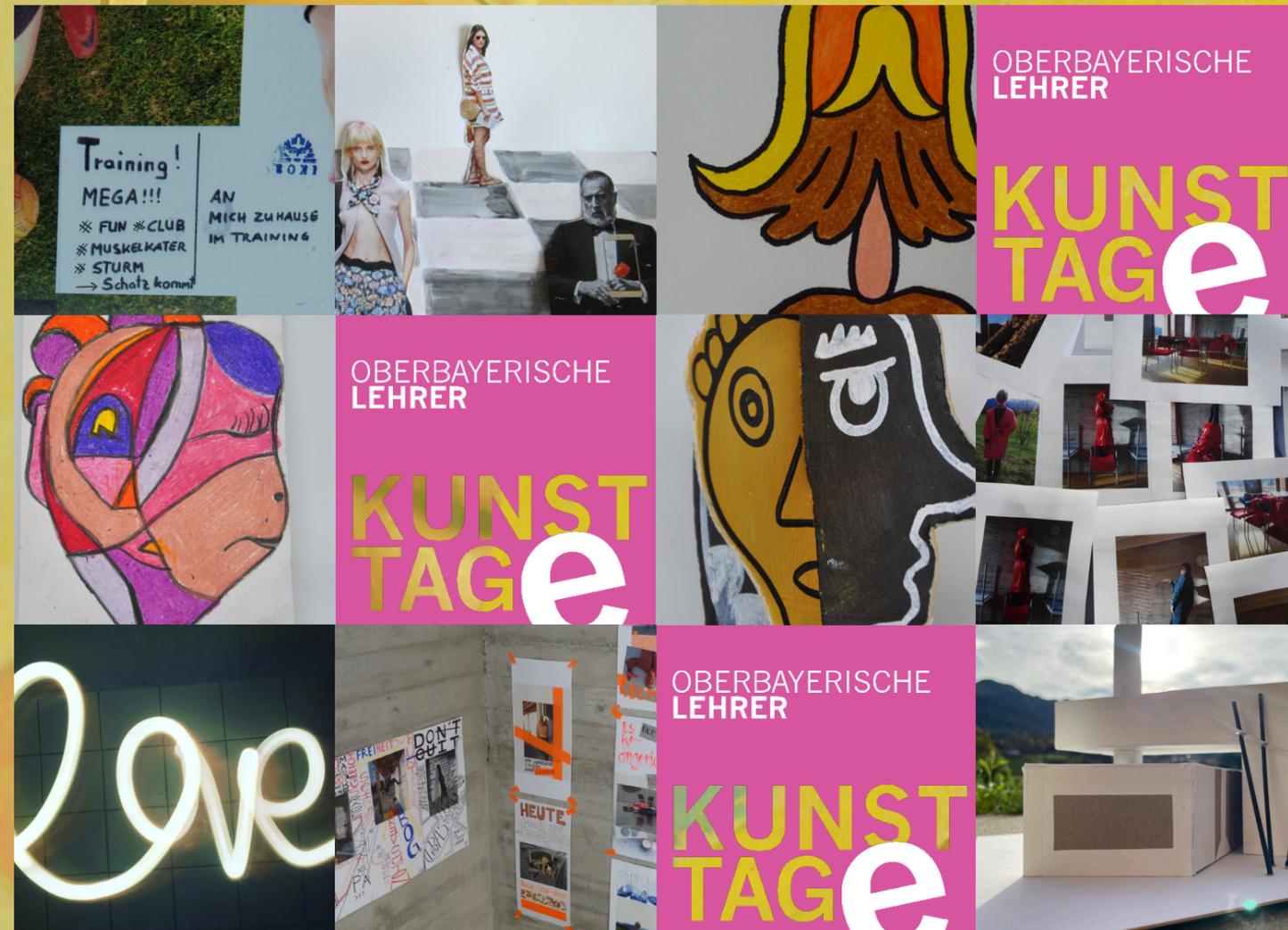


UNTERRICHTSMODELLE

KUNST

FÜR DEN
KUNSTUNTERRICHT
IN DER 9. UND 10. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN
MITTELSCHULEN



UNTERRICHTSMODELLE

KUNST

FÜR DEN
KUNSTUNTERRICHT
IN DER 9. UND 10. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN
MITTELSCHULEN



REGIERUNG VON OBERBAYERN
in Kooperation mit dem Staatsinstitut Fachlehrer Abt. V Bayreuth

VORWORT

Warum ist die Kunst so wichtig für die Kinder?

Warum ist ästhetische Bildung essentiell für die Entwicklung junger Menschen?

In einer sich immer schneller digitalisierenden Welt sind vor allem junge Menschen oft sehr einseitig gefordert. Sinneswahrnehmung wird häufig auf wenige Bereiche reduziert. Dabei sind unsere geschärften Sinnenorgane ein Erfolgsmodell der Evolution und machen uns Menschen extrem vielseitig. Das Wischen auf Bildschirmen zur Informationsabfrage gehört für Kinder und Jugendliche zur Normalität. Oft strömen so viele visuelle und akustische Reize auf die Heranwachsenden ein, dass diese kaum noch verarbeitet werden können. Die Verarbeitung dieser Reize geschieht am Besten in Ruhephasen oder beim praktischen Arbeiten und einfachen Tätigkeiten. Unsere Gesellschaft gönnt jungen Menschen kaum Ruhepausen und die Zeit für essentielles praktisches Tun fehlt häufig.

Kinder und Jugendliche müssen sich spüren. Heranwachsende lieben es sich mit Gleichaltrigen zu messen. Wir als Kunstpädagogen haben hier den Auftrag, den SchülerInnen Angebote zu schaffen, sich selbst auszuprobieren und im Tun zu lernen.

Lernen könnten Kinder hervorragend von Künstlern! Große Künstler denken und handeln oft wie Kinder. Sie sind frei und nicht Ergebnisorientiert. Künstler sind bereit dazu Grenzen zu verschieben oder zu überwinden. Sie definieren Dinge einfach neu und schaffen damit neue Realitäten. Denken Sie zum Beispiel an Vincent Van Gogh – er lebte zurückgezogen in Armut und im ständigen Konflikt mit sich selbst und seinem Umfeld. Er war zu Fortgeschritten für seine Zeit und man erkannte sein Talent und seine Vorreiterrolle zu spät. Van Gogh war zu weit für seine Zeit. Ein wahrer Genie, was den Durchbruch in der Malerei angeht.

Die Herausforderung der Zukunft im bildnerischen künstlerischen Bereich liegt darin, dass sich die Idee und die Sache an sich immer wieder neu entwickeln muss. Die Kunst hat einen wichtigen kulturellen Auftrag. In der Kunst können Gedanken weiterentwickelt und in die Tat umgesetzt werden, ohne dass dies letztendlich immer einen Sinn ergeben muss. Wichtig ist die Auseinandersetzung und der Prozess, den der schöpferisch Tätige durchläuft. Diese Prozesse sind gerade in einer sich dem Perfektionismus zugekehrten Welt von äußerster Relevanz.

Dieses Buch soll aufzeigen, wie einfach es oft sein kann, künstlerische und sinnliche Momente in den Schulalltag einzubauen.

Sebastian Waßmann

Künstler, Kunstdozent,

Fachbereichsleitung Kunst am Staatsinstitut Bayreuth FOL-FB

INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT	Seite 4
VORSTELLUNG	Seite 6
KUNST IN DER SCHULE	Seite 9
JAHRGANGSSTUFE 9	Seite 12
Unterrichtsmodell 1 GESTALTETE UMWELT ONE DAY IN MY LIVE - POST FÜR MICH	Seite 13
Unterrichtsmodell 2 FANTASIEWELTEN HOLZ NATUROBJEKTE	Seite 27
Unterrichtsmodell 3 ERFAHRUNGSWELTEN ALLES NUR ILLUSION	Seite 41
Unterrichtsmodell 4 VISUELLE MEDIEN ICH SEHE WAS, WAS DU NOCH NICHT SIEHST	Seite 55
Unterrichtsmodell 5 BILDENDE KUNST PICASSOS WEIBER - FACELIFTING	Seite 69
JAHRGANGSSTUFE 10	Seite 83
Unterrichtsmodell 1 GESTALTETE UMWELT WIR PLANEN EIN HAUS FÜR UNS	Seite 87
Unterrichtsmodell 2 FANTASIEWELTEN BAUWERK AUF DEM MOND	Seite 101
Unterrichtsmodell 3 ERFAHRUNGSWELTEN KUNSTLICHT - LICHTKUNST	Seite 115
Unterrichtsmodell 4 VISUELLE MEDIEN TAKE PART IN YOUR OWN COMIC	Seite 129
Unterrichtsmodell 5 BILDENDE KUNST PROVOKANTEPROTESTPERFORMANCE	Seite 143
DANKSAGUNG AUTOREN	Seite 157

ZU DEN PERSONEN

Dr. Eva Lang | Regierungsschuldirektorin

Vorstellung

1985 – 1991 Studium Lehramt an Grundschulen / Foreign Language Assistant in Perth/Schottland
1992 – 1997 wissenschaftliche Mitarbeiterin und Promotion: Berufliche Weiterentwicklung von Lehrerinnen und Lehrern:
Bedeutung der pädagogischen Kultur an Schulen
1997 – 2003 LAA und Lehrerin an Grund- und Hauptschule
2003 – 2006 Lehrkraft an der Deutschen Schule Thessaloniki
2006 – 2010 Lehrerin, Konrektorin, Lehrbeauftragte
2010 – 2015 Referentin am ISB / StMUK
2015 – 2021 Rektorin einer Grund- und Mittelschule
seit 2021 Fortbildungsreferentin an der Regierung von Oberbayern

Christina Schmidt | Rektorin

Vorstellung

1990 - 1994 Studium Lehramt an Hauptschulen LMU
1995 - 1997 Referendariat im Landkreis München | Carl-Steinmeier-Mittelschule Riemerling
1997 - 2004 Hauptschullehrerin im Landkreis München
2004 - 2019 Konrektorin | Erich Kästner-Grund- und Mittelschule Höhenkirchen-Siegertsbrunn
seit 2019 Rektorin | Carl-Steinmeier-Mittelschule Riemerling
2012 - 2021 Lehrplanbeauftragte am ISB-Bayern für den Lehrplan PLUS im Fach Kunst
seit 2015 Implementierung des Lehrplan PLUS Kunst
2015 - 2017 Ausbildung zum Medienexperten (in Kooperation mit dem Bayerischen Rundfunk BR)

Jessica Lauterbach | Fachlehrerin

Vorstellung

2010 - 2014 Ausbildung zur Fachlehrerin am Staatsinstitut in Bayreuth
2014 - 2016 Referendariat an der Mittelschule an der Simmernstraße in München
2016 - 2019 Fachlehrerin an der Mittelschule an der Fürstenrieder Straße, München
2019 - 2021 Mobile Reserve in der Stadt München
seit September 2021 Fachlehrerin an der Mittelschule an der Wittelsbacher Straße & Ansprechpartnerin für das Fach Kunst im Schulamt in der Landeshauptstadt München
2022 Gründung einer Arbeitsgruppe für Fachlehrer im Bereich Kunst in der Stadt München
2022 Kulturmultiplikatorin

Sebastian Waßmann | Fachbereichsleitung Kunst am Staatsinstitut

Waßmann als Fachlehrer

2004 - 2008 Ausbildung zum Fachlehrer für Werken/Technisches Zeichnen, Kunst und Informationstechnologie
2008 - 2010 Referendariat als Fachlehrer in Regensburg (Mittelschule Lappersdorf)
2010 - 2021 Fachlehrer im Schulamtsbezirk in der Landeshauptstadt München
2012 Ernennung zum Fachberater für Werken und Kunst im staatlichen Schulamt in der Landeshauptstadt München
2017 - 2021 Ansprechpartner für Kunst im Staatlichen Schulamt in der Landeshauptstadt München
seit 2015 Landesausschussmitglied des Bayerischen Lehrerverbandes BLLV
2015 - 2021 stellvertretender Landesfachgruppenleiter der Fachlehrer im BLLV
2016 - 2021 Personalratsmitglied im örtlichen Personalrat München
2017 - 2021 Mitarbeiter im Projekt K.I.D.S. (Kreativität in der Schule) des Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München
seit 2021 Dozent und Fachbereichsleitung Kunst am Staatsinstitut für die Ausbildung von Fachlehrern in Bayreuth

Waßmann als Künstler

Öffentliche Ausstellungen im In- und Ausland / Organisator von Kunstausstellungen
Leiter von Workshops und Seminaren im künstlerischen Bereich
Mitglied im BBK München und Oberbayern & Ofrfranken
Bisherige Ausstellungen in Arenzano (Italien), Bayreuth, Regensburg, München, Eschenbach, Gera, Helmbrechts, Himmelkron, Krakau (Polen), Kronach, Kulmbach, Münchberg, Neudrossenfeld, Vilnius (Litauen) und München.

OBERBAYERISCHE
LEHRER

KUNST
TAGE

KUNST

LEHRPLANÜBERSICHT

LERNBEREICH 1 | **BILDENDE KUNST**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- formulieren und diskutieren Fragen an komplexe Kunstwerke des 20. und 21. Jahrhunderts, um an deren Beispiel das Verhältnis von Urteil und Vorurteil zu thematisieren und so Offenheit und Neugierde im Umgang mit moderner Kunst zu entwickeln.
- analysieren nach selbst zusammengestellten und reflektierten Kriterien auf der Basis bestehender Analyseraster Kunstwerke ab 1945, die soziale, politische oder gesellschaftliche Fragen aufgreifen.
- gestalten wahlweise ein Bild, Objekt oder eine Installation bzw. Performance im Hinblick auf ausgewählte Positionen der Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Werke von Künstlerinnen und Künstlern des 20. und 21. Jahrhunderts (z. B. von Picasso, Mondrian, Kandinsky, Duchamp, de Saint Phalle); künstlerische Positionen*
 - *wichtige Begriffe: Abstraktion, Kubismus, Dada, abstrakter Expressionismus, Pop Art, Land Art, Konzeptkunst (Conceptual Art), Kinetik*
- *Gestaltungselemente und prinzipien (z. B. Verfremdung, Abstraktion, Irritation, Gegenentwurf, Propaganda, Kritik, Karikatur, Idealisierung)*
 - *Techniken: Malerei, Collage, Montage, Fotografie, Installation oder Performance*
- *Werkzeuge und Materialien: Mal- und Zeichenwerkzeuge, Werkstoffe, Montagematerial, Requisiten, technische Medien*

LERNBEREICH 2 | **GESTALTETE UMWELT**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- dokumentieren fotografisch Phänomene der Selbstdarstellung (z. B. Kleidung, Accessoires, Verhalten oder Einrichtungen), um daran wesentliche Merkmale eines bestimmten Lebensstils zu erkennen, zu benennen und, auch im Hinblick auf ökologische Aspekte, zur Diskussion zu stellen.
- analysieren vergleichend räumliche Situationen im Innen- oder Außenraum (auch Gartenanlagen), um die Wirkung der jeweiligen Gestaltung (z. B. Farben, Materialien, Größen, Proportionen, Ausstattung, Lichtführung) auf die Nutzerinnen und Nutzer zu erkennen und auf konstruktiv wertschätzende Weise zu bewerten.
 - entwerfen in Partner- oder Teamarbeit und mit geeigneten Mitteln einen Innen- oder Außenraum mit eigener Charakteristik. Dazu besprechen sie auf konstruktiv wertschätzende Weise die Ideen ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler. Im Rahmen einer bewusst gewählten Präsentationsform begründen sie ihre Gestaltungsentscheidungen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Räume, Formen der Selbstdarstellung*
 - *wichtige Begriffe: Funktionalität, Ergonomie, Raumbedarf, Proportion, Lifestyle, Repräsentation*
 - *Gestaltungselemente und -prinzipien: Inszenierung des Motivs, grafische Gestaltungsmittel*
- *Techniken: Skizze, farbiger Entwurf, Modellbau, Fotografie, Fotomontage ggf. am Computer mit Bildbearbeitungssoftware*
 - *Werkzeuge und Materialien: Fotoapparat, Mal- und Zeichenwerkzeuge*

LERNBEREICH 3 | **VISUELLE MEDIEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben und analysieren virtuelle Welten im Vergleich, um deren Botschaften und die Wirkung auf die Nutzerinnen und Nutzer zu entschlüsseln.
- erstellen ein Storyboard für eine Liveperformance oder einen Videoclip.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: virtuelle Welten (z. B. in Computerspielen, sozialen Netzwerken, Musikvideoclips oder in der Kunst), Performance, Videoclip*
 - *wichtige Begriffe: Videoinstallation, Performance, Storyboard*
 - *Gestaltungselemente und -prinzipien: grafische bzw. filmische Mittel*
 - *Techniken: Zeichnen, Fotografieren, Filmen, theatrales Spiel bzw. Performance*
- *Werkzeuge und Materialien: Zeichenwerkzeuge, Filmkamera, Computer, ggf. Bearbeitungssoftware*

LEHRPLANÜBERSICHT

LERNBEREICH 4 | **ERFAHRUNGSWELTEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren anhand von Fotos von Menschen in ihrer jeweiligen Umgebung, wie die Illusion von Räumlichkeit (Tiefenraum und Volumen) entsteht.
- zeichnen Konstellationen menschlicher Körper in einer räumlichen Situation (z. B. um bestimmte Befindlichkeiten, Haltungen oder Interaktionen und die dadurch entstehende Atmosphäre auszudrücken).

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Figur im Raum*
- *wichtige Begriffe: Konstellation, Atmosphäre, Interaktion*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: Mittel der räumlichen Darstellung (Überschneidung, Verkürzung, Perspektive, Hell-Dunkel-Modellierung), Komposition im Raum, Körperachsen, Richtungen, Blickachsen*
- *Techniken: Skizze, Zeichnung*
- *Werkzeuge und Materialien: Zeichenwerkzeuge*

LERNBEREICH 5 | **FANTASIEWELTEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren abstrakte bzw. gegenstandslose Plastiken oder Skulpturen im Hinblick auf den jeweiligen Einsatz der Materialien, die zugrunde liegenden Formprinzipien und ihre Wirkungen.
- drücken selbst gewählte Begriffe (z. B. Teamgeist, Freiheit, Macht) oder abstrakte Konzepte (z. B. Welt ohne Schwerkraft, Durchbruch) in eigenen kleinen Plastiken aus und setzen dabei Formen, Volumina, Materialien, Farben, Oberflächen sowie die Anordnung im Raum bewusst ein.
- präsentieren ihre Plastiken bzw. Skulpturen im Rahmen einer realen oder virtuellen Ausstellung, entscheiden sich bewusst für eine wirkungsvolle Hängung, finden Titel für die Werke und erläutern ihre Intention nach einer gemeinsam erarbeiteten, inhaltlichen Gliederung.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: abstrakte Plastiken oder Skulpturen des 20. und 21. Jahrhunderts (z. B. von Henry Moore, Barbara Hepworth, Constantin Brancusi)*
- *wichtige Begriffe: gegenständlich – abstrakt, kristallin – organisch, blockhaft – raumgreifend, statisch – dynamisch, ruhig – bewegt, kinetisch, allansichtig – schauseitig, geglättet – rau, geschlossen – durchbrochen, rhythmisiert*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: plastische Gestaltungsprinzipien (z. B. materialgerechtes Arbeiten, Materialkorrespondenz, virtuelles Volumen, Allansicht, Schauseite, Formen der Oberflächenbeschaffenheit)*
- *Techniken: Modellieren und Bauen mit Ton, Bearbeiten von Gips, Montieren, Applizieren*
- *Werkzeuge und Materialien: Ton, Gips, Materialien aus Industrie und Natur, Recycling- und Restmaterial*

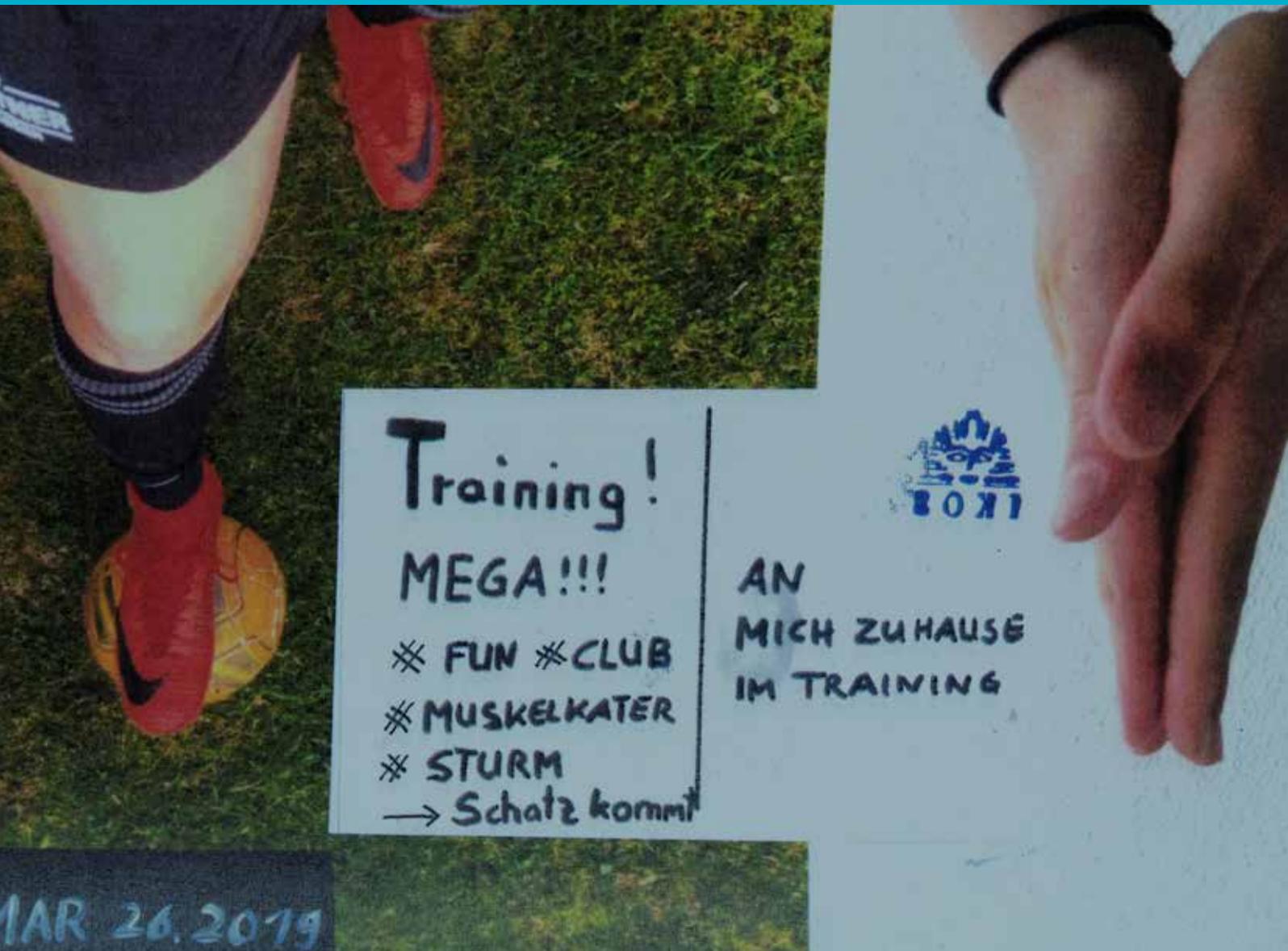


KUNST 9

UNTERRICHTSMODELL

ONE DAY IN MY LIFE - POST FÜR MICH

AUTOREN: MARINA SCHMAUS | KONSTANZE EISINGER | VERONIKA MURBÖCK | DINELA PUCIC



1 | Informationen zur Sachstruktur

Soziale Medien sind alltäglicher Gegenstand der SchülerInnen. Sie posten, liken, verlinken und dokumentieren sich und ihre Freunde auf unterschiedliche Art und Weise. Dabei ist die Selbstdarstellung und das „gut Ankommen“ bei den Adressaten im Fokus.

Der Konzeptkünstler On Kawara hat in seinen Werken sein Leben in die Kunst transformiert. Dabei gelang es ihm die zeitliche Dimension und den räumlichen Aufenthalt durch Reduktion und die Zentrierung des Blickwinkels in chronologische Abfolge zu bringen. Von seinem ersten Auslandsaufenthalt an entstand eine ganz besondere Art der Aufzeichnung in Büchern, Ausstellungen und Videos.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Followers zu erhaschen animiert durchaus dazu sich in bestimmten Lebensstilen zu verwirklichen. Dadurch, dass dies so aktuell ist, gerät das Reflektieren des eigenen Handelns in den Hintergrund. Durch die Herangehensweise mit digitalen Medien und konventionellem Zeichenwerkzeug und der Idee des Künstlers entstehen eigene Lifestories - fernab von sozialen Netzwerken in Retromanie.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die SchülerInnen nutzen ihre lieb-gewonnenen Art der Kommunikation in sozialen Netzwerken mit dem Schreiben einer traditionellen Postkarte an sich selbst. Postkarten beinhalten wie Nachrichten, tweets, mails, snaps nur kurze Texte. Mit Hashtag wird das Wichtigste wiedergegeben. SchülerInnen kommunizieren oftmals nur noch in reduzierter und verkürzter Form, auch die Postkarte bietet nur wenig Platz für Bilder und Texte und zwingt zur reduzierten Kommunikation. In der Fotografie lernen sie ihr Augenmerk auf einen kleinen Ausschnitt des Tuns zu richten. Durch das Verbalisieren prägnanter, aber auch ritualisierter Stationen ihres Tages, entstehen die Bildideen.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Arbeitsmaterial:

DIN A2 Papier (Hintergrund),
DIN A6 Papiere (Postkartenformat),
diverse Zeichenstifte, Lineal, Stempel und Stempelkissen bzw. Farbe und Pinsel, Smartphone, Digital-camera o. ä. Fotoaufnahmegeräte und Farbdruckgerät

Gestaltungsprozess:

Als Einstieg/Impuls wird ein Videoausschnitt des Künstlers On Kawara bzw. eine Musiksequenz (z. B. Bilder im Kopf) gezeigt/abgespielt. Die SuS skizzieren ihren Tagesablauf (z. B. MindMap) und fixieren vier bis fünf markante Ereignisse. Anschließend werden die vier bis fünf Postkarten, die Überschriftskarte und das dazugehörige Tagesdatum gestaltet. Bereits bestehende Fotos werden ausgewählt, bearbeitet und ausgedruckt. Bei Bedarf müssen weitere Bildmotive bis zur nächsten Kunststunde geplant und mitgebracht werden. Im Folgenden recherchieren die SuS den passenden Kartenausschnitt für ihre Tagesroute. Dieser Kartenausschnitt wird vergrößert gezeichnet und die zurückgelegte Strecke farblich hervorgehoben. Zum Schluss erfolgt die Anordnung der Postkarten und Fotos auf dem Kartenausschnitt bzw. um diesen herum. Separat kann eine Fotostory erstellt werden.

5 | Bildnerische Probleme

- Textauswahl und -reduktion des Tagesablaufes
- Darstellung auf der Postkarte
- Anordnung der Inhalte
- stimmige Bildauswahl mit konkreten Ausschnitten
- Arrangement der Bilder und Postkarten auf der Karte

6 | Variationsmöglichkeiten

- Lifestory als Video
- Story für soziale Netzwerke
- PowerPointPräsentation
- Arrangement einzelner Bilder und Postkarten

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

- Ich und meine Zukunft

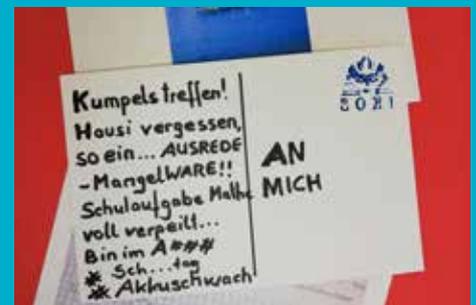
- Meine Ferien

- Unsere Abschlussfahrt

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

- Ich und meine Zukunft
- Meine Ferien
- Unsere Abschlussfahrt

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

UNTERRICHTSMODELL POSTfürMICH

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

Einstieg

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 1

Videoausschnitt des Künstlers On Kawara

EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 2

Musiksequenz (z. B. Bilder im Kopf)

Erarbeitung

Skizzieren des Tagesablaufes (z. B. MindMap) und fixieren vier bis fünf markante Ereignisse

Gestaltung der vier bis fünf Postkarten, der Überschriftskarte und des dazugehörigen Tagesdatums

Auswahl, Bearbeitung und Ausdruck bereits bestehender Fotos

Planung (bei Bedarf) weiterer Bildmotive

Recherche passender Kartenausschnitte für Tagesroute

Vergrößerung des Kartenausschnittes

Farbige Hervorhebung der zurückgelegten Strecke

Anordnung der Postkarten und Fotos auf dem Kartenausschnitt

Reflexion

Mit Hilfe von gemeinsam festgelegten Kriterien (in Anlehnung an den Videoausschnitt) erfolgt ein Gallery Walk.

Präsentation

Jeder SuS erzählt seinen Tag anhand der Fotostory.

Die Postkarten und Fotos werden im Schulhaus ansprechend ausgestellt.

UNTERRICHTSMODELL POSTfürMICH

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1

Material herrichten



Arbeitsschritt 6

Arrangieren auf dem Kartenausschnitt



Arbeitsschritt 2

One day in my life - Tag festlegen



Arbeitsschritt 3

Gestaltung der Postkarten



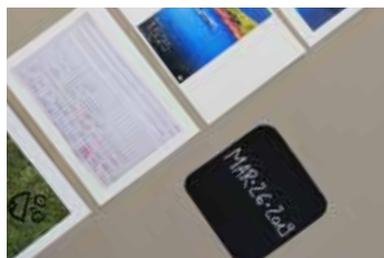
Arbeitsschritt 7

Lineare Bildanordnung



Arbeitsschritt 4

Bildauswahl



Arbeitsschritt 8

Variationsmöglichkeiten testen



Arbeitsschritt 5

Bildbearbeitung



Arbeitsschritt 9

Variationsmöglichkeiten testen



BILDERGEBNISSE
EINBLICK



#Aufstehen #grusam
#Müde #SNOOZE
Bin um 6:20 Uhr
aufgestanden! Zu spät!



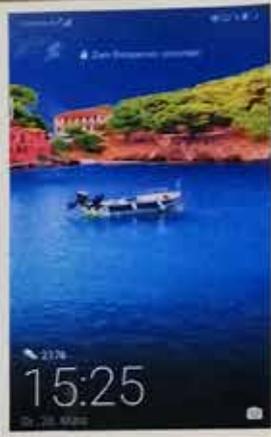
AN
MAXI MUELLER
MUSTERSTRASSE 12
80001 MÜSTERHAUSEN



Kumpels treffen!
Hausi vergessen, so
ein Mist... AUSREDE
Mangelware.
Schulaufgabe Mathe
voll verpöht...
Bin im A###
#Sch...tag #Probleme
#Akkuschwach



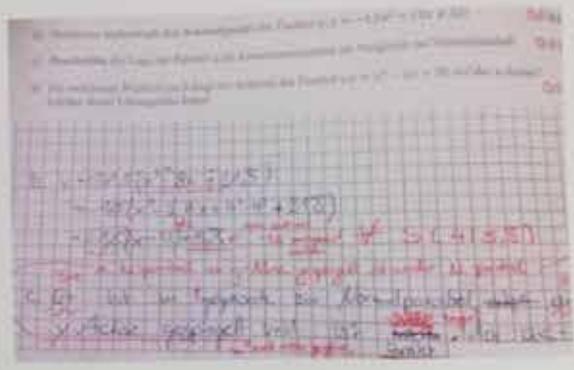
AN
MICH



Mathe war
#Sch....



Nochmal
an MICH



Training!

MEGA!!!
#FUN #CLUB
#MUSKELKATER
#STURM
→ Schatz kommt
♡



AN
MAXI MUELLER
IN TRAINING



UNTERRICHTSMODELL
POST für MICH



MAR. 26. 2019

MAR 26.2019

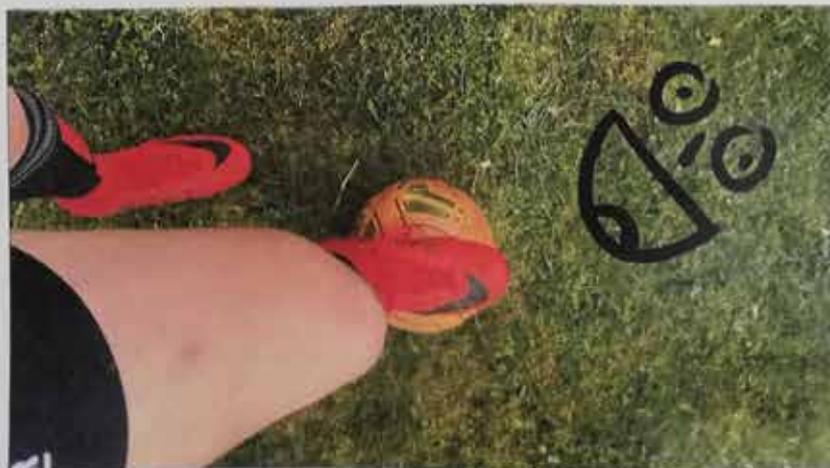
Training!

MEGA!!!

- # FUN # CLUB
- # MUSKELKATER
- # STURM
- Schatz kommt



AN
MICH ZUHAUSE
IM TRAINING





Training-
MEGA !!!

#FUN #CLUB

#MUSKELKATER

#STURM

→ SENATZ KENNT

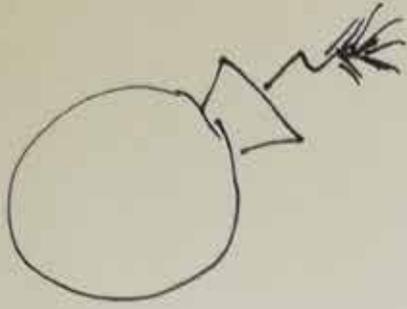


AN

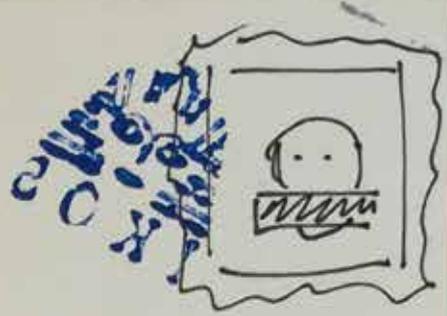
MAXI MUELLER
IM TRAINING

MAR. 26. 2019





Mathe war
#Sch....



Nochmal!
an MICH

MAR.26.2019

- b) Bestimme rechnerisch den
- c) Beschreibe die Lage der P...
- d) Für welche(n) Wert(e) von b liegt
Erkläre deine Lösung(s) kurz!

$$\begin{aligned}
 b) \quad y &= -1,5(x^2 + 8x + 21,5) \\
 &= -1,5(x^2 + 2 \cdot 4x + 4^2 - 4^2 + 21,5) \\
 &= -1,5(x + 4)^2 + 5,5 \quad \text{wenn wir hier } -1,5 \text{ multiplizieren} \\
 &\quad \text{ausklammern}
 \end{aligned}$$

Sie ist Normalparabel an y-Achse gespiegelt ist wieder Normalparabel
 Er ist in Gegenseite zur Normalparabel an y-Achse gespiegelt und ist
 y-Achse gespiegelt und ist ~~weiter~~ ~~enger~~ ~~da~~ ~~a < -~~
~~weiter~~ ~~enger~~ ~~da~~ ~~a < -~~
~~weiter~~ ~~enger~~ ~~da~~ ~~a < -~~

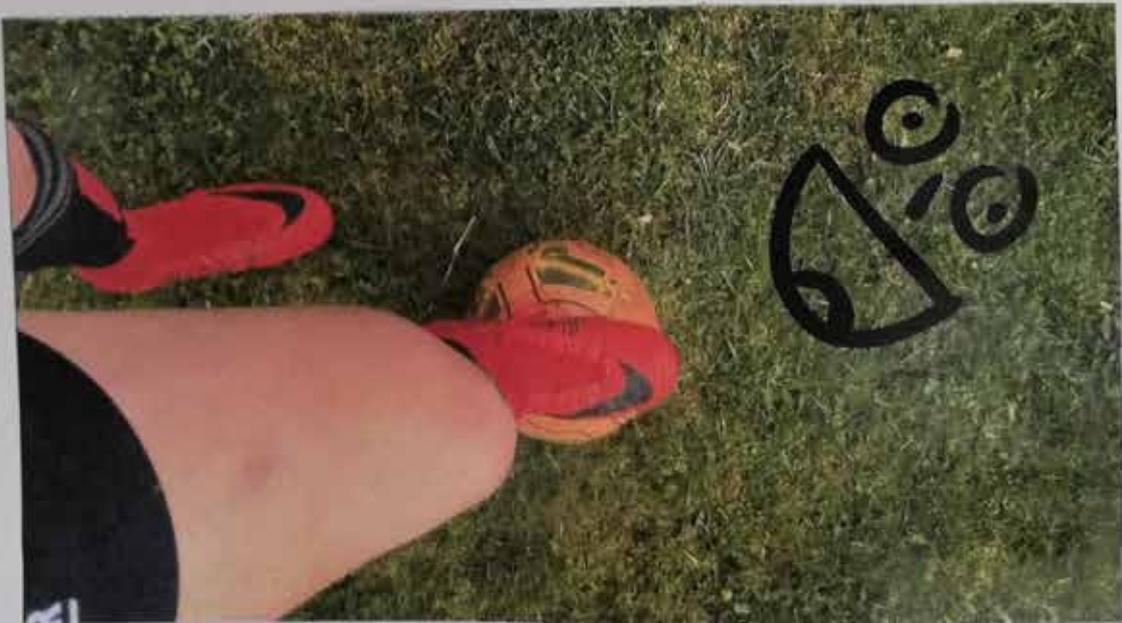
Training!

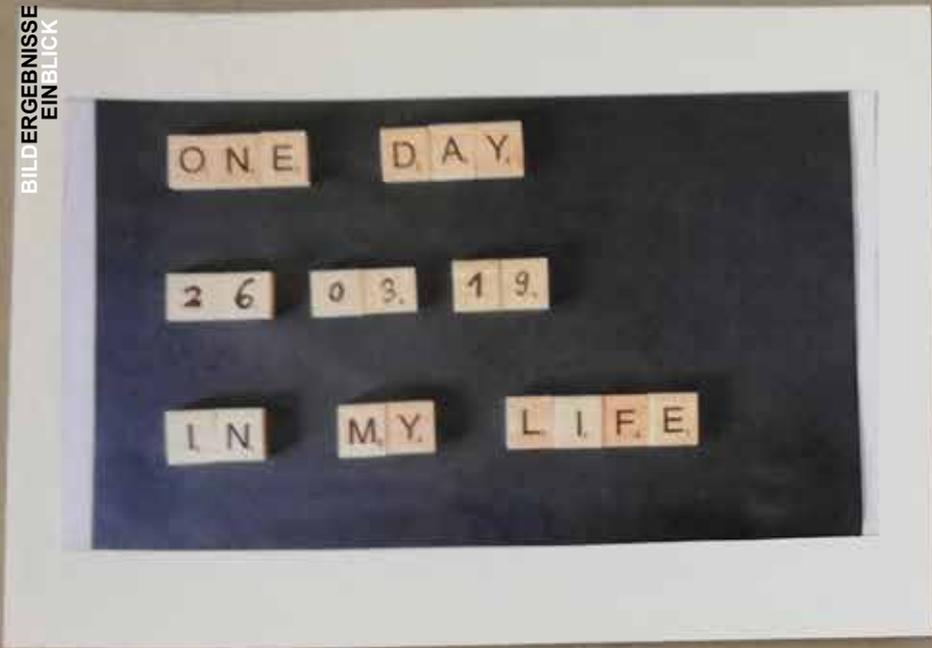
MEGA!!!

- # FUN # CLUB
- # MUSKELKATER
- # STURM
- Schatz kommt



AN
MICH ZUHAUSE
IM TRAINING






 ✘ Aufstehen
 ✘ Dogned
 ✘ LEI !!
 ✘ reden Dog...
 ✘ MÜDE


 AN
 MICH DAHOAM
 STRASSE 123
 10001 HAUS

Train
 MEGA
 ✘ FUN
 ✘ MUSK
 ✘ STUR
 → Sch

FANTASIEWELTEN

UNTERRICHTSMODELL

HOLZ- NATUROBJEKTE

AUTOR: KURT SEYFFERT



UNTERRICHTSMODELL
STRUKTURART

UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

1 | Informationen zur Sachsstruktur

Mit dem Kennenlernen gegenstandsloser Plastiken und Skulpturen des 20. und 21. Jahrhunderts sollen sowohl Interesse und Neugier geweckt, als auch allgemeine Gestaltungsprinzipien - gegenständlich/abstrakt, statisch/dynamisch, kristallin/organisch etc. - von Skulpturen und Plastiken erarbeitet werden. Als Anregung zu möglichen Formgebungen bieten sich KünstlerInnen der Landart an, z.B. Andy Goldsworthy - und solche, die sich, wie David Nash, in ihrem Werk auch mit Naturmaterialien auseinandergesetzt haben. Eine spezielle Analyse des Materials bezüglich seiner charakteristischen Formen der Oberflächenbeschaffenheit, Materialkorrespondenz, Volumen und der Möglichkeiten ihrer materialgerechten Bearbeitung regen an und helfen bei einer kreativen Gestaltung.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Gerade in Zeiten der Automatisierung und Digitalisierung fördert die Auseinandersetzung mit naturgegebenen Formen und Strukturen ein natürliches Sehen und Begreifen. Der Umgang mit Naturmaterialien schärft die Sinne und das Bewusstsein, Natur als etwas Schönes und Erhaltenswertes zu begreifen. Kleinplastiken eignen sich gut, handwerkliche Techniken zu festigen, bei größeren Objekten bewähren sich Partner- und Gruppenarbeit. Hier können "Techniker" ihren MitschülerInnen helfen, den handwerklichen und projektorientierten Wert einer Arbeit bis hin zur Präsentation/Ausstellung zu üben.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

SchülerInnen in diesem Alter möchten in die Natur, bewegen sich aber zunehmend in virtuellen Welten. Damit einhergehend tritt ein Leben und Arbeiten in natürlicher Umgebung, wie auch die Auseinandersetzung mit Naturmaterialien stetig - vermehrt im städtischen Umfeld - in den Hintergrund. Der Blick für natürliche Formen und Strukturen, aber auch eine haptische Auseinandersetzung, das „Begreifen“ verlieren sich immer mehr, leben bei diesem Thema auf.

Ein Arbeiten in kleinen Gruppen bietet sich an, stärkt den Teamgeist und projektorientiertes Arbeiten.

Mit Naturmaterialien zu arbeiten, sich in der Natur zu bewegen, oder auch auch Kleinplastiken in geeigneten Fachräumen zu gestalten, eröffnet einen weiteren Zugang zur Kunst. Es werden dreidimensionale Objekte kreiert, die bei einem Angebot an bildnerischen Themen ein praktisches Werken und Arbeiten ermöglicht und bietet und SchülerInnen einen oft neuen und spannenden Zugang zu kreativem Gestalten.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Eine Auseinandersetzung mit natürlichen Materialien, die Entdeckung ihrer Schönheit und Einmaligkeit, die Möglichkeit zur Gestaltung, erleben viele Menschen immer seltener. Arbeiten mit verschiedenen Naturmaterialien ist nicht nur ein kreativ-ästhetisches, sondern in seiner Dreidimensionalität auch ein sinnlich-haptisches Erlebnis. SchülerInnen entdecken abstrakte Formen und erkennen ihre Gestaltungsmerkmale. Die schöpferische Kraft der Natur einerseits und die gestalterische Kraft der KünstlerInnen andererseits ergänzen sich zu einem Gesamtkunstwerk. Für die abstrakten Objekte können folgende Arbeitsschritte herausgearbeitet werden:

1. Ob Holz, Stein, Gräser, Blätter, Federn etc., die natürliche Vorstellungskraft wird beim Suchen, Entdecken und Sammeln des Materials gefordert und gefördert.
2. Mit dem Bergen, Reinigen und Freilegen von Formen und Oberflächen, dem Arbeiten an Naturobjekten mit Säge, Schnitzmesser, Bürste, Pinsel etc. erweitern SchülerInnen ihre Fertigkeiten im Umgang mit Werkzeug und Material. Es offenbaren sich Elemente und Strukturen, die den Weg zur weiteren Gestaltung ebnen.
3. Die Möglichkeiten sind sehr vielfältig, so werden etwa markante Bereiche herausgearbeitet, oder Teile unangetastet belassen, andere Materialien angefügt, mit Farbe oder Schutzanstrich gestaltet. Dabei ergänzen sich natürlich vorhandene Strukturen und Formen symbiotisch mit der schöpferischen Kraft der KünstlerInnen zu einem neuen Werk, das - etwa als Objekt einer Ausstellung - einen Sockel- oder Aufhängung erhalten kann.

5 | Bildnerische Probleme

Nach der Analyse abstrakter Formen ist das Sammeln und Bergen natürlicher Materialien der erste Schritt.

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

Dabei ist darauf zu achten, dass es sich um keinen Eingriff in sich entwickelnde oder lebendige, noch wachsende Refugien handelt. Auch sollte ein Bewusstsein geschaffen werden, dass in Alt- oder Bruchholz bereits Kleintiere ihr Zuhause gefunden haben. Vor der weiteren Bearbeitung am Arbeitsplatz empfiehlt sich eine Zerteilung in gut transportierbare Stücke und das Reinigen von Erde, Kies, etc. etwa an Gewässern. Bei der Gelegenheit treten besondere Strukturen und Farben schon deutlich hervor. Eine Skizze kann den SchülerInnen eine Hilfe bei der Entwicklung fantasievoller Formgestaltungen geben.

Auf die fachgerechte Handhabung von Werkzeugen, Bearbeitungs- und Verbindungstechniken ist zu achten, das Anbringen ergänzender Materialien (Fixierungs- und Klebetechniken) wird von der Lehrkraft begleitet, kann auch durch SchülerInnen der Technikgruppe unterstützt werden.

6 | Variations- möglichkeiten

- Gestaltung mit Materialien aus alten Gebrauchsgegenständen, Möbel, Werkzeug, Garten, Schuppen, Speicher etc.
- Beschränkung auf ein Material
- Präsentation der Plastiken bzw. Skulpturen im Rahmen einer Ausstellung, real oder virtuell, mit Titeln für die Werke, einer individuellen Intention, oder einer gemeinsam erarbeiteten, inhaltlichen Gliederung.



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

- Gestalten von Objekten, die teils oder ganz gegenständlich wahrgenommen werden können, z. B. Tier, Zwerg, Naturgeist, Engel, Riese, Baumwesen etc.
- Verwendung und Kombination mit anderen Materialien wie Ton, Gips, Gasbeton, Fango, Metall, Draht, Papier, Kunststoff, Recycling- und Restmaterial aus Industrie und Handwerk.
- Technisches Design aus Elektroschrott: „Roboter“, „Fantasiemaschine“, „Universal-Fernbedienung“, etc.

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

UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

1. Initiation / Einstieg

- Analyse abstrakter bzw. gegenstandsloser Plastiken oder Skulpturen
- Erarbeiten der Arbeitsschritte bei der Entstehung der Objekte
- Klärung der Organisationsstruktur

2. Exploration / Praxisteil 1

- Suchen, Sehen und Sammeln der Materialien, individuell, oder z. B. am Wandertag
- Vorbereiten des Materials für den Transport, Reinigen
- Skizzen
- Arbeitsplatz und Arbeitstechniken

3. Reflexion / Zwischenbesprechung

- Wie wirken die unbearbeiteten Teile?
- Aufgabenstellung / Aufgabenteilung im Team
- Tipps zu individuellen Techniken (Lehrer und Technikschrüler)

4. Objektivierung / Praxisteil 2

- Herstellung der Skulptur / Objekt / Plastik

5. Präsentation und Integration / Abschlussbesprechung

- Schüler stellen ihre Skulpturen aus, diese werden im Plenum anhand der Kriterien besprochen.

UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Sammeln der Wurzeln



Arbeitsschritt 4
Oberflächengestaltung: Bemalen/Oberflächenschutz



Arbeitsschritt 2
Reinigen mit Drahtbürste



Arbeitsschritt 5
Aufstellung/Sockel



Arbeitsschritt 3
Schnitzen, Formgestaltung



















ERFAHRUNGSWELTEN

UNTERRICHTSMODELL

ALLES NUR ILLUSION

AUTOREN: ANNETTE FLEMMER | BERNADETTE MEIER | BIANCA NOLL



UNTERRICHTSMODELL
NUR ILLUSION

1 | Informationen zur Sachstruktur

Perspektive bezeichnet die räumlichen, linearen Verhältnisse von Objekten im Raum. Die Perspektive ist stets an den Ort des Betrachters gebunden und kann durch Veränderungen der Orte der Objekte und des Betrachters im Raum verändert werden.

Durch Größenverhältnisse und Farbgebung kann eine Tiefenwirkung entstehen. Die Illusion der Räumlichkeit entwickelt sich durch den Farbverlauf von vorne dunkel nach hinten hell. Während Personen und Gegenstände im Vordergrund groß dargestellt werden, werden sie nach hinten kleiner abgebildet.

Die Fluchtpunktperspektive unterstützt die Tiefenwirkung.

Beim Einsatz der Collagetechnik steht die gestalterische Freiheit im Vordergrund, beachtet werden müssen jedoch die Größenverhältnisse.

Eine Illusion ist in der Psychologie eine Sinnestäuschung, eine falsche Wahrnehmung der Wirklichkeit.

Bei der Einführung des Themas ist eine Besprechung des Surrealismus (Salvador Dali) hilfreich.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die SchülerInnen lernen durch Bildbeispiele verschiedene Perspektiven (Zentralperspektive, Froschperspektive...) kennen. In den digitalen Medien gibt es zahlreiche Beispiele für Sinnestäuschungen. Auch setzen sie sich mit der Farbgebung und deren Wirkung bezüglich der Räumlichkeit auseinander. Sie können mit verschiedenen ausgeschnittenen Motiven auf der gestalteten Perspektive experimentieren. Dabei erkennen sie, dass die Anordnung verschieden großer Motive die Tiefenwirkung beeinflusst.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Schüler haben die Möglichkeit sich weiter mit dem Thema Räumlichkeit auseinanderzusetzen. Motivierend ist der Einsatz von Motiven aus Zeitschriften in ihrem selbst gestalteten Raum. Ansprechend ist die freie Auswahl der vom Schüler benutzten Materialien und das Experimentieren beim Anordnen. Die Schüler lernen einfache Mittel kennen, um ausdrucksstarke Erfahrungswelten entstehen zu lassen.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die SchülerInnen benötigen die ausgewählten Mal- oder Zeichnungsmittel, Maluntergrund, Kleber, Schere und verschiedene Zeitschriften.

Zwei Drittel des Blattes sollten für die Zentralperspektive verwendet werden, ein Drittel für den Hintergrund, der frei gewählt werden kann (Säulen, Stadt, Himmel, Landschaft, Berge, Bäume...). Der Fluchtpunkt sollte in der Mitte des Hintergrundes angeordnet werden. Die Linien des Schachbrettmuster werden vom Fluchtpunkt aus strahlenförmig sich erweiternd mit Lineal gezogen. Die horizontal zum Blatt verlaufenden Linien verjüngen sich nach oben hin. Ein Teil des Schachbrettmuster wird mit beliebiger Farbe gestaltet (Tiefenwirkung beachten, Farbe wird nach hinten hin schwächer). Dabei kann ein geometrischer Körper in unterschiedlicher Farbe zum Schachbrett eingesetzt werden. Der andere Teil wird freigelassen. Nun wird der Hintergrund von hinten nach vorne gestaltet (z.B. zuerst den Himmel, dann die Bäume davor malen). Danach werden die ausgeschnittenen Motive aus Zeitschriften experimentell angeordnet (Größenverhältnisse beachten) und anschließend aufgeklebt.

5 | Bildnerische Probleme

Die Zentralperspektive muss mit Genauigkeit angelegt werden. Auch ist es für die SchülerInnen herausfordernd ein Motiv zu finden, das ihrer alltäglichen Wahrnehmung nicht entspricht.

Des Weiteren kann der lasierende Farbauftrag für die Tiefenwirkung ein Problem darstellen.

6 | Variationsmöglichkeiten

- Einsatz verschiedener Malmittel
- Bildgröße
- Format
- Collage (unterschiedliche Themen: Mode, Tiere, Stars...)

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

- Einbau von Selfies in die Tiefenperspektive
- Eigenes Zeichnen der Körper

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**
- Einbau von Selfies in die Tiefenperspektive
 - Eigenes Zeichnen der Körper
- 7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation
 - 8 | Arbeitsschritte
 - 9 | Das Endprodukt

UNTERRICHTSMODELL NURILLUSION

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

DIE STUNDE (2 DOPPELSTUNDEN)

1. EINSTIEG:

Betrachtung von Bildern des Surrealismus, Perspektive und illusionistischer Darstellung

2. ERARBEITUNG:

Einteilung der Blattes in zwei Drittel Vordergrund/ein Drittel Hintergrund

Anlegen der Zentralperspektive von der Mitte des Hintergrundes ausgehend (siehe Bildbeispiel)

Farbige Gestaltung des Schachbrettmusters

Anlegen des Hintergrundes

Ausschneiden der Motive aus Zeitschriften und experimentelles Anlegen der Motive

3. ZWISCHENREFLEXION:

Hinterfragen der Motivanordnung, Vergleich unterschiedlicher Motive

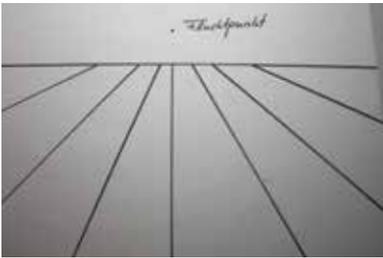
Aufkleben der Ausschnitte

4. PRÄSENTATION

Vorstellen der Werke und Besprechung im Plenum

UNTERRICHTSMODELL NURILLUSION

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Anlegen der Perspektive



Arbeitsschritt 4
Experimentelles Anordnen



Arbeitsschritt 2
Gestalten von Vorder- und Hintergrund



Arbeitsschritt 5
Aufkleben der Motive



Arbeitsschritt 3
Auswählen und Ausschneiden der Motive







UNTERRICHTSMODELL
NUR ILLUSION

BILDERGEBNISSE
EINBLICK



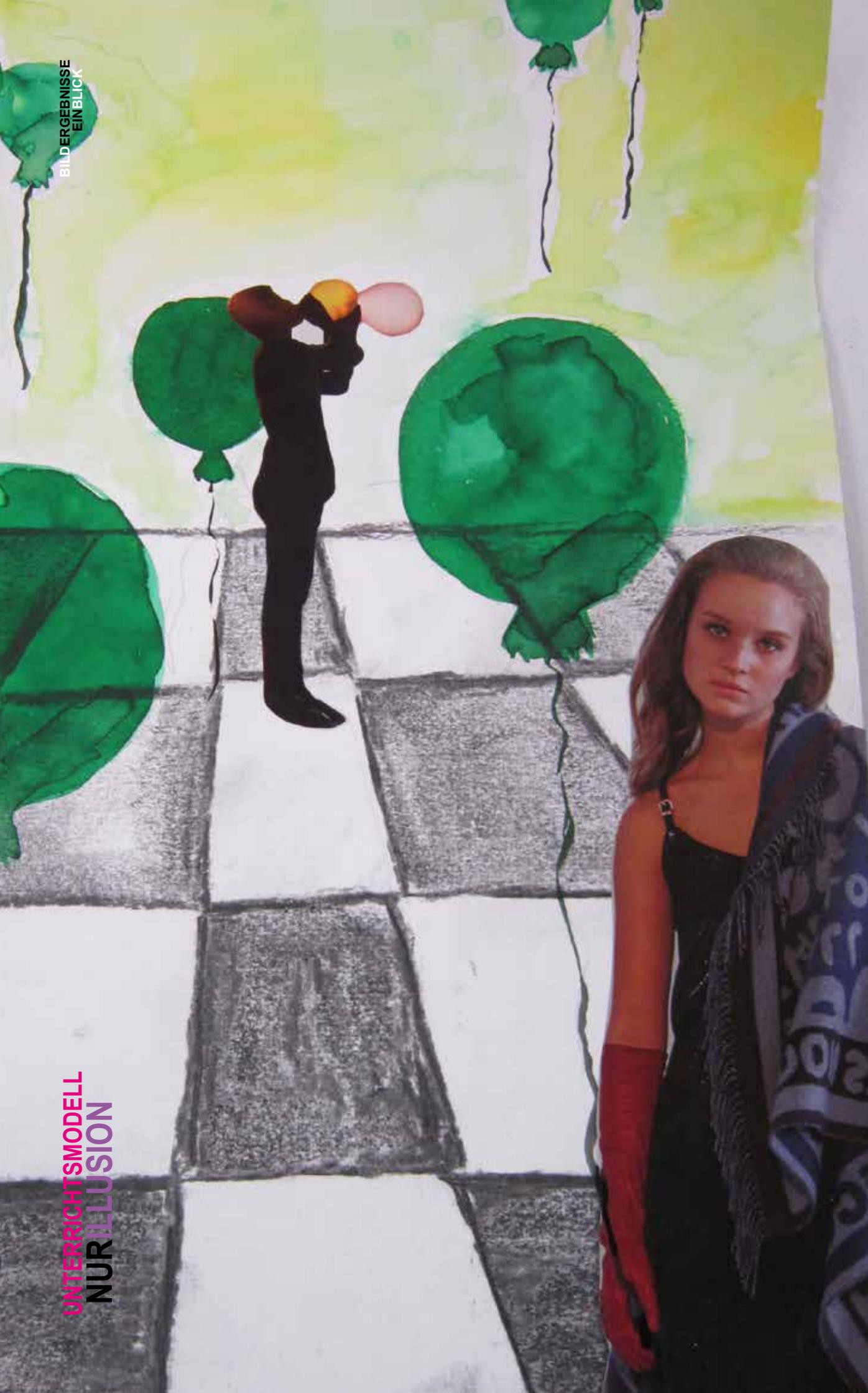






UNTERRICHTSMODELL
NUR ILLUSION

BILDERGEBNISSE
EINBLICK



UNTERRICHTSMODELL

ICH SEHE WAS, WAS DU NOCH NICHT SIEHST

AUTOREN: REBECCA KNOTT | CHRISTINA SCHMIDT



1 | Informationen zur Sachstruktur

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

Die SchülerInnen nehmen ihre Umgebung bewusst wahr und finden Gesichter in Objekten. Diese halten die SchülerInnen 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 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 SchülerInnen 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 werden Objekte digital fotografiert.

Zeichnerische und malerische Umsetzung

Auf weißem Papier wird 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

- Reduktion eines dreidimensionalen Objekts auf eine comicartige Figur
- Zum Originalobjekt passende Kolorierung
- flächiger und sauberer Farbauftrag
- Gestaltung des Steckbriefes

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 Steckbriefes

- Handschriftlich
- digital am Computer
- Sprechblase

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



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

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

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

UNTERRICHTSMODELL SIEHSTDU

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

DIE STUNDE (1 - 2 DOPPELSTUNDEN)

1. EINSTIEG:

- Die Lehrkraft zeigt ein Objekt, in dem die SchülerInnen eine Figur erkennen sollen.
- Anhand des Beispiels wird das Phänomen der Pareidolie erklärt

Stundenziel: Die SchülerInnen 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

UNTERRICHTSMODELL SIEHSTDU

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

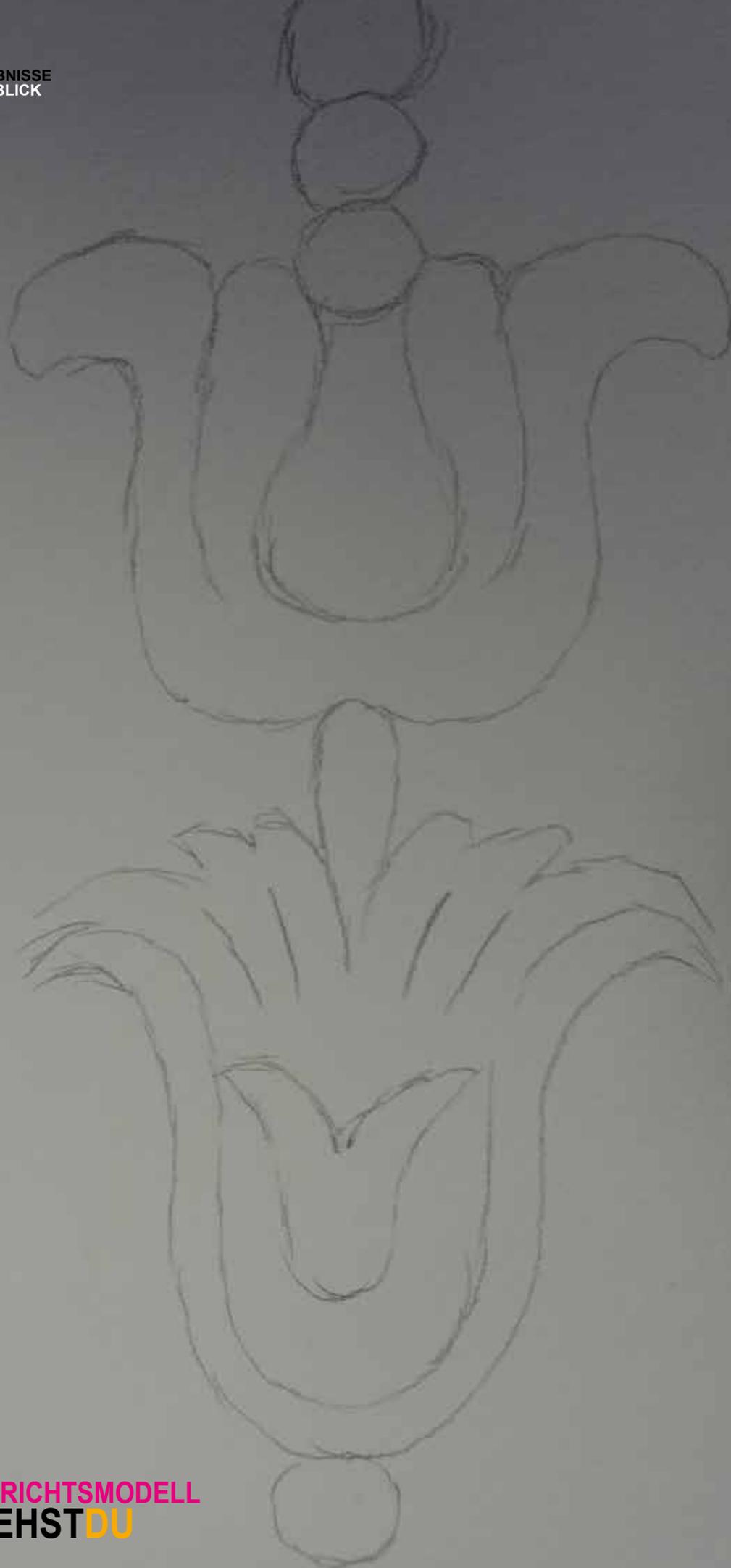


Arbeitsschritt 5

Gegenüberstellung der Fotografie mit der Figur
Namensgebung und Charakterbeschreibung

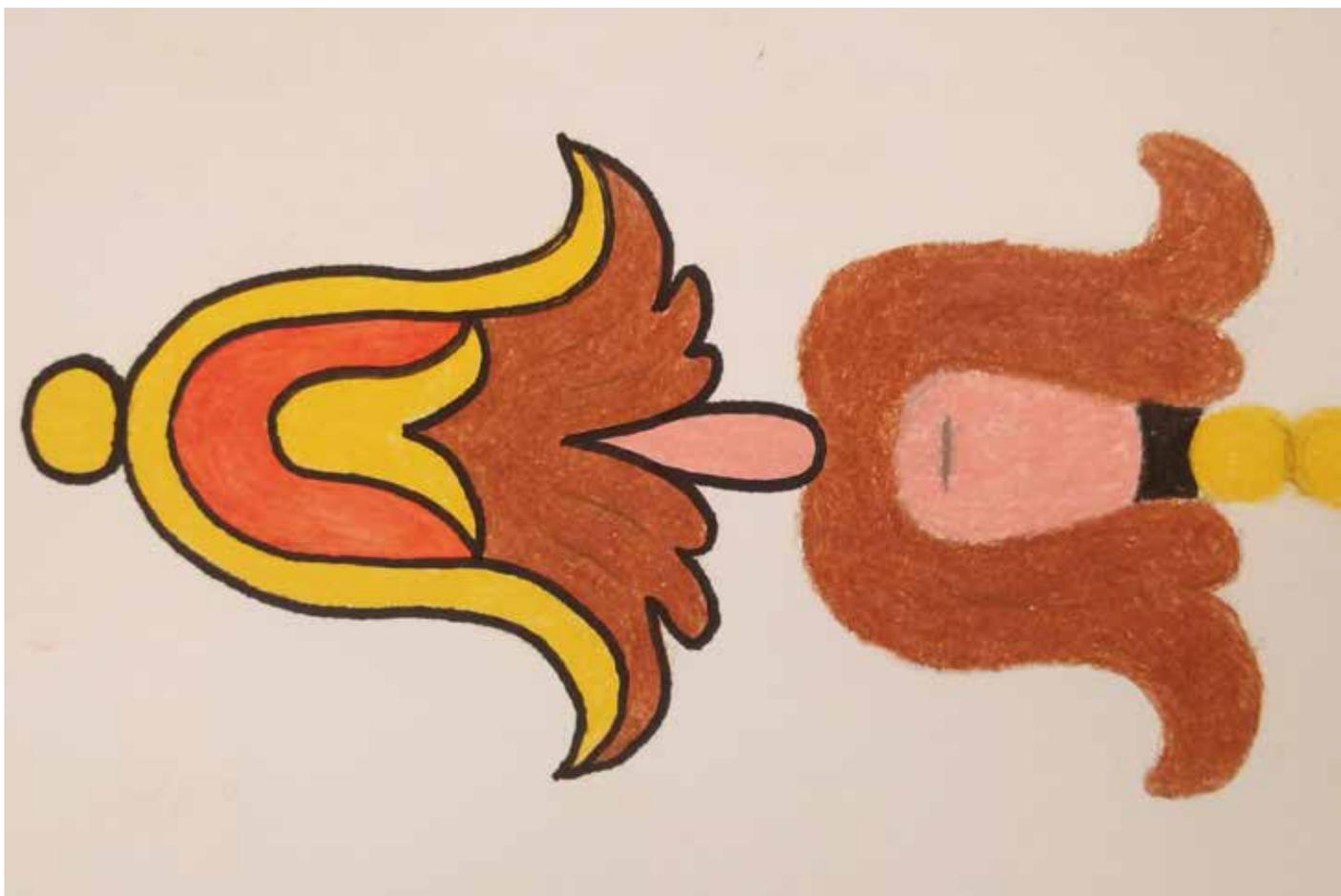














UNTERRICHTSMODELL

PICASSOS WEIBER - FACE LIFTING

AUTOREN: TATJANA KÖRSTEN | BIANCA NOLL | MICHAELA ZEISER
JULIA ZAUNER | CHRISTINE GRAMOLLA



UNTERRICHTSMODELL FACE LIFT

1 | Informationen zur Sachstruktur

Picasso: „Frauen sind entweder Göttinnen oder Fußabtreter“

Frauen inspirierten den spanischen Künstler, als Muse oder als Stütze. Trotz seiner Untreue blieben seine zahlreichen Frauen bei ihm. Wenn er seine aktuelle Geliebte malte, so zeigte er deren Wesen nicht als fotorealistisches Abbild, sondern als facettenreichen Charakter.

Das Bild „Les Demoiselles d'Avignon“ (1907) ist epochenmachend, da die Köpfe und Körper der Frauen in dieser speziellen Art dargestellt werden. Laut Berichten hat Picasso diese Idee in den zwei Jahren zuvor bereits entwickelt.

Die Abstraktionsweise Picassos ist keine Gegenstandslosigkeit, sondern ein Blickwechsel innerhalb eines zweidimensionalen Bildes.

Die Farben wählt Picasso so, dass das Innere der Dargestellten offenbart wird. Dieses Mittel verwenden hauptsächlich die Expressionisten, die Farben als Ausdrucksmittel nutzen.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die SchülerInnen formulieren und diskutieren Fragen an komplexe Kunstwerke des 20. und 21. Jahrhunderts, um an deren Beispiel das Verhältnis von Urteil und Vorurteil zu thematisieren und so Offenheit und Neugierde im Umgang mit moderner Kunst zu entwickeln.

Die SchülerInnen lernen durch die Praxis den Begriff „Abstraktion“ kennen. Die praktische Anwendung des Kubismus hilft den SuS die erlernten Gestaltungselemente und Techniken zu wiederholen und zu vertiefen, sowie Vorurteile gegenüber moderner Malweisen abzubauen.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die SuS werden täglich mit Portraits konfrontiert. Durch die Selfie-Kultur mit „Verfremdungsapps“ haben sie sich dem Thema bereits genähert. Selbstdarstellungen mit Mitteilung der persönlichen Gefühlslage dient den SchülerInnen täglich als öffentliche Verarbeitung ihrer Emotionen, Probleme, Lebenssituation und zur Weitergabe von Neuigkeiten über sich selbst.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Mixed Media:

- Bleistift
- verschiedene Papiere (Collagetechnik)
- Pastellkreiden
- Ölkreiden
- Marker
- Buntstifte
- Aquarellstifte
- ...

Mischtechnik:

- Collage
- Frottage
- Malen
- Zeichnen
- Pappskulptur (Stecktechnik)

5 | Bildnerische Probleme

Den SchülerInnen fällt das Abstrahieren schwer, da das Bild absichtlich „unschön“ gezeichnet werden soll. Die Asymmetrie der Gesichter und das Repertoire an diversen Augen-, Nasen- und Mundformen hemmt zunächst den Zugang. Diese bildnerischen Probleme lassen sich leicht durch Hilfen lösen:

- Arbeitsblatt mit Augen, Mündern und Nasen
- Tafelzeichnungen
- Lehrer- bzw. Schülerdemo

6 | Variations- möglichkeiten

- Seidenmalerei
- Skulpturen aus Pappe
- Collagen
- Fotografien übermalen
- Gestaltung am PC
- Bemalung mit fluoreszierenden Farben - kinetisches, schwarzes Theater
- Präsentieren des Künstlers im Schuhkarton

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

- Selbstporträt
- Bearbeitung eines eigenen Fotos
- Tiere
- Gegenstände
- Künstler Georges Braque

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**
 - Selbstportrait
 - Bearbeitung eines eigenen Fotos
 - Tiere
 - Gegenstände
 - Künstler Georges Braque
- 7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation
- 8 | Arbeitsschritte
- 9 | Das Endprodukt

UNTERRICHTSMODELL FACELIFT

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

1. INITIATION / EINSTIEG

- Bildbetrachtung „Picassos Weiber“ (Demoiselles D'Avignon, Die Frau mit dem grünen Hut, Die weinende Frau, ...)

2. VORÜBUNG GEMEINSAM AN DER TAFEL

- Veränderung eines zerschnittenen Gesichts durch Verschieben der Augen, Münder und Nasen

3. EXPLORATION / PRAXISTEIL 1 / GRUPPENARBEIT

- Schüler 1 zeichnet eine Nase
- Schüler 2 und 3 zeichnen jeweils ein Auge
- Schüler 4 zeichnet einen Mund

- WICHTIG: Die SchülerInnen dürfen sich nicht absprechen oder gegenseitig beobachten bzgl. Form, Blickwinkel und Farbe

- Zusammensetzung der verschiedenen Elemente

4. REFLEXION / ZWISCHENBESPRECHUNG

- Feedbackrunde zu den Gruppenergebnissen
- Besprechung der Kriterien für die zweite Praxisphase
- Präsentation der Hilfsmittel

5. OBJEKTIVIERUNG / PRAXISTEIL 2

(EINZELARBEIT MIT MISCHTECHNIK AUF MIXED MEDIA)

- Herstellung der Portraits
- Variationen zulassen! (siehe Fotos)

6. PRÄSENTATION UND INTEGRATION / ABSCHLUSS- BESPRECHUNG DER WERKE

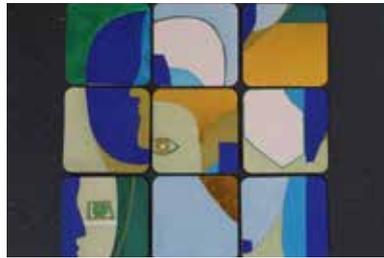
- SuS stellen ihre Werke aus, diese werden im Plenum anhand der Kriterien besprochen

UNTERRICHTSMODELL FACELIFT

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Einteilung des Gesichts



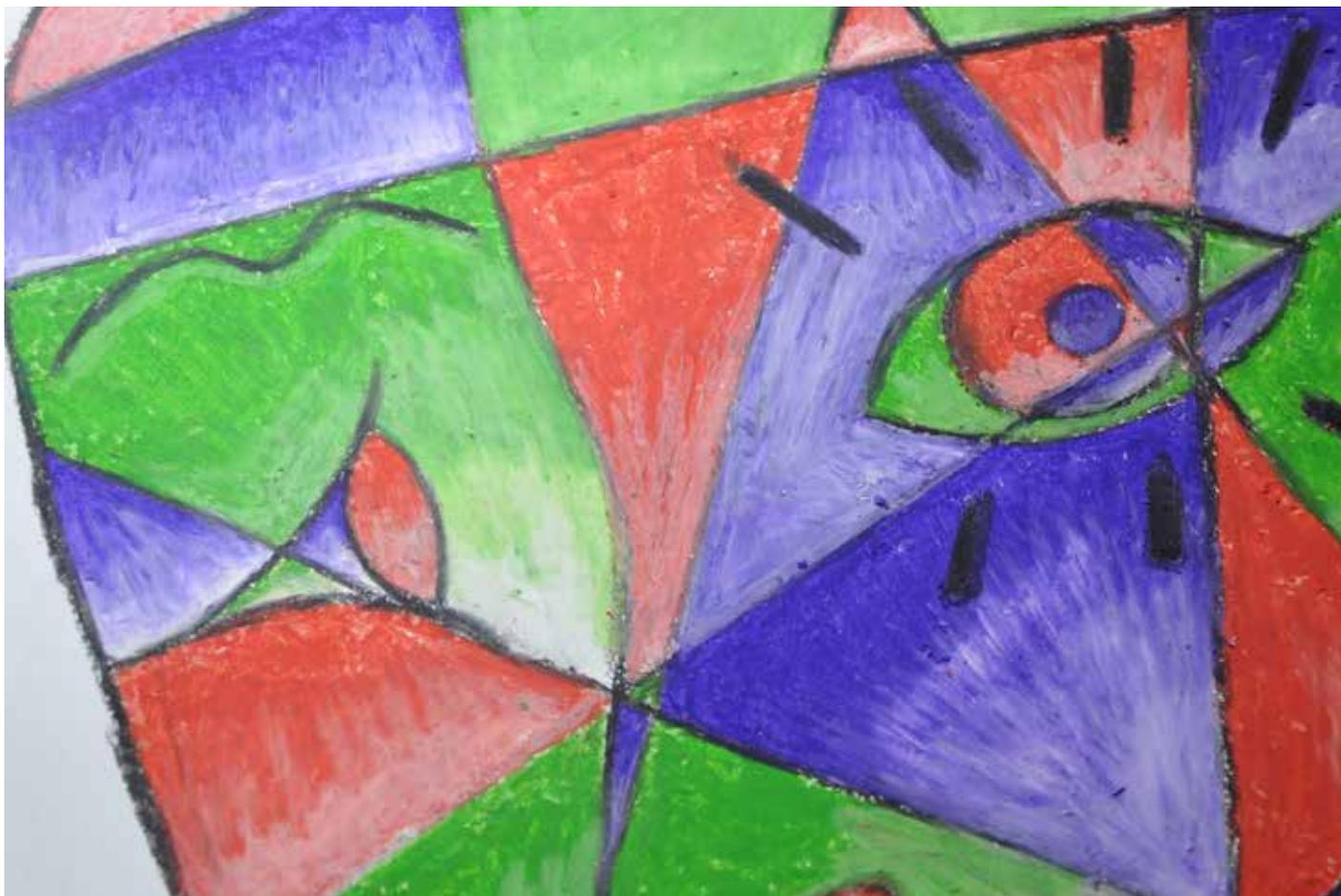
Arbeitsschritt 4
Variation 1 Mixed Media auf Bierdeckel



Arbeitsschritt 2
Koloration



Arbeitsschritt 3
Variation 1 Vorbereitung



















KUNST 10

LEHRPLANÜBERSICHT

LERNBEREICH 1 | **BILDENDE KUNST**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren systematisch künstlerische Ausdrucksformen der Gegenwart, um heutige, auch ungewohnte künstlerische Positionen zu beschreiben, zu analysieren, zu interpretieren und begründet zu bewerten.
- gestalten eine Rauminstallation unter gezielter Nutzung von ausgewählten Gestaltungsprinzipien (z. B. Beziehung von Objekten im Raum, Wirkung von Licht, Farbgebung, Materialwahl).
- analysieren Presseberichte zum Thema Kunstskandale (z. B. Verbote, Diebstähle, Zensur, Zerstörungen, Fälschungen, auch unter rechtlichen Gesichtspunkten)

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: zeitgenössische Kunst in ihrer Bandbreite, Presseberichte über Kunstskandale*
 - *wichtige Begriffe: Performance, Happening, Aktion, Installation, Videokunst, Street Art, entartete Kunst, Raubkunst, Protestkunst*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: Inszenierung im Raum, Layout*
 - *Verfahren und Techniken: Installation, Inszenierung*
- *Werkzeuge und Materialien: Requisiten, technische Medien*

LERNBEREICH 2 | **GESTALTETE UMWELT**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- beschreiben zeitgenössische Lösungen für vergleichbare Problemstellungen in Architektur oder Städtebau (z. B. Sportstadien, Parkhäuser, Schulen, Kindertagesstätten, Jugendzentren, Wohnhäuser) und bewerten diese im Hinblick auf Funktionalität, gesellschaftliche Leitvorstellungen, Nachhaltigkeit und Qualität für die Nutzerinnen und Nutzer.
- entwerfen zeichnerisch (ggf. computerunterstützt) den Plan eines Gebäudes mit Außenraum für einen fiktiven Auftraggeber und begründen das Verhältnis funktionaler und ästhetischer Aspekte in ihrem Entwurf.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Architektur und Städtebau*
- *wichtige Begriffe: Funktionalität, Ergonomie, Energieeffizienz, Raumklima, Formcharaktere (z. B. organisch – geometrisch, blockhaft – offen, transparent – geschlossen, leicht – schwer)*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: grafische Gestaltungsmittel der Architekturzeichnung, ggf. Stilisierung von Bäumen, Personen, Fahrzeugen*
 - *Techniken (z. B. Skizze, Fotomontage, Modellbau)*
- *Werkzeuge und Materialien: Zeichenwerkzeuge, Fotoapparat, Computer und Bildbearbeitungssoftware*

LERNBEREICH 3 | **VISUELLE MEDIEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- stellen ein Ereignis aus dem persönlichen oder schulischen Umfeld (z. B. Schulfeier, Abschlussfahrt) dar, mit einem fotografierbaren Storyboard (für einen Dokumentarfilm) oder mit einem einfachen, kurzen Videoclip, um eine Erzählung über das Ereignis (eine Botschaft) zu entwickeln.
- präsentieren ihre Ergebnisse vor einem den Schülerinnen und Schülern unvertrauten Publikum (z. B. bei Abschlussfeiern), um ihre Fähigkeit zum sicheren Auftritt und im Umgang mit Präsentationsmedien zu festigen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Reportage zu besonderen Ereignissen*
 - *wichtige Begriffe: Dokumentation, Storyboard, Dramaturgie, Erzählung*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: filmische Mittel zur Erzeugung von Informationsdichte und Dramaturgie, Szenengliederung und Schnittentscheidungen, Formulierung begleitender Texte*
 - *Verfahren und Techniken (z. B. Filmen und Fotografieren, Schnitt und Montage, ggf. Vertonung)*
 - *Werkzeuge und Materialien (z. B. Foto- und Filmausrüstung, Computer, Software)*

LEHRPLANÜBERSICHT

LERNBEREICH 4 | **ERFAHRUNGSWELTEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren den Körper als Ausdrucksmittel (z. B. Gestik, Haltung) in gefilmten Handlungen oder in Ritualen (z. B. Bewerbungsgespräch, Tanz), um daraus Gestaltungselemente für eine Performance zu entwickeln.
- entwerfen kurze, theatrale Interventionen (z. B. auf dem Pausenhof) zu einem selbst gewählten Thema, bei denen sie körpersprachliche Ausdrucksformen gezielt nutzen, und setzen einzelne Aspekte davon um.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Alltagssituationen und Freizeit-Events*
- *wichtige Begriffe: Persiflage, Performance*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: Gestaltungsmittel des Rollenspiels: körpersprachliche Ausdrucksmittel, Bewegungsimprovisationen*
- *Verfahren und Techniken: darstellendes Spiel, filmische Dokumentation*
- *Werkzeuge und Materialien: Film, Zeichnung, Körper*

LERNBEREICH 5 | **FANTASIEWELTEN**

Die Schülerinnen und Schüler ...

- entwickeln eigene visionäre oder utopische Ideen und Konzepte für ihre unmittelbare oder künftige Umwelt und veranschaulichen diese – von der ersten handgefertigten Ideenskizze bis zum Modell – in geeignetem Maßstab.
- entwerfen eine Ausstellung zum Thema Umwelt und Zukunft.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- *Gegenstand: Design-, architektonische und städtebauliche Utopien*
- *wichtige Begriffe (z. B. Nachhaltigkeit, Utopie, Dystopie, Vision, Science-Fiction, Prototyp)*
- *Gestaltungselemente und -prinzipien: Entwurf*
- *Verfahren und Techniken: Skizze, Fotomontage oder Modellbau (z. B. in Ton)*
- *Werkzeuge und Materialien: Mal- und Zeichenwerkzeuge, Computer und Bildbearbeitungssoftware, Modellbaumaterial*

UNTERRICHTSMODELL

WIR PLANEN EIN HAUS FÜR UNS
ARCHITEKTUR GESTALTEN

AUTOREN: MARINA SCHMAUS, IRMGARD SCHWOSHUBER



1 | Informationen zur Sachstruktur

Architektur prägt das Leben von uns allen maßgeblich. Die gebaute Umwelt beeinflusst Menschen immer, auch wenn dies selten thematisiert wird. Außen-, und Innenräume werden zwar als angenehm oder unangenehm empfunden, planerischen Einfluss haben nur wenige darauf. Jugendliche können in den wenigsten Fällen ihr architektonisches Umfeld mit gestalten.

Im Kunstunterricht kann ein differenzierteres Bewusstsein entwickelt werden. Dazu müssen altersspezifische Zugänge geschaffen werden. Dazu gehört das bewusste Erleben von Architektur im Umfeld der Schule oder bei Exkursionen, das zeichnerische Planen von jugendrelevanten Räumen, Gebäuden oder auch der Modellbau.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Im Vordergrund der Sequenz steht die Ideenfindung und das planerische Skizzieren eines Gebäudes in Hinblick auf Funktionalität, Nachhaltigkeit und Qualität für die Nutzerinnen und Nutzer. Als Aufhänger kann die Planung eines Jugendzentrums stehen, die selbstgestaltet Umgebung in der ich mich wohlfühle.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die SuS sollen für einen fiktiven Auftraggeber in Hinblick auf Funktionalität, Nachhaltigkeit und Qualität für die NutzerInnen einen Werkplan für ein Jugendzentrum entwickeln. Zu Beginn der Planung steht zunächst das Formulieren der Bedürfnisse, die Sammlung entsprechender Ideen, sowie das Finden einer Gebäudeform, die in einer Skizzen festhalten wird. Daraus ergibt sich eine detaillierte Planung des Gebäudes und der Außenanlage.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Arbeitsmaterial:

- Skizzenpapier
- Bleistift
- iPad oder PC zur Recherche
- Zeichenpapier
- Papier oder Karton zum Aufkleben
- eventuell Buntstifte zum Kolorieren
- dünner schwarzer Stift
- Tesa zur Leporellherstellung
- Klebstoff

Gestaltungsprozess:

Die SuS sammeln Ideen für ihr „Traum-JUZ“. Dabei werden mit Hilfe einer Mindmap die Funktionen eines Jugendzentrums gesammelt (z. B. Hausaufgaben erledigen, Sport, Chillareas, Halfpipe, Sitzgruppen zum Entspannen, WLAN (auch draußen), Partyplätze, digitale Ausstattung, Multimedia-Raum, Werkstatt, uvm.). Der Neubau eines JuZ sollte auch den aktuellen Vorstellungen der Nachhaltigkeit entsprechen. Dazu gehört die Verarbeitung entsprechender Baustoffe. Die mögliche Ideensammlung erfolgt über ein Moodboard oder auch digital über eine Taskcard-Pinnwand. Die SuS sammeln Ideen für Baustoffe, Materialien, Möbel und Geräte, eventuell auch aus Upcycling-Projekten (z. B. Palettenmöbel, Sitzsäcke; Module). Danach wird die Grundform des Baukörpers überlegt und diskutiert. Über Skizzen zum Vergleichen wird diese bestimmt. Die SuS können gemeinsam oder in Einzelarbeit das Aussehen ihres Gebäudes, Jugendzentrums skizzieren. Um die Gestaltung einfacher zu machen, werden zuerst die Ansichten des Gebäudes gezeichnet. Dies ermöglicht eine einfachere Vorstellung. Aus den Überlegungen kann dann die gezeichnete Schrägansicht und der Grundriss des Gebäudes entstehen. Zuletzt wird auch der Außenraum geplant. Für die Darstellung im Plan werden vereinfachte Formen genutzt.

5 | Bildnerische Probleme

Die dreidimensionale Vorstellung für die Planung eines Gebäudes ist komplex. Sukzessive können sich die SuS über einfache Skizzen von Außen- und Innenräumen an diese Aufgabe herantasten. Im Team wird versucht die optimale Lösung für die Umsetzung zu finden.

Eine vereinfachte architektonische Bildsprache wird gemeinsam erarbeitet.

Innenraum und Außenraum sollten am Ende der Planung zueinander passend gestaltet sein. Die baulichen Einzelobjekte müssen sowohl innen, als auch in der Außenansicht richtig platziert sein. Die Ergebnisse werden in überzeugender Form präsentiert. Für die Vorstellung vor der Klasse oder einem fiktiven Auftraggeber müssen überzeugende Argumente zu Form, Funktion und Nachhaltigkeit gefunden werden.

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

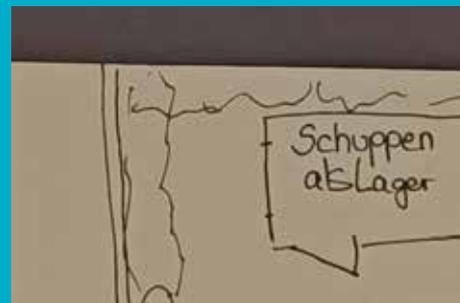
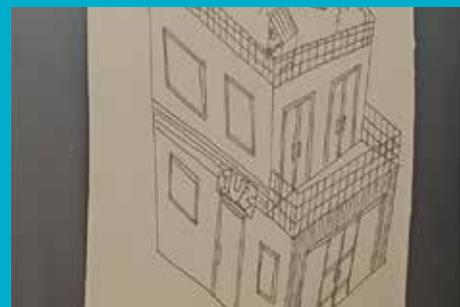
Alternative Themen

- Pausenhof mit OGS-Gebäude planen
- Schule modernisieren
- Dirt-Park oder Pumptrack gestalten

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

6 | Variations- möglichkeiten

- Modellbau
- digitale Erarbeitung am Tablet
- Collage
- Plakatgestaltung



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

- Pausenhof mit OGS-Gebäude planen
 - Schule modernisieren
- Dirt-Park oder Pumptrack gestalten

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

UNTERRICHTSMODELL MEINHAUS

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

Einstieg

- Begriff: „Mein Haus für uns!“ an der Tafel
- Auftrag: Gestalte dein eigenes JuZ

Recherche und Ideensammlung

- Funktionen eines Jugendzentrums sammeln (z.B. Werkstatt, Sport, Chillen, Party, Spielen, Essen, Grillen, Smoothiebar, Multimediaraum, usw.)
- Beispiele für gelungene Jugendzentren suchen
- Welche Baustoffe, z. B. Holz, Recyclebeton, Naturstoffe; erfüllen die Anforderungen moderner Architektur?
- Nachhaltigkeit - Begriffsklärung - Bezug zur Architektur herstellen
- Lehrer hilft den Bezug zwischen Form und Funktion - Design zu klären
- Bezugsquellen für zeitgemäße Ausstattung klären
- Lokale Anbieter für Baustoffe und Ausstattung finden
- Ideen für ressourcenschonende Ausstattung sammeln
- Moodboard als Gestaltungsmöglichkeit

Gebäudeform festlegen

- Ideen für die Gebäudeform suchen
- die vier Ansichtsseiten überlegen

Ansichten darstellen

- Außenansichten und Gebäude räumlich skizzieren
- dreidimensionale Darstellung des Gebäudes
- Punktraster kann als Hilfsmittel genutzt werden
- Grundriss planen
- Grundriss zeichnen (Symbole nutzen)

(kann auch vor der räumlichen Darstellung gemacht werden - individuelle Lösung erwünscht- kombiniertes Arbeiten ist auch sinnvoll)

Außenanlage planen

- Elemente skizzieren (auf Proportionen achten)
- Einzelteile ausschneiden und passende Anordnung finden
- Planung der Außenanlage zeichnen

Leporello

- Skizzen werden in selbst festgelegter Reihenfolge auf das Leporello geklebt
- Alternative: Anordnung auf einem Plakat oder als digitale Präsentation

Ergebnispräsentation

UNTERRICHTSMODELL MEINHAUS

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1

Gebäudeform finden



Arbeitsschritt 6

Teile Außenanlage herstellen



Arbeitsschritt 2

Ansichten zeichnen



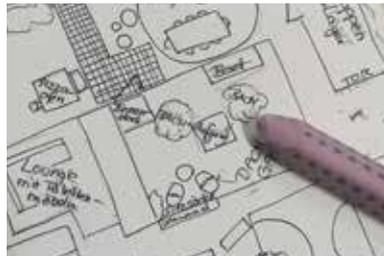
Arbeitsschritt 7

Teile Außenanlage anordnen



Arbeitsschritt 3

Skizze - Gebäude räumlich



Arbeitsschritt 8

Außenanlage ausarbeiten



Arbeitsschritt 4

Skizze 2 - Gebäude räumlich



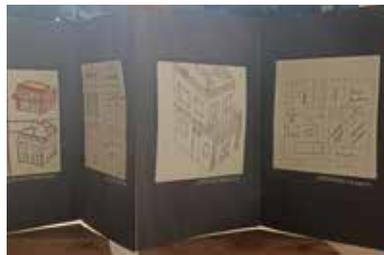
Arbeitsschritt 9

Bildteile aufkleben und beschriften



Arbeitsschritt 5

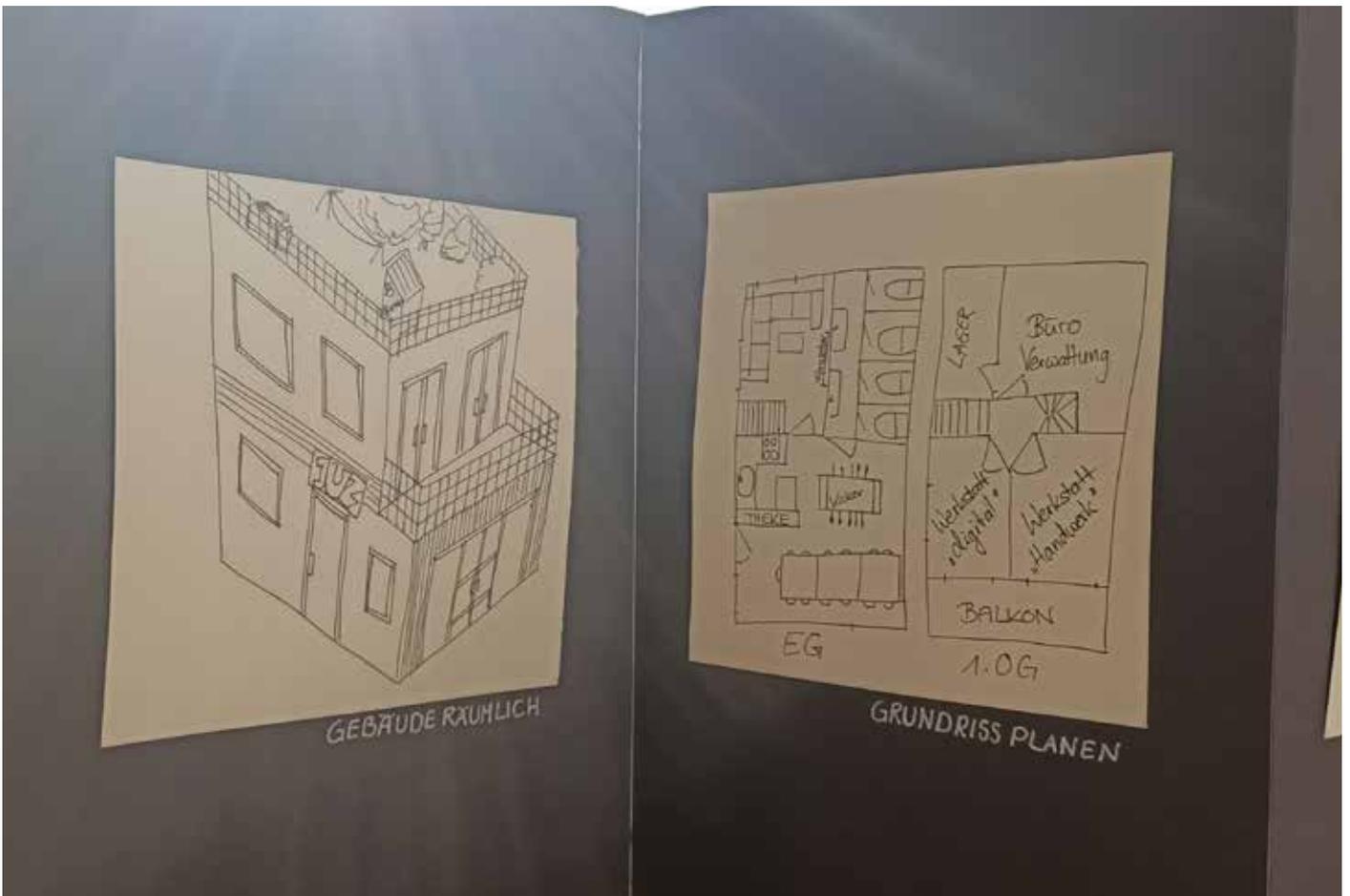
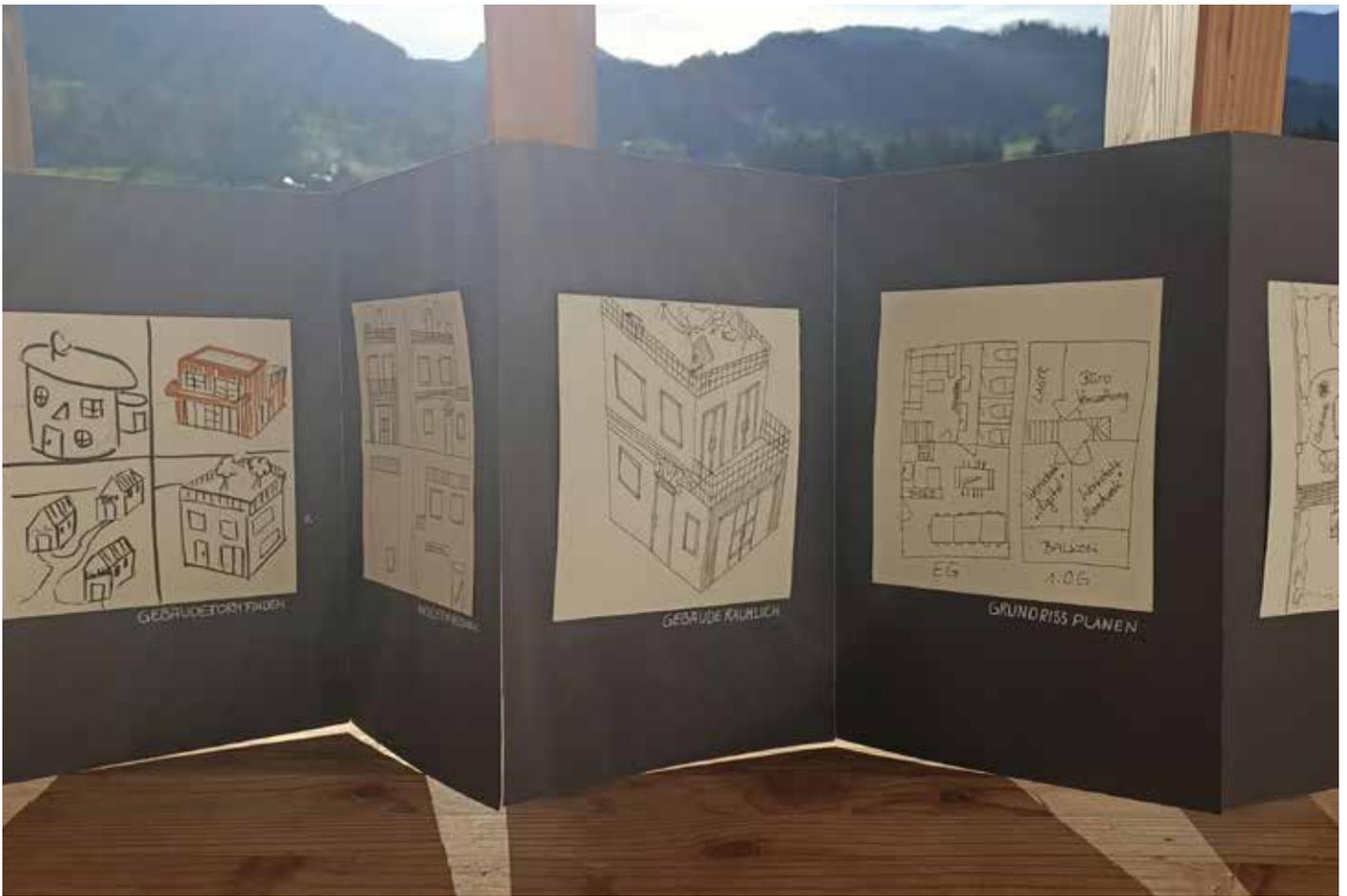
Grundriss planen



Arbeitsschritt 10

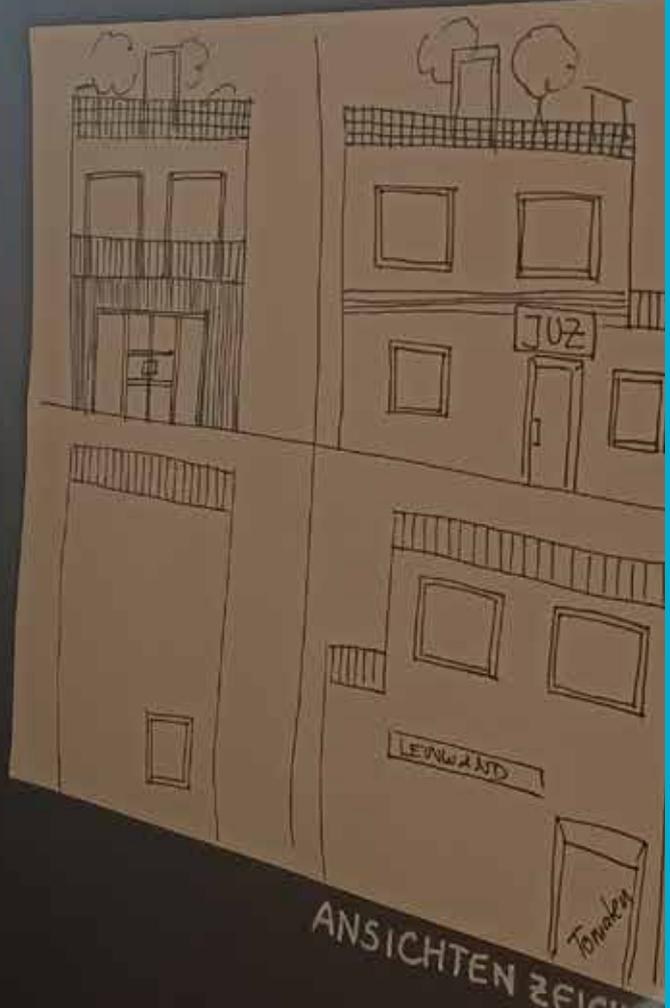
Leporello herstellen



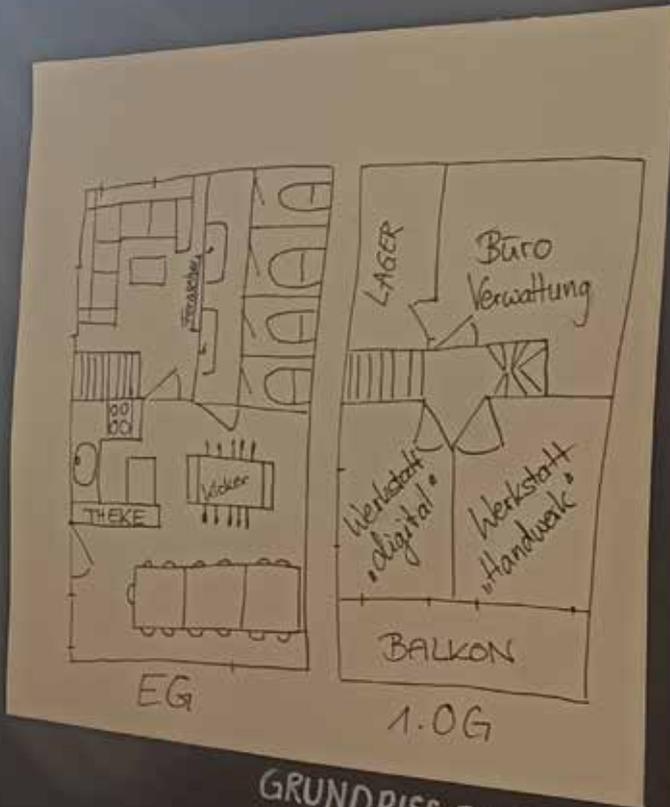




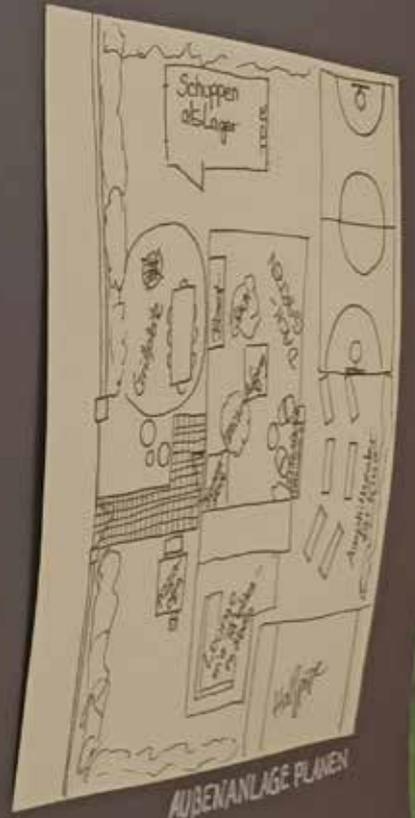
GEBÄUDEFORM FINDEN



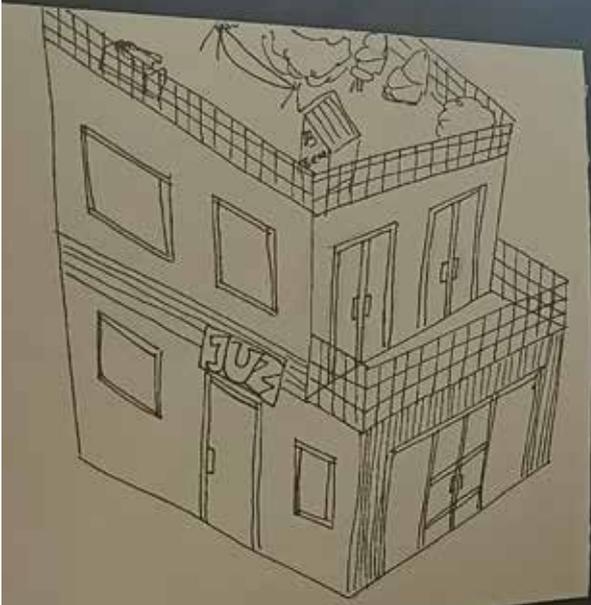
ANSICHTEN ZEICHNEN



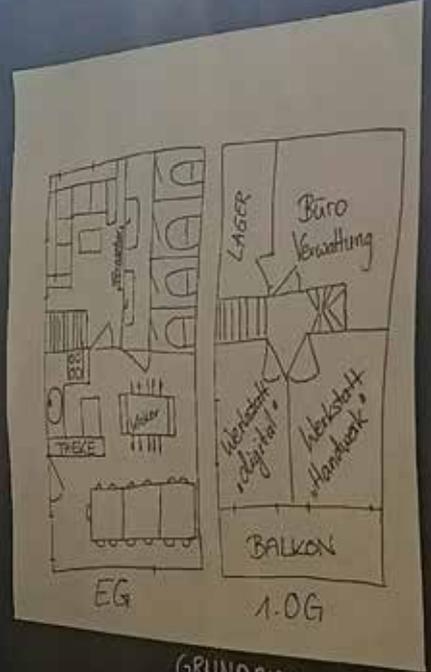
GRUNDRISS PLANEN



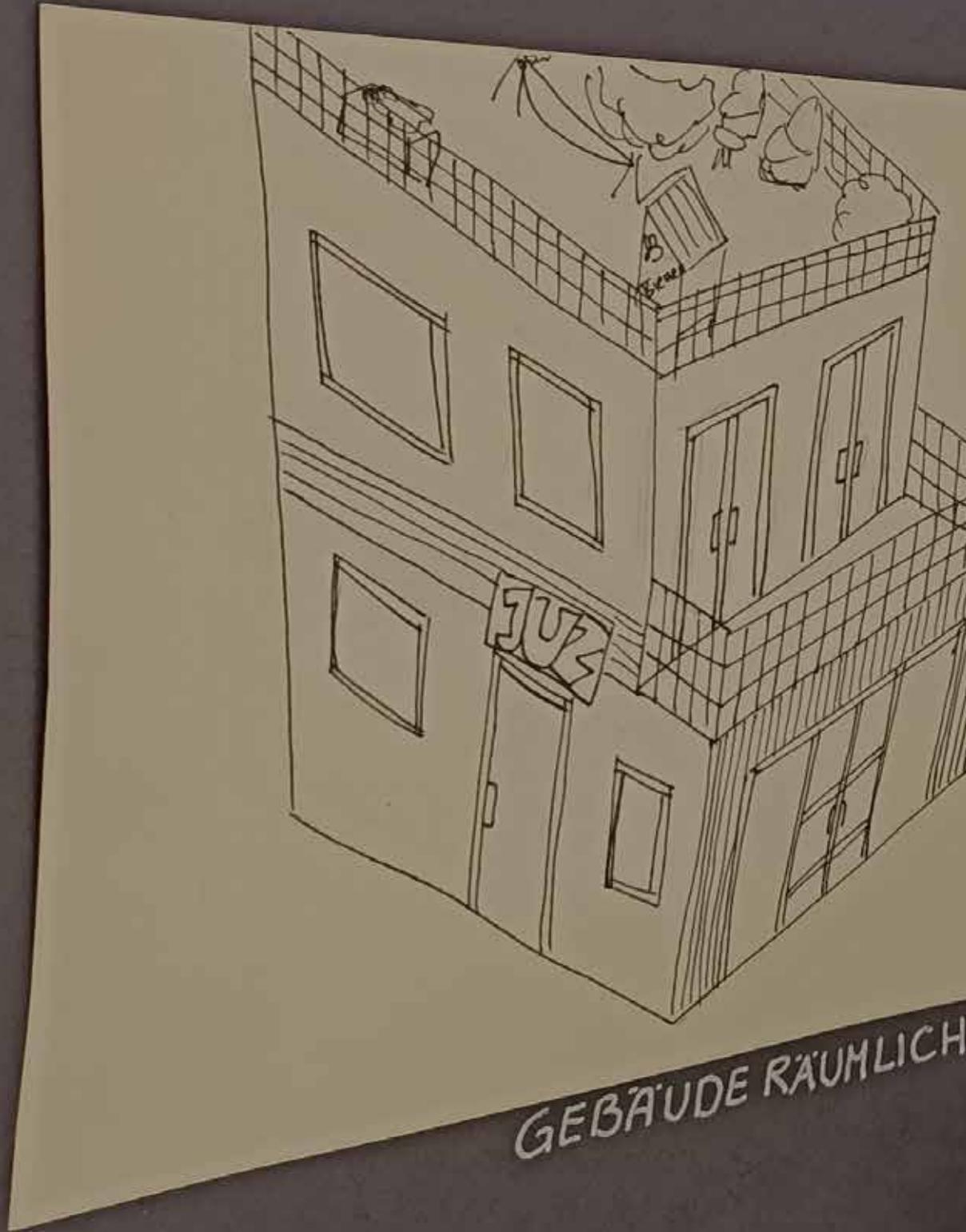
AUßENANLAGE PLANEN

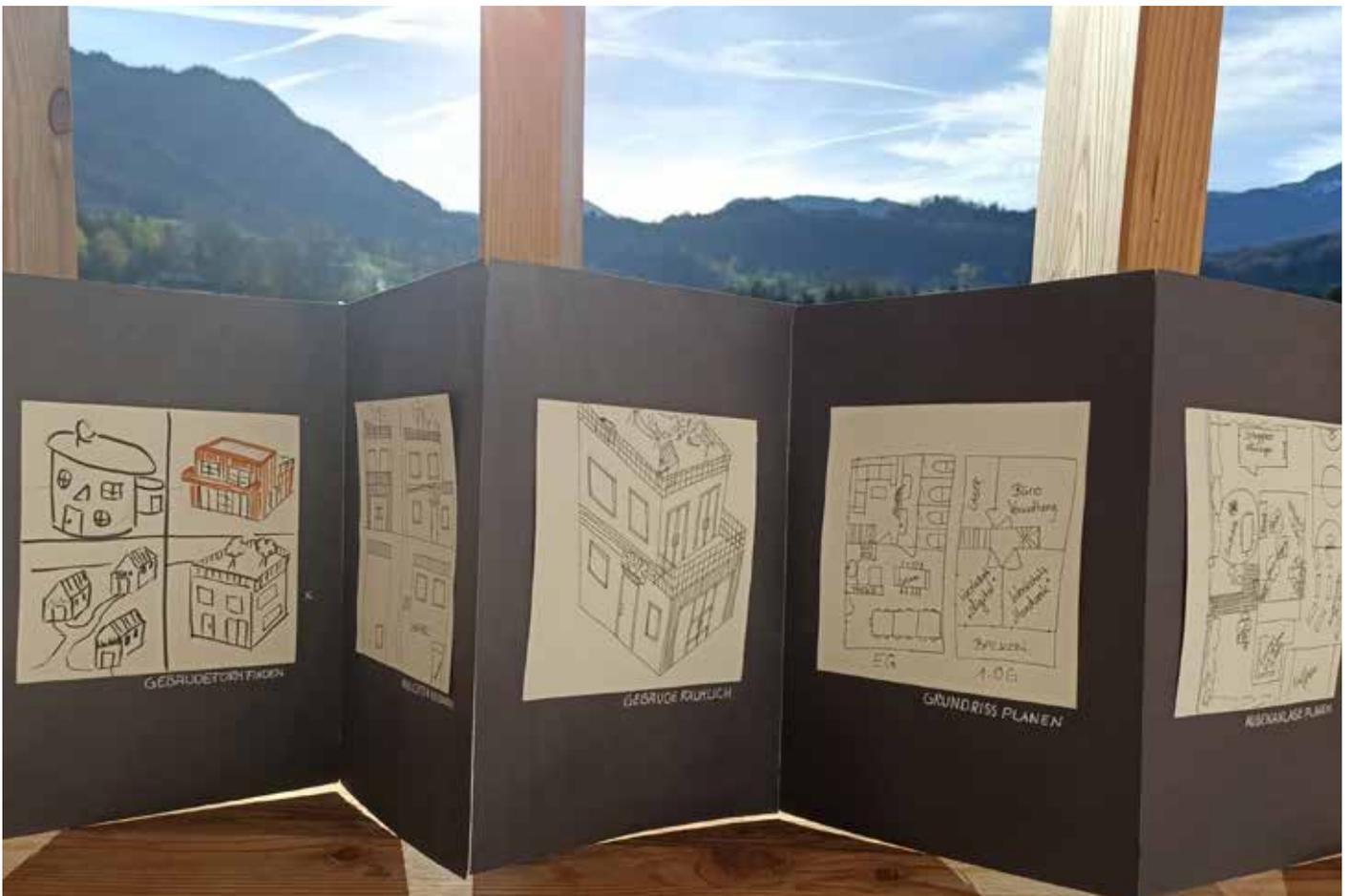
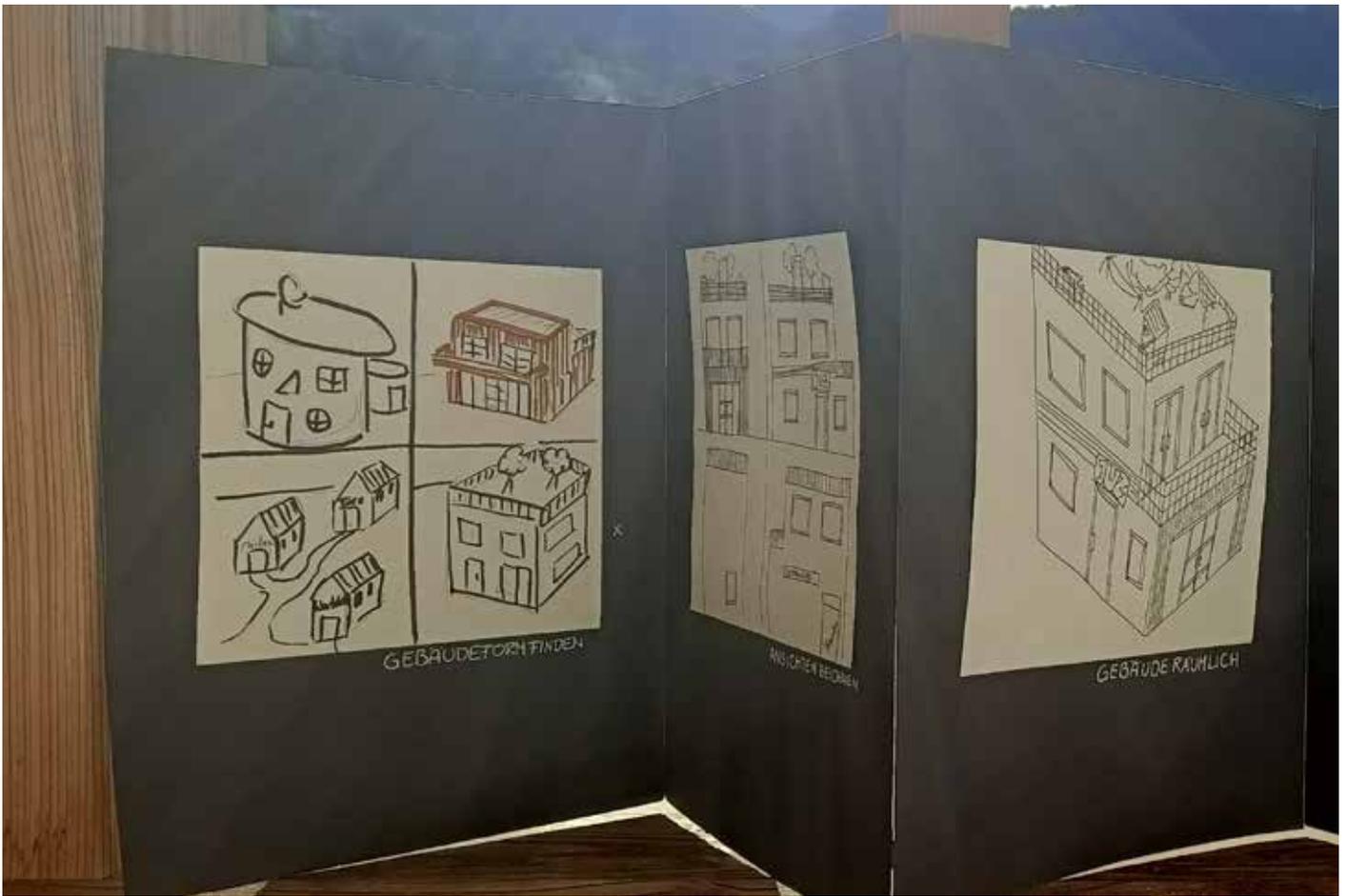


GEBÄUDE RAUHLICH



GRUNDRISS PLANEN







UNTERRICHTSMODELL

BAUWERK AUF DEM MOND - ARCHITEKTURMODELL

AUTOR: KURT SEYFFERT, LISA OSTER



1 | Informationen zur Sachstruktur

Mit dem Kennenlernen moderner Architekturdesigns sollen Interesse und Neugier geweckt werden, was sowohl dem Entwickeln eines Bewusstseins visionär- utopischer Ideen und Konzepte/Prototypen dient, sondern sich auch mit Problemen allgemeiner Gestaltungsprinzipien des Modellbaus beschäftigt.

Im Bereich visueller Visionen ist der Bereich Film, Kulisse, Science Fiction eine stark wirkende Herangehensweise, experimentell auch mit Collage/Fotomontage oder Bildbearbeitung.

Anregungen bieten die visionären Werke von Architekten wie Walter Gropius, Mies van der Rohe, LeCorbusier, Santiago Calatrava, Oscar Niemeyer, Frank Gehry u.v.m.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Gerade in Zeiten knapp werdender Ressourcen und der Notwendigkeit, Energie zu sparen, rückt nachhaltiges Gestalten und Bauen immer stärker in den Vordergrund. Ein Teilaspekt liegt dabei zwangsläufig auf der Erhaltung, aber auch Umgestaltung in den Bereich Energieeffizienz bei bereits bestehenden Bauten, Stichwort: Restauration.

Das Thema rückt damit in Bezug auf nachhaltige Konzepte als Ideenpool für die Bereiche Design, Material, Umweltschonung und Energieeinsparung in den Fokus. Der Schüler entwickelt ein Bewusstsein für die unmittelbare oder künftige Umwelt und veranschaulicht Konzepte mit der Gestaltung einer Ausstellung mit Modellen, aber auch allgemein zum Thema Wohnen in einer unserer Umwelt und in Zukunft auch für andere.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Als zukünftige Bewohner dieses - oder anderer - Planeten, also nicht nur an Berufen wie Designer/in, Architekt/in oder Ingenieur/in, gelangt das Thema und die Auseinandersetzung mit den baulichen Gegebenheiten im privaten- wie im Arbeitsumfeld, im Urlaub, im Zusammenhang mit kleineren- und großen Lebens- und Arbeitsgemeinschaften früher oder später ins Blickfeld jedes Heranwachsenden. So setzen sie sich mit städtebaulichen Utopien und deren verschiedenen Aspekten auseinander, die

das Leben aller Menschen in der Zukunft elementar beschäftigen wird.

Es darf nicht vergessen werden, dass ein Bau von Modellen dem spielerischen Drang junger Menschen sehr entgegen kommt und eine wichtige Erweiterung analoger Gestaltungsmöglichkeiten in einer „digitalen Welt“ darstellt.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

- Die Auseinandersetzung und der Umgang mit Material und Werkzeug, der Spaß am Entwerfen, Gestalten und Bauen, nicht zuletzt die Lust beim handwerklichen Arbeiten sind elementar auch in einer digitalen Welt. So entwickelt und erfährt der Schüler nicht nur ein ästhetisch-haptisches Erlebnis, sondern erlernt auch ganz praktische Interessen, Ideen und Kompetenzen, auf die wir auf absehbare Zeit nicht verzichten können.
- Materialien und Werkzeuge sind altersgerecht einsetzbar, ob Papier, Architektenpappe, Ton, Holz, Stein, Kunststoff, Draht, Schnur/Faden, Stift, Pinsel und Farbe lassen sich im Prozess gut kombinieren und fördern im Prozess - auch in der Teamarbeit, im Speziellen bei der Ausrichtung einer Ausstellung - Kreativität, Problembewusstsein, Ideenfindung und Zusammengehörigkeitsgefühl.

5 | Bildnerische Probleme

- a) Technisches Zeichnen - Skizze
- b) Sauberes und handwerkliches Arbeiten
- c) Räumliche Wirkung
- d) Experimentierfreude
- e) Strukturiertes Arbeiten

6 | Variations- möglichkeiten

- Collage
- Fotomontage
- Bildbearbeitung

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

Verschiedene Bautypen:

- Bau unter Wasser

- Fliegendes Haus

- Brücken

- Türme

- Komplexe Mehrzweckbauten

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

Verschiedene Bautypen:

- Bau unter Wasser

- Fliegendes Haus

- Brücken

- Türme

- Komplexe Mehrzweckbauten

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

UNTERRICHTSMODELL MONDSTATION

- 7 | Einsatz im Unterricht
Die Artikulation

EINSTIEG

Vorstellung von Bauwerken modern orientierter Architekten

ERARBEITUNG

Problem, Design und Nachhaltigkeit

ERARBEITUNG 2

Schüler entwickeln eigene Ideen und skizzieren diese, Materialwahl;

BAUPHASE

Einzel- und Gruppenarbeit im Arbeits- oder Werkraum;

GESTALTUNG EINER AUSSTELLUNG

UNTERRICHTSMODELL MONDSTATION

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1

Material



Arbeitsschritt 5

Zuschnitt 2 (Abwicklung)



Arbeitsschritt 2

Werkzeuge



Arbeitsschritt 6

Kanten einritzen



Arbeitsschritt 3

Übertragung der Skizze auf den Karton



Arbeitsschritt 7

Kanten knicken



Arbeitsschritt 4

Zuschnitt



Arbeitsschritt 8

Details ergänzen



Arbeitsschritt 9

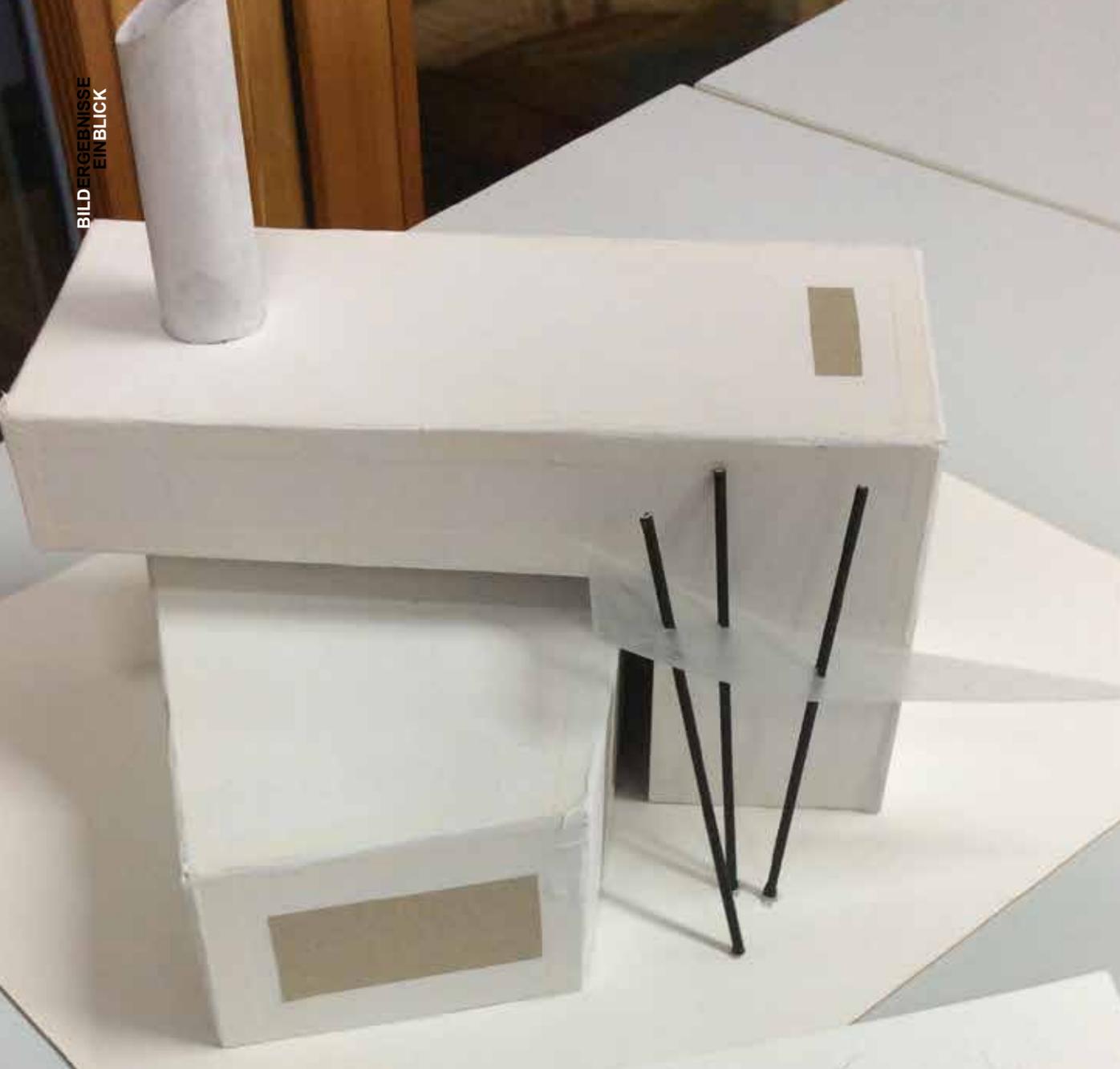
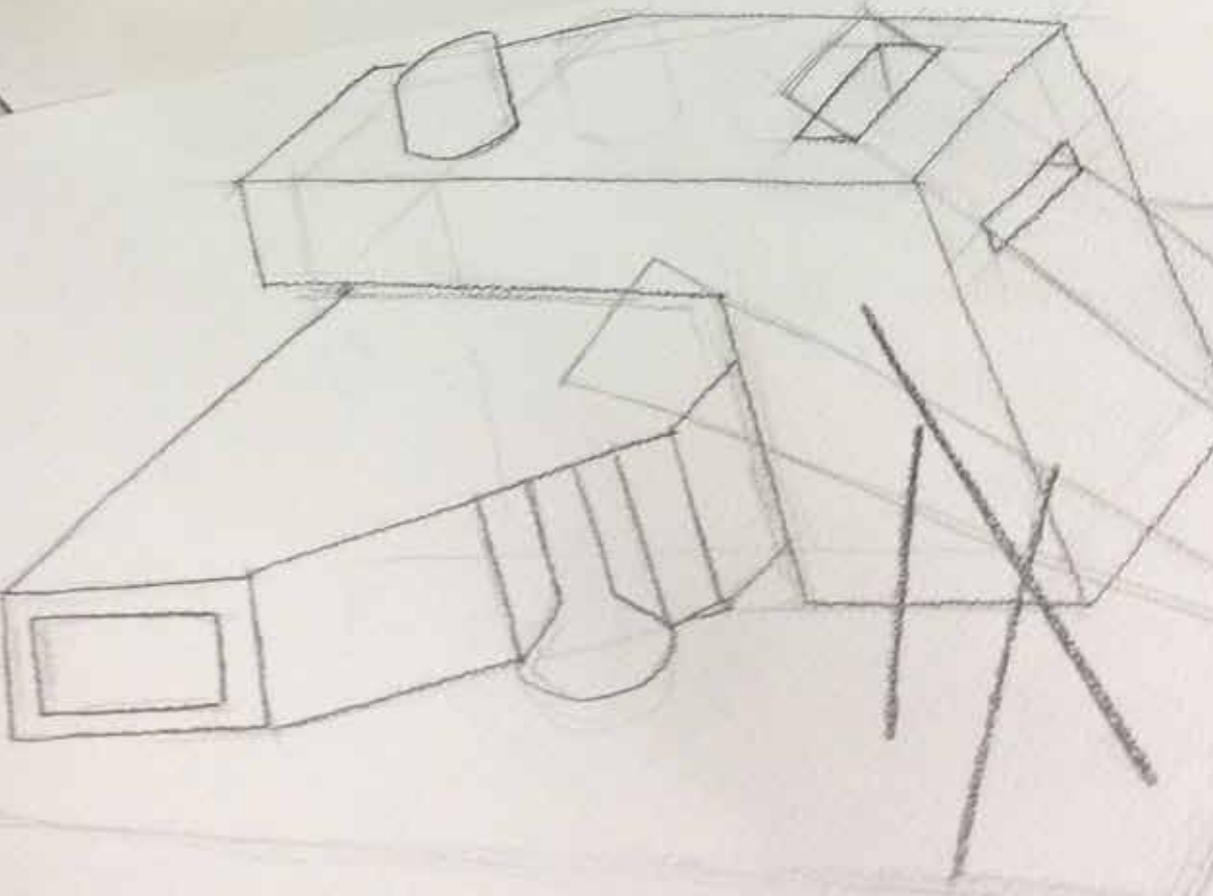
Mit Tape zusammensetzen













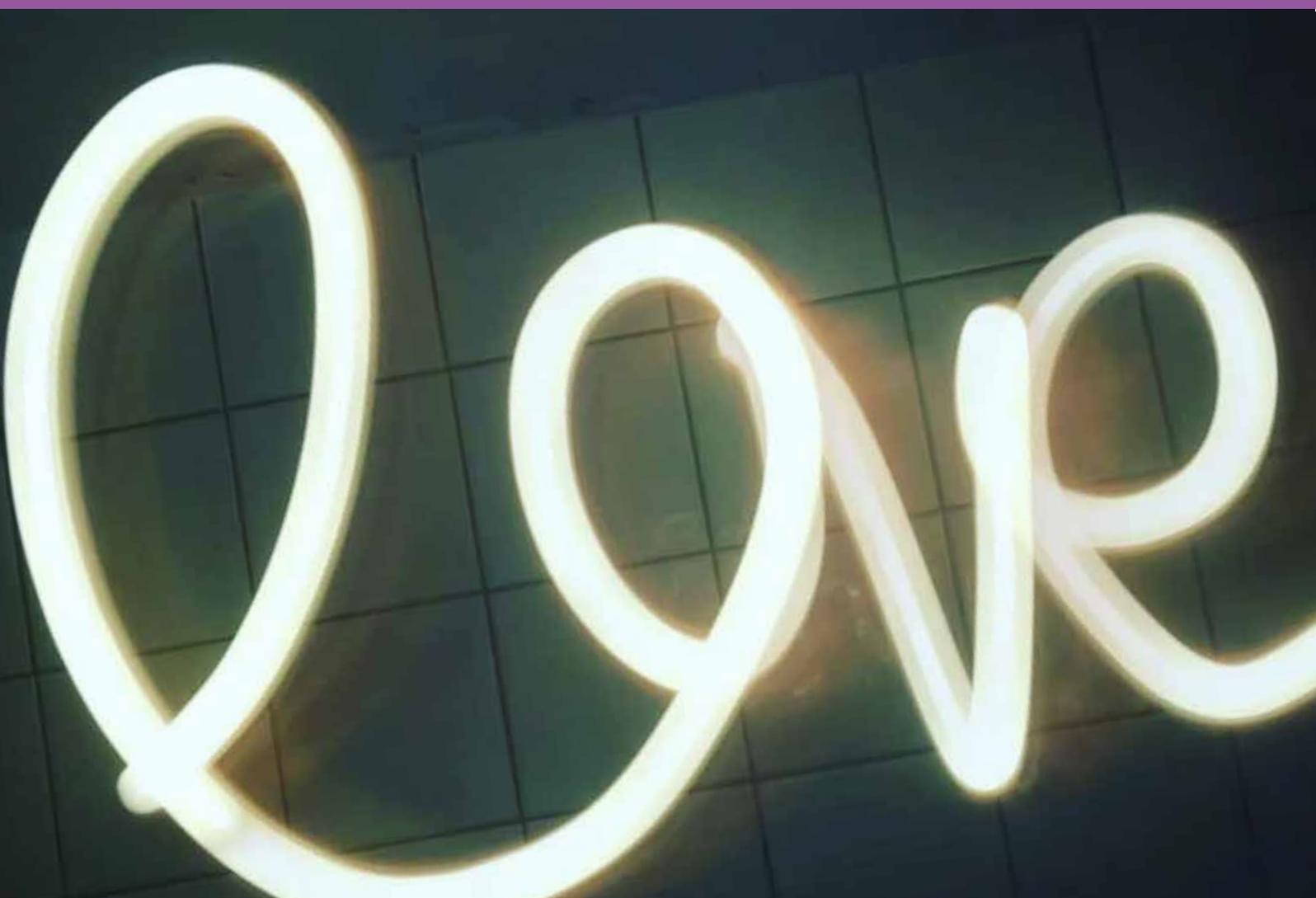


ERFAHRUNGSWELTEN

UNTERRICHTSMODELL

KUNSTLICHT - LICHTKUNST

AUTOREN: LISA OSTER, JULIA ZAUNER



UNTERRICHTSMODELL
LICHT

1 | Informationen zur Sachstruktur

Lichtmalerei oder Lichtfotografie ist eine Fotografiertechnik, bei der langzeitbelichtete Fotos von Bewegungen mit Lichtquellen in der Dunkelheit gemacht werden. Dabei wird in der Luft gemalt oder geschrieben. Bereits Ende des 19. Jahrhunderts entstanden erste Lichtmalerei-Fotos. Auch Künstler wie Pablo Picasso experimentierten mit Linien und Formen, die mit Lichtquellen in die Luft gezeichnet wurden. Diese wurden bereits damals mittels Langzeitbelichtung festgehalten. Inspirierende Videos findet man z. B. bei youtube (Suchbegriff: Lightpainting Picasso).

In der ersten Explorationsphase geht es v. a. darum, dass die SchülerInnen die technischen Möglichkeiten erproben und das Zusammenspiel von Verschlussdauer, Blende und ISO-Wert verstehen.

Die Verschlussdauer gibt dabei an, wie lange die Blende der Kamera geöffnet bleibt. Für Lichtmalerei ist eine sehr lange Belichtungszeit nötig. Mit der Blende wird kontrolliert, wie viel Licht in die Kamera eintritt. Hier wird eine geringe Blendenöffnung (F8 - F10) vorgegeben. Der ISO-Wert zeigt die Lichtempfindlichkeit an. Es wird ein niedriger ISO-Wert zwischen 100 und 200 empfohlen.

Die automatische Kameraeinstellung, mit der die SchülerInnen normalerweise fotografieren, hilft für diese Kunst nicht. Man muss lernen, im manuellen Modus der Kamera zu fotografieren.

Anfangs hilft es sehr, in relativ kleinen kreisenden Bewegungen mit diversen Lichtquellen Dinge in die Luft zu schreiben oder zu malen. Diese Anfänge werden im Verlauf der Übungen immer konkreter.

Gemeinsames Sprechen über die ersten Ergebnisse bringt Struktur in die Weiterarbeit.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

In einer visualisierten Welt, überfrachtet von Bildern in sozialen Netzwerken, ist es oft schwierig für SchülerInnen sich zu positionieren, ihre Identität zu finden und zu festigen. Die SchülerInnen sollen ihren Körper und ihre Bewegungen als Ausdrucksmittel analysieren lernen und daraus Gestaltungselemente für eine Performance entwickeln.

Das Smartphone ist ständiger Begleiter, wird hauptsächlich zur Kommunikation und zur Darstellung in den sozialen Medien genutzt. Es kann aber auch als künstlerisches Werkzeug zum Einsatz kommen und das Gerät mit seinen technischen Kniffen rückt in den Vordergrund um „Magic-Moments“ zu erzeugen. Die kunstvolle Fotografie mit dem Smartphone fördert die Sicht der SchülerInnen auf das Medium des digitalen Bilds und auf die Verwendung dieses Alltagsgeräts mit seinen vielen fotografischen Möglichkeiten. Es kann neben dem Festhalten eines Bildmotivs, für die Lichtmalerei, die Dokumentation von darstellendem Spiel, Performance usw. verwendet werden.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Das Smartphone ist aus dem Alltag der SchülerInnen nicht mehr wegzudenken. Um neben der Medienkompetenz auch eine funktionale Kompetenz zur Nutzung von Smartphones als Werkzeug herbeizuführen, eignet sich das Thema der Lichtmalerei in jeglicher Hinsicht.

Die SchülerInnen begeben sich schrittweise in Richtung Performance, da sie sich hinter der Lichtquelle verstecken können und erstmal nicht wirklich selbst vor der Kamera sichtbar werden.

Die Ergebnisse haben einen „Magic-Effekt“, da man den Entstehungsprozess des Bildes nicht sofort nachvollziehen kann. Die technische Ausstattung erleichtert heutzutage erheblich die Umsetzung, ohne dass die SchülerInnen verstehen müssen, welche fotografische Fachkompetenz vorher von Nöten war. Nun erlernen sie spielerisch die Auswirkung auf Fotos bei veränderter Blenden- und Isoeinstellung. Diese Vorgehensweise gibt den SchülerInnen Einblicke in das Einwirken der Fotoeinstellungen und was diese bewirken. Dies ist neben der gängigen Verwendung von vorgefertigten Effekten eine gute Erweiterung um die Funktionen der Handykamera besser zu verstehen.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die SchülerInnen benötigen mindestens zu zweit ein Smartphone, bei dem Blende, der Iso-Wert und ggf. die Verschlusszeit verändert werden können, ein Stativ und verschiedene Lichtquellen (Taschenlampe, LED-Kerze, Feuerzeug,

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

- Schwarzlichtperformance

- Videodreh mit Schwarzlichtfarbe

- Erstellen von Collagen

7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation

8 | Arbeitsschritte

9 | Das Endprodukt

Wunderkerzen, farbiges Display eines weiteren Smartphones usw.).

Natürlich gibt es mittlerweile auch diverse Apps zur Lichtmalerei und Fotoeffekte, die man gut einbringen kann.

Nachdem sich die SchülerInnen mit der Problemstellung der Lichtfotografie/Lichtmalerei beschäftigt haben, besteht der Gestaltungsprozess hauptsächlich aus der Explorationsphase mit dem Werkzeug Smartphone, Stativ, Lichtquelle, Bewegung und Abdunklungsstufen.

Aus den Versuchen entstehen verschiedene Bilder mit guten und weniger gelungenen Effekten, die durch Wiederholung optimiert werden können und anschließend immer wieder reproduzierbar sein sollten.

Dazu sollen die SchülerInnen reflektieren, wie man vorgegangen ist, Verbesserungsvorschläge verbalisieren und einen erneuten strukturierten Ablauf planen, so dass ein gelungenes Endergebnis entstehen kann.

5 | Bildnerische Probleme

Eine Problematik besteht zum einen beim Abdunkeln der Räumlichkeiten, zum anderen eventuell in der technischen Ausstattung. Nicht jede/r SchülerIn kann tatsächlich mit der Handykamera umgehen, kennt Einstellungen und Funktionen. Zusätzlich hat oftmals jede/r SchülerIn ein unterschiedliches Smartphone-Modell.

Außerdem sollten vorher klare Handy-Nutzungsregeln besprochen werden.

Eine ausgiebige Explorationsphase ist unabdingbar, damit man herausfindet, wie weit der Abstand zwischen Lichtquelle und Kamera sein muss, welche Lichtquellen sich besonders eignen und wie groß der Bildausschnitt im Dunkeln tatsächlich ist.

Auch das Verändern der Handyeinstellungen bringt unterschiedliche Effekte, die ausprobiert werden müssen.

Ziel ist, dass die SchülerInnen motiviert dabei bleiben und nicht aufgeben (Durchhaltevermögen).

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

- Schwarzlichtperformance
- Videodreh mit Schwarzlichtfarbe
- Erstellen von Collagen

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

6 | Variationsmöglichkeiten

- Versuche im Dunkeln, z. B. bei Nacht auf Klassenfahrt
- Gemeinschaftsprojekt (Gruppenbild)
- Wahrnehmung schulen, z. B. Activity, in der Luft pantomimisch malen
- Versuche mit unterschiedlichen Lichtquellen, z. B. Kerzen, Wunderkerzen, Feuerzeug, LED-Teelicht, Taschenlampe
- Versuche mit farbigen Lichtquellen (farbige Displays)
- Versuche in unterschiedlich dunklen Räumen
- Versuche mit Formen, Schrift und abstrakten Formen

UNTERRICHTSMODELL LICHT

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

UNTERRICHTSEINHEIT

EINSTIEG

Den SchülerInnen werden Lichtmalerei-Beispiele (Fotografien) gezeigt, anhand derer sie Ideen diskutieren, wie diese Fotos gemacht wurden. Hierzu erarbeiten sie sich, welche Werkzeuge und Materialien benötigt werden.

EXPLORATION

In mehreren Versuchen experimentieren die SchülerInnen mit ihren Werkzeugen Smartphone und diversen Lichtquellen in abgedunkelten Räumen.

ZWISCHENREFLEXION

Diese wichtige Phase ermöglicht den SchülerInnen den Entstehungsprozess zu verbalisieren und so Fehlerquellen zu lokalisieren und zu verbessern. Gemeinsam entwickeln sie eine strukturierte Vorgehensweise, um das Ergebnis planbar und wiederholbar zu machen.

ANWENDUNG

Die SchülerInnen setzen ihre Erkenntnisse aus der Exploration und der Zwischenreflexion um, so dass sie planbare Endergebnisse erhalten und diese präsentieren können.

UNTERRICHTSMODELL LICHT

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1

Werkzeuge und Materialien bereitstellen



Arbeitsschritt 3

Aufbau Stativ und Kamera



Arbeitsschritt 2

Einstellungen festlegen



Arbeitsschritt 5

Lichtformen mit verschiedenen Lichtquellen erproben



Arbeitsschritt 3

Weitere Einstellungen festlegen



Arbeitsschritt 6

Komplexere Formen/Schriftzüge erproben

UNTERRICHTSMODELL
LICHT

BILDERGEBNISSE
EINBLICK







UNTERRICHTSMODELL
LICHT

BILDERGEBNISSE
EINBLICK







UNTERRICHTSMODELL

TAKE PART IN YOUR OWN COMIC - SEI DEIN EIGENER HELD

AUTOREN: BIANCA NOLL, SILVIA HEGENBERGER



UNTERRICHTSMODELL COMICHELD

1 | Informationen zur Sachstruktur

Der Comic ist eine Bildergeschichte und besteht aus mehreren Bildern in einer bestimmten Reihenfolge, die die Geschichte erzählen. Die Collage ist sowohl eine Technik der bildenden Kunst als auch ein in dieser Technik geschaffenes Kunstwerk. Herkömmlich wird ein neues Ganzes geschaffen, indem verschiedene Elemente auf eine Unterlage aufgeklebt werden. Bei diesem Thema dient eine Fotografie als Grundlage, die sowohl beklebt als auch bemalt werden kann. Zusätzlich verleihen comicartige Elemente wie zum Beispiel Sprechblasen dem Bild seinen letzten Schliff.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

In unserer digitalen Welt wird den SchülerInnen eine ideale Gesellschaft vorgelebt. Personen des öffentlichen Lebens präsentieren sich auf Plattformen wie Instagram oder TikTok und „gaukeln“ den SchülerInnen ein vermeintlich perfektes Leben vor. Dass dabei die Individualität verloren geht, ist den SchülerInnen selten bewusst. Das Thema bietet ihnen die Möglichkeit, sich in ihrer Geschichte in Szene zu setzen, ohne den Zwang der Perfektion. SchülerInnen dürfen sich im Comic „lächerlich“ machen und auch mal der lustige, überspitzte Mittelpunkt des Ganzen sein.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Grundsätzlich halten SchülerInnen ihre Erlebnisse in Form von Fotos auf ihrem Smartphone fest. Aufgrund der Bilderflut ist es ihnen dabei nur schwer möglich, das Wesentliche herauszufiltern und dem dann einen gewissen Wert zukommen zu lassen. Durch das gezielte Auswählen geeigneter Fotos, wird das Erlebte in Erinnerung gerufen und ihre Phantasie und Kreativität durch den Arbeitsauftrag angeregt. Die Möglichkeit das Material frei zu wählen, bietet den SchülerInnen einen großen Freiraum. Vermeintlich langweilige Bilder werden so zum Kunstwerk.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Arbeitsmaterial:

Unterschiedliche Papiere, Schere, Kleber, Farben jeglicher Art, Fotos, Stifte, Tapes,...

Gestaltungsprozess:

- Fotos auswählen
- Story festlegen
- Panels bearbeiten
- Präsentieren

5 | Bildnerische Probleme

- geeignete Fotos finden
- zu einer Story kommen
- Farbwahl, Farbauftrag
- Scham überwinden, sich selbst überspitzt darzustellen
- passendes Verhältnis zwischen geklebten und gemalten Elementen schaffen
- die Story in wenigen Panels auf den Punkt bringen
- stimmigen Hintergrund für die Präsentation der Panels finden

6 | Variations- möglichkeiten

- Computergestütztes Gestalten der Panels mithilfe geeigneter Zeichenprogramme am z.B. Tablet
- Gruppenarbeit (jeder SchülerIn gestaltet ein Panel eines großen Gesamtcomics)
- Stop - Motion - Film
- für schwächere SchülerInnen: Hintergründe vorgeben
- Gedichte als Comic darstellen

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

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

UNTERRICHTSMODELL COMICHELD

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

Zeitaufwand: ca. 2-4 UE

1. Themenfindung

Zunächst gilt es den SchülerInnen ein Thema aus ihrem schulischem Alltag vorzugeben (z. B. Stelle ein Erlebnis des Wandertags, der Klassenfahrt, Schule im Allgemeinen... als Comic dar, in dem du der Held bist).

2. Vorbereitung

Die SchülerInnen suchen sich 3-4 geeignete Motive (Smartphone) oder machen alternativ bei einem Unterrichtsgang Fotos.

3. Exploration

Passend zu den gewählten Fotos überlegen sich die SchülerInnen eine stimmige Story und die grobe Anzahl der Panels (Einzelbilder) in ihrem Comic.

4. Erarbeitung I

Die SchülerInnen entscheiden sich für:

- Form der Panels
- Hintergründe (Fotos, Tonpapier...)
- Farbauftrag (Acrylfarbe, Buntstifte, Filzstifte...)
- Sprechblasen (Form z. B. Wolke, Stern...)
- Texte
- Materialien für die Collage

5. Erarbeitung II

Nun gestalten die SchülerInnen ihren Comic durch Kleben, Schneiden, Reißen, Malen, Verfremden...

6. Präsentation

Die SchülerInnen wählen einen geeigneten Präsentationshintergrund, auf dem sie ihre Panels dem Publikum vorstellen wollen.

UNTERRICHTSMODELL COMICHELD

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Geeignete Bilder auswählen



Arbeitsschritt 4
Detailarbeit



Arbeitsschritt 2
Material sichten

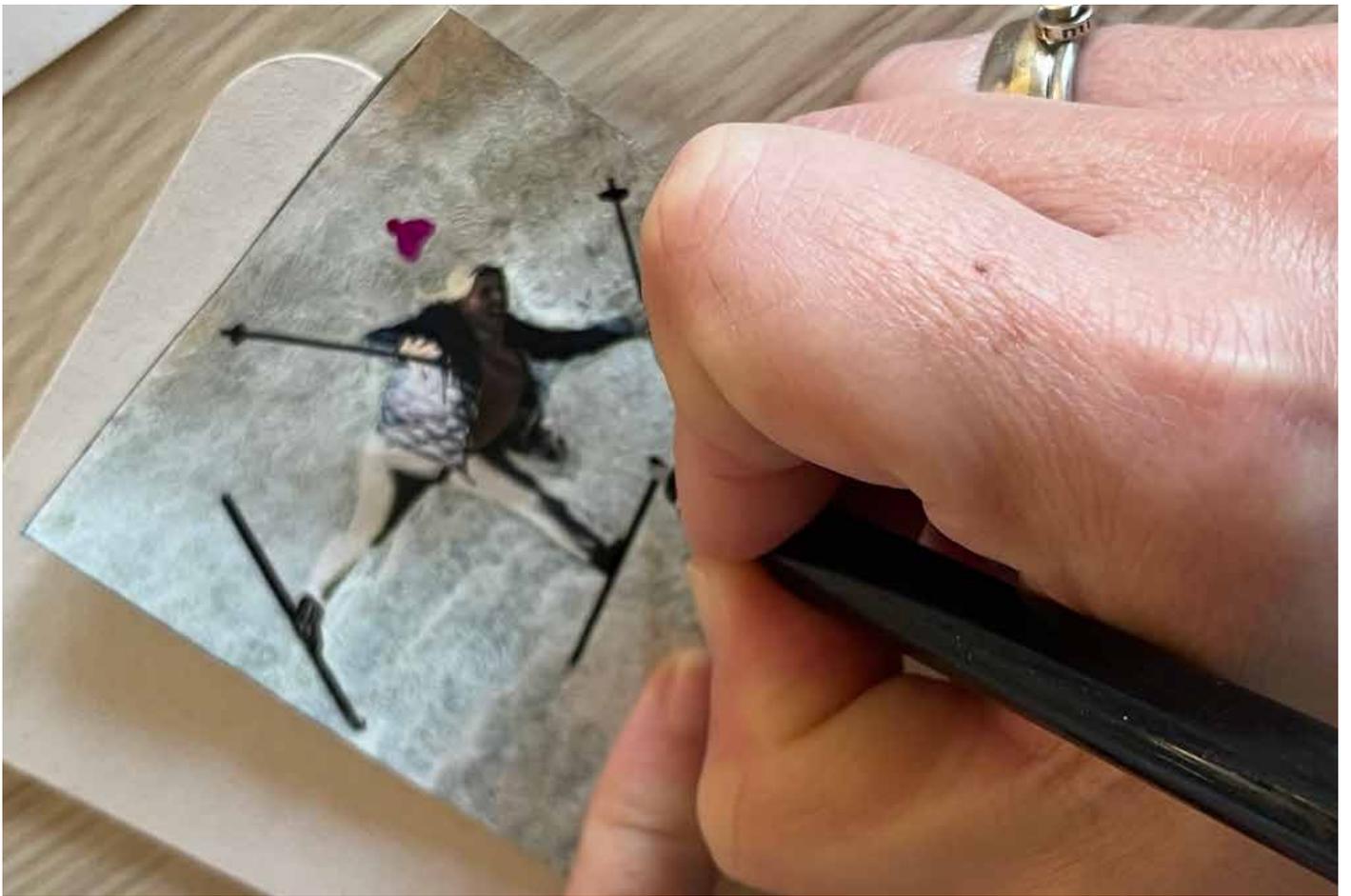


Arbeitsschritt 5
Präsentation des Endprodukts

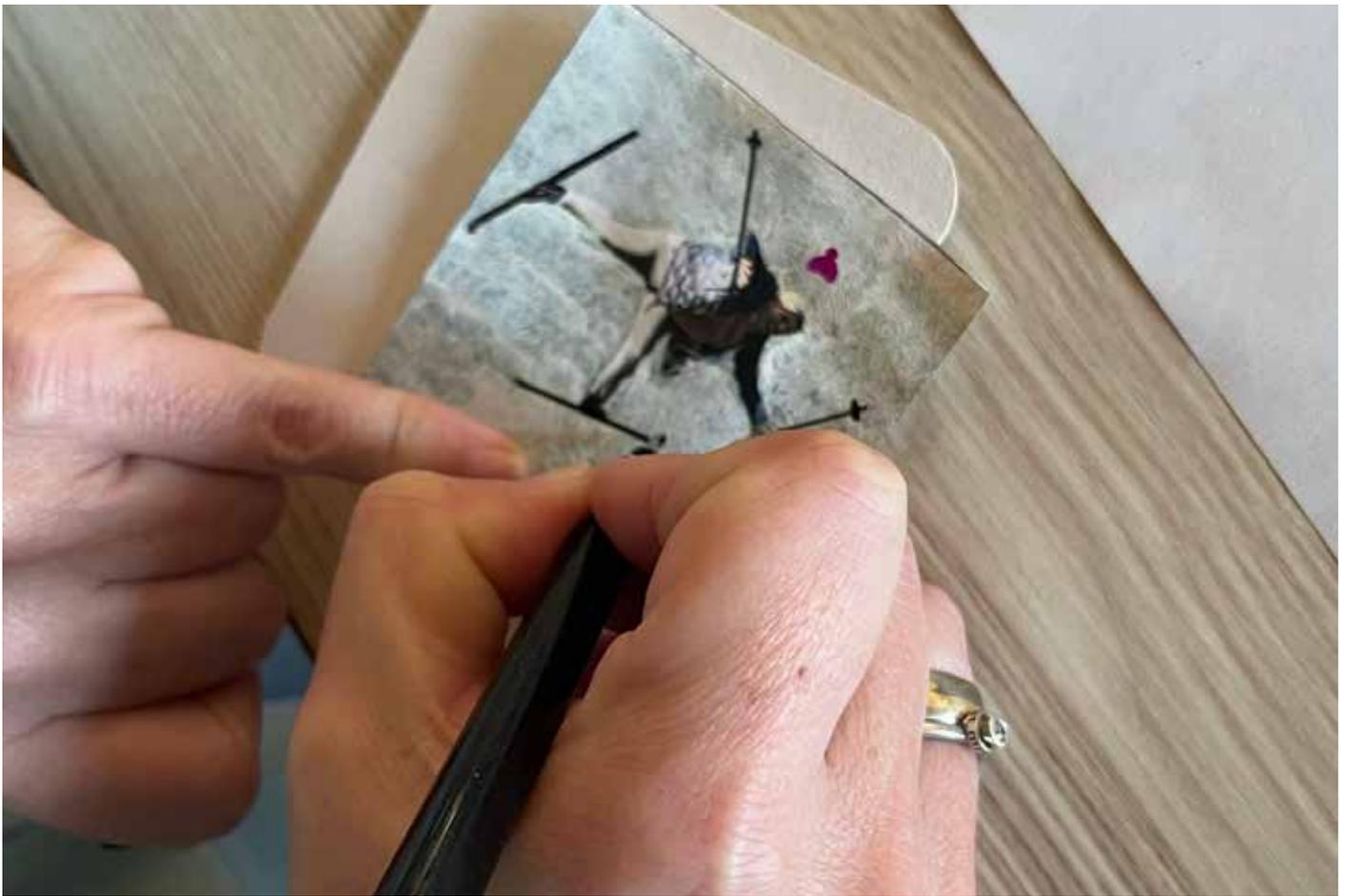


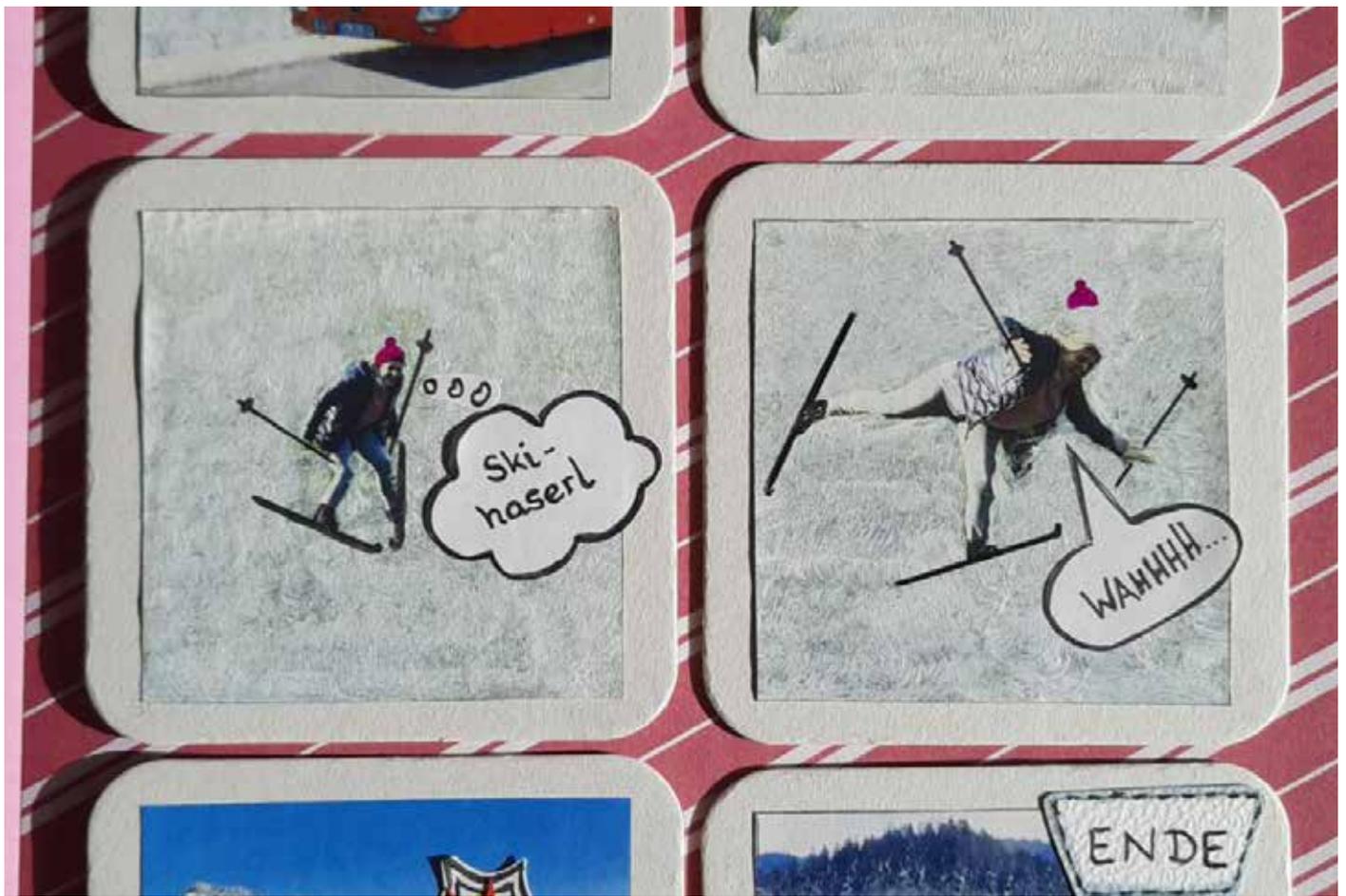
Arbeitsschritt 3
Panels bearbeiten

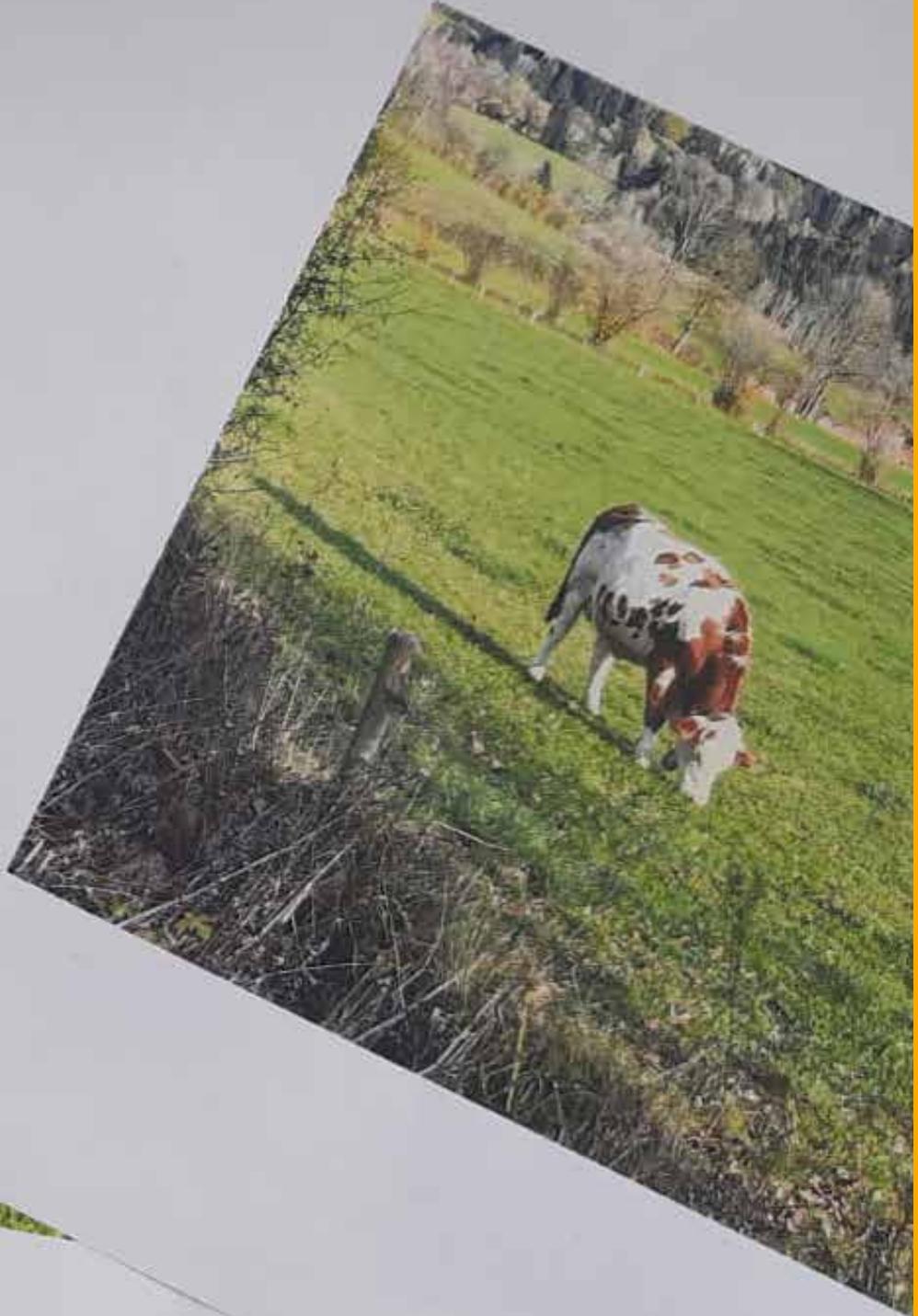












UNTERRICHTSMODELL

#pRoVoKaNtEPrOtEsTpErFoRmAnCe!

AUTOREN: CHRISTINE GRAMOLLA, MICHAELA ZEISER, TATJANA KÖRSTEN



UNTERRICHTSMODELL PROVOKANT

1 | Informationen zur Sachstruktur

Eine Frau steht mit dem Rücken an der Wand und wird mit Klebeband an den Knöcheln und den Handgelenken festgeklebt. Anschließend wird ein Apfel in den Mund gesteckt. Das Publikum darf bei den Vorbereitungen zusehen oder kommt im Anschluss dazu.

In den 1960er-Jahren entstanden diese unkonventionellen Strömungen, die sich unter dem Begriff „Aktionskunst“ als Gegenbewegung zur klassischen Ausdrucksform sammelten.

KünstlerInnen und andere TeilnehmerInnen performen live oder aufgezeichnet, spontan oder geskriptet eine Aktion. Die Kunstschaaffenden werden oft Teil des Werkes, wodurch die Grenzen zwischen Kunstwerk und Künstler aufgehoben werden.

Situationsbezogene, handlungsbetonte und ephemere künstlerische Darstellungen können als Videoclip oder mittels Fotografien festgehalten werden.

2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die SchülerInnen nehmen sich und ihre Umgebung in einer neuen Rolle wahr. Sie analysieren systematisch künstlerische Ausdrucksformen der Gegenwart, um heutige, auch ungewohnte künstlerische Positionen zu beschreiben, zu analysieren, zu interpretieren und begründet zu bewerten.

Beim Gestalten einer Rauminstallation unter gezielter Nutzung von ausgewählten Gestaltungsprinzipien (z. B. Beziehung von Objekten im Raum, Wirkung von Licht, Farbgebung, Materialwahl) erfahren sie praktisch, welche Auswirkungen scheinbar kleine Effekte durch beispielsweise Lichteinwirkung und die Farbpsychologie ausgelöst werden. Den SchülerInnen wird durch das Nachempfinden und Aufschreiben der Interpretationen eine Möglichkeit gegeben, sich in zeitgenössische Künstlerströmungen hineinversetzen zu können und diese kritisch zu behandeln. Dabei beschäftigen sie sich inhaltlich mit aktuellen, politischen und persönlichen Themen. Dies erfolgt, indem die SchülerInnen eine Protest-Performance selbst entwickeln. Zudem üben sie den Umgang mit technischen Medien und den eingesetzten Materialien.

3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

SchülerInnen setzen sich mit ihren Wünschen und Träumen auseinander. In der zehnten Jahrgangsstufe stehen sie zwangsläufig vor der Entscheidung bzgl. des weiteren Werdegangs. Die eigene Identität wird durch Nachahmung und Ausprobieren gesucht. Vorgegebene Werte und Normen werden hinterfragt. Der Protest gegen bekannte Vorgaben spielt oft täglich eine Rolle. Nun dürfen die Schüler protestieren, in andere Rollen schlüpfen, sich ausprobieren und dies im Anschluss reflektieren und weiterentwickeln.

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Theoretisch sind keine Grenzen gesetzt. Je nach Voraussetzung der Schule, der Umgebungssituation, der Gruppe und auch der vorhandenen Materialien und technischen Medien können sich die SchülerInnen ‚austoben‘ und ausprobieren. Wichtig ist ein Medium, das die Protest-Performance festhält: Handy, Kamera, Tablet usw.

Als Materialien dienen Farben, Stoffe, Kleiderkisten, Perücken, Papier, Naturmaterialien etc.

Gestaltungsprozess:

Zunächst sollte das Thema theoretisch behandelt werden. Dazu eignet sich die Betrachtung und Besprechung von AKTIONSKünstlerInnen. Die Begriffe und Techniken sollten bekannt sein.

Im Anschluss oder durch fächerübergreifendes Arbeiten werden aktuelle Themen, Presseberichte und Skandale zusammengetragen und gesammelt. Diese dienen den Schülern als Hilfe für die eigentliche Themenfindung.

Schließlich werden die Requisiten präsentiert und die technischen Medien bereitgestellt, so dass die Gruppen mit der Arbeitsphase beginnen können.

Die Aktion wird dann durch die Lehrkraft oder die SchülerInnen selbst dokumentiert.

Als stummer Impuls werden die Arbeiten in Rohform präsentiert, so dass das Publikum die Möglichkeit hat individuelle, persönliche und anonyme Rückmeldungen via Post-its zu geben. Dies soll in schriftlicher Form ohne darüber mit anderen zu sprechen geschehen.

Danach hat die Künstlergruppe die Möglichkeit ihr Werk als Ausdruck weiterzuentwickeln indem die Intention gestalterisch, analog oder digital darauf geschrieben wird.

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

- Happening
- Installation
- Street Art
- entartete Kunst
- Raubkunst

7 | Einsatz im Unterricht - Artikulation

8 | Arbeitsschritte

9 | Das Endprodukt

5 | Bildnerische Probleme

Zunächst hat die Lehrkraft die Aufgabe, der Schülerschaft die Hemmungen zu nehmen, sich auf ungewohnte Weise in Pose zu stellen oder sich ausdrucksstark zu bewegen.

Außerdem ist eine ausreichende Vorentlastung nötig, damit die Schüler*innen Mittel der Bildsprache beherrschen, um anschließend bei der Betrachtung geeignete Worte, Gefühle und Beschreibungen für die Interpretation zu finden.



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

- Analyse der eigenen Selfies/Profilfotos
- Künstler begenen sich und diskutieren ihre Malstile
- Lapbook zu einem Künstler/einer Stilrichtung

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

6 | Variationsmöglichkeiten

- Schnur, Wollknäuel wie den „Flamingo“ (Pinakothek der Moderne) kreativ als Installation umsetzen
- digital mit einer Bildbearbeitungsapp das Thema durchführen
 - Filme drehen
- die Performance öffentlich vorführen, in der Pause, beim Elternsprechtag,...

UNTERRICHTSMODELL PROVOKANT

7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

Initiation

- Impuls: Performance eines Aktionskünstlers (Martha Rosler, Hannah Wilke, Adrian Piper, Joan Jonas, Carmen Beuchat, Lynn Hershman Leeson, Shirin Neshat)
- Feedback mit Post-its geben
- Begriffsklärung: Performance, Aktionskunst

Exploration

- Partnerarbeit (z. B. Placemat): Welche aktuellen Themen, Schlagzeilen oder Nachrichten beschäftigen mich?
- Ideensammlung und Sortierung am Tafelbild - Gruppenbildung durch gemeinsame Interessen
- Gruppenarbeit: Erstellen von Performances, Ausprobieren und Festhalten mittels technischer Medien
- Betrachtung und Auswahl des Materials, welches verwendet und weiterverarbeitet werden soll

Anwendung

- Präsentation der ausgewählten Werke (Performance, Foto, Video) als stummer Impuls mit der Möglichkeit der schriftlichen Rückmeldung via Post-its
- Weiterarbeit am Werk, Verschriftlichung des Protestgehaltes

Integration

- Ausstellung des Endproduktes und Nachbesprechung
- Rückblick auf die Performance des vorgestellten Aktionskünstlers

UNTERRICHTSMODELL PROVOKANT

8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Positionierung der „Requisiten“



Arbeitsschritt 2
Aufbau der Performance



Arbeitsschritt 3
Effektinszenierung



Arbeitsschritt 4
Auswahl der Materials



Arbeitsschritt 5
Schriftliche Rückmeldung Post-its



Arbeitsschritt 6
Plakative Farbgebung

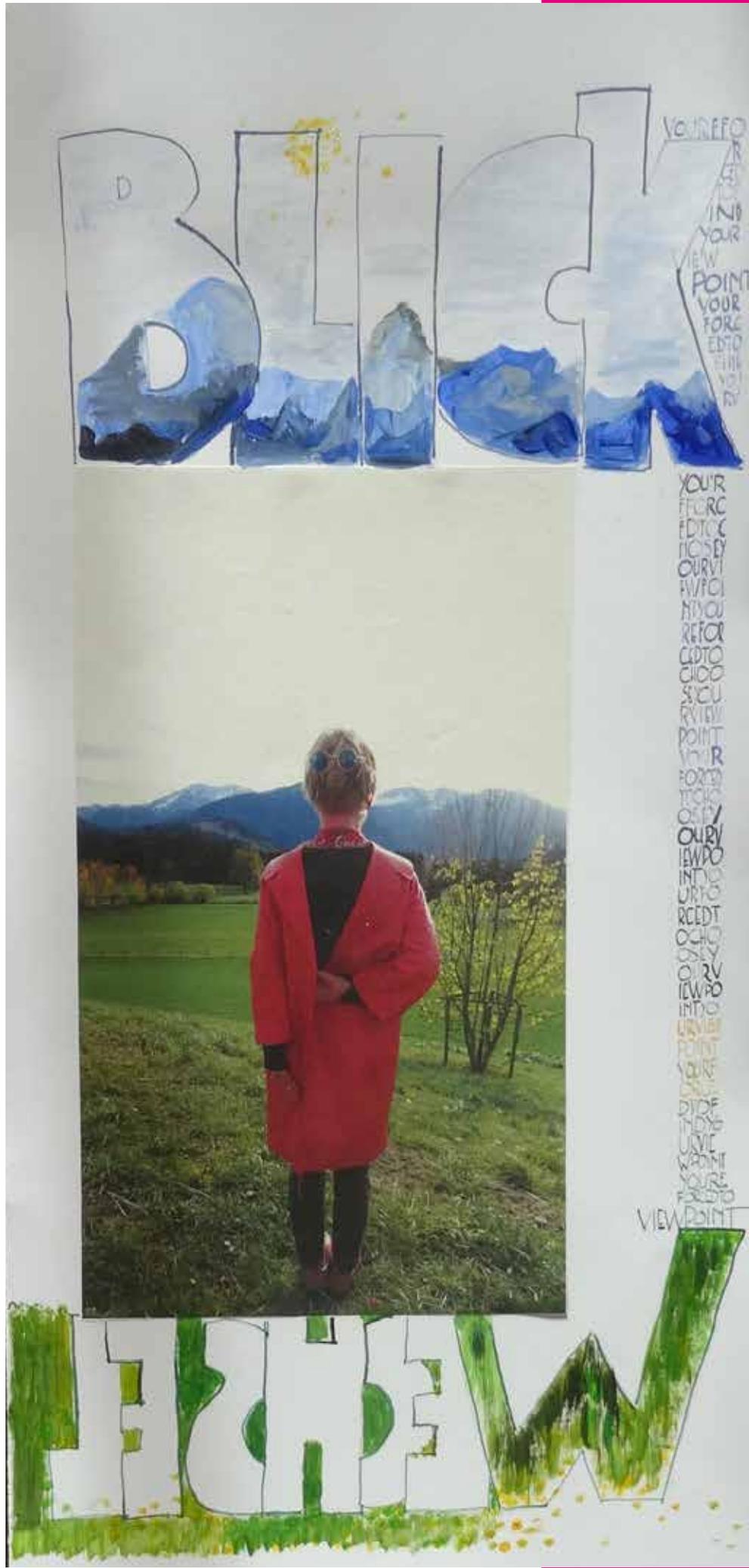


Arbeitsschritt 7
Verschriftlichung des Protestgehalts



Arbeitsschritt 8
Gestaltung mit Weizenspray





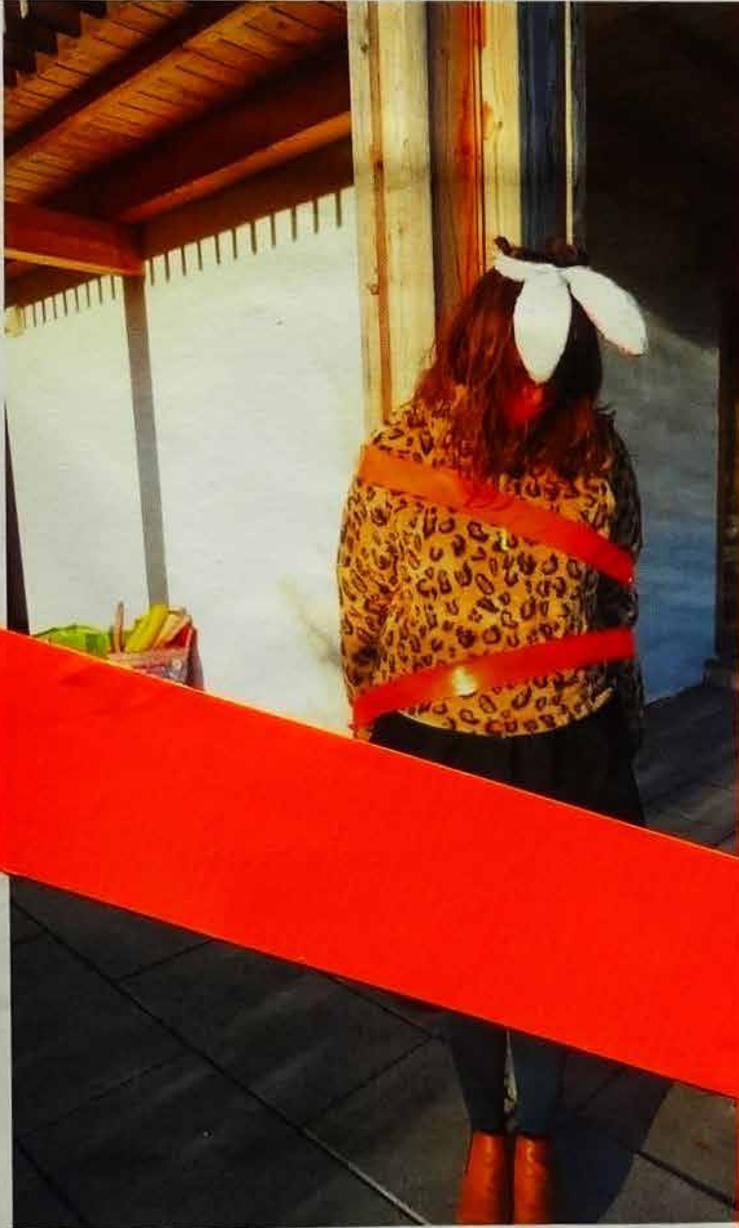
HEUTE
frisch auf
dem Spielfeld



Hase-Leo-divers







wir spielen
Cowboy
und

ZENSURIERT

UNTERRICHTSMODELLE



KUNST

FÜR DEN
KUNSTUNTERRICHT
IN DER 9. UND 10. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN
MITTELSCHULEN

AUTOREN

AUTOREN DER UNTERRICHTSMODELLE

Marina Schmaus
Konstanze Eisinger
Kurt Seyffert
Michaela Zeiser
Bernadette Meier
Tatjana Körsten
Christine Gramolla
Annette Flemmer
Sebastian Waßmann
Christina Schmidt
Veronika Murböck
Julia Zauner
Bianca Noll
Lisa Oster
Dinela Pucic
Rebecca Knott
Silvia Hegenberger
Irmengard Schwoshuber
Jessica Lauterbach

ORGANISATION DES PROJEKTES

Christina Schmidt
Sebastian Waßmann
Jessica Lauterbach

LAYOUT UND DESIGN

Sebastian Waßmann

LEITUNG DES PROJEKTES

Dr. Eva Post & Dr. Eva Lang



