



Projektbeschreibung

Die Idee, die diesem Projekt zu Grunde liegt

Kinder und Kunst war das gesamte heurige Schuljahr immer wieder ein Thema, mit dem sich die Schüler auseinander setzten. Grund dafür war eine klassenübergreifende Zeichenausstellung unter dem Motto: *Kinder malen wie die großen Maler*. Näheres darüber ist im Internet unter der Adresse: <http://www.vskrems-lerchenfeld.ac.at/ausstellung.htm> zu finden. Es lag also nahe, dieses bereits geweckte Interesse der Kinder an Kunst und Malerei zu nutzen und ein PC-Projekt zu starten. Wir einigten uns auf die Erstellung einer Kunstspielkiste – eine Spielkiste von Kindern für Kinder.

Die Zielsetzung des Projekts

Das Grundziel des Projekts war, mit Hilfe des Computers ein richtiges Spiel für Kinder zu erstellen.

Spielen ist für Kinder ein stets positiv besetzter Begriff. Das eigenhändige Herstellen eines Spiels motiviert die Kinder in großem Maße, da das Ziel im Spielen liegt. Auf diese Weise sollten sie spielerisch eine Menge an Wissen sammeln und ihr Wissen anwenden. Die Ziele im Detail können wie folgt beschrieben werden:

- Die Schüler sollten gemeinsam entscheiden, welche Spiele sich in der Kiste befinden sollten.
- Sie sollten Schritt für Schritt eine Aufgabe nach der anderen lösen, von einander lernen und für ein gemeinsames Ziel zusammenarbeiten.
- Sie sollten in der Lage sein, sich Informationen aus dem Internet zu beschaffen - Suchmaschinen richtig gebrauchen, Inhalte speichern, diese in MS-Word übertragen und drucken. (Lebensläufe berühmter Maler)
- Sie sollten aus diesen Informationen die „wichtigen Inhalte“ (Geburtsdaten, wichtige Lebensdaten, Malrichtungen....) herausfiltern können.
- Sie sollten Bildmaterial – jeweils drei berühmte Bilder und ein Portrait oder Selbstportrait - zu den jeweiligen Malern sammeln (Google Bildersuche), diese richtig abspeichern und in ein neues Dokument einfügen können.
- Sie sollten ihr Wissen im Umgang mit dem Programm MS Word erweitern (= AutoFormen mit Grafiken füllen können und Textfelder erzeugen können)
- Sie sollten eigenständig Spiele erfinden und diese Ideen dann mit Hilfe des Computers umsetzen
- Sie sollten ihr Wissen im Umgang mit dem Medium Computer ausbauen.
- Sie sollten angstfrei und lustbetont lernen können.
- Und sie sollten – nicht zu vergessen! – ihr Wissen in **Sachen moderner Kunst** ausbauen.