



Unterrichtsplan

Eine Künstlerin sieht
manchmal mit Herz und
Seele

2025

www.makeuin.eu



Co-funded by
the European Union

MAKE U IN Unterrichtsplan

Bei Fragen zu diesem Dokument oder dem zugrunde liegenden Projekt wenden Sie sich bitte an:

Birgit Kahler
FabLab München e.V.
Gollierstraße 70 / Eingang E, Erdgeschoss, 80339 München, Deutschland
E-Mail: birgit@fablab-muenchen.de

Die Überarbeitung dieses Dokuments wurde im August 2025 abgeschlossen.
Projektwebseite: www.makeuin.eu

MAKE U IN ist ein Erasmus+ Kleinstpartnerschaftsprojekt im Bereich schulische Bildung (KA210-SCH)
Projektnummer: KA210-BY-24-12-247490

Gefördert von der Europäischen Union. Die hierin geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch ausschließlich die der Autor*innen und spiegeln nicht notwendigerweise die Ansichten der Europäischen Union oder der Nationalen Agentur im Pädagogischen Austauschdienst wider. Weder die Europäische Union noch die Förderstelle können für den Inhalt haftbar gemacht werden.

Dieses Dokument wurde durch die Zusammenarbeit des gesamten MAKE U IN Partnerschaftsnetzwerks erstellt:
FabLab München e.V. (DE) – Projektkoordination,
UNIWERSYTET KOMISJI EDUKACJI NARODOWEJ W KRAKOWIE (PL),
Mindleap S.L. (ES).

Dieses Dokument ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0).



Unterrichtsplan

Titel der Unterrichtseinheit	Eine <i>Künstlerin</i> sieht manchmal mit Herz und Seele
Dauer	45 Minuten
Lehrmethoden und Strategien	• Direkte Instruktion (Vermittlung zentraler Konzepte zu sensorischer Kunst und Barrierefreiheit) • Situative Diskussion (angeleitete Reflexion zu sensorischer Adaption und Behinderung) • Wissensaufnahme durch Gruppen- und Partnerarbeit • Kollaboration in Zweiergruppen unter Anwendung assistiver Strategien • Design Thinking Zyklus: <i>Empathie → Definition → Ideenfindung → Prototyping → Reflexion</i>
Lernziele	• Verstehen, wie Menschen mit Sehbehinderung andere Sinne für Kunst einsetzen. • Wertschätzung für die kreative Ausdrucksfähigkeit von Künstler*innen mit Behinderung. • Grundlagen des 3D-Designs, taktiler Gestaltung und assistiver Codierungstechniken kennenlernen. • Design Thinking anwenden, um inklusive, multisensorische Kunstwerke oder Kunstwerkzeuge zu entwickeln. • Wirksam zusammenarbeiten und Probleme kreativ lösen.

	• Über Empathie, Zugang und Innovation in künstlerischem Ausdruck reflektieren.
Ablauf des Unterrichts	1. Einführung (5 Minuten) • Einstieg mit der Leitfrage: „<i>Wie kann man Kunst erschaffen und genießen, ohne zu sehen?</i>“ • Zeige ein kurzes Video oder spiele einen Audioclip über blinde Künstlerinnen (z. B. Bildhauerinnen oder Musiker*innen). • Beispiele zeigen: 3D-gedruckte oder gelaserte, ertastbare Kunstwerke. • Leitfragen stellen: ○ Welche Sinne können bei Kunstschaffung eine Rolle spielen, wenn das Sehen wegfällt? ○ Können Technologien wie 3D-Druck oder Codierung Kunst zugänglicher machen? ○ Wie lässt sich „sehen“ mit anderen Sinnen erleben? • Verständniskontrolle mit Farbkarte (Grün/Gelb/Rot) Inklusive Anpassung: • Verschiedene Darbietungsformen (Video, Audio, mündlich, schriftlich) • Farbkarte zur Rückmeldung • Offene Fragerunde zur Klärung

2. Hauptteil (35 Minuten)

Schritt 1: Erkundung & Empathie

- Beispiele für barrierefreie Kunst durch Technologie:
 - 3D-gedruckte Skulpturen
 - Gelaserte, mehrlagige Kunstwerke
 - Klang- oder lichtbasierte Programmierkunst
- Erläutern, wie blinde Künstler*innen ihre Sinne wie Tastsinn, Gehör und Raumgefühl stärken und nutzen.
- Einführung in den Design Thinking Prozess:
Empathie → Definition → Ideenfindung → Prototyp → Reflexion

Schritt 2: Sensory Art Challenge (Partnerarbeit) Drei Wahloptionen für die kreative Umsetzung:

◆ Option 1: Taktile Kunst – Modellieren mit Ton oder Knete

- Ziel: Eine kleine Skulptur, die man ertasten kann.
- Ablauf:
 - Einer trägt eine Augenbinde und gibt als Künstlerin nur sprachliche Anweisungen.
 - Der*die Bauende formt entsprechend.
 - Am Ende fühlt der*die Künstlerin das Ergebnis.

- Rollen tauschen, wenn Zeit erlaubt.

◆ **Option 2: Strukturierte Bildkunst – mit Papier & Materialien**

- Ziel: Ein fühlbares Bild mit verschiedenen Texturen.
- Materialien: Filz, Stoff, Sandpapier, Schnur, Papier etc.
- Motive z. B. Wald, sonniger Tag, Lieblingsmärchenszene
- Mit geschlossenen Augen gegenseitig erkunden

◆ **Option 3: Klang & Licht – Scratch Jr oder einfache Elektronik**

- Ziel: Kunst mit Sound oder Licht erlebbar machen.
- Scratch Jr: Figuren erzeugen Geräusche beim Antippen
- Alternativ: LEDs oder Summer, die auf Berührung reagieren
- Idee: Gefühle oder Storyelemente durch Farben/Töne darstellen

Schritt 3: Mini-Galerie & Peer-Voting

- Ausstellung der Werke im Raum
- Gemeinsames Erkunden – ertasten, anhören, anschauen
- Abstimmung: Welches Werk war besonders kreativ oder inklusiv?

	• Stimmen per Sticker oder Handzeichen Inklusive Anpassung: • Flexible Zeitplanung • Peer-Unterstützung • Aufgabenwahl nach Fähigkeiten • Größeres Papier für motorisch eingeschränkte Schüler*innen • Aufgaben dürfen vereinfacht werden 3. Abschluss / Reflexion (5 Minuten) • Kurze Präsentation der Ergebnisse • Reflexionsfragen: ○ Wie war es, Kunst ohne Sehen zu erschaffen? ○ Was hast du über Sehbehinderung und Hilfestellung gelernt? ○ Wie fühlte es sich an, mit Tastsinn, Klang und Sprache zu gestalten? Inklusive Anpassung: • Jede Lösung wird wertgeschätzt • Unterstützung bei Präsentation durch Mitschüler*innen • Positive Verstärkung – „Schön, was du geschaffen hast!“
Benötigte Materialien und Ressourcen	Zeichen- & Bastelmaterialien:

	• Papier, Filz, Stoffreste, Pappe, Kleber, Farben, Stifte • Knete / Ton • Augenbinden Digitale Tools (je nach Verfügbarkeit): • Tablets/Computer mit Scratch Jr • Elektronikbauteile: LEDs, Summer • 3D-Drucker für spätere Umsetzung • Beispiele für taktile Kunst (gedruckt oder real) Unterstützendes Material: • Farbkarte (Grün/Gelb/Rot) • Sticker für Abstimmung
Bewertung / Evaluationsmethoden	• Teilnahme & Engagement: Beobachtung der aktiven Mitarbeit • Kreativer Prozess: Zusammenarbeit, Problemlösung, Flexibilität • Endprodukt: Kreativität und Barrierefreiheit des Werks • Reflexion: Antworten und Gedanken zum Thema Empathie & Zugang
Ethische Überlegungen	• Förderung von Respekt, Inklusion & Empathie

	• Alle Schüler*innen sollen sich sicher, gesehen und wertgeschätzt fühlen • Aufsicht bei Umgang mit Geräten (z. B. 3D-Drucker, Laser-Cutter) • Gemeinsame Verantwortung & Hilfe während kreativer Prozesse
--	--