

BE BEUYS

AFTERSCHOOL PROGRAMM



Sitzung	7
Zielgruppe	High School
Zeit	75 Minuten
Material	Be Beuys - Miro Game, PPT, Arbeitsblatt The Brand Beuys, Arbeitsblatt Our Character
Vorbereitung	LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und teilt diesen im Lauf der Sitzung.
Globales Lernziel	The students can create a brand and character for their art project.
Zielaufgabe	You create a brand and a character for your art project.

Folie	Zeit	Sozial-form	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
1-4	3 Min	PL	SuS kommen im Kursraum an.	LK begrüßt die SuS zur siebten Stunde und checkt die Mikrofone der SuS. Optionales DaF-Element: Folie 4	Folie	LK schaltet ihre Webcam ein und bittet die SuS ihre Webcam ebenfalls zu aktivieren. Sie begrüßt alle SuS einzeln und stellt die Impulsfrage für den Mikrofoncheck.
5-7	2 Min	PL	SuS kennen die Ziele der Sitzung.	LK stellt die Ziele der Sitzung vor. LK verortet dann die heutige Stunde im Gesamtverlauf des Afterschool Programms und stellt die einzelnen Schritte (Agenda) vor.	Folie	

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
8-13	10 Min	PL, GA	SuS können ihren Lieblingscharakter präsentieren.	<p>LK leitet zur Warm-up-Aktivität der heutigen Stunde über und fragt die SuS, welche Charaktere sie auf der Folie sehen. Die SuS benennen die Charaktere.</p> <p>LK notiert die Namen auf der Folie. Die LK stellt die beiden Impulsfragen für die Gruppenaktivität vor. Die SuS diskutieren die Fragen in ihren Kleingruppen</p> <p>Zur Ergebnissicherung bittet die LK die SuS, unter ihren Lieblingscharakter auf der Folie einen Stempel zu setzen. Die LK fragt auszugsweise einige SuS, wer ihr Lieblingscharakter ist und welche Eigenschaften sie an ihm besonders schätzen.</p> <p>Optionales DaF-Element: Folien 11, 12 und 13</p>	Folie	<p>LK bittet die SuS einen Screenshot der Folie zu machen oder die Folie mit dem Handy abzufotografieren.</p> <p>LK teilt die SuS in Gruppen ein und startet die Gruppen.</p> <p>LK sendet Rundnachrichten, um die SuS über die verbleibende Zeit zu informieren.</p> <p>LK bittet die SuS die Annotate-Funktion zu aktivieren, damit sie auf die Folie stempeln können.</p> <p>LK löscht die Annotationen bevor sie die nächste Folie öffnet.</p>
14	5 Min	PL	SuS können ihre Assoziationen mit dem Begriff The Brand Beuys verschriftlichen.	<p>LK erklärt, dass die abgebildeten Charaktere alle sehr beliebt sind. Sie haben einen hohen Wiedererkennungswert und sind im Laufe der Zeit zu Brands geworden. LK leitet zur nächsten Folie über und erklärt, dass auch Beuys sein eigenes Brand erschaffen hat. LK bittet die SuS, auf der Folie zu notieren, was sie mit dem Begriff The Brand Beuys verbinden. SuS notieren. LK fasst die Ergebnisse des Brainstormings zusammen.</p>	Folie	<p>LK bittet die SuS die Annotate-Funktion zu aktivieren, damit sie auf die Folie schreiben können.</p> <p>LK löscht die Annotationen bevor sie die nächste Folie öffnet.</p>

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
15	10 Min	GA	SuS kennen einige von Beuys' Self-Branding Strategien.	LK erklärt, dass die SuS sich nun in Expertengruppen intensiver mit dem Brand Beuys auseinandersetzen werden, indem sie sich in drei Expertengruppen je einen Text zu einer Branding Strategie von Beuys durchlesen und kurz gemeinsam besprechen. Die SuS führen den ersten Arbeitsauftrag aus. Nach 4 Minuten teilt die LK die SuS in neue Gruppen ein, in denen jeweils eine Expertin/ ein Experte zu jedem Text vorhanden ist. Die SuS berichten sich gegenseitig von ihren Texten. Jede Expertin/ jeder Experte hat dafür 2 Minuten Zeit.	Folie, Arbeitsblatt The Brand Beuys	<p>LK teilt die SuS in 3 gleichgroße Gruppen ein und schreibt die Namen der SuS jeweils in den Chat: Gruppe 1 Gruppe 2 Gruppe 3</p> <p>LK stellt ALLE Arbeitsblätter im Chat als Download zur Verfügung, aber weist deutlich darauf hin, dass die SuS nur das für sie relevante downloaden sollen.</p> <p>LK klickt sich durch die Gruppen und unterstützt und sendet regelmäßig Rundnachrichten, um an die verbleibende Zeit zu erinnern.</p> <p>LK teilt die Wirbelgruppen so ein, dass jeweils genau eine Person aus der alten Arbeitsgruppe in jeder Gruppe vertreten ist.</p> <p>LK sendet alle 2 Minuten eine Rundnachricht, um sicher zu gehen, dass alle SuS präsentieren können.</p>
16	8 Min	GA, PL	SuS können über Beuys'	LK erklärt, dass die SuS nun einige Selbstvermarktungsstrategien von Beuys	Folie	

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
			Selbstvermarktungsstrategien reflektieren und darlegen, inwieweit Beuys sie inspiriert.	kennen und dabei festgestellt haben, dass es dabei immer wieder um die Verschmelzung von Fakten und Fiktion ging. LK liest das Zitat auf der Folie vor und stellt die Diskussionsfragen der Reihe nach vor. LK bittet die SuS diese Fragen im Plenum zu diskutieren. LK fasst die wichtigsten Punkte der Diskussion am Ende zusammen.		
17	15 Min	GA, PL	Die SuS können ein Brand und einen Charakter für ihr Projekt entwerfen.	LK fasst zusammen, dass Selbstinszenierung und Selbstvermarktung eine große Rolle in Beuys' Leben und Werk gespielt haben. LK erklärt, dass die SuS für ihr Projekt nun auch ein eigenes Brand erschaffen sollen. Dieses Brand soll durch einen Charakter visualisiert werden, der die Ideen ihres Projektes und ihr Team repräsentiert. Dieser Charakter kann eine reale oder fiktive Person, ein Tier oder eine Figur sein. Die SuS sollen diesen Charakter am Ende der Sitzung auf Miro präsentieren, zunächst sollen sie jedoch ein Profil für ihren Charakter erstellen. Die LK stellt das Arbeitsblatt Our Character vor. Die SuS bearbeiten in ihren Gruppen das Arbeitsblatt und erstellen ein Profil für ihren Charakter. Zur Ergebnissicherung stellt jede Gruppe im Plenum kurz ihren Charakter und eine besondere Eigenschaft ihres Charakters vor.	Folie, Arbeitsblatt Our Character	LK stellt den SuS das Arbeitsblatt im Chat als Download zur Verfügung. LK teilt die SuS in Gruppen ein und startet die Gruppen. LK sendet Rundnachrichten, um die SuS über die verbleibende Zeit zu informieren.

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
18	10 Min	GA	SuS können ihren Charakter auf Miro präsentieren.	SuS gehen zurück in ihre Arbeitsgruppen und zeichnen ihren Charakter auf das Miro Board. Sie schreiben im Anschluss einen kurzen Text über ihren Charakter, in dem sie ihren Charakter vorstellen und begründen, warum ihr Charakter zu ihrem Projekt passt.	Folie, Miro Board	<p>LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und teilt diesen im Laufe der Sitzung.</p> <p>LK postet den Link zum Miro Board in den Chat.</p> <p>LK teilt die SuS wieder in ihre Projektgruppen ein. LK sendet Rundnachrichten, um die SuS über die verbleibende Zeit zu informieren.</p>
19	7 min	EA, GA, PL	SuS können ihre Meinung zu den Charakteren der anderen Gruppen ausdrücken.	LK lobt die SuS für ihre gute Arbeit und kreativen Charaktere. LK wiederholt mit Hilfe der Folie kurz das Award-System des Miro Spiels und bittet die SuS in ihren Gruppen das Voting zu den Produkten der heutigen Stunde vorzunehmen. In ihren Projektgruppen schauen sich die SuS auf dem Miro Board die Zeichnungen der anderen Gruppen an und lesen die Texte der anderen Gruppen durch und vergeben individuell die Awards. Sie sprechen in der Gruppe darüber, an welche Gruppen sie einen Award vergeben haben und begründen ihre Entscheidung.	Folie, Miro Board	<p>LK teilt die SuS wieder in ihre Projektgruppen ein.</p> <p>LK sendet Rundnachrichten, um die SuS über die verbleibende Zeit zu informieren.</p>

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material	Technische Hinweise
				Zur Ergebnissicherung fasst die LK die Ergebnisse des Votings zusammen und fragt einige SuS, welche Charaktere sie besonders angesprochen haben und warum.		
20-24	5 min	PL	SuS reflektieren über die Lernziele der heutigen Stunde und wissen, was das Thema der letzten Stunde ist.	LK blendet die Folie mit den Lernzielen ein und bittet mittels der Stempel-Funktion anzuzeigen, ob sie die Lernziele erreicht haben. LK blendet dann die nächste Folie ein und bittet die SuS sich einen der Satzanfänge auf der Folie auszusuchen und zu ergänzen. LK lobt die SuS noch einmal für die gute Arbeit und gibt einen Ausblick auf die nächste Stunde. LK verabschiedet sich von den SuS.	Folie	LK bittet die SuS die Annotate-Funktion zu aktivieren, damit sie auf die Folie stempeln können. LK löscht die Annotationen bevor sie die nächste Folie öffnet.