

# Digitales Kartenset: Kunstunterricht zwischen Ökologie, Digitalisierung und KI

Im Projekt DigiProSMK entwickelten Prof. Dr. Michaela Kaiser, Dr. Ulrike Gerhardt und Marion Seiler an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg ein digitales Kartenset für den Kunstunterricht für die Sekundarstufe I und II. Das Kartenset vereint Impulse, Aufgaben und Reflexionen rund um Kunst und visuelle Kultur in der Postdigitalität. Sie sind in ihrem Einsatz adaptiv und differenziert und sie regen zu einer kunstbasierten Auseinandersetzung mit aktuellen gesellschaftlichen Themen an.

Das erste Modul des Sets thematisiert *Menschen-Pflanzen-Beziehungen in virtuellen Ökologien*. Ausgehend vom VR-Raum *Ökologische Beunruhigung* (2024) eröffnet es neue Perspektiven auf das Verhältnis von Menschen und Pflanzen, macht auf Pflanzenblindheit aufmerksam und erforscht affektive Reaktionen von Kindern und Jugendlichen auf die Klimakrise. Das zweite Modul richtet den Blick auf die Sammlungs- und Vermittlungsplattform Google Arts & Culture. Es verdeutlicht, wie digitale Wissensordnungen die Sichtbarkeit und Kanonisierung künstlerischer Arbeiten prägen, und es bietet Impulse zur kritischen Auseinandersetzung mit musealen Repräsentationen. Im dritten Modul geht es um die Zusammenarbeit mit Künstlicher Intelligenz. Die Karten eröffnen spielerische Zugänge zu KI-gestützten Tools in Bildproduktion und Storytelling und zeigen, dass KI künstlerische Prozesse erweitern, jedoch nicht

#### **Projektleitung**

Prof. Dr.  
Michaela Kaiser  
**Modulkonzepte**  
Dr. Ulrike Gerhardt,  
Andreas Danner,  
Prof. Dr.  
Michaela Kaiser,  
Marion Seiler

#### **Lektorat**

Jürgen Kaiser  
**Gestaltung**  
Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

#### **Lizenz**

CC BY-NC-ND 4.0

#### **Bild Credits**

**Karte 1** Nino Bulling, *firebugs*, Zürich: Edition Moderne, 2022, S. 21.

**Karte 2** N.N. *Kart-offelbrot-Attacke auf Monet*. Bild. Klimaprotest im Museum Barberini, Letzte Generation, 2022.

**Karte 3** Joseph Beuys, 7000 *Eichen*. documenta-Arbeit, hrsg. von Pia Witzmann,

ersetzen kann. Das vierte und letzte Modul lädt dazu ein, das Zusammenleben von Mensch, Tier und Technologie neu zu denken. Es motiviert Schüler\*innen, ihren von Technologien durchdrungenen Alltag zu reflektieren und spekulative Lebensformen zu entwerfen.

Über alle Module hinweg wird ein diskriminierungssensibler und gegenwartsbezogener Kunstunterricht angeregt. Die Module verknüpfen künstlerische und ko-kreative Praxen mit Fragen zu Ökologien, Digitalität und KI, um Schüler\*innen im Kunstunterricht zu einer lebendigen Auseinandersetzung mit der Gegenwart zu ermutigen.

#### ● Kartenset-Module

- M1: *Menschen-Pflanzen-Beziehungen in virtuellen Ökologien: Der VR-Raum „Ökologische Beunruhigung“*
- M2: *Kunst am Bildschirm begegnen: Google Arts & Culture und museale Wissensordnungen in der Postdigitalität*
- M3: *Wie arbeiten wir mit KI zusammen? Ko-Kreation mit KI im Kunstunterricht*
- M4: *Zusammenleben auf der Erde: Technologie, Tiere und Menschen*

#### ● Pro Modul entsteht ein eigens gestaltetes digitales Kartenset, das eine selbstbestimmte Nutzung im Kunstunterricht ermöglicht.

- Das Modul M1: *Menschen-Pflanzen-Beziehungen in virtuellen Ökologien: Der VR-Raum „Ökologische Beunruhigung“* widmet sich den Themen Menschen-Pflanzen-Verhältnisse, Pflanzenblindheit und Klimakrise vor dem Hintergrund einer praxistheoretischen Professionalisierung.
- Das Modul M2: *Kunst am Bildschirm begegnen: Google Arts & Culture und museale Wissensordnungen in der Postdigitalität* untersucht, wie GA&C als algorithmisch organisiertes, kunsthistorisches „Gedächtnis“ die Kanonisierung, Sichtbarkeit und Vermittlung von künstlerischen Arbeiten beeinflusst und wie die Plattform gleichzeitig Impulse für den Einsatz im Unterricht bereitstellt.
- Das Modul M3: *Wie arbeiten wir mit KI zusammen? Ko-Kreation mit KI im Kunstunterricht* liefert eine umfassende Erkundung KI-gestützter künstlerischer Praktiken und schult in der Nutzung von kreativen Werkzeugen. Durch die Integration von KI in den Bereichen Storytelling und bildende Kunst wird erfahrbar gemacht, wie KI die künstlerische Praxis zwar unterstützen, jedoch nicht ersetzen kann.
- Das Modul M4: *Zusammenleben auf der Erde: Technologien, Tiere und Menschen* macht erfahrbar, wie Sprache, Vorstellungskraft und Technologie zusammenwirken können, um neue spekulative Lebensformen entlang des Verhältnisses Mensch, Tier und Erde zu erkunden. Die Schüler\*innen reflektieren ihren technologiebasierten Alltag, ihre Wünsche und entwickeln eigene kritische Standpunkte zur Allgegenwärtigkeit digitaler Medien.

Stuttgart: Cantz 1993. VG Bild-Kunst.

**Karte 4** Bildschirmaufnahme der Ergebnisse nach Stichwort-suche auf der Google Arts & Culture Website, aufgenommen am 18.08.2025.

**Karte 5** Bildschirmaufnahme des 3D Scan *Lao-koon-Gruppe*, Scan the World, Google Arts & Culture, aufgenommen am 18.08.2025.

**Karte 6** Innenbereich der Pocket Gallery *Individualität: Die Kunst der Porträtmalerei*, Google Arts & Culture, Bildschirmaufnahme, aufgenommen am 18.08.2025.

**Karte 7** Pierre-Auguste Renoir. *Le Bal du Moulin de la Galette* (1876), Google Arts & Culture, Bildschirmaufnahme, aufgenommen am 18.08.2025.

**Karte 8** Open AI (2024). ChatGPT [Text-zu-Bild-Modell].

**Karte 9** Open AI (2024). ChatGPT [Text-zu-Bild-Modell].

**Karte 10** Open AI (2024). ChatGPT [Text-zu-Bild-Modell].

**Karte 11** Lene Markusen. *Ein-siedlerkrebs* (2025). Zeichnung, mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin.

**Karte 12** SMACK. *Eden* (2019). Google Arts & Culture, Bildschirmaufnahme, aufgenommen am 18.08.2025.

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie,  
Senioren,  
Frauen und Jugend





## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen entwickeln eine Fantasiepflanze auf Basis einer Pflanze, die sie auf dem Schulhof finden und entwerfen dazu eine Graphic Novel. In diesem Medium erzählen sie eine kleine Geschichte aus dem Leben der ausgewählten Pflanze.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Skizziert eine Pflanze, die auf dem Schulgelände wächst. Gestaltet dazu eigene Fantasieelemente der Pflanze.

Überlegt euch eine besondere Fähigkeit, die eure Pflanze mittels der Fantasieelemente bekommen hat und entwickelt daraus eine kleine Geschichte.

Erstellt zu dieser Geschichte eine Graphic Novel mit mindestens sechs Panels auf je zwei Seiten (ein Panel ist eine Bildsequenz).

## ● Mögliche Differenzierungen

Schüler\*innen, die besonders schnell handeln, können weitere Panels ergänzen oder eine weitere Pflanze in die Geschichte mit einbeziehen. Sofern den Schüler\*innen keine Fantasieelemente einfallen, könnte die Lehrperson Hinweise geben (wie beispielsweise zum Zusammenhang zwischen Klimakrise und menschlichen Gefühlen).

Künstlerisches Ausgangsmaterial als Inspiration: Die gedankenversunkene Figur aus Nino Bullings Graphic Novel *firebugs* (2022) wird im Rahmen dieses Lehrimpulses als eine Pflanze in Menschengestalt verstanden. Sie hat einen menschlichen Körper, der mit der Vegetation, Architektur und den Gewässern der Stadt eng verschmolzen ist.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

Förderung der Kompetenzen:

- Bilder imaginieren und kommunizieren
- Bilder planen und gestalten
- Prozesse reflektieren
- Bilder präsentieren

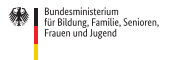
## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Entwickeln und Produzieren

## ● Mögliche digitale Tools für die Schüler\*innen

- Benutzung von digitalen Zeichenapps wie ProCreate
- Panelplanung mit PowerPoint oder Canva

Gefördert vom:





**J.M.W. Turner (1775-1851)**  
**Rain, Steam, and Great Central Railway**  
1844  
Öl auf Leinwand  
101 x 130 cm  
National Gallery, London  
Das Bild zeigt eine Dampflokomotive, die über eine Eisenbahnbrücke fährt. Die Szene ist von Regen und Dampf umgeben, was die typische Atmosphäre von Turners Werken darstellt. Die Farbpalette ist gedämpft und erdtonig, mit einem warmen Licht, das durch den Regen scheint.



Richtung der Pinselstriche | Direction of brush strokes  
BRITISH MUSEUM



## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen recherchieren nach Bildern, die in ihnen sogenannte Klimagefühle hervorrufen, also emotionale Reaktionen wie Angst, Trauer, Wut oder Hoffnung, die sie im Zusammenhang mit der Klimakrise und ihren Folgen empfinden. Die Bildquellen dafür können ganz unterschiedlich sein (künstlerische Arbeiten, Screenshots aus Sozialen Medien/Nachrichten, eigene Fotografien, Printmedien).

Die Schüler\*innen gestalten aus dem mitgebrachten Material eine Collage, die die eigenen Emotionen angesichts der Klimakrise zum Ausdruck bringt und präsentieren diese in der Klasse.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Recherchiert und sammelt Bilder, die ihr mit Klimagefühlen verbindet. Gestaltet aus diesem Material mit unterschiedlichen Gestaltungstechniken eine Collage (Mixed Media), die eure Klimagefühle wie Trauer, Gleichgültigkeit, Frustration usw. kommuniziert.

## ● Mögliche Differenzierungen

Es können konkrete Umsetzungsvorschläge (z.B. Collage aus Zeitungsartikeln) durch die Lehrperson gemacht werden, sofern eine freie Materialwahl und Mixed Media überfordernd ist.

Mediales Ausgangsmaterial als Inspiration: Im Oktober 2022 verübten Aktivist\*innen der Klimaschutz-Protestgruppe Letzte Generation im Potsdamer Museum Barberini eine Attacke auf ein (durch Glas geschütztes) Gemälde des Impressionisten Claude Monet. Sie argumentieren damit, dass der Angriff auf ein Meisterwerk für größere Aufmerksamkeit sorgt als der tägliche Raubbau an der Natur im Zuge fossiler Energiepolitik. Ist dies ein Angriff auf die Kultur oder ein Warnruf mittels der Kultur? Was löst diese Attacke junger Menschen auf die kulturelle Identität Europas für Gefühle aus? Braucht unsere Natur ebenfalls schützende Museen, Kustor\*innen und Konservator\*innen?

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

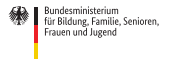
Förderung der Kompetenzen:

- Bilder imaginieren und kommunizieren
- Bilder beschreiben
- Bilder planen und gestalten
- Prozesse reflektieren
- Bilder präsentieren

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Entwickeln und Produzieren
- Reflexion der Bedeutung von Urheber\*innenrecht
- Suchen und Filtern
- Bildrecherche
- digitale Collage unter Nutzung von OneNote, ProCreate, Canva oder Edu Maps (digitale Pinnwand mit Echtzeitaktualisierung)

Gefördert vom:





## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen suchen in der eigenen Stadt nach „Natur-Protesten“, also Orten, die sich die Natur ein Stück weit zurückerobert hat – etwa ganze Gebäude wie Ruinen oder Lost Places oder Teile von Bauwerken, aus deren Fugen Pflanzen wachsen und ihnen ein organischeres Aussehen verleihen.

Diese „Natur-Proteste“ werden von den Schüler\*innen fotografisch dokumentiert und in der Klasse präsentiert. Im Anschluss daran sollen Performances in Kleingruppen Performances zu diesen „Naturprotesten“. Die Performances werden im Anschluss vor der Klasse vorgestellt und reflektiert.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Recherchiert nach „Natur-Protesten“ in eurer Stadt und dokumentiert diese fotografisch. Präsentiert diese Dokumentationsfotos der Klasse und entwickelt daraus in Kleingruppen Performances zu diesen „Naturprotesten“. Die Performances werden im Anschluss vor der Klasse vorgestellt und reflektiert.

## ● Mögliche Differenzierungen

Schüler\*innen, denen die performative Präsentation unangenehm ist, können innerhalb ihrer jeweiligen Gruppe Regie führen und sich so aktiv in die Performance einbringen.

Künstlerisches Ausgangsmaterial als Inspiration: Das Landschaftskunstwerk *7000 Eichen – Stadtverwaltung statt Stadtverwaltung* (1982–87) von Joseph Beuys stellt einen künstlerisch initiierten „Natur-Protest“ dar. Der Künstler ließ 7000 Eichen an verschiedenen Orten in der documenta-Stadt Kassel pflanzen und jeweils einen Basaltstein pro Baum aufstellen. Diese sogenannte Soziale Plastik hatte zum Ziel, den urbanen Lebensraum nachhaltig positiv zu verändern.

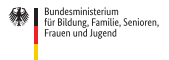
## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Prozesse reflektieren
- Bilder (bildende Kunst) präsentieren

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Weiterverarbeitung und Integration von verschiedenen Formaten
- Zusammenführen, Präsentieren, Veröffentlichen
- digitale Fotografie für Dokumentationsfotos
- bei Aufzeichnung auch Video- / Filmproduktion

Gefördert vom:





portrait



← portrait



# Me, Myself and I. Diversität der künstlerischen Selbstdarstellung

## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen setzen sich mit Formen der künstlerischen Selbstdarstellung auseinander und kommunizieren Aspekte ihrer eigenen Identität durch die Gestaltung von Selbstporträts.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Recherchiert auf Google Arts & Culture verschiedene Porträts aus unterschiedlichen Jahrhunderten. Ein interessanter Einstieg ist die Pocket Gallery mit dem Titel *Individualität: Die Kunst der Porträtmalerei*. Alternativ könnt ihr auch nach dem Stichwort „Porträt“ suchen und findet dann eine Auswahl an verschiedenen Werken, wie auf der Vorderseite dieser Karte. Sie unterscheiden sich in vielen Komponenten, die in eure Beobachtung einfließen können.

Was fällt euch sofort auf? Analysiert die Posen der Personen, ihre Kleidung, die Stimmung und den Stil des Porträts. Welche Bildelemente sind relevant und was vermitteln sie (Farbigkeit, Licht und Schatten, Pinselduktus, motivischer Kontext)? Als nächsten Schritt nutzt ihr die Art-Selfie-Tools von Google Arts & Culture: Macht ein Selfie und notiert, was die KI verändert, um euer Porträt in dem jeweiligen Stil zu gestalten.

Anschließend fertigt ihr ein eigenes Selbstporträt im Stile einer selbstgewählten Epoche an. Die Auswahl der künstlerischen Technik bleibt euch überlassen (z.B. Malerei, Zeichnung, Collage, Mixed-Media, digitale Zeichnung oder digitale Fotobearbeitung). Achtet darauf, eine Technik zu wählen, die gut zum dem passt, was ihr in eurem Bild hervorheben möchtet. Überlegt genau, wie ihr Bildelemente nutzen könnt, um darzustellen, was euch ausmacht.

## ● Mögliche Differenzierungen

Im Hinblick auf die eigene Darstellung kann den Schüler\*innen eine Technik vorgegeben werden, die sie bei dieser Gelegenheit besser kennenlernen.

Möglich ist auch die Nutzung von digitalen Mal- und Zeichenprogrammen oder Collagen. Hier ließen sich die Vorbildporträts der Kartenvorderseite gegebenenfalls einbinden oder als digitale Vorlagen gebrauchen.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Bild des Menschen dokumentieren und den Ideenfindungsprozess beschreiben
- das äußere Erscheinungsbild zielgerichtet mit bildnerischen Gestaltungselementen verändern

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Recherchefähigkeit in digitalen Plattformen und Datenbanken (Suchen und Filtern)
- Algorithmen erkennen und formulieren
- Medien analysieren und bewerten

**Autorinnen**  
Marion Seiler,  
Michaela Kaiser

**Support**  
Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst  
**Bildquelle**  
Bildschirmaufnahme der Ergebnisse nach Stichwortsuche auf der Google Arts & Culture Website, aufgenommen am 18.08.2025.

**Gestaltung**  
Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





artsandculture.google.com



← Google Arts & Culture



Sign in



Explore related content

Laocöon and His Sons

Scan the World



**stw**

## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen analysieren skulpturale Bewegungseinheiten und dokumentieren die Wirkung der Form. Im Anschluss erarbeiten sie eigene Bewegungsabläufe, um die Skulptur zu ergänzen.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Sucht über Google Arts & Culture Skulpturen heraus und schaut sie euch ganz genau an, wenn möglich in 3D (z.B. durch die über die Sammlung Scan the World oder Street View Touren durch Museen, z.B. Rodin-Ausstellung des Metropolitan Museum of Art). Bildet Gruppen, um die Skulpturen genau nachzubilden.

Ein Teil eurer Gruppe versucht die Posen einer Skulptur ganz genau zu imitieren, dabei hilft der Rest der Gruppe mit dem Blick von außen. Fertigt eine Skizze der Figur an. Nutzt dafür Skizzenpapier und Bleistifte. Notiert euch, welchen Eindruck ihr aus der Pose gewinnt. Was passiert in der Szene?

Überlegt im Anschluss: Was könnte die Skulptur vor oder nach der dargestellten Pose machen / gemacht haben? Erfindet eine kleine Bewegungssequenz und präsentiert diese anschließend der Klasse.

## ● Mögliche Differenzierungen

Die Schüler\*innen können in Gruppen eingeteilt werden und zuvor gewählte Skulpturen bearbeiten. Für Gruppendarstellungen eignen sich z.B. *Laokoon-Gruppe* (auf der Vorderseite zu sehen), *Pergamon Altar* oder auch *Farnesischer Stier*.

Als Fortführung der Skizzen können die Schüler\*innen im nächsten Schritt eigene Skulpturen aus Modelliermasse erstellen. Hierzu können die Gruppenmitglieder jeweils eine Figur gestalten und diese dann zu einer Gruppe zusammenfügen.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Bild des Menschen dokumentieren und den Ideenfindungsprozess beschreiben
- Kenntnisse über Gestaltungsbereiche erwerben und erproben

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Suchen und Filtern
- Zusammenarbeiten
- Medienerfahrung weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen

## Autorinnen

Marion Seiler,  
Michaela Kaiser

## Support

Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst

## Bildquelle

Bildschirmaufnahme des 3D Scan *Laokoon-Gruppe*, Scan the World, Google Arts & Culture, aufgenommen am 18.08.2025.

## Gestaltung

Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





# Copy and Paste? Augmented Reality im Klassenraum

## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen erschließen sich ein Werk inhaltlich und fügen eigene Teile hinzu, um Inhalte weiterzuentwickeln oder zu verändern. Dabei werden Bildelemente analysiert und ihre Aussagekraft definiert.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Nutzt die Art Projector-Funktion von Google Arts & Culture auf Tablets oder Handys. Wählt ein Kunstwerk und projiziert es in den Klassenraum an einen Ort eurer Wahl. Ein guter Einstieg kann das Werk *Models in the Studio* von Alecos Levidis (2010–2013) sein. Stellt euch vor das in AR-erscheinende Werk und stellt Teile des Kunstwerkes nach oder erweitert es um weitere Ebenen. Könnt ihr den Raum durch eine Ergänzung verändern? Welche Geschichten erzählen die Personen in eurem Werk? Alternativ könnt ihr auch mit anderen Portraits aus der Pocket Gallery *Individualität: Die Kunst der Porträtmalerei* arbeiten.

Lasst kleine Theaterszenen oder Standbilder entstehen, in denen ihr die Figuren oder Elemente des Kunstwerks verkörpert. Die Ergebnisse dokumentiert ihr über die AR-Funktion von Google Arts & Culture (Foto oder Video) oder ihr präsentiert sie als Performance für die Klasse.

## ● Mögliche Differenzierungen

Die Aufgabe kann an Kleingruppen gestellt werden, in denen die Schüler\*innen eigene Ideen und eine gemeinsame Strategie entwickeln.

Abweichend davon kann auch ein Werk gemeinsam von der Klassengemeinschaft bearbeitet werden. Hier ließe sich beispielsweise auf ikonografische oder soziale Codes verweisen, die in die Bildsprache aufgenommen werden möchten.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Umgang mit Bildern: Gestalten, Kommunizieren, Wahrnehmen, Beschreiben, Deuten
- Themenfelder Räume und Kultur

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Analysefähigkeit von Bildinhalten, Differenzierung einzelner Bildinhalte
- Umgang mit AR-Bildprojektionen
- Weiterverarbeiten und Integrieren
- Referenzierungspraxis
- Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

## Autorinnen

Marion Seiler,  
Michaela Kaiser

## Support

Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst

## Bildquelle

Innenbereich der  
Pocket Gallery  
*Individualität: Die  
Kunst der Porträt-  
malerei*, Google  
Arts&Culture, Bild-  
schirmaufnahme,  
aufgenommen am  
18.08.2025.

## Gestaltung

Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





artsandculture.google.com



← Google Arts & Culture



Sign in



Where next?

### Dance at Le Moulin de la Galette

Pierre-Auguste Renoir 1876



M  
O

Musée d'Orsay, Paris

## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen recherchieren selbstständig über die Website oder App Google Arts & Culture nach Bildinhalten. Sie fokussieren detaillierte Bildinhalte und reflektieren Bewegungsabläufe, indem sie diese reproduzieren und erweitern.

## ● Vorgehen

Die Schüler\*innen recherchieren eigenständig nach einem Kunstwerk. Sie zeichnen ein Detail ihres selbstgewählten Kunstwerkes von Google Arts & Culture ab und präsentieren sich in Partner\*innenarbeit ihre Zeichnungen. Anschließend dienen die Zeichnungen als Recherchegrundlage für den\*die Partner\*in, um das Original auf der Plattform zu finden.

Die Schüler\*innen präsentieren zu zweit vor dem Plenum, für welche Werke und Details sie sich entschieden haben und warum. Auch der Rechercheprozess des zweiten Teils der Aufgabe kann hier beschrieben werden.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Besucht virtuell ein Museum über Google Arts & Culture und findet ein Kunstwerk mit einem spannenden Detail, das für euch besonders eindrücklich ist. Auf der Vorderseite dieser Karte seht ihr ein Beispiel: im Musée d'Orsay in Paris findet ihr *Le Bal du Moulin de la Galette* (1876) von Pierre Auguste Renoir. Bei sehr nahem Heranzoomen könnt ihr erkennen, in welcher Weise Renoir Farben eingesetzt hat, um das Glas und das orangene Getränk im Sonnenlicht und im Schatten zum Leuchten zu bringen.

Zeichnet das Detail möglichst genau ab (mit Skizzenpapier und Bleistiften oder evtl. mit einem digitalen Skizzenprogramm).

Stellt euer Detail eurer\*m Sitzpartner\*in vor, sodass er\*sie im Anschluss auf Google Arts & Culture mit diesem gezeichneten Hinweis recherchieren kann, zu welchem Kunstwerk das Detail gehört. Gebt euch gegenseitig Hinweise, um die Suche bei Bedarf zu unterstützen (Museum, spezifischer Raum, Material des Werks usw.).

## ● Mögliche Differenzierungen

Potentiell können Recherchehinweise für die Schüler\*innen vorab angefertigt werden, falls ein spezifisches Thema erarbeitet werden soll.

Schüler\*innen können gegenseitig den Prompt für Google Arts & Culture teilen, der sie zu ihrem Bild geführt hat, sodass die Partner\*innen eine kleinere Auswahl durchsuchen müssen.

Sie können auch eigene Hinweise (schwer, mittel, einfach) entwickeln, mithilfe derer die Schüler\*innen nach einem Werk recherchieren.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Kenntnisse über Gestaltungsbereiche erwerben und erproben
- verknüpfte Gestaltungsbereiche sind Malerei, digitale Medien, Installation, Raum, Spiel und Aktion

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Navigation und Recherchen durch Plattformarchitekturen (Suchen und Filtern/ Auswerten und Bewerten)
- Gestaltung digitaler Skizzen
- Medien analysieren und bewerten
- digitale Medien verstehen und reflektieren

## Autorinnen

Marion Seiler,  
Michaela Kaiser

## Support

Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst

## Bildquelle

Pierre-Auguste Renoir. *Le Bal du Moulin de la Galette* (1876).

Google Arts & Culture, Bildschirmaufnahme, aufgenommen am 18.08.2025.

## Gestaltung

Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen entwickeln mit einer multimodalen KI (z.B. ChatGPT) eigene Narrationen zu Zukünften. Ihre Vorstellungen werden bildlich mit Hilfe der KI erstellt, wobei sie die Anpassung von Prompts üben. Im Anschluss soll die eigenständige Produktion einer Narration als Audiodatei erfolgen.

## ● Materialliste

- Tablets oder Laptops
- Kopfhörer (für die Audioaufnahme)
- Schreibmaterial für Notizen
- Podcast als thematischer Einstieg: *Die Wissenschaftsreporter – Ein Zukunftspodcast für Jugendliche*, Folge 7:  
[open.spotify.com/episode/4BRVRVs6xR4ioRX7ahakg8?si=b639a285c97045b1](https://open.spotify.com/episode/4BRVRVs6xR4ioRX7ahakg8?si=b639a285c97045b1)

## ● Genutzte App

- ChatGPT (oder eine andere multimodale KI)
- Fobizz (DALL·E / Stable Diffusion)

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Zur Vorbereitung und Ideenfindung könnt ihr die Folge Nr. 7 des Podcasts *Die Wissenschaftsreporter – ein Zukunftspodcast für Jugendliche* als Ausgangsmaterial anhören. Welche Ideen knüpfen an eure Zukunftsüberlegungen an?

Skizziert eine persönliche oder gesellschaftliche Zukunftsvision in Stichpunkten oder kurzen Sätzen. Wie könnte sich die Welt zukünftig verändern? Wie sieht sie in euren Augen aus? Welche Rolle spielen technologische Neuerungen wie KI in eurem Entwurf?

Generiert eure Vision als Text in ChatGPT. Bittet die KI, daraus einen funktionalen Prompt für eine Bildgenerierung zu erstellen. Anschließend gebt ihr den Prompt in DALL·E oder Stable Diffusion ein, um ein Bild eurer Zukunftsvision zu generieren. Ergänzt oder verändert den Prompt, bis ihr ein Bild erhaltet, mit dem ihr weiterarbeiten möchtet.

Kreiert eine Geschichte oder einen kurzen Bericht aus eurem Bild. Lasst euch für den Text von Hörbüchern, Podcasts und Reportagen inspirieren und nehmt ihn als Audio auf. Die Audios werden später gemeinsam mit euren Bildern präsentiert.

## ● Mögliche Differenzierungen

Rund um die Entwicklung der Zukunftsvision kann ein thematischer Schwerpunkt gesetzt werden, um die Schüler\*innen in der Auseinandersetzung mit einer spezifischen Thematik deutlicher zu unterstützen. Bsp.: Klimaveränderungen, Delegitimierung von Demokratien oder die Digitalisierung des Alltags.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Kenntnisse über Gestaltungsbereiche erwerben und erproben

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Medien analysieren und bewerten
- digitale Medien verstehen und reflektieren

### Autor

Andreas Danner

### Support

Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst

### Bildquelle

Open AI (2024).  
ChatGPT [Text-zu-Bild-Modell].

### Gestaltung

Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen entwickeln eine räumliche Vision von Zukunft und gestalten Aspekte dieser in einem VR-Raum. Zunächst findet eine Auseinandersetzung mit Fragen zu Zukunft und Veränderung statt. Anschließend werden Fragen zum Raum und der Gestaltung von Räumlichkeiten in der Virtualität verhandelt.

## ● Materialliste

- VR-Brillen mit Controllern
- Skizzenpapier, Stifte, Modelliermaterial (z.B. Knete)
- ruhiger Arbeitsbereich für VR-Anwendung mit genügend Platz für die Schüler\*innen

## ● Genutzte App

- Open Brush

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Plant euren Zukunftsraum: Schaut euch zur Inspiration das künstlerische Ausgangsmaterial *Les Cités Obscures* (1983) des belgischen Illustrators François Schuiten und des Szenaristen Benoît Peeters an. Entwickelt im Anschluss eine eigene Zukunftsvision und erstellt einen Raum oder einen Charakter, der zu eurer Vision passt, als Prototyp (auf Papier oder aus Knete). Überlegt, welche Atmosphäre dort herrscht. Welche Farben, Symbole oder Formen spielen eine Rolle?

Konstruiert euren Raum: Gestaltet euren Zukunftsraum nach eurer Skizze mit der Open Brush App im Virtual Reality Raum. Bewegt euch dazu innerhalb eures Raums, um das Modell von verschiedenen Seiten zu erleben.

Hinweis: Die Zeichnungen müssen keineswegs realistisch werden. Fokussiert euch auf Stimmungen, Ideen und Atmosphären.

## ● Mögliche Differenzierungen

Bezüglich der Entwicklung einer Zukunftsvision könnte ein thematischer Schwerpunkt gesetzt werden, um die Schüler\*innen in der Auseinandersetzung mit einer spezifischen Thematik zu unterstützen. Beispiele wären die Gestaltung von gewünschten Schutzräumen, von Häusern, Apartments oder Städten der Zukunft.

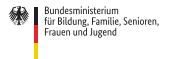
## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Gestalten, Kommunizieren, Wahrnehmen, Beschreiben, Deuten
- Themenfeld Raum

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
- eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden
- Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren
- passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren

Gefördert vom:





## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen entwickeln eigene Zukunftsvisionen, reflektieren diese und setzen sie musikalisch um.

## ● Materialliste

- Tablets oder Laptops
- Kopfhörer
- Schreibmaterialien für Liedideen und Textentwürfe
- Komposition als thematischer Einstieg: [citiesandmemory.com/wellbeing-cities/](https://citiesandmemory.com/wellbeing-cities/)

## ● Genutzte App

- ChatGPT oder eine ähnliche multimodale KI
- Suno AI

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Entwickelt eine Idee für das Thema eures Lieds: Zur Inspiration könnt ihr euch als künstlerisches Ausgangsmaterial die Komposition *Well Being Cities* (2022) anhören. Hierfür haben 35 Künstler\*innen aus 14 Ländern und 36 Städten Audioaufnahmen eingesandt, die zu einer urban-futuristischen Klanglandschaft verbunden wurden.

Schreibt im Anschluss allein oder mit Unterstützung der KI einen kurzen Songtext oder ein Gedicht zu einem Zukunftsthema eurer Wahl. Euer Songtext könnte inspiriert von Schwerpunkten sein, die euch persönlich beschäftigen: Protest, Hoffnung, Technologie-Optimismus/Pessimismus oder die Sehnsucht nach einer bestimmten Erfahrung.

Erstellt die Musik zu eurem Song: Legt mit Suno AI den Musikstil, das Tempo und die Stimmung der Musik fest und kombiniert anschließend den Text dazu. Hierdurch erstellt ihr einen Song oder eine Klanglandschaft, die eure Zukunftsvision ergänzt.

## ● Mögliche Differenzierungen

Zur Differenzierung können die Schüler\*innen auch zu verschiedenen Zukunftsaspekten musikalische Interpretationen erarbeiten. Hierfür lassen sich Arbeitsgruppen bilden, die zunächst gemeinsam über Zukunftsaspekte diskutieren und anschließend einen Song oder eine Klanglandschaft produzieren.

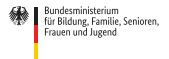
## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Benennung kompositorischer Prinzipien und die Ableitung von Wirkungen

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen
- digitale Werkzeuge kennenlernen und ko-kreativ anwenden
- Formulierung von Anwendungsbereichen digitaler Werkzeuge

Gefördert vom:





## ● Ziel der Einheit

Schüler\*innen gestalten mithilfe der bildgenerierenden KI DALLÉ eine Vorstellung von an ihre Umwelt angepassten Lebewesen. Durch den Lehrimpuls wird erfahrbar, wie Sprache, Vorstellungskraft und Technologie zusammenwirken können, um neue spekulative Lebensformen entlang der Beziehung Mensch, Tier und Erde zu erkunden.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Gestaltet ein Bild oder Objekt, das inspiriert ist vom Einsiedlerkrebs, der sich an eine vom Menschen veränderte Umwelt anpassen muss, indem er – statt in Schneckenhäusern – bevorzugt in Plastikobjekten wohnt. Das ist ein Beispiel dafür, wie Tiere eine von Menschen veränderte Umgebung zu ihrem Lebensraum machen. Denkt darüber nach, welche realen und fiktiven Formen des Zusammenlebens von Spezies euch auf der Erde einfallen. Was sagen solche Anpassungen von Lebewesen über unser Verhältnis zur Erde aus?

Nutzt DALLÉ, um eure „planetarischen Einsiedler\*innenwesen“ digital sichtbar zu machen. Formuliert dazu eine Beschreibung und lasst die KI damit eine Bildidee erzeugen. Anschließend besprechen wir innerhalb der Lerngruppe, wie wir und andere Lebewesen mit dem Lebensraum Erde umgehen. Findet hierzu eigene Standpunkte, Beispiele und Argumente.

## ● Mögliche Differenzierungen

Eine kritische Haltung zu notwendigen bzw. weniger sinnvollen Eingriffen und Veränderungen auf der Erde kann bei höheren Jahrgangsstufen in den Arbeitsauftrag einfließen. Die Diskussion kann wahlweise planetarische Veränderungen innerhalb der kommenden Jahrzehnte – und somit die individuelle Lebenszeit der Schüler\*innen – umfassen oder weit über diesen Zeithorizont hinausgehen.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- bildliche Erfassung von Räumen
- Ausgestaltung von realen oder fantastischen Räumen
- Unterschiede von perspektivischen Darstellungen wahrnehmen und benennen

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Informationen auswerten und bewerten
- Inhalte entwickeln und produzieren
- Medien analysieren und bewerten

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend





[Explore related content](#)

Eden  
SMACK 2019



## ● Ziel der Einheit

Die Schüler\*innen reflektieren ihren technologiebasierten Alltag und entwickeln eigene kritische Standpunkte zur Allgegenwärtigkeit digitaler Medien. Im Fokus steht die Frage danach, welche kritikwürdigen Aspekte der Digitalität den Schüler\*innen bewusst sind und wie sie sich gesellschaftlich auswirken. Das künstlerische Ausgangsmaterial ist die Werkserie *SPECULUM* (2016–19) und die Videoanimation *Eden* (2019) des künstlerischen Kollektivs SMACK.

## ● Arbeitsauftrag für die Schüler\*innen

Besprecht in Kleingruppen (2–3 Lernende) eure Assoziationen zu eurem technologiebasierten Alltag als Vorbereitung auf eure künstlerische Arbeit. Diskutiert gemeinsam folgende Fragen: Was macht Digitalität aus? Wo findet sie sich eurer Alltagskultur? Wo haben Technologien und Künstliche Intelligenzen am meisten Berührungspunkte mit euch persönlich? Sammelt Stichworte für eure eigene künstlerische Auseinandersetzung.

Schaut euch die Werkreihe *SPECULUM* des Kollektivs SMACK über Google Arts & Culture an. Die Werke verhandeln das Zusammenspiel von invasiven digitalen Technologien, Konsumverhalten und Zukunftsvisionen in ihren raumgreifenden, 3D-animierten Landschaftsbildern. Nehmt einzelne Elemente aus der Werkreihe heraus und erstellt anhand eurer Stichworte und Interessen eine eigene Videoanimation mit der freien Software Blender.

## ● Mögliche Differenzierungen

Aus der Bildreihe des Kollektivs kann auch ein spezifisches Werk ausgewählt werden, um einen thematischen Fokus zu setzen. Nachfolgend zwei inspirierende Werkbeispiele von SMACK aus der Werkreihe *SPECULUM*:

**Beispiel 1:** Die Videoanimation *Eden* (2019) (Still auf der Kartenvorderseite) zeigt eine futuristische Landschaft, gefüllt mit Referenzen zum digitalen Alltag. In Anspielung auf Hieronymus Boschs *Garten der Lüste* (1490–1500) werden die Verführungen des digitalen Zeitalters dargestellt. Hieran lassen sich Reflexionen über das Verhältnis zwischen Mensch und KI sowie über Vorstellungen von Zukunft anknüpfen.

**Beispiel 2:** *Big Dada* (2019) ist eine Videoanimation, die sich mit dem Thema digitaler Überwachung und Datensammlung sowie -speicherung beschäftigt. Die Schüler\*innen können diskutieren, an welchen Stellen sie ihre persönlichen Daten preisgeben und wie sie algorithmische Steuerungsprozesse wahrnehmen und bewerten.

Stills der Videoanimationen sind über Google Arts & Culture verfügbar. Die gesamte Portraitreihe der *SPECULUM Charakter Portraits* sind auf der Website des Kollektivs sichtbar.

## ● Anknüpfung an fachunterrichtliche Anforderungen

- Umgang mit Bildern: gestalten kommunizieren, wahrnehmen, beschreiben, deuten
- Themenfelder Räume und Kultur

## ● Beförderung digitaler Fähigkeiten

- Analyse von Bildinhalten, Differenzierung einzelner Bildinhalte
- Weiterverarbeiten und Integrieren
- Referenzierungspraxis

**Autorinnen**  
Marion Seiler,  
Michaela Kaiser

### Support

Lara Harnack,  
Melvin Metz,  
Klara Wüst

### Bildquelle

SMACK. *Eden*  
(2019). Google  
Arts & Culture,  
Bildschirm-  
aufnahme, auf-  
genommen  
am 18.08.2025.

### Gestaltung

Elsa Westreicher/  
Mwano Studio

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Bildung, Familie, Senioren,  
Frauen und Jugend

