



## DINGSDA BEGREIFEN ...

Kinder erschließen sich neugierig die Welt der Dinge, lernen Zusammenhänge zwischen Dingen und Handlungen kennen und üben den entsprechenden Umgang mit den Dingen in ihrer Umgebung. Das Konzept von DINGSDA setzt an diesen Prozessen des „Begreifens“ an.

Durch die sinnliche Erfahrung des Materials werden neue Erfahrungsfelder eröffnet. Über das freie Experimentieren und Gestalten mit den noch unbenennbaren Dingen entstehen vielfältige Sprachanlässe.

Assoziationen, Metaphern, Wort(er)findungen der Kinder begleiten den Prozess der Sprachaneignung. Selbstwirksamkeitserfahrungen durch das forschende Handeln und die kreative Umsetzung eigener Ideen unterstützen diesen Prozess.

DINGSDA ist ein inklusives Programm für Schulkinder der ersten Klassen und für Sprachlerngruppen. DINGSDA animiert alle Kinder zum Sprechen, neue Begriffe kennenzulernen oder bekannte Worte in einem neuen Zusammenhang zu nutzen.

## DINGSDA FÜR SPRACHLERNGRUPPEN

- Auch Kinder, denen Worte und Begriffe fehlen, profitieren von DINGSDA
- Das Experimentieren mit dem bedeutungsoffenen Material schafft eine sprachanregende Situation
- Der spielerische Umgang mit den vielfältigen Materialien knüpft an das Vorwissen der Kinder an, würdigt ihre mitgebrachten Stärken und fördert die Erfahrung der Selbstwirksamkeit
- Das Erfühlen und Beschreiben der Eigenschaften des Materials fördert die sprachliche Kompetenz der Kinder
- Jedes Projekt umfasst drei Einheiten, in denen die Kinder sich sprachlich und gestalterisch mit einem ästhetischen Thema auseinandersetzen

## DINGSDA WEITERE ANGEBOTE.

- **PRAXISWORKSHOP FÜR LEHRER\*INNEN** Es gibt eine Einführung in das Konzept von DINGSDA, einen praktischen Teil zum Thema Sprachbildung und ästhetisches Gestalten sowie eine anschließende Reflexion.
- **MITMACHAKTIONEN FÜR FESTE** Wir kommen mit einer Auswahl an Materialien zu Ihrem Fest und führen ein offenes Angebot durch, an dem alle Besucher\*innen teilnehmen können. Das Angebot kann nach Absprache thematisch an Ihr Fest angepasst werden.
- **ELTERNABEND** Wir kommen mit einer Auswahl an Materialien zu einem Elternabend in Ihre Schule und stellen das Konzept von DINGSDA anhand von praktischen Übungen vor

## HABEN WIR IHR INTERESSE GEWECKT?

Alle Informationen finden Sie auch auf unserer Homepage. Bei Fragen sprechen Sie uns gerne an!



## IDEE UND KONZEPT: KUNSTSCHULE KUNSTWERK E.V.

Die Kunstschule besteht seit 1987 in Hannover und ist Mitglied im Landesverband der Kunstschulen in Niedersachsen. Die Kunstschule arbeitet mit einem offenen Werkstattkonzept, das sich an Kinder ab vier Jahren, Jugendliche und Erwachsene richtet.



Krausenstr. 35 | 30171 Hannover  
Tel.: 0511/ 88 88 49 | Fax: 0511/ 88 87 19  
kunstschule-kunstwerk@t-online.de  
www.kunstschule-kunstwerk.de

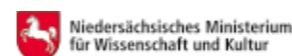
## einfallsreich!

Die Kunstschule ist Träger der NetzWerkstatt einfallsreich, aus deren Sammlung die Materialien für DINGSDA stammen. Die NetzWerkstatt einfallsreich ist ein Kooperationsprojekt mit der Landeshauptstadt Hannover, der Leibniz Universität Hannover, der HAWK Hildesheim und dem nifbe. [www.netzwerkstatt-einfallsreich.de](http://www.netzwerkstatt-einfallsreich.de)

Die Kunstschule KunstWerk e.V. wird von der Landeshauptstadt Hannover gefördert.



Die Konzeptentwicklung wurde gefördert durch:



## FÜR I. KLASSEN UND SPRACHLERNGRUPPEN

# ÄSTHETISCHE SPRACHBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE





FÜR 1. KLASSEN UND SPRACHLERNGRUPPEN

# ÄSTHETISCHE SPRACHBILDUNG IN DER GRUNDSCHULE

**DINGSDA** ist ein Programm der Kunstschule KunstWerk, das Sprache und Ästhetisches Gestalten miteinander verbindet.

Durch das Experimentieren und Gestalten mit ungewöhnlichen Materialien aus dem **einfallreich!** animiert **DINGSDA** zum Fantasieren und zur Freude am Sprechen. Aus den Beschreibungen rund um die unbekanntesten Dinge werden Erfindungen und Geschichten. Die sprachliche und gestalterische Auseinandersetzung mit den Dingen knüpft an die Eindrücke, Ideen, Fragen und Handlungen der Kinder an.

Das sinnliche Erforschen von Materialeigenschaften und das Erproben verschiedener Gestaltungswege eröffnet vielfältige Gesprächsanlässe und neue Erfahrungsfelder, die auch an Unterrichtsinhalte anschließen.

## DINGSDA IN KÜRZE

- Zielgruppe sind erste Klassen sowie Sprachlerngruppen (1. - 4. Klasse)
- Zur Auswahl stehen drei Projekte mit unterschiedlichen ästhetischen Schwerpunkten
- Jedes Projekt umfasst drei aufeinander aufbauende Einheiten
- In den Projekten forschen und gestalten die Kinder mit dem von uns mitgebrachten Material
- Ausgewählte Wörter, Fragen und Ideen werden während der Projekte aufgeschrieben und in einer Wortschatzkiste

gesammelt, die der Klasse bzw. Gruppe zur Verfügung gestellt wird

- Es entstehen Einzelobjekte und Gemeinschaftsarbeiten, sowie abschließend ein Nachschlagewerk, in das die Beschreibungen und Geschichten der Kinder einfließen

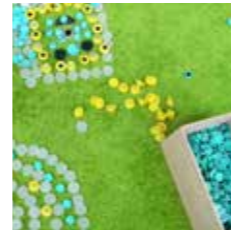
## DINGSDA DER ABLAUF

- Wir kommen in die Schule und bringen ungewöhnliche Materialien mit
- Nach Absprache können Sie eines oder mehrere Projekte auswählen

### PROJEKT 1

#### VOLL IN FORM!

Ecken, Kanten, Spitzen... und was ist eine Kugel oder ein Kreis? Ist das gleich oder anders? Die Form der Dinge wird zum Ausgangspunkt für sprachliche und gestalterische Erkundungen. Die Kinder untersuchen und vergleichen die Materialeigenschaften, entdecken Formen, Muster und Verbindungsmöglichkeiten und erproben unterschiedliche Gestaltungswege in der Fläche und im Raum. Das spielerische Experimentieren mit verschiedenen Materialien und Techniken vermittelt ihnen neue Erkenntnisse, erweitert ihr Handlungsrepertoire und verknüpft sich sprachlich mit ihren Fantasien und Geschichten über Alltagsdinge und -erfahrungen.



### PROJEKT 2

#### AB INS ERFINDUNGSREICH!

Etwas finden, erfinden, herausfinden... alle kennen das Gefühl, wenn man plötzlich eine gute Idee hat oder etwas Neues entdeckt: es fühlt sich an, als ob man einen Schatz entdeckt hätte. Unbekannte und uneindeutige Dinge werfen Fragen auf, wecken Assoziationen, Forschergeist und Erfindungsreichtum. Die Kinder gehen auf Entdeckungsreise und erproben dabei unterschiedliche Bearbeitungstechniken, Verbindungsmöglichkeiten und Kombinationen von Materialien. Es entstehen variantenreiche und fantasievolle Erfindungen, Maschinen und Apparate.



### PROJEKT 3

#### EINFACH PHÄNOMENAL!

Beobachten, Verändern, Gestalten: Was kann man alles wahrnehmen? Wie lässt sich das beschreiben? Und wie funktioniert das eigentlich? Phänomene bergen viele Geheimnisse und Merkwürdigkeiten: Über experimentelle und spielerische Herangehensweisen entdecken die Kinder phänomenale Erscheinungen wie Spiegelungen, Schattwürfe oder Klänge. Dabei erkunden die Kinder die Eigenschaften eines Phänomens und die daraus resultierenden gestalterischen Möglichkeiten. Eigene Erkenntnisse und Alltagserfahrungen werden ausgetauscht und fließen in die Gestaltung mit ein.

