01. März 2024

Prof. Dr.
Andrea Dreyer

Fakultät
Kunst und Gestaltung

Kunst und ihre Didaktik

Hausaufgabe zur Eignungsprüfung zum Studium im WS 2024/2025 in den Studiengängen: Lehramt an Gymnasien Kunst im Zweifachstudium/ Lehramt an Gymnasien Kunst im Doppelfachstudium

Liebe Bewerber*innen,

wir bedanken uns für Ihr Interesse an einem Studium des Lehramtes Kunst an unserer Fakultät Kunst und Gestaltung und bitten hiermit um Einreichung Ihrer digitalen Bewerbung bis einschließlich 31. März 2024 (Upload).

Zu den Bewerbungsunterlagen gehören:

(1) Ihr Lebenslauf mit Angaben zum Bildungsweg; Zeugnisse (mit Passbild)
(2) Ihr Motivationsschreiben
(3) Ihre Mappe bzw. Ihr Portfolio
(4) Ihre Hausaufgabe

Hierzu folgende Erläuterungen:

(1) Ihr Lebenslauf mit Angaben zum Bildungsweg; Zeugnisse (mit Passbild) Neben Ihrem Lebenslauf und den dazugehörigen Zeugnissen, können Sie auch gern Gutachten/Bewertungen aus Praktika oder sonstiger Arbeitgeber*innen einbringen. Sollte Deutsch nicht Ihre Muttersprache sein, weisen Sie bitte mittels Sprachkurszertifikat mindestens das Sprachniveau B2 (DH-1 oder Test DAF mind. 4 x TDN3) nach.

Dateiformat: PDF jeweils DIN A4 Hochformat

(2) ein Motivationsschreiben
Bitte beantworten Sie die nachfolgenden Fragen: Warum wollen Sie das Lehramt Kunst an Gymnasien studieren und warum in Weimar? Welche Eignung bringen Sie für die zukünftige Berufswahl mit? Welchen wichtigen Beitrag leistet der Kunstunterricht für eine ganzheitliche Bildung von Kindern und Jugendlichen?

Dateiformat: PDF 1 x DIN A4 Hochformat, max. 300 Wörter (2000 Zeichen mit Leerzeichen)

(3) Portfolio
Bitte erstellen Sie ein **digitales Portfolio/Mappe** aus 15 eigenständig erarbeiteten künstlerischen oder gestalterischen Werkbeispielen der vergangenen zwei Jahre, die Ihre persönliche Handschrift, Ihre Experimentierfreude und Ihren Ideenreichtum erkennen lassen. Zusätzlich fügen Sie bitte eine unterschriebene Erklärung bei, dass alle eingereichten Arbeiten von Ihnen eigenständig verfasst wurden.

Dateiformat: PDF DIN A 3 Querformat, maximal 15 Folien. Die Gestaltung der Folien ist frei.

(4) Hausaufgabe „Der spielende Mensch"
Eine ausführliche Darstellung der Hausaufgabe finden Sie auf den nachfolgenden Seiten. Bitte reichen Sie die Hausaufgabe als eine PDF-Datei hoch und beachten Sie, dass die Datei eine maximale Größe von 25 MB nicht überschreitet. Zum Zweck der eindeutigen Zuordnung benennen Sie die Datei bitte mit HA_LAK_Nachname_Vorname.pdf. Fügen Sie bitte eine unterschriebene Erklärung bei, dass die Hausaufgabe von Ihnen eigenständig verfasst wurde.

Dateiformat: PDF DIN A4 im Querformat. Die Gestaltung der Folien ist frei.

Die Einreichung aller Unterlagen zur Bewerbung im Lehramt an Gymnasien Kunst im Zweifach- und Doppelfachstudium erfolgt unter Beachtung der offiziellen Bewerbungsfrist (siehe Website der Fakultät Kunst und Gestaltung) und mittels des Online Bewerberportals. Der Upload kann - je nach Kapazität Ihrer Internetverbindung - mehrere Minuten benötigen, daher bitten wir Sie, bis zum Erscheinen der Bestätigung nicht neu zu laden oder abzubrechen.

Aus Gründen der Chancengleichheit ist es nicht möglich, Fragen zum Verständnis der Hausaufgabe zu beantworten. Die eigenständige Interpretation der Aufgabe ist bereits Teil der Aufgabenlösung. Außerdem haben Sie bitte Verständnis dafür, dass innerhalb des laufenden Verfahrens keine Auskünfte über den Stand des Verfahrens gegeben werden können.

Wir sind sehr gespannt auf Ihre Bewerbung und freuen uns auf Ihre Ideen und Umsetzungen! Die Eignungsprüfungskommission wünscht Ihnen viel Erfolg!

Mit freundlichen Grüßen,

Andrea Dreyer
Vorsitzende der Eignungsprüfungskommission

Prof. Dr.
Andrea Dreyer

Fakultät
Kunst und Gestaltung

Kunst und ihre Didaktik

Geschwister-Scholl-Straße 7
99423 Weimar

Postanschrift
99421 Weimar Deutschland

Telefon
+49 (0) 36 43/58 32 13

Fax
+49 (0) 36 43/58 32 48

E-Mail
andrea.dreyer@
uni-weimar.de

www.uni-weimar.de

Hausaufgabe Eignungsprüfung WiSe 2024

Lehramtsstudiengänge an Gymnasien
Kunst im Zweifachstudium und
Kunst im Doppelfachstudium

Bauhaus-Universität Weimar
Christian Andrés Parra Sánchez, künstlerischer Mitarbeiter

Der spielende Mensch
lat. homō lūdēns

"Homo Ludens" ist ein Begriff, der vom niederländischen Kulturhistoriker Johan Huizinga geprägt wurde.

Huizinga argumentierte, dass das Spielen eine grundlegende und prägende Aktivität für die menschliche Kultur ist. Er betrachtete das Spiel nicht nur als Freizeitaktivität, sondern als einen fundamentalen Aspekt der menschlichen Existenz, der viele kulturelle, soziale und kreative Bereiche beeinflusst.

Der Kulturhistoriker war der Meinung, dass das Spielen nicht nur in der Kindheit wichtig sei, sondern dass es auch einen tiefgreifenden Einfluss auf Kunst, Religion, Politik und andere kulturelle Dimensionen habe.

Die Idee des *"Homo Ludens"* betont also die zentrale Rolle des Spiels als treibende Kraft für menschliche Kreativität, soziale Strukturen und kulturelle Entfaltung.

Die Betrachtung des Spielens ist nicht auf den Menschen beschränkt. Viele Tiere zeigen spielerisches Verhalten in unterschiedlichem Ausmaß und auf verschiedene Art und Weise. Bei Tieren ist das Spielen oft ein bedeutender Faktor in ihrer Entwicklung und trägt zum Erlernen von Fertigkeiten und zur Stärkung sozialer Bindungen bei.

Aufgabe 1

- Beobachten Sie in Ihrer unmittelbaren Umgebung, welche alltäglichen Aktivitäten implizit spielerische Qualitäten aufweisen. Anschließend wählen Sie eine dieser Aktivitäten aus.

- Beschreiben Sie kurz, was Ihrer Meinung nach die wesentlichen Elemente sind, die die von Ihnen beobachtete und ausgewählte Alltagsaktivität mit spielerischen Merkmalen von einer Routinetätigkeit unterscheiden.

- Erläutern Sie in wenigen Worten, welche Agierende innerhalb dieser Aktivität beteiligt sind und wie sie dabei miteinander interagieren und "zusammenspielen".

Fühlen Sie sich frei, die gesammelten Informationen zu klassifizieren und zu strukturieren, wie Sie es für sinnvoll halten.

Das Ziel ist es, aus einem künstlerischen Ansatz heraus, Ihre Erkenntnisse in die Praxis umzusetzen.

Aufgabe 2

(Entwickeln Sie nur eine der beiden Optionen, je nach Ihren persönlichen Präferenzen)

Option A

Aus den gewonnenen Erkenntnissen und in Anlehnung an die gewählte Alltagsaktivität entwickeln sie eine Performance, die sie selbst oder andere Akteur*innen ausführen.

-oder-

Option B

Gestalten Sie ein neuartiges und außergewöhnliches Werkzeug, Instrument oder Objekt, das die von Ihnen gewählte Aktivität in ein reines Spiel verwandelt. Stellen Sie es mit den Materialien Ihrer Wahl her.

Hinweise

(Folgendes gilt für **Aufgabe 1** und **Aufgabe 2**)

Dokumentieren Sie Ihre Beobachtungen, Erkenntnisse, Arbeitsschritte und Ergebnisse audiovisuell.
Fassen Sie Ihre künstlerischen und gestalterischen Ergebnisse prozessorientiert, prägnant und übersichtlich in schriftlicher Form zusammen.

Gehen Sie unvoreingenommen, spielerisch und fantasievoll an das Thema heran.
Hilfreich bei der Bearbeitung kann ein Mapping sein, mit dem Sie alle Informationen und erste Ideen sammeln, kategorisieren und von da aus Ihren kreativen Prozess starten. Experimentieren Sie mit verschiedenen Ausdrucksformen wie Zeichnen, Fotografieren, Filmen - sowohl mit als auch ohne Ton. Diskutieren Sie Ihre Ideen mit Freunden und Familie. Testen Sie verschiedene Materialien aus und nutzen Sie Ihren Körper sowie ungewöhnliche Ressourcen und Dinge, die Ihnen zur Verfügung stehen. Erkunden Sie Orte, die Sie inspirieren.

Viel Erfolg wünscht Ihnen das Lehramt Kunst-Team!