

V 1.2

Meike Breuer/ Rebekka Schmidt

Zentrum für Lehrerbildung, Technische Universität Chemnitz / Universität Paderborn

Augmented Reality als Möglichkeit fächerverbindenden Arbeitens am Beispiel Sport und Kunst

Ab ca. zehn Jahren weiten Kinder ihren Aktionsradius räumlich zunehmend aus (Reuter 2009). Diese Öffnung des Blickwinkels kann sowohl durch den Sport- als auch den Kunstunterricht unterstützt, erweitert und kompetenzorientiert begleitet werden. Durch die Erschließung des eigenen näheren Umfelds über Bewegung bieten sich den Schülern neue Perspektiven, die zur Unabhängigkeit von genormten Sportstätten führen. Dabei kann einer kindgemäßen Fortbewegungsart, die häufig kreativ, über Umwege und selten gradlinig verläuft, im Besonderen Rechnung getragen werden. Die so gewonnenen neuen Blickwinkel können im Kunstunterricht aufgegriffen, festgehalten und bearbeitet werden. Diese gestaltende Annäherung an ein bekanntes Umfeld ermöglicht eine intensivere Auseinandersetzung, wobei zugleich Unbekanntes oder nicht Wahrgenommenes erschlossen und Neues entwickelt werden kann. Zusätzliches Potenzial bietet dabei der Einsatz digitaler Medien. Durch die neuen Möglichkeiten einer computergestützten Erweiterung der Realitätswahrnehmung (augmented reality) können individuelle Sichtweisen und eigene Bewegungsabläufe mit einem konkreten Ort verbunden und so mit anderen geteilt werden. Der Vortrag zeigt anhand eines konkreten Beispiels auf, wie dies in Kooperation der Fächer Sport und Kunst sowie durch den Einsatz von iPads und geeigneten Apps gelingen kann.

Reuter, O. M. (2009). Einzelfallstudie zum Erleben vom Wohnumfeld durch Kinder an Hand von digitalen Fotografien. Augsburg: o. V.