



### Übersicht Präsenzunterricht

Stunde	Lernziele	Inhalt	Zeit	Materialien/Tools	Tipps (fürs Miro Board)
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-SuS können sich als Gruppe kennenlernen.</li> <li>-SuS kennen die wichtigsten Ziele des Afterschool Programs.</li> <li>-SuS kennen Miro und können Grundfunktionen von Miro nutzen.</li> <li>-SuS können sich über ihre Kunstpräferenzen austauschen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kennernlern-Aktivität</li> <li>-Vorstellung der wichtigsten Projektziele</li> <li>-Einführung in Miro</li> <li>-Austausch in Gruppen zu den Themen Lieblingskunstgenres, Lieblingskünstler*innen, Kunstwerke</li> </ul>	75 Minuten	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, Endgeräte der SuS	LK generiert einen Link für das Miro Intro Board. LK generiert darüber hinaus einen QR-Code zum Miro Board, den LK auf Folie 11 der PPT einfügt.
2.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-SuS kennen wichtige Informationen zu Joseph Beuys Leben.</li> <li>-SuS können Kunstprojekte von Beuys recherchieren und präsentieren.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kennenlernaktivität</li> <li>-Wissensaktivierung zu Joseph Beuys</li> <li>- Videorecherche über Beuys und Ergänzung eines Steckbriefs</li> <li>-Expertengruppen zu vier Kunstwerken von Beuys und anschließende Präsentation</li> <li>-Reflexion des Gelernten</li> </ul>	75 Minuten	Smartboard, Ggfs. Miro Board (Intro Board Beuys), PPT, <a href="#">YouTube Video "Who is Beuys"</a> , AB Steckbrief Joseph Beuys, AB Beuys Kunstwerke (Gruppe 1-4)	Bei optionaler Nutzung des Miro-Boards (Intro Board Beuys) sollte ggfs. noch ein QR-Code generiert und auf Folie 6 eingefügt werden.
3.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-SuS kennen die Ziele des Afterschool-Programms.</li> <li>-SuS kennen wichtige soziale/politische Themen, die Beuys Kunst beeinflusst haben.</li> <li>- SuS können den sozialen/politischen Fokus für ihr Projekt festlegen und Leitfragen entwickeln.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diskussion eines Zitats von Beuys.</li> <li>- Einführung in das Format des Programms.</li> <li>-Recherche über politische/soziale Themen, die Beuys Kunst beeinflusst haben.</li> <li>-Reflexion über persönliche (politische/soziale) Leidenschaften.</li> <li>- Eingrenzung des Projekt-Fokuses und Entwicklung einer Leitfrage.</li> <li>- Reflexion des Gelernten.</li> </ul>	75 Minuten	Smartboard, PPT, AB <i>Causes That Matter</i> , AB <i>Tischdeckchen</i> , Themenkarten Gruppenfindung, Plakate, Post-It-Notes, Stifte, Timer.	Miro Board wird <u>nicht</u> verwendet in dieser Stunde.
4.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-SuS können ein Video finden, welches das Thema ihres Projekts</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Kennenlernaktivität</li> <li>-Videos zur Erklärung der Projektideen suchen</li> </ul>	75 Minuten	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, mobile Endgeräte der SuS,	LK generiert einen Link für das Miro Board 1 (The Spark & The

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		Bildkarten <i>Gruppenzu-Sammenstellung</i>	Stuff), sowie einen QR-Code des Links und fügt diesen auf Folie 9 und Folie 12 der PPT ein.
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	Smartboard, PPT, Miro-Board 1 (The Spark & The Stuff), AB <i>Research Places</i> , AB <i>Tracing Beuys Steps</i> , Post-It-Notes, Tablets, Tischkärtchen (Stadtname) mobile Endgeräte der SuS	LK fügt den QR-Code zum Miro Board 1 (The Spark & The Stuff) auf Folie 16 der PPT ein.
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. -SuS können die Materialien und Objekte für ihr Projekt präsentieren.	-Präsentation der Lieblingsobjekteder 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	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, Arbeitsblatt <i>The Choice of Materials in Art</i>	LK fügt den QR-Code zum Miro Board 1 (The Spark & The Stuff) auf Folie 16 der PPT ein.
7.	-SuS können über Beuys' Selbstvermarktungsstrategien reflektieren und	-Identifizierung von Charakteren und Austausch über die Lieblingscharaktere der SuS -Expertengruppen zu Branding Strategien von	75 Minuten	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, Arbeitsblatt <i>The Brand Beuys</i> , Arbeitsblatt <i>Our Character</i>	LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection),

Stunde	Lernziele	Inhalt	Zeit	Materialien/Tools	Tipps (fürs Miro Board)
	darlegen, inwieweit Beuys sie inspiriert. -SuS können ein Brand und einen Charakter für ihr Projekt entwerfen. -SuS können den Charakter für ihr Projekt präsentieren.	Beuys und Vorstellung der Ergebnisse -Diskussion über Beuys' Selbstvermarktungsstaterien und Selbstinszenierung -Entwurf einer Brand und eines Charakters für das eigene Projekt -Präsentation der Chrakater -Voting -Reflexion des Gelernten			sowie einen QR-Code zum Miro Board 2, den LK auf der Folie 17 der PPT einfügt.
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	Smartboard, PPT, Miro-Board 1 (The Spark & The Stuff) und 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection), AB <i>Placemat Namensfindung</i> , AB <i>Finalizing Project Plan</i> , Papier und Stifte, Notizzettel, Gruppenfindung Bildkarten, mobile Endgeräte der SuS	LK generiert die QR-Codes der Miro Boards 1 (The Spark & The Stuff) und 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und fügt diese auf Folie 17 der PPT, sowie auf dem 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	Smartboard, PPT, Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection), Endgeräte der SuS, Material für die Projektvisualisierung (Stifte, Plakate, Papier...), Kärtchen zur Gruppenfindung	LK generiert den QR-Code des Miro-Boards 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) und fügt diese auf Folie 11 der PPT ein
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	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, <a href="#">Link</a> zur Erstellung der Wordcloud, Video <a href="#">Trailer</a>	LK fügt den QR-Code zum Miro Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection) auf Folie 15 der PPT ein.