

[Read ebook] Animation eines Emoticons. Einbindung der Neuen Medien in den Kunstunterricht (German Edition)

## **Animation eines Emoticons. Einbindung der Neuen Medien in den Kunstunterricht (German Edition)**

*Heike Schopf*  
ebooks / Download PDF / \*ePub / DOC / audiobook



2016-02-15 2016-02-15 File Name: B01HHDLZQK | File size: 25.Mb

**Heike Schopf : Animation eines Emoticons. Einbindung der Neuen Medien in den Kunstunterricht (German Edition)** before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Animation eines Emoticons. Einbindung der Neuen Medien in den Kunstunterricht (German Edition):

Studienarbeit aus dem Jahr 2015 im Fachbereich Kunst - Kunstauml;dagogik, Note: 15 Punkte, Johann Wolfgang Goethe-Universitauml;t Frankfurt am Main (Institut fuuml;r Kunstauml;dagogik), Veranstaltung: Kreativitauml;t und

Kunstpauml;agogik, Prof. Dr. Georg Peez, Sprache: Deutsch, Abstract: Diese Arbeit mouml;chte sowohl die Inhalte des Seminars bdquo;Kreativitauml;t und Kunstpauml;agogikldquo; zusammenfassen als auch den in seinem Rahmen in einer Dreiergruppe entstandenen Unterrichtsentwurf zur Verwendung neuer Medien im Kunstunterricht vorstellen. Zunauml;chst wird genauer beleuchtet, worum es sich bei Kreativitauml;t uuml;berhaupt handelt, woraus sich Kreativitauml;t zusammensetzt, welche Prozesse hierbei durchlaufen werden und inwieweit es diagnostische und fouml;rderliche Maszlig;nahmen hinsichtlich Kreativitauml;t gibt. Abschlieszlig;end werden die Ziele des Kunstunterrichts betrachtet. Im Anschluss erfolgt eine detaillierte Darstellung der konzipierten Unterrichtseinheit unter Erlauml;uterung der einzelnen Planungsschritte, eine Doppelstunde wird vorgestellt und die Arbeit mit einem Resumee und einer Reflexion abgeschlossen. Es stellt sich im Vorfeld die Frage, warum uuml;berhaupt neue Medien im Kunstunterricht einen Stellenwert einnehmen sollten. Dazu muss festgehalten werden, dass Kinder und Jugendliche heutzutage ab Beginn ihrer Wahrnehmung und Welterfahrungen durch elektronische und digitale Medien nachhaltig konditioniert werden. Unser Sein wird durch Medien dahingehend verauml;ndert, als dass sie unsere Wahrnehmung in einer Art und Weise filtern, dass es uns nicht bewusst wird. Seit Ende des 20. Jahrhunderts haben Kinder, aller gut gemeinten pauml;agogischen Betreuung zum Trotz, aufgrund medialer Einfluuml;sse bdquo;ein ungleich grouuml;szlig;res und inkonsistenteres Penum an Erfahrungsmouml;glichkeiten, Verfuuml;hrungen und Illusionswelten zu bewauml;ltigen als die Generationen davor [...]. Die heutigen Kinder leben in Medienwelten, in Medienkindheiten, in denen sie nicht nur Rezipienten von medialen Botschaften sind, sondern aktive Mediennutzer und bdquo;auml;sthetische Gestalter von Medienrauml;umenldquo;. Es ist Alltag, sich mit verschiedenen Medien auseinanderzusetzen. Auch erfordert der Anspruch der Inklusion ein Vorwauml;rtsdenken. Nicht immer kann man davon ausgehen, dass ein Kind eine Hand zur kreativen Entfaltung zur Verfuuml;gung hat. Unter Inklusionsbedingungen bietet sich uuml;ber digitale Plattformen die Mouml;glichkeit fuuml;r betroffene Kinder an, beispielsweise per Sprachbefehl oder Werkzeuge, die das Einsetzen eines Fingers simulieren, bildnerische Vorgehensweisen auszuuuml;ben.