

# Pop Art mit mehreren Sinnen digital erleben

Auszug aus dem KidZ-Tagebuch (Blog) der Bildnerischen Erzieherin Andrea Prock

Mittwoch, 20. April 2016

Bang! Das Thema „Pop Art“ hat heute so richtig eingeschlagen, war ein voller Erfolg. Mit den Worten meiner SchülerInnen ausgedrückt, war der Unterricht nicht nur „cool“, sondern „de luxe“ (super, toll, großartig). Nun, was hat die jungen Menschen aus der Klasse 2a derart beeindruckt, dass sie am Ende der Doppelstunde Bildnerische Erziehung gar nicht mehr mit dem Arbeiten aufhören wollten? Allein die Tatsache, dass im Unterricht die schuleigenen Tablets zum Einsatz gekommen sind, konnte es nicht sein. Beinahe täglich werden diese nämlich in der KidZ-Klasse zum Lernen eingesetzt. Allerdings sind die Schülerinnen und Schüler eher mit den rezeptiven Möglichkeiten der Tablets vertraut als mit den kreativen und produktiven. Und gerade in diesen beiden Bereichen sehe ich den großen Mehrwert mobiler Endgeräte im Unterricht. Das Thema „Pop Art“ hat sich dabei geradezu perfekt angeboten, um vor allem auch die multimedialen Tools, die in jedem Tablet verfügbar sind, zum kreativen und produktiven Arbeiten zu nutzen.

Eine wesentliche Zielsetzung meines heutigen Kunstunterrichts besteht nicht nur darin, meinen Schülerinnen und Schülern die Kunstrichtung Pop Art, ihre wesentlichen Merkmale und wichtigsten Vertreter/innen näher zu bringen, sondern soll ihnen die Möglichkeit bieten, Kunst mit mehreren Sinnen zu erleben - nämlich visuell, auditiv und auch haptisch. Am Ende der beiden Stunden hat jedes Kind sowohl ein eigenes Werk im Pop Art-Stil auf seinem Tablet erstellt, als auch Geräusche visualisiert, also bildlich dargestellt.

Dazu eine kurze Zusammenfassung zum Ablauf der beiden Unterrichtseinheiten: Der Einstieg in das neue Thema erfolgt durch ein kurzes Video zur Kunstrichtung Pop Art, in einer dem Alter der Kinder angemessener Sprache. Das Quiz im Anschluss daran soll dazu beitragen, die Inhalte des Videos abzufragen und zu festigen. Verwendet wird dazu das bei meinen SchülerInnen nach mehr als einem Jahr immer noch sehr beliebte Quiz-Tool Kahoot!. Damit das Quiz gestartet werden kann, muss jedes Kind sowohl den entsprechenden Game-Pin (Raumnummer) als auch seinen Vornamen eingeben. Es geht nun darum, möglichst schnell den Fragetext und die vier Antwortmöglichkeiten auf der interaktiven Tafel zu lesen und sich für die richtige Antwort zu entscheiden. Dazu muss auf dem eigenen Tablet auf das passende Farbfeld geklickt werden. Am Ende des Quiz wird automatisch eine Bestenliste mit den Namen der Teilnehmenden und den von ihnen gewählten Antworten generiert.

Für das anschließende Stegreifspiel werden einige Rollen unter den Kindern verteilt. Während ein Kind in die Rolle des Künstlers Andy Warhol schlüpft, ausgestattet mit Malerhut und Farbpalette, erhält ein weiteres Kind die Aufgabe, den „Künstler“ zu „seinem“ Bild zu befragen. Die Fragen erhält das Reporter-Kind von mir. Diese beziehen sich unter anderem auf den Titel des Bildes, die Maltechnik und darauf, was der Künstler mit seinem Bild zum Ausdruck bringen möchte. Es geht dabei darum, die Fragen möglichst spontan und originell zu beantworten, was eine große Herausforderung für das Kind in der Rolle des Künstlers darstellt, da es das Bild ja das erste Mal vor sich hat. Gezeigt wird auf der interaktiven Tafel das Kunstwerk „Marilyn Monroe“ von Andy Warhol. Das Interview wird von zwei weiteren Kindern mit den Tablets von unterschiedlichen Blickwinkeln aus mitgefilmt und später im Deutschunterricht analysiert werden.

Der kreative Hauptteil der ersten Einheit lautet schließlich „Gestalte dein eigenes Pop-Art-Porträt im Stil von Andy Warhol“. Dazu erstellen die Schülerinnen und Schüler ein Selfie oder lassen sich von

ihren Banknachbarn fotografieren. Dieses Porträt-Foto wird schließlich mit der App „Draw“ im Stil der Kunstrichtung Pop Art weiterbearbeitet bzw. verfremdet. Bilder im Pop-Art-Stil erinnern an Comics, sind gekennzeichnet durch bunte, knallige Farbflächen und meist schwarzen Umrisslinien. Genau das sind die Vorgaben für die Verfremdung. „Gemalt“ werden kann dabei entweder mit dem S-Pen, über die unsere Tablets verfügen, oder direkt mit den Fingern auf dem Display. Beim Übermalen der Gesichter werden die in der App „Draw“ verfügbaren digitalen Marker-Stifte verwendet, die eine gewisse Transparenz zulassen. Das Ausgangsfoto soll wie beim Bild von Marilyn Monroe am Ende leicht durchscheinen, also noch erkennbar sein. Jedes Kind sichert sein eigenes Pop Art-Bild schließlich in der Google-Cloud. In der nächsten Informatikstunde können die SchülerInnen ihre eigenen Bilder vom Computer aus mit dem Farblaserdrucker ausdrucken.

Ein weiterer Höhepunkt der zweiten Unterrichtseinheit besteht darin, „Geräusche sichtbar zu machen“. Über einen QR-Code, der auf der interaktiven Tafel für alle sichtbar eingeblendet wird, gelangen die Schülerinnen und Schüler zu einer Online-Datenbank mit unterschiedlichen Geräuschen aus dem Alltag. Jedes Kind hört sich mehrere verschiedene Geräusche mit seinem eigenen Kopfhörer an, wählt schließlich ein Geräusch aus und stellt dieses bildlich im Stil der Kunstrichtung Pop Art dar. Am Ende der Stunde werden die erstellten Bilder vor der Klasse präsentiert und das dargestellte Geräusch soll von den anderen erraten werden. Besonders beliebt bei den Kindern sind laute Geräusche wie etwa ein knallender Korken einer Flasche, das Geräusch, das beim Zünden eines Knallkörpers entsteht oder Geräusche, die beim Essen oder Trinken gehört werden können. Jene Kinder, die diesen Arbeitsauftrag erledigt und ihre Bilder in der Google-Cloud gesichert haben, dürfen nun in Kleingruppen arbeiten. Mit ihren Tablets begeben sie sich im Schulhaus auf die Suche nach interessanten Geräuschen und nehmen diese mit der App Voice-Recorder auf. Es dürfen auch selbst Geräusche erzeugt werden. Der Fantasie sind dabei kaum Grenzen gesetzt. Im Vorfeld muss der Begriff „Geräusch“ allerdings genau definiert werden. Eine wichtige Vorgabe ist jene, dass keine sprechenden Personen ohne deren Einverständnis aufgenommen werden dürfen. Die Schülerinnen und Schüler nehmen alles auf, was ihnen gerade unterkommt: unterschiedliche Schritte auf dem Gang, das Geräusch einer Toilettenspülung, quietschende Tafelkreiden, Klopfen an der Tür und menschliche Geräusche wie etwa Niesen, Husten, Rülpsen und Schnäuzen. Die gesammelten Audio-Dateien werden erst in der nächsten BE-Stunde anderen Kindern vorgespielt werden können, da die Unterrichtszeit bei weitem nicht ausreicht. Dann müssen die aufgenommenen Geräusche gegenseitig erraten werden. Meine Schülerinnen und Schüler freuen sich schon sehr darauf und haben mich gefragt, ob sie auch in ihrer Freizeit mit ihrem Smartphone Audio-Aufnahmen sammeln dürfen. Ich bin schon sehr gespannt darauf zu erfahren, ob sie das dann auch tatsächlich umsetzen werden.

### **Mittwoch, 27. April 2016**

Ich habe es nicht für möglich gehalten, dass im Laufe einer Woche insgesamt mehr als hundert unterschiedliche Geräusche von den Kindern gesammelt und in die Cloud hochgeladen worden sind. Ich habe daher bereits im Vorfeld einige besonders originelle Geräusche ausgewählt und den Schülerinnen und Schülern vorgespielt.

Da jedes Kind seinem eigenen Tempo entsprechend arbeiten soll, habe ich im Sinne der Differenzierung und Individualisierung eine zusätzliche herausfordernde Aufgabe gestellt. Diejenigen Kinder, die damit fertig sind, ihre selbst aufgenommenen Geräusche grafisch darzustellen und mit einem passenden Geräusche-Wort zu ergänzen, dürfen im Anschluss daran eine eigene Online-Zuordnungsaufgabe mit dem Online-Tool LearningApps ([www.learningapps.org](http://www.learningapps.org)) erstellen. Welche Grafik gehört zu welchem Geräusch? Die LearningApps werden dann von den Kindern gegenseitig getestet und auch anderen Klassen zur Verfügung gestellt.

Ich unterrichte seit über dreißig Jahren u.a. Bildnerische Erziehung an der Neuen Mittelschule. Digitale Medien haben für mich im Unterricht seit jeher einen wichtigen Stellenwert. Meine Schülerinnen und

Schüler sind es gewohnt, hin und wieder am Computer zu zeichnen, Bilder und Fotos zu bearbeiten und sich Informationen über Kunstwerke und Kunstrichtungen aus dem Netz zu beschaffen. Das alles und noch viel mehr ist durch die Verwendung von Tablets im Unterricht viel einfacher möglich geworden. Gerade im kreativen Bereich können Tablets ihre Stärke voll und ganz ausspielen und dazu beitragen, das Potenzial vieler Schülerinnen und Schüler zu entfalten.