



Übersicht virtueller Sitzungen

Stunde	Lernziele	Inhalt	Zeit	Materialien/Tools	Tipps (fürs Miro Board)
1.	<ul style="list-style-type: none"> -SuS können sich als Gruppe kennenlernen. -SuS kennen die wichtigsten Ziele des Afterschool Programs. -SuS kennen Miro und können Grundfunktionen von Miro nutzen. -SuS können sich über ihre Kunstpräferenzen austauschen 	<ul style="list-style-type: none"> -Einführung wichtiger Zoom-Funktionen -Kennenlern-Aktivität -Vorstellung der wichtigsten Projektziele -Einführung in Miro -Austausch in Gruppen zu den Themen Lieblingskunstgenres, Lieblingskünstler*innen, Kunstwerke 	75 Minuten	Be Beuys - Miro Game, PPT	LK generiert einen Link für das Miro Intro Board und teilt diesen im Laufe der Sitzung.
2.	<ul style="list-style-type: none"> -SuS kennen wichtige Informationen zu Joseph Beuys Leben. -SuS können Kunstprojekte von Beuys recherchieren und präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> -Kennenlernaktivität -Wissensaktivierung zu Joseph Beuys - Videorecherche über Beuys und Ergänzung eines Steckbriefs -Expertengruppen zu vier Kunstwerken von Beuys und anschließende Präsentation -Reflexion des Gelernten 	75 Minuten	Ggfs. Miro-Board (Intro Board Beuys), PPT, YouTube Video "Who is Beuys" , AB Steckbrief Joseph Beuys, AB Beuys Kunstwerke (Gruppe 1-4), ggfs. mobile Endgeräte der SuS	Bei optionaler Nutzung des Miro-Boards (Intro Board Beuys) sollte der Link zum Teilen im Chat parat gehalten werden.
3.	<ul style="list-style-type: none"> -SuS kennen die Ziele des Afterschool-Programms. -SuS kennen wichtige soziale/politische Themen, die Beuys Kunst beeinflusst haben. - SuS können den sozialen/politischen Fokus für ihr Projekt festlegen und Leitfragen entwickeln. 	<ul style="list-style-type: none"> -Diskussion eines Zitats von Beuys. - Einführung in das Format des Programms. -Recherche über politische/soziale Themen, die Beuys Kunst beeinflusst haben. -Reflexion über persönliche (politische/soziale) Leidenschaften. - Eingrenzung des Projekt-Fokuses und Entwicklung einer Leitfrage. - Reflexion des Gelernten. 	75 Minuten	PPT, Timer, ggfs. Screenshot <i>Brainstorming</i>	Miro Board wird <u>nicht</u> verwendet in dieser Stunde.
4.	<ul style="list-style-type: none"> -SuS können ein Video finden, welches das Thema ihres Projekts 	<ul style="list-style-type: none"> -Kennenlernaktivität -Videos zur Erklärung der Projektideen suchen 	75 Minuten	Be Beuys - Miro Game, PPT	LK generiert einen Link für das Miro Board 1 (The Spark & The Stuff)

Stunde	Lernziele	Inhalt	Zeit	Materialien/Tools	Tipps (fürs Miro Board)
	repräsentiert und begründen, warum sie ihr Video ausgewählt haben. -SuS können diskutieren, warum andere Menschen, sich für ihr Projekt interessieren sollten und schreiben einen Slogan, der die Botschaft ihres Projekts kommuniziert.	-Slogans zur Botschaft der Projekte verfassen -Präsentation der Slogans -Voting -Reflexion des Gelernten			und teilt diesen im Laufe der Sitzung.
5.	-TN wissen, wie verschiedene Orte Beuys Kunst und Leben beeinflusst haben. -TN können reflektieren, welche Orte sie inspirieren und beeinflussen. -TN können (eine) Ort/e für ihr Projekt wählen.	-Smalltalk über Orte. -Recherche von Orten, die Beuys Kunst/Leben beeinflusst haben. -Präsentation der Orte in Wirbelgruppe. -Benennung von Orten, die die SuS inspirieren. -Wahl eines Ortes für das Projekt. -Reflexion des Gelernten.	75 Minuten	PPT, Miro-Board 1 (The Spark & The Stuff), AB <i>Research Places</i> , AB <i>Tracing Beuys Steps</i> , mobile Endgeräte der SuS	Bei optionaler Nutzung des Miro-Boards 1 (Board 1 (The Spark & The Stuff)) sollte der Link zum Teilen im Chat parat gehalten werden.
6.	-SuS können Materialien und Objekte in der Kunst benennen. -SuS können über die Bedeutung von Objekten und Materialien in der Kunst und in Beuys' Kunst reflektieren -SuS können Materialien und Objekte für ihr Projekt auswählen.	-Präsentation der Lieblingsobjekte der SuS -Benennung von Materialien und Objekten -Reflexion der Bedeutung von Objekten und Materialien in der Kunst und in Beuys' Kunst -Erstellung einer Collage zu Materialien und Objekten für das eigene Kunstprojekt -Präsentation der Collagen -Voting -Reflexion des Gelernten	75 Minuten	Be Beuys - Miro Game, PPT, Arbeitsblatt <i>The Choice of Materials in Art</i>	Bei optionaler Nutzung des Miro-Boards 1 (Board 1 (The Spark & The Stuff)) sollte der Link zum Teilen im Chat parat gehalten werden.
7.	-SuS können über Beuys' Selbstvermarktungsstrategien reflektieren und darlegen, inwieweit Beuys sie inspiriert. -SuS können ein Brand und einen Charakter für ihr Projekt entwerfen.	-Identifizierung von Charakteren und Austausch über die Lieblingscharaktere der SuS -Expertengruppen zu Branding Strategien von Beuys und Vorstellung der Ergebnisse -Diskussion über Beuys' Selbstvermarktungsstrategien und Selbst-	75 Minuten	Be Beuys - Miro Game, PPT	LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und teilt diesen im Laufe der Sitzung.

Stunde	Lernziele	Inhalt	Zeit	Materialien/Tools	Tipps (fürs Miro Board)
	-SuS können den Charakter für ihr Projekt präsentieren.	inszenierung -Entwurf einer Brand und eines Charakters für das eigene Projekt -Präsentation der Chrakater -Voting -Reflexion des Gelernten			
8.	-SuS können einen Gruppennamen wählen. -SuS können ihren Projektfortschritt reflektieren. -SuS können ihren Projektplan finalisieren.	-Kennenlernaktivität -Namensfindung der Gruppen -Reflexion der Projektfortschritte. -Dokumentation der Projektfortschritte in einem Projektplan. -Reflexion des Gelernten.	75 Minuten	PPT, Miro-Board 1 (The Spark & The Stuff) und 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection), AB Placemat Namensfindung, AB Finalizing Project Plan	LK fügt die Links der Miro-Boards als Hyperlinks im AB <i>Finalizing Project Plan</i> ein.
9.	-SuS können ihren Projektplan visualisieren und präsentieren.	-Warm-Up -Visualisierung des Projektplans -Präsentation des Projektplans. -Reflexion der Team-Performance. -Reflexion des Gelernten.	75 Minuten	PPT, Miro-Board (The Brand, the Aftermath and the Reflection).	LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und teilt diesen im Laufe der Sitzung.
10.	-SuS kennen Formen der Öffentlichkeitsarbeit, die Beuys genutzt hat. SuS verstehen die Rolle von Öffentlichkeitsarbeit in Beuys Leben. -SuS können einen Social Media Post über ihr Projekt verfassen.	-Austausch Soziale Medien -Input und Diskussion über die Formen und Rolle der Öffentlichkeitsarbeit in Beuys Leben -Verfassen eines Social Media Posts über das eigene Projekt -Präsentation der Social Media Posts und Voting -Erstellung einer Word Cloud zu Beuys -Reflexion des Afterschool Programms	75 Minuten	Be Beuys – Miro Game, PPT, Link zur Erstellung der Wordcloud, Video Trailer	LK hält den Link zum Miro Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) parat, um ihn während der Stunde im Chat zu teilen.