

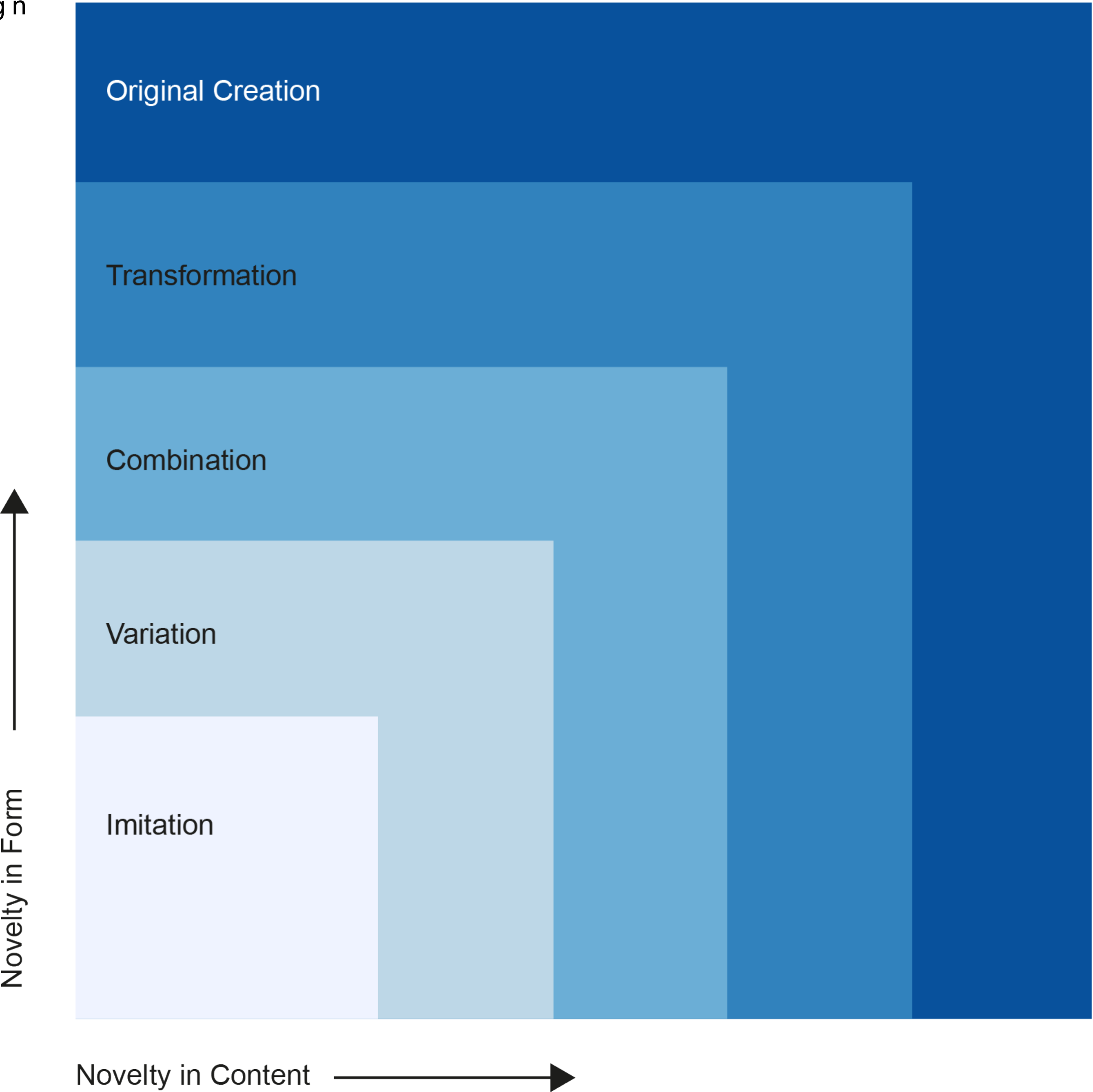
# Creative Code P5.js

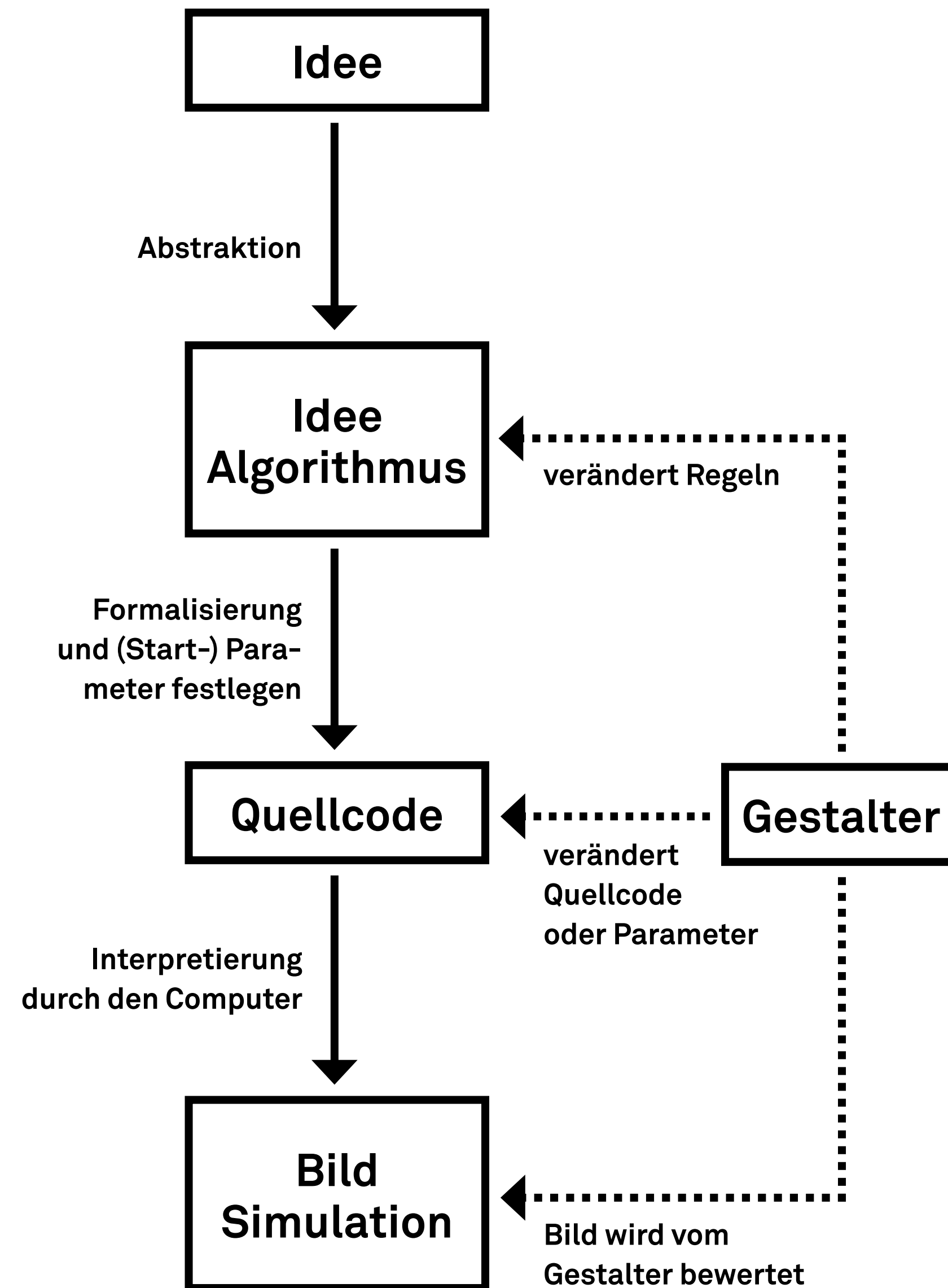
Sequenz 3: Variation

The diagram illustrates a cyclical relationship between several domains and competencies, represented by a circular flow of arrows. The domains are arranged in a circle, with solid red arrows indicating a clockwise flow and dashed red arrows indicating a counter-clockwise flow.

- Fachbereich Informatik**
  - Datenstrukturen (MI.2.1)
  - Algorithmen (MI.2.2)
  - Selbstentdeckte Lösungswege (MI.2.23g/h)
  - Kooperation mit anderen (Bildungsperspektive)
- Fachbereich Mathematik**
  - Zahl und Variable (MA.1)
  - Form und Raum (MA.2)
  - Größen, Funktionen, Daten und Zufall (MA.3)
  - Sichten, Interpretieren und Verarbeiten vorhandener Daten (Zielsetzungen)
- CT-Konzepte**
  - Sequences
  - Loops
  - Parallelism
  - Events
  - Conditionals
  - Operators
  - Data
- CT-Praktiken**
  - Being incremental and iterative
  - Trial and error processes (testing and debugging)
  - Reuse and remix
  - Abstraction and modularity
- CT-Perspektiven**
  - Expression and creation
  - Interacting and working with others
  - Questioning and solve real live problems
- Grundlagen**
  - Überfachliche Kompetenzen**
    - Selbstreflexion und Eigenständigkeit (personal)
    - Zusammenarbeit (sozial)
    - Abstraktion (methodisch)
  - Lern- und Unterrichtsverständnis**
    - Aufgabentypen (enge, halboffene und offene)
    - Kritisches Reflektieren (Orientierung an Kompetenzen)
- Fachbereich Gestalten**
  - Entwickeln von Fragestellungen, Erproben von Verfahren, Entwickeln von Neuem, Umgestalten von Bestehendem (Zielsetzungen)
  - Umgestalten, Variieren, Kombinieren, Verfremden (kunstorientierte Methoden)
  - zyklischer Prozess (unter didaktische Hinweise, Bildnerischer Prozess)
  - offene, experimentierfreudige Auseinandersetzung (didaktische Hinweise, Aufgaben)
  - Bildnerischen Grundelemente, Abstraktion (BG.2)

Taxonomy of Creative Design  
(Peter Nilsson, 2011)





# Frühes 20. Jahrhundert (Bauhaus)

## Auswahl von Künstlerinnen und Künstlern aus dem frühen 20. Jahrhundert

Gunta Stölzl [https://en.wikipedia.org/wiki/Gunta\\_St%C3%B6lzl](https://en.wikipedia.org/wiki/Gunta_St%C3%B6lzl)

Joseph Albers [https://de.wikipedia.org/wiki/Josef\\_Albers](https://de.wikipedia.org/wiki/Josef_Albers)

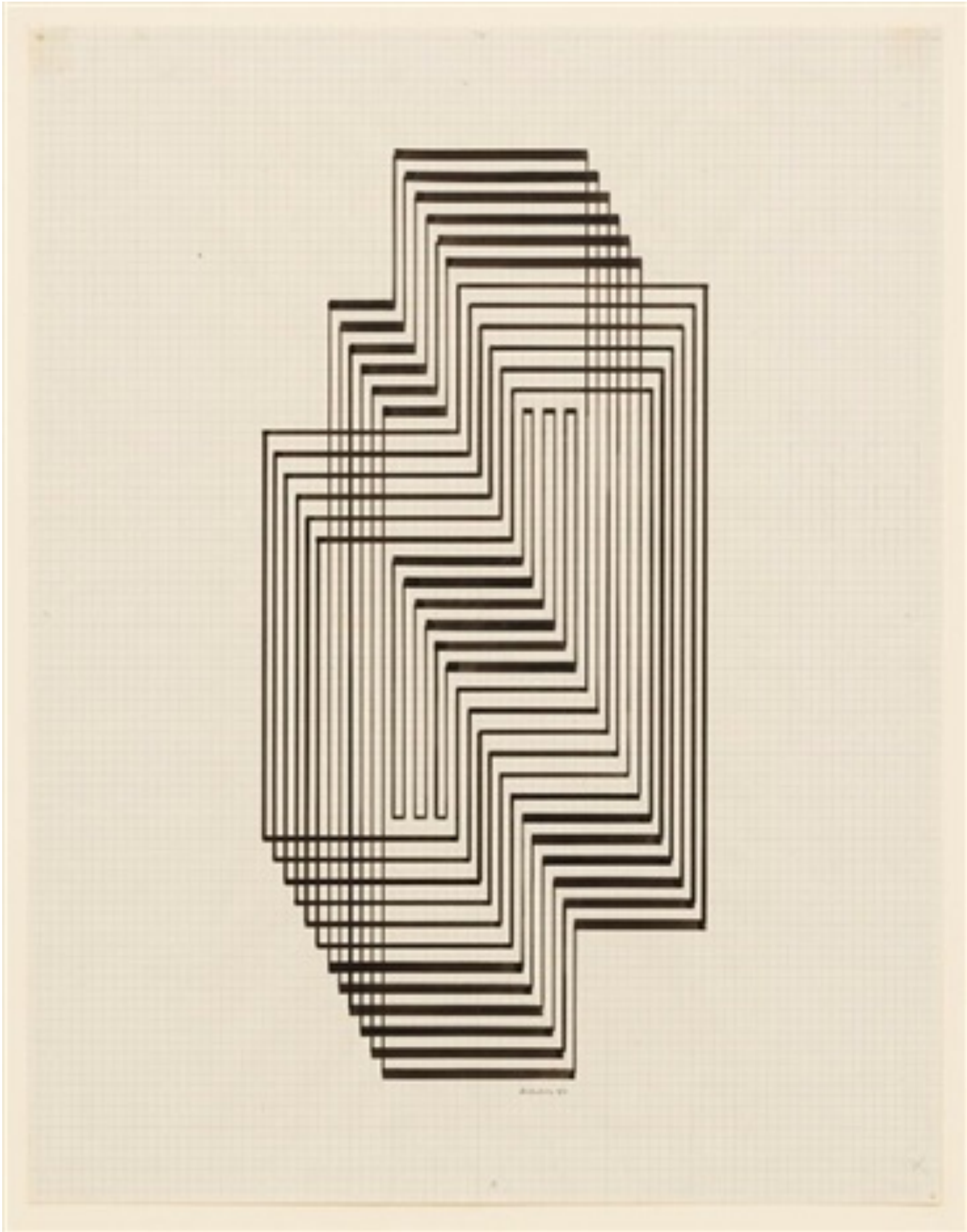
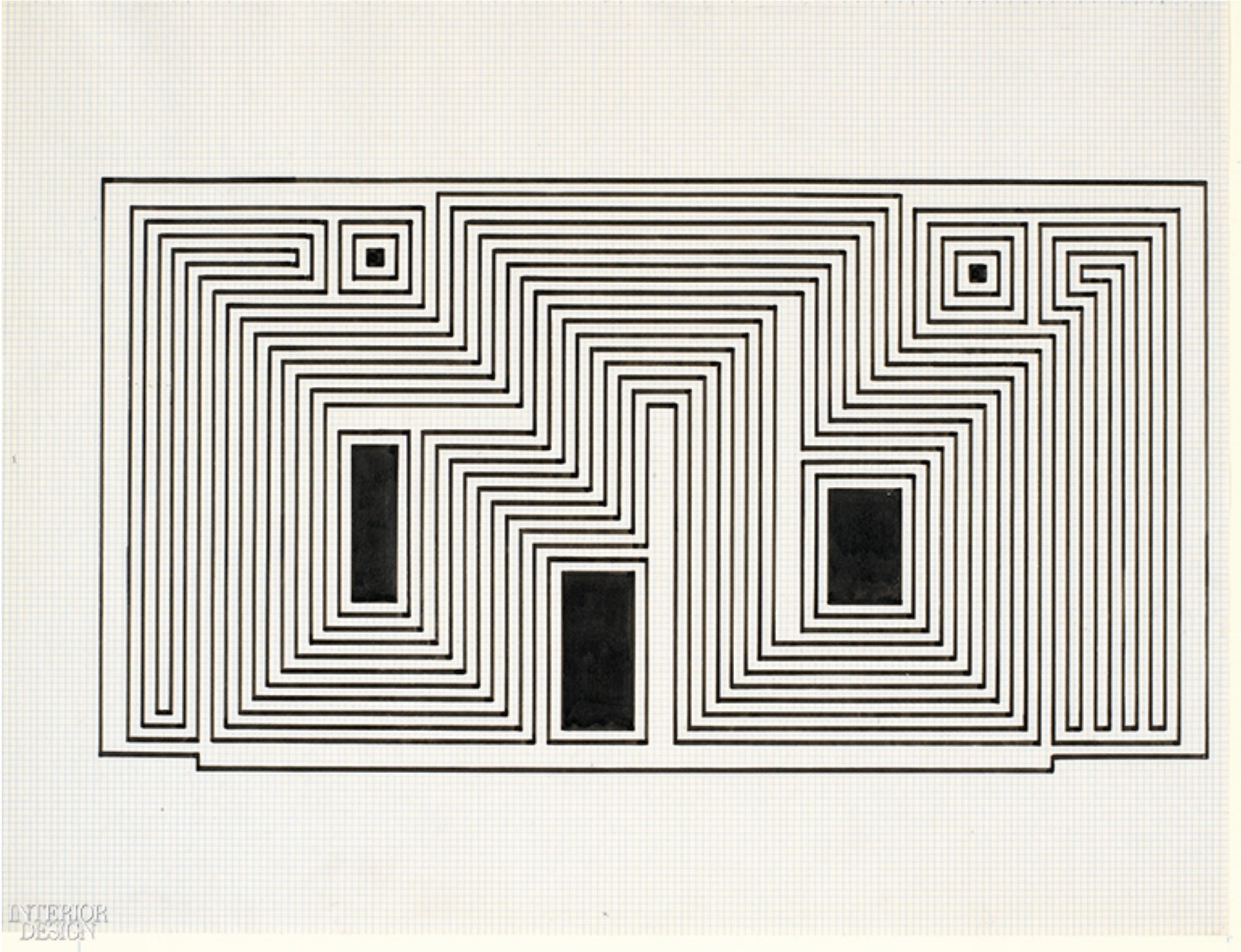
Sophie Taeuber-Arp [https://de.wikipedia.org/wiki/Sophie\\_Taeuber-Arp](https://de.wikipedia.org/wiki/Sophie_Taeuber-Arp)

## Stichworte:

**Abstraktion, räumliche Wirkung von Farbe und Form**

**Algorithmisch vor dem Computer**







# Frühe Computerkunst (ab 1960)

## Auswahl von Pionieren der Computerkunst

Vera Molnar [https://de.wikipedia.org/wiki/Vera\\_Moln%C3%A1r](https://de.wikipedia.org/wiki/Vera_Moln%C3%A1r)

Manfred Mohr [https://de.wikipedia.org/wiki/Manfred\\_Mohr\\_\(K%C3%BCnstler\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Manfred_Mohr_(K%C3%BCnstler))

Frieder Nake [https://de.wikipedia.org/wiki/Frieder\\_Nake](https://de.wikipedia.org/wiki/Frieder_Nake)

## Stichworte:

**Algorithmisch, Spiel mit Zufall, Wiederholung**



