

<b>Modulbezeichnung</b>		<b>Kurzbezeichnung</b>
<b>Modul 2 Basis Raum: Dreidimensionales Gestalten, Mediale Inszenierung, Szenisches, Atelier</b>		06-Ku-2-152-m01
<b>Modulverantwortung</b>		<b>anbietende Einrichtung</b>
Inhaber/-in der Professur für Kunstpädagogik am Institut für Pädagogik		Kunstpädagogik
<b>ECTS</b>	<b>Bewertungsart</b>	<b>zuvor bestandene Module</b>
10	numerische Notenvergabe	--
<b>Moduldauer</b>	<b>Niveau</b>	<b>weitere Voraussetzungen</b>
1 Semester	grundständig	Pflicht zur regelmäßigen Teilnahme an den Seminaren (mind. 80 % der LV-Termine).
<b>Inhalte</b>		
<p>Die Studierenden verfügen im exemplarischen Umgang mit ausgewählten drei-dimensionalen Techniken und Materialien und beherrschen die entsprechenden Begriffe, vollständige praktische Kenntnisse der Eigenschaften des Materials, reflektieren die Möglichkeiten der exemplarischen Technik in der Vermittlung, in der künstlerischen Auseinandersetzung mit digitalen Medien werden technische Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien erworben, die in einer künstlerischen Darstellung münden, über Inszenierungsmöglichkeiten im Rahmen ästhetischer Spielformen werden künstlerische Perspektiven auf Sachkompetenzen eingenommen. Diese Vernetzungs- und Kombinationsfähigkeit wird in der abschließenden Modulevaluation erprobt und vertieft. Selbständige intensive künstlerische, gestalterische Auseinandersetzung mit einem Themenbereich, eigenständige begründete Themenwahl, Fähigkeit, aus einer selbst erarbeiteten Breite des Feldes einen aufmerksamkeitsgeleiteten Fokus zu setzen und stringent zu verfolgen, angemessene Realisierung eines begründbaren Abschlusses, Beratungen im notwendigen Maß annehmen, Präsentieren des gesamten Prozesses sowie des Endergebnisses.</p>		
<b>Qualifikationsziele / Kompetenzen</b>		
<p>Dreidimensionale Gestaltungsdimensionen, -materialien und -techniken werden ausgewählt und umfassend mit den entsprechenden Spezifika erlernt; nach Grundlagenvermittlung wird der gezielte Umgang mit digitalen Medien vermittelt; Entwicklung und Realisierung eines eigenen künstlerischen Projektes; didaktische und methodische Grundsätze der Vermittlung angesprochen; ästhetische Spielformen erarbeiten die Spezifika und zeigen die Prozesshaftigkeit dieser künstlerischen Form auf; eigenständig im Rahmen des Themas künstlerische Entwürfe leisten und bis zu deren Präsentation ausführen; entwickeln eines eigenen Themas zur künstlerischen/ gestalterischen Auseinandersetzung; Beraten, Diskutieren und Festlegen eines Schwerpunktes; Realisieren eines bildnerischen Vorhabens; Präsentation der Prozesse sowie des vorläufigen Resultates.</p>		
<b>Lehrveranstaltungen</b> (Art, SWS, Sprache sofern nicht Deutsch)		
S (2) + S (2) + S (2) + R (2)		
<b>Erfolgsüberprüfung</b> (Art, Umfang, Sprache sofern nicht Deutsch / Turnus sofern nicht semesterweise / Bonusfähigkeit sofern möglich)		
<p>praktische Prüfung (Anfertigung und Präsentation von Werkstücken, Gesamtaufwand ca. 200 Std.). Im Rahmen der praktischen Prüfung werden dreidimensional Gestaltetes (Aufwand ca. 50 Std.), medial Inszeniertes (Aufwand ca. 50 Std.), Szenisches (Aufwand ca. 50 Std.) sowie die Arbeiten aus dem Bereich Atelier (Aufwand ca. 50 Std.) erarbeitet und in angemessener Weise gezeigt.</p>		
<b>Platzvergabe</b>		
--		
<b>weitere Angaben</b>		
Das Projekt wird in Form eines Ateliers <sup>1</sup> durchgeführt. In den Seminaren angefertigte Werkstücke werden Bestandteil der praktischen Prüfung.		
<b>Arbeitsaufwand</b>		
300 h		
<b>Bezug zur LPO I</b>		
--		



## **Verwendung des Moduls in Studienfächern**

Bachelor (1 Hauptfach, 1 Nebenfach) Kunstpädagogik (Nebenfach, 2015)