



Sitzung	7
Zielgruppe	High School
Zeit	75 Minuten
Material	Smartboard, Be Beuys - Miro Game, PPT, Arbeitsblatt The Brand Beuys, Arbeitsblatt Our Character, mobile Endgeräte der SuS
Vorbereitung	LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection), sowie einen QR-Code zum Miro Board 2, den LK auf der Folie 17 der PPT ein.
Globales Lernziel	The students can create a character for their art project.
Zielaufgabe	You create a character for your art project.

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material/ Technische Hinweise
1-3	5 Min	PL	SuS kommen im Kursraum an.	LK begrüßt die SuS zur siebten Stunde und stellt die Impulsfrage für den Einstieg. Optionales DaF-Element: Folie 3	Smartboard, Folie
4-6	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.	Smartboard, Folie
7-12	10 Min	PL, GA	SuS können ihren Lieblingscharakter präsentieren.	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. LK notiert die Namen auf der Folie. LK stellt die beiden Impulsfragen für die Gruppenaktivität vor und teilt die SuS durch Abzählen in 4-5 Gruppen auf. Die SuS diskutieren die Fragen in ihren Kleingruppen Zur Ergebnissicherung fragt die LK, wer der Lieblingscharakter der SuS ist. Dazu nennt die LK die Charaktere auf der Folie und bittet die SuS	Smartboard, Folie

Folie	Zeit	Sozial- form	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material/ Technische Hinweise
				<p>aufzuzeigen, falls der genannte Charakter ihr Lieblingscharakter ist. Die LK notiert die Abstimmungsergebnisse am Smartboard und hält am Ende fest, welcher Charakter in der Gruppe am beliebtesten ist. Die LK fragt auszugsweise einige SuS wer ihr Lieblingscharakter ist und welche Eigenschaften, sie an ihm besonders schätzen.</p> <p>Optionales DaF-Element: Folien 10, 11 und 12</p>	
13	3 Min	PL	SuS können ihre Assoziationen mit dem Begriff <i>The Brand Beuys</i> verschriftlichen.	LK erklärt, dass die abgebildeten Charaktere alle sehr beliebt sind. Sie haben einen hohen Wiedererkennungswert und sind 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 <i>The Brand Beuys</i> verbinden. SuS notieren. LK fasst die Ergebnisse des Brainstormings zusammen.	Smartboard, Folie
14	10 Min	GA	SuS kennen einige von Beuys' Self-Branding Strategien.	<p>LK erklärt, dass die SuS sich nun in Expertengruppen intensiver mit der Brand <i>Beuys</i> auseinandersetzen werden, indem sie sich in drei Expertengruppen je einen Text zu einer Branding Strategie von Beuys durchlesen und kurz gemeinsam besprechen werden. LK teilt die SuS in gleich drei gleich große Gruppen ein und verteilt die Arbeitsblätter. Die SuS führen den ersten Arbeitsauftrag aus.</p> <p>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.</p>	<p>Smartboard, Folie,</p> <p>Arbeitsblatt <i>The Brand Beuys</i></p> <p>LK kopiert vor der Stunde die Arbeitsblätter.</p>

Folie	Zeit	Sozialform	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material/ Technische Hinweise
15	10 Min	GA, PL	SuS können über Beuys Selbstvermarktungsstrategien reflektieren und darlegen, inwieweit Beuys sie inspiriert.	LK erklärt, dass die SuS nun einige Selbstvermarktungsstrategien von Beuys 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.	Smartboard, Folie
16	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 <i>Our Character</i> vor und verteilt ein Arbeitsblatt an jede Gruppe. 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.	Smartboard, Folie, Arbeitsblatt <i>Our Character</i> LK kopiert vor der Stunde die Arbeitsblätter .
17	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, Endgeräte der SuS

Folie	Zeit	Sozial- form	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material/ Technische Hinweise
					<p>LK generiert einen Link für das Miro-Board 2 (The Brand, the Aftermath and the Reflection), sowie einen QR-Code zum Miro Board 2, den LK auf der Folie 17 der PPT ein.</p> <p>LK teilt den Link zum Miro Board mit den SuS.</p>
18	7 min	EA, GA, PL	SuS können ihre Meinung zu den Charakteren der anderen Gruppen ausdrücken.	<p>LK lobt die SuS für ihre gute Arbeit und kreativen Lösungen.</p> <p>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.</p> <p>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.</p> <p>Zur Ergebnissicherung fasst die LK die Ergebnisse des Votings zusammen und fragt einige SuS, welche Charaktere sie besonders angesprochen haben und warum.</p>	Folie, Miro Board, Endgeräte der SuS

Folie	Zeit	Sozial- form	Teillernziel: Die SuS können...	Beschreibung	Material/ Technische Hinweise
19-23	5 min	PL	SuS reflektieren über die Lernziele der heutigen Stunde und wissen, was das Thema der letzten Stunde ist.	<p>LK blendet die Folie mit den Lernzielen ein und bittet per Daumen anzuzeigen, ob sie die Lernziele erreicht haben.</p> <p>LK blendet dann die nächste Folie ein und bittet die SuS sich einen der Satzanfänge auf der Folie auszusuchen und zu ergänzen.</p> <p>LK lobt die SuS noch einmal für die gute Arbeit und gibt einen Ausblick auf die nächste Stunde. LK verabschiedet sich von den SuS.</p>	Folie