

# FACHBRIEF NR. 14

## KUNST



©Mieke Kriegel

**Themenschwerpunkt:**  
**Chancen digital gestützten Lernens  
mit Lernmanagementsystemen**

Die Fachverantwortlichen werden gebeten, den Fachbrief den unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen in geeigneter Form zur Verfügung zu stellen.

Zeitgleich wird er ins Netz gestellt unter:

[http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe\\_bln.html](http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fachbriefe_bln.html)

Autorinnen und Autoren des Fachbriefs:

Stefanie Breda, Dr. Julia Gill, Maud Janecke, Nicolas Rossi, Judith Schäfer

Ihre Ansprechpartnerin der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie:

Verena Gruber-Ballehr (Fachaufsicht Kunst)

[verena.gruber-ballehr@senbjf.berlin.de](mailto:verena.gruber-ballehr@senbjf.berlin.de)

## Sehr geehrte Damen und Herren, liebe Kolleginnen und Kollegen,

seit nunmehr anderthalb Jahren erleben wir, dass sich die Berliner Schulen und der Unterricht in rasanter Weise verändert haben. Die Schule ist teilweise virtuell geworden und in kürzester Zeit wurden neue Online-Formate erprobt und den sich ständig ändernden Gegebenheiten angepasst. Da die Schulen sehr unterschiedlich vorgegangen sind, wurden in sehr kurzer Zeit ungeheuer viele Plattformen, Tools, Programme, aber auch schulorganisatorische Varianten erprobt. Vieles hat sich als verbesserungswürdig oder gar als wenig zielführend herausgestellt; etliches, was zunächst nur als notwendiges Übel betrachtet wurde, hat sich als überraschend hilfreich oder gar zukunftsweisend erwiesen.

Ein wichtiger Pluspunkt für den Online-Unterricht im Fach Kunst war sicherlich die Möglichkeit für die Schülerinnen und Schüler, ihre Zeit selbständiger als im Präsenzunterricht einteilen zu können. So konnte der für kreative Arbeit zentrale „flow“ zu Hause offenbar oft besser erreicht werden als in der zeitlich limitierten Unterrichtszeit an der Schule. Auch das selbständigere Arbeiten zu Hause gereichte häufig – wenn auch nicht immer – zum Vorteil. Nicht zuletzt konnte der Austausch mit einzelnen Schülerinnen und Schülern sowohl im Distanzunterricht als auch in der Phase der geteilten Gruppen oft konzentrierter und zugewandter stattfinden, weil hierfür entweder ein virtueller „Breakout-Room“, also ein virtueller Nebenraum statt des lauten Kunstsaaes, genutzt wurde oder aber der analoge Raum von weniger Schülerinnen und Schülern geteilt wurde.

Die zentrale Herausforderung unseres Fachs war wohl, dass ein wesentlicher Bestandteil des regulären Unterrichts, das gemeinsame Betrachten und Besprechen der Arbeiten der Schülerinnen und Schüler, kaum möglich war – zumindest nicht in Echtzeit. Auch die Frage der Materialausstattung zu Hause bedurfte kreativer Lösungen. Umso wichtiger ist es jetzt, festzuhalten, was sich bewährt hat und ggf. noch weiterentwickelt werden kann.

In diesem Fachbrief werden deshalb anhand von einzelnen Beispielen Wege aufgezeigt, wie die Vorteile digitalen Lernens – selbständiges und freieres Arbeiten in freierer Zeiteinteilung sowie interessante Möglichkeiten kooperativen Lernens in Projekten – mit den Vorteilen des Präsenzunterrichts – bessere räumliche Ausstattung und bessere Möglichkeiten zu beraten – miteinander kombiniert werden können.

Seit Beginn der Pandemie gibt es weltweit aus privater Initiative oder angeregt von Verbänden eine riesige Auswahl an Unterrichts Anregungen und Unterrichtsmaterialien durch Lehrende im Fach Kunst. Diese großen und kleinen Foren sind sehr unterschiedlich professionell aufbereitet. Bei geduldiger Suche und etwas Erfahrung können diese Internetseiten eine Vielzahl von inspirierenden Anregungen bieten.

Mit einer derartigen Fülle von Hinweisen kann und soll dieser Fachbrief nicht konkurrieren. Im Folgenden wird lediglich eine Auswahl von Anregungen für interessante und für den Unterricht sinnvolle Tools, Links und Unterrichtsideen vorgestellt.

Mit freundlichen Grüßen

Verena Gruber-Ballehr

## Inhalt

1	Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Eine fachübergreifende Einführung .....	4
1.1	Einsatz des Lernmanagementsystems Lernraum Berlin .....	6
1.2	Einsatz des Lernmanagementsystems Itslearning.berlin .....	11
1.3	Schulentwicklung mit und durch Lernmanagementsysteme.....	16
1.4	Regionale Fortbildung Berlin .....	17
1.5	Das Medienforum .....	19
2	Chancen digitalen Lernens - aktuelle Tendenzen und neue Möglichkeiten im Kunstunterricht .....	20
2.1	Der digitale Museumsbesuch.....	20
2.2	Digitale Tools zur individuellen Förderung und kollaborativen Lernen im Kunstunterricht .....	22
2.3	Die Berliner Denkmalbox - eine Handreichung zu Denkmalschutz und Kulturerbe .....	25
2.4	Filmbildung im digital gestützten Unterricht.....	26
2.5	Beispiele und Anregungen aus dem Kunstunterricht von Berliner Lehrkräften 2020/2021.....	26
3	Hinweis zu den einzureichenden Aufgabenvorschlägen für die schriftliche Abiturprüfung im Fach Kunst im Schuljahr 2021/2022 .....	37
4	Anlage Vergleich der Lernmanagementsysteme (Stand Juli 2021).....	37

## 1 Chancen digitalen Lernens - wie können Lernmanagementsysteme (LMS) den Präsenzunterricht bereichern? Eine fachübergreifende Einführung

Die Erfahrungen der letzten anderthalb Jahre haben gezeigt, dass Lernen auch in sehr herausfordernden absolut ungewöhnlichen Situationen wesentlicher Teil der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler sein kann und sein muss, um ihre Entwicklung zu ermöglichen und zu befördern.

Dass manche Akteure sich wünschen, wieder zu den gewohnten Lehr- und Lernsettings vor der Pandemie zurückzukehren, drückt sicherlich die Sehnsucht nach der alten Normalität aus. Dennoch ist es notwendig, Settings mitzudenken, die

- einer Situation gerecht werden, die erneut Phasen von Wechselunterricht oder schulisch angeleitetem Lernen zu Hause abgesichert ermöglichen und digital unterstützen können,
- die im letzten Schuljahr gemachten Erfahrungen und die Chancen digital gestützten Lernens weitertragen und -entwickeln und damit dauerhaft zu einer „neuen Normalität“ in einer digital geprägten Welt führen.

Das Ziel bleibt: eine hohe Unterrichtsqualität zu sichern. Dazu gehört,

- transparente Ziele in der Kompetenzentwicklung zu setzen und zu verfolgen,
- die Unterrichtsinhalte fachlich angemessen, kohärent und gut strukturiert auszuwählen und aufzubereiten,
- gut bewährte Unterrichtsmethoden – auch unter Nutzung digitaler Medien – flexibel einzusetzen und
- den Blick zu richten auf: gute Klassenführung, konstruktive Unterstützung und kognitive Aktivierung als die drei Grunddimensionen des Unterrichts im Zentrum des pädagogischen Handelns.<sup>1</sup>

Dazu gehören auch fachübergreifende und fachbezogene schulinterne Absprachen zur Auswahl von Inhalten und Schwerpunktsetzungen, die grundlegend für das weitere Lernen sind. Für die Kernfächer wurden dazu mit dem Schreiben vom 19.03.2021 Anregungen und Vorgaben für Übergänge und Prüfungen gegeben. Gleichzeitig gilt es aber die Ansprüche nicht abzusenken, sondern an ausgewählten Unterrichtsgegenständen eine kognitive Aktivierung zu ermöglichen und konsequent an der Kompetenzentwicklung zu arbeiten.

Es braucht kein Feuerwerk der Methoden, um Schülerinnen und Schüler zu aktivieren, sondern vor allem gut ausgewählte Varianten des kooperativen Lernens (wie z.B. peer learning), lernbegleitende Diagnostik und Rückmeldung, die selbständige Problementwicklung und das Stellen von Aufgaben durch Schülerinnen und Schüler sowie die Verwendung strukturierender Mittel (transparente Ziele in der Kompetenzentwicklung, abschließende Zusammenfassungen, regelmäßige Wiederholungen, Scaffolding als Differenzierungsangebot), um Schülerinnen und Schüler zu einer vertieften Auseinandersetzung mit den Lerninhalten anzuregen und die Kompetenzentwicklung zu fördern.

---

<sup>1</sup> Vgl. Klieme, Eckhard: Guter Unterricht – auch und besonders unter den Einschränkungen der Pandemie? In: Finkermann, D. & Edelstein, B. (Hrsg.), „Langsam vermissen wir die Schule...“-Schule während und nach der Pandemie. Die deutsche Schule, Beiheft 16, S.117-135.

Digitales Lernen kann sich dauerhaft gewinnbringend für den Lernstand der Schülerinnen und Schüler erweisen. Lernprogramme lassen sich idealerweise für kürzere Lernphasen und auch gut in Partnerarbeit einsetzen. Wichtig ist, dass die Lehrkraft lernbegleitend, auch anleitend agiert und dass eine gemeinsame Aufarbeitung eingeplant wird.

Gute Klassenführung kann im entlastenden Sinne auch durch Lernmanagementsysteme (LMS) unterstützt werden, denn sie können den verabredeten Ort bieten, an dem Zielvorgaben, Aufgabenstellungen, Strukturierungen, Unterstützungsangebote und Organisationshinweise für die Lernaktivitäten hinterlegt werden und jederzeit einsehbar sind. Sie sind mit ihren Tools zum virtuellen Treffen, zum Chatten und zur Sprechstundenverabredung ein Ort der Kommunikation und Rückmeldung und können z.B. durch Logbücher oder Lerntagebücher – auch digital gestaltet – gut ergänzt werden. Die sind dann jederzeit durch die Lehrkraft einsehbar und als diagnostisches Instrument nutzbar.

Dieser Fachbrief soll am Beispiel der zwei im Land Berlin zentral zur Verfügung stehenden Lernmanagementsysteme Lernraum Berlin und itslearning.berlin Einblicke in Erfahrungen im Umgang mit digitalen Lehr- und Lernmöglichkeiten geben und verdeutlichen, wie diese auch in Zukunft bei der Gestaltung von Unterricht genutzt werden können. Dabei geht es nicht darum, digitales Lernen grundsätzlich den Vorzug zu geben, sondern digital organisiertes Lernen immer dann zu nutzen, wenn es einen Mehrwert gegenüber traditionellen Methoden und Lernsettings verspricht. Deshalb werden in diesem Fachbrief nur Aspekte herausgegriffen, von denen die Autorinnen und Autoren überzeugt sind, dass sie diesen Mehrwert gegenüber rein analogen Lernszenarien in sich bergen, so dass sich ihr Einsatz deshalb in verschiedenen Phasen des Unterrichts und der Unterrichtsorganisation lohnen kann und damit auch zu einer zeitgemäßen Medienbildung beitragen wird.

Beide Lernmanagementsysteme bieten wesentliche Funktionen und Werkzeuge für ein digitales Lernen und Arbeiten an – siehe Anlage. Diese ermöglichen u.a.:

- kooperierendes und kollaboratives Arbeiten der Schülerinnen und Schüler sowie der Pädagoginnen und Pädagogen inklusive Materialablage,
- digital gestütztes individuelles Lernen (angeleitet und/oder selbstständig) und individuelle Förderung sowie
- digitale Rückmeldungen zum Lern- und Leistungsstand (kriterienorientiert, effizient, jederzeit einsehbar...)

Der Vorteil der Nutzung von LMS liegt darin, dass jede jeweils als separates Tool verfügbare Anwendung systematisch über einen (für alle Nutzerinnen und Nutzer) gleichen Weg sicher erreichbar ist. Weiterhin ist das systematische Ablegen und Auffinden von Informationen und digitalen Werkzeugen wesentliche Voraussetzung für kollaborative Prozesse. Eine einheitliche Kommunikationsstruktur, wie sie von solchen Systemlösungen angeboten wird, entlastet alle Teilnehmenden von mühsamer Orientierung in digitalen Raum. Statt in vielfachen Mails verteilt, liegen z.B. alle Informationen, Arbeitsstände und Chatverläufe am verabredeten Ort zur Einsicht vor.

Wenn Sie als Schule noch unentschieden sind und über die Einführung eines Lernmanagementsystems nachdenken, sind folgende Schritte hilfreich:

**Was wollen Sie erreichen?** Setzen Sie sich gemeinsame Ziele in Bezug auf die Schulentwicklung und beraten Sie, wie Sie diese erreichen können. Überzeugen Sie die schulinternen Gremien und beziehen Sie diese in Entscheidungen mit ein.

**Was kann die gemeinsame Arbeit der Schule / des Fachbereiches stärken?** Entscheiden Sie sich für gemeinsame Werkzeuge, die für alle Beteiligten zugänglich und handhabbar sind. Auf diese Weise können Sie sich optimal unterstützen, austauschen und gemeinsam mittel- sowie langfristig weiterentwickeln.

**Was verbindet Sie im Sinne eines kleinsten gemeinsamen Nenners und wo soll es hingehen?** Vereinbaren Sie einen gemeinsamen „Grünen Bereich“, in dem sich alle gut einfinden und erste wichtige Effekte erreichen können. Formulieren Sie, wo Sie langfristig hinmöchten und was jedem individuell überlassen wird.

*Was muss? - Was wird? - Was kann?*

Erwartungen zu formulieren schützt vor falschen Annahmen und kontraproduktivem Druck. Überlegen Sie, wie Sie sich gegenseitig stärken können und wer Sie unterstützen kann, schulintern oder auch darüber hinaus und machen Sie sich bewusst, was bereits erfolgreich angelegt ist.

Da die beiden LMS Lernraum Berlin und itslearning.berlin sehr ähnliche Anwendungen vorhalten, können die nachfolgenden Ausführungen für beide Systeme gelesen werden. Da aber Icons oder Toolbezeichnungen systembezogen verwendet werden, wurden die Absätze nach den LMS getrennt dargestellt, um im jeweiligen System einen hohen Wiedererkennungswert zu schaffen.

## 1.1 Einsatz des Lernmanagementsystems Lernraum Berlin

*(unter Verwendung von Autorentexten und -grafiken des Lernraum-Teams, Icons entsprechen Lernraum Berlin)*

Das Lernmanagementsystem Lernraum Berlin, das mit jedem beliebigen internetfähigen Endgerät genutzt werden kann, kann für alle Phasen des Unterrichts inner- und außerhalb des Lernortes Schule methodisch-didaktisch sinnvoll für Ihren Unterricht und seine Vor- und Nachbereitung eingesetzt werden. Es ist gleichzeitig ein gut geeignetes Instrument zur effektiven Klassenführung.

### Classroom Management mit digitalem Lernmanagementsystem (LMS)

Gute Klassenführung einschließlich guter Klassenorganisation ist sicher nicht abhängig von digitalen Systemen, diese können jedoch unterstützen, um ein produktives und kommunikatives Klassenklima zu erzeugen. Im digital geschützten Raum können Verabredungen, Aufträge, Kommunikationswege für die gesamte Gruppe klar hinterlegt werden. Das kann für einzelne Schülerinnen und Schüler Druck abbauen, zumal auch jederzeit auf einzelne Schülerinnen und Schüler mit Lernaufgaben oder Rückmeldungen eingegangen werden kann. Störfaktoren, die ggf. im analogen Unterricht auf alle Anwesenden ausstrahlen, sind - klare Verabredungen zur digitalen Kommunikation vorausgesetzt - schneller und individueller zu begegnen, was auch der Gruppe helfen kann sich weiterzuentwickeln.

### Was unterstützt digital?

- Stellen Sie überschaubare Zeitfenster ein, in denen Aufgaben zu erledigen sind.
- Erinnern Sie an Fristen durch digitale Kommentare, die den Schülerinnen und Schülern zeigen, dass Sie den Bearbeitungsstatus im Blick haben.
- Geben Sie kurze wertschätzende Rückmeldungen, z.B. über Sprachnachrichten, Symbole und Texteingaben oder fordern Sie Schülerinnen und Schüler auf, Kommentare zu den Lernprodukten Ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler einzustellen.
- Ermöglichen Sie Übungen und Aufgaben, die erst beendet werden, wenn sie gelöst sind. Das macht Erfolge sichtbar und sichert den Einstieg in das nächste Schwierigkeitslevel.



Abb. 1 SenBJF, 2021

### Passgenaue Materialbereitstellung für Lehr- und Lernprozesse



Statt mit langen Irrwegen im Internet Lernzeit mitunter zu verschenken, können Sie in einem Lernraum-Kurs für ein Fach Lern- und Arbeitsprozesse für Ihre Lerngruppe vorstrukturieren, indem Sie an nahezu jeder Stelle Dokumente, Links, Audios, Videos usw. zur Verfügung stellen können. Umgekehrt können die Schülerinnen und Schüler selbst derartige Inhalte abgeben, hochladen oder für andere bereitstellen.



### Material im Lernraum Berlin, das man gleich nutzen kann



Lernraum Berlin stellt Kursvorlagen für den sofortigen Unterrichtseinsatz bereit, die individuell an die jeweiligen Bedürfnisse und Lernsituationen angepasst und verändert werden können. In einem Demokursbereich können alle Kursvorlagen und beispielhaft aufgebauten Kurse vorab betrachtet werden <https://www.lernraum-berlin.de/start/de/vorlagen/>.

Zum Beispiel:

	<p>Klassenkurs mit allen Fachlehrkräften</p>	<p>In diesem Kurs sind bereits Ordner angelegt, in denen die Fachlehrkräfte Aufgaben und Arbeitsblätter für die Lernende ablegen können. Ebenso gibt es Ordner, in denen die Schülerinnen und Schüler die Aufgaben dann zur Korrektur hochladen können. Ein Forum ermöglicht außerdem die Kommunikation untereinander.</p>
	<p>Klassenkurs mit Schwerpunkt Materialausgabe und Aufgabenabgabe</p>	<p>Dieser Kurs eignet sich für den Einstieg in die organisierte Arbeit mit dem Lernraum. Schwerpunktsetzung liegt auf der Material- bzw. Arbeitsblattausteilung. Das Austeilen bzw. Einsammeln von bearbeiteten Arbeitsblättern erfolgt über die Aktivität Aufgabe. Des Weiteren finden Sie Aktivitäten wie die Fortschrittsleiste und das Feedback.</p>

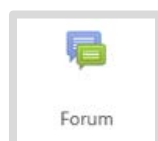
Daneben stehen Unterrichtsmaterialien zur Verfügung, die Sie direkt nutzen können: Vom Buchprojekt für den Englischunterricht, Literaturepochen für Deutsch, Übungen zur Überprüfung und Übung von Grundkompetenzen in Spanisch bis zum Känguru der Mathematik für Grund- und weiterführende Schulen. Manchmal lohnt der fachübergreifende Blick, um neue Formate auch für das eigene Fach zu entdecken.

Zum Beispiel:

	<p>Englischunterricht</p>	<p>Gestalten Sie mit Ihrem Englischkurs in Q2 ein Buchprojekt. Dieser Kurs bietet Ideen zu folgenden Lektüren: Slumdog Millionaire, The Tortilla Curtain, (Un)arranged Marriage und The Opposite House.</p>
<p>Book Project Q2</p>		
	<p>Literaturepochen</p>	<p>Mit dieser Vorlage können Sie ab der 10. Jahrgangsstufe arbeiten. Die Schülerinnen und Schüler lernen unterschiedliche Epochen kennen. Das Angebot zeigt Ihnen als Lehrkraft eine Vielzahl an Lernraum-Aktivitäten und der Kurs kann individuell angepasst werden.</p>

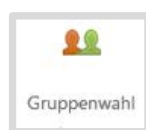
### Kooperierendes und kollaboratives Arbeiten von Schülerinnen und Schülern

Im Lernraum Berlin lassen sich Szenarien kooperierenden und kollaborativen Arbeitens durch verschiedene Aktivitäten realisieren. Dazu gehören beispielsweise:



Forum

Nutzung der **Chatfunktion**



Gruppenwahl



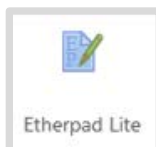
Abstimmung

**Abstimmungen**





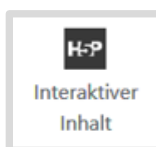
**Wiki** – über das Anlegen eines Wikis können Sie eine Sammlung von Informationen und Beiträgen zu einem bestimmten Thema veranlassen, die von den Teilnehmenden erstellt und bearbeitet werden können. Die Aktivität bietet Kommentarfunktionen für alle Kursteilnehmenden und für die Lehrkraft, über die Feedback zum jeweiligen Beitrag gegeben werden kann. Die Beiträge stehen allen Kursteilnehmenden so lange zur Verfügung, wie von der Lehrkraft voreingestellt, z.B. bis unmittelbar vor einer Prüfung. Auch der Bearbeitungszeitraum kann z.B. definiert werden.



**EtherPad** – ist ein webbasierter Texteditor, in dem mehrere Personen gleichzeitig einen Text in Echtzeit bearbeiten. Die Änderungen der verschiedenen Bearbeitenden sind farblich unterschieden, können also auch Arbeitsanteile der Teilnehmenden transparent abbilden.



**Kollaboratives Dokument (Collabora)** - Text-, Präsentations- oder Tabellendokumente können als OpenOffice-Dokumente erstellt und synchron bearbeitet werden. Auch vorhandene Dokumente können zur gemeinsamen Weiterarbeit freigegeben werden.



### Experimentieren mit H5P

Die meisten Lernmanagementsysteme, so auch der Lernraum Berlin, integrieren H5P. Das ermöglicht die Nutzung vieler weiterer spannender Tools, die neue Lernszenarien ermöglichen und deren Ergebnisse im Unterricht präsentiert und reflektiert werden können. Als Lehrkraft können Sie selbst Unterrichtsmaterial erstellen, z.B. eine interaktive historische Karte fertigen oder aber Schülerinnen und Schüler auffordern, die Tools zur Erstellung von Lernprodukten selbst zu nutzen. Hier nur eine kleine Auswahl:



Interactive Video

- **Interaktive Videos:** Hier können Videos mit Fragen, Infos und mehr eingebaut werden, die z.B. Lernwege dokumentieren.



Dialog Cards

- **Flashcards:** Hier können z. B. Fachbegriffe als Lernkarten angelegt werden, die entweder im Rahmen von Partnerarbeit oder zum individualisierten Lernen genutzt werden.



Virtual Tour (360)

- **Virtual Tour (360°):** Mit diesem Tool kann ein virtueller „Tag der offenen Tür“ gestaltet werden oder Sie lassen Schülerinnen und Schüler durch virtuelle Welten, z.B. im Rahmen einer Zukunftswerkstatt, wandern und anschließend eigenständig eine Fragestellung dazu entwickeln.



Audio Recorder

- **Sprachaufnahmen:** Diese motivieren zum lauten Vorlesen und zur Partnerarbeit zur Verbesserung der Aussprache. Ein Audiorekorder steht auch direkt im Lernraum Berlin zur Verfügung

Weitere Hinweise und Anregungen, wie Sie Aktivitäten in Ihrem Fachunterricht einsetzen können, finden Sie auf der Webseite des Lernraum Berlin in den FAQs Lernraum und Unterricht: <https://www.lernraum-berlin.de/start/de/faq/lernraum-und-unterricht/>.

### Kooperierendes und kollaboratives Arbeiten von Pädagoginnen und Pädagogen

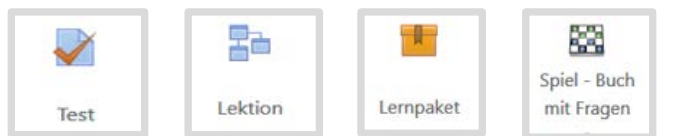
Lernraum Berlin bietet neben fachbezogenen Kursen für Lerngruppen vielfältige Möglichkeiten, die Organisation und Zusammenarbeit in der Schule und in den Fachbereichen zu erleichtern. So können Informationen wie z.B. Beschlüsse, Links und Exkursionen in Datenbanken systematisch kommentiert und gemeinsam zusammentragen werden. Stärken Sie sich gegenseitig, indem Sie selbst entwickelte Materialien oder Materialien aus Fortbildungen für alle nutzbar einstellen, in Jahrgangsteams die Zusammenarbeit organisieren und nicht zuletzt auch von einander lernen.



Die Kommunikation im Fachbereich über ein Forum ermöglicht es, die Nachrichten der Kolleginnen und Kollegen sortiert nach Thema und im zeitlichen Verlauf zu überblicken.

### Aktivitäten für digitalgestütztes individuelles Lernen

- Tests, interaktive Aufgabenformate, usw.
- individuelle Förderung und Differenzierung; auch unter Nutzung von Gaming-Elementen (z.B. Lernpfade, die sowohl über Voraussetzungen als auch über die Aktivität "Lektion", die verschiedene Aktivitäten kombiniert und unterschiedliche Folgeaufgaben ermöglicht, realisiert werden)



### Rückmelde- und Kommunikationssystem

Durch interaktive Übungen und entsprechende Feedbacks können individuelle Rückmeldungen zum Lern- und Leistungsstand gegeben werden. Darauf aufbauend können Maßnahmen zur individuellen Förderung eingestellt und auch für einzelne Kursteilnehmende zugewiesen werden.



Im Kursraum ist automatisch eine Chاتفunktion für die gesamte Lerngruppe eingestellt und die Lehrkraft kann die Kommunikation über Mitteilungen steuern. Beispielsweise kann sie Zeiten z.B. für Rückfragen einstellen, die dann genau zu dieser Zeit live im Chatraum geklärt werden. Selbstverständlich kann auch weiterhin das Videokonferenztool BigBlueButton zur Zusammenarbeit von Lehrkräften und Lerngruppen genutzt werden, um Treffen und Absprachen außerhalb des Unterrichts digital zu ermöglichen.

#### Korrektur- und Feedbackmöglichkeiten sind:

- Peer Feedback über Chat, Audiobotschaft, Forenkommentare, oder auf einer digitalen Pinnwand
- Selbstreflexives Feedback oder Feedback der Schülerinnen und Schüler im Sinne einer Evaluation des Unterrichts (über „Kurssprecherinnen oder Kurssprecher, Satzanfänge, die im Chat beendet werden; Symbole oder Gesten, wie Daumen hoch oder runter u.a.m.)
- lernprozessorientierte Kommentierungs- und Bewertungsmöglichkeiten (Voreinstellung siehe Kursvorlagen)
- Direktes Korrigieren und Kommentieren von eingereichten Aufgaben mit Feedbackfunktion
- Übersicht über den Aufgabenfortschritt für Lehrkräfte
- Gegenseitige Beurteilung von Abgaben durch die Lernenden (Peer Feedback)

#### Noch Fragen?

Termine für Sprechstunden und Fortbildungsangebote finden Sie auf dem Lernraum-Portal im Kurs Sprechstunden und Workshops; <https://portal.lernraum-berlin.de/moodle/course/view.php?id=8> [Lernraum-Login erforderlich].

Das Lernraum Team - bestehend aus Lehrkräften, die in den verschiedenen Schulstufen diverse Fächer unterrichten - wird ab dem Schuljahr 2021/ 2022 verstärkt Fortbildungen als Online-Kurse und Präsenzveranstaltungen für die schulischen Fachkonferenzen und Studientage für das gesamte pädagogische Personal anbieten. Die Anmeldungen für schulinterne Fortbildungen können auch über [rf@senbjf.berlin.de](mailto:rf@senbjf.berlin.de) mitgeteilt werden.

## 1.2 Einsatz des Lernmanagementsystems Itslearning.berlin

*(Verwendung von Autorentexten und -grafiken, Icons entsprechen Itslearning.berlin)*

Auch dieses Lernmanagementsystem ist unabhängig von den jeweilig zur Verfügung stehenden internetfähigen Endgerät nutzbar. Es lässt sich für die Steuerung, Strukturierung und Gestaltung von Kommunikationsprozessen einsetzen und bietet ebenso zahlreiche Werkzeuge für die Gestaltung von Unterricht, insbesondere auch für die kollaborative oder individuelle Arbeit unabhängig von Ort und Zeit.

### Grundlegender Ansatz: Blended-Learning-Modelle umsetzen zur Gestaltung analog- und digitalgestützter Lernphasen

Für die Gestaltung von Blended-Learning ist die Nutzung eines Lernmanagementsystems von Vorteil. Bei Blended-Learning-Modellen geht es allgemein um die Kombination von Lernmaterial, Sozialform, Lernumgebung, Zeitrahmen und Methodik zur Gestaltung von Lehr- und Lernprozessen. Besonders der Wechsel zwischen eigenständigen und angeleiteten Lernphasen spielt hierbei eine Rolle. Der Vielfalt an Kombinationen sind keine Grenzen gesetzt. Sie werden dem Anlass entsprechend gestaltet. Nicht umgekehrt.

Die Nutzung von Lernmanagementsystemen erleichtert die Gestaltung der analog-digitalen Lehr-Lern-Prozesses in den Bereichen Kooperation, Kommunikation und Organisation erheblich - die Entscheidung bezüglich der angestrebten Kompetenzentwicklung der Lernenden, das methodisch-didaktisch sinnvolle Arrangement und die inhaltliche Schwerpunktsetzung bleiben Aufgabe einer gelungenen Unterrichtsplanung durch die Lehrkraft.

Auch beim Blended-Learning befinden sich die Lehrkräfte stets in einer Doppelrolle. Es erfolgt ein Wechselspiel zwischen folgenden Rollen:



### Lehrende

Lehrkraft als zentrale Person gemeinsamer angeleiteter Lernphasen



### Lernbegleitende

Lehrkraft als Bezugsperson für das Lernen im Rahmen individueller Lernphasen

Der neue Faktor ist



### Die digitale Komponente

Digitale Endgeräte wie Smartphones, Tablets und Computer sowie online-basierte Lerninhalte und -anwendungen ersetzen bzw. ergänzen analoge Komponenten wie Kreidetafel, Projektoren, DVD-Player sowie Printmedien.

Der durch Technologieeinsatz erzielte Effekt ist abhängig von Gestaltung und Dimensionierung. Das SAMR-Modell stellt den **Einfluss von Technologie auf den Lernprozess** wie folgt dar:

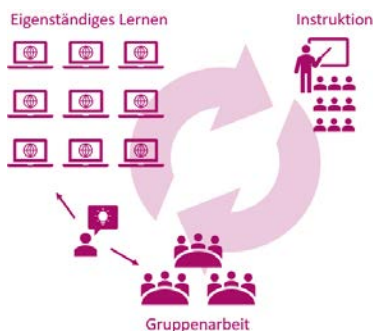


In Phase 1 dieses Modells werden analoge Materialien durch digitale Medien ersetzt, ohne dass ein Mehrwert entsteht. So werden z.B. Textgrundlagen digital bereitgestellt und am Bildschirm gelesen. In der nächsten Phase erfolgt dieser Ersatz schon mit einer verbundenen Funktionsverbesserung. So kann z.B. im LMS für das kollaborative Arbeiten ein Dokument nicht nur als Textgrundlage bereitstellt, sondern auch als Möglichkeit zur gemeinsamen, synchronen wie asynchronen

Textarbeit genutzt werden. In den Modellphasen drei und vier werden dann Aufgaben und Lernumgebungen mithilfe digitaler Medien komplett neugestaltet und Ergebnisse erreicht, die vorher so nicht möglich waren, z.B. durch Anlegen von Lernpfaden oder Umsetzung von Videokonferenzen, die als Planspiel angelegt werden.

Im Folgenden werden drei Blended-Learning-Modelle vorgestellt als Anregung für eigenen Vorhaben.

### Lehren und Lernen im Rotationsprinzip










#### Beschreibung des Modells

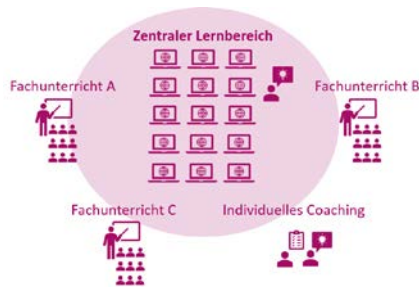
Rotierender Wechsel zwischen Phasen der Instruktion im Plenum, Gruppenarbeit und eigenständigem Lernen. Die Inhalte einer Phase werden von den Ergebnissen der vorherigen beeinflusst.

#### Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Handlungsorientierte Lernsituationen, Projektarbeiten, Wissensvermittlung und -transfer mit anschließender Reflektion u.v.m.

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente		
<p><b>Instruktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Dateien</b> mit Materialien und Aufgabenstellungen</li> <li> <b>Seiten</b> für multimedial Inhalte (Text, Bild, Video ...)</li> <li> <b>Präsentation</b> im Browser aufrufen</li> </ul>	<p><b>Gruppenarbeit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Arbeitsordner</b> zur gemeinsamen Arbeit an Dokumenten</li> <li> <b>Videokonferenz</b> für gemeinsame Absprachen</li> <li> <b>Kollaboratives Schreiben</b> synchron oder asynchron</li> </ul>	<p><b>Eigenständiges Lernen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> <b>Aufgaben</b> bearbeiten, abschließen und rückmelden</li> <li> <b>Lernpfad</b> mit differenzierbaren Lerninhalten</li> <li> <b>Testelement</b> zur Übung und Lernstandermittlung</li> </ul>

## Organisation zentraler Selbstlernphasen



### Beschreibung des Modells

In eigenständigen Lernzeiten bearbeiten Schülerinnen und Schüler selbstgesteuert Lernmaterial, welches allgemein und/oder individuell bereitgestellt wird. Die Ergebnisse fließen in den Unterricht der Lerngruppe oder individuelle Coachings ein.

### Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Fordern und Fördern, Lernbüros, Studienzeiten als Unterrichtsbegeleitung u.v.m

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente		
<p><b>Fachunterricht, z.B.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Dateien mit Materialien und Aufgabenstellungen</li> <li> Seiten für Simulationen, interaktive Übungen</li> <li> Präsentation im Browser aufrufen und ggf. editieren</li> </ul>	<p><b>Zentraler Lernbereich der Lerngruppe</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Auftrag zum Einreichen von Produkten (Peer-Review)</li> <li> Diskussion für asynchronen Austausch</li> <li> Kollaboratives Arbeiten synchron oder asynchron</li> </ul>	<p><b>Individuelles Coaching</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li> Individuelle Lernpläne zur Lernzielvereinbarung</li> <li> Lernfortschrittsbericht zur Kompetenzentwicklung</li> <li> Individuelle Förderung durch Zuweisung von Lernmaterial</li> </ul>

## Verschmelzung des Lernens im synchron organisierten Präsenzunterrichts und an variabel genutzten Lernorten









### Beschreibung des Modells

Hier geht es um innerschulisch synchron organisierte und variable, zeit- und ortsunabhängige Lernaktivitäten. Letzteres können im Rahmen des Ganztages, im Trainingslager oder anderen Orten zu verschiedenen Zeiten stattfinden. Die Ergebnisse einer Seite haben Einfluss auf Inhalte und Methodik der jeweils anderen Seite.

### Didaktische Einsatzmöglichkeiten

Hausaufgaben, angeleitetes oder selbstorganisiertes Lernen zu Hause, im Praktikum, im Rahmen von Facharbeiten u.a.m.

Mögliche korrespondierende digitale Gestaltungselemente	
<b>Variabler Lernort</b>	<b>Präsenzunterricht</b>
 <b>Pläne</b> mit Einblick in die Inhalte und Lernmaterialien des Präsenzunterrichts	 <b>Umfrageergebnisse</b> fließen in die Aktivitäten des Präsenzunterrichts ein
 <b>Umfragen</b> zum Sammeln von Ergebnissen und Inhalten für den Präsenzunterricht	 <b>Seiten</b> für Stationenlernen - einzeln, Partner- oder Gruppenarbeit
 <b>Registrierung</b> zur Themen- oder Gruppenwahl	 <b>Gruppenaktivitäten</b> nach Leistungsstand, Input oder getroffener Wahl durch Schülerinnen und Schüler

### Über Nutzen und Aufwand

Die Nutzung von LMS und ihren digitalen Werkzeugen ist mit einer Einarbeitung in die jeweiligen Funktionen verbunden. Zunächst ist es von Bedeutung, den initialen Aufwand darauf auszurichten, dass erste Schritte mit direktem Nutzen verbunden sind. Mit zunehmender Erfahrung werden dann neue Ideen auf vorherigen guten Erfahrungen aufbauen, sie ergänzen oder erweitern z.B. durch:

**Wiederverwendung von Inhalten:** Wurden Inhalte einmal digital erstellt, lassen sich diese mühelos wiederverwenden, weiterentwickeln und teilen. Einzelne Materialien aber auch ganze Kursinhalte können als inhaltliche Grundlage auch für die Kolleginnen und Kollegen dienen.

**Recycling von Arbeitsergebnissen:** Von den Schülerinnen und Schülern eingebrachte Produkte lassen sich zu weiteren Inhalten und Übungen verarbeiten, sodass Schülerinnen und Schüler auch zu Quellen von überaus individualisiertem Lernmaterial werden. Unbedingt zu berücksichtigen sind besonders gelungene Arbeitsergebnisse, die dem Lernprozess kommender Jahrgänge beispielsweise über eine Bibliothek zugeführt werden können.

**Feedbackschleifen:** Unter Rückmeldungen sind nicht einzig die Bewertungen der Lehrkräfte zu verstehen. Mit Hilfe von Bewertungsrastern lassen sich kompetenzorientierte Rückmeldeformen wie Selbsteinschätzung und Peer-Review gezielt umsetzen.

### Erste Schritte zur Einführung einer Lernplattform wie itslearning

Sollte als eines der neuen Werkzeuge beispielsweise die Entscheidung auf die Lernplattform itslearning fallen, sind folgende initiale Schritte zu unternehmen:

1. Die Schulleitung beantragt einen Zugang mit einer Mail an die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie: [digitalpakt@senbjf.berlin.de](mailto:digitalpakt@senbjf.berlin.de)
2. Das daraufhin zugesendete Dokumentenpaket informiert Sie über die nächsten Schritte.
3. Organisieren Sie Verantwortlichkeiten und Teilnahmen am Fortbildungsprogramm mit Modulen wie:

Einweisung in die Administration  
Erste Schritte auf der Lernplattform  
Lernaufträge gestalten und organisieren  
Lernstand ermitteln und fördern  
Formen der schulinternen Organisation und Zusammenarbeit  
Kompetenzorientierte Planung und Rückmeldung  
Sprechstunden  
Community-Seminare  
Netzwerkveranstaltungen

Schulen, die bereits mit der Lernplattform itslearning arbeiten, finden in dem Kurs „Infos zur Lernplattform“ auf der Landesplattform itslearning umfangreiche Hilfematerialien und Videotutorials. Dieser zentrale Hilfskurs steht allen Lehrkräften auf der Plattform offen und wird über folgendem Link erreicht (itslearning Account notwendig):

<https://berlin.itslearning.com/ContentArea/ContentArea.aspx?LocationID=22&LocationType=1>

Eine von der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie bereitgestellte „Handreichung zur Landeslizenz itslearning“ sowie das Dokument „FAQs zur Landeslizenz itslearning“ stehen dort ab Beginn des Schuljahres 2021/22 zur Verfügung.

### 1.3 Schulentwicklung mit und durch Lernmanagementsysteme

Schulentwicklung wird durch die Möglichkeiten im digitalen Raum erweitert. Die Zusammenarbeit und die Nutzung der Lernmanagementsysteme und ihrer digitalen Werkzeuge wird auch zukünftig einen noch größeren Raum in der schulspezifischen Entwicklungsarbeit einnehmen. Dies betrifft mehrere Ebenen der Entwicklungsarbeit, u.a.:

- persönliche Professionalisierung von Lehrkräften durch veränderte Fortbildungsformate,
- Verstärkung der Kollaboration bei der Arbeit in den Fachbereichen,
- Nutzung digitaler Optionen für die Zusammenarbeit in den schulischen Gremien,
- veränderte Kommunikationsstrukturen mit Lernenden, Erziehungsberechtigten und außerschulischen Partnern,
- Anpassung des schulinternen Curriculums und der Medienentwicklungspläne,
- Weiterentwicklung von Schulwebseiten für die Außenkommunikation und die Präsentation von Lernprodukten,
- Veränderung von Schulveranstaltungsformaten, z.B. Tage der offenen Tür, Besuch von digitalen Veranstaltungen zur beruflichen Orientierung,
- ....

Die Chancen, die sich aus dieser begonnenen Veränderung der Formen der Zusammenarbeit ergeben, können Schulentwicklungsprozesse nachhaltig prägen. Sie bedürfen jedoch immer auch der Diskussion und der Konsensbildung in den Kollegien.

Unterstützend kann das System der Regionalen Fortbildung Berlin genutzt werden, um individuelle, aber auch fachbereichsspezifische oder schulinterne Fortbildungsangebote systematisch in die Schulentwicklung zu integrieren.



## 1.4 Regionale Fortbildung Berlin

Die Regionale Fortbildung begleitet Lehrkräfte und Schulen beim notwendigen Transformationsprozess, Unterricht und Schulleben gemäß den Anforderungen an eine digital ausgerichtete Gesellschaft zu gestalten, mit dem Fortbildungsschwerpunkt „Bildung in der digitalen Welt“. Zahlreiche Veranstaltungen werden weiterhin als Online-Kurse angeboten und ermöglichen die Teilnahme ohne längere Fahrwege. Lehrkräfte können sich unabhängig vom Infektionsgeschehen von Zuhause aus auf digitalem Wege fortzubilden. Die angebotenen Themen werden fortlaufend an die veränderten Bedarfe in den Schulen angepasst. Die Kurse thematisieren z.B. Mediennutzung, Distanzunterricht, digitale Tools, Lernen mit und über Medien und den Umgang mit Videokonferenztools aber auch Gewaltprävention, Sprachförderung und Mathematik sind besonders nachgefragt.

Darüber hinaus umfasst das Angebot Fortbildungsveranstaltungen zu fachspezifischen Themen, zur Verknüpfung von fachdidaktischen und medienpädagogischen Inhalten sowie zum Themenbereich Inklusion und Ganzttag.

Als Formate der Regionalen Fortbildung Berlin stehen zur Verfügung:



Abb. Regionale Fortbildung Berlin

### Selbsteinschätzung - eine Möglichkeit die richtige Qualifizierung zu finden

#### DigCompEdu

Die Frage, welche Fortbildung für Lehrkräfte einer Schule oder eines Fachbereiches sinnvoll ist, muss im Rahmen der Schulentwicklung aber auch für die individuelle Professionalisierung geklärt werden. Als Instrument zur Einschätzung der digitalen Kompetenzen steht der Referenzrahmen [DigCompEdu](#) zur Verfügung. Auf dessen Grundlage ist eine Einschätzung und Entwicklung der digitalen Kompetenzen von Lehrenden auf allen Bildungsebenen möglich.

Das Modell besteht aus sechs Bereichen, von denen vier den Kern bilden.



Abb. DiGCopEdu, Kompetenzmodell

Lehrkräfte haben die Möglichkeit, in einem Selbsttest, dem sogenannten DigCompEdu Check-In, ihren Niveaustand zu messen.

Dieser Niveaustand wird in Analogie zu den Sprachniveaustufen nach dem Gemeinsamen Europäischen Referenzrahmen von A1-C2 eingeschätzt. Probieren Sie es aus und entscheiden Sie danach, welche Fortbildung Sie unterstützen kann:

<https://ec.europa.eu/eusurvey/runner/DigCompEdu-S-DE>

## SELFIE

Auf Initiative der EU-Kommission zur Förderung des Lernens im digitalen Zeitalter in Bildungsorganisationen wurde das Tool **SELFIE** entwickelt, das ebenfalls kostenlos allen Schulen zur Verfügung steht. SELFIE bedeutet Selbsteinschätzung der Lerneffizienz durch Förderung des Einsatzes innovativer Bildungstechnologien. Es ermöglicht ganzen Schulen, eine Einschätzung vorzunehmen und auf dieser Basis den Technologieeinsatz in der Schule zu durchdenken und zu verbessern.

Über das Tool SELFIE können sowohl Lehrkräfte und Schulleitungen als auch Schülerinnen und Schüler die Art und Weise, wie Technologien in der Schule eingesetzt werden, einschätzen. Dabei werden kurze Aussagen und Fragen sowie eine einfache Zustimmungsskala von 1 bis 5 zur Anwendung gebracht. Schulen erhalten auf der Grundlage der Einschätzungen einen Bericht über ihre Stärken und Schwächen beim Einsatz von Technologien für Lernzwecke.

[https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital/how-selfie-works\\_de](https://ec.europa.eu/education/schools-go-digital/how-selfie-works_de)

## Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner der Regionalen Fortbildung Berlin

Das Angebot der Regionalen Fortbildung Berlin ist zu finden unter: [www.fortbildung-regional.de](http://www.fortbildung-regional.de). Dort kann nach geeigneten Angeboten gesucht werden. Auch die Anmeldung erfolgt online.

Die Regionale Fortbildung Berlin gliedert sich in vier Verbünde, die spezifische Angebote jeweils für ihre drei Regionen für die allgemeinbildenden Schulen unterbreiten. Für die beruflichen Schulen gibt es ebenfalls spezielle Veranstaltungen. Darüber hinaus werden überregionale und zentrale Kurse und Veranstaltungen angeboten.

Über folgende Kontaktadressen können Sie sich mit der für Sie zuständigen Verbundleitung in Verbindung setzen:

<p><b>Verbund 1</b> (Treptow-Köpenick, Marzahn-Hellersdorf, Lichtenberg) <b>Verbundleitung:</b> Klaus-Michael Heims (09 I RF 1) E-Mail: <a href="mailto:klaus-michael.heims@senbjf.berlin.de">klaus-michael.heims@senbjf.berlin.de</a> Tel.: 90249 2293 (Frau Friedrich, Verwaltung)</p>	<p><b>Verbund 2</b> (Friedrichshain-Kreuzberg, Tempelhof-Schöneberg, Neukölln) <b>Verbundleitung:</b> Helmut Beek (07 I RF 2) E-Mail: <a href="mailto:helmut.beek@senbjf.berlin.de">helmut.beek@senbjf.berlin.de</a> Tel.: 90277 6019 (Fr. Kothe, Verwaltung)</p>
<p><b>Verbund 3</b> (Charlottenburg-Wilmersdorf, Steglitz-Zehlendorf, Spandau) <b>Verbundleitung:</b> Maja von Geyr (04 I RF 3) E-Mail: <a href="mailto:maja.vongeyr@senbjf.berlin.de">maja.vongeyr@senbjf.berlin.de</a> Tel.: 9029 25173 (Verwaltung)</p>	<p><b>Verbund 4</b> (Mitte, Pankow, Reinickendorf) <b>Verbundleitung:</b> Christiane Guse (01 I RF 4) E-Mail: <a href="mailto:christiane.guse@senbjf.berlin.de">christiane.guse@senbjf.berlin.de</a> Tel.: 497 999 442 (Fr. Asci, Fortbildungszentrum)</p>
<p><b>Berufliche Schulen</b> <b>Leitung:</b> Anne Hoffmeister (IV B 14) E-Mail: <a href="mailto:anne.hoffmeister@senbjf.berlin.de">anne.hoffmeister@senbjf.berlin.de</a> Tel.: 4226 3413 (Frau Bartsch, Fortbildungszentrum)</p>	<p><b>Überregionale Angebote</b> <b>Zentrale Koordinierung:</b> Ruth Schaefer-Franke (II E 6.2) E-Mail: <a href="mailto:ruth.schaefer-franke@senbjf.berlin.de">ruth.schaefer-franke@senbjf.berlin.de</a></p>

## 1.5 Das Medienforum

Das Medienforum unterstützt das pädagogische Personal in Berliner Bildungseinrichtungen durch das Angebot von Online-Medien, Präsentation und Verleih von audio-visuellen Medien sowie von Fachbüchern, Lehr- und Lernwerken und Zeitschriften zu Unterrichtszwecken. Unter folgendem Link finden Sie alle Angebote des Medienforums: <https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/medien/medienforum/>

- [Bibliothek des Medienforums](#) mit über 103.000 Medien zu allen Unterrichtsfächern sowie [Medienkoffer und Materialpakete](#)
- [pädagogische Beratung](#) im Medienforum durch Fachlehrkräfte ausgewählter Unterrichtsfächer
- [Medienforum Online-Medien](#) (MOM) mit ca. 2100 Online-Medien mit teils ausführlichem Unterrichtsmaterial zum Download und über 5800 aktuelle Online- Medien des Schulfunks bzw.— fernsehens sowie anderer Anbieter

<p>Medienforum</p>	<p>Levetzowstr. 1-2, 10555 Berlin Tel (030) 902 299 111</p>	<p>E-Mail: <a href="mailto:mf.info@senbjf.berlin.de">mf.info@senbjf.berlin.de</a> <a href="https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/medien/medienforum">https://www.berlin.de/sen/bildung/unterricht/medien/medienforum</a></p>
--------------------	---	---

## 2 Chancen digitalen Lernens - aktuelle Tendenzen und neue Möglichkeiten im Kunstunterricht

### 2.1 Der digitale Museumsbesuch

Eine der für das Fach Kunst ausgesprochen positiven Entwicklungen sind die zum allergrößten Teil inzwischen hervorragend ausgebauten Internetauftritte von Museen und Galerien, deren didaktisches Angebot, insbesondere in Form von Online-Führungen und Online-Vorträgen einen ganz neuen Zugang zum Thema Museumsbesuch bietet. Der analoge Besuch eines Museums oder einer Galerie ist selbstverständlich nicht ersetzbar, jedoch ist die Möglichkeit, mit den Schülerinnen und Schülern weltweit mit einer individuellen Führung Museen „zu besuchen“, ungeheuer reizvoll. Auch bietet sich hier eine Kooperation mit dem entsprechenden Fremdsprachenunterricht an, indem die relevanten Fachtermini vorher im Fremdsprachenunterricht erarbeitet werden.

Überraschend positiv und mit deutlich weniger Aufwand zu organisieren sind aber auch die Möglichkeiten, die sich für die Kunstbetrachtung im Unterricht aufgrund der zunehmenden Digitalisierung der Museums- und Galeriebestände eröffnen. So bietet etwa das Louvre unterschiedliche digitale Rundgänge an, deren Dauer festgelegt ist und die sich auch von daher sehr praktikabel im Unterricht einbauen lassen.

Auch die kunstdidaktischen Angebote der Museumspädagogischen Abteilungen bieten vielfältige Unterrichts Anregungen. Sicher kennen vielen von Ihnen den in der „Frühzeit der Pandemie“ gerne geteilten Link zur Getty-Challenge, in der Menschen berühmte Gemälde des Getty Museum nachstellen:

Link: <http://blogs.getty.edu/iris/9-favorites-from-the-getty-museum-challenge-selected-by-curator/>

Im Folgenden ist eine kleine und unvollständige Auswahl an Museumsportalen nach Ländern aufgeschlüsselt aufgeführt, die sich für den Einsatz im Unterricht bewährt haben. An dieser Stelle soll noch einmal insbesondere auf die Möglichkeit hingewiesen werden, Online-Führungen für Lerngruppen zu buchen.

Museum	Angebot	Internetseite
Das Museum Barberini	ist als Stiftung des SAP-Gründers Hasso Plattner führend in der Innovation von Online-Angeboten führend und bietet vielfältige und hochkarätige digitale Formate und Möglichkeiten:	<a href="https://www.museum-barberini.de/">https://www.museum-barberini.de/</a>
In allen staatlichen Museen Berlins	finden Sie bestens ausgearbeitete Online-Angebote. Gebündelt dargestellt sind sie unter:	<a href="https://www.smb.museum/ueberuns/online-angebote/">https://www.smb.museum/ueberuns/online-angebote/</a>
Das Städel Museum in Frankfurt	hält ein umfangreiches digitales Angebot mit Führungen, vertieften Betrachtungen einzelner Werke oder einzelner Künstler, aber auch spielerische Elemente bereit, wie	<a href="https://www.staedelmuseum.de/de/angebote/museum-fuer-zu-hause-live">https://www.staedelmuseum.de/de/angebote/museum-fuer-zu-hause-live</a>

	z.B. die Möglichkeit mit Schlagworten Bilder nach Bildinhalt zu suchen:	
Die Hamburger Kunsthalle	bietet eine hervorragend gearbeitete Datenbank ihrer Gemälde mit Werkbetrachtungen in Kooperation mit dem Sender ZDF Kultur:	<a href="https://www.hamburger-kunsthalle.de/sammlung-online">https://www.hamburger-kunsthalle.de/sammlung-online</a>  <a href="https://geheimnis-der-bilder.zdf.de/hamburger-kunsthalle?fbclid=IwAR2S0PTJpnz-SUr6UcJrKI0b41E-trer9OHUtomPCyp2uzm9_W0U-coTxKsul#xtor=CS5-154">https://geheimnis-der-bilder.zdf.de/hamburger-kunsthalle?fbclid=IwAR2S0PTJpnz-SUr6UcJrKI0b41E-trer9OHUtomPCyp2uzm9_W0U-coTxKsul#xtor=CS5-154</a>
Die Albertina in Wien	hat ihre Sammlung in hervorragender Qualität online zur Verfügung gestellt:	<a href="https://sammlungenonline.albertina.at/#/query/f13fa1a2-8eea-4dce-987f-de3fd7d5828f">https://sammlungenonline.albertina.at/#/query/f13fa1a2-8eea-4dce-987f-de3fd7d5828f</a>
Die Uffizien	sind digital besuchbar:	<a href="https://www.virtualuffizi.com/explore-the-uffizi.html">https://www.virtualuffizi.com/explore-the-uffizi.html</a>
In Vatikan Stadt	kann man digital spazieren gehen und die Vatikanischem Museen besuchen:	<a href="https://www.youvisit.com/tour/vatican">https://www.youvisit.com/tour/vatican</a>  <a href="https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.1.html">https://www.museivaticani.va/content/museivaticani/en/collezioni/musei/tour-virtuali-elenco.1.html</a>
Die Fondation Beyeler in Basel	bietet Online-Werkbetrachtungen; beispielhaft hier der Link in eine Ausstellung zu Edward Hopper:	<a href="https://www.fondationbeyeler.ch/ausstellungen/vergangene-ausstellungen/edward-hopper">https://www.fondationbeyeler.ch/ausstellungen/vergangene-ausstellungen/edward-hopper</a>
Das Rijksmuseum in Amsterdam	bietet in seinem Portal Rijksstudio Touren zu ausgewählten Künstlern und Highlights seiner Sammlung an:	<a href="https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio">https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudio</a>
Das Guggenheim Museum Bilbao	bietet wechselnde Ausstellung, die online zu besuchen sind:	<a href="https://artsandculture.google.com/project/guggenheim-bilbao">https://artsandculture.google.com/project/guggenheim-bilbao</a>
Das Museum Louvre	bietet Online-Touren an:	auf Englisch: <a href="https://www.louvre.fr/en/online-tours">https://www.louvre.fr/en/online-tours</a>  auf Französisch: <a href="https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne">https://www.louvre.fr/en/visites-en-ligne</a>

Das British Museum	kann mit folgendem Link besucht werden:	<a href="https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum">https://artsandculture.google.com/partner/the-british-museum</a>
Die National Gallery	erreicht man online hier:	<a href="https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours/google-virtual-tour">https://www.nationalgallery.org.uk/visiting/virtual-tours/google-virtual-tour</a>
Das Natural History Museum	stellt sehr gut gemachte Touren zur Verfügung.	<a href="https://artsandculture.google.com/partner/natural-history-museum">https://artsandculture.google.com/partner/natural-history-museum</a>
Das Metropolitan Museum of Art in New York	ist das größte Kunstmuseum der USA und kann durch folgenden Link besucht werden:	<a href="https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project">https://www.metmuseum.org/art/online-features/met-360-project</a>
Das Guggenheim Museum in New York	stellt seine Sammlung hier zur Verfügung:	<a href="https://www.guggenheim.org">https://www.guggenheim.org</a>

Alle hier genannten Seiten wurden im Kunstunterricht erprobt. Diese Liste ließe sich fast unendlich fortsetzen. Der Entdeckerfreude sind keine Grenzen gesetzt, denn alle größeren, aber zunehmend auch die kleineren Museen sind mittlerweile digital zugänglich.

## 2.2 Digitale Tools zur individuellen Förderung und kollaborativen Lernen im Kunstunterricht

Das LISUM arbeitet intensiv an einer stets aktuell gehaltenen Seite mit Hinweisen zu digitalen Tools und stellt auf seiner Internetseite auch Best Practice Beispiele für (Kunst)Unterricht mit digitalen Tools zur Verfügung. Auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg findet sich auf der Startseite (<https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/>) ein „Wegweiser“ für das Lernen in Präsenz und Distanz einschließlich Hinweisen zu Feedback und unterschiedlichen organisatorischen Aspekten, oft sind auch gute Anwendungen gleich verlinkt. Dieser Wegweiser wird ständig aktualisiert und in nächster Zeit auch noch stärker adressatenbezogen abrufbar sein.

Neu ist das Metaportal "Handreichungen und Unterrichtsmaterialien zum Corona-Aufholpaket" auf dem Bildungsserver Berlin-Brandenburg. Dieses Portal kann unter der Adresse <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/unterricht/aktionsprogramm-corona-aufholpaket> aufgerufen werden. Dieses Portal stellt den Schulen eine Materialsammlung und Anregungen für die Erhebung von Lernständen und die Entwicklung der sprachlichen und mathematischen Basiskompetenzen zur Verfügung. Auf gesonderten Seiten wird der Fokus auf das Lernen mit Selbstlernmaterialien, das gemeinsame Lernen für Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischen Förderbedarfen oder das anschlussfähige Lernen im Übergang gerichtet. Abgerundet wird das Portal durch Angebote zur Entwicklung psychosozialer Kompetenzen.

Von der Startseite des Bildungsservers aus gelangt man auch über den RLP-Online zum Bereich Medienbildung und findet dort unter "Unterricht" Materialien für die einzelnen Fächer. Drei Unterrichtsbeispiele für Kunst sind dort hinterlegt.

Link: <https://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/17067>

Im vergangenen Schuljahr fanden zwei Veranstaltungen der modularen Qualifizierung der Schulberaterinnen und Schulberatern zum Thema „digitale Medien im Kunstunterricht“ statt. Es wurden unterschiedliche digitale Tools und Anwendungen erprobt und auf ihren Einsatz hin untersucht. Auch für das nächste Schuljahr ist eine weitere Veranstaltung in diese Richtung geplant.

Im Folgenden wird eine Auswahl an digitalen Tools, die die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler erleichtern, kurz vorgestellt:

### **Learning Snacks**

Learning Snacks sind Lern- oder Wissens-Chats. Die Schüler\*innen und Schüler werden durch ein Frage-Antwort-Spiel geleitet, das im Design an einen Chat erinnert. So können einfache Sachverhalte erklärt und mit kleinen Umfragen verbunden werden. Die "Snacks" können direkt im Browser bearbeitet werden. Lehrkräfte können eigene Learning Snacks erstellen oder auf das bereits sehr umfangreiche Archiv an vorhandenen Inhalten zugreifen.

Link: <https://www.learningsnacks.de/#/welcome?channel=Learning%20Snacks>

### **QuizAcademy**

QuizAcademy ist eine regionale und kostenfreie Mobile Learning Plattform, die es ermöglicht eigene Lehr- und Lerninhalte als Quizfragen und Lernkarteikarten aufzubereiten. Diese können dann im Web oder über eine App für iOS- und Android-Geräte jederzeit und überall den eigenen Schülern zugänglich gemacht werden. QuizAcademy kann als Live-Quiz oder E-Test direkt im Unterricht eingesetzt werden oder durch die Schüler offline jederzeit und überall genutzt werden.

Link: <https://quizacademy.de/fuer-lehrer/>

### **Learning Apps - Interaktive und multimediale Lernbausteine**

Learning Apps ist eine Plattform zur Nutzung oder Erstellung von Übungs- oder Lernbausteinen. In diese Bausteine können Videos, Bilder und/oder Texte eingebunden werden. Die Plattform bietet dafür ganz verschiedene Vorlagen (Paare zuordnen, Zuordnung auf einem Bild, Kreuzworträtsel, Audio/Video mit Einblendungen). Die Erstellung von Lernbausteinen ist dadurch wesentlich vereinfacht.

Link: <https://learningapps.org/createApp.php>

Im Folgenden wird eine Auswahl an empfehlenswerten Tools aufgelistet, die für kollaboratives Lernen und Projektorientierung eingesetzt werden können:

### **Etherpads - Gemeinsam schreiben**

Hierbei handelt es sich um ein Online-Dokument mit reduziertem Layout, an dem bis zu 15 Personen gleichzeitig an einem Text arbeiten können (zeitlich versetzt praktisch beliebig viele). Es sind sowohl für das Anlegen als auch für das Arbeiten mit Etherpads keine Benutzerkonten oder Zugangsdaten nötig. Der Zugang zum Dokument wird einzig über einen Link geteilt.

Gut nutzbar über Lernmanagementsysteme wie Lernraum Berlin. Link: <https://www.lernraum-berlin.de/start/>

### **ONCOO.de - online kooperieren**

Mit diesem Werkzeug können verschiedenen Formate des kooperativen Lernens schnell digital umgesetzt oder unterstützt werden. Das Format "Kartenabfrage" unterstützt das Sammeln und Ordnen von Ideen, während die "Zielscheibe" hilft, Feedback einzuholen oder einen Prozess zu bewerten. Das Angebot lässt sich im Präsenzunterricht, aber auch im Online-Unterricht einsetzen.

Link zur Erstellung einer Abfrage: <https://oncoo.de/oncoo.php>

Link zur Teilnahme an einer Abfrage: <https://oncoo.de/>

### **Taskcards**

TaskCards ist eine Onlineplattform, die momentan entwickelt und ausgebaut wird, um datenschutzrechtlich unbedenklich digitale Pinnwände bereitzustellen. Mit Hilfe von Taskcards können Aufgaben und Informationen für Schülerinnen und Schüler bereitgestellt werden. Ebenso können Schülerinnen und Schüler Pinnwände erstellen und damit Materialien und Lernergebnisse weitergeben in Form von Texten, Bildern, Links und verschiedenen Dateianhängen.

Für eine Nutzung muss die Schule zwingend organisatorische und technische Maßnahmen umsetzen. Hinweise und Dokumente dazu sind eingestellt unter: <https://www.egovschool-berlin.de/vorlagen> --> Nr. 10 „TaskCards“.



## 2.3 Die Berliner Denkmalbox - eine Handreichung zu Denkmalschutz und Kulturerbe



Der Erhalt und die Entwicklung des baulichen Erbes spielen vor dem Hintergrund sozialer und ökologischer Entwicklungen nicht nur als kulturelle, sondern auch als materielle Ressource eine wichtige Rolle in unserer Gesellschaft. Um die nachwachsenden Generationen für diesen Umstand zu sensibilisieren, bedarf es einer Integration der Thematik in Schule und Unterricht.

Ein Baustein auf dem Weg, die Themen Denkmalschutz und Kulturerbe stärker in Schulen zu verorten und junge Menschen nachhaltig dafür zu interessieren, ist die Berliner Denkmalbox, die im kommenden Schuljahr als Kooperation zwischen Landesdenkmalamt und Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie Berlin erscheinen wird. Die Denkmalbox wird online zum freien Download angeboten sowie in einer begrenzten Anzahl als Printversion herausgegeben werden.

Die Publikation vereint auf Berlin zugeschnittene Arbeitsanregungen und Informationen zu Denkmälern vor Ort. Mit unterschiedlichen Fachbezügen fördert sie, zugeschnitten auf den Berliner Rahmenlehrplan, das fachübergreifende und fächerverbindende Lernen und Lehren an außerschulischen Lernorten.

In den drei Themenbereichen Industrialisierung (Jahrgangsstufe 7-8), Nationalsozialismus (Jahrgangsstufe 9-10) und Geteiltes Berlin (Sekundarstufe II) liefert sie neben altersgemäßen Aufgabenstellungen mit Erwartungshorizonten und Hintergrundinformationen auch Vorschläge für Exkursionen und Stadtrundgänge sowie Verweise auf Institutionen.

Verantwortliche Ansprechpartnerin für Konzept, Koordination und Redaktion in der Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie: Frau Dr. Julia Gill: [julia.gill@senbjf.berlin.de](mailto:julia.gill@senbjf.berlin.de)

## 2.4 Filmbildung im digital gestützten Unterricht

Das Fach Kunst zeichnet sich besonders durch die Vielfalt der unterrichtlichen Themen aus. In der ersten Phase der Pandemie und des saLzH haben daher viele Kolleginnen und Kollegen die Möglichkeit gewählt, in Zeiten medialen Unterrichts auch medial geprägte Themen zu unterrichten: Werbung, Film, Fotografie boten sich hier sehr an. Insbesondere im Bereich der Filmbildung eröffneten sich im Zuge der Pandemie neue Möglichkeiten, die zuvor nicht da waren und von denen einige sich so bewährt haben, dass sie auch für Unterricht unter günstigsten Bedingungen ein Gewinn sind.

Einige Filmfestivals fanden online statt, so dass man aus dem Unterricht heraus, wahlweise durch einen Link an die Schülerinnen und Schüler zu Hause oder aber auch durch das Vorführen der Filme im Präsenzunterricht, an aktuellen Film-Events teilnehmen konnte, und zwar in einer Form und einem Maße, wie es analog nicht möglich gewesen wäre.

Eine hervorragende und umfangreiche Sammlung zu Berliner „Playern“ auf dem Gebiet der Filmbildung finden Sie über den Newsletter des Netzwerk Filmbildung Berlin, der zweimal jährlich, jeweils zu Beginn der Schulhalbjahre, über die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie an die Schulen gesendet wird.

Den nächsten Newsletter Filmbildung Berlin erhalten Sie in der ersten Schulwoche des startenden Schuljahres.

## 2.5 Beispiele und Anregungen aus dem Kunstunterricht von Berliner Lehrkräften 2020/2021

*Die jeweiligen Rechte der Fotos liegen bei den Autorinnen und Autoren.*

### Vom Text zum Film, ab Jahrgangsstufe 1 eine Unterrichts Anregung vom Stefanie Breda



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb: Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über das Werk eines Künstlers aus, treffen aus unterschiedlichem Material eine Auswahl für Vorhaben und setzen eigene Gestaltungsabsichten mit unterschiedlichen Werkzeugen, Techniken und künstlerischen Strategien um (RLP). Hierfür setzen sie Medientechnik nach Vorgaben ein und präsentieren ihre Arbeitsergebnisse (RLP, Basiscurriculum Medienbildung).

#### Ablauf:

Ziel der Unterrichtseinheit ist es, einen Text mit einfachen Mitteln filmisch umzusetzen. Im dargestellten Unterrichtsbeispiel wurde das Kinderbuch „Yves Klein painted everything blue and wasn't sorry“ von Fausto Gilberti mit sechsten Klassen in geteilten Unterrichtsgruppen fachübergreifend in englischer Sprache dargestellt.

Im ersten Schritt lernen die Kinder das Buch kennen und das Textverständnis wird gesichert. Nach individuellen Vorlieben und Länge werden einzelne Textabschnitte unter den Schülerinnen und Schülern aufgeteilt. Für die Visualisierung des Texts werden zunächst Figuren oder Gegenstände auf Zeichenkarton gemalt oder gezeichnet, ausgeschnitten und mit Bastelhölzern in einfache Stabfiguren verwandelt. Auch das Basteln von Objekten ist möglich. Anschließend wird ein passender Hintergrund gestaltet.

Vor der Verfilmung proben die Schülerinnen und Schüler ihre Texte zu Hause und überlegen sich, wie passende Geräusche mit Alltagsgegenständen oder dem Körper erzeugt werden können.

Zurück im Präsenzunterricht werden die einzelnen Szenen in Partnerarbeit geprobt und verfilmt. Handy oder Tablet werden hierfür über Kopf in ein bewegliches Stativ eingespannt oder auf die Trickbox gelegt. Mit dem Partnerkind wird geklärt, wie und in welchem Tempo die Figuren oder Objekte über den Hintergrund geführt werden, damit der Textvortrag zeitgleich während der Aufnahme erfolgen kann. Jede einzelne Textstelle wird als One-Shot-Video in einer einzigen Einstellung am Stück abgefilmt. Abschließend werden die einzelnen Filmsequenzen auf dem PC mit einer Software zur Erstellung von E-Books, z.B. Libreoffice, zusammengeführt, beschriftet und gestaltet. Die Schülerinnen und Schüler sind bei der Präsentation gespannt, was die andere Teilgruppe produziert hat und sind stolz darauf, dass sie trotz der Arbeit in geteilten Gruppen gemeinsam ein Kinderbuch verfilmt haben.

#### Benötigte Materialien:

- Textgrundlage auch als Kopie für die Schüler
- Fester Zeichenkarton und Bastelhölzer für die Stabfiguren, Stifte, Farben, Pinsel, Collage- und Bastelmaterialien, Klebeband, Schere
- Din A4-Papier für die Hintergründe
- Stativ oder Trickbox, Handy oder Tablet für das Verfilmen
- PC zum Zusammenfügen der Filmsequenzen

## Lockdown-Frisurentrends, Jahrgangsstufen 1-6 eine Unterrichts Anregung von Stefanie Breda und Evelyn Heilemann



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb: Die Schülerinnen und Schüler gehen dem Anforderungscharakter von Material nach und nutzen es in eigenen Vorhaben durch Verfremden oder Inszenieren (RLP).

### Ablauf:

Auf der Suche nach spannenden Materialien, die für die künstlerische Arbeit zu Hause unkompliziert zu beschaffen und für Grundschulkindern anregend zu bearbeiten sind, haben wir die Schülerinnen und Schüler dazu aufgerufen, zu Hause mit Alltagsmaterialien neue Frisuren zu erfinden. Um die Motivation zu erhöhen und eine Abwechslung in das Lernen zu Hause zu bringen, wurde ein Wettbewerb für alle Kinder der Schule ausgerufen.

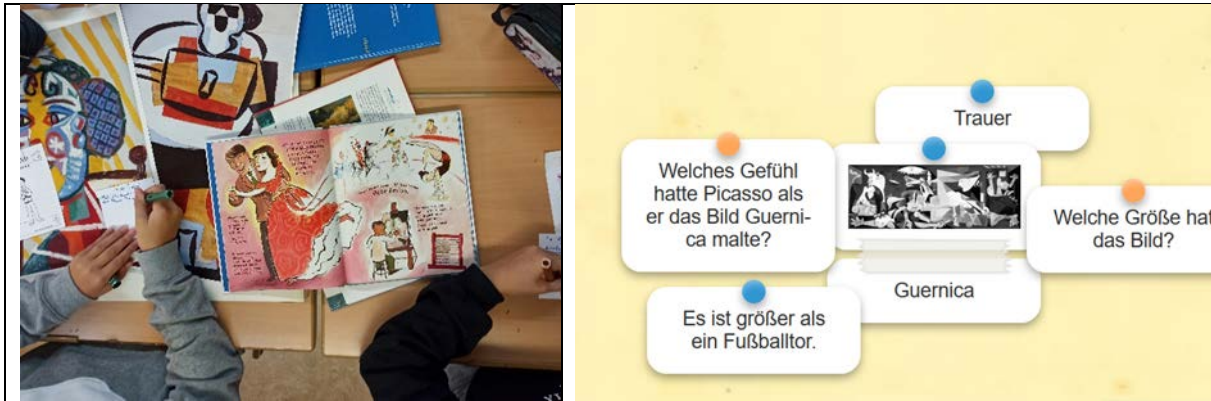
Die fantasievollen und witzigen Selbstdarstellungen mit frisierten Köpfen wurden als Selfies oder von helfenden Eltern mit Handys abfotografiert und per Mail unkompliziert an die Kunstlehrerinnen gesandt. (Die Fotos können aber auch in ein genutztes Lernmanagementsystem in den jeweiligen Kursbereich hochgeladen und von allen eingesehen werden.)

Zurück in der Schule wurden Gewinner prämiert. Im Kunstunterricht einiger Klassen wurde der Wettbewerb aufgegriffen: Lustige Frisuren wurden gezeichnet sowie Selbstinszenierungen thematisiert.

### Benötigte Materialien:

- die eigenen Haare und Alltagsgegenstände
- ein internetfähiges Handy zum Fotografieren

## Gestaltung von interaktiven und multimedialen Lernspielen, Jahrgangsstufen 5-6, eine Unterrichts Anregung von Stefanie Breda



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb: Die Schülerinnen und Schüler tauschen sich über Kunstwerke und die Biografie eines Künstlers aus. Für die Gestaltung eigener Medienprodukte wählen sie Inhalte aus unterschiedlichen Informationsquellen aus, berücksichtigen das Urheberrecht und nutzen mediale Werkzeuge altersgemäß für den Austausch von Informationen in Lernprozessen. (RLP, Basiscurriculum Medienbildung)

Recherche zu ausgewählten Kunstwerken	Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in Kleingruppen Plakate und Vorträge zu ausgewählten Kunstwerken, Schaffensphasen und zur Biografie Pablo Picassos. Hierzu wird in Kindersachbüchern und im Internet recherchiert. Bei der Bildrecherche gilt es, das Urheberrecht zu beachten. Das Bildmaterial wird im Netzwerk der Schule geteilt, so dass später alle Schülerinnen und Schüler von ihren PCs im Computerraum darauf zurückgreifen können.
Erstellen eigener Lernspiele	Die Schülerinnen und Schüler stöbern zunächst in den Lernspielen der Plattform LearningApps. Welche Spielformate werden angeboten und welche Möglichkeiten bieten diese? Nachfolgend gestalten sie eigene Apps auf Grundlage des zuvor erarbeiteten Wissens über die Künstlerin/den Künstler. Bei der Erstellung wird beachtet, dass der Titel der App zum Inhalt passt, passende Bilder eingefügt sind, die App zur Probe gespielt und Fehler korrigiert wurden. Es sind vielfältige Lernspiele erstellt worden: Verschiedene Bildzuordnungsspiele, die zum genauen Betrachten auffordern, Lückentext oder Quiz zur Abfrage von Fakten sowie Kreuzworträtsel zur Festigung von Begrifflichkeiten.
Nutzen der Lernspiele	Für das schulisch angeleitete Lernen zu Hause erhält die Klasse den Link oder QR-Code zur Kollektion mit den selbsterstellten Apps. Die eigenen Wissens-Apps werden so präsentiert und zudem ist eine spielerische Überprüfung und Festigung der Inhalte möglich. Weiterhin erhalten die Kinder motivierende Rückmeldungen und die Lehrkraft kann die individuellen Lernfortschritte einsehen, ohne dass die Schülerinnen und Schüler eigene Daten preisgeben.



**Botschaften finden - erst drinnen, dann draußen, Jahrgangsstufe 7**  
eine Unterrichts Anregung von Maud Janecke, Bild: Mieke Kriegel



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb:

WAHRNEHMEN: Kunstwerke in Hinblick auf künstlerische Strategien untersuchen und beschreiben (RLP, S. 13.).

GESTALTEN: „neue Werkzeuge, Techniken und Strategien, auch an außerschulischen Lernorten, allein oder gemeinsam mit anderen erproben und vergleichen“ (RLP Sek I, S.15) und „Anwendungs- und Aussagemöglichkeiten von Material erweitern, z.B. durch Umformen, Verfremden oder Inszenieren die jeweiligen Anwendungs- und Aussage-möglichkeiten, in der Auseinandersetzung mit Material vergleichen“ (RLP Sek I, S. 14).

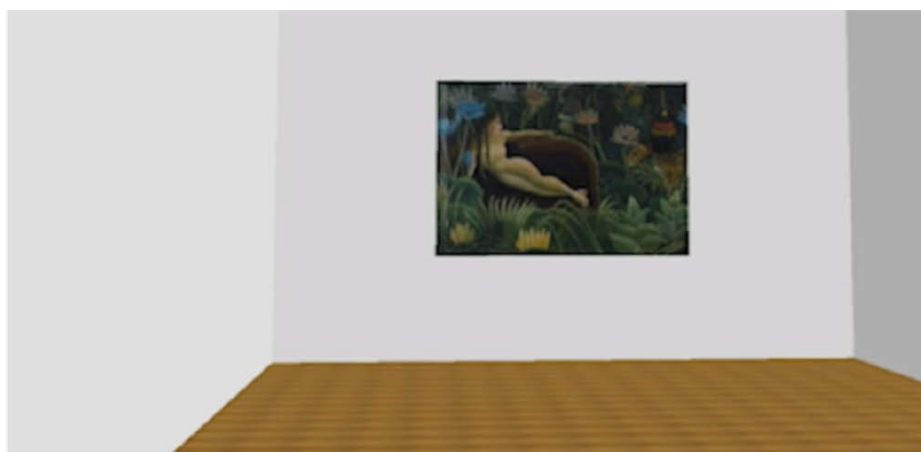
Drinnen I:	Elfchen zu einem Gegenstand aus dem eigenen Zimmer verfassen und handschriftlich auf ein A3-Plakat schreiben. Blockschrift-Tutorial anschauen und ein zweites Plakat mit dem Elfchen in Blockschrift gestalten. Merkmale und Wirkung von Handschrift vs. Blockschrift vergleichen, Abgabe über ein LMS.
Drinnen II:	Eigene und im Vergleich typografische Botschaften von Künstlerinnen und Künstlern untersuchen (Bilddiktat per Telefon/Chat von Künstlerinnen und Künstler-Arbeiten (z.B.: Fischli/Weiss: „Findet mich das Glück?“ (2003), Kurt Schwitters: „Scheuche“ (1925)) Was bedeute bzw. bewirkt die Schriftart?
Draußen I:	Untersuchung der Umgebung - Fotografische Sammlung von 5 typografischen Botschaften aus dem eigenen Kiez Präsentation über ein LMS
Draußen II:	Vergängliche Schriftgestaltung: Hinterlassen einer Botschaft in der Umgebung und fotografische Dokumentation > Abgabe der Fotos bei Lehrkraft Lehrerin druckt die Botschaften in Postkartengröße aus und versendet sie an Mitschülerinnen und Mitschüler

Benötigte Materialien:

- Din A2-Papier
- Filzmarker/Edding
- Anleitung Blockschrift
- Beispiele von Künstlerinnen und Künstlern von Schrift als künstlerische Strategie
- Handy

Literatur: Wendt, Andreas: Schrift in der Bildenden Kunst, S. 61-73, Kunst+ Unterricht: Schrift und Gestaltung

**Im Dschungel mit Henri Rousseau mit einer Jahrgangsstufe 8**  
eine Unterrichts Anregung von Nicolas Rossi



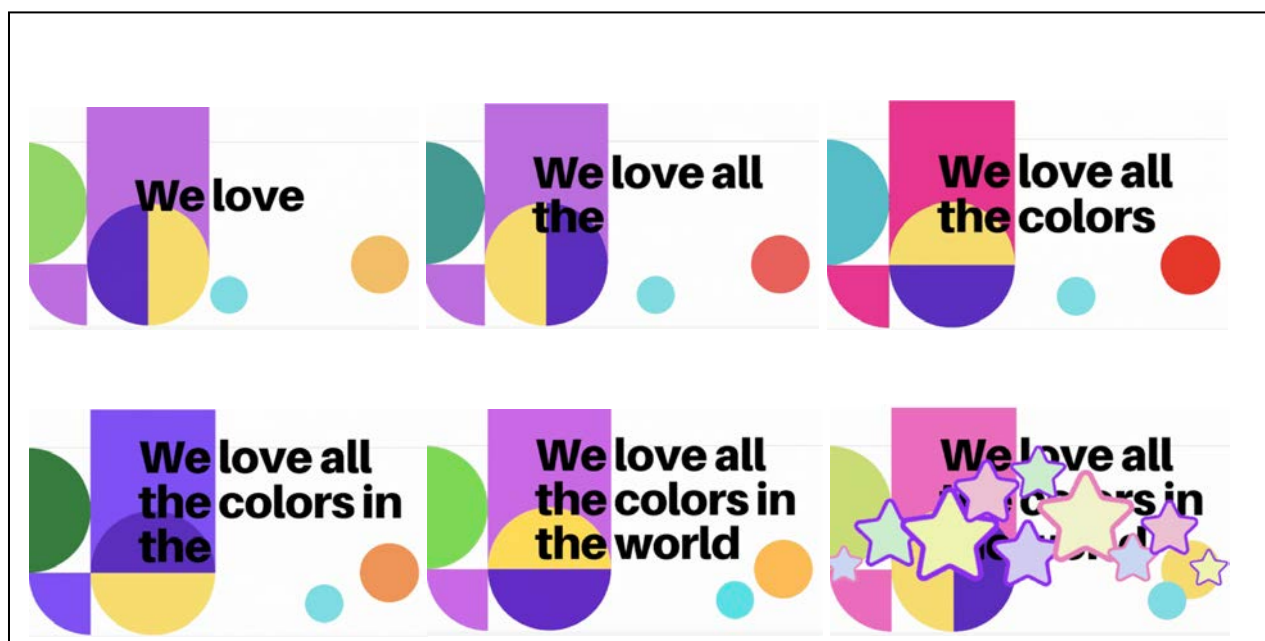
Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb: Ästhetische Praktiken, Werkzeuge, Techniken und künstlerische Strategien anwenden. Die Schülerinnen und Schüler können ihre zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und medialen Gestaltungsfähigkeiten gezielt erweitern und anwenden.

Phase 1 Erste Eindrücke gesammelt per Audio-datei	Eine Person betritt einen fiktiven, leeren Ausstellungsraum, in dem nur ein Bild zu sehen ist. Sie bzw. er tritt näher und betrachtet das Bild von allen Seiten. Dann wird die Schülerin, der Schüler aufgefordert, die eigenen Eindrücke als Audiodatei aufzunehmen und hochzuladen, so dass die anderen Klassenmitglieder die Audiodatei anhören können. Um diesen Raum zu simulieren können verschiedene Online-Raumplaner eingesetzt werden.
Phase 2: Farbanalyse	In der zweiten Aufgabe geht es darum, die Farbdifferenzierung des Malers zu untersuchen. Die Dschungelbilder, und insbesondere das Bild „Der Traum“, weisen eine ungemeine Vielfalt an Grüntönen auf. Die Schülerinnen und Schüler werden dazu aufgefordert eine Farbstudie anzufertigen.
Phase 3: Malcollage	Anfertigung von farbigen Skizzen von exotischen Pflanzen und Komposition der einzelnen Elemente in einer großen Collage.

Benötigte Materialien und Links:

- Arbeitsblatt
- Audiodatei (für Arbeitsauftrag und Antworten der Schülerinnen und Schüler)
- Videodatei (simulierter Ausstellungsraum)
- Video aus der Arte-Mediathek: <https://www.arte.tv/de/videos/092513-000-A/ein-plaey-doyer-fuer-naive-kunst/>

### Neuntklässler erstellen GIFs gegen Rassismus eine Unterrichts Anregung von Florentine Baumann



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb:

Die Schülerinnen und Schüler erkunden und vergleichen unterschiedliche, bereits existierende GIFs und nehmen damit das zur Verfügung stehende „Material“ wahr. Sie können damit „ästhetische Phänomene und Kunstwerke als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen einschätzen und kontextualisieren“<sup>2</sup>.

Für die Produktion des GIFs treffen die Schülerinnen und Schüler aus einer Vielfalt von Material eine Auswahl und setzen dieses Material in eigenen Gestaltungsvorhaben zielgerichtet ein.<sup>3</sup> Abschließend reflektieren und evaluieren die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Arbeit und beschreiben sie im Vergleich mit den GIFs der Mitschülerinnen und -schüler.<sup>4</sup>

ÜT Demokratiebildung, Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt, Medienbildung

<sup>2</sup> Teil\_C\_Kunst\_2015\_11\_10\_WEB.pdf, S. 14

<sup>3</sup> Ebd. S. 15

<sup>4</sup> Ebd. S. 16



#### Ablauf:

Im Rahmen des Black History Month (Februar) wurden die Schülerinnen und Schüler einer 9. Klasse der Nelson-Mandela-Schule im Rahmen des Online-Unterrichts in Kunst dazu aufgefordert, eigene GIFs gegen Rassismus zu erstellen. Ein GIF (*Graphics Interchange Format*) ist ein spezielles Grafikformat, ähnlich wie ein JPG. Es handelt sich also um eine Bilddatei mit der Dateierweiterung GIF. Während JPG-Dateien statische Bilder darstellen, ist eine GIF-Datei häufig animiert. Meistens wiederholt sich die Animation nach wenigen Sekunden. GIFs sind immer ohne Ton.<sup>5</sup> GIFs sind besonders zum Versenden über Messenger Dienste sehr populär, weil sie ein Thema facettenreich und schnelllebig vermitteln können. Zur Erstellung von GIFs eignen sich eine Vielzahl an Programmen. Ein GIF setzt sich aus einzelnen Bildern zusammen, die als „Folien“ einer Präsentation erstellt werden und dann sehr schnell ablaufen. Häufig muss die Datei dann über einen GIF Converter zur Endlosschleife umgewandelt werden. Natürlich kann ein GIF auch aus einzelnen aufgenommenen Fotos (Stopp-Motion) erstellt werden. Dazu kann dann ein Movie Maker Programm verwendet werden. Nach der Sichtung von bereits existierenden GIFs zum Thema „Anti-Rassismus“ haben die Schülerinnen und Schüler Ideen entwickelt für ihr eigenes GIF. Für die Umsetzung haben sie häufig verschiedene Programme und Applikationen erprobt – nicht immer klappt es beim ersten Mal und natürlich muss der delicate Inhalt auch möglichst sensibel vermittelt und Bildrechte beachtet werden. Daher muss die Lehrkraft hier besonders genau die Ergebnisse sichten, bevor sie verbreitet werden. Denn der Sinn des GIFs ist ja ein Einsatz über soziale Netzwerke. Im Rahmen des saLzH konnten die Schülerinnen und Schüler sich sehr intensiv an ihren eigenen Endgeräten mit der Recherche zum Thema und der Erprobung von Programmen und Applikationen auseinandersetzen. Die fertigen Ergebnisse wurden online (z.B. in einen Kursraum eines LMS) eingestellt. In Kleingruppen wurden die GIFs zunächst untereinander verglichen und evaluiert, bevor sie der gesamten Klasse zur Verfügung gestellt wurden. Die Ergebnisse sind über die Schulwebsite einsehbar: [www.nelson-mandela-schule.net](http://www.nelson-mandela-schule.net)

#### Benötigte Materialien:

- Computer mit Netzwerkverbindung, Tablet oder Smartphone
- Online-Programme bzw. Apps zur Erstellung von GIFs

#### Links:

<https://giphy.com/explore/against-racism>

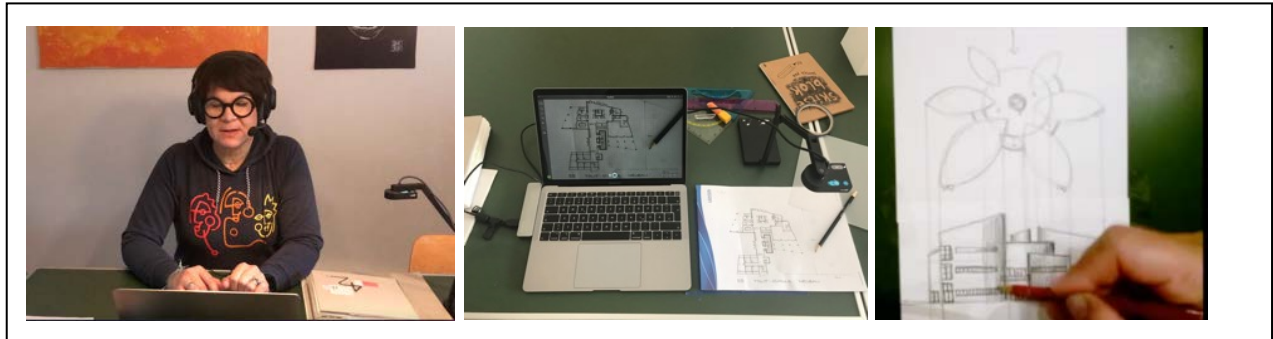
<https://blog.hootsuite.com/de/gif-erstellen-leitfaden/>

[https://praxistipps.chip.de/gif-bilder-online-erstellen-hier-gehts\\_12238](https://praxistipps.chip.de/gif-bilder-online-erstellen-hier-gehts_12238)

---

<sup>5</sup> <https://www.giga.de/extra/gif/specials/was-ist-gif-einfach-erklart/>

## Vermittlung von Grundriss und Aufriss mit der Dokumentenkamera eine Unterrichtsanregung von Florentine Baumann



Thema der Unterrichtsreihe:

Planung eines Schulneubaus für die Tolit-Schule in Ulan Bator (Q2)

Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb:

Q2 - Lebensräume und Alltagskultur - Baukonzeptionen und Bauwerke

Im Zusammenhang mit der Unterrichtseinheit setzten sich die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer mit den kulturellen Besonderheiten der Mongolei auseinander, bevor sie - unter zusätzlicher Anleitung durch ein Tandemprojekt mit der Berliner Architektenkammer - sich mit den „Grundprinzipien des Gestaltens und der Lösung von Problemen“<sup>6</sup> befassten. „Sie [erlernten] Prozesse der Untersuchung, des Entwerfens, der Gestaltung, der Beurteilung und [erfuhren] diese in funktionalen Zusammenhängen und im Spannungsfeld individueller und gesellschaftlicher Konzepte.“<sup>7</sup> Dabei zeigten die Schülerinnen und Schüler „Toleranz gegenüber der Vielfalt individueller Gestaltungskonzepte und sind in der Lage, diese zu beurteilen“<sup>8</sup>, sie wendeten differenzierte fachliche Methoden und übergreifende Kenntnisse zur Erschließung von Bauwerken an und nutzten eine adäquate Fachsprache zur Kommunikation über diese, sie analysierten exemplarisch eine außereuropäische Baukultur und deren Bedingungsgefüge und vergleichen und evaluierten ihre Ergebnisse im fachlich-kulturellen Kontext.<sup>9</sup> Das gesamte Projekt wurde im Zweierteam erarbeitet und im Rahmen einer digitalen Präsentation dokumentiert. Zur Präsentation in der Öffentlichkeit wurde eine Homepage erstellt.

Ablauf:

Durch den andauernden Lockdown von März 2020 bis fast bis zu den Sommerferien musste der Unterricht fast des gesamten zweiten Semesters online ablaufen. Der Einsatz der Dokumentenkamera, die ich mir für den Online-Unterricht angeschafft hatte, ermöglichte es mir, den Schülerinnen und Schülern die Schwierigkeiten der technischen Architekturzeichnungen vermitteln zu können. Im Rahmen ihrer Auseinandersetzung mit der Konzeption und modellhaften Umsetzung (zeichnerisch und skulptural) des Schulneubaus diente die Dokumentenkamera als Möglichkeit, in

<sup>6</sup> mdb-sen-bildung-unterricht-lehrplaene-sek2\_bildende\_kunst.pdf, S. 19)

<sup>7</sup> Ebd.

<sup>8</sup> Ebd. S. 16

<sup>9</sup> Ebd.

Echtzeit gestalterische Übungen digital vermitteln zu können. Sie wurde von mir eingesetzt für kleinere architektonische Zeichenübungen, zur Anfertigung von Schemata, Grundrissen, Ansichten, Schnitten, perspektivischen Darstellungen und schließlich auch Modellen. Während ich die gestalterischen Arbeitsschritte auf dem Papier umsetze, filmt mich die Dokumentenkamera und übermittelt den Prozess zeitgleich über die Videokonferenz an meine Lerngruppe. Dabei kann ich mündlich beschreiben und auf Schwierigkeiten aufmerksam machen, eigene Fehler kommentieren und Fragen beantworten. Die Schülerinnen und Schüler können parallel an ihren individuellen gestalterischen Aufgaben arbeiten. Außerdem kann die Dokumentenkamera gleichzeitig meinen Arbeitsprozess aufnehmen, damit fehlende Schülerinnen und Schüler oder solche mit schwacher Netzwerkverbindung später das Material sichten und die Aufgabe nachholen können. Dadurch lässt sich auch ein langes Zeichenvideo per Zeitraffer verkürzen. Auch kann das Video nachträglich mit einer separaten Tonspur versehen werden, um sprachliche Unsicherheiten zu korrigieren. Übrigens kann man sich eine Dokumentenkamera mit dem Smartphone auch selbst bauen: <https://blog.juhl.de/tafel-fuer-online-unterricht-selber-bauen/>

Die Ergebnisse der Unterrichtseinheit sind über die Projektwebsite einsehbar: <http://www.archischool.de/>

#### Benötigte Materialien:

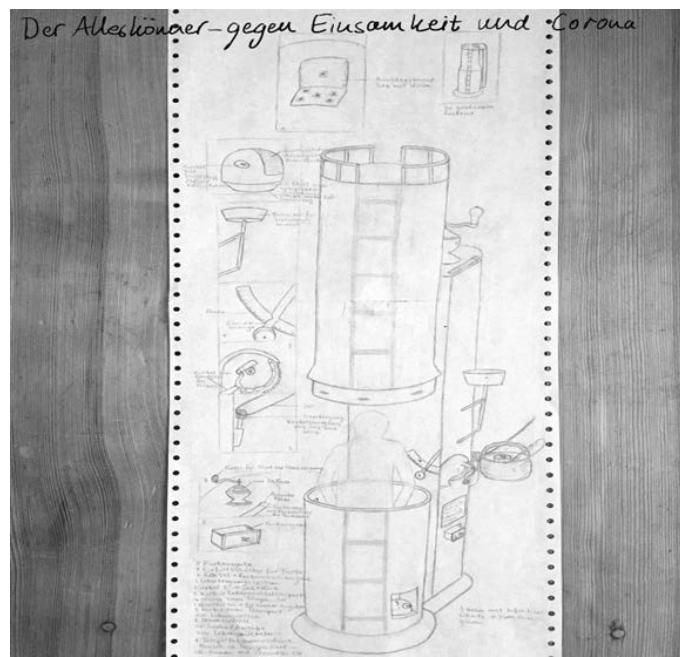
- Computer mit Netzwerkverbindung
- Dokumentenkamera
- Zeichenwerkzeuge

#### Links:

<http://www.archischool.de/>

<https://blog.juhl.de/tafel-fuer-online-unterricht-selber-bauen/>

**Was mir fehlt und was ich habe (Grundkurs 12 / Design),**  
eine Unterrichts Anregung von Maud Jannecke, Bildeispiel Lovis Erl



Verortung im Rahmenlehrplan / Kompetenzerwerb: Lebensräume und Alltagskultur / Problemlösungen in Design

1 Phase: Was mir fehlt (ca. 3-4 Wochen)	Input: Grundlagen und Möglichkeiten von Sachzeichnungen Eine Woche lang auftretende, unbefriedigte Bedürfnisse notieren. Zeichnerischer Entwurf eines fantastischen Corona-Apparats ausgehend von einer Küchenmaschine. Weiterführende Aufgabe in Tandems: einen Apparat auswählen und entwickeln dreier Slogans zu dem Apparat, einen Slogan gestalterisch & typografisch ausarbeiten
2. Phase: Was ich habe (ca. 1 Woche)	Filmscreening: Fischli/Weiss „Der Lauf der Dinge“ (1987) Beobachtungsauftrag: Filmeinstellungen Eigene filmische Umsetzung: Mein „Lauf der Dinge“ - die Beschaffenheiten und Formen der eigenen Umgebung erkunden. Eine Reaktionskette im eigenen Zimmer/Wohnung/Haus anordnen und mit eigenem Handy filmen.

Benötigte Materialien:

- Ansichtsmaterial Sachzeichnungen
- Zeichenmaterialien (Papier, Bleistift)
- digitale Plattform zur Präsentation der Ergebnisse
- Handy

Link:

Ausschnitt aus „Der Lauf der Dinge“: <https://vimeo.com/463685768#>

### 3 Hinweis zu den einzureichenden Aufgabenvorschlägen für die schriftliche Abiturprüfung im Fach Kunst im Schuljahr 2021/2022

Schülerinnen und Schüler, Eltern und Lehrkräfte hoffen, dass im kommenden Schuljahr Schulunterricht durchgängig in Präsenz möglich sein wird. Da die vergangenen Monate allerdings eine gewisse Vorsicht gelehrt haben, ergeht an dieser Stelle die dringende Bitte an Sie, bei der Erstellung von Prüfungsaufgaben für die Abiturprüfung zumindest eine der beiden Aufgabenstellungen aus Kurshalbjahren zu wählen, die Sie zum Zeitpunkt der Aufgabenstellung bereits erfolgreich unterrichten konnten. Wählen Sie also unbedingt für eine der beiden Aufgabenstellungen Themen aus den ersten drei Kurshalbjahren aus.

### 4 Anlage Vergleich der Lernmanagementsysteme (Stand Juli 2021)

Falls an Ihrer Schule noch Entscheidungen für die Nutzung eines Lernmanagementsystems zu fällen sind, hilft möglicherweise die nachfolgende Übersicht bei der Entscheidungsfindung. In der nachfolgenden Tabelle finden Sie die wesentlichen Funktionen, die die Lernmanagementsysteme zurzeit bieten.

#### Funktionsvergleich Lernraum Berlin und itslearning.berlin

Funktion	Beschreibung	Lernraum Berlin	Itslearning
<b>Kommunikation</b>			
Messaging	Instant Messaging-System für schnelle Kommunikation zwischen Nutzerinnen und Nutzern	x	x
Benachrichtigungen	Automatische Benachrichtigungen erinnern an wichtige Termine (z. B. Abgabe von Aufgaben), hinterlegte Korrekturen von Aufgaben	x	x
Mitteilungen	Mitteilungen in Kursen an bestimmte Gruppen, Nutzerinnen oder Nutzer versenden	x	x
Rundschreiben	Benachrichtigungen für große Gruppen (z.B. über Schulorganisationskurs)	x	x
Nachrichtenforum/ Schwarzes Brett	Zentrales Nachrichtenforum in Kursräumen	x	x
Forum	Diskussionsforen in Kursräumen	x	x
<b>Organisation</b>			
Kalender	Kalender für Kurse und Schultermine mit Möglichkeit zur Synchronisation mit lokaler Kalendersoftware	x	x
Raumbuchung	Funktion zur internen Buchung von Räumen und Materialien		x

Startseite	Gestaltung der Schul-Instanz-Startseite durch die Schule	X (in Planung)	
<b>Kooperation</b>			
Videokonferenzen	Integrierte Videokonferenz-Software BigBlueButton	x (+ tel. Einwahl)	x
Externe Kooperationspartnerinnen und -partner	Einladungsfunktion für externe Kooperationspartnerinnen und -partner zur gemeinsamen Durchführung von Kursen und Veranstaltungen sowie zur Durchführung von Videokonferenzen	x	
Projekte	Unabhängige Kursräume für SuS zur Arbeit an gemeinsamen Projekten	x	x
Gruppenarbeit	Gruppeneinteilung von Schülerinnen und Schülern zur Arbeit an gemeinsamen Projekten und differenzierten Zuweisung von Aktivitäten (z. B. Aufgaben)	x	x
Kollaborative Arbeit	Erstellen und synchrones Bearbeiten von Text-, Präsentations- oder Tabellendokumenten, Teilen von Dateien im Studierendenordner, gemeinsames Erstellen von Wikis und Glossaren	x	x
Feedback	Einrichten und (anonymes) Durchführen von Umfragen und Evaluationen	x	x
Schulinterne Materialkurse (Bibliothek)	Finden, Teilen und Verändern von Lehr- und Lernmaterialien anderer Lehrkräfte innerhalb der Schule	x	x
<b>Mobiles Lernen</b>	Zugriff auf Schulumgebung (Mandant) mit mobilen Endgeräten durch App möglich.	x	x
<b>Dateien teilen, verwalten und bearbeiten</b>			
Dateiupload	Hochladen von Dateien in Kurse sowie die persönliche Dateiablage vom lokalen Gerät	x	x
Online-Editor/Kollaboratives Dokument	Erstellen, Teilen und gemeinsames Bearbeiten von Text-, Präsentations- oder Tabellendokumenten in Kursen	x	x
Speicherplatz	Flexibler Speicher je Schule	x	x
<b>Unterrichtsmaterial</b>			
Arbeitsmaterialien	Bereitstellung von Inhalten in Verzeichnissen, Buchform	x	x
Multimedia-Inhalte	Bereitstellen, Einbetten oder Abspielen von Texten, Präsentationen, Links, Audio- und Video-Dateien	x	x
Interaktive Inhalte	Umfragen, Aufgaben, Tests / Quizze, Spiele, z. B. interaktive H5P-Inhalte	x	x (kein H5P)

Material-Pool	Pool von zentral zur Verfügung gestellten Unterrichtsmaterialien	x	x
<b>Aufgaben und Bewertung</b>			
Aufgaben	Stellen, Begleiten und Bewerten von Aufgaben	x	x
Test/Quiz	Selbstbewertende Tests und Quizze mit vielfältigen und multimedialen Formaten	x	x
Online-Feedback (Lehrkraft)	Direktes Korrigieren und Kommentieren von eingereichten Aufgaben mit Feedbackfunktion	x	x
Peer Feedback	Gegenseitige Beurteilung von Aufgaben durch Schülerinnen und Schülern	x	x
Aufgabenorganisation	Überblick über Aufgabenfortschritt für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler	x	x
Differenzierung	Differenziertes Bereitstellen von Aktivitäten (z. B. Aufgaben), Materialien oder Lernbereichen für einzelne Schülerinnen und Schüler, festgelegte Gruppen oder nach Erreichen definierter Voraussetzungen	x	x
Kompetenzen, Kompetenzraster	Verbinden von Lehrplan-Standards mit Materialien und Aktivitäten und Kompetenzraster für kompetenzorientiertes Lehren und Lernen	x	x
<b>Weitere didaktische Funktionen (Auswahl)</b>			
	tet.folio: Einbinden von Büchern und Folien, die in tet.folio erstellt wurden	x	
	GeoGebra: Einbinden von Konstruktionen und Funktionsgraphen, die mit der dynamischen Geometrie-Software GeoGebra erstellt wurden	x	
	Ausstellen einfacher Zertifikate für Schülerinnen und Schüler bei Erreichen definierter Ziele	x	
	ePortfolio: Funktion zur Erstellung digitaler Portfolios durch Schülerinnen und Schüler		x
	Lernpfade: Lehrkräfte können Aufgaben, Materialien und Tests zu Lernwegen arrangieren	x	x
	Individuelle Lernpläne: Lehrkräfte definieren mit Lernenden Ziele und begleiten sie bei deren Erreichung.		x