

Muster suchen

Fachpraktikum
Dominique Nadiya Liniger
Bildnerisches Gestalten
Gymnasium Seefeld Thun
Februar 2017 – Mai 2017

Praktikumsdokumentation

Praktikantin: Dominique Nadiya Liniger

Mentorin: Gila Kolb

Praktikumsbetreuung: Katharina Suhr

Alle Rechte bei den AutorInnen.

Die Dokumentation entstand im Rahmen des Studiengangs
MA Art Education in den Seminaren Fachdidaktik I und II
an der HKB und PHBern.

Intro 05

Sachanalyse 6

Aufbauplan 10

Beschreibung der UE 14

Materialsammlung 20

Quellenverzeichnis 23

Intro

Im Rahmen meines Fachpraktikums am Gymnasium Seefeld in Thun, habe ich für das Fach Bildnerisches Gestalten die Unterrichtssequenz «Muster suchen» entwickelt, welche ich im Grundlagenfach mit zwei Tertias durchführen konnte.

Bei dem Projekt «Muster suchen» ging es darum, den Schüler_innen das Thema des wiederholten Motivs näher zu bringen und ihnen verschiedene analoge Möglichkeiten (Nitrofrottage, Drucktechniken, Durchpausen, Kopieren und Kleben...) aufzuzeigen, mit welchen sie solche Muster entwerfen konnten.

Ziel war es, ein prozessorientiertes Arbeiten zu injizieren, wobei der Prozess dokumentiert wurde und auch als Beurteilungsgegenstand galt. Es wurde kein Produkt angestrebt, sondern viel mehr eine suchende Art zu Arbeiten, beginnend mit der Suche nach Inspiration, hinüber zur Versuchs- und Entwicklungsphase. Wobei die Jugendlichen lernen sollten sich nicht geradlinig auf ein Ziel zu bewegen, sondern mit einer breit angelegten Sammlung von Ideen und Versuchen zu starten, um sich in der zweiten Phase einzuschränken und in die Tiefe zu gehen. Der Prozess sollte anschliessend in einer stimmigen Mappe zusammengestellt werden.

Dieser Unterrichtsblock beinhaltet eine sehr lustvolle und individuelle Suche nach Wiederholungen und kann besonders für Lernende spannend sein, welche vielleicht wenig Vertrauen in ihre gestalterischen Fähigkeiten haben, da schnell ästhetisch ansprechende Muster entstehen können und weiter kein Produkt bewertet wird, sondern der ganze Prozess bzw. die Arbeitsweise.

Sachanalyse

Inhalt und Ziele

Als gelernte Textildesignerin habe ich beim Entwickeln von neuen Kollektionen, die experimentelle Ideenfindungsphase immer besonders genossen. Daher habe ich mich entschieden eine Unterrichtseinheit zu entwickeln, welche genau diese Phase und die entsprechende Arbeitsweise beinhaltet. Ich wollte den Jugendlichen den Beginn des Designprozesses näherbringen, von der visuellen Recherche über das Experiment hin zur Entwicklung von eigenständigen Wiederholungen. Somit sollten die Schüler_innen an das prozessorientierte und experimentelle Arbeiten herangeführt werden. Am Ende sollte kein fertiges Produkt stehen, sondern eine Dokumentation ihres Prozesses.

Die Unterrichtssequenz ist in 3 Phasen unterteilt: Inspiration-, Versuchs- und Entwicklungsphase.

In der Inspirationsphase geht es um eine intuitive und breite Suche nach inspirierenden Motiven, Formen und Flächen. Die Lernenden erhalten verschiedene Möglichkeiten (Internet, Bücher, Material, Bilder...) nach visueller Inspiration zu suchen. In dieser Phase sind den Schüler_innen kaum Grenzen gesetzt. Danach folgt die Versuchsphase, in welcher es darum

geht, skizzenhaft und experimentell eigene Sujets zu gestalten, mit verschiedenen Techniken zu spielen und möglicherweise schon mit ersten Ansätzen von Wiederholungen zu beginnen. Dabei liegt der Schwerpunkt nicht auf präzise Arbeiten oder dem Erstellen von perfekt rapportierten Mustern, sondern auf dem Experiment und der Suche nach Formen und geeigneten Techniken. So sollen die Jugendlichen lernen, sich nicht geradlinig auf ein Ziel zuzubewegen, sondern auf eine suchende, spielerische und experimentelle Art, Formen und Wiederholungen zu erproben.

In der Entwicklungsphase sollten sie sich dann auf einige Sujets beschränken und diese auf verschiedenen Weisen in eine Wiederholung setzen. Jede dieser Phasen wird in einer Mappe nachvollziehbar und stimmig dokumentiert. Da die Schüler_innen mit verschiedenen Techniken arbeiten, wird nicht festgelegt, in welchem Umfang diese Dokumentation sein soll, da je nach Technik andere Formate und Mengen möglich sind.

Ziel ist es daher, dass die eigene Mappe von der Inspiration bis hin zur Entwicklung eine eigene Stimmung verkörpert und nachvollziehbar die einzelnen Phasen und Arbeitsweisen darstellt.



Die aussergewöhnliche Situation, dass ich drei aufeinander folgende Lektionen pro Sequenz zur Verfügung hatte, ermöglichten sehr vertiefte Arbeitsphasen und viel individuelle Betreuung.

In einem Input gegen Ende des Projektes bearbeitete ich noch das Thema der Billigmode und die globale Problematik, welche diese Industrie mit sich bringt. Ziel war es den Jugendlichen diesbezüglich einen Denkanstoss in Sachen Ethik und Nachhaltigkeit von Textilien zu geben und wie sie als Individuen etwas dagegen unternehmen könnten.

Kunstpädagogische Relevanz

Prozess

Das prozesshafte Arbeiten steht in dieser Unterrichtssequenz im Vordergrund. Wie begeben sich die Lernenden auf die Suche? Wie experimentieren sie? Wie bestimmen sie, welche Wiederholungen funktionieren und welche nicht?

Sauberkeit und Präzision sind keine Kriterien. Alle Lernenden sollen sich auf eine individuelle Suche nach Mustern begeben und im Experiment eigenständige Wege finden. Dieser Designprozess fordert ein flexibles Denken. Fehler und Misslungenes sind Teil des Prozesses und bringen häufig neue Lösungen mit sich.¹

«Design Thinking is a mindset of flexible and interactive nature, which means that any error or mistake is seen as an integral and invaluable part of the process.»²

-
- 1 Zur Wichtigkeit von innovativen Denk- und Arbeitsweisen siehe Robinson 2011; School for Design Thinking
 - 2 School for Design Thinking.



Weiter hat das individuelle Suchen und die selbstgesteuerte Art zu arbeiten, in jedem Lernprozess eine grosse Auswirkung auf die Nachhaltigkeit des Erlernen. Denn Lernen ist ein individueller Konstruktionsprozess, den man am besten fördert, wenn sich die Lernenden aktiv und selbstgesteuert in diesem Vorgang betätigen.¹

Selbstbestimmtes Arbeiten

Die Lernenden erhalten in dieser Unterrichtseinheit viele Wahlfreiheiten. Entscheidungen zu Technik, Motiv und Dokumentationsmöglichkeit werden ihnen überlassen. Sie sollen im Experiment herausfinden, was sich für ihr Projekt eignet.

In diesem Prozess sollen individuelle Ausdrucksformen gefördert werden², und dafür eignet sich offener und partizipativer Unterricht.³ Hier erhalten die Jugendlichen den Raum und die Zeit um zu suchen, zu experimentieren, zu spielen⁴, zu scheitern, dabei eigenständige Arbeitswege zu gehen und eine eigene Bildsprache zu finden.

Indem ich den Prozess bzw. dessen Dokumentation zum Beurteilungsgegenstand mache, wird die Arbeitsweise ins Zentrum gerückt. Die Lernenden sollen in ihrer Dokumentation Fragen wie – Was hat mich inspiriert? Wie habe ich gesucht? Wie habe ich ausprobiert und entwickelt? – beantworten.

Um dieses selbstbestimmte und experimentelle Vorgehen zu erreichen, habe ich mich entschieden mit einer grossen Materialfülle zu arbeiten, um diesen suchenden Aspekt zu verstärken.⁵

Das manche mit dieser Fülle der Möglichkeiten überfordert sein könnten, war mir bewusst. Ebenso, dass Lernende, die sich gerne an klare Strukturen und Regeln halten, möglicherweise Schwierigkeiten haben könnten, sich in einem so offenen Unterricht zurecht zu finden.

Die Frage wie viele Muster abgegeben werden sollten,

wurde immer wieder gestellt. Es brauchte mehrere Erklärungen, dass es nicht um eine Anzahl, eine Präzision, ein Format oder eine Technik ging, sondern um eine Arbeitsweise und deren Dokumentation.

Die Schüler_innen mussten in dieser Situation gewohnte Strukturen, dass beispielsweise die Aufgaben im Gestaltungsunterricht einem klaren Regelwerk (wie beispielsweise: Technik, Farben, Format...) unterliegen und ein klares Produkt zum Schluss erwartet wird, umdenken und verlernen, was verständlicherweise für sie eine schwere und unsichere Übung darstellen konnte.⁶

War diese Unsicherheit einmal überwunden, schienen sich die Lernenden schnell in diesem offenen Raum wohl zu fühlen und sich in ihre Suche zu vertiefen.

1 Winter 2014, 7; vgl. Gerstenmaier/Mandl 1995, 883.

2 Béatrice Gysin fordert, «... dass unbedingt auch individuelle Ausdrucksformen [im Unterricht] gefördert werden sollten.» Gysin 2012, 124.

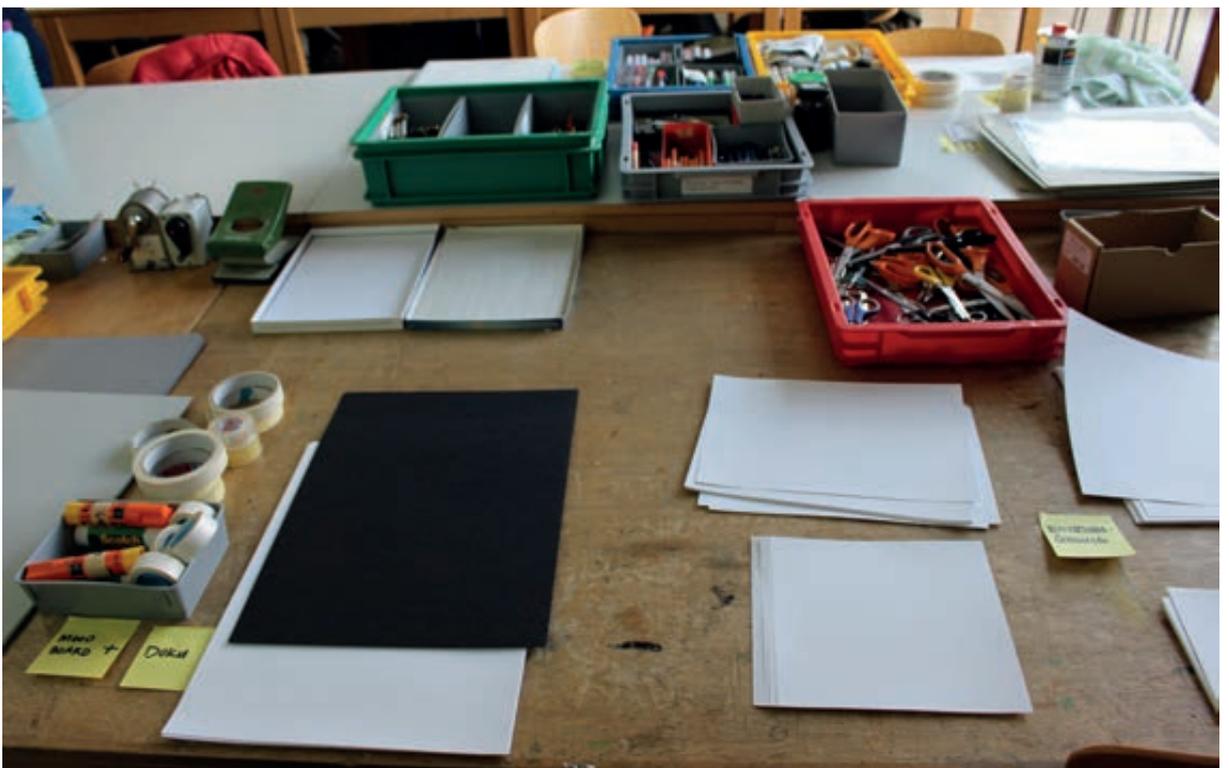
3 Zur Wichtigkeit von Partizipation/Mitbestimmung/Selbstbestimmung vgl. Brenne/Sabisch/Schnurr 2012.

4 Zu der Wichtigkeit des Spiels beim Lernen vgl. Grey 2013, 131ff.

5 «Zeichnen heisst (...) auch: Hantieren mit Materialien, sich reiben an der Materie, sich mit dem Widerstand der materiellen Eigenschaft auseinanderzusetzen.» Gysin 2012, 103.

6 Zum Verlernen vgl. Sternfeld 2014, 19.

01 Entwurfsmaterial



Ablaufplan

Inhalt | Vorgehen

1. Sequenz:
Inspiration
3 Lektionen

Thema einführen

Input | Thema Muster einführen: Merkmale von Muster erläutern (Wiederholung / Rapport, Allover, platzierte Motive, Muster mit einer Richtung)

Handout: Auftrag & Beurteilungskriterien lesen lassen, im Plenum besprechen und Fragen klären.

Input: Designprozess kurz erläutern (Verstehen/Kennenlernen, Recherche/Inspiration, Ideenfindung, Prototyp-Entwicklung).

Doku: anhand von Beispielen wird erläutert, was alles in eine Dokumentation gehört (Versuche /Skizzen, gelungenes & misslungenes, Gedanken...) und dass es den Prozess visualisieren soll.

Inspiration suchen

Input | Mood Board: Das Mood Board visualisiert die Inspiration, es ist flexibel, kann immer ergänzt und verändert werden und ist meist bis zum Schluss im Wandel. Es ist eine Sammlung von Inspirationsbilder und eigenen Skizzen. Eine visuelle Recherche die zeigt in welche Richtung man gehen möchte / welche Stimmung man verfolgt.

Arbeitsphase: Die Lernenden legen eine für sie inspirierende Skizzen- und Bildersammlung an (können sich bei einer grossen Sammlung an Postkarten bedienen) und gestalten damit ihr Mood Board.

2. Sequenz:
Versuch
3 Lektionen

Einstieg | Fläche füllen: Die Jugendlichen können mit vordruckten Sujets das Musterentwerfen üben. Sie werden aufgefordert zwei verschiedene Muster zu gestalten. Als Anregung erhalten sie Adjektive (gross, klein, dicht, luftig, streng, gestreut...), die sie inspirieren sollen. Danach werden die entstandenen Muster in Gruppen besprochen. (Was wurde gemacht / versucht? Wo gab es Schwierigkeiten? Gelingen / misslungenes).

Input: In einem Input werden dann flächenfüllende Varianten von Muster besprochen (Negativfläche, Raster, Spiegelungen, Streuung, Kontraste) Weiter wird erwähnt, dass in einer Kollektion eine Bandbreite an verschiedenen Flächenfüllungen angestrebt wird. Zu viel ähnliches wirkt langweilig.

Austausch: Die entstandenen Muster werden dann alle an die Tafel gehängt und die Jugendlichen versuchen diese in Kollektionen zu ordnen. Danach folgt eine kurze Besprechung, in welcher die Jugendlichen ihre Gedanken zu den Kollektionen austauschen

Input: Einführung in verschiedene Techniken (Tusche, Kohle, Nitrofrottage, Drucktechniken, Durchpausen, Kopieren & Kleben)

Arbeitsphase | Versuchsphase: die Lernenden können sich der Suche nach ihren Sujets und dem Experimentieren mit verschiedenen Techniken widmen. Die Lehrperson betreut sie individuell.

Dokumentieren der Versuchsphase.

3. Sequenz:
Versuch &
Entwicklung
3 Lektionen

Einstieg | Unterschied Versuchs- und Entwicklungsphase: Die Lernenden erhalten verschiedene Beispiele von Skizzen und Muster und Begriffe, die sich auf eine der beiden Phasen beziehen. Die Begriffe und Beispiele sollen dann in 2 Gruppen unterteilt werden: Versuch & Entwicklung. Im Plenum werden diese Unterscheidungen besprochen. Der Versuch, ist das Experiment, die Suche nach dem Sujet und erste Ansätze der Wiederholung. Bei der Entwicklung geht es um die Ausarbeitung, man arbeitet in Varianten und sucht nach der optimalen Füllung der Fläche.

Input: Reflexion ist wichtiger Bestandteil eines Designprozesses. Man nimmt dabei Abstand und bespricht mit andern (Ratschläge, Meinungen,

Ideen austauschen). In dieser Sequenz wird in kleinen Gruppen zusammen das entstandene besprochen, Feedback ausgetauscht und Fragen geklärt. Die Lernenden schreiben sich in Listen für die Reflexion ein.

Reflexion in Gruppen: Folgende Fragen dienen als Gesprächshilfe:

Was wurde bis jetzt gemacht?

Was haben Sie noch vor?

Was gefällt? Wieso?

Was möchten Sie verbessern?

Arbeitsphase: Parallel können die Lernenden den Rest der Zeit nutzen einige Muster auszuarbeiten und zu entwickeln.

Dokumentieren der Entwicklungsphase.

Methode Ziele	Material
<p>Die Lernenden verstehen wie der Auftrag aufgebaut ist, dass es um einen Arbeitsprozess und dessen Dokumentation geht und nicht um fertige Muster. Anhand der gezeigten Beispiele erkennen sie, was mit Dokumentation gemeint ist. Weiter lernen sie den Designprozess kennen und dass sie sich in der Phase von „Verstehen/Kennenlernen, Recherche/Inspiration“ befinden. Sie verstehen was ein Mood Board ist und beginnen selbständig und intuitiv nach inspirierendem Bildmaterial zu suchen.</p> <p>In diesem Einstiegsblock werden die Lernenden mit vielen neuen Informationen konfrontiert und daher eignet sich der Frontalinput zu Beginn dieser Sequenz. Die Informationen werden möglichst anhand von Beispielen visualisiert, damit sich die Lernenden in der Offenheit der Aufgabe orientieren können. Weiter soll aber auch kommuniziert werden, dass es um einen individuellen Prozess geht und darum auch gewisse Dinge individuell gehandhabt werden (wie beispielsweise der Umfang der Dokumentation)</p>	<p>Ausgedruckte Inspirationsbilder (Postkarten)</p> <p>Allgemeines Material für ganze UE: grosser Materialfundus zum Abzeichnen, Bücher zum Durchpausen, Transparentpapier, weiteres Papier, A3 Bögen für Dokumentation, Leim, Klebeband, Tusche, Kohle, Pinsel, Stifte, Nitroverdünner, Abreibtücher, Kopierkarten etc.</p>
<p>Bei der Einstiegsübung sollen die Lernenden sich spielerisch, mit den Möglichkeiten von wiederholten Motiven auseinandersetzen. Dadurch, dass sie nicht mit eigenen Motiven und unter Zeitdruck arbeiten müssen, werden Entscheidungen intuitiver und spontaner gefällt. Diese Einstiegsübung bezweckt, dass die Lernenden eine Lockerheit in der Arbeitsweise erlernen, welche sie dann mit ihren eigenen Sujets dann weiterführen können.</p>	<p>Sujets für Einstiegsübung, Scheren, Leim, Zeichnungspapier in verschiedenen Grössen zum Aufkleben</p> <p>Allgemeines Material</p>
<p>In der Einstiegsübung, soll der Unterschied zwischen Versuch und Entwicklung erschlossen werden. Dass in der Versuchsphase mehr um Quantität, Vielfalt und Experiment geht und beim Entwickeln, eine Auswahl getroffen wird und die Gestaltung in die Tiefe geht und man in Varianten zu arbeiten beginnt. Hier ist auch Raum um Fragen zu klären.</p> <p>In kleinen Gruppen sollen die Jugendlichen lernen sich zu ihrem Prozess zu äussern. Bei der Reflexion, nimmt sich die Lehrperson zurück und nimmt die Rolle der Moderatorin ein. Die Lernenden sollen sich in der Gruppe auszutauschen. Als Hilfe können sich die Schüler_innen an den Fragen orientieren. Ziel ist, dass die Lernenden ihre Arbeit reflektieren in dem sie über ihre Entwürfe reden, durch den Austausch sich gegenseitig inspirieren und konstruktive Kritik üben.</p>	<p>Beispiele für Einstiegsübung, Begriffe Frageblatt</p> <p>Allgemeines Material</p>

Inhalt | Vorgehen

4. Sequenz:
Entwicklung
3 Lektionen

Input Slow Fashion: in diesem Input werden Begriffe wie Haute Couture, Prêt-à-Porter, Öko Mode, Fair Trade, Slow Fashion erläutert. Die Lernenden werden mit der Problematik der Billig-Mode konfrontiert und der Frage Warum wir Billig-Mode kaufen?

Der Trailer des Films «The True Cost» soll die Basis sein für eine Diskussion im Plenum bilden. Die Lernenden besprechen auch was sie als KonsumentInnen dagegen unternehmen können. Dazu erhalten sie ein Handout, mit verschiedenen Labels und Organisationen, die für faire und ökologische Mode stehen.

Arbeitsphase: Mustervarianten entwickeln

Dokumentieren der Entwicklungsphase

5. Sequenz:
Entwicklung
& Beenden
3 Lektionen

Entwicklung und Dokumentation

Arbeitsphase: In dieser letzten Sequenz können die Lernenden selbständig weiterentwickeln und ihre Mappe vervollständigen

Besprechung: Sie erhalten die Möglichkeit für Einzelgesprächen mit der Lehrperson. Dafür können Sie sich wieder in Listen eintragen.

Selbstbeurteilung: Gegen Ende der Sequenz werden die Schüler_innen daran erinnert ihre Selbstbeurteilung auf dem Bewertungsbogen auszufüllen.

Methode Ziele	Material
<p>Der Slow Fashion Input, soll den Lernenden ein breiteres Verständnis für die Billigmodeindustrie und Slow Fashion als Gegenbewegung geben. Sie sollen verstehen, wie ausbeuterisch die Billigmodeindustrie für Mensch und Umwelt ist und was sie dagegen unternehmen können. Sie sollen ein Bewusstsein für das funktionieren der Modebranche erhalten und wie sie den Konsum fördert, durch dieses Bewusstsein kann möglicherweise ein Überdenken des eigenen Konsumverhaltens und dem Stellenwert der Mode einleitet werden.</p> <p>In der Arbeitsphase arbeiten die Lernenden selbständig an ihren Entwürfen weiter und werden wenn nötig individuell von der Lehrperson betreut.</p>	<p>Handout Slow Fashion PPP-Slow-Fashion</p> <p>Allgemeines Material</p>
<p>Diese Sequenz wird nicht durch Inputs geleitet oder unterbrochen. Die Lernenden sollen sich individuell ihren Mappen widmen können und sich in ihre Arbeit vertiefen. Es soll eine Atelierstimmung aufkommen, wobei sie sich gegenseitig inspirieren. Durch individuelle Gespräche mit der Lehrperson können sie Feedback oder Hilfe bei Blockaden einholen.</p>	<p>Beurteilungsbogen</p> <p>Allgemeines Material</p>

- 01 Materialfundus
- 02 Inspirationsbilder in Postkartengrösse
- 03 Inspirationsuche: Durchpausen von Bilder
- 04 Inspirationsuche: Durchpausen von Bilder
- 05 1. Version Mood Board

Beschreibung der UE

Sequenz 1 Diese Sequenz begann mit einer sehr langen Informationsphase, welche viel Neues für die Lernenden beinhaltete. Muster, Designprozess, Dokumentation wurde in dieser Zeit alles den Lernenden vermittelt, was ein wenig viel war für die meisten. Rückblickend, würde ich wahrscheinlich einen praktischeren Einstieg bevorzugen, bei welchem sie beispielsweise direkt mit der Suche nach Inspiration beginnen könnten und erst danach die Inputs zu Moodboard, Designprozess, Dokumentation und Bewertungskriterien folgen würden. Die Suche nach Inspiration und die vielen Möglichkeiten dazu (Ausdrucke, Material, Bücher, Pinterest...), schien vielen Freude zu bereiten. Sie begannen auch auf ganz unkonventionelle Arten Inspirationen zu visualisieren. Beispielsweise mittels Durchpausen vom Smartphone.



03



01



04



02



05

- 01 Einstiegsübung
- 02 Besprechung in Gruppen
- 03 Kollektionen zusammenstellen
- 04 Versuchsphase
- 05 Versuchsphase

Sequenz 2 Die Einstiegsübung empfand ich als Aufwärmübung für den Prozess, der danach entstehen würde. Durch das Verwenden von Sujets, welche nicht von den Lernenden selbst gestaltet wurde, entstand eine Leichtigkeit im Umgang mit ihnen. Die Lernenden waren mit grossem Engagement bei der Sache und kamen sehr schnell in ein Experimentieren. Diese experimentelle Arbeitsweise führten sie dann in der Arbeitsphase weiter, was sicherlich an den vielen technischen Möglichkeiten, die ihnen zur Verfügung standen, lag. Die Stimmung dabei war sehr angeregt und motiviert.



03



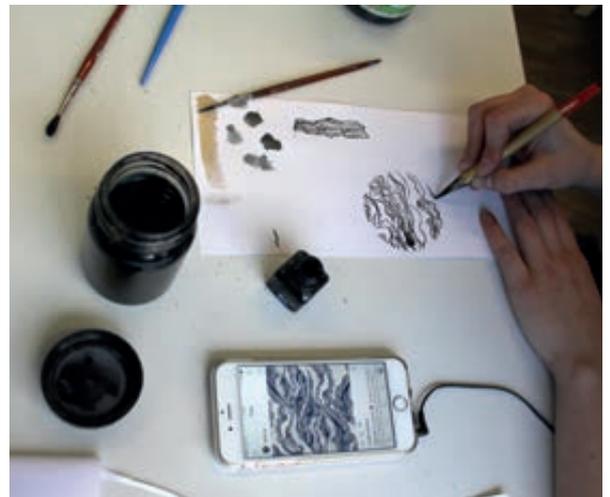
01



04



02



05

- 01 Einstiegsübung: Die Schülerinnen versuchen die Bilder und Begriffe in 2 Gruppen zu unterteilen
- 02 Einstiegsübung
- 03 Mitten im Entwerfen
- 04 Reflexion

Sequenz 3

Die Einstiegsübung entstand aus dem Eindruck, dass die Schüler_innen noch nicht ganz verstanden hatten um was es bei den verschiedenen Phasen ging. Durch das Erstellen von zwei Bildergruppen und dem Zuordnen der Begriffe konnten die Lernenden die Versuche (Sujetfindung, erste Experimente) sehr schnell von den entwickelten Mustern (in der Fläche ausgearbeitete Varianten) unterscheiden. Beim Diskutieren in den Gruppen gelang es fast allen diese Unterscheidung ohne Hilfe zu machen.

Dieses Wissen bildete die Basis um sich dann dem eigentlichen Entwickeln zu widmen.

Die Reflexion war sehr von den Lernenden abhängig, einige Gruppen waren sehr gut in der Lage ihre Arbeit zu reflektieren und anderen konstruktives Feedback zu geben. Während andere eher Mühe hatten ihren Prozess und ihr Vorhaben zu verbalisieren. Hier half ich so gut es ging mit Fragen nach.

Besonders das Feedback zur Frage wie weiter, war für viele spannend, hier kam meistens eine sehr konstruktive Gruppendynamik auf, bei welcher man den betreffenden Mitschüler_innen mit Vorschlägen behilflich war.



02



03



01



04

- 01 Einstiegsfolie in den Input «Slow Fashion»
- 02 Folie Input «Slow Fashion»
- 03 Überarbeiten des Mood Boards
- 04 Kartoffeldruck
- 05 Neue Idee, neues Sujet wird gefunden

Sequenz 4

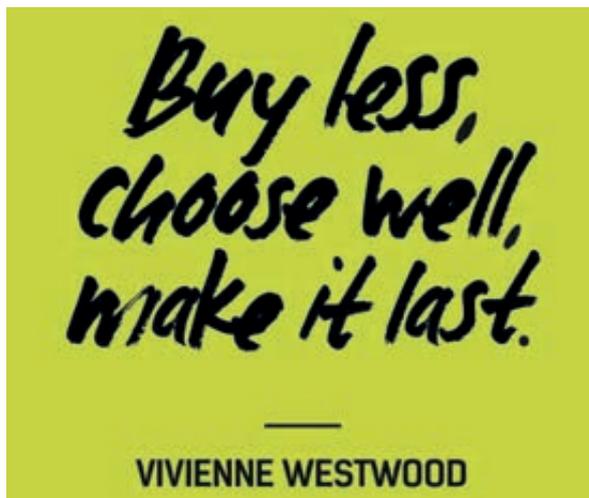
Der Slow Fashion Input war mit seiner Schwere – besonders durch den Trailer «The True Cost», der das Thema ziemlich dramatisch darstellt – ein ziemlicher Kontrast zur Leichtigkeit der vorherigen Lektionen. Die Klassen schienen danach fast ein bisschen erschlagen zu sein. In den Diskussionen wurde schnell klar, dass gewisse Kenntnisse für diese Problematik vorhanden waren.

Ich hoffte, dass durch diesen Input, ein stärkeres Bewusstsein zu wecken, sowie auch dem Gefühl von Machtlosigkeit, durch das Aufzeigen von einfachen und machbaren Möglichkeiten für einen verantwortungsbewussten Umgang und Konsum von Textilien, entgegen zu wirken.

Danach konnten sich die Schüler_innen wieder ihren Muster widmen und individuell Besprechen einfordern.



03



01

Umdenken

- Wo kommt das her? Wer hat das gemacht?
- Was wir anziehen, verändert uns, verändert die Welt.
- Zeit, etwas zu ändern, umzudenken, sich umzudrehen. Sich umzuziehen.
- Weg von Kleidung, die mich gut aussehen lässt, nicht aber die Umwelt.
- Weg von ätzenden Farben, Arbeitszeiten und Arbeitsbedingungen.
- Weg von „immer mehr, immer öfter, immer billiger“.
- Hin zu einer neuen Nachhaltigkeit, zu einem Wandel

Quelle: www.hessnatur.com/corporate

02



04



05

- 01 Arbeitsphase
- 02 Individuelle Besprechungen
- 03 Dokumentation fertigstellen
- 04 Dokumentation fertigstellen

Sequenz 5 Die Lernenden konnten den ganzen Nachmittag an ihren Muster arbeiten und ihre Dokumentation vervollständigen. Es herrschte ein ganz tolle Arbeitsstimmung. Alle möglichen Techniken wurden genutzt, besonders das Kopieren und Kleben wurde von vielen entdeckt, da man so schnell Varianten gestalten konnte. Einige nutzten auch mein Angebot für Feedback. Viele waren so in ihrer Arbeit vertieft, dass meine Präsenz manchmal ein bisschen überflüssig schien. Die Konzentration wurde bis zum Schluss gehalten, so dass viele mehrmals erinnert werden mussten, sich ihrer Selbstbeurteilung zu widmen. Das Feedback aus den Klassen was die Unterrichtseinheit anbelangte, war sehr positiv. Zu Beginn hatten viele ein bisschen Mühe sich in diesem prozessorientierten Arbeiten zurecht zu finden. Nach dem Überwinden dieser Unsicherheit, genossen sie die Freiheit und die Vielfalt der Möglichkeiten.



02



03



01



04

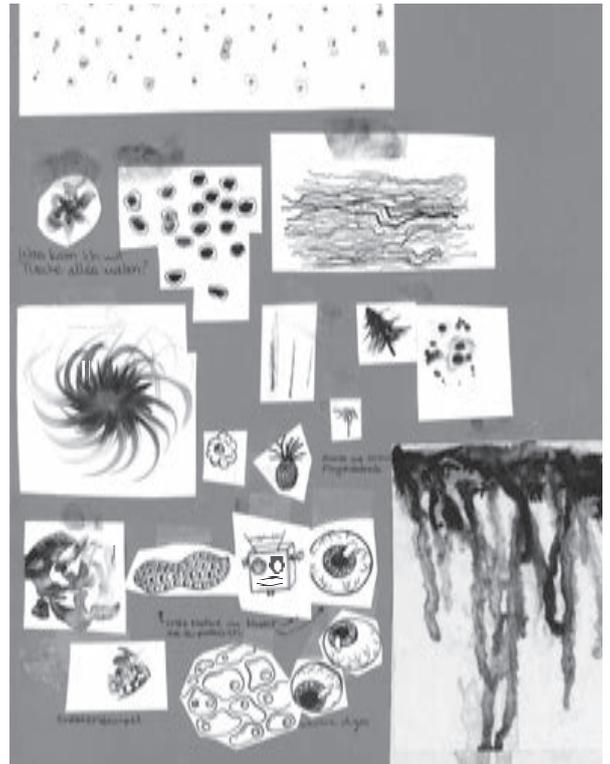
- 01 Inspiration von Anouk
- 02 Versuchsphase von Mara
- 03 Entwicklung von Noé

Abgabe

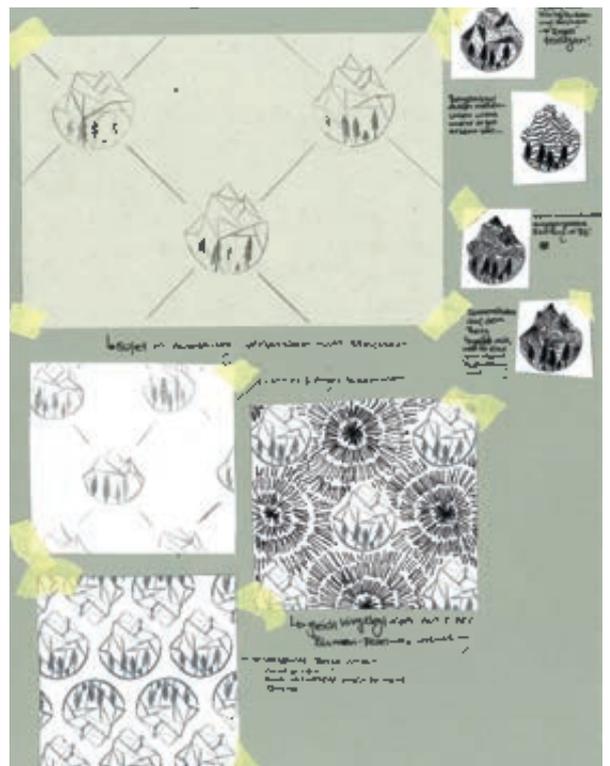
Beim Beurteilen wollte ich in jeder Phase etwas anderes sehen. Bei der Inspiration war mir wichtig, dass die Lernenden auch selbständig nach Bildmaterial gesucht hatten und dass ihr Mood Board die Stimmung der ganzen Mappe aufzeigte.
 In der Versuchsphase wünschte ich mir eine Vielfalt an Versuchen in verschiedenen Techniken und bei der Entwicklung wollte ich sehen, dass die Schüler_innen eine Auswahl getroffen hatten. Mit dieser Auswahl an Sujets sollten dann verschiedene Arten der Flächengestaltungen erprobt werden.
 Die gesamte Dokumentation sollte in sich stimmig und nachvollziehbar sein.



01



02



03

Materialsammlung

Muster suchen

Auftrag:

- s/w-Experimente/Versuche/Muster
- Mit selbstgestalteten Sujets eine Fläche füllen
- Elemente wiederholen

- Schritt: **Inspiration** suchen (breit angelegt, muss noch nicht zielgerichtet sein)
 - Inspiration auf einem Mood Board sammeln (eine A3-Seite)
 - Mood Board ist eine persönliche „Pinwand“ und bis zum Schluss veränderbar (ergänzen, präzisieren)
- Schritt: **Versuchsphase**: experimentieren, mit verschiedenen Motiven, Techniken und Methoden eine Fläche füllen (min. eine A3-Seite in der Dokumentation)
- Schritt: **Entwicklung**: eine Auswahl wird getroffen und eine Richtung eingeschlagen (min. eine A3-Seite in der Dokumentation)
 - Möglichst vielfältige Sammlung (lebt durch Kontraste) → gross, klein, dicht, leer, etc.

Endprodukt: Mappe/Dokumentation die den Prozess aufzeigt (Inspiration – Versuche – Entwicklung)

Vorgehen:

1. Nachmittag: Inspiration	2. Nachmittag: Versuchsphase
Verstehen / Kennenlernen: Vorstellen des Themas Recherche / Inspiration: Bilder- und Skizzensammlung anlegen für das Mood Board Hausaufgabe: Mood Board	Einstiegsübung: Fläche füllen Einführung in verschiedene Techniken Versuchsphase: Zeit zum Experimentieren (verschiedene Techniken, Sujets und Grössen) Dokumentieren der Versuchsphase
3. Nachmittag: Versuchs- & Entwicklungsphase	4. Nachmittag: Entwicklungsphase & Beenden
Input Muster entwickeln Entwicklung: Zeit einige Muster auszuarbeiten/entwickeln Reflexion in Gruppen Dokumentieren der Entwicklungsphase	Input Textilien, Mode, Industrie Projekt beenden Selbstbeurteilung & Feedback Abgabe

Beurteilungskriterien:

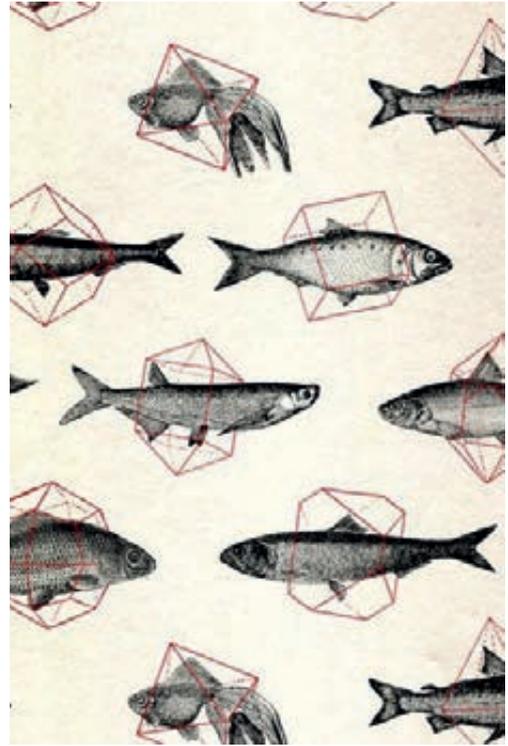
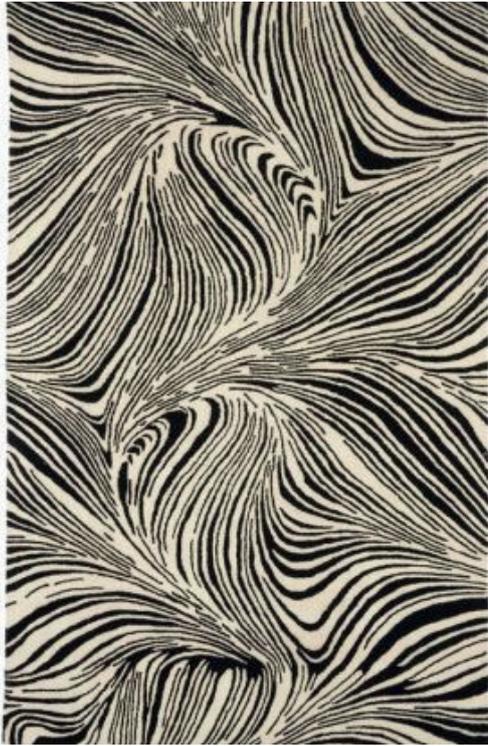
Kriterien	Noten: 1-6
Inspiration <ul style="list-style-type: none"> • Selbständiges Beenden des Mood Boards • Inspirationsrichtung wurde weiterverfolgt / Richtung ist in den Entwürfen spürbar • Eigenständiges Finden des Entwurfsthemas • Das Moodboard widerspiegelt die Stimmung der eigenen Versuche/Entwürfe 	
Versuchsphase <ul style="list-style-type: none"> • Breit angelegt / Versuchsvielfalt / Experiment • Skizzenhaftes Arbeiten (kein Ausarbeiten nötig) • Eigene Sujets wurden gezeichnet, gedruckt usw. • Verschiedene Techniken ausprobiert • Versuchsphase wird dokumentiert. Mindestens eine Seite in der Doku (inkl. misslungene Experimente) 	
Entwicklung <ul style="list-style-type: none"> • Auswahl der Versuche wurde getroffen und weiterverfolgt / weiterentwickelt (ausarbeiten/grössere Flächen/sauberer/präziser) • verschiedene Möglichkeiten zum Füllen einer Fläche wurden erprobt • Eine Entwicklung ist ersichtlich • Diversität (verschiedene Grössen, Dichten, etc.) • Eigenständigkeit (Nicht einfach eine Reproduktion von schon Vorhandenem, sondern eine Entwicklung von etwas Eigenständigem) • Prozess wurde dokumentiert 	
Dokumentation <ul style="list-style-type: none"> • Die Dokumentation ist nachvollziehbar • Ästhetisch ansprechend, sorgfältig gestaltet und vollständig 	

Bildersuche im Internet:

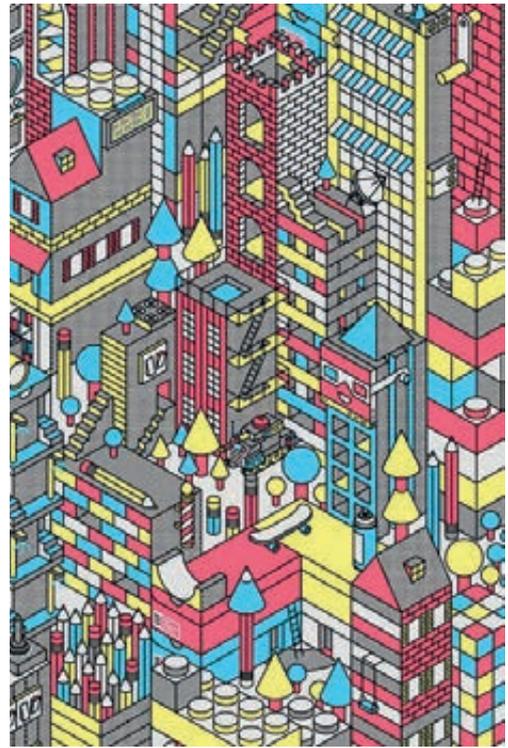
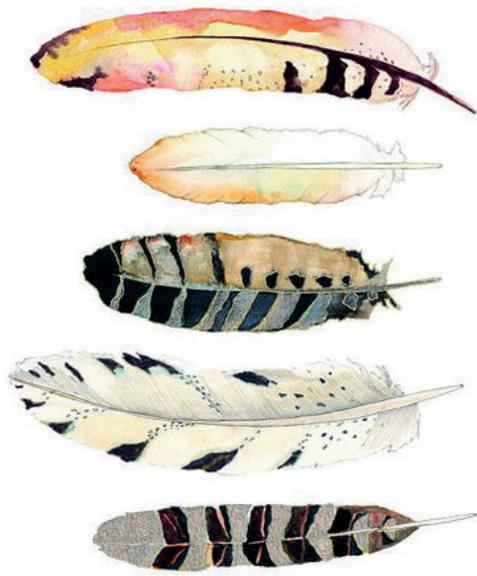
pinterest.com

Möglichkeit Bilder online sammeln. Profile sind öffentlich, somit kann man in die Sammlungen anderer hineinsehen und sich inspirieren lassen.

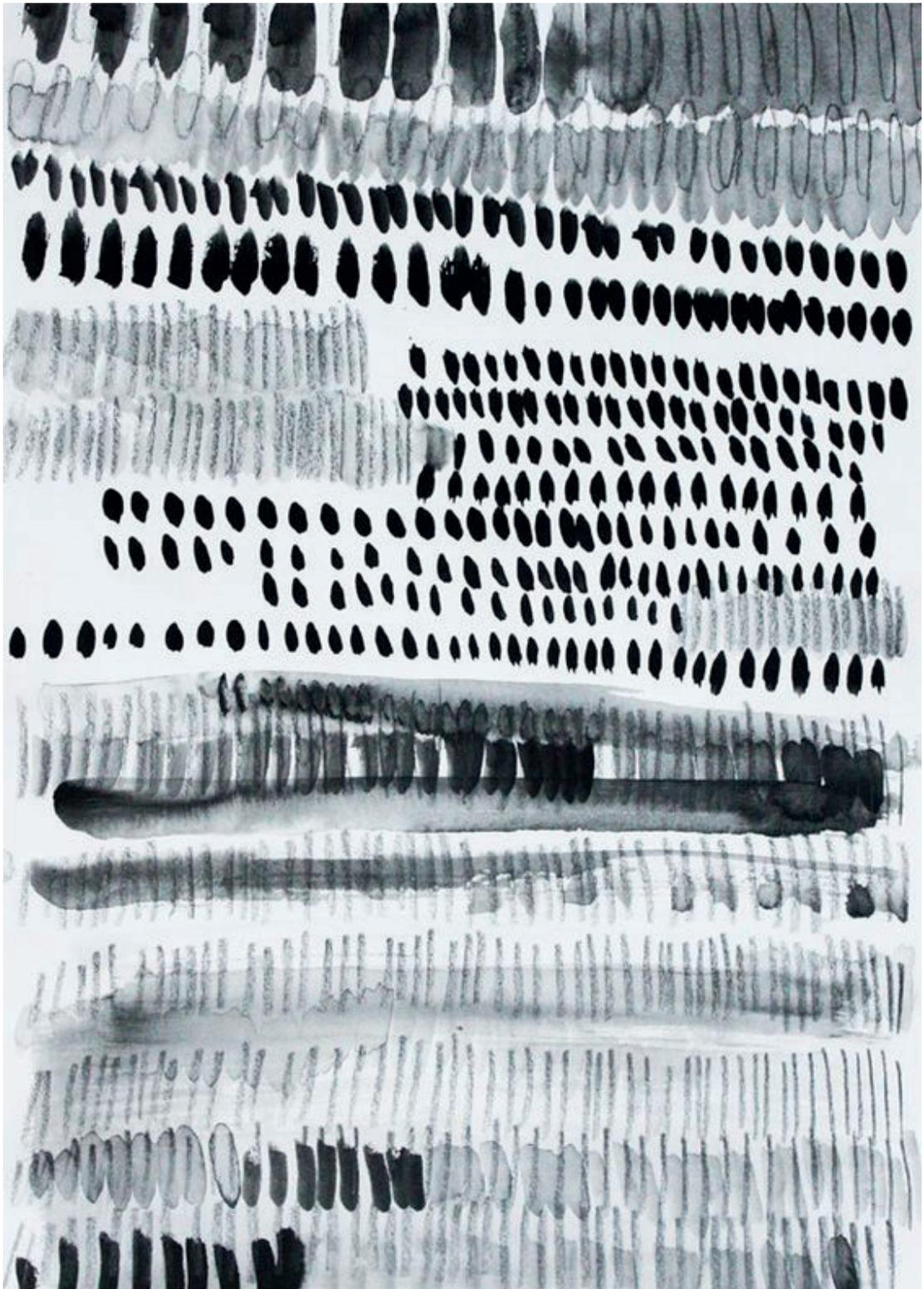
Inspiration

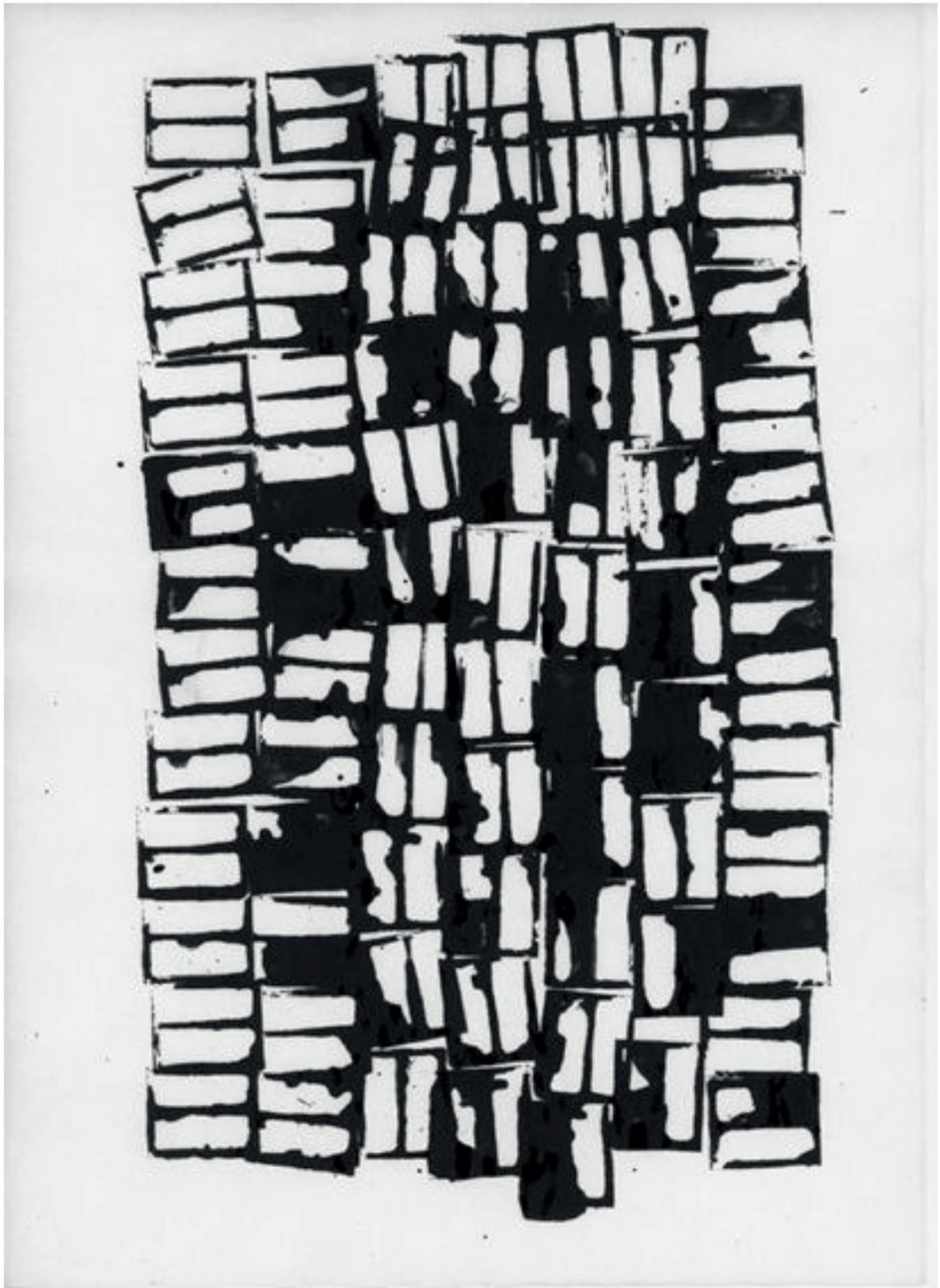






Beispiele





Abstrakt



Naturalistisch



Beispiele: Techniken

DRUCKEN

- Schnelle Technik
- Vereinfachtes Sujet



STEMPELDRUCK:

Material:

- Moosgummi
- Karton
- Leim (Kontaktkleber)
- Farbe
- Walze
- Druckplatte



KARTOFFELDRUCK:

Material:

- Kartoffel
- Schnitzer
- Farbe
- Walze
- Druckplatte



SCHABLONENDRUCK:

Material:

- Folie
- Japanmesser
- Schneidunterlage
- Farbe
- Walze oder Stupfpinsel
(Druckplatte)



NITROFROTAGE

- schnelle Technik
- fast naturalistische Wiedergabe
- „wolkiger“ Charakter

Material:

Nitroverdüner
Kopie des Sujets (geht nur mit Laserdrucker)
Tuch zum Abreiben



ZEICHNEN UND MALEN

- Präzise Technik
- Ermöglicht viele Details
- Langsam

Material:

Pinsel
Feder
Rohrfeder
Tusche
Bleistift, div. Stifte
Kohle



WIEDERHOLEN MIT TRANSPARENTPAPIER

- Sujets immer wieder auf das gleiche Papier durchpausen

Material:

Transparentpapier
Stift (Fineliner, Edding etc.)
Zeichnung(en) vom Sujet zum durchpausen



KOPIEREN UND KLEBEN

- Schnelle Technik
- Sujet kann vergrößert und verkleinert werden
- Fläche kann zuerst ausgelegt werden bevor die Sujets definitiv angeklebt werden > flexibel

Material:

Sujet auf A4 wiederholt gezeichnet
Kopierkarte
Leim
Schere

Slow Fashion

Bewertungskriterien für faire Arbeitsbedingungen

Wie fair produzieren Kleiderfirmen? In einer breit angelegten Firmenbefragung hat die EvB 2010 im Rahmen der Clean Clothes Campaign 77 Firmen analysiert und verglichen.

Bewertet wurden insgesamt 27 Themenkomplexe mit mehreren Teilaspekten pro Firma. Die Erhebung fokussierte auf die Themenfelder Transparenz, explizite Anerkennung der Arbeitsrechte (Verhaltenskodex), Kodexumsetzung und Beschaffungspolitik, Kontrollen und Überprüfung von sozialen Mindeststandards. Die Untersuchung stützt sich auf die Eigenangaben

BEWERTUNGSKRITERIEN

der Firmen sowie auf zusätzliche Internetrecherchen. Im Vordergrund der Untersuchung standen soziale Aspekte. Primär wurden die Massnahmen zur Verbesserung der Arbeitsbedingungen in den Zulieferbetrieben betrachtet. Ökologische Aspekte wurden bei der Bewertung nicht berücksichtigt. Mehr Informationen unter www.evb.ch/fairfashion

Hinweis zur Firmenbewertung: Die Darstellung ist eine Momentaufnahme (Stichtag: 1.1.2010). Sie beansprucht keine Vollständigkeit. Die Bewertung darf nicht in der Form «Empfohlen von der EvB und CCC» zitiert oder für Werbezwecke verwendet werden. Die Bewertung der Schweizer KMU ist an die Verantwortung angepasst, die kleinere Firmen tragen.

KATEGORIEN

- Fortgeschrittene
- Durchschnittliche
- Einsteiger
- Nachlässige
- Verweigerer (=gaben keine Auskunft)

BEWERTUNGSKRITERIEN

- Transparenz
- Kodex
- Umsetzung
- Kontrolle

GRAFISCHE DARSTELLUNG



Das Spinnendiagramm zeigt auf, wie stark und in welchen Bereichen sich eine Firma um soziale Standards kümmert. Je grösser die Fläche im Diagramm, desto stärker das Engagement der Firma in diesem Bereich.

Kleiderlabels

2

Beldona	17	G-Star	13
Belowzero	27	Globus	15
Benetton	25	H&M	8
Billabong	18	Haglöfs	12
Blackout	8	Helly Hansen	10
Burton	28	Jack & Jones	11
C&A	9	Jack Wolfskin	8
Calida	10	Lee Europe	20
Careshop	28	Levi Strauss & Co.	12
Carhartt	28	LK International	26
Charles Vögele	15	Mammut	7
Chicorée	29	Mango	18
Columbia	19	Manor	16
Companys (IC Companys A/S)	16	Marmot	22
Coop	9	MEXX	14
DC	25	Migros	10
DESCENTE	22	Mountain Force	30
Diesel	29	New Yorker	30
Esprit	13	Nikita	30
Etnies	29	Nile	18
Fjällräven	20	Nitro	31
		O'Neill (Europe)	24

4

Outdoormarken

FIRMENINDEX

Columbia Sportswear	11	me'ru' (Eurofamily)	14
ERIMA	18	NORTHLAND	
Fjällräven	13	PROFESSIONAL	16
Haglöfs	9	Odlo International	7
Helly Hansen	12	Patagonia	8
Icebreaker	16	Quechua	20
Jack Wolfskin	6	Salewa	12
Kaikkialla (Eurofamily)	14	Schöffel Sportbekleidung	7
Kilimanjaro	20	SEVEN SUMMITS	21
Lowa Sportschuhe	15	Tatonka	13
Maier Sports	9	The North Face	10
Mammut Sports Group	6	VAUDE	8
Marmot	15		
Meindl	17		

Noch weit weg vom Existenzlohn. Von der Regenjacke bis zum Wanderschuh – EuropäerInnen geben jährlich gut 10 Milliarden Euro für Outdoor-Ausrüstungen aus. Auch für das Jahr 2012 erwartet die Branche ein Wachstum – und macht langsam auch im Bereich der sozialen Nachhaltigkeit Fortschritte.

4

FIRMENINDEX

Odlo	6	Strellson	14
Only	11	Switchee	6
Orsay	24	Tally Weijl	23
Outlyne	19	Tatonka	26
Patagonia	9	The North Face	16
Pimkie	31	Triumph	21
PKZ	19	Vaude ↑	21
Promod	23	Vero Moda	11
Quiksilver	25	WE	17
RADYS	15	Wrangler (Europe)	22
Remei (produziert Coop-Naturaline)	6	Y. Yendi	32
Rip Curl	31	Zebra	27
Rukka	32	Zimtstern	17
s.Oliver	21		
Salewa	23		
Schild	14		
Schöffel ↑	24		
Sherpa Outdoor	12		
Skiny	26		
Snowlife	27		
Street One	20		

↑ Aufwärtstrend: FairWear-Foundation-Beitritt 2010 angekündigt

FIRMENINDEX

Die EvB fordert von Outdoor-Firmen, ihre soziale Verantwortung wahrzunehmen und sich konsequent für verbesserte Arbeitsbedingungen in den Produktionsstätten einzusetzen.

Seit der ersten Erhebung 2009 hat ein Grossteil der befragten Unternehmen ihren Begriff der Nachhaltigkeit auf den sozialen Aspekt ausgeweitet. Mehrere Unternehmen sind auch der Fair Wear Foundation (FWF) beigetreten. Damit erklären sie sich einverstanden, mittels eines unabhängigen Verifizierungsprozesses auf verbesserte Arbeitsbedingungen und mehr Transparenz hinzuwirken.

Leider stellt die EvB aber auch 2012 noch fest, dass einige Unternehmen nicht bereit sind, Sozial- und Arbeitsstandards sowie die Menschenrechte umfassend zu berücksichtigen. Eine kleine Gruppe von Unternehmen weigert sich weiterhin, Informationen über die Produktionsbedingungen zu veröffentlichen. Die Bezahlung eines Existenzlohnes bleibt bei allen Unternehmen eine Herausforderung – hier braucht es vermehrte Anstrengungen, damit der Erfolg des Outdoor-Sektors zu einer Entwicklungschance für Produktionsländer und die Angestellten in den Fabriken wird.

5

Quellen:

- www.publiceye.ch/de/themen-hintergruende/konsum/mode/firmenchecks/
- www.publiceye.ch/fileadmin/files/documents/CCC/10_Shoppingguide_d.pdf
- www.publiceye.ch/fileadmin/files/documents/CCC/12_Outdoorguide_d.pdf

Weitere Infos

Infos:

PETA.org (Tierhaltung)
 nachhaltigleben.ch
 publiceeye.ch › Themen & Hintergründe › Konsum › Mode
 evb.ch/fairfashion
 fastfashion-dieausstellung.de

Filme:

„The True Cost“

Ausstellung:

Fast Fashion (Textilmuseum St.Gallen)

App:

„Fair Fashion? Check your brand!“

Läden:

Bern: Roots (Marktgasse 37, Bern)
 Luzern: Glore (Löwengraben 12, Luzern)
 Zürich: rrrrevolve fair fashion (Niederdorfstrasse 17, Zürich)

Marken | Designer (nachhaltig, fair Trade)

Coop Naturaline
 Hessnatur
 Stanley & Stella
 armedangels.de
 as-biomode.de (Bio aber nicht fair...)
 glore.ch
 rrrrevolve.ch
 3freunde.de
 atelier-laurepaschoud.ch
 marzipan-shirts.ch
 alkena.de
 olivesandleos.com
 vivanda-versand.ch
 goodsociety.org (Jeans)
 sakku.ch (Solartaschen)
 christinakraemer.com (Taschen)
 underprotection.dk (unterwäsche)
 wonderlands.ch (unterwäsche Herren)
 www.vatter-fashion.com (unterwäsche)

Vegane Mode:

Umasan
 Bleed Clothing
 greenfashion.net
 Stella McCartney (nur Teile der Kollektion sind vegan)
 Boheme Bourgeois
 Beyond Skin
 Oat Shoes
 Schwarzäugiger Susanne
 ekn footwear
 «InCycle»-Kollektion von Puma
 Jonny's vegan
 VegiShoes
 muso koroni
 TOMS

Quellenverzeichnis

Brenne/Sabisch/Schnurr 2012

Andreas Brenne / Andrea Sabisch / Ansgar Schnurr (Hg.), «Revisit, Kunst Pädagogik Partizipation», Buch 02, München 2012.

Gerstenmaier/Mandl 1995

Jochen Gerstenmaier / Heinz Mandl, «Wissenserwerb unter konstruktivistischer Perspektive», in: Zeitschrift für Pädagogik Jg. 41, 1995, 867 – 888.

Grey 2013

Peter Grey, «Free to Learn, Why unleashing the Instinct to Play will make your Children Happier, more Self-Reliant, and better Students for Life», New York 2013.

Gysin 2010

Beatrice Gysin, Wozu Zeichnen? Qualität und Wirkung der materialisierten Geste durch die Hand, Zürich 2010.

Robinson 2011

Sir Ken Robinson, «Out of our Minds», 2.Auflage, West Sussex 2011.

School of Desing Thinking

escoladesignthinking.echos.cc/arquivos/blog/mini toolkit_english_2016.pdf (online Juni 2017)

Sternfeld 2014

Nora Sternfeld, «Verlernen vermitteln». In: Kunstpädagogische Positionen, Andrea Sabisch / Torsten Meyer / Eva Sturm (Hg.), Band 30, Hamburg 2014.

Winter 2014

Felix Winter, «Leistungsbewertung, eine neue Lernkultur braucht einen anderen Umgang mit Schülerleistungen», in: Grundlagen der Schulpädagogik, Band 49, hrsg. von Astrid Kaiser / Rainer Winkel, Baltmannsweiler 2014.

Infos Slow Fashion:

publiceye.ch › Themen & Hintergründe › Konsum › Mode

PETA.org (Tierhaltung)

nachhaltigleben.ch

evb.ch/fairfashion

fastfashion-dieausstellung.de

«Fast Fashion, Die Schattenseite der Mode», Museum für Kunst und Gewerbe, Hamburg 2015. ISBN 13978-3-923859-82-5

Dank

Mein herzlicher Dank gilt Katharina Suhr (Praktikumslehrperson) für ihre Unterstützung in der Vor- und Nachbereitung und für die anregenden Gespräche. Ich schätzte ihre Offenheit meiner Ideen gegenüber und ihre sehr wohlwollende Präsenz im Schulzimmer. Ihre inspirierende und reflektierte Art zu unterrichten wird mich noch lange begleiten.

Weiter danke ich den Klassen, die ich unterrichten durfte, für ihre motivierte Mitarbeit, ihren Humor und ihre sehr hilfreichen Rückmeldungen!

Herzlich danke ich auch Gila Kolb (Mentorin Fachdidaktik PH Bern) für ihre feinfühlig und präzisen Beobachtungen, ihr konstruktives Feedback und dem sehr hilfreichen gemeinsamen Reflektieren meines Unterrichts.

Kontakt

DOMINIQUE NADIYA LINIGER
dn.liniger@gmail.com
nadiya.ch



HKB HEAB
Hochschule der Künste Bern
Haute école des arts de Berne



PHBern
Pädagogische Hochschule