



Zur Nutzung des Unterstützungsmaterials

Hinweis: Auf den folgenden Seiten finden sich zwei Zeichen, die verdeutlichen, ob es sich dabei um



Materialien für Schülerinnen und Schüler oder um



Information für die Lehrkraft handelt.

Das Unterstützungsmaterial besteht aus

- **verschiedenen Modulen (u.a. konkretes Material mit Aufgabenstellungen):**
 - Experimente I [01vorb_modul_experimente_]
 - Experimente II [02vorb_modul_experimente_II]
 - Was ist Cultural Hacking? [03erarb_modul_was_ist_cultural_hacking]
 - Eigene und fremde Werte – Werteversteigerung [04erarb_modul_eigene_und_fremde_werte]
 - Kunst, Kitsch oder Kommerz? Am Beispiel der Atomteller vom Weissert/Grau [05erarb_modul_kunst_kitsch_kommerz]
 - Formen des Cultural Hackings in der Kunstgeschichte [06erarb_modul_formen_cultural_hacking_kuge]
 - Positionen aus der Kunst zum Thema Werte [07erarb_modul_positionen_kunst_thema_werte]
 - Aktuelle politische Kunst [08erarb_modul_aktuelle_politische_kunst]
 - Art-Memes [09erarb+prod_modul_art_memes]
 - AR-Hack [10prod_modul_ar_hack]
 - Motivtellermutation [11prod_modul_motivtellermutation]
 - Deepfake – Bewegte Selbstporträts [12prod_modul_deepfake]

➤ **beispielhaften Unterrichtsvorhaben:**

- „Das Unmögliche möglich machen – virtuelle Intervention im öffentlichen Raum“ (Qualifikationsphase, ca. 18 Schulstunden) [uv_virtuelle_intervention_im_öffentl._raum]
- „Auf den zweiten Blick – Die Infragestellung kultureller Gegebenheiten und Codes an Alltagsgegenständen“ (Qualifikationsphase, ca. 18 Schulstunden) [uv_infragestellung_kultur.codes]
- „Was ist Kunst?“ (Einführungsphase, ca. 12 Schulstunden) [uv_was_ist_kunst]

➤ **Ideenpaketen:**

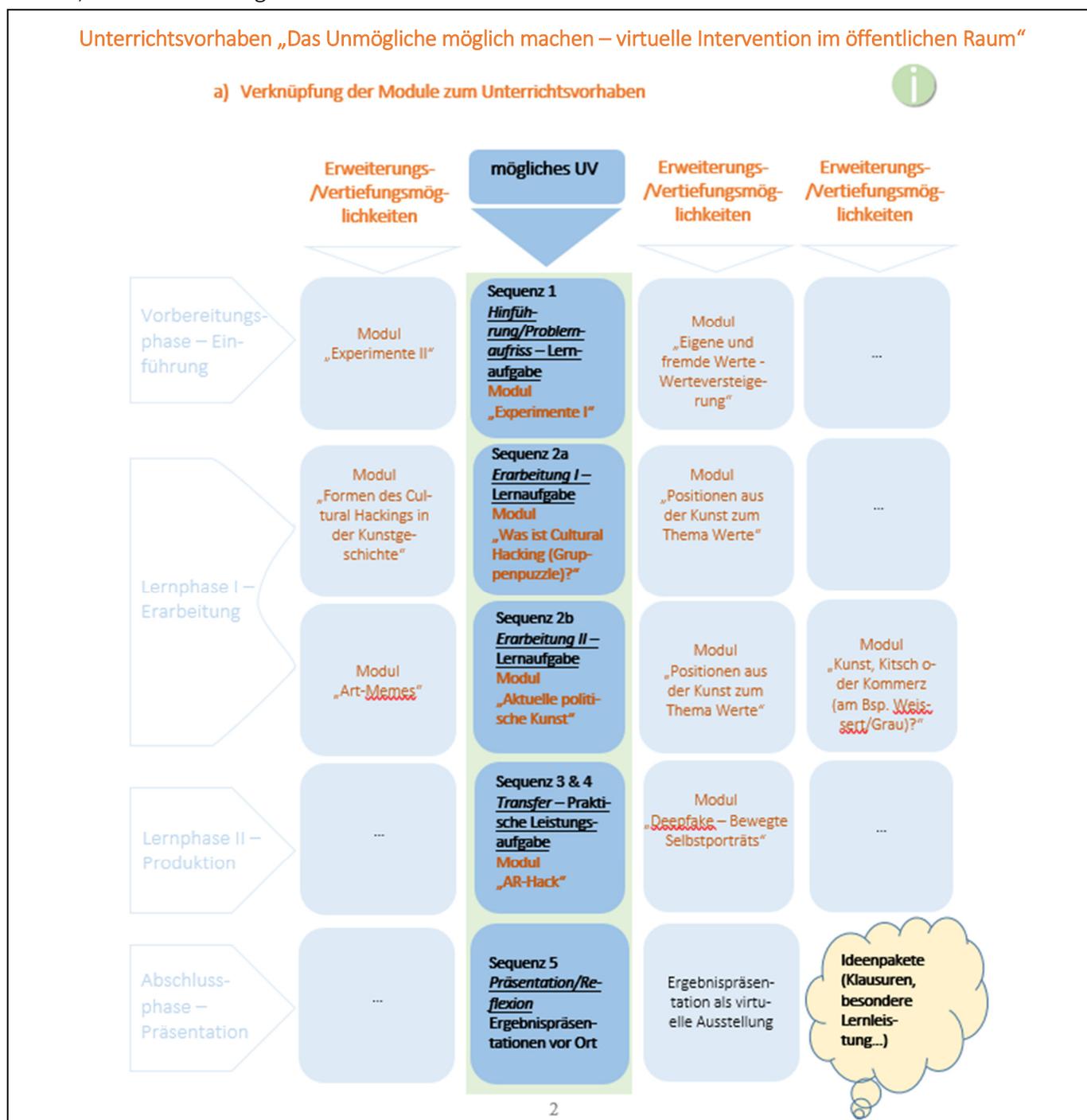
- Ideenpaket mit Klausuren [ideenpaket_klausuren]
- Ideenpaket mit Projekten für eine besondere Lernleistung [ideenpaket_projekte_besondere_lernleistung]

Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

© Zur Nutzung des Unterstützungsmaterials

Die Module können individuell zusammengestellt und miteinander verknüpft werden, sodass sie im Rahmen eines vollständigen Unterrichtsvorhabens (UV) als aufeinander aufbauende Unterrichtssequenzen fungieren. Insgesamt werden drei beispielhafte Unterrichtsvorhaben angeboten, welche sich aus den verschiedenen Modulen generieren und mit den Impulsen aus den Ideenpaketen ergänzen lassen.

Das Prinzip ist im nachfolgenden Schema exemplarisch für das Unterrichtsvorhaben UV „Das Unmögliche möglich machen – Cultural Hacking mittels Augmented Reality“, anhand dunkelblauer Modul-Kästen (unter dem Pfeil in der Mitte), dargestellt. Weitere Möglichkeiten und Varianten werden durch die hellblauen Modul-Kästen aufgezeigt. Die Leerstellen stehen für eigene Ideen im Unterrichtsprozess und lassen sich überall, individuell einfügen.



Digitalität im Kunstunterricht und die (De)Konstruktion von Wirklichkeit durch Formen des Cultural Hackings mittels Augmented Reality

© Zur Nutzung des Unterstützungsmaterials

Die Unterrichtsvorhaben „Das Unmögliche möglich machen – virtuelle Intervention im öffentlichen Raum“ und „Auf den zweiten Blick – Die Infragestellung kultureller Gegebenheiten und Codes an Alltagsgegenständen“ fokussieren sich auf die Qualifikationsphase und enthalten jeweils mindestens folgende Konkretionen:

- a) Verknüpfung der Module zum Unterrichtsvorhaben
- b) Hauptanliegen
- c) Kurzbeschreibung
- d) Kompetenzerwartungen
- e) Beispielhafter Verlauf
- f) Hinweise zur Leistungsbewertung
- g) Hinweise zur Realisierung / Materialien

Das Unterrichtsvorhaben „Was ist Kunst?“ ist als Impuls zu verstehen und fokussiert sich in weniger umfänglichem Maße auf den Unterricht in der Einführungsphase.