten einsetzen</p> <p>Grobziel Bildnerisches Gestalten Entwicklung von Werken und Erzeugnissen erkennen und mögliche Ursachen aufzählen</p> <p>Unterschiedliche Einflüsse auf die Werke verschiedener Zeiten und Kulturen erkennen</p>
<p>Autor / Autorenteam</p>	<p>Martina Mannhart, Domenic Lang</p>
<p>ICT-Voraussetzungen</p>	<p>Umgang mit dem Browser</p>
<p>Software</p>	<p>Standard-Browser, Java-Script, i-Tunes</p>
<p>Zeitbedarf</p>	<p>4 Lektionen (2 Doppellektionen)</p>
<p>Zielsetzung</p>	<p>Auseinandersetzung mit der Person Paul Klee und seine Beweggründe für sein Schaffen erforschen</p> <p>Kreiere dein eigenes abstraktes Bild</p>
<p>Einführung Umsetzung Reflexion</p>	<p>Einführung Nach einer Bildbetrachtung als Einstimmung werden die S. in die Handhabung des Online-Quiz eingeführt.</p> <p>Umsetzung Durch die Lernportale auf www.creaviva.org werden Methoden aufgezeigt, wie man abstrakte Bilder interpretiert und anschliessend selber malen kann. In PA werden die Aufgaben in den Lernportale gelöst. In den folgenden Lektionen wird in EA ein abstraktes Bild erstellt.</p> <p>Reflexion Abschliessend werden die fertig gestellten Werke der Klasse vorgestellt.</p>
<p>Zusatzmaterial</p>	<p>A3-Zeichnungspapier, Wasserfarben, Filzstifte, Beamer</p>
<p>Bemerkungen</p>	<p>Genügend Zeit für den praktischen Teil einberechnen.</p>

Kunstpädagogik mit Paul Klee

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	K	Bildbetrachtung: „Insula dulcamara“ Sch müssen ihre Eindrücke von den Bildern beschreiben.	Beamer, Bild „insula dulcamara“, Ausschusspapier
	PA	Gruppenbildung : 2er Gruppen lösen zusammen die Aufgaben am Computer	
	K	Gemeinsames Lösen der ersten Aufgabe im Creaviva-Lernportal pro Gruppe wird eine Anleitung und eine Arbeitsanweisung ausgeteilt	Beamer, Computer, Internet, Anleitung, Arbeitsanweisung
	PA	Lösen der ersten Fragerunde „creaviva“ über Paul Klee	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Hausaufgaben: Suche Bilder von Gegenstände aus deinem Umfeld, die du als Zeichen und Symbole darstellen möchtest.	
2	PA	Lösen der zweiten Fragerunde „insula dulcamara“	Computer, Internet, Anleitung
	EA	Die Bilder von Gegenständen (HA) werden mit Hilfe des Programms abstrahiert Die Gegenstände werden ausgeschnitten und auf einem A3-Blatt angeordnet	Computer, Internet, Anleitung
3+4	EA	Mit Bleistift und anschliessend mit Filzstift werden die Symbole auf ein A3-Papier gezeichnet und anschliessend mit Wasserfarben koloriert	Bleistift, Radiergummi, Filzstifte, A3-Zeichnungspapier, Pinsel, Wasserfarben
	K	Reflexion: Abschliessend werden die fertig gestellten Werke der Klasse vorgestellt	Wandtafel
		Evtl. fächerübergreifender Unterricht in Geschichte: Klee in der nationalsozialistischen Zeit	

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit

Kunstpädagogik mit Paul Klee

Auftrag

Mit Hilfe der zwei Lernprogramme „creaviva“ und „insula dulcamara“ erfährst du wichtige Details aus dem Leben von Paul Klee und die Bedeutungen seiner Werke. Mit dem neuen Wissen kannst du dein eigenes abstraktes Werk erstellen.

Methode

Durch die Lernportale über Paul Klee werden dir Wege aufgezeigt, wie du Symbole aus deinem Leben in ein Bild integrieren kannst. Dazu bekommst du das Gespür für eine Bildbetrachtung und wie du abstrakte Bilder interpretieren kannst.

Anleitung

1. Öffne die Seite www.creaviva.org und klicke in der linken Menüleiste auf das Online Quiz.
2. Mit einem Klick auf das „creaviva“-Symbol startest du die erste Fragerunde über Paul Klee.



Tip: Mit den Pfeilen rechts unten kannst du praktisch und bequem zwischen den einzelnen Fragen hin und her wechseln. Ziel ist es, jede Frage nacheinander zu lösen.

3. Das Lernprogramm „insula dulcamara“ befindet sich unter dem Online-Quiz „Creaviva“ und ist ein Lernprogramm, welches dir eines der grössten und schönsten Werke von Paul Klee näher bringt. Mit „Start“ beginnst du deinen Inselrundgang und beendest ihn mit einem eigenen Bild, welches du selber gezeichnet hast.



4. Finde dieses Nachtschattengewächs und informiere dich anhand des Online-Quiz über die Wirkung dieser Pflanze, welche auch im Gemälde zu finden ist.



Tip: Mit diesem Symbol kannst du das Gemälde „insula dulcamara“ die ganze Zeit öffnen.

5. Suche dieses Symbol und mit einem Klick öffnest du das Modul. Löse es!



6. Erfahre am Ende dieser Aufgabe in der Mediothek, wieso das Gemälde den Titel „insula dulcamara“ hat und erkundige dich, wieso sich Paul Klee mit Gegensätzen auseinander gesetzt hat. Schreibe auf, welche Gegensätze in deinem Leben eine wichtige Rolle spielen und kreiere einen Titel. Diesen Titel wirst du für dein eigenes Werk gebrauchen.




7. Suche dieses Symbol und löse die Aufgaben.



8. Am Schluss dieses Moduls wird wieder eine Mediothek geöffnet. Als erstes wird erklärt, wie man eigene Zeichen entwirft und Gegenstände abstrahiert. Für zusätzliche Informationen können die zwei weiteren Tools geöffnet werden.



9. Praktische Arbeit Suche Gegenstände, die du als Zeichen und Symbole darstellen möchtest. Klicke auf den Pfeil  und mit Hilfe des Programms abstrahierst du deine Gegenstände. Schneide die Gegenstände aus und ordne sie auf ein A3-Blatt so, wie es dir gefällt. Zeige es deinem Lehrer.
Erst mit seinem Einverständnis kannst du die Symbole mit Bleistift und dann mit Filzstift auf das A3-Papier zeichnen. Zum Schluss kolorierst du dein Werk mit lasierenden Wasserfarben.