

LernKunst – MethodenBOX

LERNKUNST

Im Rahmen von Lernkunst beschäftigten sich Künstler_innen und Pädagog_innen mit Fragen zur Verschränkung von Kunst- und Bildungsprozessen: **welche formalen und informellen Lernmöglichkeiten stecken in künstlerisch-kreativen Prozessen?** Wie kann ich Lernumgebungen schaffen, die sich an den Lebenswelten meiner Zielgruppe orientieren? Welche kreativen Strategien kann ich anwenden, um mit speziellen Lernsituationen, Blockaden, Widerständen und besonderen Bedürfnissen umzugehen? Wie gestalte ich transkulturelle und intergenerative Lernräume? Wie begleite ich projektorientierte Lern- und Gestaltungsprozesse?

Die Projekte **Raus aus der Box** und **LernBox** dienen der Lernkunst dabei als Praxisfeld, in dem die Methoden entwickelt und erprobt, gesammelt und beschrieben wurden. Aus dem vielfältigen Repertoire wurden **sechs Methodenspiele** zusammengestellt, die je nach Lust, Laune und Möglichkeiten in sich variabel in der Basisbildung eingesetzt und beliebig weiter ausgebaut werden können.

INHALTE

In diesem Heft finden Sie zum einen eine „Gebrauchsanleitung“ zur Nutzung der MethodenBOX, eine Übersicht über alle sechs Kartensets (samt Verzeichnis der gesammelten Methoden/Set) und abschließend Fragen, die zur Planung von künstlerisch-kreativen Lernprozessen herangezogen werden können.

Die Kartensets sind als gescannte Version auf Anfrage bei HochVier erhältlich!

1

LERNFELDER

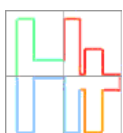
Die vorliegenden Methodenkarten inspirieren zum Durchführen kleiner, mittlerer und großer künstlerisch-kreativer Projekte in der Basisbildung. Sie gewähren Einblick in die vielseitigen Verknüpfungsmöglichkeiten künstlerisch-kreativer Ansätze in den Lernfeldern:

	□	+	○	▶
Sprache	IKT	Mathematik	Soziales Lernen	Gestalten

THEMENFELDER

Die Methoden gruppieren sich um sechs verschiedene Themenbereiche:

inside the bag – Ich zeige mich
achtung baustelle! – Das brauche ich
kopfwelten – So funktioniere ich
supertypen – Das will ich können
ende gut – alles gut – Meine Beziehungen
wohnräume – Meine Zukunft.



WIE SIND DIE KARTEN ZU BENUTZEN?

Entweder... wählen Sie einzelne Methodenkarten aus, um damit bestimmte Kompetenzen zu vertiefen: orientieren Sie sich nach den im Index aufgelisteten Kurzbeschreibungen und Niveaus. Auf diese Weise finden Sie Anregungen, wie sie mit alltagsnahen Themen in Lernfelder einsteigen können. Die Methoden lassen sich je nach Bedarf variieren und miteinander kombinieren.

Oder... benutzen Sie das Methodenspiel als Anleitung für ein lernfelderverschränkendes Wochenprojekt. Planen Sie Ihr Projekt wie folgt:



Hinweis: Die im jeweiligen INDEX angegebenen Niveaus im Lernfeld Sprache orientieren sich in den Bereichen Hören und Sprechen am Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen für Sprachen (GERS). In den Bereichen Lesen und Schreiben orientieren sich die Niveaus am GERS und am Rahmencurriculum Deutsch als Zweitsprache und Alphabetisierung entnommen dem „Programmplanungsdokument“ der Initiative Erwachsenenbildung. Die Niveaus in den Lernfeldern Mathematik und IKT orientieren sich ebenfalls an diesem Dokument.

Sowohl Trainer_innen als auch Lernende bringen unterschiedlichste Ressourcen und Bedarfe in die gemeinsame Arbeit mit, daher bleibt das Methodenspiel unvollständig und ist nach Geschmack, Bedürfnis und Fantasie seiner Benutzer_innen ausbaufähig – es gibt jede Menge Raum für Ihre eigenen Ideen!

METHODENSETS

inside the bag

IMPULS

Zeig mir deine Tasche und ich sag dir, wer du bist!

Die persönlichen Taschen und deren Inhalte setzen in diesem Methodenspiel den Startimpuls.

Mein Tascheninhalt hat viel mit mir zu tun: welche Dinge lassen erkennen wer ich bin, was mich interessiert und wie ich bin?

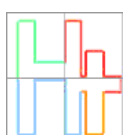
Anhand des Tascheninhalts können Auseinandersetzungen mit sich selbst und anderen stattfinden, aber auch Begriffe von Alltagsgegenständen geübt werden, es können Listen am Computer geführt, es kann gemessen und gewogen werden. Am Ende des Projektes kann eine Ausstellung stehen, eine Plakatwand oder ein selbst layoutiertes Magazin.

 <p>Soziales Lernen</p>	<p>Mein Tascheninhalt hat viel mit mir zu tun: welche Dinge lassen erkennen wer ich bin, was mich interessiert und wie ich bin? Die Lernenden erzählen und reflektieren mithilfe ihres Tascheninhaltes sich selbst und setzen sich dabei auch mit der Frage auseinander, was macht das mit mir, wenn ich persönliche Dinge preisgebe? Wie gehe ich mit Zuschreibungen um, die anhand von Äußerlichkeiten getroffen werden?</p>
 <p>Sprache</p>	<p>Ich hab's immer bei mir, aber wie nennt man das Dings eigentlich wirklich? Und wie schreibt man es richtig? Es gibt Dinge, die man täglich in Gebrauch hat, aber die korrekte Bezeichnung samt Artikel weiß man nicht so genau. Die Lernenden setzen sich intensiv mit ihren persönlichen Gegenständen auseinander, lernen sie auch in anderen Sprachen kennen und beschreiben sie, ohne die Dinge beim Namen zu nennen. Bildwörterbücher können entstehen, Vokabel trainiert, Beschreibungen geübt und Argumentationsstrategien angewandt werden. Alltagsgegenstände bieten dabei den Impuls zum kreativen Schreiben.</p>
 <p>IKT</p>	<p>Inside the bag ist ein wunderbarer Anlass, sich mit dem digitalen Fotoapparat und den dazugehörigen Schnittstellen und Programmen von Drucker und Computer zu beschäftigen. Es kann auch weiter gegangen werden und die Lernenden können sich im Rahmen des Projekts mit einem Bildbearbeitungsprogramm vertraut machen oder in der Verschränkung mit dem Kompetenzbereich Mathematik Listen erstellen.</p>
 <p>Mathematik</p>	<p>Die Mathematik versteckt sich immer und überall, sogar in meiner eigenen Tasche! Anhand der Tascheninhalte kann das Wiegen und Messen, das Umwandeln und Berechnen der Gewichts- und Längenmaße geübt werden. Außerdem können Flächen und Volumina berechnet werden. Die Fotos der Tascheninhalte eignen sich zur Analyse geometrischer Formen und zur Erstellung von Häufigkeitstabellen und Diagrammen.</p>
 <p>Gestalten</p>	<p>Persönliche Dinge wie Tascheninhalte können auf vielfältige Weise gezeigt, aber auch verfremdet werden. Die Lernenden machen Fotos, gestalten Collagen und Plakate und präsentieren diese in Form einer Ausstellung oder eines Magazins.</p>

INDEX

Lernfeld	Methode
○	01_Das bin ich
	02_Inside my heard
	03_Selbstbild
	04_Inside my things
	01_Meine Dinge
	02_Taschen-Tabu
	03_Reiseführertexte
	04_Steckbrief
	05_Mein Smartphone brauche ich, weil...
	06_Ich packe meine Tasche
	07_Der-Die-Das
□	01_Fotografieren und Drucken
	02_Listen erstellen
	03_Fotos digital bearbeiten
+	01_Messen und Wiegen
	02_Geometrische Formen
	03_Statistische Daten
	04_Welcher Buchstabe ist am häufigsten?
	05_90 Prozent schwarz
	06_Meine Formensammlung
▶	01_Bilder
	02_3D-Collage
	03_Ausstellung
	04_Magazin
	05_Plakat

Kurzbeschreibung	Niveau
sich als Individuum in einer Gruppe begreifen, sich selbst reflektieren	
sich präsentieren, sich selbst reflektieren	
sich mit Zuschreibungen anderer auseinandersetzen	
sich mit der eigenen Geschichte auseinandersetzen, sich selbst reflektieren	
Wortschatz festigen erweitern, Artikel trainieren, Oberbegriffe bilden	A1 - A2
Begriffe umschreiben, erraten	A2 - C1
kreatives Schreiben	B1 - C1/N4 - 5
Personenbeschreibung, Tagesablauf beschreiben	A2 - C1/N4
argumentieren, Nebensätze bilden	A2 - B1
grammatikalische Unterschiede verschiedener Sprachen, Wissen über Sprachen einbringen	A1
Wortschatz festigen, Merkfähigkeit trainieren	A2
Bedienung der Fotoapparate und Drucker	1-3
mit entsprechender Software Listen erstellen	4+
mit einem Bildbearbeitungsprogramm arbeiten	4+
messen im Bereich mm bis cm, wiegen im Bereich g bis kg, addieren, umwandeln	1-3
Geometrische Formen in Alltagsgegenständen erkennen u. benennen	1





Gegenstände entsprechend ihrer Merkmalsausprägung unterscheiden, Häufigkeiten grafisch darstellen	3+
Häufigkeitstabelle erstellen, grafisch darstellen	3+
Prozentrechnen und Mittelwerte bestimmen	3+
ein Lexikon der geometrischen Formen und Körper gestalten	3
Bildgestaltung, Arrangement	
mit Fotos und Bildern experimentieren, räumliches Gestalten	
Raum gestalten, Produkt präsentieren	
Teamfähigkeit erproben, Kreativität einsetzen, layouts	
Schriftbild, Plakatgestaltung, Titel finden	

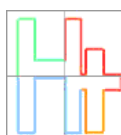
Achtung Baustelle!




IMPULS

Achtung Baustelle! ist ein Projekt, in dem der Stadtraum wahrgenommen, erforscht, und zur eigenen Person in Bezug gesetzt werden kann. Fugen, Lücken und Mängel werden ausfindig gemacht: ausgehend von der eigenen Wahrnehmung und den individuellen Bedürfnissen der Lernenden werden Wunschsituationen im öffentlichen Raum erfunden und sichtbar gemacht.



In Kleingruppen sollen Stadtutopien erdacht und künstlerisch – mit bildnerischen, theatralen, musikalischen Mitteln – umgesetzt werden. Wenn sich den Lernenden während ihrer Grenzgänge bei der künstlerischen Arbeit im öffentlichen Raum immer wieder die Frage stellt: „Darf man das?“, wird automatisch das Thema Beteiligung verhandelt und damit werden auch Möglichkeiten der Partizipation eröffnet.

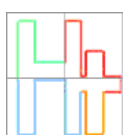
 Soziales Lernen	<p>Mein Leben: under construction! Sowohl im persönlichen als auch im öffentlichen Umfeld gibt es Mängel und Hindernisse auf dem Weg zu Erfüllung diverser Lebensmotive: Fühle ich mich sozial akzeptiert, unabhängig, zugehörig, gerecht behandelt? Habe ich Einfluss, kann ich etwas leisten und meinen Status ausbauen? Herrscht um mich herum Ordnung und Klarheit? Bin ich frei in meinem Denken und Glauben, habe ich genug zu essen, fühle ich mich emotional geborgen? Finde ich Freund_innen und Anerkennung, kann ich ein erotisches Leben führen, darf ich schön sein? Habe ich ein Familienleben? Kann ich mich an jemandem messen? Habe ich ausreichend Bewegungsfreiheit, kann ich mir Geld ansparen, materielle Dinge anhäufen, und bekomme ich dann auch meine Ruhe? Habe ich Spaß? Die Lernenden setzen sich mit unterschiedlichen Mängeln im öffentlichen und privaten Umfeld auseinander und entwerfen Lösungsvorschläge.</p>
 Sprache	<p>Achtung Baustelle! bietet den Lernenden vielfältige Möglichkeiten, sich mit unterschiedlichen Textsorten wie Leser_innenbriefen, Planungskonzepten, Manifesten, Gedichten, Ver- und Geboten auseinanderzusetzen und sie kreativ für ihre Zwecke zu adaptieren. An vielen UNorten sind wir schon so oft vorbeigegangen, dass sie uns nicht einmal mehr richtig auffallen. Jetzt ist die Gelegenheit da, aktiv zu werden. Dazu wird ein Konzept zur Umgestaltung des bevorzugten UNortes geschrieben. Da der öffentliche Raum jeder/m gehört, sollte er auch jeder/m zugänglich sein und nicht nur jenen, die die „richtige“ Sprache sprechen. Deshalb spielt Mehrsprachigkeit hier eine große Rolle!</p>



 IKT	Barrierefreiheit heißt: ALLE Personen sollen technische Geräte im öffentlichen Raum nutzen können. Aber wie verständlich sind Fahrscheinautomaten oder Waagen im Supermarkt wirklich? Die Lernenden spüren Mängel auf, entwerfen mehrsprachige Bedienungsanleitungen am Computer und gestalten Verbesserungsvorschläge in Form von Bildgeschichten.
 Mathematik	Die Stadt neu planen, ganz nach meinem Geschmack und Bedürfnis? Okay. Aber dazu wird der richtige Umgang mit Maßstäben gebraucht. Die Lernenden beschäftigen sich mit Größenangaben und Umrechnungsarten. Außerdem berechnen sie Flächen von Gebäuden und erlernen Bruchrechnungen auf musikalische Art und Weise.
 Gestalten	Hier dreht sich alles darum, im öffentlichen Raum sichtbar zu werden und an der Gesellschaft zu partizipieren. Die Lernenden erhalten die Möglichkeit an den Orten ihrer Wahl zu musizieren, Gedichte vorzutragen, Plätze umzugestalten, ihre Lieblingsorte zu fotografieren und Postkarten zu fertigen. Es geht um die Aneignung öffentlichen Raumes mithilfe kreativer Mittel, um die Frage, wer bin ich in dieser Gesellschaft und welche Rechte habe ich in der Stadt, in der ich lebe.

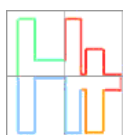
INDEX

Lernfeld	Methode
	01_ Vorrang, Nachrang, Stopp!
	02_ Wer repräsentiert mich?
	03_ Under Construction
	04_ Lieblingsorte
	05_ Zufriedenheiten
	06_ Warum bin ich hier und nicht woanders?
	01_ Titel formulieren
	02_ Brief an die Stadt
	03_ Manifest
	04_ Planungskonzept
	05_ Lautmaterial und rhythmisches Sprechen
	06_ Onomatopoetischer Sprachenvergleich
	01_ Handlungsbausteine
	02_ Bildgeschichte
	03_ Schilder
	04_ Konkrete Poesie
	05_ Gebrauchsanweisungen
	01_ Hundert Meter Umkreise
	02_ Blow-Up
	03_ Körper und Raum
	04_ Töne teilen
	05_ Brüche mit mehreren Sinnen
	06_ Brüche addieren und subtrahieren
	01_ Guerilla Kunst
	02_ Straßenschilder
	03_ Straßenmusik



	04_Stadtutopien
	05_ Unsere Lieblingsorte
	06_Postkarte
	07_Zufriedenheitswesen

Kurzbeschreibung	Niveau
Analogien zwischen Straßenschildern und dem eigenen Leben finden, Verbote und Gebote hinterfragen	
sich mit demokratischen Strukturen auseinandersetzen, sich über Interessenvertretungen informieren	
die eigenen Baustellen erkennen und an Lösungsstrategien arbeiten	
Lieblichsorte reflektieren und sie beschreiben	
sich selbst und seine Bedürfnisse reflektieren	
über Arbeitswege und ihre Hindernisse reflektieren	
Straßenschilder verstehend lesen, Inhalte verdichten	A2
einen offiziellen Text in Briefform schreiben, Interessen vertreten	A2 B2 - C1/N5-6
gemeinsame Ziele und Absichten zusammenfassen, Richtlinien und Verhaltensregeln formulieren	A2 B2 - C1/N5-6
ein Konzept entwerfen, Probleme darstellen und Lösungen finden, Planungsschritte beschreiben	B1/N5
Lautmalerische Gedichte kennenlernen, mit Sprache kreativ umgehen, Gedichte schreiben	A2-C1/N5
Vorhandene Sprachkenntnisse einbringen und erweitern, Gemeinsamkeiten und Unterschiede erkennen	A1
Bedienung eines Geräts in kleine Arbeitsschritte zerlegen, in mehreren Sprachen darstellen	1-3
Bedienung eines Geräts mit Fotos darstellen	1-3
mit einem Grafikprogramm arbeiten, Dokumente in ein PDF-Format exportieren	4+
Typografische Bearbeitung von Gedichten	4+
Gebrauchsanweisungen technischer Geräte lesen und verstehen	1-3
im Maßstab zeichnen, umrechnen	1
Lieblichsorte im Maßstab zeichnen, einen Stadtplan lesen	1
Geometrische Körper in Bauwerken erkennen	3
Brüche und das Teilen mithilfe von Taktübungen verstehen	3
Brüche sehen und hören: verstehen mit Klang und Rhythmus	3
Brüche addieren, subtrahieren und den gemeinsamen Nenner finden	3
Partizipation, sich öffentlichen Raum mithilfe von Kunst aneignen	
Schilder kreieren, die mit den eigenen Lebensmotiven in Zusammenhang stehen	
Wahrnehmung, Partizipation, sich öffentlichen Raum mithilfe von Musik aneignen	
Probleme aufspüren, kreative Lösungen finden, präsentieren	
eine Ausstellung der Lieblichplätze machen	
Postkarte gestalten, schreiben und verschicken	
Fantasiestiere aus Recyclingmaterial herstellen	





Kopfwelten

IMPULS

Wie funktionieren wir? Was läuft ab in unseren Köpfen? Was macht uns aus und welche inneren Hemmschwellen machen uns das Leben schwer? Wir stellen uns vor, ein_e Beobachter_in von einem fremden Planeten wäre auf die Erde geschickt worden, um herauszufinden, wie es in den Köpfen und Körpern der Menschen zugeht.

Was könnte er/sie beobachten? Außerdem begegnen wir unserem inneren Schweinehund und treten mit ihm in Dialog.

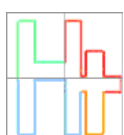
In diesem Projekt können die Lernenden verbal, bildlich und räumlich darstellen, wie sie funktionieren und wie sie fühlen. Die Selbstreflexion wird mithilfe kreativer Methoden in Gang gesetzt. Im Rahmen einer Ausstellung, einer Lesung und eines Konzerts können die Ergebnisse präsentiert werden.

 Soziales Lernen	<p>In unseren Köpfen spielt sich eine Menge ab, vor allem ist der Kopf aber auch der Körperteil, in dem Lernen verortet wird. Deshalb stehen bei diesem Kompetenzfeld (Lern-) Biografien, und Lernen als Erfahrung im Mittelpunkt. Die Lernenden stellen sich die Fragen, wie sie am besten lernen und was sie in ihrem Leben schon gelernt haben. Die Auseinandersetzung mit Zuschreibungen und Vorurteilen ist ebenfalls ein zentraler Punkt. Darüber hinaus geht es um Methoden, die den Lernenden helfen, sich selbst und andere wertschätzend zu beschreiben und mit ihren inneren Hemmschwellen umzugehen.</p>
 Sprache	<p>Wie kann ich das, was in meinem Kopf vorgeht, am besten beschreiben? Mit den Lernenden wird das nötige „Werkzeug“ erarbeitet, um über sich selbst und andere sprechen zu können. Sie lernen Beschreibungen von Räumen zu verfassen und Erzählungen und Briefe zu schreiben.</p>
 IKT	<p>Nicht nur im Kopf sollte Ordnung herrschen, sondern auch am Computer. Deshalb wird an dieser Stelle auf Ordnersysteme und Speichermöglichkeiten eingegangen, außerdem kann das Tippen trainiert werden.</p>
 Mathematik	<p>Hier dreht sich passend zum Thema „Kopfwelten“ alles um „Innenräume“, genauer gesagt um Kisten, die körperliche Innenräume wie den Kopf repräsentieren. Beim Bauen dieser Kisten kann das Messen, Planen, Zeichnen, Bauen und handwerkliches Geschick trainiert werden. Die Lernenden lernen verschiedene geometrische Formen kennen, berechnen Volumina und lernt wiegen.</p>
 Gestalten	<p>Wie stelle ich mir das Innenleben meines Kopfes vor und wie sieht mein innerer Schweinehund aus? Die Lernenden erhalten die Möglichkeit mit gestalterischen Methoden ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen und sich dabei intensiv mit ihrem Selbstbild auseinanderzusetzen.</p>

INDEX

Lernfeld	Methode
○	01_Vorher-Jetzt
	02_Him-Herz-Unterschiede
	03_Lernbiografie
	04_So bin ich und so sind die anderen
	05_Unser Psychotest
	06_Strategien gegen den inneren Schweinehund
	07_Zuschreibungen und Vorurteile
	01_Körper
	02_Mehrsprachige Körpertafel
	03_Tagesablauf einer/s Außerirdischen
	04_Raumbeschreibung
	05_Charaktereigenschaften
	06_Der innere Schweinehund
□	01_10-Fingersystem
	02_Ordnungssystem Computer
	03_Waagen
+	01_Kiste
	02_Würfel-Quader
	03_Raummaße, Gewicht
	04_Brutto, Netto
	05_TARA-Messung
▶	01_Kopfraum
	02_Selbstportraits
	03_Mein innerer Schweinehund
	04_Mein innerer Schweinehund in 3D
	05_Schweinehunde unter sich
	06_Ode an den Schweinehund

Kurzbeschreibung	Niveau
Zwischenbilanz: Veränderungen reflektieren und beschreiben, sich bestärken	
sich selbst reflektieren	
sich über die eigene Lernbiografie mit Lernerfahrungen befassen	
positives Feedback geben, Wertschätzung erfahren	
über soziale Kompetenz reflektieren	
Strategien gegen innere Widerstände finden und Widerständen positive Seiten abgewinnen	
Vorurteile und Zuschreibungen reflektieren und hinterfragen	
Körperteile benennen, Artikel trainieren, Wörter in einen Sinnzusammenhang stellen	A1-A2
die Sprachschätze in der Gruppe sammeln, mehrsprachig arbeiten	B1
Beschreibung eines Tagesablaufs, Gemeinsamkeiten und Unterschiede	B1-C1/N5
Räume beschreiben und benennen, Präpositionen anwenden, Einrichtungsgegenstände benennen	A2
Menschen und ihre Eigenschaften beschreiben, Antonyme bilden	A1-A2
Hindernisse und Hemmschwellen beschreiben	A2-C1/N5





Schreibtraining	3-4
Dateien speichern, wiederfinden	1-2
mit Waagen umgehen, richtig wiegen lernen	1
Modellbau, planen, zeichnen, messen, bauen	1-3
Unterschied zwischen Würfel und Quader erkennen, Parallelen bestimmen, Körper zeichnen	3
Volumen berechnen, Zusammenspiel zwischen Raummaßen und Gewicht erkennen	2
richtig wiegen lernen, Dichte von Materialien berechnen	1
richtig wiegen lernen	1
mit Tusche zeichnen	
ein Selbstportrait malen	
Fantasiefigur zeichnen	
eine Puppe bauen	
Szene mit Puppe spielen	
Songtext verfassen	

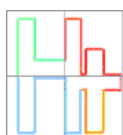
Supertypen




IMPULS

Wir sind lebenslänglich *under construction*, kontinuierlich gewollten und ungewollten Veränderungsprozessen ausgesetzt, nie ganz fertig. In sich ändernden Lebenswirklichkeiten sind wir daher auch gefordert, das Bild, das wir von uns selbst haben, immer wieder umzupinseln.





„Wer war ich gestern? Wer will ich heute sein? Welche Rolle trage ich morgen?“ Das Projekt Supertypen beinhaltet Methoden, in denen Rollenbilder aufgegriffen werden können, um sie zu hinterfragen und neu auszuprobieren. Dazu gehören auch das Austesten von Geschlechterrollen und das Bewusstmachen und die Funktion von Zugehörigkeiten.

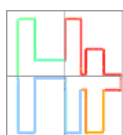
 Soziales Lernen	<p>Im Rollenspiel wird hier Körpersprache trainiert und, unter der Zuhilfenahme von Requisiten und Kostümen, können die No-Gos von Bewerbungssituationen nachgespielt, und damit die gesellschaftlichen Verhaltensregeln reflektiert werden. Da gibt es natürlich soziokulturelle Unterschiede: was ist wo sozial erwünscht? Und was wünscht man sich woanders? Wer darf was? Decken sich meine Wertesysteme mit jenen meiner Kolleg_innen? In diesem Projekt kann man sich außerdem ein Bild von sich selbst in einem realen Berufsumfeld machen, neue Berufsbilder kennenlernen und sich mit seiner Vergangenheit „versöhnen“.</p>
 Sprache	<p>Hier wird Sprache rund um das Berufsleben trainiert: wie lese ich eine Stellenanzeige, was sage ich beim Bewerbungsgespräch? Und damit das lustiger ist, schlüpfen die Lernenden in die Rolle von Stars und suchen als solche nach geeigneten Mitarbeiter_innen. Sie verfassen ihre eigenen Stellenanzeigen und stellen sich vor, wie ein Star sich am Amt verhalten würde. Beim Formulieren eigener Wünsche trainieren sie den Konjunktiv, und da wir schon beim Wünschen sind: Ich wünschte, ich hätte den Handyvertrag nicht unterschrieben... Immer wieder kehrende Worte werden aus Verträgen herausgefiltert und erklärt, damit die Lernenden künftig auch das Kleingedruckte und mögliche Konsequenzen daraus berücksichtigen können.</p>




 IKT	<p>Auch ein Star braucht manchmal einen Lebenslauf. Wie stelle ich mich in einem Lebenslauf dar, wie formatiere ich meine Bewerbung, welche Schrift wähle ich? Wie finde ich im Internet Jobs, wie funktionieren Suchmaschinen, was ist ein Link? Hier wird gelernt, wie man eine offizielle E-Mail verfasst, Dokumente einscann und anfügt, kurz: alles, was man zum Bewerben wissen muss, auch wenn man (noch) kein Star ist.</p>
 Mathematik	<p>Hier geht es zahlenmäßig um die Alltagsmathematik: Wie berechne ich meine Einnahmen und Ausgaben, wie lese ich einen Lohnzettel, wie berechne ich meine Bruttomiete und was steht eigentlich auf meiner Telefonrechnung? Was ist ein Kredit, und wie viel kostet mich eine Ratenzahlung des neuen Fernsehers? In der Rolle von Stars lässt es sich leicht mit großen Scheinen herumwerfen, das macht Spaß!</p>
 Gestalten	<p>Stars und Supertypen bekommen hier Gestalt und Leben: Es können lebensgroße Figuren gestaltet werden, deren Körperteile auswechselbar sind. Schließlich wollen wir wissen: was ist die Steigerungsform von super? In verschiedenen Szenen wird der Tagesablauf von Stars nachgespielt und es werden Kostüme und Kulissen für ein Showformat hergestellt, in dem die Stars schließlich auftreten.</p>

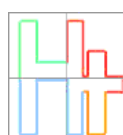
INDEX

Lernfeld	Methode
	01_No-Gos
	02_Was ist wo sozial erwünscht?
	03_Mein Wunsch – Dein Wunsch
	04_Berufsbilder
	05_Brief an mich
	06_Statusübung
	01_Stellenanzeigen
	02_Supertypen
	03_Star for One Day
	04_Ein Star braucht Mitarbeiter_innen
	05_Bewerbungsgespräch
	06_Mehrsprachiges Bewerbungsspiel
	07_Ich würde gerne...
	08_Ein Star am Amt
	09_Verträge lesen
	01_Lebenslauf erstellen
	02_Stellenanzeiger recherchieren
	03_E-Mail für Sie
	01_Einnahmen-Ausgaben
	02_Lohnzettel für Stars
	03_Miete und Rechnungen zahlen
	04_Mein Cabrio...
	05_Marktplatz der Luxusgüter
	01_Best of No-Go



	02_Super-Supertypen
	03_MixMax 3D
	04_Ganzkörper-Supermaske
	05_Star-TV
	06_Talkshow

Kurzbeschreibung	Niveau
gesellschaftliche Verhaltensregeln reflektieren	
kulturelle Unterschiede und Gemeinsamkeiten in Verhaltensweisen reflektieren	
unterschiedliche Vorstellungen, Haltungen und Wertesysteme darlegen	
Berufsperspektiven entwickeln, sich über den Traumberuf informieren	
sich mit der Vergangenheit versöhnen, sich mit dem Berufswunsch auseinandersetzen	
Körpersprache	
Stellen- und Kleinanzeigen lesen und filtern, Rechte und Pflichten als Arbeitnehmer_in kennenlernen	A2/N3
Wunschrollen beschreiben	A2-C1/ N4+
in die Rolle eines Stars schlüpfen, Konjunktiv II anwenden, Tagesablauf beschreiben	B1 - C1 / N5
Stellenanzeigen schreiben, Bewerbungen schreiben	B2/N5
Rollenspiel: Bewerbungsgespräche, Strategien im Umgang mit Bewerbungsfragen entwickeln	B2
Sprachkompetenzen weiterentwickeln, nonverbale Kommunikation	
Wünsche formulieren, Konjunktiv II	B1/N4
verschiedene Gesprächssituationen üben	A2
Verträge verstehend lesen, Wortschatz erweitern	N4
Lebenslauf am Computer erstellen, mit Formatierungen und Schriftformen experimentieren	4
Internetrecherche, Jobsuche, Suchmaschinen, Joblinks	3-4
Formelle E-Mail verfassen, einscannen, Dateien anhängen	4
Einnahmen - Ausgaben - Rechnung gemäß der aktuellen Lebenssituation	2
einen Lohnzettel lesen und netto und brutto verstehen	3
Kosten für Wohnungsmieten und Telefonrechnungen berechnen	1
Ratenzahlung und Kredite verstehen, addieren und subtrahieren	3
bezahlen, kassieren, herausgeben, kontrollieren	1
Fotoprojekt	
Körperteile in vorgegebenen Formaten zeichnen und miteinander kombinieren	
Körperteile in 3D-Lebensgröße herstellen	
Rollenspiel mit Ganzkörpermaske	
in eine Rolle schlüpfen, Situationen nachspielen	
Kostüme herstellen, Kulissen bauen, Showformat finden, ein Interview geben	



Ende gut – Alles gut

IMPULS

Die Märchenwelt ist wundersam, häufig grausam, die Geschichten meist kurz und einfach zu verstehen: am Ende siegt das Gute und das Böse wird bestraft.

In diesem Methodenspiel werden alte und neue Märchen gelesen, diskutiert, adaptiert und neu geschrieben. Eigene Märchenfiguren werden erdacht, vorhandene Figuren werden analysiert, es können Masken gebaut, Szenen geschrieben, Kostüme geschneidert und es kann Theater gespielt werden.

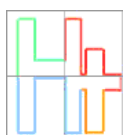
Ziel des Projektes ist es, die Spieltriebe der Teilnehmenden freizulegen, moderne Versionen von Märchen zu erfinden, zeitgemäße Lösungen zu finden und Wunder zuzulassen.

 Soziales Lernen	<p>Hier können Fantasiefiguren entworfen werden, ganz nach Geschmack. Außerdem können überholte Rollenbilder anhand von vorhandenen Märchen reflektiert werden. Kein Märchen ohne Zauber – aber was wäre, wenn wirklich die gute Fee käme, hätte ich dann meine drei Wünsche parat? Und was ist eigentlich Glück, wie will ich in 10 Jahren leben? Hier kann in der Fantasie Zukunft gestaltet und auf Symbolebene der Umgang mit Konflikten und Lösungsstrategien erprobt werden.</p>
 Sprache	<p>Was wäre, wenn Dornröschen anstatt zu spinnen lieber eine Band gegründet hätte? Hier ist viel Platz für Konjunktiv, Adjektive, Satzglieder, Rollenspiel und Improvisation. In einer globalen Märchenstunde liegt der Schwerpunkt beim Lesen, Verstehen und Nacherzählen: Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen Märchen können diskutiert, und das Schreiben persönlicher Briefe kann geübt werden: Was ich dem Froschkönig immer schon schreiben wollte...</p>
 IKT	<p>Wer bis jetzt noch vom Arbeitszeitlisten erstellen verschont geblieben ist, kann sich glücklich schätzen. Aber vermutlich nicht mehr lange. Daher kann man hier lernen, wie man im Listenerstellungsprogramm mit Zeiten rechnet. Wer es lustiger haben will, schreibt digitale Märchenpost oder lernt, mit dem Tablet einen Kurzfilm zu drehen und zu schneiden.</p>
 Mathematik	<p>Schenken heißt minus. Aber nicht für die Person, die etwas bekommt. Die Lernenden haben hier die Chance, mit Hilfe von selbst erfundenen Textaufgaben durch das Sprachen- und Rechenoperationen-Wirrwarr zu klettern und transkulturelle Mathematik zu erfahren: Rechnen wir alle gleich? Was in Märchen geschehen ist, ist meistens sehr lange her: 100.000 Jahre mindestens. Ein guter Anlass, sich mit der Zeitrechnung auseinanderzusetzen und Zeiten umwandeln zu lernen.</p>
 Gestalten	<p>Hier geht alles in Richtung darstellendes und szenisches Spiel! Die Märchenfiguren können gezeichnet, gemalt oder collagiert und in Comicsequenzen zum Leben erweckt werden. Masken und Kronen können hergestellt werden. Szenen, die im Lernfeld Sprache entstanden sind, können inszeniert werden, ein Kurzfilm kann entstehen.</p>

INDEX

Lernfeld	Methode
○	01_Meine Märchenfigur
	02_Die gute Fee
	03_Ich bin ein/e König_in
	04_Und sie lebten glücklich bis ans Ende
	05_Jeden Tag drei Wünsche
	01_Im finsternen Wald
	02_Dornröschen gründet eine Band
	03_Transkulturelle Märchenstunde
	04_Brief an den Froschkönig
	05_Es war einmal
	06_Märchenfiguren beim Psychologen
	07_Dem Wolf die Krone stehlen
□	01_Zeit in Listen
	02_Märchenpost
	03_Märchen am Tablet
+	01_Schenken heißt minus
	02_Mehrsprachige Textaufgaben
	03_Vor 100.000 Jahren
	04_1 Tag : 1440 Minuten
	05_Was machst du in 21.000 Minuten
	06_12 Stunden : 0,5 Tage
▶	01_Märchenzeichnung oder -collage
	02_Makse
	03_Comic
	04_Krone
	05_Märchenfilm drehen
	06_Schaufenster
	07_Schatzkiste

Kurzbeschreibung	Niveau
Märchenfiguren entwickeln, sich mit Rollenbildern auseinandersetzen und sie hinterfragen	
kreative Lösungen für Blockaden finden	
Stärken beschreiben und reflektieren	
sich mit der Zukunft und einem glücklichen Lebensentwurf auseinandersetzen	
Wünsche formulieren, sodass man sie selbst erfüllen kann	
Adjektive und Adjektivendungen anwenden, Antonyme bilden	A2-B1/N4
Konjunktiv II-Fragen stellen und eine Geschichte neu erzählen	B2/C1
verschiedene Märchen kennenlernen und vergleichen	B1+/N4
Briefe an Märchenfiguren verfassen	B1-C1/N5
Märchen erfinden	B1-C1
in eine Rolle schlüpfen und improvisieren	B1-C1
Satzglieder bestimmen, Dativ und Akkusativ unterscheiden	B1
Zeitrechnen im Tabellenkalkulationsprogramm	4+



E-Mail-Adresse einrichten, Internetsicherheit, skype	2-4
ein Video herstellen	2+
Textaufgaben verstehen	3
Textaufgaben erfinden und verschiedene Lösungswege ausprobieren	3+
Begriffe rund um Zeit und Zahlen kennenlernen, Zeitrechnung	1
mit Zeit rechnen	3
Zeit umwandeln	3
Zeit in Dezimalzahlen umwandeln	3
eine Figur erfinden	
eine Maske herstellen	
eine Handlung in einen Comic fassen	
eine Krone aus Papier herstellen	
einen Film drehen	
ein Schaufenster gestalten	
eine Schachtel als persönliche Schatzkiste gestalten, ein Schablonengraffito herstellen	



Wohnräume




IMPULS






Wohnräume ist eine Projektarbeit, in der Visionen des zukünftigen privaten Lebensumfeldes verhandelt werden. Die Lernenden lassen ihrer Phantasie freien Lauf und erträumen Wohn- und Stadtraumvisionen. Sie beschäftigen sich zuerst mit den eigenen Zukunftsszenarien und bringen diese in Verbindung mit weiteren Entwürfen.


Sie kooperieren als Architekt_innenteam und planen in Kleingruppen einen gemeinsamen Wohnbau.

Das Projekt mündet zunächst in der Präsentation eines Planungsentwurfs und kann, so für das Wohnobjekt fiktive Bewohner_innen entwickelt werden und szenisch daran weiter gearbeitet wird, in ein Foto- oder Videoprojekt münden.

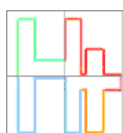
 <p>Soziales Lernen</p>	<p>Das Entwerfen von Wohnräumen und Fantasieländern eröffnet die Auseinandersetzung mit Utopien sowie mit den eigenen Wünschen. Anhand unterschiedlicher Methoden wird die Zusammenarbeit im Team trainiert. So werden als Architekt_innenteams Lebensräume geplant oder die Teilnehmer_innen verhandeln und kooperieren als Repräsentant_innen verschiedener Länder. Einen weiteren Schwerpunkt bildet Wohnen als Produkt gesellschaftlicher und ökonomischer Umstände. die Lernenden setzen sich mit der Frage auseinander, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede es beim Wohnen gibt und welche gesellschaftlichen, geografischen, ökonomischen etc. Bedingungen dahinter zu finden sind.</p>
 <p>Sprache</p>	<p>Was wäre, wenn ich der/die Präsident_in meines Traumlandes wäre und wie stelle ich mir meine Traumwohnung vor? Als Staatsoberhäupter fiktiver Fantasieländer schreiben die Lernenden nicht nur selbst Reden, sondern setzen sich auch mit Präsentationstechniken auseinander und wenden diese an. Sie erarbeiten das Vokabular um über Einrichtungsgegenstände sprechen zu können und arbeiten dabei mehrsprachig. Um sich ihre eigenen Wohnräume auch erfüllen zu können, werden die Lernenden über ihre Rechte und Pflichten als Mieter_innen, Arbeitnehmer_innen informiert und lernen Verträge verstehend lesen.</p>

 IKT	<p>Beim Drehen einer eigenen WG-Serie wird der Umgang mit der Videokamera erlernt und die Lernenden setzen sich mit Kameraperspektiven auseinander. Weiters erstellen sie ein Länderquartett am Computer und recherchieren im Internet rund um das Thema Beihilfen, informieren sich über Unterstützungsangebote, die sie ihrem Wohnraum vielleicht ein kleines Stück näher bringen.</p>
 Mathematik	<p>Hier dreht sich alles um das Planen von Wohnräumen und Wohnträumen. Die Lernenden lernen die Begriffe des Ländervergleichs kennen, um sie für ihr Fantasieland adaptieren zu können. Sie planen ihre Traumwohnung, zeichnen sie, richten sie ein und errechnen die Kosten für die Einrichtungsgegenstände. Der Lernraum wird instrumentalisiert und als Gegenstand in den Lernprozess eingebunden, er wird vermessen und es werden Vorhänge für die Fenster geplant und Flächen berechnet. Darüber hinaus wird ein WG-Essen geplant und die Kosten dafür werden errechnet.</p>
 Gestalten	<p>Die Lernenden setzen ihre Fantasieländer und Wohnträume gestalterisch um, sie basteln Collagen und bauen Modelle ihrer Traumwohnungen. Sie schlüpfen in verschiedene Rollen, sind einmal Präsident_in ihres Landes, ein_e WG-Bewohner_in oder ein_e Rapper_in, der/die vor der Kamera das Titellied für eine Serie einsingt.</p>

Lernfeld	Methode
	01_ Wenn ich alles bestimmen könnte
	02_ Grenzbestimmungen
	03_ Der ideale Wohnbau
	04_ Beobachten und rückmelden
	05_ Transkulturelles Einrichten
	06_ Ich bekomme Unterstützung
	07_ Wir kochen
	01_ Neujahrsrede an das Volk
	02_ Einrichtung
	03_ Mit 45 wohne ich in...
	04_ Wohngeschichten
	05_ Wohn-Rap
	06_ Recht und Pflichten
	01_ Länderquartett
	02_ Videokamera
	03_ Meine Beihilfen
	01_ Weltalmanach
	02_ Ich richte mich ein
	03_ Raum vermessen
	04_ Ein neuer Vorhang
	05_ Kochen für 10
	01_ Planet Utopia
	02_ Präseident_innenreden
	03_ Unsere Traum-WG
	04_ Modellbau

	05_WG-Serie
	06_Musikvideo

Kurzbeschreibung	Niveau
sich mit Utopien, Wünschen und Vorstellungen von Zusammenleben auseinandersetzen	
Grenzen verhandeln	
in der Kleingruppe ein Wohnbaukonzept erstellen	
einen Diskussionsprozess beobachten, reflektieren und Rückmeldungen geben	
verschiedene Wohn- und Lebensstile	
Unterstützungsangebote kennenlernen	
gemeinsam Kochen und Essen	
eine Rede schreiben und halten	B2-C1/N5
Einrichtungsgegenstände mehrsprachig benennen	A1-A2
über Zukünftiges sprechen und Futur I anwenden	B1
Kurzgeschichten und Dialoge schreiben, Figuren entwerfen	B1/N5
einen Rap dichten und rhythmisch sprechen	A2-C1/N4+
Dienst- und Mietverträge lesen und verstehen, über Rechte informieren	B1/N5
DIN-Formate kennenlernen, in einem Textverarbeitungsprogramm mit Tabellen arbeiten	4
Hinter der Kamera: aufnehmen, abspielen, Kameraperspektiven	2
Im Internet Informationen über Beihilfestellen suchen	3-4
Begriffe des Ländervergleichs verstehen und berechnen	3+
Nach Maßstab zeichnen, Einrichtung planen, Kosten berechnen	2-3
Vermessen und Pläne zeichnen	1-3
Fensterflächen schätzen und berechnen	2
Lebensmittelmengen berechnen, Kosten kalkulieren	3
eine Landkarte zeichnen	
In eine Rolle schlüpfen, sich kostümieren, eine Rede halten, Mimik und Gestik trainieren	
3 eine Collage herstellen	
in Gruppenarbeit ein Modell bauen und dabei messen, schneiden, zeichnen, kleben etc.	
Rollenspiel vor der Kamera	
sich vor der Kamera bewegen, in eine Rolle schlüpfen	



FRAGEN

zur Planung und Gestaltung von künstlerisch-kreativen Lernprozessen

Lernende

- ✓ Welche Ideen, Interessen, Vorkenntnisse und Potenziale bringen die Lernenden mit?
- ✓ Welche Lernergebnisse sollen erreicht werden?
- ✓ Welche Lernbedarfe werden von den Lernenden individuell geäußert?
- ✓ Welche Ziele haben die Lernenden? Welche Ziele können vereinbart werden?
- ✓ Welche Bedürfnisse haben die Lernenden? Was ist ihnen besonders wichtig?
- ✓ Welche Hürden und Widerstände sind zu erwarten oder zu bewältigen?
- ✓ Gibt es spezifische Situationen, Umstände, Bedingungen die bedacht werden müssen?
- ✓ Was bedeutet Erfolg für die Lernenden? Wie wird Erfolg wahrgenommen?
- ✓ Was ist hinsichtlich der Gruppendynamik zu beachten?

Raum & Zeit

- ✓ Welche räumlichen Voraussetzungen sind gegeben? Welche Möglichkeiten bieten sich?
- ✓ Wo bestehen räumliche Einschränkungen, Grenzen?
- ✓ Welche Räume werden betreten, genutzt, bearbeitet, angeeignet? Was ist dabei (besonders) zu beachten?
- ✓ Wieviel Zeit steht zur Verfügung?
- ✓ Wie sehen die Zeitläufe aus?
- ✓ Hab ich ausreichend unverplante Zeit zur Verfügung für Abweichungen, Spielräume etc.?

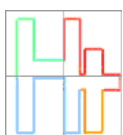
18

Themenfindung

- ✓ Welche Impulse setze ich? Wie steige ich ins Thema ein? Wie öffne ich den Raum?
- ✓ Was interessiert die Lernenden? Können sie ihre Themen und Anliegen einbringen?
- ✓ Welche Aspekte lassen sich bearbeiten?
- ✓ Welche Fragen lassen sich zum Thema formulieren?
- ✓ Welche Blickwinkel auf das Thema sind möglich?
- ✓ Welche Querverbindungen zu anderen Themenbereichen gibt es und welche könnten bearbeitet werden?

Methodenwahl

- ✓ Sind die gewählten Methoden vielseitig, abwechslungsreich und bieten sie unterschiedliche Zugänge?
- ✓ Können sich alle gleichberechtigt einbringen und beteiligen?
- ✓ Können alle ihre Stärken einsetzen und entwickeln?
- ✓ Wie flexibel bin während der Arbeitsprozesse? Finde ich verschiedene Wege und Alternativen?



- ✓ Gibt es genug Möglichkeiten zur Reflexion?
- ✓ Wie sehen die Gruppen- und Teamsettings aus?

Gestaltungsmittel

- ✓ Mit welchen Materialien wird gearbeitet?
- ✓ Welche Mittel und Ressourcen stehen zur Verfügung?
- ✓ Ist die technische Ausstattung gegeben, ist genügend Material bzw. Budget für Material vorhanden?
- ✓ Braucht es bestimmte Vorkenntnisse oder Vorbereitungen zur Benutzung diverser Gestaltungsmittel?
- ✓ Welche Gestaltungsformen sind denkbar und möglich

QUELLE

Kunstlabor Graz by uniT, Zinzendorfgasse 22, 8010 Graz
Mafalda, Arche Noah 11, 8020 Graz

Texte: Edith Draxl, Julia Laggner, Birgit Waltenberger, Ines Zacharias

Fotos: ©uniT

Grafik und Layout: Julia Laggner, Andrea Markart, Birgit Waltenberger

