

TANJA FOHR

Kunst erleben mit der Applikation *Actionbound*: Chancen und Grenzen eines digitalen Lernarrangements für DaFZ-Lernende im Kunstmuseum

1. Einleitung

Durch den Besuch von außerschulischen Lernorten – beispielsweise Kunstmuseen – können Lernende mit Deutsch als Fremdsprache oder als Zweitsprache (DaFZ) üben, auch außerhalb des Klassenraums selbstständig zu handeln und so ihre sprachlichen Kompetenzen bei der Erschließung von Bildern¹ anzuwenden.

In diesem Zusammenhang stellt sich die Frage, ob und inwieweit das Smartphone während des Museumsbesuches dazu genutzt werden kann, die Annäherung an Kunstwerke zu unterstützen und die notwendigen sprachlichen Mittel für eine selbstständige und kreative Auseinandersetzung bereitzustellen. Ergeben sich durch den Einsatz der Applikation *Actionbound* neue Möglichkeiten zur Erschließung von Kunstwerken vor Ort?

Zur Beantwortung dieser Fragestellungen wurden für den Lernort *Neue Galerie*² in Kassel Lernarrangements für 16 ausgewählte Kunstwerke von Studierenden des Masterstudiengangs DaFZ theoretisch begründet geplant, medial umgesetzt sowie mit DaFZ-Lernenden auf dem Niveau B1 und B2 erprobt und evaluiert. Ausgehend von der Darstellung und Analyse ausgewählter Ergebnisse können die Lernmöglichkeiten, aber auch die Grenzen eines digitalen Lernarrangements aufgezeigt werden.

2. Kunst zur Sprache bringen: Bild- und Sprachkompetenzen integriert vermitteln

Wenn im Zweit- oder Fremdsprachenunterricht die Auseinandersetzung mit Kunstwerken sowohl im Museum als auch im Klassenraum handlungs- und kompetenzorientiert verlaufen soll, dann ist es notwendig zu verstehen, wie Gespräche in Situationen vor Bildern im Museum

¹ In diesem Zusammenhang wird der erweiterte Bildbegriff verwendet: Damit werden alle gestalteten Objekte, Prozesse und Situationen bezeichnet. Bilder aus der Alltagskultur sind inbegriffen sowie Kunstwerke aus den verschiedensten Bereichen wie Skulptur, Plastik, Malerei, Grafik, Fotografie, Film, Installation, Performance, innere Bilder wie sie z.B. durch die "Konzept Art" hervorgerufen werden und auch weitere Gestaltungsformen aus den Bereichen Design, Architektur und Theater.

² In der *Neuen Galerie* in Kassel wird eine Auswahl der städtischen und staatlichen Kunstsammlungen gezeigt: Die Sammlung reicht von romantischer Landschaftsmalerei des 19. Jahrhunderts über Meisterwerke des deutschen Impressionismus bis hin zur zeitgenössischen Kunst. Eine Besonderheit sind die seit 1982 kontinuierlich angekauften documenta-Kunstwerke (vgl. MHK 2019). Für die *Neue Galerie* gibt es bislang kein digitales Lernangebot für das Smartphone und auch keine inklusiven Vermittlungsangebote in leichter Sprache.

verlaufen und was die Kunstkommunikation auszeichnet: Anders als die oft im Fremdsprachenunterricht eingeforderte listenartige Aufzählung von Bildinhalten, zeichnen sich Gespräche in authentischen Kommunikationszusammenhängen insbesondere durch Offenheit, Unvollständigkeit und eine eher assoziative und individuell unterschiedliche Annäherung aus (Fohr 2019: 144).

Grund dafür ist die Beschaffenheit der Kunst: Kunstwerke, insbesondere die der zeitgenössischen Kunst, können aufgrund ihrer besonderen, oft auch irritierenden Gestaltung die Imaginationskraft der Rezipienten auf besondere Art und Weise stimulieren, sodass sie Prozesse zur emotional geprägten Aneignung des Wahrgenommenen anstoßen. Dabei spielen insbesondere das Sehen und Wahrnehmen, also die individuelle Bildkompetenz, eine große Rolle. Jeder Betrachter oder jede Betrachterin hat dabei in Bezug auf das Bild aufgrund seiner oder ihrer Sozialisation eine ganz eigene Perspektive auf das Dargestellte. Durch den Austausch dieser verschiedenen Perspektiven auf das Werk können die Rezipienten zu einem tieferen Verständnis gelangen und dadurch u.a. begreifen, dass gerade das nicht Festlegbare und die nicht Vereinbarkeit mit den bisherigen Wissenssystemen eine Chance ist, das Denken in neue Bahnen zu leiten. Kirchner, Ferrari und Spinner (vgl. 2006: 11) beschreiben daher Rezeptionsprozesse als ein "Feld der Erprobung", auf dem Lernende gestalterisch und spielerisch Erfahrungen sammeln können und den eigenen Ideen nachgehen können.

Für das sprachliche Handeln im Museum bedeutet dies insbesondere, dass die Lernenden die Möglichkeit bekommen sollten, experimentell und kreativ zu handeln. Impulse, die es ermöglichen, dass die Rezipienten eigene Sichtweisen auf das Dargestellte einbringen können und sich selbstständig mit der Kunst vor Ort auseinandersetzen können, sollten bereitgestellt werden. Zwar kann Kunst auch ohne die durch Sprache getragenen Vorstellungsbilder rezipiert werden, zum Aufbau von Bildkompetenzen³ ist es aber notwendig (vgl. Fohr 2017: 225), dass neben dem individuellen Wahrnehmen und Begreifen von Bildern, ihren Gestaltungsprinzipien und ihrer Wirkung durch den Austausch deren vielseitige Deutungsmöglichkeiten erschlossen werden. Durch die Versprachlichung wird das irritierende Moment in der Kunst greifbar und die abstrakte Vorstellung des einzelnen Rezipienten präzisiert.

³ Wenn es um die Vermittlung von "Bildkompetenz/en" geht, dann ist damit ein qualifiziertes Umgehen mit Bildern, ihr angemessenes Wahrnehmen sowie ein Verstehen ihrer Eigenarten, Zusammenhänge und Wirkungen gemeint (vgl. Bund Deutscher Kunstlehrer (BDK) 2008: 2-3). Wird der außerschulische Lernort Kunstmuseum besucht, dann stehen in erster Linie die Vermittlung der Bildkompetenzen zur Erschließung von Bildern im Vordergrund.

Empirische Untersuchungen (Grütjen 2013; Schmitt 2016) zur Kunstrezeption bestätigen, dass Gespräche über Kunst in folgenden Annäherungsstufen (vgl. Tab. 1) erfolgen, wie sie u.a. bereits 1983 von Otto beschrieben wurden:

Tab. 1: Kunstrezeption und die Rolle der Sprache

Kunstrezeption Phasen nach Otto (1983: 11)	Rolle der Sprache – Äußerungen (vgl. Grütjen 2013: 235-238)
Anfangsphase <i>Perceptbildung</i> : individueller Betrachtungsprozess	suchendes, nicht-festgelegtes, orientierendes Sprechen: Sprechmuster des Zeigens, Wertens, Gefühlsausdrucks, Sätze elliptisch verkürzt
Mittelphase <i>Konzeptbildung</i> : Analyse des Bildes	Austausch zunehmend strukturierter und ausführlicher, Wertungen markiert, kontroverses Sprechen
Endphase <i>Allokation</i> : Hintergrundwissen zur Erschließung	Versuche der Bilddeutung, des Abwägens, zunehmend strukturierter

Das suchende oder orientierende Sprechen in der ersten Phase der Annäherung an das Werk (*Perceptbildung*) wurde auch von Schmitt (vgl. 2016: 349) bestätigt: Sie hält fest, dass das annähernde Sprechen der ästhetischen Erfahrung strukturell ähnlich ist. Schmitt beschreibt zudem die verschiedenen Annäherungsstufen als gerade deswegen spannungsvoll, weil sich das Wahrgenommene nicht problemlos einordnen und sprachlich erfassen lässt. Gerade daher ist es wichtig, dass sich die Betrachterinnen und Betrachter die Zeit nehmen, wahrzunehmen, nach Worten zu suchen, zu benennen und zu beschreiben. Durch den Wechsel der Beiträge (vgl. Tab. 1; Stufe *Konzeptbildung*) wird der Austausch vielfältig und dynamisch. In der letzten Phase (vgl. Tab. 1; *Allokation*) versuchen die Betrachterinnen und Betrachter, das Werk zu deuten und ggf. durch das Hintergrundwissen zum/r Künstler/in oder zur Epoche ihre Vermutungen zu verifizieren.

Zusammenfassend lässt sich der Prozess der Bildrezeption in Gesprächen als eine Bewegung von einer eher persönlichen Position hin zu einem hermeneutisch verankerten Begreifen beschreiben. Dabei können Begründungen für eine gemeinsame Deutung aus der genauen Beobachtung und dem Austausch der Perspektiven auf das Werk resultieren.

Damit die Erschließung intersubjektiv erfolgen kann, sollten die Rezipienten aktiviert werden sowie die Kunstpädagogen und die DaFZ-Lehrkraft den Austausch durch Impulse anstoßen, ohne dabei den Blick auf das Bild zu stark zu lenken (vgl. Fohr 2019: 147). Vermeintlich

eindeutige Zuschreibungen von Seiten der Lehrkraft verhindern dabei das selbstständige Wahrnehmen und Erschließen auf der ersten Annäherungsstufe, der *Percept*-bildung (vgl. Tab.1), sodass die Mehrdeutigkeit der Kunst zu einer vermeintlichen Eindeutigkeit verflacht. Stattdessen sollten den DaFZ-Lernenden Hilfen zur Formulierung ihrer ersten Eindrücke bereitgestellt werden und Unterstützung angeboten werden, sodass die Vielzahl der Deutungsmöglichkeiten voll und ganz ausgelotet werden kann.

Da dies der gewohnten Auseinandersetzung mit Bildern im Zweit- und Fremdsprachenunterricht zur Wortschatzerschließung und -vermittlung widerspricht (vgl. Hallet 2008: 212-223), ist hier ein Umdenken von Seiten der Lehrkräfte erforderlich, wenn der Besuch des außerschulischen Lernortes Kunstmuseum nicht nur dazu genutzt werden soll, Wortschatzsammlungen anzulegen oder diesen zu wiederholen und zu üben. Auch Rymarczyk (vgl. 2015: 204) hebt hervor, dass es Übung erfordert, Kunst nicht zu Sprachlernzecken zu instrumentalisieren.

Zur Planung und Umsetzung von handlungs- und kompetenzorientierten Lernarrangements für die *Neue Galerie* in Kassel und deren mediale Umsetzung mit der Applikation *Actionbound* ist es daher wichtig, Impulse und kreative Arbeitsaufträge so zu formulieren, dass die DaFZ-Lernenden die Gelegenheit erhalten, die Exponate bewusst wahrzunehmen, ihre ganz persönliche Perspektive auf die Werke einzubringen und sich sowohl rezeptiv als auch produktiv mit dem Dargestellten auseinanderzusetzen.

3. Mit der Applikation *Actionbound* außerschulische Lernorte erschließen

Der Besuch von außerschulischen Lernorten wie dem Kunstmuseum bietet für den Aufbau von Bildkompetenzen und den damit verbundenen sprachlichen Kompetenzen die Möglichkeit, sich auf die dort zusammengestellten Bilder zu konzentrieren und ihre Besonderheiten durch die Inszenierung im Museum ungehindert auf sich wirken zu lassen. Kunstgespräche finden so in einer authentischen Situation statt und können zu einem ganz eigenen Erlebnis werden, sofern Wege zur ganz persönlichen nicht-sprachlichen und sprachlichen Auseinandersetzung eingeschlagen werden.

Inwieweit kann das Smartphone und die Applikation *Actionbound* (vgl. Link 2019) dazu beitragen, dass DaFZ-Lernende Kunst verstehen, ihren ganz eigenen Zugang zu dem Lernort Kunstmuseum finden und im Gespräch ihre Perspektiven austauschen? Gerade bei Besuchen von außerschulischen Lernorten ist es wichtig, bei der Planung von dem Zweck des Ortes in der Alltagskultur auszugehen, um zu antizipieren, welches zielkulturelle Wissen und welche

Kompetenzen zum Verstehen und Handeln notwendig sind (vgl. Fohr 2016: 85). Nur so können an außerschulischen Lernorten wie der *Neuen Galerie* (vgl. MHK 2019) in authentischen Situationen Kommunikationskompetenzen ausgebaut werden.

Da das Smartphone der tägliche Begleiter der Mehrheit der DaFZ-Lernenden ist und die Nutzung von digitalen Angeboten den Tagesablauf der meisten Jugendlichen strukturiert (vgl. DIVSI 2018: 6, 106), stellt sich die Frage, wie digitale Angebote zum Lernen und in diesem Fall zur Auseinandersetzung mit Bildern im Museum so gestaltet werden können, dass durch die Applikation nicht nur Informationen und somit Wissen zur Kunst vermittelt werden, sondern dass ein aktiver und vielfältiger Austausch zur Kunst stattfindet.

Zur Beantwortung dieser Frage wurde auf das Internet und App-Angebot *Actionbound* (2019) zurückgegriffen: *Actionbound* ist ein Serious Game, also ein digitales Angebot zur Gestaltung von spielerischen Lernaktivitäten, wie digitalen Schnitzeljagden, ortsgebundenen Führungen oder Quiz. Die Entwickler Zwick und Rauprich, die 2012 das Angebot auf den Markt gebracht haben, wollen es den Nutzerinnen und Nutzern ermöglichen, selbst digitale Lernangebote zu konzipieren und umzusetzen (vgl. Actionbound 2019).



Abb. 1: Internetauftritt Actionbound: Browserbasiertes Erstellen von Bounds und Spielen mit der APP (Zugriff 11.11.2019) (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Die aus dem Bereich der Erlebnispädagogik stammende *City-Bound*-Methode und deren Ziele und Möglichkeiten wurden dazu auf den Bereich des digitalen Lernens ausgedehnt (Beranek & Zwick 2015: 217). Die verschiedenen Aufgabenformate oder auch sogenannten *Features* ermöglichen es den Nutzerinnen und Nutzern, Arbeitsaufträge für die Applikation auf

vielfältige Weise auszugestalten. Auf der Internetseite des Angebotes *Actionbound* (vgl. Abb. 1) sind zahlreiche öffentliche und unentgeltliche Angebote zur Erkundung von Bibliotheken, Städten, Parks usw. zu finden, die nach dem kostenlosen Herunterladen der Applikation auf dem Smartphone mit Hilfe einer Ortssuche ausgewählt oder nach dem Scannen eines QR-Codes mit der App gespielt werden können.⁴

Das Angebot setzt sich aus zwei Bestandteilen zusammen: zum einen dem browserbasierten *Bound-Creator* (vgl. Abb. 1) zum Erstellen der digitalen Lernangebote, zum anderen der Applikation, mit der auf dem Smartphone oder dem Tablet die *Bounds* gespielt werden können (vgl. Abb. 4). Nach dem Start des gewählten *Bounds* führt das Programm die Spielerinnen und Spieler von Aufgabe zu Aufgabe und am Ende können sich diese ihre Ergebnisse in Form von Punkten oder kreativen Produkten wie Videos, Audioaufnahmen oder Gedichten zusenden lassen. Die Ergebnisse und die Bewertung der Spielerinnen und Spieler (vgl. Abb. 2) werden zudem in der Ergebnisverwaltung der Erstellerinnen und Ersteller des jeweiligen *Bounds* gesichert, sodass im Anschluss an den Besuch der außerschulischen Lernorte ggf. im Klassenraum mit den Produkten vertiefend gearbeitet werden kann. Dies ist ein Vorteil des digitalen Angebotes, denn die Dokumentation des Lernprozesses und der Lernprodukte ist automatisch inbegriffen.

	Normal	Testlauf
Abgeschlossene Durchläufe	4	3
Bound-Spieler	13	12
Zuletzt gespielt	27.11.2019	18.01.2019
Mittlere Spielzeit	40 Minuten 0 Sekunde	3 Minuten 51 Sekunden
Mittlere Punkte	0	0

Alle Medien herunterladen

▼ Bewertungen

Bewertungen: 4

★★★★☆ Gesamt

★★★★☆ Spaß

★★★★☆ Abwechslung

★★★★☆ Interessante Orte

★★★☆☆ Schwierigkeit

★★★★☆ Lehrreich

▶ Abgeschlossene Durchläufe

▶ Quiz

▶ Umfragen

▶ Bilder

▶ Audios

Abb. 2: Zusammenfassende Ergebnisdarstellung aus der Boundverwaltung zu "Entdecke Kunst in der Neuen Galerie: Von Musik und Stars: konkret und abstrakt" (Foto: T. Fohr)

⁴ Actionbound ist für die private Nutzung und auch das Spielen der veröffentlichten Bounds nicht kostenpflichtig. Für das Erstellen von Bounds in Bildungskontexten ist das Angebot die ersten 14 Tage kostenlos und variiert im Anschluss je nachdem, wie viele Lernende, Studierende, Lehrkräfte und Dozentinnen und Dozenten damit arbeiten wollen. (vgl. <https://de.actionbound.com/license/edu/index> (05.11.2019)).

Den Nutzerinnen und Nutzern stehen beispielsweise die folgenden *Features* oder Aufgabenformate zur Ausgestaltung zur Verfügung (vgl. Abb. 3): Informationen, Quiz, Aufgabe mit unterschiedlichen offenen und geschlossenen Antwortoptionen, Suchaufträge, Umfrage, Fortschrittsanzeige oder Belohnung durch die Anzeige der Punkte in Form eines Sparschweins. Bei der Erstellung und der Bearbeitung der Aufgaben ist es möglich, Fotos, Audiodateien und Videos einzubinden. Die Reihenfolge der Spielabschnitte kann nach der Erstellung durch Verschieben geändert werden und arbeitsteilig erstellte Lernarrangements können nachträglich kopiert und zusammengeführt werden.

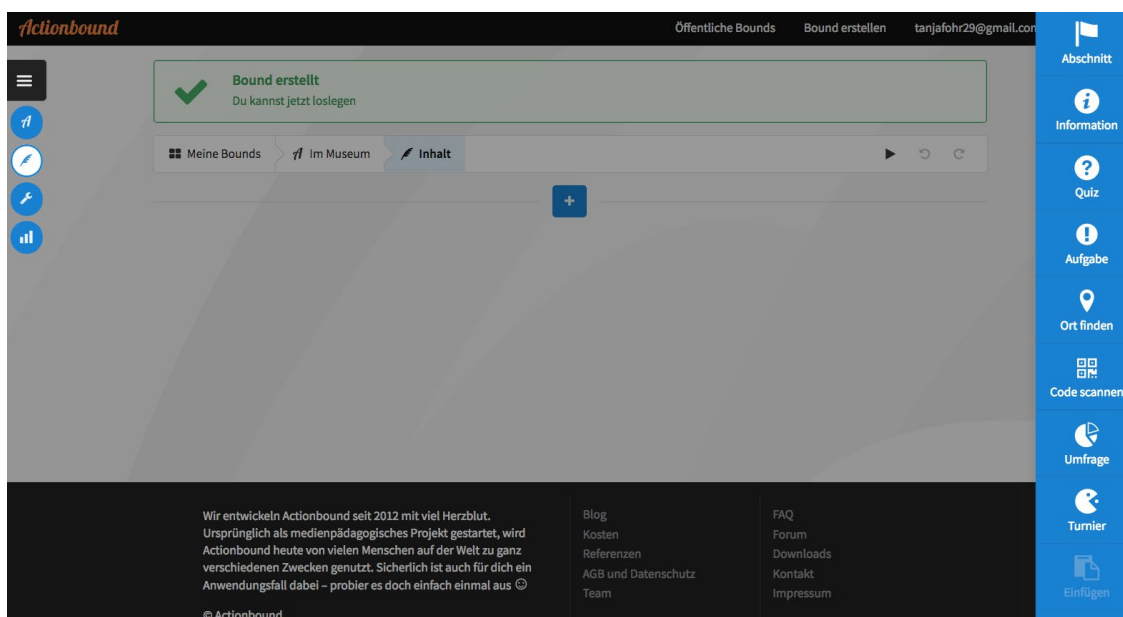


Abb. 3 Bildschirmfoto des Boundcreators mit einer Feature-Auswahl am rechten Rand (Zugriff 11.11.2019) (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Die Applikation kann zur Erschließung von verschiedenen außerschulischen Lernorten eingesetzt werden, jedoch ist die Qualität des Angebotes davon abhängig, wie intensiv sich die Erstellerinnen und Ersteller mit den jeweiligen Orten und den ausgewählten Angeboten beschäftigt haben und wie gut das Vermittlungskonzept und die damit verbundene Zielsetzung im Hinblick auf die jeweilige Zielgruppe durchdacht sind. Auf der *Actionbound*-Seite gibt es unzählige Angebote in 17 Sprachen, von denen zahlreiche auf den Freizeitbereich fokussieren. Dabei handelt es sich beispielsweise um GPS-geführte Erkundungstouren mit mehr Erlebnis- als Lernanspruch. Allerdings gibt es ebenfalls zahlreiche Angebote zu geschichtlichen Orten oder Museen, deren Ziel es ist, das Lernen zu einem Erlebnis zu machen und ebenfalls weitere Arrangements, bei denen es primär um die Vermittlung von Faktenwissen in Bezug auf den Ort geht.

Das Ziel der Veranstaltung an der Universität Kassel zum erfahrungsorientierten Lernen außerhalb des Klassenraums im Sommersemester 2018 war es, angehenden Lehrkräften im Masterstudiengang DaFZ zu ermöglichen, sich einerseits mit den didaktisch-methodischen Anforderungen an die Gestaltung eines außerschulischen Lernarrangements vertraut zu machen und ihnen die theoretischen Grundlagen zur Auseinandersetzung mit Kunst zu vermitteln, andererseits ihre Medienkompetenz dadurch zu fördern, dass sie für die *Neue Galerie* (vgl. MHK 2019) in Kassel zu ausgewählten Kunstwerken digitale Lernarrangements für das Smartphone erstellen, erproben und diskutieren können.

Im Seminarkontext entstanden vier *Gruppenbounds* zu insgesamt 16 Kunstwerken. Die im Folgenden ausgewählten Ergebnisse der *Gruppenbounds* zeigen auf, wie bei der Konzeption die zuvor erörterten Erkenntnisse zu authentischer Kunstkommunikation (vgl. Kapitel 1) berücksichtigt wurden.

4. Vor Ort: Mit *Actionbound* durch die *Neue Galerie* – Umsetzungsbeispiele

Wenn DaFZ-Lernende, wie die Gruppe von 26 Lernenden im Alter von 17 bis 28 Jahren aus zwei B2-Kursen des Instituts für Sprachen in Kassel, zum ersten Mal ein Museum mit zeitgenössischer Kunst⁵ besuchen möchten, dann sollten die Lernenden durch Arbeitsaufträge stimuliert werden, die sie zum bewussten Wahrnehmen und eigenen Entdecken der Besonderheiten der Werke anregen. Gespräche über Kunst sollten sich gerade in der ersten Phase der *Perceptbildung* (vgl. Kapitel 1) durch Offenheit auszeichnen und die Rezipienten sollten Zeit für das bewusste Sehen erhalten (vgl. Abb. 6-14).

Die 26 B1/B2-DaZ-Lernenden, die im Oktober 2018 die vier *Gruppenbounds* erstmalig erprobt haben, kamen beispielsweise aus China, Korea, Syrien, Russland, der Ukraine und weiteren Ländern. Keiner der Teilnehmenden hielt sich länger als ein Jahr in Deutschland auf. Das Ziel der überwiegenden Anzahl der Schülerinnen und Schüler war es, nach bestandener TestDaF- oder DSH-Prüfung an einer Universität in Deutschland zu studieren. Die vier *Bounds* zu jeweils vier Werken wurden zudem von weiteren DaFZ-Lernenden, unter anderem von DaF-Gruppen, z.B. DAAD-Austauschstudierenden erprobt, die sich nur für ein paar Tage in Kassel aufhielten.

⁵ Die B1/B2-Gruppe wurde im Zuge der Vorbereitung befragt, ob sie schon einmal im Kunstmuseum waren und auch, ob sie schon in der Neuen Galerie waren. Nur zwei der 26 Schülerinnen und Schüler waren in ihren Heimatländern bereits in einem Kunstmuseum gewesen und keine/r hatte das Museum *Neue Galerie* besucht.

Damit die Schülerinnen und Schüler im Museum mit dem Bound beginnen können, scannen sie mit der Applikation Actionbound zunächst den QR-Code (vgl. Abb. 4). Ausgewählte Bildschirmfotos zeigen im Folgenden die Arbeitsaufträge und die Ergebnisse der Bounds.



QR-Code mit der Actionbound-App scannen



Bound: **Entdecke Kunst in der ‚Neuen Galerie‘: Von Festen & Familie bis Stadt & Land**

Abb. 4: Applikation Actionbound: Mit dem integrierten QR-Code-Scanner und der QR-Code zum ersten Bound "Entdecke Kunst in der 'Neuen Galerie': Von Festen & Familie bis Stadt und Land"

Die zusammenfassende Ergebnisdarstellung (vgl. Abb. 5) zum ersten Bound "Entdecke Kunst in der 'Neuen Galerie': Von Festen & Familie bis Stadt und Land" gibt Aufschluss darüber, dass 49 Spielerinnen und Spieler bislang den Bound in einer mittleren Spielzeit von 54 Minuten gespielt haben. Die vier Gruppen haben sich folglich durchschnittlich zehn bis 15 Minuten mit einem der vier ausgewählten Kunstwerke auseinandergesetzt. Diese durchschnittliche Zeit ergab sich ebenso bei den drei weiteren Bounds. Die Abgabe der Bewertung und das Veröffentlichen ist freiwillig, sodass die Gesamtbeurteilung (vgl. Abb. 5) ausgehend von sechs Bewertungen erfolgte. Die B1/B2-Schülerinnen und Schüler haben den Bound insgesamt als

	Normal	Testlauf
Abgeschlossene Durchläufe	8	4
Bound-Spieler	49	19
Zuletzt gespielt	09.05.2019	18.01.2019
Mittlere Spielzeit	54 Minuten 21 Sekunden	10 Minuten 9 Sekunden
Mittlere Punkte	550	350

Abgeschlossene Durchläufe

Alle Medien herunterladen

Bewertungen

Bewertungen: 6

- ★★★★☆ Gesamt
- ★★★★☆ Spaß
- ★★★★☆ Abwechslung
- ★★★★☆ Interessante Orte
- ★★★★☆ Schwierigkeit
- ★★★★☆ Lehrreich

Abgeschlossene Durchläufe

Quiz

Umfragen

Bilder

Audios

Anzahl Filter

Abb. 1: Ergebnisdarstellung zu Bound 1 (Bildschirmfoto: T. Fohr)

sehr positiv und ebenso lehrreich mit fast fünf von fünf Sternen bewertet und die Schwierigkeit mit drei von vier Sternen als mittel beurteilt.

Nach einer kurzen Einführung und Hinweisen auf die Besucherordnung des Museums beginnen alle vier *Bounds* im Eingangsbereich des Museums. Von dort aus erhalten die Lernenden den Auftrag, ihr erstes Kunstwerk ausgehend von Bildausschnitten, einer kurzen Beschreibung des Bildes oder eines Klangbildes zu suchen (vgl. Abb. 6): So hören die Lernenden zum Auffinden des Musikmöbels von Nevin Aladağ, einem documenta-Kunstwerk von 2017, zunächst den Auszug aus einer Klangperformance zweier Musikerinnen und Musiker, die auf dem Möbelstück gespielt haben (vgl. Abb. 6).



Abb. 6: Bound 2 Feature Info mit einem Klangbild zum Auffinden des Kunstwerkes (Bildschirmfoto: T. Fohr)

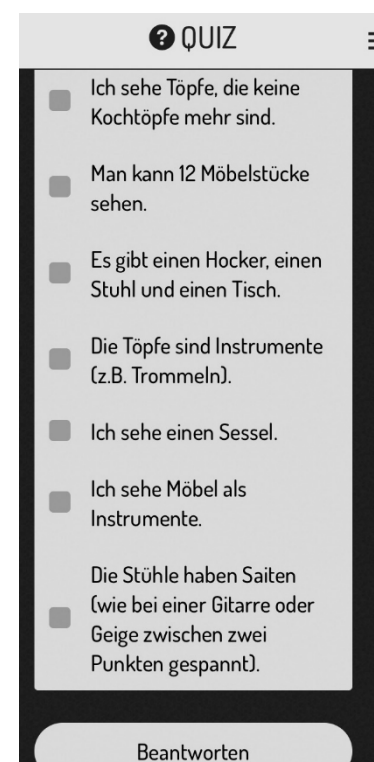


Abb. 7 und Abb. 8: Bound 2 Feature Quiz mit Informationen zur Künstlerin und dem Musikmöbel und anschließendem Quiz (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Die ersten Arbeitsaufträge zu den Exponaten sollen die Rezipienten zu einem bewussten Sehen und Wahrnehmen motivieren. Daher gibt es z.B. Richtig-Falsch-Aussagen zu den Kunstwerken, wozu von den Studierenden das *Feature Quiz* verwendet wurde. Die Wahrnehmung der B1/B2-Lernenden wird so auf die Bilddetails gelenkt: Indem sie die Aussagen verstehen und mit dem Dargestellten vergleichen, nehmen sie das Musikzimmer mit Musikmöbeln von der Künstlerin Nevin Aladağ genau wahr (vgl. Abb. 7; 8).

Im Anschluss können Arbeitsaufträge folgen, die die *Perceptbildung* unterstützen (vgl. Abb. 9, 10). Zu Sigmar Polkes Stadtbild hat die Studierende Liu beispielsweise das *Feature* Aufgabe und die offene Antwortoption ausgewählt.



Abb. 9: Feature Aufgabe mit freier Antwortmöglichkeit zur Perceptbildung zu Stadtbild 1 von Sigmar Polke (Bildschirmfoto: T. Fohr)

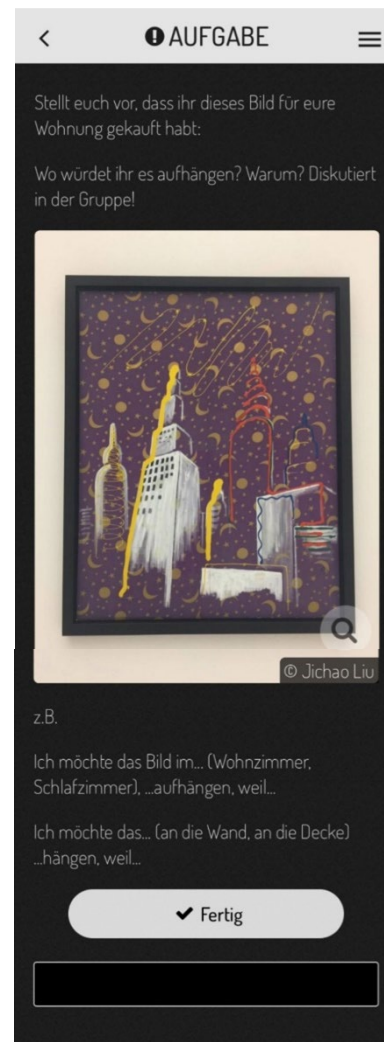


Abb. 10: Feature Aufgabe zur Perceptbildung mit kreativer Aufgabe zum Stadtbild 1 von Sigmar Polke (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Aufgabe		
<p>Stellt euch vor, dass ihr dieses Bild für eure Wohnung gekauft habt: Wo würdet ihr es aufhängen? Warum? Diskutiert in der Gruppe! z.B. Ich möchte das Bild im... (Wohnzimmer, Schlafzimmer), ...aufhängen, weil... Ich möchte das... (an die Wand, an die Decke) ...hängen, weil...</p>	<p>ich möchte dieses bild im kinderzimmer aufhängen, weil es für mich ein kinderbild ist</p>	<p>Ich möchte das Bild im Schlafzimmer aufhängen, weil es Mond und Sterne gibt. Deshalb könnte ich besser schlafen</p>

Abb. 11: Vergleichende Ergebnisauswertung zur Aufgabe Perceptbildung (Bildschirmfoto: T. Fohr)

Die B1/B2-Lernenden haben auf die Frage, wo sie das Bild von Polke aufhängen würden, als Ort das Schlafzimmer oder Kinderzimmer gewählt (vgl. Abb. 10; 11). Die Begründung ist zum einen, dass sie dadurch besser schlafen könnten, zum anderen, dass es sich um ein Kinderbild handle. Da der Künstler Sigmar Polke eine Kinderzimmertapete als Malgrund für seine Stadtansicht mit Hochhäusern im Babyflaschenformat gewählt hat, haben die Rezipienten

durch ihre Antworten gezeigt, dass sie sich mit ihrem ersten Eindruck den verschiedenen Ebenen des Bildes genähert haben.



Abb. 12: Feature Aufgabe
Perceptbildung und Werk finden
(Bildschirmfoto: T. Fohr)

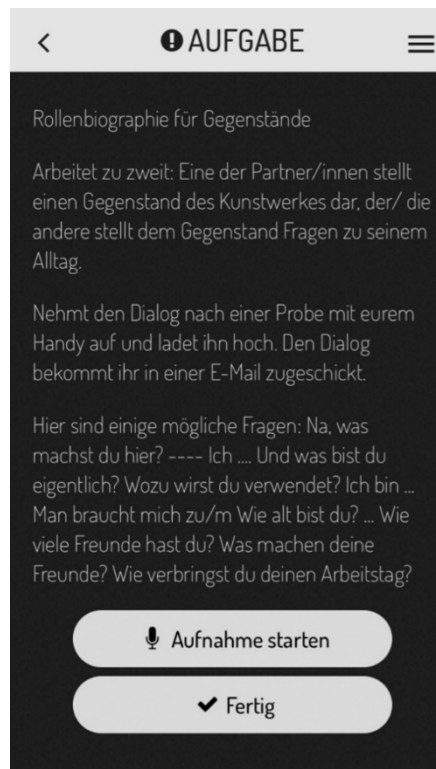


Abb. 13: Feature Aufgabe -
Rollenbiografie von zwei
Gegenständen aufnehmen
(Bildschirmfoto: T. Fohr)

Die folgende Aufgabensequenz widmet sich Ulrike Grosshardts raumgreifender Installation "Ferne Zwecke" (vgl. Abb. 12-13): In dem Raum sind ähnlich eines Labors Gegenstände verschiedenster Formate, ohne erkennbaren funktionalen Zusammenhang angeordnet. Sie beziehen sich aufeinander und können in den Augen der Betrachter jeweils neue Konstellationen einnehmen.

Die Irritation, die die Installation bei dem/der Betrachter/in auslöst, rührt daher, dass die Gegenstände scheinbar systematisch angeordnet sind, quasi so, als ob sie einer Bestimmung folgen. Jedoch sind es lediglich Formen, die aufgrund ihrer fehlenden Verweise auf konkrete inhaltliche Zusammenhänge die Einordnung in bestehende Wissenssysteme erschweren. Die Aufforderung, sich in die Gegenstände (vgl. Abb. 12-13) hineinzusetzen und diesen die Möglichkeit zu geben, zur Sprache zu kommen, ermöglicht es den B1/B2-Lernenden, sich der Deutung des Kunstwerkes von Grosshardt auf kreative Art und Weise und in leichter Sprache zu nähern. Das Produkt, die Audioaufnahme des Spiels, findet sich in der Boundverwaltung: Die zwei Schülerinnen und Schüler geben in ihrem Rollenspiel, das 50 Sekunden dauert, einem scheinbar funktionslosen Gegenstand eine persönliche Bedeutung und eine Funktion:

Interviewer (I): Was machst du hier?

Gegenstand (G): Ich weiß nicht. Jemand hat mir hier gebracht.

I: Was bist du eigentlich?

G: Ich bin Holzkeil.

I: Und ... wozu wirst du verwendet?

G: Wenn man ein Haus bauen möchte, eh ich helfe ihr.

I: Wie alt bist du?

G: Ich bin zwei Jahr alt.

I: Und wie viel, wie viele Freunde hast du?

G: Ich hab' so viel hier.

I: Und – was machen deine Freunde?

G: Wir unterhalten uns ganzen Tag.

I: Und wie verbringst du deinen Arbeitstag?

G: Ah – ein bisschen langweilig – manchmal spiele ich mit meinen Freund – manchmal mach nix.

Erst im Anschluss an ihre kreative Erschließung wird den DaZ-Lernenden zum Abschluss ein kurzer Informationstext zur Künstlerin Ulrike Grosshardt und ihren weiteren Arbeiten in leichter Sprache präsentiert.

Wie das nachfolgende Beispiel zu Günther Ückers Nagelkunstwerken (vgl. Abb. 13) zeigt, können die Teilnehmerinnen und Teilnehmer ausgehend von Hintergrundinformationen zum Werk (vgl. Kapitel 1, Allokation) zum Abschluss ihres Rezeptionsprozesses aufgefordert werden, weitere Ideen z.B. für ein persönliches Nagelkunstwerk aufzuschreiben. Auch dieser Arbeitsauftrag führt dazu, dass die Lernenden die Informationen und das Bild mit ihren ganz eigenen Vorstellungen verbinden.



Abb. 13: Feature Aufgabe mit Informationen zum Künstler und einer Abbildung von einem weiteren seiner Werke (Foto: T. Fohr)

Die ausgewählten Beispiele können nur einen Einblick⁶ in die Konzeption und Umsetzung der Lernarrangements geben. Sie können aber aufzeigen, dass eine offene, kreative und an den eigenen Erfahrungen orientierte Annäherung an Bilder im Kunstmuseum mit der Applikation Actionbound entlang den Annäherungsstufen von authentischer Kunstkommunikation möglich ist (vgl. Kapitel 1). Die Lernenden haben sich durchschnittlich 15 Minuten aktiv und intensiv mit einem Exponat beschäftigt, darüber diskutiert und die Produkte ihrer kreativen Auseinandersetzung in Form von Rollenspielen, Standbildern, Gedichten und eigenen musikalischen Vertonungen gesichert.

24 der 26 B1/B2-Schülerinnen und Schüler beurteilen ihren ersten Besuch des Kunstmuseums sehr positiv und meinten, dass sie viel Neues erfahren und gelernt hätten. Diese Gesamtbeurteilung führt zur Ausgangsfrage nach den Chancen und dem Mehrwert der digitalen Lernarrangements für das Smartphone.

⁶ Im Anhang finden sich die Links zu den vier erstellten *Bounds*. Wenn auf der *Actionbound*-Seite "Öffentliche Bounds" die Suchbegriffe "Kassel" und "Neue Galerie" eingegeben werden, können die *Bounds* kostenlos heruntergeladen und gespielt werden. Ein Testlauf ohne Museumsbesuch dauert ungefähr 10 Minuten (<https://de.actionbound.com/bounds> (Zugriff 17.11.2019)).

5. Chancen und Grenzen eines digitalen Lernarrangements für den außerschulischen Lernort Kunstmuseum

Der Einsatz des Smartphones und der Applikation *Actionbound* für die Erschließung des außerschulischen Lernortes Kunstmuseum ermöglicht, wie anhand der Beispiele aufgezeigt werden konnte (vgl. Kapitel 3), einen neuen Zugang zur ästhetischen Erfahrung, sofern die Vermittlungskonzepte durchdacht sind. Wenn die Auseinandersetzung mit der Kunst am außerschulischen Lernort den übergeordneten Prinzipien der Handlungs- und Kompetenzorientierung genügt und die Annäherung an Kunstwerke in authentischen Kommunikationssituationen verstanden wurde, dann kann es gelingen, die Lernenden zu einer selbstständigen und aktiven Beschäftigung mit der Kunst zu motivieren.

Für die entwickelten *Actionbounds* für die Neue Galerie in Kassel erschlossen sich die Studierenden zunächst ausgewählte Werke, formulierten begründet Ziele im Hinblick auf die anvisierte Lerngruppe und erstellten Pläne entsprechend den Phasen der Kunstkommunikation (vgl. Kapitel 1) und verbanden ihre Arbeitsaufträge mit den passenden Features in der Applikation (vgl. Kapitel 3).

Ein Vorteil der Arbeit mit den *Actionbound*-Features ist dabei, dass über die Applikation zusätzlich Videos, Bilder und weitere Informationen bereitgestellt werden können und die Produkte der Auseinandersetzung in der *Boundverwaltung* gesichert sind, sodass damit im Klassenraum weitergearbeitet werden kann.

Allerdings, so kritisierten die 15 angehenden DaFZ-Lehrkräfte in der Evaluation, ist die Vorbereitung und Umsetzung äußerst zeit- und arbeitsintensiv. Dies kann von Seiten der Dozentin, die den Entwicklungsprozess angestoßen, begleitet und Feedback gegeben hat, bestätigt werden. Grund dafür ist, dass alle nach ihrer ersten Erprobung zahlreiche Änderungen vornehmen mussten und nach der Erprobung mit den Schülerinnen und Schüler der *Bound* abschließend modifiziert werden musste. Die 15 Studierenden urteilten insgesamt, dass der außerschulische Lernort Kunstmuseum und die Beschäftigung mit Kunst im Zweit- oder Fremdsprachenunterricht sehr positiv sei, aber in Bezug auf den Mehrwert des digitalen Lernarrangements gegenüber der Arbeit mit Papier und Bleistift ergab sich ein insgesamt heterogenes Bild (vgl. Fohr 2019: 165-170): Im Gegensatz zu den 24 DaZ-Schülerinnen und Schüler waren lediglich sechs Studierende der Meinung, dass die Arbeit mit der Applikation *Actionbound* sehr motivierend sei. Lediglich eine Studentin urteilte jedoch ablehnend. Sieben der angehenden Lehrkräfte stimmten der Aussage voll zu, dass mit den *Bounds* sprachliche und visuelle Kompetenzen aufgebaut werden könnten. Die meisten Studierenden begründeten ihr

teils ablehnendes Urteil damit, dass es für sie als angehende Lehrkräfte eine große Herausforderung sei, ein digitales Lernangebot zu planen und umzusetzen, da es für sie komplexer sei als die Vorbereitung von traditionellem Unterricht (vgl. Fohr 2019: 168). Die meisten Studierenden sind allerdings der Meinung, dass es in Zukunft von ihnen erwartet werde, sich mit den neuen digitalen Lernmöglichkeiten vertraut zu machen.

Ein besonderer Vorteil der Arbeit mit Actionbound ist, dass die entwickelten, erprobten und evaluierten Bounds in leichter Sprache Lehrkräften vor Ort nun zur Verfügung⁷ stehen, wenn sie mit ihren Lerngruppen das Museum Neue Galerie besuchen möchten. Dies rechtfertigt die gründliche, zeit- und arbeitsintensive Planung.

Dadurch, dass es vier Gruppenbounds zu jeweils vier unterschiedlichen Werken gibt, kann ein Erfahrungsaustausch der Gruppen ausgehend von ihren Fotos und kreativen Produkten zu den Kunstwerken im Klassenraum angeschlossen werden. Die 26 B1/B2-Lernenden haben zudem die Arbeit mit den eigenen Smartphones im Museum aufgrund des kompetitiven Charakters der Applikation als motivierend beurteilt. So können die Schülerinnen und Schüler nach der Bearbeitung eines Arbeitsauftrages Rückmeldung über ihren Punktestand oder eine Information darüber erhalten, warum die gewählten Aussagen nicht korrekt waren. Es konnte beobachtet werden, dass sich die Lernenden mit Hilfe des Feedbacks die Bilder erneut angesehen haben, um ihr Bild- und Leseverstehen selbstständig zu überprüfen.

Als gelungen kann die Umsetzung mit Actionbound im Sinne der didaktisch-methodischen Prinzipien des DaFZ-Unterrichts dann bezeichnet werden, wenn sie eine intensive Beschäftigung mit der Kunst befördert und die Anwendung der sprachlichen Kompetenzen in authentischen Situationen vor den Exponaten ermöglicht. Dies kann jedoch nur funktionieren, wenn zuvor von Seiten der Lehrkraft erarbeitet und analysiert wurde, was das Kunstwerk bietet, welche ersten Eindrücke und Irritationen es auslösen kann und welche kreativen Erschließungsmethoden sich zur Annäherung an das Werk eignen könnten. Das Verstehen der Unterrichtsgegenstände, in diesem Fall der ausgewählten Werke und das Antizipieren der möglichen Kommunikationssituationen von Seiten der Lehrkraft ist die Voraussetzung für eine erfolgreiche Planung und Umsetzung eines digitalen Angebotes für außerschulische Lernorte.

⁷ Links zu den vier veröffentlichten *Actionbounds*:
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken1a>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken2>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken3b>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken4a>
(Zugriff 13.03.2020)

Literatur

- Actionbound (2019): de.actionbound.com (13.03.2020).
- Beranek, Angelika & Zwick, Simon (2015): Actionbound – laufend lernen. In: Friedrich, Katja; Siller, Frederike & Treber, Albert (Hrsg.): *smart und mobil*. Schriften zur Medienpädagogik 49. München: kopaed, 217-229.
- Bund Deutscher Kunsterzieher [BDK] (2008): *Bildungsstandards im Fach Kunst für den mittleren Schulabschluss verabschiedet von der Hauptversammlung des BDK Fachverband für Kunstpädagogik im April 2008 in Erfurt* [<https://www.bdk-online.info/blog/data/2008/11/BildungsstandardsBDK.pdf>, 12.10.2019].
- Deutsches Institut für Vertrauen und Sicherheit im Internet [DIVSI] (2018): SINUS-Institut Heidelberg (2018): *DIVSI U25-Studie. Euphorie war gestern. Die "Generation Internet" zwischen Glück und Abhängigkeit*. Hamburg: DIVSI [<https://www.divsi.de/wp-content/uploads/2018/11/DIVSI-U25-Studie-euphorie.pdf>, 25.11.2019].
- Fohr, Tanja (2016): Raus in den Alltag: Deutsch lernen außerhalb des Klassenraums. *Fremdsprache Deutsch* (Sonderheft: Unterricht für Lernende mit Migrationshintergrund), 83-88.
- Fohr, Tanja (2017): Sprache im Kunstunterricht: Lernmedium oder -ziel? In: Lütke, Beate; Petersen, Inger & Tajmel, Tanja (Hrsg.): *Fachintegrierte Sprachbildung, Forschung, Theoriebildung und Konzepte für die Unterrichtspraxis*. Berlin: de Gruyter, 209-229.
- Fohr, Tanja (2019): Kunst zur Sprache bringen: Planung und Umsetzung von erfahrungsorientiertem Lernen im Museum mit der mobilen Applikation Actionbound. *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht*. Themenschwerpunkt: Bildende Künste im Fremdsprachenunterricht 24: 2, 144-177.
- Hallet, Wolfgang (2008): Die Visualisierung des Fremdsprachenlernens – Funktionen von Bildern und visual literacy im Fremdsprachenunterricht. In: Lieber, Gabriele (Hrsg.): *Lehren und Lernen mit Bildern. Ein Handbuch zur Bilddidaktik*. Baltmannsweiler: Schneider Hohengehren, 212-223.
- Grütjen, Jörg (2013): *Kunstkommunikation mit der "Bronzefrau Nr. 6". Qualitativ empirische Unterrichtsforschung zum Sprechen über zeitgenössische Kunst am Beispiel einer Plastik von Thomas Schütte*. München: kopaed.
- Kirchner, Constanze; Ferrari, Markus Schiefer & Spinner, Kaspar H. (Hrsg.) (2006): *Ästhetische Bildung und Identität. Fächerverbindende Vorschläge für die Sekundarstufe I und II*. München: kopaed.
- Museumslandschaft Hessen Kassel [MHK] (2019): *Neue Galerie* [<https://www.museum-kassel.de/de/museen-schloesser-parks/neue-galerie>, 24.11.2019].
- Otto, Gunter (1983): Bildanalyse. Über Bilder sprechen lernen. *Kunst+Unterricht* 77, 10-19.
- Rymarczyk, Jutta (2015): Museen als außerschulische Lernorte. In: Burwitz-Melzer, Eva; Königs, Frank G. & Riemer, Claudia (Hrsg.): *Lernen an allen Orten? Die Rolle der Lernorte beim Lehren und Lernen von Fremdsprachen*. Arbeitspapiere der 35. Frühjahrskonferenz zur Erforschung des Fremdsprachenunterrichts. Tübingen: Narr Francke Attempo, 201-210.
- Schmitt, Annika (2016): *Ästhetische Erfahrung in Gesprächen über Kunst. Eine empirische Studie mit Fünft- und Sechstklässlern*. München: kopaed.

Links zu den vier veröffentlichten *Actionbounds* "Entdecke Kunst in der Neuen Galerie" (Zugriff 25.02.2020)

- <https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken1a>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken2>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken3b>
<https://de.actionbound.com/bound/KunstbilderEntdecken4a>