

GESTALTETE UMWELT

UNTERRICHTSMODELL

GOLDCARD - ICH DESIGNE EINE SPIELKARTE

AUTOREN: MARINA SCHMAUS | KONSTANZE EISINGER | VERONIKA MURBÖCK



UNTERRICHTSMODELL
GOLDCARD

UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

1 | Informationen zur Sachstruktur

Spielkarten sind Spielelemente, die Schülerinnen und Schülern auch aus der digitalen Welt bekannt sind. Sie sind meist rechteckig, im Hochformat und zeigen als Pflichtelement Wert und Symbol/Farbe. Eine goldene Karte ist wie ein Joker, wie ein Ass, etwas ganz besonderes.

Neben den Pflichtelementen enthält jede Karte immer auch eine eigene Bildidee, sei es in der heutigen Zeit mit Fußballbildern oder historisch-belegt mit Ornamenten.

So entsteht die Grundidee eine eigene Goldcard zu erstellen.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, basierend auf dem Wissen über die Grundelemente einer Spielkarte (z. B. König) und den speziellen Elementen, die die dargestellte Figur kennzeichnen, ihre eigene Bildidee aus. Aus eigenen Bedürfnissen und Ideen soll eine eigene „goldene Karte“ kreiert werden.

Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit ihren Stärken, besonderen Fähigkeiten, Hobbies („Was zeichnet mich aus?“) auseinandersetzen. Die Idee soll auf die wichtigsten einfachsten Symbole (Piktogramme) hin reduziert werden. In der Umsetzung gilt es die Reduktion auf das Wesentliche im Bild darzustellen.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Jedes Kind hat einen angeborenen Spieltrieb. Den Umgang mit Gewinn und Verlust muss jedes Kind lernen, dennoch herrscht der Wille zu siegen vor. Sich ins rechte Licht zu rücken, kann dabei im Vordergrund stehen, ebenso das Gefühl um das Wissen ein „Ass im Ärmel zu haben“.

Durch die offene Aufgabenstellung kann in individueller Herangehensweise die eigene goldene Karte erstellt werden. In der Summe ist jeder einzigartig, damit auch jedes Kartendesign. Somit erhält die Zusammenführung der einzelnen Karten zu einem gemeinsamen Spiel eine besondere Bedeutung.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Spielkarten, Buntstifte, Filzstift, Kreiden, DIN A4 Papier 120 g, Schere, Kleber, Goldfolie;

Zunächst analysieren die Schülerinnen und Schüler die Elemente einer Spielkarte. Sie erarbeiten die wichtigsten Bestandteile der Karte. Danach wird anhand eines Beispiels der Bildaufbau besprochen. Die Schüler lernen die Begriffe Überschneidungen, Bildaufbau, Positionierung, Proportion, formatfüllendes Arbeiten, ... kennen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden auf der eigenen Karte umgesetzt.

Dabei gilt es ausgehend von den eigenen Interessen und Bedürfnissen eine Bildidee zu entwickeln. Diese wird piktogrammatisch in der eigenen Karte umgesetzt. Dabei werden Karten im Format DIN A4 gestaltet, eine Differenzierung mit Karten in Originalgröße ist dabei möglich.

Um die Einzigartigkeit der Karte zu betonen wird der Rücken vergoldet (z. B. Goldfolie, Goldfarbe, ...).

Am Ende hat jeder sein „Ass im Ärmel“, seine „Goldencard“.

In der Reflexionsphase wird ein besonderer Augenmerk auf die angewandte Reduktion in Bezug auf das Wesentliche, die Komposition der Elemente, die Farbgebung und nicht zuletzt die Erkennbarkeit der Stärken und Interessen des Einzelnen gelegt.

Die individuellen Einzelkarten ergeben im Klassensatz ein gemeinsames Ganzes.

5 | Bildnerische Probleme

- Elemente arrangieren
- Reduktion anwenden
- Proportion
- flächenfüllendes Arbeiten
- bewußte Farbgebung

6 | Variationsmöglichkeiten

- Kompletten Spielkartensatz der Klasse zu einem Spiel zusammensetzen
- Kartenmobile
- Kartenhaus
- überdimensionale Spielkarte für darstellendes Spiel entwerfen
- Kartendesign am PC

KURZÜBERBLICK

- 1 | Informationen zur Sachstruktur
- 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
- 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema
- 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess
- 5 | Bildnerische Probleme
- 6 | Variationsmöglichkeiten

Alternative Themen

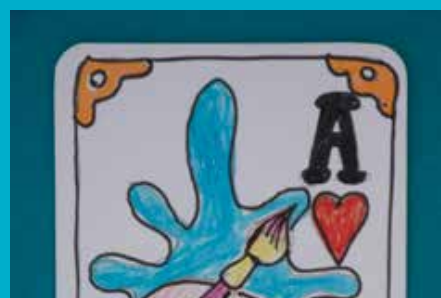
- eigene Mitgliedskarte designen

- Schülerschein

7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation

8 | Arbeitsschritte

9 | Das Endprodukt



KURZÜBERBLICK

- 1 | Informationen zur Sachstruktur
- 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
- 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema
- 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess
- 5 | Bildnerische Probleme
- 6 | Variationsmöglichkeiten

Alternative Themen

- eigene Mitgliedskarte designen
- Schülerschein

- 7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation
- 8 | Arbeitsschritte
- 9 | Das Endprodukt

UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 1

Bildimpuls über die Dokumentenkamera

- Schnipsel einer originalen Spielkarte - z. B. König

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 2

Ass im Ärmel - Lehrer zieht Asskarte aus seinem Ärmel

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 3

Kartenfächer (Rückseiten zeigen zu den Schülern) - mit einer goldenen Karte - „GOLDCARD“

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 4

Alice im Wunderland - Alice und Spielkarten - eventuell Filmausschnitt zeigen

Erarbeitung

Analyse Aufbau einer Spielkarte

Wertangabe (z. B. K = König, A = Ass, ...)

Symbol/Farbe (z. B. Herz = Rot, ...)

Wertangabe und Symbol/Farbe werden zumeist durch einen Rahmen abgegrenzt

Bildfläche mit z. B. König --> Merkmale: Krone, Figur, Zepter --> nur die wichtigsten Kennzeichen

Problemstellung

Eigene Spielkarte - „Meine Goldcard“ - Ich designe eine Spielkarte

Verschiedene Anreizfragen führen zur eigenen Bildidee hin:

Bin ich ein Ass im Ärmel?

Was zeichnet mich aus?

Womit kann ich mich identifizieren?

Was macht mich einzigartig?

Kriterien für die Spielkarten gemeinsam festlegen

Deine Spielkarte soll:

... Wert und Symbol zeigen

... mit Rahmen eingefasst sein (eigener Rahmen)

... mindestens 3 für dich persönlich stehende Elemente zeigen

... Überschneidungen und verschiedene Größen bei den Elementen haben (Wichtiges größer), damit die ganze Karte gefüllt wird

... mit passenden Farben gearbeitet werden (große Fläche - z. B. Kreiden, kleine Flächen - z. B. mit Buntstiften)

... eine goldene Rückseite haben

Bildnerische Umsetzung

Skizze der Bildidee

Umsetzung auf DIN A4 Format

Differenzierung für Schnelle

Karte in originaler Spielkartengröße gestalten

Auswertung - Ergebnisvorstellung

Möglichkeit 1

verdeckte Kartenfächer - jeweils immer 1 Karte ziehen und dem „Goldcard-Kartendesigner“ zuordnen | Ich vermute diese Karte gehört ..., weil ...

Möglichkeit 2

- Karten an einer Pinnwand auf goldenem Hintergrund präsentieren

- Gallery Walk --> Schüler gehen durch die Ausstellung

Reflexion

- Wiederholung der Frage „Was zeichnet dich aus?“

- Welches ist das für dich wichtigste Element auf der Karte?

- Reflexionsmethode - Gegenstand - Bild - Symbol

--> Nuss - Diese Nuss habe ich geknackt.

--> Feder - Das ist mir besonders leicht gefallen.

Möglicher Abschluss

Gemeinsames Spiel

UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Einstiegsmöglichkeiten in das Thema



Arbeitsschritt 4
Skizze erstellen



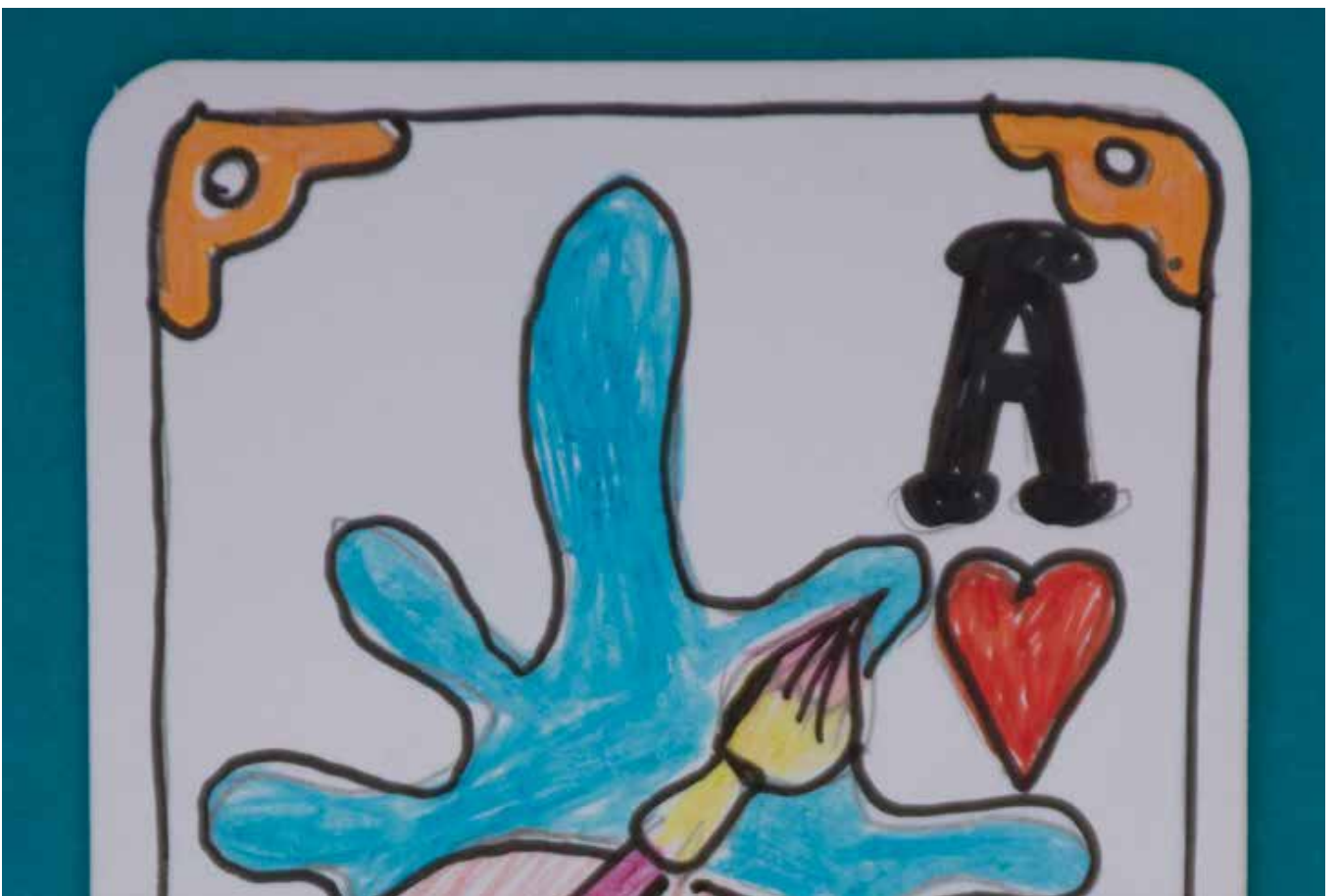
Arbeitsschritt 2
Erarbeitung Bildaufbau



Arbeitsschritt 5
farbliche Augestaltung



Arbeitsschritt 3
Bildanordnung - Position der Elemente - Skizze









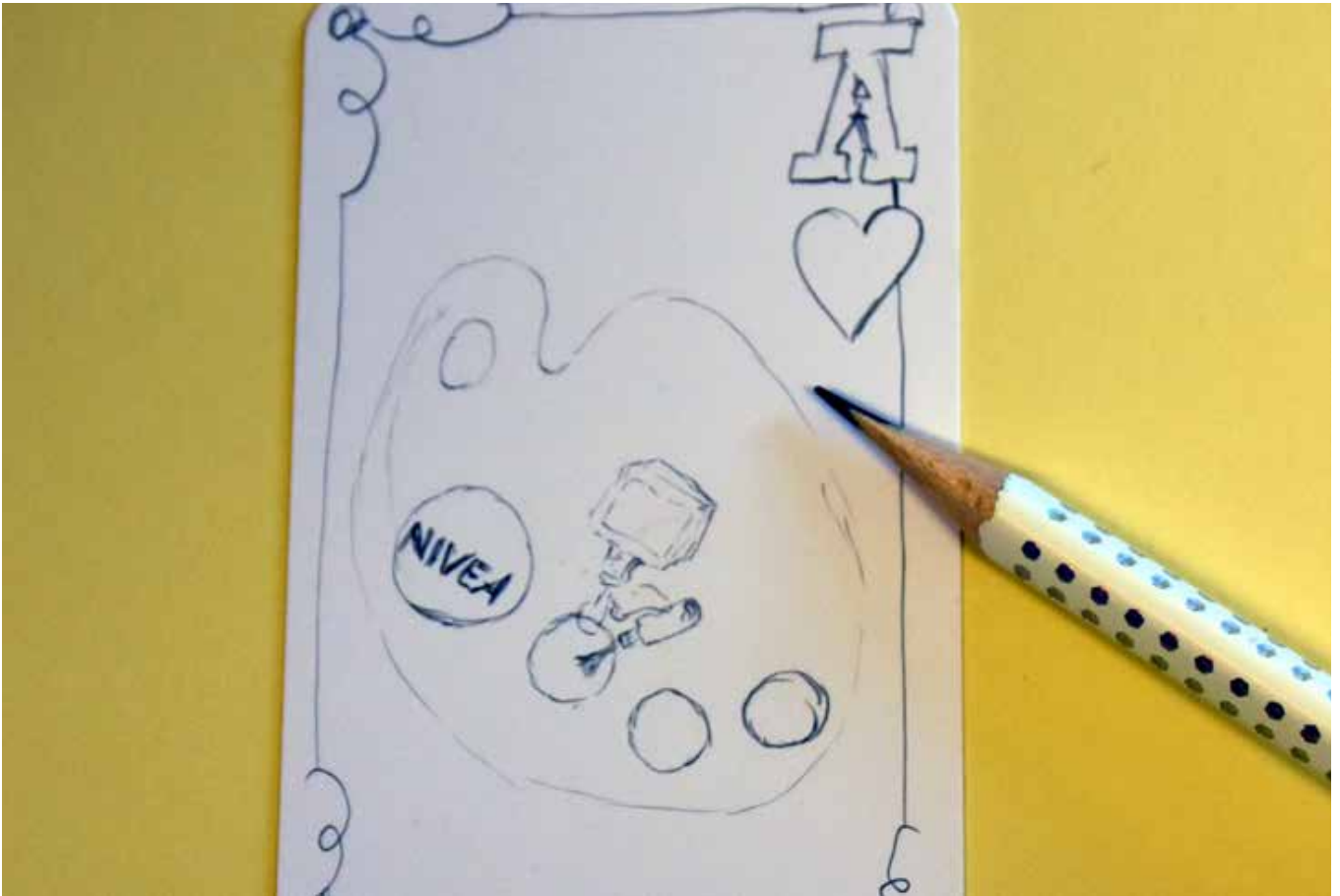






BILD ERGEBNISSE
EINBLICK



UNTERRICHTSMODELL
GOLD CARD

