VISUELLE MEDIEN

UNTERRICHTSMODELL

ICH SEHE WAS, WAS DU NOCH NICHT SIEHST

AUTOREN: REBECCA KNOTT | CHRISTINA SCHMIDT

UNTERRICHTSMODELL
SIEHSTDU

UNTERRICHTSMODELL SIEHSTDU

1 | Informationen zur Sachsstruktur

Pareidolie heißt das Phänomen, in Dingen und Mustern vermeintliche Gesichter und vertraute Wesen oder Gegenstände zu erkennen.

Die Schülerinnen und Schüler nehmen ihre Umgebung bewusst wahr und finden Gesichter in Objekten. Diese halten die Schülerinnen und Schüler fotografisch fest. Sie zeichnen sie comichaft und verleihen ihnen eine neue Identität. Diese Figur wird die Hauptperson in einem Computerspiel sein.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schülerinnen und Schüler werden dazu angeregt, ihre Umgebung genau zu betrachten. Damit werden das bewusste Sehen, sowie die Kreativität geschult.

Sie setzen sich mit Sinnestäuschungen und Illusionen auseinander. Im Anschluss erfinden sie daraus neue Figuren.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Jugendliche schauen sehr häufig auf Smartphone, Tablet, Computer oder Fernseher. Jetzt werden sie dazu angehalten, den Blick schweifen zu lassen. Es entsteht ein regelrechter Wettbewerb beim Entdecken der besten und witzigsten Figuren.

Die zeichnerische Reduktion auf eine simple comicartige Figur ermöglicht ein Erfolgserlebnis auch bei Schülern mit Entwicklungspotential.

Ein Anreiz bietet auch die Aussicht, dass ihre Figur in einem Computerspiel zum Leben erweckt wird.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Objektfotografie
In der Umgebung der Schülerinnen und Schüler werden Objekte digital fotografiert.

Zeichnerische und malerische Umsetzung

Auf weißem Papier wir das gewählte Objekt zu einer Figur mit Bleistift skizziert. Je nach Größe der Figur werden passende Farben gewählt (Buntstift, Wasserfarben, Pastellkreiden, …) Mit einem schwarzen Filzstift werden die Ränder nachgezogen.

Der Hintergrund kann unterschiedlich gestaltet werden: digital mit einem Bildbearbeitungsprogramm, analog durch Ausschneiden und Aufkleben auf Buntpapier oder durch Ausmalen.

Der Figur erhält im letzten Schritt einen Namen und Charakterzüge in Form eines Steckbriefes.

5 | Bildnerische Probleme

a) Reduktion eines dreidimensionalen Objekts auf eine comicartige Figur
b) Zum Originalobjekt passende Kolorierung
c) flächiger und sauberer Farbauftrag
d) Gestaltung des Steckbriefs

6 | Variationsmöglichkeiten

Variationen der Figur
- unterschiedliche Farben (Buntstifte, Wasserfarben, Pastellkreiden, …)
- Ausschneiden der Figur mit Skalpell und Aufkleben auf Buntpapier
- Bearbeitung mit einem Bildprogramm (z. B. mit Gimp: Füllen der einzelnen Flächen)

Variationen des Steckbriefs
- Handschriftlich
- digital am Computer
- Sprechblase

KURZÜBERBLICK

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

Alternative Themen
- Finden und Ausarbeiten eines Alphabets
- Finden und Ausgestalten von Monstern

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

KURZÜBER
BLICK

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
- Finden und Ausarbeiten eines Alphabets
- Finden und Ausgestalten von Monstern

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

7 | Einsatz im Unterricht
Die Artikulation

DIE STUNDE (1 - 2 DOPPELSTUNDEN)

1. EINSTIEG:
- Lehrkraft zeigt ein Objekt, in dem die Schülerinnen und Schüler eine Figur erkennen sollen.
- Anhand des Beispiels wird das Phänomen der Pareidolie erklärt

Stundenziel: Die Schülerinnen und Schüler finden ein Objekt in ihrer Umgebung, das sie in eine comicartige Figur mit Namen und Charakterzügen verwandeln. Diese Figur soll eine Rolle in einem Computerspiel bekommen.

2. EXPLORATION
- Finden von Gesichtern und Figuren in der Umgebung
- Fotografieren der Objekte

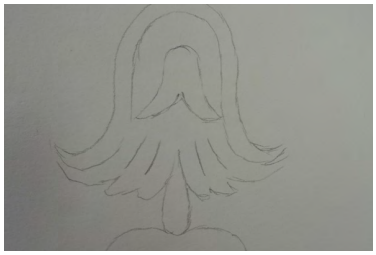
3. ZWISCHENREFLEXION
- Prüfung, ob sich das Objekt als Figurvorlage eignet
- Sammeln von Charakterzügen und einem Namen

4. OBJEKTIVIERUNG
- Skizzieren der Figur mit Bleistift
- Kolorierung der Skizze
- Gestaltung des Hintergrunds
- Erstellen eines Steckbriefes

5. PRÄSENTATION
- Vorstellung des neuen Charakters mit seiner Rolle im Computerspiel

6 | Arbeitsschritte

Arbeitsschritt 1
Fotografieren von geeigneten Objekten



Arbeitsschritt 2
Vorzeichnen der Konturen zu einer Figur

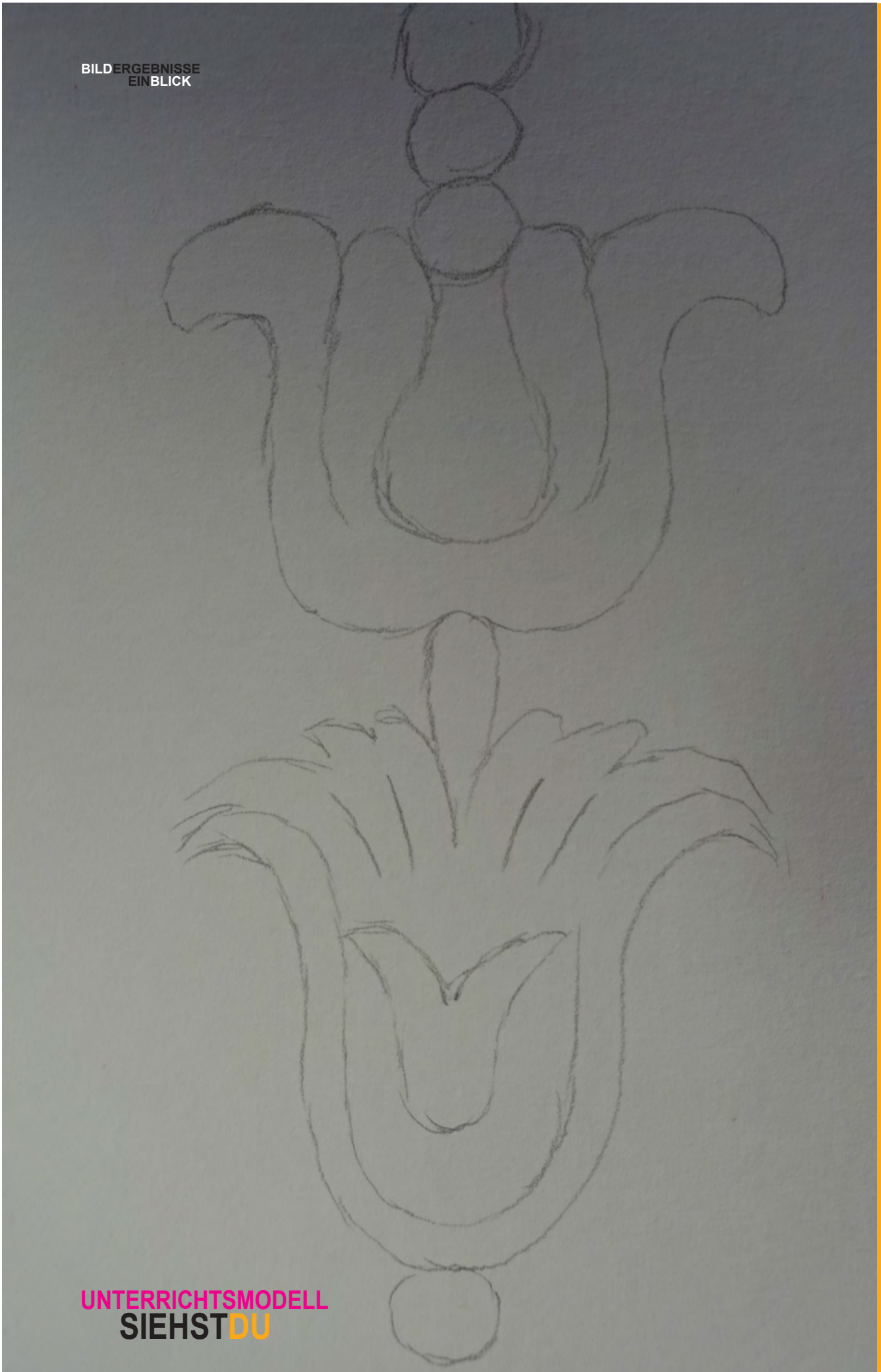
Arbeitsschritt 3
Farbliche Ausgestaltung der Figur

Arbeitsschritt 4
Gestalten des Hintergrunds

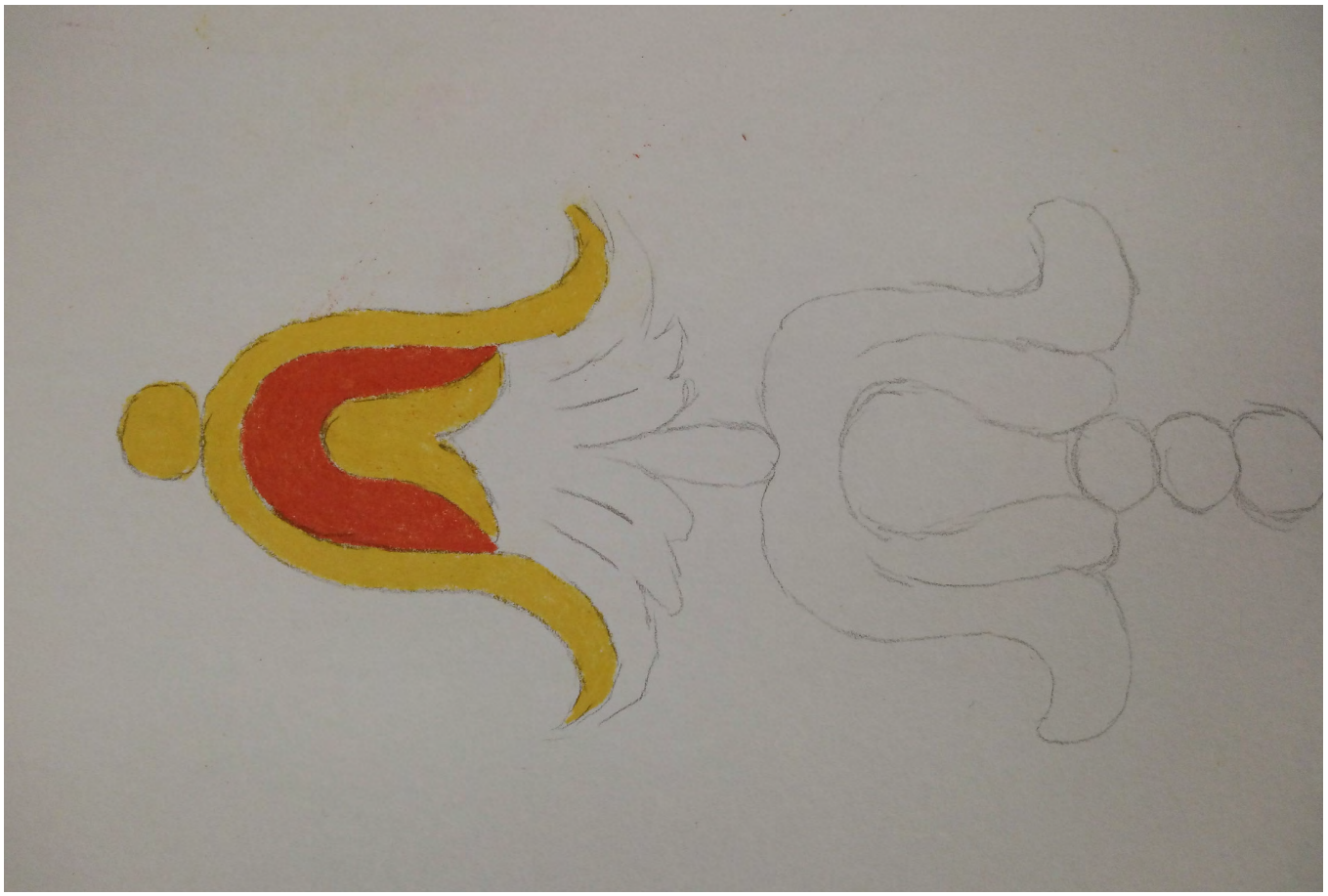
Arbeitsschritt 5
Gegenüberstellung der Fotografie mit der Figur
Namensgebung und Charakterbeschreibung

UNTERRICHTSMODELL
SIEHSTDU

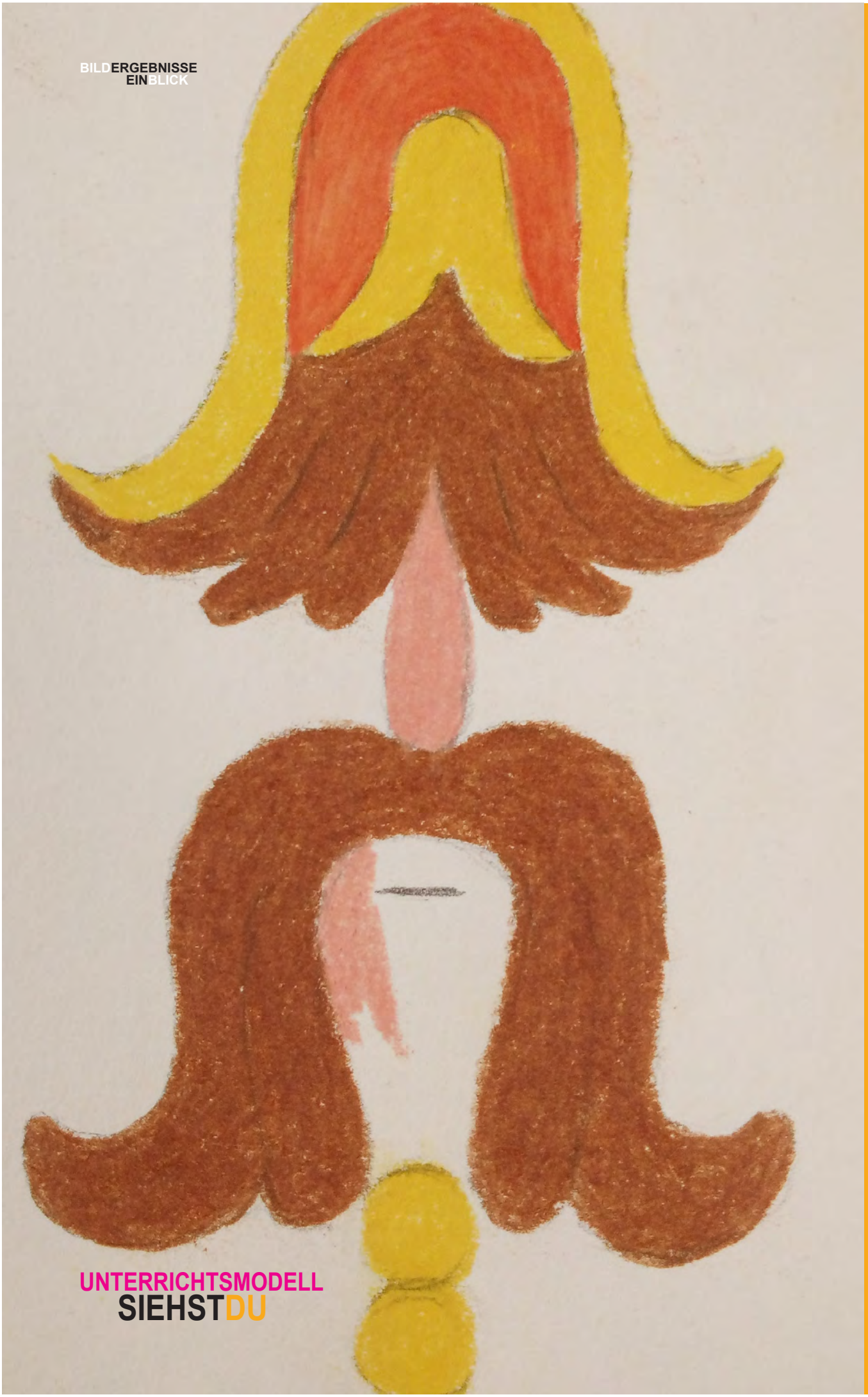
Ich bin Offizier Ernst
von Immer-Ernst!



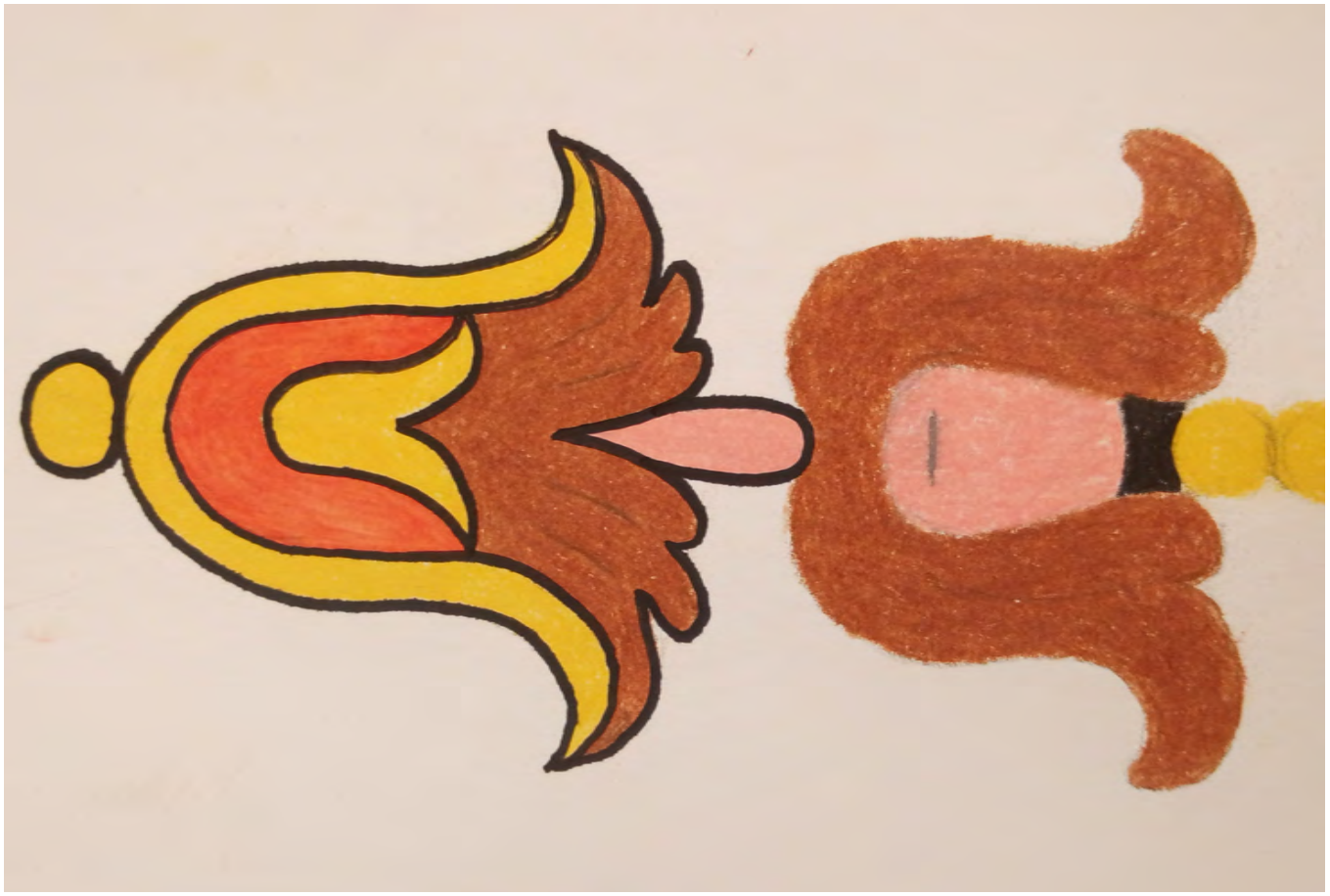
UNTERRICHTSMODELL
SIEHSTDU



BILDERGEBNISSE
EINBLICK



UNTERRICHTSMODELL
SIEHSTDU



UNTERRICHTSMODELL

SIEHSTDU

BILDERGEBNISSE
EINBLICK

OBERBAYERISCHE LEHRER
KUNSTTAGE