KUNS

UNTERRICHTSMODELLE FÜR DEN KUNSTUNTERRICHT AN OBERBAYERISCHEN MITTELSCHULEN **7 / 8** 

## UNTERRICHTSMODELLE

# 

KUNSTUNTERRICHT
IN DER 7. UND 8. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN
MITTELSCHULEN





## UNTERRICHTSMODELLE

# I UNST

KUNSTUNTERRICHT
IN DER 7. UND 8. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN
MITTELSCHULEN





#### **VORWORT**

Seit Jahren unterstreichen aktuelle Studien die Bedeutung der ästhetischen und insbesondere der bildnerischen Erziehung. Hirnforscher weisen z. B. nach, wie positiv sich musischer Unterricht auf das Abstraktionsvermögen von Kindern und damit auch auf die rein kognitiven Fächer und somit auch dort auf ihre Kompetenzen auswirkt.

Vor allem aber ist ästhetische und musische Bildung eine Voraussetzung dafür, dass unsere Gesellschaft nicht in Konsumorientierung und plattem Prestigedenken erstarrt. Sie ist ein Weg, ganzheitliche Persönlichkeiten zu formen, die neben dem Fachwissen auch eine persönliche Geschmacksbildung erwerben hilft.

Sie schafft somit die Voraussetzung, ihre zwischenmenschliche Beziehungen, ihre beruflichen Aufgaben und ihre Freizeit angemessen zu gestalten sowie mit den Angeboten der Medien souverän umzugehen. Ohne solche Maßstäbe würden mögliche ökonomische Erfolge mit Defiziten im persönlichen und zwischenmenschlichen Bereich bezahlt.

Jegliche praktischen Erfahrungen lassen uns wachsen und helfen in der Zukunft bei der Entscheidungsfindung neue komplexere Aufgaben bewältigen zu können. Die ästhetische Entwicklung eines Kindes und Jugendlichen schärft den Blick für die Umwelt.

Unsere Schülerinnen und Schüler benötigen in einer immer komplexeren Welt praktische Erfahrungen um sich orientieren zu können.

#### In diesem Sinne

Helfen wir den Kindern und Jugendlichen sich ein Bild von der Welt mit allen Sinnen zu machen

#### Udo Rödel

Künstler, Kunstdozent, Institutskonrektor a. D. des Staatsinstitutes Bayreuth Abteilung V

## KUNST

## **INHALTSVERZEICHNIS**

VORWORT	Seite 4
VORSTELLUNG	Seite 6
KUNST IN DER SCHULE	Seite 9
JAHRGANGSSTUFE 7	Seite 12
Unterrichtsmodell 1   GESTALTETE UMWELT GOLDCARD - ICH DESIGNE EINE SPIELKARTE	Seite 13
Unterrichtsmodell 2   FANTASIEWELTEN STRUKTUREN ENTDECKEN - MUSTER KREIEREN	Seite 27
Unterrichtsmodell 3   ERFAHRUNGSWELTEN WAS FLIEHT DENN DA? FLUCHTPUNKTPERSPEKTIVI	E Seite 41
Unterrichtsmodell 4   VISUELLE MEDIEN BEWEGTE PUNKTE	Seite 55
Unterrichtsmodell 5   BILDENDE KUNST ALLES ERLAUBT! IKONENMALEREI	Seite 69
JAHRGANGSSTUFE 8	Seite 83
Unterrichtsmodell 1   GESTALTETE UMWELT THAT'S ME - MIA SAN MIA	Seite 87
Unterrichtsmodell 2   FANTASIEWELTEN ALLES KANN, NICHTS MUSS!	Seite 101
Unterrichtsmodell 3   ERFAHRUNGSWELTEN MENSCH BEWEGT	Seite 115
Unterrichtsmodell 4   VISUELLE MEDIEN  VERKEHRTE WERBUNG	Seite 129
Unterrichtsmodell 5   BILDENDE KUNST SCHAU GENAU HIN - KUNST UNTER DER LUPE	Seite 143
DANKSAGUNG AUTOREN	Seite 15

#### **ZU DEN PERSONEN**

#### Dr. Eva-Maria Post M.A. | Regierungsschuldirektorin

#### Vorstellung

1978 – 1984 Studium der Philosophie / Theaterwissenschaft / Literaturgeschichte / Lehramt an Hauptschulen 1986 Magister Artium: Neuere deutsche Literaturgeschichte

1986 - 2001 Hauptschullehrerin

2001 - 2010 Referat Grund- und Mittelschule an der ALP Dillingen 2010 Promotion über: Handlungsorientierte Fortbildungen für Führungskräfte hinsichtlich Nachhaltigkeit und Wirksamkeit seit 2010 Fortbildungsreferentin an der Regierung von Oberbayern

#### Christina Schmidt | Konrektorin

#### Vorstellung

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

#### Sebastian Waßmann | Fachoberlehrer

#### Waßmann als Fachlehrer

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

#### 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 Bisherige Ausstellungen in Arenzano (Italien), Bayreuth, Regensburg, München, Eschenbach, Gera, Helmbrechts, Himmelkron, Krakau (Polen), Kronach, Kulmbach, Münchberg, Neudrossenfeld, Vilnius (Litauen) und München.



## KUNST

### **LEHRPLANÜBERSICHT**

#### LERNBEREICH 1 | BILDENDE KUNST

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

- recherchieren zu Leben und Werk einer Künstlerin bzw. eines Künstlers aus der Renaissance oder aus dem Barock, auch im Hinblick auf die Auftraggeber und die jeweilige Arbeitsorganisation (z. B. Werkstatt), und gestalten die Ergebnisse (z. B. in Form eines Plakats, eines Werbespots oder einer Inszenierung).
- nutzen Fachbegriffe und Analysekriterien (z. B. Material bzw. Technik, Komposition, Funktion) zur vergleichenden Beschreibung und Erschließung von Kunstwerken der Renaissance und des Barocks, um deren Bildwirkung und die jeweilige Bedeutung im historischen Kontext mit einfachen Worten zu erfassen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: Bauwerke, Skulpturen, Bilder je einer Künstlerin bzw. eines Künstlers aus der Renaissance (z. B. Dürer, Leonardo, Botticelli, Raffael, Michelangelo) und dem Barock bzw. Rokoko (z. B. Gebrüder Asam, Zimmermann, Neumann, Tiepolo, Rembrandt, Gentileschi)
- wichtige Begriffe: Renaissance, Barock, Rokoko, Gattungsbegriffe (Herrscherbild, Portrait, Andachtsbild, Landschaft, Stillleben),
  Zentralperspektive, Farbperspektive
  - · Gestaltungselemente und prinzipien: Layout, Schrift-Bild-Komposition
  - Werkzeuge und Materialien: Mal- und Zeichenwerkzeuge, Schreibwerkzeuge, Computer, Video- und Fotokamera

#### LERNBEREICH 2 | GESTALTETE UMWELT

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren historische und zeitgenössische Beispiele des Produktdesigns, um Anregungen für eigene Designentwürfe zu gewinnen.
- realisieren eigene einfache Gestaltungsideen im Bereich Produktdesign als erklärende, maßstabsgetreue Zeichnung.
   untersuchen und diskutieren mit ihren Mitschülerinnen und Mitschülern wesentliche Aspekte der Gestaltung und der Umsetzbarkeit ihrer Entwürfe, auch im Hinblick auf Umweltaspekte.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: Design von historischen und zeitgenössischen Gebrauchsgegenständen
   wichtige Begriffe: Design, Ergonomie, Ökologie, Funktion, Form (z. B. Symmetrie, Proportion), Dekor
   Gestaltungselemente und prinzipien: Parallelperspektive, Proportion, Verhältnis von Form und Funktion
   Verfahren und Techniken: Skizzieren, Zeichnen, Modellieren, Bauen, Montieren; szenisches Spiel (z. B. Verkaufsgespräch, Werbespot)
- · Werkzeuge und Materialien: Mal- und Zeichenwerkzeuge, Werkstoffe (z. B. weiches Holz, Ton, Modelliermasse, Gips)

#### LERNBEREICH 3 | VISUELLE MEDIEN

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren mithilfe von Analysekriterien Druckgrafiken (Hoch-, Tief- und Flachdruck) im Hinblick auf Gestaltung, handwerklich-technische Aspekte und ihre Funktion.
- entwerfen ein Konzept für einen Druck und setzen dieses um in ein für bestimmte Adressatinnen und Adressaten ansprechendes Layout.
- analysieren die Wirkung von Printmedien auf die Adressatinnen und den Adressaten in bestimmten Situationen und begründen ihre Aussagen im Gespräch, auch durch Ergebnisse (z. B. von Umfragen, Interviews oder Fragebogen).

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: Drucke (z. B. Holzschnitte, Kupferstiche, Radierungen, Lithografien) aus Renaissance, Barock (z. B. Dürer, Rembrandt) und der Moderne (z. B. Toulouse-Lautrec)
- wichtige Begriffe: Karte, Flyer, DIN-Formate, Hochdruck (z. B. Linolschnitt), Tiefdruck (z. B. Radierung), Flachdruck (z. B. Lithografie), Druckstock, Layout
  - Gestaltungselemente und prinzipien: Layout (z. B. Auswahl und Anordnung der Elemente, Schriftart und -größen, Verhältnis von Text und Bild)
    - Verfahren und Techniken: Hochdruck, Digitaldruck, Kopieren
    - Werkzeuge und Materialien: Druckutensilien (z. B. Druckfarbe und walzen, Schneidewerkzeug, Linol- bzw. Kunststoffplatten, Computer und Bildbearbeitungssoftware)



### **LEHRPLANÜBERSICHT**

#### **LERNBEREICH 4 | ERFAHRUNGSWELTEN**

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

analysieren an geeigneten Bildbeispielen Prinzipien der Darstellung von Räumlichkeit (z. B. Überschneidung, Größenstaffelung, Parallel- und Zentralperspektive), um diese für eigene Bilder zu nutzen.

- zeichnen einen Innen- oder Außenraum mit einem Fluchtpunkt (Zentralperspektive) perspektivisch richtig. Inhalte zu den Kompetenzen:
- · Gegenstand: perspektivisch-räumliche Darstellung der Wirklichkeit
- wichtige Begriffe: Überschneidung, Größenstaffelung, Zentralperspektive (Fluchtpunkt, Fluchtlinien, Horizont, Augenhöhe), Farbperspektive, Luftperspektive
- · Gestaltungselemente und prinzipien: Raumillusion durch die Mittel der räumlichen Darstellung
- · Verfahren und Techniken: Skizze, Zeichnung, Konstruktion, Malerei
- · Werkzeuge und Materialien: traditionelle Mal- und Zeichenwerkzeuge

#### LERNBEREICH 5 | FANTASIEWELTEN

#### Die Schülerinnen und Schüler ...

- sehen in gegebenen Strukturen (z. B. von Wolken, Baumrinden, Mauerflächen, Ergebnissen des experimentellen Druckens) Formen und Gegenstände. Diese Eindrücke nutzen sie, um mit grafischen, druckgrafischen oder malerischen Verfahren ungewohnte Bilder zu gestalten.
- nutzen das Experiment mit unkonventionellen Druckverfahren und Materialien als Methode, um damit (auch in Kombination mit weiteren bildnerischen Techniken) überraschende Bildeffekte zu erzielen.
- zeigen ausgewählte eigene Bilder in einer kleinen Präsentation, berichten darin über die Entstehung der Werke und die Rolle des Zufalls dabei, um die Ergebnisse im Hinblick auf ihre Wirkung fundiert diskutieren zu können.

  Inhalte zu den Kompetenzen:
- Gegenstand: Bilder mit assoziationsfördernden Strukturen und Formkonstellationen
- wichtige Begriffe: Materialdruck, Monotypie, Frottage, Abklatschtechnik
- · Gestaltungselemente und prinzipien: Interpretation, Aus- und Umgestaltung von Strukturen und Formen
- Verfahren und Techniken (z. B. experimentelle Drucktechniken, Zeichnen, Malen, Kratzen, Wischen, Spachteln, Abklatschen, Durchreiben)
- Werkzeuge und Materialien: grafische und farbige Mittel, Druckutensilien, Materialien mit Texturen (auch aus der Natur)

## KUNST 7

## UNTERRICHTSMODELL

**GOLDCARD - ICH DESIGNE EINE SPIELKARTE** 

AUTOREN: MARINA SCHMAUS | KONSTANZE EISINGER | VERONIKA MURBÖCK





## UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

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

Neben den Pflichtelemten enthält jede Karte immer auch eine eigene Bildidee, sei es in der heutigen Zeit mit Fußballbildern oder historischbelegt mit Ornamenten.

So ensteht die Grundidee eine eigene Goldcard zu erstellen.

#### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

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

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

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

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

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

## **4** | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

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

Zunächst analysieren die Schülerinnen und Schüler die Elemente einer Spielkarte. Sie erarbeiten die wichtigsten Bestandteile der Karte. Danach wird anhand eines Beispiels der Bildaufbau besprochen. Die Schüler lernen die Begriffe Überschneidungen, Bildaufbau, Positioniereung, Proportion, formatfüllendes Arbeiten, ... kennen. Die gewonnenen Erkenntnisse werden auf der eigenen Karte umgesetzt. Dabei gilt es ausgehend von den eigenen Interessen und Bedürfnissen eine Bildidee zu entwickeln. Diese wird piktogrammartig in der eigenen Karte umgesetzt. Dabei werden Karten im Format DIN A4 gestaltet, eine Differnzierung mit Karten in Originalgröße ist dabei möglich. Um die Einzigartigkeit der Karte zu

Um die Einzigartigkeit der Karte zu betonen wird der Rücken vergoldet (z. B. Goldfolie, Goldfarbe, ...). Am Ende hat jeder sein "Ass im Ärmel", seine "Goldencard".

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

Die indivduellen Einzelkarten ergeben im Klassensatz ein gemeinsames Ganzes.

## **5** | Bildnerische Probleme

- a) Elemente arrangieren
- b) Reduktion anwenden
- c) Proportion
- d) flächenfüllendes Arbeiten
- e) bewußte Farbgebung

## **6** | Variations-möglichkeiten

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

#### KURZÜBER BLICK

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

Alternative Themen
- eigene Mitgliedskarte designen
- Schülerausweis

6 | Variationsmöglichkeiten

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









#### KURZÜBER BLICK

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

**Alternative Themen** 

eigene Mitgliedskarte designen -Schülerausweis -

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

## UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

#### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

#### **EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 1**

Bildimpuls über die Dokumentenkamera

- Schnipsel einer orignialen Spielkarten - z. B. König

#### **EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 2**

Ass im Ärmel - Lehrer zieht Asskarte aus seinem Ärmel

**EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 3** 

Kartenfächer (Rückseiten zeigen zu den Schülern) -

mit einer goldenen Karte - "GOLDCARD"

**EINSTIEGSMÖGLICHKEIT 4** 

Alice im Wunderland - Alice und Spielkarten - eventuell Filmausschnitt zeigen

#### Erarbeitung

Analyse Aufbau einer Spielkarte

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

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

Wertangabe und Symbol/Farbe werden zumeist durch einen Rahmen abgegrenzt

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

#### Problemstellung

Eigene Spielkarte - "Meine Goldcard" - Ich designe eine Spielkarte

Verschiedene Anreizfragen führen zur eigenen Bildidee hin:

Bin ich ein Ass im Ärmel?

Was zeichnet mich aus?

Womit kann ich mich identifizieren?

Was macht mich einzigartig?

#### Kriterien für die Spielkarten gemeinsam festlegen

Deine Spielkarte soll:

- ... Wert und Symbol zeigen
- ... mit Rahmen eingefasst sein (eigener Rahmen)
- ... mindestens 3 für dich persönlich stehende Elemente zeigen
- ... Überschneidungen und verschiedene Größen bei den Elementen haben (Wichtiges größer), damit die ganze Karte gefüllt wird
- ... mit passenden Farben gearbeitet werden (große Fläche z. B. Kreiden, kleine Flächen z. B. mit Buntstiften)
- ... eine goldene Rückseite haben

#### Bildnerische Umsetzung

Skizze der Bildidee

Umsetzung auf DIN A4 Format

Differenzierung für Schnelle

Karte in originaler Spielkartengröße gestalten

#### Auswertung - Ergebnisvorstellung

#### Möglichkeit 1

verdeckte Kartenfächer - jeweils immer 1 Karte ziehen und dem "Goldencard-Kartendesigner" zuordnen | Ich vermute diese Karten gehört ..., weil ...

#### Möglichkeit 2

- Karten an einer Pinnwand auf goldenem Hintergrund präsentieren
- Gallery Walk --> Schüler gehen durch die Ausstellung

#### Reflexion

- Wiederholung der Frage "Was zeichnet dich aus?"
- Welches ist das für dich wichtigste Element auf der Karte?
- Reflexionsmethode Gegenstand Bild Symbol
- --> Nuss Diese Nuss habe ich geknackt.
- --> Feder Das ist mir besonders leicht gefallen.

#### Möglicher Abschluss

Gemeinsames Spiel

## UNTERRICHTSMODELL GOLDCARD

#### 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Einstiegsmöglichkeiten in das Thema



Arbeitsschritt 2
Erarbeitung Bildaufbau



Arbeitsschritt 3
Bildanordnung - Position der Elemente - Skizze



Arbeitsschritt 4
Skizze erstellen



Arbeitsschritt 5
farbliche Augestaltung









ERRICHTSMODELL

BILDERGEBNISS EINBLICK



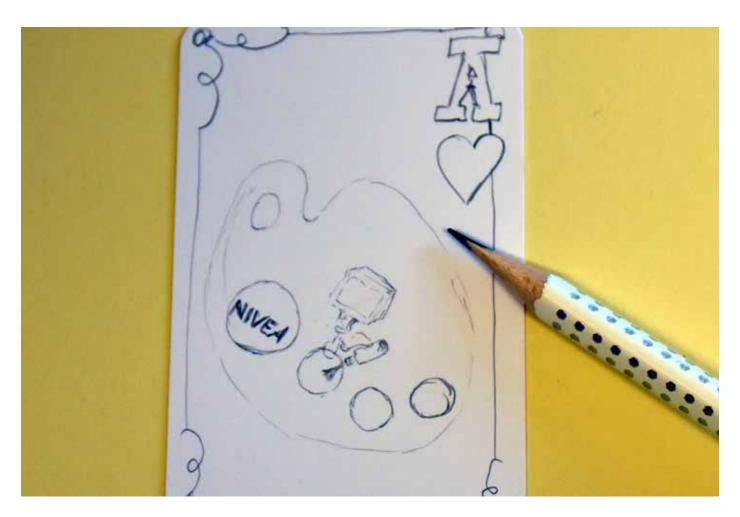








INTERRICHTSMODELI GOLDCARD

















## UNTERRICHTSMODELL

## STRUKTUREN ENTDECKEN UND MUSTER KREIEREN

AUTOREN: MICHAELA ZEISER | TATJANA KÖRSTEN | KURT SEYFFERT





## UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

In den 1960ern entstand die Land-Art in den USA. Damals wurde sie noch mit dem Namen "Earth Works" bezeichnet. Die "Land-Art" ist Kunst in und mit der Natur.

Die Frottagetechnik (frz. frotter "reiben") ist eine Drucktechnik, bei der durch "Abreibung" Muster und Strukturen von Untergründen übertragen werden können. Einer der bekanntesten Frottagekünstler ist Max Ernst. Die auf Papier transferierte Oberflächenstruktur eines Gegenstandes oder Materials wird dabei selbst zu einem Kunstwerk und kann weiterinterpretiert werden.

Die Schüler gehen in die Natur und beschäftigen sich mit den Oberflächen, Formen und Farbwirkungen, die die Natur hergibt. Dabei wird die Kreativität und die Fantasie angeregt sowie das Repertoire erweitert.

#### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Im Vordergrund der Sequenz steht die Auseinandersetzung mit naturgegebenen Strukturen. Die Schüler lernen neue Techniken kennen und gestalten aus zufällig entstandenen Bildern phantastische Werke aus eigener Vorstellungskraft.

Farbwirkungen können durch Hell-Dunkel-Kontraste sowie Form-Kontraste ersetzt werden.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Der Schüler wird durch die Aufgabe dazu gebracht "Alltägliches" in neuem Blickwinkel zu betrachten. Er lernt genau zu beobachten und zu entdecken. Der Schüler sieht die Natur bewusst. Zudem nutzt er gestalterische Mittel (Kontraste) um die eingefangenen Eindrücke festzuhalten.

Durch das Experimentieren mit der Land-Art, verschiedenen Drucktechniken, der Fotografie und deren Verfremdungen entstehen überraschende Bildeffekte.

Dadurch wird die Phantasie angeregt und die Kreativität angekurbelt. In kleinen Präsentationen können die Schüler sich kritisch mit den teilweise zufällig entstandenen Werken auseinandersetzen.

#### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

#### Arbeitsmaterial:

- Fotoapparat
- Papiere
- Bleistift
- Monotypiematerialien (Glasplatte, Druckrollen, Farbe, Papiere, ...)
- PC
- Farben (Kreide, Acryl, ...)
- Pinsel
- Buntstifte
- usw.

#### Gestaltungsprozess:

- Problemstellung = Muster und Strukturen skizzieren
- Problemlösung = Hilfe in der Natur finden
- Kreative Weiterentwicklung des neu entdeckten Repertoires
- Präsentation der Ergebnisse

## **5** | Bildnerische Probleme

Durch die Arbeit, die teilweise im Freien stattfindet, ist man von der Wetterlage abhängig. Außerdem müssen die äußeren Gegegebenheiten berücksichtigt werden:

- Ist ein Park in der Nähe?
- Kann man das Waldstück betreten?
- Sind auf dem Boden ausreichend Materialien für alle Schüler vorhanden?

Desweiteren benötigt man Fotoapparate für die Schüler. Der korrekte Umgang muss geschult werden.

Bei Unterrichtsgängen müssen die Wege zuvor von der Lehrkraft abgegangen werden. Klare Regeln und Verhaltensvereinbarungen müssen besprochen werden und für jeden einzelnen Schüler klar sein.

#### **6** | Variationsmöglichkeiten

- Weiterarbeit am PC (Verfremdung, Kollage, ...)
- Koloration der Frottagebilder oder der Fotodrucke
- Phantasievolle Weiterentwicklung der zufällig entstandenen Oberflächenstrukturen
- Entwurf einer Comicfigur im Stil von Max Ernst
- Pojektion der fotografierten Muster und Abzeichnen der Umrisse

#### KURZÜBER BLICK

1 | Informationen zur Sachstruktur
2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
3 | Stellung des Schülers zum
Unterrichtsthema
4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

5 | Bildnerische Probleme6 | VariationsmöglichkeitenAlternative Themen

Alternative Themen
- Linoldruck
- Abklatschtechnik
- Abgesichter an Bäumen gestalter

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









#### KURZÜBER BLICK

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

Alternative Themen
- Linoldruck
- Abklatschtechnik

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

#### UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

## **7** | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

#### 1. Initiation / Einstieg

- Muster und Strukturen sollen von den Schülern ausgedacht werden = Problemstellung

#### 2. Exploration / Praxisteil 1

- Schüler erweitern in der Natur ihr Repertoire an Muster und Strukuren (Foto, Frottage, ...)

#### 3. Reflexion / Zwischenbesprechung

- Tipps: Lehrkraft zeigt / Schüler entdecken die Materialien und Möglichkeiten zur Weiterarbeit auf
- > digitale Verfremdung (Projektion, Arbeit am PC mit Bildbearbeitungsprogrammen,...)
- > analoge Verfremdung (mit Buntstiften, Filzstiften, Kollagetechniken, ...)

#### 4. Objektivierung / Praxisteil 2

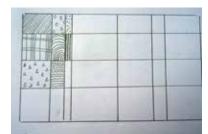
- Herstellung der kreativen Verfremdungen
- Phantasievolle Weiterarbeit
- Musikalische Untermalung
- Haptische Ausgestaltung mit Strukturpaste

#### 5. Präsentation und Integration / Abschlussbesprechung-

Schüler präsentieren ihre Werke und besprechen den Arbeits- und Entstehungsprozess sowie den Umgang mit zufällig entstandenen Bildelementen

## UNTERRICHTSMODELL STRUKTURART

#### 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1 Einstieg - Sammeln von Mustern



Arbeitsschritt 2 Sammeln verschiedener Oberflächenstrukturen



Arbeitsschritt 3
Phantasievolle Weiterarbeit anhand Frottage



Arbeitsschritt 4a Sammelung der entdeckten Strukturen



Arbeitsschritt 4b Sammelung der entdeckten Strukturen



Arbeitsschritt 5 a
Landart sehen und entdecken



Arbeitsschritt 5 b
Landart sehen und entdecken



**Arbeitsschritt 6**Experimentelle Variation mit der Fotografie



Arbeitsschritt 7 Arbeiten einer App (z. B. Camera Lucida, ... )

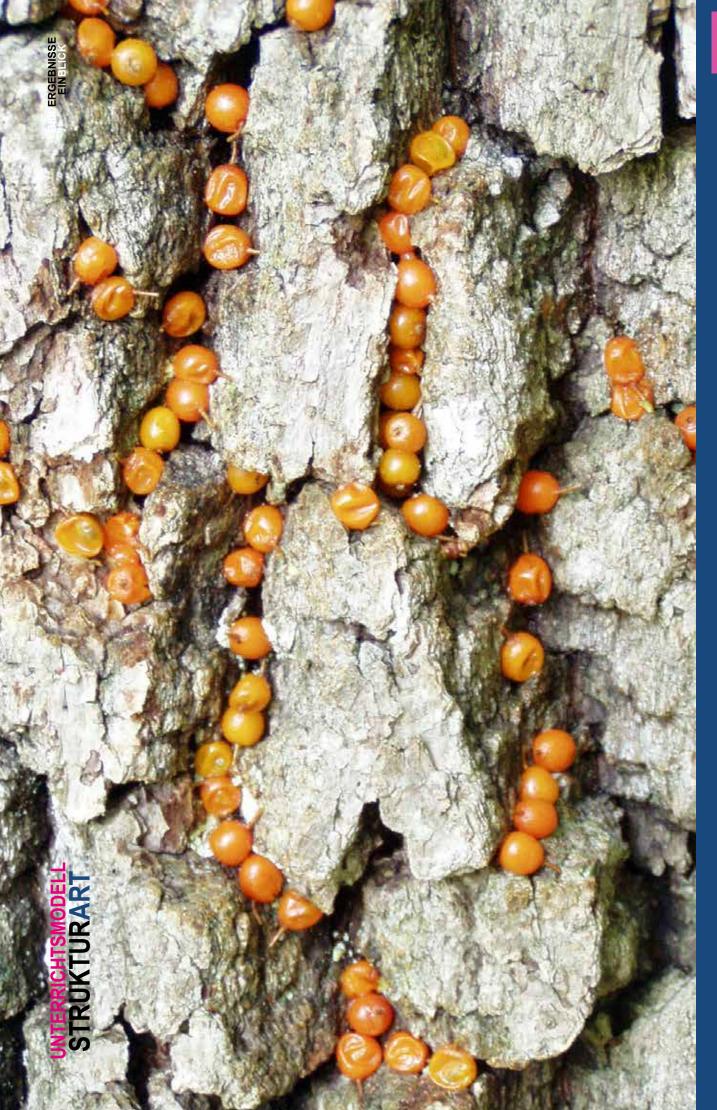


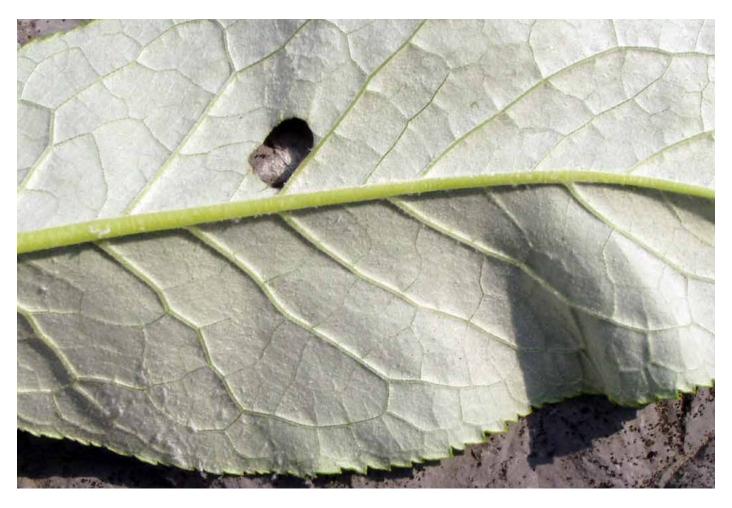
Arbeitsschritt 8 Collage - Mischtechnik



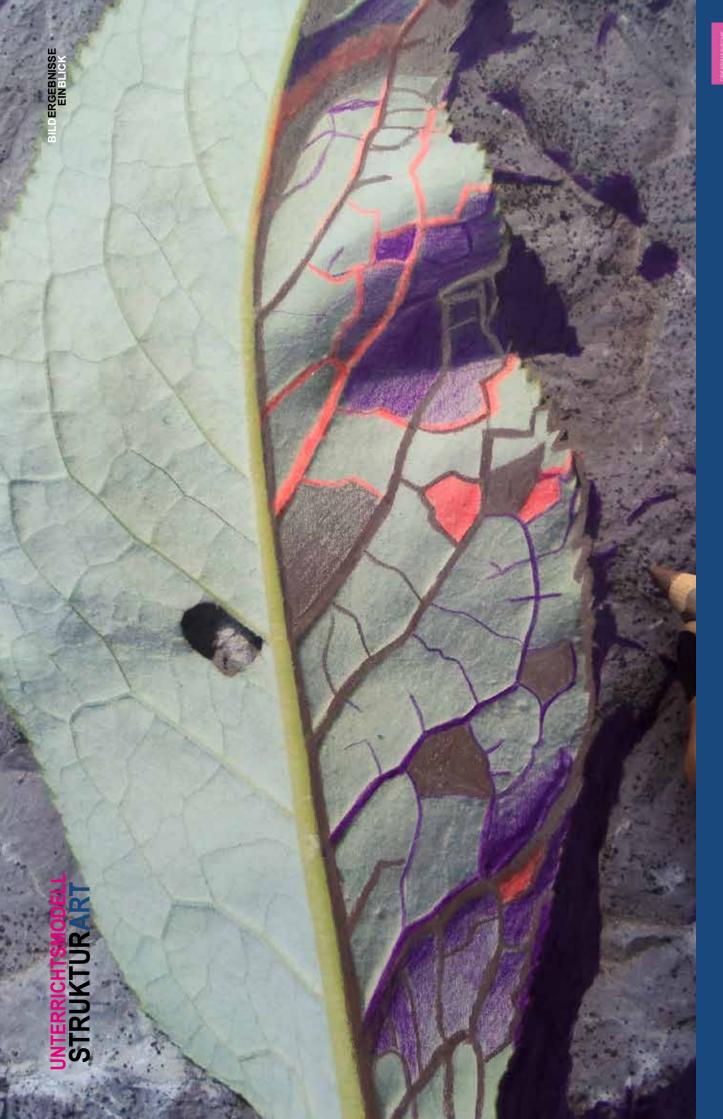








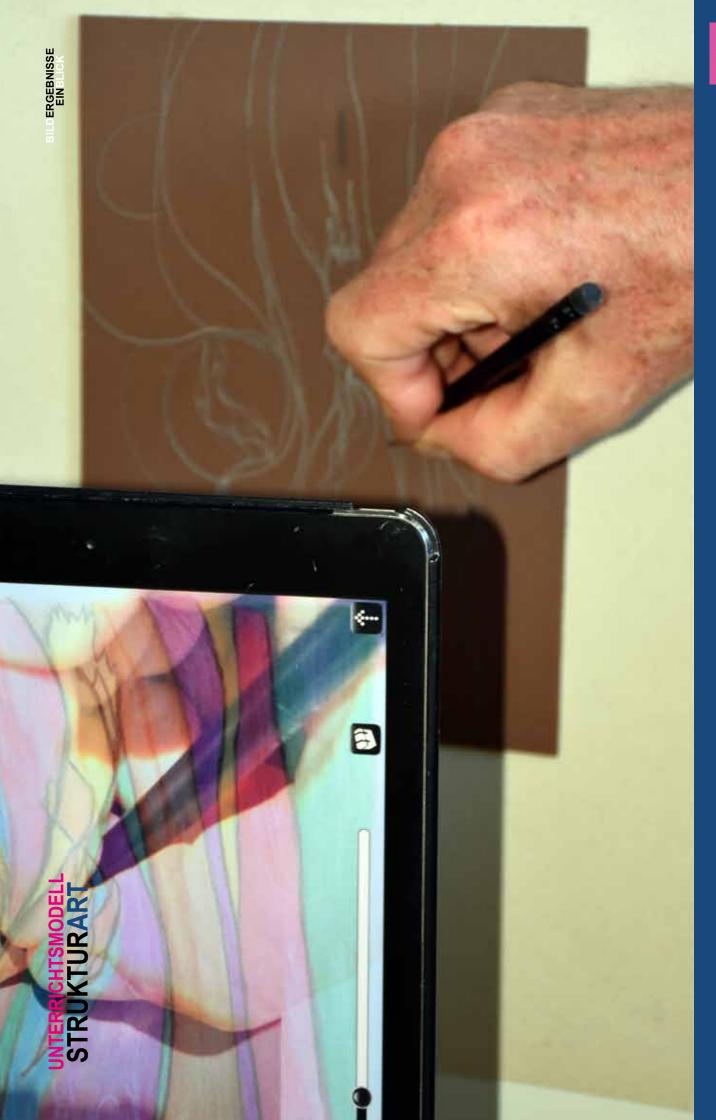




















# UNTERRICHTSMODELL

## WAS FLIEHT DENN DA? - FLUCHTPUNKTPERSPEKTIVE

AUTOREN: CHRISTINA GRAMOLLA | FRANZISKA HOFMANN | JULIA ZAUNER





# UNTERRICHTSMODELL FLUCHTPUNKT

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Grundsätzlich ist zu erwähnen, dass der Mensch mit der Höhe, der Breite und der Tiefe drei Dimensionen optisch wahrnimmt. Gegenstände, die sich in der Nähe befinden, wirken näher und detailierter, während weiter entfernt liegende Objekte verschwommener und kleiner aussehen. Da sich parallele Linien in der Ferne treffen, scheinen die hinteren Ecken eines Objektes tiefer als die vorderen Ecken.

Damit sind die wesentlichen Grundregeln des räumlichen Zeichnens eigentlich schon erklärt. Die Schwierigkeit für die Schüler ergibt sich jetzt dadurch, dass auf dem Papier zunächst nur zwei Dimensionen dargestellt werden können, nämlich die Höhe und die Breite. Erst durch das Zeichen von Fluchtlinien können auch die Tiefe und Verzerrungen optisch simuliert werden. Die räumliche Darstellung von Gegenständen ist eine Herausforderung für unsere Schüler. Die räumliche Vorstellungskraft entwickelt sich ungefähr mit 10 Jahren, was man daran erkennt, dass die Schüler z. B. beim Zeichen von Häusern zwei Perspektiven vermischen. An geeigneten Bildbeispielen müssen im Vorfeld die Prinzipien der Perspektive eingeführt und analysiert werden.

### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schüler sind in ihrer Welt umgeben von digitaler Dreidimensionalität. Damit sie die Entstehung solcher Bilder erkennen und wertschätzen können, lernen sie hier Schritt für Schritt, wie sie von dem eindimensionalen Quadrat zum dreidimensionalen Würfel gelangen. Wichtig ist hierbei, dass sie die einzelnen Schritte durchdringen, damit sie die Ästhetik einer Gestaltung wertschätzen können.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Schüler entwickeln im Laufe ihres künstlerischen Schaffens eine räumliche Vorstellungskraft. Es fällt ihnen aber nicht immer leicht, die Perspektive korrekt darzustellen, weshalb Brüche in der Darstellung zu erkennen sind. Damit die Regeln der Zentralperspektive einfach erarbeitet werden können, bieten sich geometrische Figuren an, die mit ihren konkreten Ecken die Punkte

vorgeben, die mit dem Fluchtpunkt verbunden werden müssen. Das hilft den Schüler im ersten Schritt sehr. Durch das Fotografieren des gezeichneten Gegenstandes erfahren die Schüler, wie eine Dreidimensionalität erzeugt werden kann. Diese Technik ermöglicht den Schülern Erfolgserlebnisse und ist dadurch motivierend.

#### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die Schüler benötigen ein weißes Papier (DIN A4), einen Bleistift, ein langes Lineal, Filz- oder Holzstifte, evtl. Kohle, eine Schere/Cutter und einen Radiergummi.

Zunächst zeichnen die Schüler eine einfache geometrische Figur auf das obere Drittel des weißen Blattes. Sinnvoll ist es z. B. ein Quadrat nicht waagrecht zu zeichnen und den Fluchtpunkt eher seitlich anzulegen. Im Anschluss verbindet man die Ecken der geometrischen Form mit einem selbstgewählten Fluchtpunkt unten. Innerhalb der entstandenen Fluchtpunktlinien werden parallele Linien als Begrenzung gezeichnet. Die restlichen Linien, die zum Fluchtpunkt führen, werden wegradiert. Die geometrische Figur und die Fluchtlinien werden nun farbig gestaltet.

Zuletzt wird eine Horizontlinie gesetzt und abgeschnitten. Es ist beser, wenn diese Linie zunächst eher höher angesetzt wird, so dass nicht von Anfang an zu viel weggeschnitten wird.

Nun legt man die Zeichnung auf einen geeigneten Untergrund und fotografiert diese mit einer Kleinbildkamera oder der Handykamera im 90° Winkel, so dass es ausssieht als wäre es dreidimensional. Wenn man einen passenden Schatten etwas überhalb des Fluchtpunktes zeichnet, erzeugt man die Wirkung, als würde das Gebilde über dem Papier schweben.

## **5** | Bildnerische Probleme

Die Schüler müssen erkennen, dass das genaue Zeichnen der geometrischen Form und der Fluchtlinien im Vordergrund stehen muss. Auch die Wahl eines geeigneten Fluchtpunktes stellt sich als wichtig heraus. Liegt dieser zu seitlich, verzerrt es z. B. das dreidimensionale Bild etwas.

### KURZÜBER BLICK

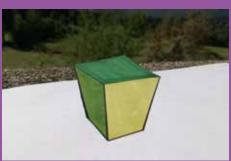
 1 | Informationen zur Sachstruktur
 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema
 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess5 | Bildnerische Probleme6 | Variationsmöglichkeiten

Alternative Themen
Collage "das schwarze Loch" - Fluchtpunktperspektive
- Kristalle treffen auf einen Punkt

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







# **6** | Variations-möglichkeiten

- komplexe geometrische Gebildez. B. Pyramide
- Buchstaben und Wörter
- Gegenstände, die realistisch gezeichnet werden, z. B. Schuhe, Gläser, Obst, Tiere, Handy, Ziffernblatt

## 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

Collage "das schwarze Loch" - Fluchtpunktperspektive - Kristalle treffen auf einen Punkt

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

# UNTERRICHTSMODELL FLUCHTPUNKT

#### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

#### **VORSTUNDE**

Erarbeitung der Prinzipien der räumlichen Darstellung an geeignetem Bildmaterial

#### **DIE STUNDE** (1 - 2 DOPPELSTUNDEN)

#### 1. EINSTIEG:

- Bildbetrachtung: Escher-Würfel ist das "wirklich"?
- · Lehrervorführung: Quadrat mit Fluchtlinien, Betrachten der
- Perspektiven unter der Dokumentenkamera

#### 2. EXPLORATION:

- Schüler zeichnen ein Quadrat, Dreieck,... (auf DIN A5)
- Schüler legen den Fluchtpunkt fest (innerhalb oder außerhalb des Bildes) und verbinden die Ecken mit dem Fluchtpunkt.
- · Eine Horizontlinie wird festgelegt und abgeschnitten
- Erste Versuche das Gezeichnete mit dem Handy im 90° Winkel dreidimensional zu fotografieren, um festzustellen, ob der Fluchtpunkt sinnvoll gelegt war.

#### 3. REFLEXION: VERBALISIEREN DER ERGEBNISSE

- Was flieht denn da? Trifft das auf deine Zeichnung zu?
- Was braucht man noch, um den "fliegenden" Eindruck zu erzeugen? Schatten
- In welcher Position muss die Kamera gehalten werden?

#### 4. OBJEKTIVIERUNG (SIEHE ARBEITSSCHRITTE)

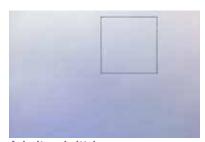
- Schüler entscheiden sich für eine Form und zeichnen diese auf ein DIN A4- Papier, legen Fluchtpunkt und -linien an.
- Schüler gestalten das Gezeichnete farbig oder schwarz-weiß.
- Der Schatten wird gezeichnet.
- Entlang der gedachten Horizontlinie wird das Bild zugeschnitten.
- Fotografieren der Bilder mit einem geeigneten oder selbstgestalteten Hintergrund im 90° Winkel.

#### 5. PRÄSENTATION UND ABSCHLUSSBESPRECHUNG DER WERKE

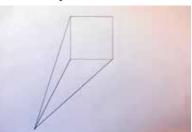
- · Schüler stellen ihre Werke vor und werden im Plenum besprochen.
- Zum Abschluss kann ein Youtube-Video zu komplexeren Zeichnungen angeschaut werden (Begriff für Onlinesuche: 3-D-Zeichnen)

# UNTERRICHTSMODELL FLUCHTPUNKT

## 8 | Arbeitsschritte



**Arbeitsschritt 1**Geometrische Figur zeichnen



Arbeitsschritt 2
Fluchtpunkt und Fluchtlinien zeichnen



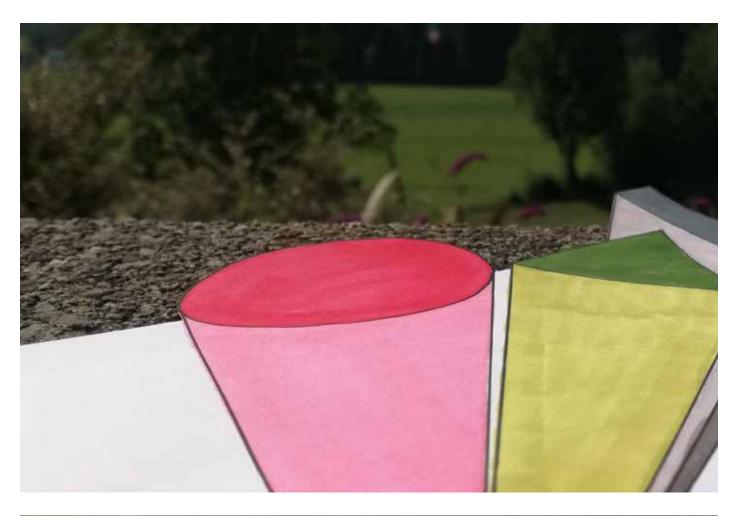
Arbeitsschritt 3
Begrenzung innerhalb der Fluchtlinien festlegen und farbig gestalten



Arbeitsschritt 4 Schatten zeichnen



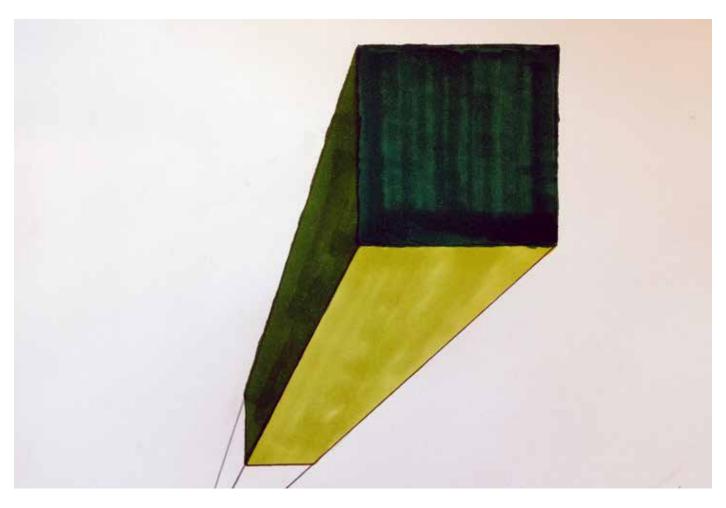
Arbeitsschritt 5 Horizontlinie abschneiden und im Anschluss fotografieren



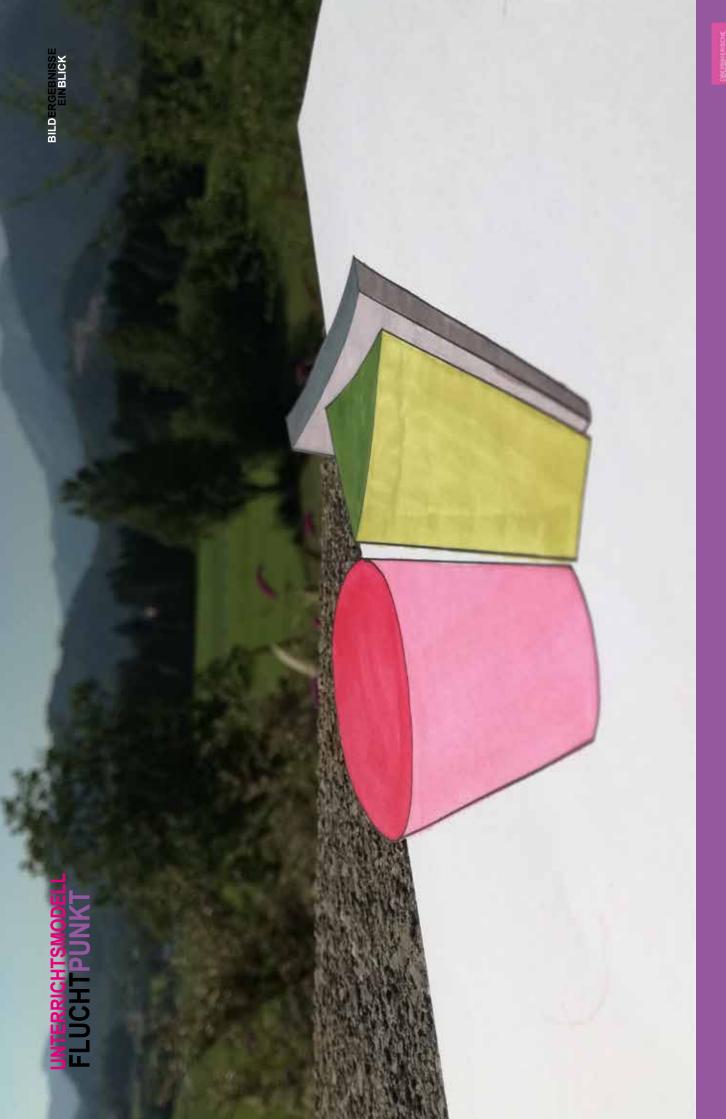




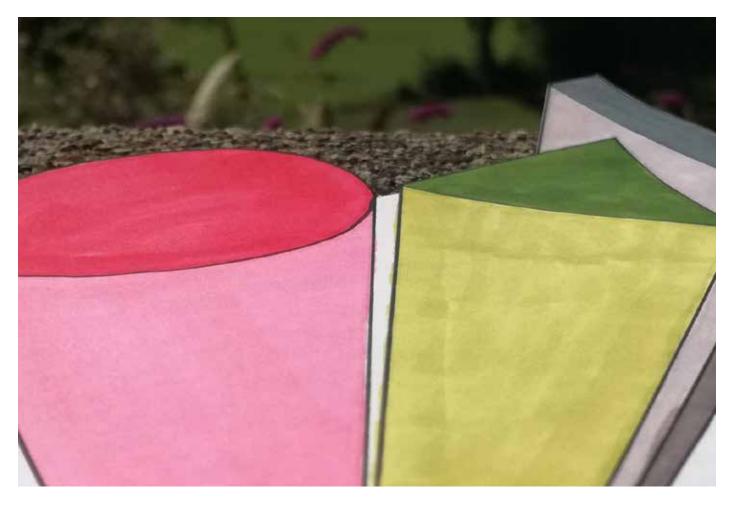








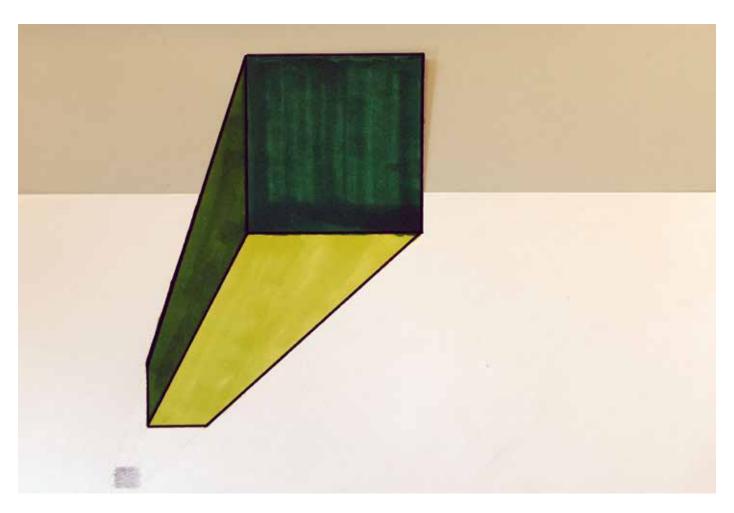


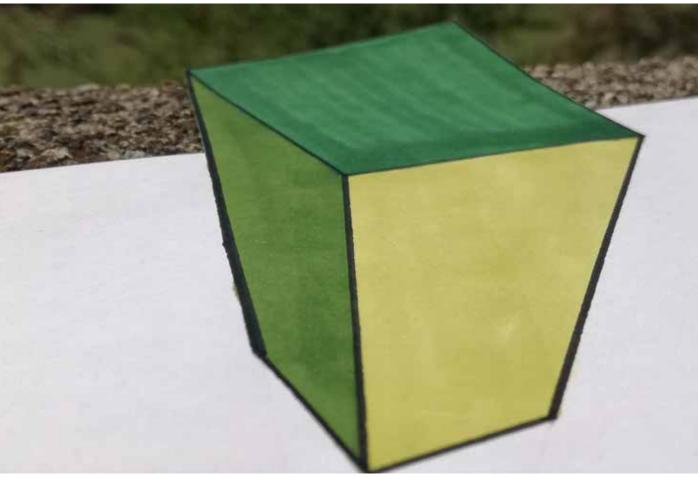
















# UNTERRICHTSMODELL

## **BEWEGTE PUNKTE**

AUTOREN: BERNADETTE MEIER | BIANCA NOLL | ANNETTE FLEMMER





## UNTERRICHTSMODELL BEWEGPUNKTE

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Unter Dotpainting versteht man eine moderne Variante der traditionellen Malweise der Ureinwohner Australiens, der Aborigines. Traditionell wurden Punkte auf Körper, Felsen oder Holz, z.B. Rinde, aufgemalt. Die Punkte sind so gesetzt, dass sie Linien bilden, wobei zwischen jedem Tupfen ein gleichmäßiger Abstand beibehalten wird. Diese Linien bilden typischerweise Ornamente in Form von Wellen, Spiralen oder Kreisformen, teilweise werden auch Pflanzen und Tiere nachgebildet.

Die Schüler vertiefen ihre Kenntnisse über verschiedene Druckverfahren und lernen neue Arbeitsweisen kennen, dabei wird die Kreativität der Kinder gefördert. Jeder trifft eigene Kompositionsentscheidungen. Die gestalterische Freiheit soll im Mittelpunkt stehen.

Beim Betrachten der Ergebnisse sollen sie ihre eingesetzten Techniken vorstellen und ihren Einsatz begründen.

#### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schüler setzen sich aktiv mit der Bewegungsabfolge einer Person auseinander. Sie nehmen Bewegungen in bestimmten Situationen, seien es sportliche Aktivitäten oder tänzerische Ausdrucksweisen wahr und stellen dies im Druck dar. Die Vervielfältigung des Motivs ist dabei ein Stilmittel der Bewegung. Der punktartige Auftrag unterstützt die Agilität des Drucks.

Die Schüler sollen erkennen, dass nicht nur formales Malen und Zeichnen Ausdruck der Kunst sind, sondern verschiedendste Techniken verwendet werden können.

Sie experimentieren mit Druckverfahren und unterschiedlichen Materialien.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Schüler haben in der 7. Jahrgangsstufe das Bedürfnis neue Techniken auszuprobieren und zu erforschen. Der Lehrer bietet in einer Art Kunstlabor verschiedenste Materialien an, um sich kreativ zu entfalten. Die Schüler haben die Möglichkeit sich mit dem Thema Bewegung auseinanderzusetzen und dieses darzustellen.

Sie erfahren, dass die Anordnung von Punkten verschiedene Bewegungsabläufe erzeugen können.

Schüler, die Schwierigkeiten mit figürlicher Darstellung haben, können auf "reines Dotpainting" zurückgreifen.

#### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

An mehreren Stationen können die Schüler unterschiedliche Techniken praktisch erfahren und erlernen.

Drucktechniken:

1. Hochdruck

Drucken mit verschiedenen Druckstöcken ( Pappe, Moosgummi)

2. Dotpainting

Mit unterschiedlichen Materialien werden Punkte erzeugt.

(Korken, Rückseite von Pinseln und Stiften, aufgebogene Büroklammer, Nadeln)

Hier sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Als Druckgrund können vielerlei Papiere eingesetzt werden.

#### **GESTALTUNGSPROZESS:**

Die Tonfarbe des Untergrundes wird gewählt, daraus ergibt sich die Farbkomposition.

Die Entscheidung fällt, ob reines Dotpainting oder ein Motiv mit Stempel gewählt wird.

#### **Reines Dotpainting:**

Gestalten von sich bewegenden Linien. Man beginnt in der Mitte des Blattes.

Die Linien sollen sich nicht berühren

Die Linien haben immer den gleichen Abstand.

Die Linien dürfen sich nicht überschneiden.

## Druck einer Figur in Bewegung mit Dotpainting:

Zunächst wird eine Figur in Bewegung auf einen Druckstock aufgebracht und ausgeschnitten.

Farbe wird aufgetragen und das Motiv mehrfach auf den Grund gedruckt.

Bewegungslinien werden an geeigneten Stellen mit Punkten verschiedener Größe angebracht.

#### 5 | Bildnerische Probleme

- a) Erstellen einer Schablone
- b) Bildkomposition
- c) Farbauftrag beim Drucken
- d) Setzen der Bewegungslinien

### KURZÜBER BLICK

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**

- Tiere in Bewegung - Dotpainting um ein Tier herum (Eidechse, Schildkröte)

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





#### 6 | Variationsmöglichkeiten

Grundsätzlich kann zwischen reinem Dotpainting und dem Motiv mit Figur und Dotpainting unterschieden werden.

#### Weitere Möglichkeiten:

- Darstellung mit Tiere
- Vorgabe der bewegten Figur als Vorlage durch die Lehrkraft
- Eigener Entwurf der bewegten Figur durch Zeichnung
- Durch das Einschränken der Farbauswahl kann der Gesamteindruck gesteuert werden.
   (z. B. schwarz, rot, weiß wie bei der Einschland der Einschland gesteuert werden)

## 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

- Tiere in Bewegung - Dotpainting um ein Tier herum (Eidechse, Schildkröte)

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

# UNTERRICHTSMODELL BEWEGPUNKTE

#### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

#### **DIE STUNDE** (1 - 2 DOPPELSTUNDEN)

#### 1. EINSTIEG:

- Betrachtung eines Dotpainting-Bildes der Aborigines mit der Lupentechnik. (Zeigen eines Bildausschnitts, am Anfang nur ein Punkt, dann mit Aufdecken mehrerer Punkte oder Bildausschnitte, Blick ist geführt)
- Betrachten einer Comic-Figur in Bewegung, dabei verbalisieren die SchülerInnen die Darstellung und Erkennen wie Bewegung visualisiert wird.

#### 2. ERARBEITUNG:

#### **EXPLORATIONSPHASE**

- Entwerfen einer Figur in Bewegung (Vorlagen aus dem Internet, des Lehrers, ...)
- Drucke ausprobieren auf verschiedenenen Gründen
- Ausprobieren der verschiedenen Druckstöcke zum Dotpainting

#### 3.OBJEKTIVIERUNG: VERBALISIEREN DER ERGEBNISSE

#### **GESTALTUNG DES BILDES**

- Präsentation und Abschlussbesprechung
- Die Schüler stellen ihre Bilder vor, erklären die von ihnen gewählte Technik und reflektieren über Schwierigkeiten bei der Gestaltung.

# UNTERRICHTSMODELL BEWEGPUNKTE

## 6 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Verschiedene Druckstöcke



Arbeitsschritt 4
Bewegungspunkte setzen 1



Arbeitsschritt 2
Ausprobieren des Druckstocks



Bewegungspunkte setzen 2



**Arbeitsschritt 3** Ausprobieren der Punkte





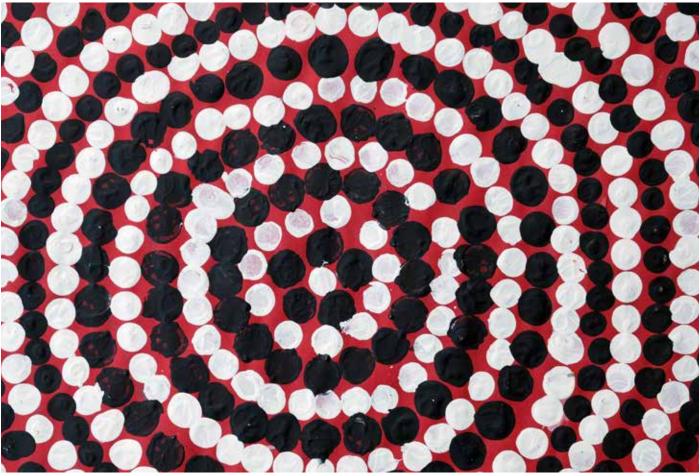














# UNTERRICHTSMODELL

HIER: ACRYL, HOLZPLATTEN, UNTERSCHIEDLICHE PAPIERE, GOLDPAPIER, ALLES ERLAUBT FOLIE, MARKER, ZEITSCHRIFTEN, SCHWARZ-WEISS AUSDRUCKE, HANDY, DRUCKER ALLES ERLAUBT

AUTOREN: LISA OSTER | ANNIKA HORAK



UNTERRICHTSMODELL ERLAUBT

### UNTERRICHTSMODELL ERLAUBT

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Im Barock und in der Renaissance waren Kunstwerke in der Regel Auftragsarbeiten. Ein großer Teil davon waren Ikonenmalereien, bei denen Personen oder Sachen als Verkörperung bestimmter Werte, Vorstellungen oder eines bestimmten Lebensgefühls dargestellt wurden. Es werden Ikonen und deren christliche Bedeutung und Symbolik analysiert. Ergänzend sollen weitere Symboliken und Muster aus anderen Religionen und Kulturen gesammelt werden. Jugendliche suchen ihre Vorbilder oft in bekannten Musikern, Sportlern oder anderen Berühmtheiten. Ihre eigenen Besonderheiten und Stärken werden häufig nicht von den SchülerInnen erkannt. Ziel ist eine positive Auseinandersetzung mit der eigenen Person und die Entstehung einer eigenen modernen Ikonendarstellung mit individuellen Symbolen und Mustern.

## 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die SchülerInnen nehmen alte Ikonenmalereien wahr und analysieren den Bildinhalt. Sie setzen sich mit historischen, aber auch mit modernen Symbolen auseinander, deuten diese und erweitern so ihren kulturellen und interkulturellen Bezug. Die SchülerInnen setzen sich mit ihrer eigenen Persönlichkeit auseinander, indem sie ihre Charaktereigenschafften betonen und diese anschließend bildnerisch festhalten. Die Schülerinnen und Schüler vertiefen ihre Erkenntnisse anschließende beim Gestalten der eigenen Ikone. Durch das Arbeiten mit verschiedenen Materialien werden die Sinne angeregt und eine aktive Auseinandersetzung den SchülerInnen dadurch abverlangt. Die Klassengemeinschaft wird durch das gemeinsame Arbeiten gestärkt. Selbstwahrnehmungsprozesse im Bezug auf die eigene Einschätzung und Rolle werden gestärkt.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Schülerinnen und Schüler streben nach Vorbildern und identifizieren sich mit vorgegebenen Werten. Die Selbstdarstellung in sozialen Netzwerken spielt für viele eine große Rolle. Dennoch ähneln sich diese und werden zum Einheitsbrei. Individualität/Persönlichkeit geht dabei verloren.

Ansehen ensteht durch die Anzahl der "Likes" und "Follower". Dies wirkt sich häufig auf die Selbsteinschätzung aus. Die Schülerinnen und Schüler sollen sich mit Bezug auf persönliche Eigenschaften inszenieren, eigene Besonderheiten wertschätzen und individuelle "Selbst-Ikonenbilder" gestalten.

## **4** | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Arbeitsmaterial: alles ist erlaubt (hier: Acryl, Holzplatten oder fester Karton als Untergrund, unterschiedliche Papiere, Goldpapier, Folie, Marker, Zeitschriften, Schwarz-Weiß Ausdrucke, Handy, Drucker)

#### Arbeitsschritte:

- Bildbetrachtung: moderne Ikonen
- Wann wird eine Person zu einer Ikone?
- Bildbetrachtung: historische Ikonen
- Merkmale der Ikonenmalerei
- besondere Merkmale und Eigenschaften der Schüler herausarbeiten
- symbolische Darstellung der Eigenschaften (parallel dazu wer den Gesichter von Schülern fotografieren und ausdruckt)

"Du bist eine Ikone" entsteht:

- Gesicht farbig ausgestalten
- Konturen schwarz nachziehen
- Elemente hinzufügen
- Hände und Gewand gestalten
- Hintergrund gestalten
- erst zum Schluss aufkleben
- ggf. Details ergänzen

## **5** | Bildnerische Probleme

- Verbindung unterschiedlicher Materialien und Techniken
- Gestaltung des Gesichtes (Schatten)
- Einsatz individueller Symbole
- Einfügen typischer Merkmale der Ikonenmalerei

### **6** | Variationsmöglichkeiten

- Vorbild als Ikone inszenieren
- Beschränkung der Farbpalette
- anderer Malgrund

## 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 Themer**

 Ikonenbilder nachstellen und fotografiere
 Jeder Schüler gestaltet eine Ikone für "da letzte Abendmah

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









### KURZÜBER BLICK

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

#### **Alternative Themer**

 Ikonenbilder nachstellen und fotografierer
 Jeder Schüler gestaltet eine Ikone für "das letzte Abendmahl"

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

### UNTERRICHTSMODELL ERLAUBT

### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

1. STUNDE (2 SCHULSTUNDEN)

### WANN WIRD EINE PERSON ZU EINER IKONE?

#### Initiation

- Impuls: moderne Ikonen (Marilyn Monroe, Andy Warhol, Ronaldo, 2Pac, Mutter Theresa)
- Begriffsfindung: Vorbild, Ikone

#### **Exploration**

- Gruppenarbeit (z.B.: Placemat): Wann wird eine Person zu einer Ikone?
- Visualisieren der Ergebnisse (ggf. Definition von Ikone)
- Historischer Rückblick: Ikonen aus der Renaissance und dem Barock (z. B. Madonna) und deren Symbolik und Mimik und Gestik analysieren (Eigenschaften, Nutzen, Bedeutung, religiöse und kulturelle Symbole, typische Muster)
- Transfer: mit welchen Symbolen könnten moderne Ikonen dargestellt werden?

### **Anwendung**

- Partnerarbeit: Eigenschaften, Besonderheiten am Partner finden (z. B.: "das mag ich an dir", "das kannst du besonders gut", "dafür stehst du", "Besonderheit")
- Einzelarbeit: zugeschriebene Eigenschaften analysieren, ergänzen, diskutieren ...
- Erstellen von Skizzen und Ideensammlungen (Symbole) passend zu den persönlichen Eigenschaften (wahlweise Internetrecherche).
- Parallel zur Einzelarbeit fotografiert der Lehrer die einzelnen Schüler (Bezug auf Mimik und Gestik der Ikonen).

### Integration

- Zusammenführung der entstandenen Skizzen/Symbole mit den vorher gesammelten Ergebnissen "Wann wird eine Person zur Ikone?"

### 2. STUNDE (2 SCHULSTUNDEN) DU BIST EINE IKONE

### Initiation

- Bilderrätsel: Erraten einzelner in der Vorstunde entstandenen Skizzen und Zuordnen zu den dazugehörigen Schülern
- Provokation Ausgedruckte Gesichter der Schülerinnen und Schüler an der Tafel mit Überschrift "Du bist eine Ikone"

#### **Exploration**

- Gruppenarbeit: Schüler bekommen drei Bilder historischer Ikonen und legen sich auf 5 6 typische Kriterien der Ikonenmalerei fest
- (z. B.: Gold, ernster Blick, Symbole, Muster, Gewand, Schrift)
- Fixierung an der Tafel

### **Anwendung**

- kurzes Betrachten der Materialien
- Schüler arbeiten an ihrer Ikone:
  - Gesicht farbig ausgestalten
  - Konturen schwarz nachziehen
  - Elemente hinzufügen
  - Hände und Gewand gestalten
  - Hintergrund gestalten
  - erst zum Schluss aufkleben
  - ggf. Details ergänzen

### 3. STUNDE (2 SCHULSTUNDEN) DU BIST EINE IKONE

- Museumsgang: Bisherige Ergebnisse betrachten
- Weiterarbeit an eigener Ikone

#### Integration

- Ikonen ausstellen
- Differenzierung: Titel/Name für Ikone finden

# UNTERRICHTSMODELL ERLAUBT

### 8 | Arbeitsschritte



**Arbeitsschritt 1** Gesicht (evtl. Hände) fotografieren und ausdrucken



Details ergänzen



Arbeitsschritt 2
Gesicht colorieren



Arbeitsschritt 5 Aufkleben



**Arbeitsschritt 3** Hände und Gewand ergänzen









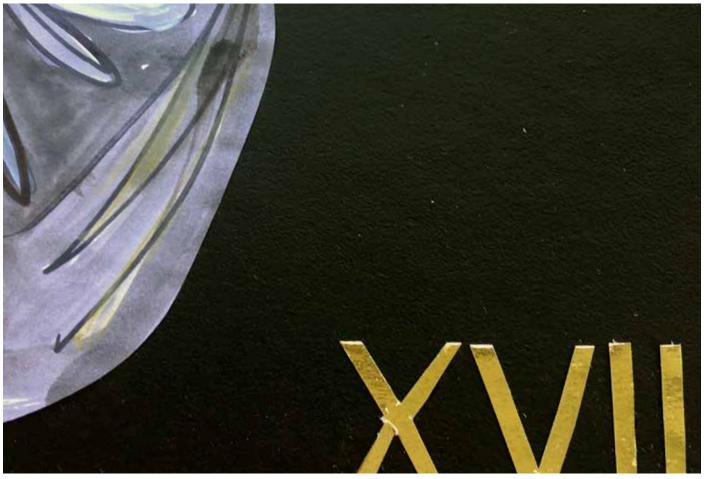
















UNTERRICHTSMODELL ERLAUBT









# KUNST 8

### **LEHRPLANÜBERSICHT**

### LERNBEREICH 1 | BILDENDE KUNST

### Die Schülerinnen und Schüler ...

- übertragen die in der Jahrgangsstufe 7 für Architektur und Grafik verwendetenAnalysekriterien auf die Malerei, um ein Analyseraster zu entwickeln.
- analysieren differenziert und unvoreingenommen mithilfe eines Analyserastersausgewählte Gemälde der klassischen Moderne, um die formalen Neuerungen sowie die historischen Kontexte (Rolle der Künstlerin bzw. des Künstlers, Entstehung des Kunstmarktes) zu erkennen und zu benennen.
- wählen Gestaltungsmittel der klassischen Moderne aus und erproben sie experimentell in eigenen Bildern, um verschiedene Wirkungen zu erzielen und im Gespräch mit den Mitschülerinnen und Mitschülern nach gemeinsam

entwickelten Aspekten zu bewerten.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: Kunstwerke (z. B. des Impressionismus; der Wegbereiterinnen und Wegbereiter der Moderne, wie Vincent van Gogh, Paul Gauguin, George Seurat, Paul Cézanne; des Expressionismus, wie Der Blauer Reiter, Die Brücke; sowie des Surrealismus)
- wichtige Begriffe: Impressionismus, Expressionismus, Surrealismus, Moderne; Bildgattungen (z. B. Stillleben, Porträt, Selbstbildnis, Landschaftsbild); Pinselduktus, Darstellungswert, Symbolwert und Eigenwert von Farbe, Farbkontraste (Kalt-Warm-, Kompl mentär-, Qualitäts-, Simultan-, Quantitätskontrast)
  - Gestaltungselemente und prinzipien: Farb- und Formkontraste, variantenreicher Pinselduktus, Art der Gegenstandsdarstellung (z. B. naturnah, verzerrt, vereinfacht, zusammengefasst, schematisch, abstrakt)
    - Techniken: Malerei (z. B. deckend/pastos, transparent/lavierend), Zeichnung
    - Werkzeuge und Materialien: Wasser-, Dispersions-, Acrylfarben, ggf. Leinwand, Zeichenstifte, Kreiden, verschiedene, auch farbige Papiere

### LERNBEREICH 2 | GESTALTETE UMWELT

### Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren das Erscheinungsbild (Corporate Design) einer Gruppierung oder eines Unternehmens (z. B. der Modebranche) nach ausgewählten Gesichtspunkten im Hinblick auf deren Image und Zielgruppen.
- entwerfen aussagekräftige und passende Elemente des Corporate Designs (z. B. Schriftzug, Logo, Kleidung) einer Musikgruppe, einer fiktiven oder realen Gruppierung, einer Firma (z. B. Schülerfirma) oder Institution (z. B. Schule).

Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: Logos von Unternehmen und Organisationen (Schriftzug und Signet), Broschüren, Flyer, Werbemittel, Geschäftspapiere, Abzeichen, Berufskleidung, Verpackung, Internetauftritt
  - wichtige Begriffe: Corporate Design, Logo (Prägnanz, Verständlichkeit, Einprägsamkeit, Wiedererkennbarkeit), Signet, Marke (Brand, Label), Prägnanz, symbolisieren, repräsentieren
- Gestaltungselemente und prinzipien: Wiedererkennbarkeit, Prägnanz, Zeichenhaftigkeit bei der Gestaltung der Kommunikationsmittel, Werbemittel, Produkte und des Internetauftritts
  - Techniken: Skizze, Zeichnung, Malerei, Collage
  - · Werkzeuge und Materialien: Zeichen- und Malwerkzeuge, Computer mit Bildbearbeitungssoftware

### LERNBEREICH 3 | VISUELLE MEDIEN

### Die Schülerinnen und Schüler ...

- vergleichen kritisch Werbungen in Printmedien im Hinblick auf das jeweilige Verhältnis von Absicht und Gestaltungsmittel.
   inszenieren Gegenstände mithilfe von Licht, Platzierung und Kontextualisierung (z. B. in einer Vitrine, einem Schaufenster oder für ein Foto etwa in einem Werbeflyer oder einer Satirezeitschrift).
- entwerfen Werbung (z. B. als Präsentation, Website, Flyer, Clip) für eine Musikgruppe, ein Produkt oder eine Veranstaltung mit digitalen Mitteln und begründen ihre Gestaltungsentscheidungen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

Gegenstand: Werbungsstrategien

wichtige Begriffe: Typografie, Layout, DTP, Eyecatcher, Suggestion, Marketing, Kampagne, Slogan
 Containing and April 1997 (1997). The April 1997 (1997) in the Apr

• Gestaltungselemente und prinzipien: typografische Regeln, Farb- und

Formkontraste, AIDA-Modell (Attention – Aufmerksamkeit, Interest – Interesse, Desire – Wunsch, Action – Tätigkeit)

• Techniken: Zeichnung, Fotografie, Collage, DTP, Druck, Film

• Werkzeuge und Materialien: Mal-, Zeichen- und Schreibwerkzeuge, Foto- bzw. Filmkamera, Computer mit Bildbearbeitungssoftware



### **LEHRPLANÜBERSICHT**

### **LERNBEREICH 4 | ERFAHRUNGSWELTEN**

### Die Schülerinnen und Schüler ...

- zeichnen menschliche Körper oder Porträts in anatomisch stimmigen Proportionen, um den Zusammenhang zwischen Körperbau und Funktion (Bewegung, Gesichtsausdruck) sowie den Unterschied zwischen Ideal und Realität, Schema und individueller Vielfalt zu erkennen.
- fertigen unter Verwendung von Modellen (Menschen oder Gliederpuppen) einfache Bewegungs- oder Mimikstudien an, um verschiedene Körperhaltungen und Phasen eines Bewegungsablaufs oder Veränderungen des Gesichtsausdrucks zeichnerisch darzustellen.

Inhalte zu den Kompetenzen:

- · Gegenstand: menschlicher Körper, auch in Bewegung (z. B. Tanz, Sport); Gesichter
- · wichtige Begriffe: Proportion, räumliche Verkürzung, Kontrapost, Körperachse, Mimik
- · Gestaltungselemente und prinzipien: grafische Gestaltungsmittel, Überschneidung, Verkürzung, Schattierung
- Techniken: Skizzen, Zeichnungen, Arbeit mit Schablonen
- Werkzeuge und Materialien: traditionelle Zeichenwerkzeuge, Schablonen oder Gliederpuppen, Spiegel

### LERNBEREICH 5 | FANTASIEWELTEN

### Die Schülerinnen und Schüler ...

- analysieren ausgewählte Bilder oder Objekte des Surrealismus im Hinblick auf inhaltliche und formale Aspekte, um diese mit Positionen anderer Kunstströmungen (z. B. Naturalismus, Impressionismus, Expressionismus) zu vergleichen.
- wenden Stilmittel des Surrealismus (z. B. Verfremdung, Kombinatorik) in bildnerischen Prozessen an, um eigene Ideen zu erproben und zu verwirklichen. Sie präsentieren ihre Bilder so, dass das Unwirkliche und Traumhafte des Surrealismus zum Ausdruck gebracht wird.

### Inhalte zu den Kompetenzen:

- Gegenstand: surrealistische Bilder, Objekte und Räume
- wichtige Begriffe: Surrealismus, Objektkunst, Montage, Collage
- Gestaltungselemente und prinzipien: Verfremdung, Kombinatorik, Verzerrung, Vertauschung, Verschmelzung Montage, Demontage, Collage
- Techniken: Malerei, Zeichnung, analoge oder digitale Collage, Montage, Modellbau
- Werkzeuge und Materialien (z. B. Deckfarben, Papier, Pappe, Holz, Styropor, Leim, Draht, Verpackungsmaterialien, Modelliermasse, Computer, Bildbearbeitungssoftware)

# UNTERRICHTSMODELL

THAT'S ME - MIA SAN MIA

AUTOREN: TATJANA KÖRSTEN | MICHAELA ZEISER | BIANCA NOLL | BERNADETTE MEIER | ANNETTE FLEMMER



UNTERRICHTSMODELL THAT'S ME

### UNTERRICHTSMODELL THAT'SME

### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Handlettering ist die Kunst der schönen Buchstaben, die immer mehr zum Trend wird. In Amerika, Asien und Australien ist es schon zu einem beliebten Hobby geworden. Nun schwappt diese Technik auch nach Deutschland. Die meisten Letterings stehen nicht im Fließtext, sondern sind nur geschriebene Buchstaben oder Wörter. Häufig werden dafür handelsübliche Stifte verwendet. Jeder einzelne Buchstabe ist ein Unikat und kann mit Linien, Schnörkseln oder Schleifen verziert werden. Man überlegt sich im Vorfeld auf welche Buchstaben man besonders Wert legt und hebt diese dann hervor. Die Schüler sollen diese Technik in Form von ihrem Namen oder einem Logo in ihrem eigenen "Werbeplakat" einbinden.

### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

In einer visualisierten Welt überfrachetet von Bildern in sozialen Medien wie Internet, Fernsehen und Handies ist es wichtig für Schüler ihre eigene Identität zu finden. Darum ist es unabdingbar, dass sich die Jugendlichen mit den Fragen "Wer bin ich?" "Was will ich darstellen?", "Für was stehe ich?" auseinandersetzen. Die Schüler sollen daher mit "sich selbst" als Bildausdruck arbeiten und sich soweit wie sie es wollen in Szene setzen und dabei die Technik des Handletterings und der Fotoverfremdung kombinieren und zu Nutze machen.

### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Inszenierung seines Ichs durch Selfies und Darstellung in den sozialen Netzwerken wie Instagramm und Ähnliches ist für die Jugendlichen immens wichtiger geworden und aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken. Nur selten schauen die Schüler jedoch hinter die Fassade und bemerken ihre Außenwirkung. Bei dieser Unterrichtsstunde können sich die Jugendlichen ausleben und durch ihr eigenes Foto gepaart mit dem Name, Logo und verschiedene Techniken ausprobieren wie unterschiedlich sie wirken können. Der Gedanke seine Vorzüge in den Vordergrund zu stellen und sein Lebensmotto zu visualisieren, ist motivierend. Der Einsatz der Schrift wertet die Darstellung auf.

### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die Schüler benötigen ein Foto von sich (sollte der Lehrer vergrößert ausdrucken) in Bewegung oder starr. Dabei kann der Fokus auch auf dem Hintergrund liegen oder nur auf der Person selbst. Davor sollte bedacht werden, wo der Handlettering-Zug auf der Fotografie angebracht werden soll.

Das Logo oder der Name im Handlettering sollte erst mit Bleistift dann mit permanenten Stiften auf das Foto geschrieben werden.

Am Ende wird der Rest der Fotografie ausgestaltet. Dabei können sich die Schüler kreativ austoben und sich allerlei Techniken bedienen (Collage, Druck, Übermalung mit Acryl oder Wasserfarbe...).

### **5** | Bildnerische Probleme

Die Problematik besteht zum einen aus dem Handlettering selbst, das den Schülern viel Geduld und Genauigkeit abverlangt. Vorlagen zur Orientierung des Lehrers können dabei die Arbeit der Jugendlichen erleichtern.

Zum anderen stellt es für den Schüler eine Herausforderung dar sich selbst zu inszenieren, das richtige Motiv von sich selbst zu wählen und gegebenfalls ein Logo zu entwerfen.

Des weiteren stellt die Gesamtkomposition die Schüler vor Probleme. Welche Technik wird zur Ausgestaltung gewählt? Wie setze ich mich damit in Szene?

### **6** | Variationsmöglichkeiten

- Menütafeln
- Motto
- Gemeinschaftsprojekt (Gruppenbild)
- · Collage und Handlettering

### KURZÜBER BLICK

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

#### **Alternative Themen**

Fotographie von ProduktenElfchen und Handlettering

6 | Variationsmöglichkeiten

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









### KURZÜBER BLICK

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

### **Alternative Themen**

- Fotographie von ProduktenElfchen und Handlettering
- 7 | Einsatz im Unterricht Artikulation 8 | Arbeitsschritte 9 | Das Endprodukt

### UNTERRICHTSMODELL THAT'SME

### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

### 1./2. Stunde:

### 1. Initiation / Einstieg:

Den Schülern werden Handletteringbeispiele gezeigt (Werbeplakate, Speisetafeln, Bücher)

Vor dem Fotografieren muss der Schüler sich über seine eigenen Inszenierung klar werden, um das Handlettering anschließend in Szene setzen zu können.

### 2. Erarbeitung:

Schüler entwerfen ihren Namen, Initialien, Logo oder Spruch im Handlettering.

### 3. Reflexion

Schüler geben sich gegenseitig Hilfestellungen.

#### 3./4. Stunde:

Die vorbereiteten DinA3 Schwarzweiß-Kopien (gg. Kontrast verändern, um übermalbar zu werden)

### 1. Initiation / Einstieg:

Besprechung über Positionierung des Schriftzuges

### 2. Erarbeitung:

Handlettering mit Bleistift skizzieren und dann folgt die Ausgestaltung mit unterschiedlichsten Materialien.

### 3. Reflexion

Vorstellen des eigenen Bildes und begründen der verwendeten Materialien.

# UNTERRICHTSMODELL THAT'SME

### 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Vorbereitung der Materialien





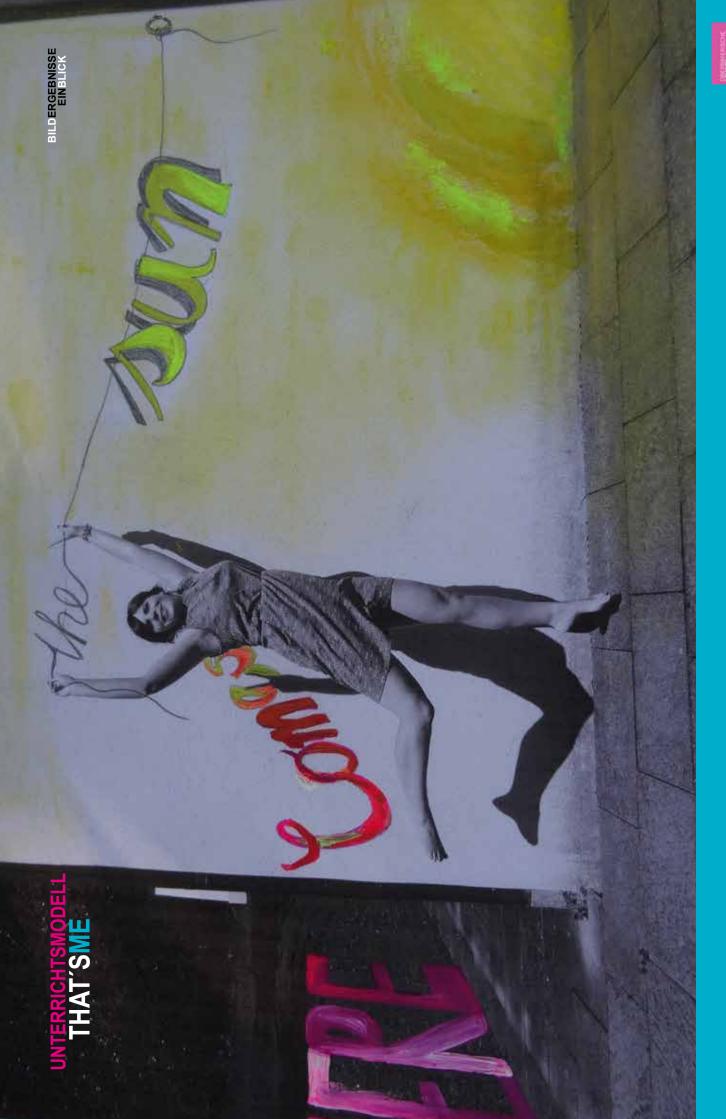
Arbeitsschritt 3
Planvolles Fotografieren



Arbeitsschritt 4 farbige Ausgetaltung



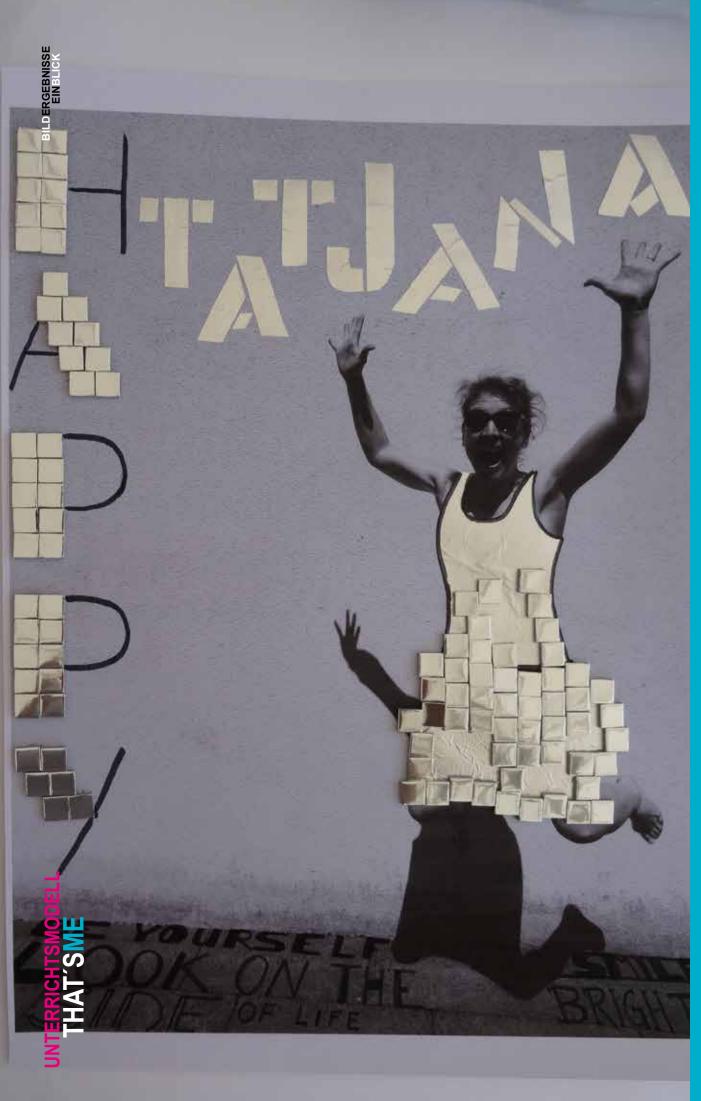
Arbeitsschritt 5
Fertigstellung des Bildwerkes





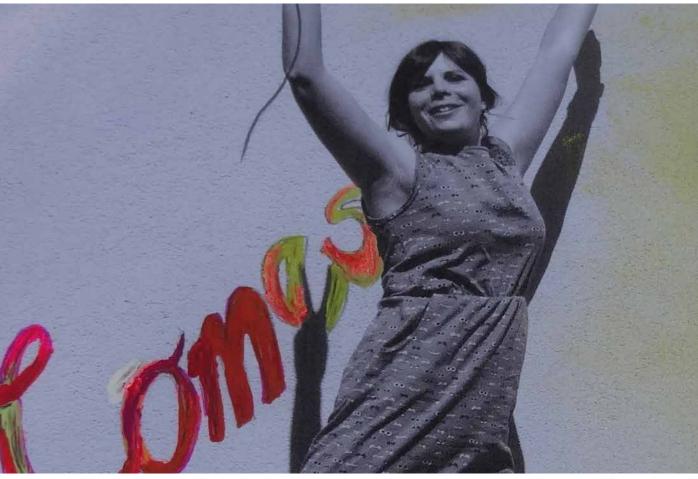






















MENI

# UNTERRICHTSMODELL

ALLES KANN, NICHTS MUSS!

AUTOREN: ANNIKA HORAK | LISA OSTER



UNTERRICHTSMODELL ALLESKANN

### UNTERRICHTSMODELL ALLESKANN

### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Hannah Höch ist bekannt für ihre Collagen, für die sie schwarz-weiß Fotografien ausschnitt und neu zusammenfügte. Hannah Höchs Werke sind zwar nicht dem Surrealismus zuzuordnen, jedoch kann die Bildsprache für surrealistische Zwecke genutzt werden. Ihr Stil ist gut transportierbar und kann von den Schülerinnen und Schülern umgesetzt werden. Als Einführung in den Surrealismus ist die Collage eine gute Technik, um Traumhaftes, Unbewusstes, Absurdes und Phantastisches schnell zu gestalten. In der Findungsphase werden bewusst ausgewählte Ausschnitte gesammelt. Das neue und spielerische Anordnen lässt Raum für weitere Einfälle und zufällige Ergebnisse.

### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schülerinnen und Schüler betrachten Beispiele unterschiedlicher Collagen und surrealistischer Werke und vergleichen diese. Sie interpretieren die Bildinhalte, die Arbeitsweise und die Aussage der Künstler. Sie sammeln bewusst Ausschnitte aus bereitgestellten Fotos und Zeitschriften, wenden Stilmittel des Surrealismus (z. B. Verfremdung, Kombinatorik, Verzerrung) in bildnerischen Prozessen an, um eigene Ideen zu erproben und zu verwirklichen. Die Schülerinnen und Schüler sollen die Möglichkeit haben spielerisch zu experimentieren. Sie präsentieren ihre Bilder so, dass das Unwirkliche und Traumhafte des Surrealismus zum Ausdruck gebracht wird.

### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Schülerinnen und Schüler lernen einfache Mittel kennen, um ausdrucksstarke und absurde Fantasiewelten zu gestalten. Dies motiviert und hilft, individuelle Bilder entstehen zu lassen.

### **4** | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Arbeitsmaterial: Schere, Kleber, Zeitschriften, Cutter, Fineliner, Fotografien, Zeitungen, Ausdrucke, verschiedenste Papiere

#### Gestaltungsprozess:

- Bildbetrachtung (z. B. Hannah Höch und Magritte)
- Analyse Bildelemente und Bildsprache
- Materialien sichten
- · Sammeln von Bildausschnitten
- Spielerisches Anordnen der einzelnen Bildausschnitte
- Hintergrund gestalten (verschiedene Ebenen, Räumlichkeit)
- Kleben
- · Details hinzufügen
- Bildtitel entwickeln

### **5** | Bildnerische Probleme

- Wecken der Fantasie
- Experimentierfreude
- sauberes Arbeiten
- Mut zum Weißraum
- Inhalt und Witz
- Räumliche Wirkung
- Strukturiertes Arbeiten
- Arbeiten in Ebenen, Reihenfolge beim Kleben beachten

### **6** | Variations-möglichkeiten

- · verschiedenste Formate
- nur schwarz-weiß
- Farbpalette einschränken
- · einzelne Bilddetails dazumalen
- · Hintergrund malerisch erstellen
- Bilder von Schülern miteinbauen

### KURZÜBER BLICK

5 | Bildnerische Probleme

 1 | Informationen zur Sachstruktur
 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema
 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

6 | Variationsmöglichkeiten

Alternative Themen
- ein Gedicht/Geschichte darstellen

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









### KURZÜBER BLICK

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

Alternative Themen
- ein Gedicht/Geschichte darstellen
- Bilder von surrealistischen Künstlern mit
Collage nachstellen

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

### UNTERRICHTSMODELL ALLESKANN

### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

### 1. UE (2 Schulstunden) - Alles kann - nichts muss

#### Initiation

- Impuls: surrealistisches Bild

### **Exploration**

- Gruppenarbeit : Was siehst du?
- Visualisieren der Ergebnisse
- Stilmerkmale Surrealismus
- Vergleich mit Collagen von Hannah Höch

### **Anwendung**

- Sichten der Materialien
- Sammeln von Bildausschnitten
- Spielerisches Anordnen der einzelnen Ausschnitte

(in der ersten UE soll NOCH NICHT geklebt werden!)

### Integration

- Erfahrungsaustausch
- Ausblick

### 2. UE (2 Schulstunden) - Alles kann - nichts muss

### **Initiation + Exploration**

- Betrachten Hintergrund (z. B. Hannah Höch)
- einfache Mittel um Räumlichkeit darzustellen

### **Anwendung**

- Gestalten der Collagen mit Hintergrund
- Anordnen der Bildelemente
- kurzer Rundgang der Schüler, um weitere Inspirationen zu sammeln evtl. Vertiefung Bildinhalt
- erst nach dem Rundgang soll geklebt werden

### Integration

- Titel für Bild finden
- Ausstellen der Werke

Differenzierung: Geschichte/Gedicht zu eigenem Werk schreiben

# UNTERRICHTSMODELL ALLESKANN

### 8 | Arbeitsschritte





Arbeitsschritt 2
Ausschnitte sammeln und ausschneiden



Arbeitsschritt 3
Anordnung der Ausschnitte und Hintergrundelemente



Arbeitsschritt 4 Anordnung festlegen und aufkleben



Arbeitsschritt 5 Details mit Fineliner ergänzen



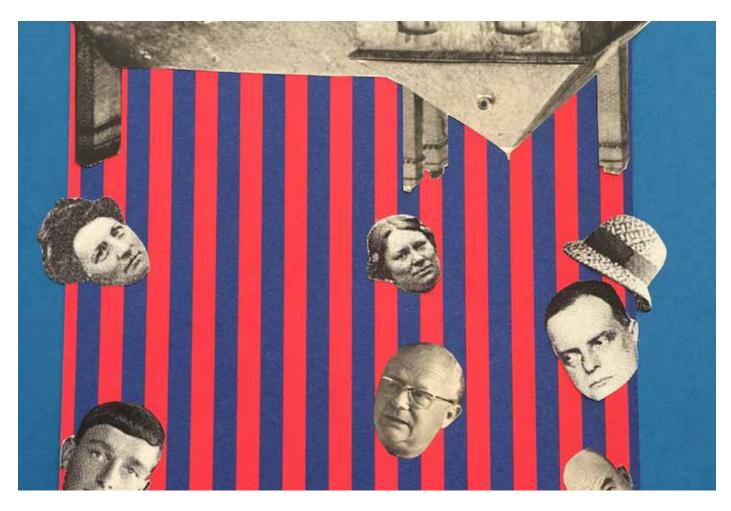








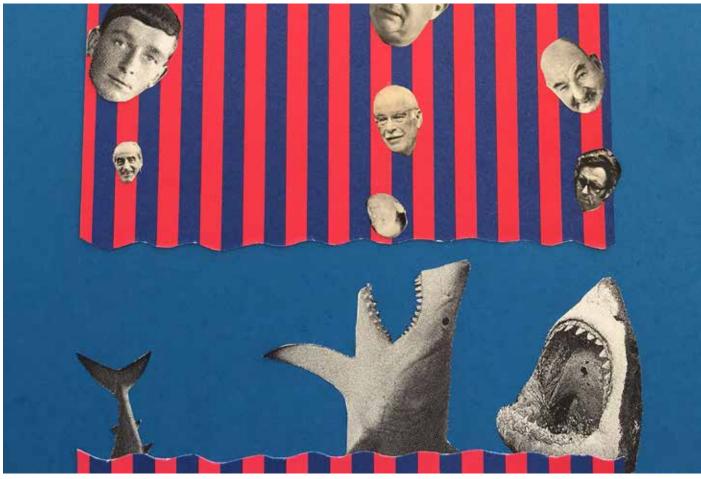


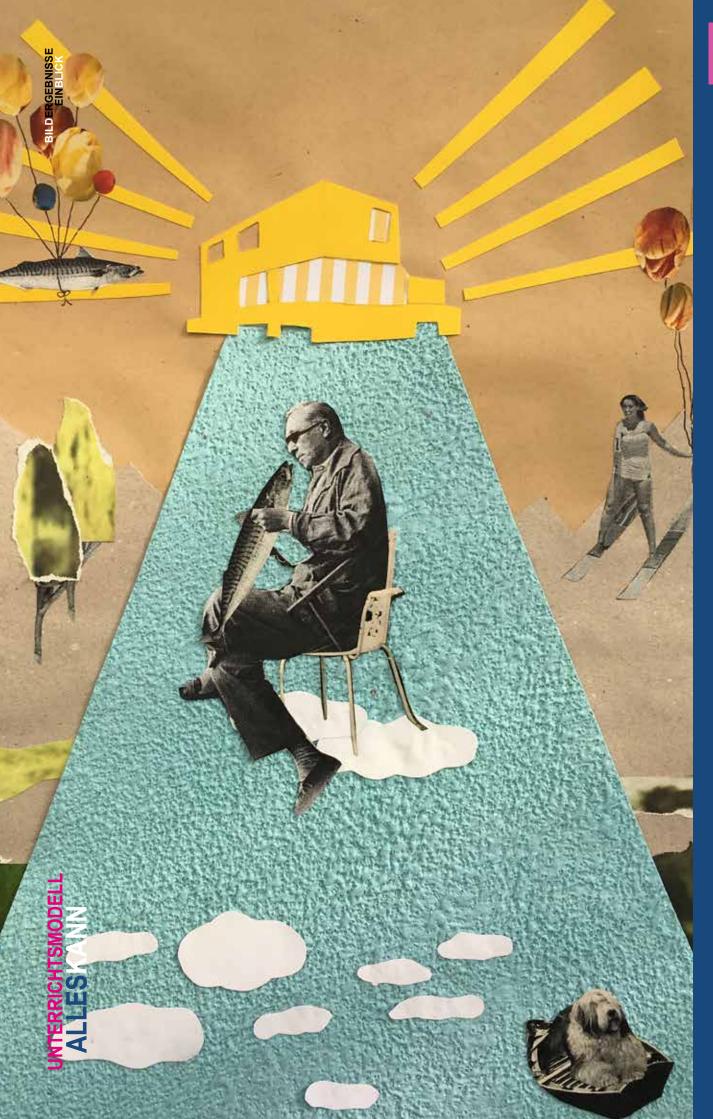














# UNTERRICHTSMODELL

### **MENSCH BEWEGT**

AUTOREN: CHRISTINA SCHMIDT | MARKUS LILLA | SEBASTIAN WASSMANN



UNTERRICHTSMODELL BEWEGT

#### UNTERRICHTSMODELL BEWEGT

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Bewegung ist seit Jahrtausenden in der bildnerischen Darstellung fest verhaftet. Bewegungsabläufe zu dokumentieren und somit zur Informationweitergabe nutzbar zu machen, verstanden schon die Menschen in der Steinzeit. Bevor die Fotografie (in frühen Formen schon ab Ende des 13. Jahrhunderts) erfunden wurde, konnten keine Bewegungen direkt eingefangen werden, da keine Einteilung in einzelene Schritte möglich war. Die Menschen zu dieser Zeit besaßen nur die Möglichkeit Bewegungen in mehrern Bildabläufen zu beschreiben. Mit dem Durchbruch der Aufzeichnung von Videos ist dies seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts möglich. Gemeinsam mit den Schülern möchten wir nun eine Reise zurück unternehmen und versuchen Bewegungen im selbst gezeichneten Bild festzuhalten.

#### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Bewegungen einzufangen und bildnerisch festhalten ist eine schwierige Aufgabe. Ohne Vorkenntnisse in den Bereichen Körperproportion/ Anatomie, Zeichnung von Dreidimensionaltität wäre es nicht möglich einen direkten Einstieg zu finden. Schüler möchten Bewegungsabläufe instinktiv bildnerisch erfahren um sich und ihr Umfeld besser wahrnehmen zu können und die Eigenwirkung zu erleben. Komplexe Bewegungsabläufe zum Beispiel für den Sportunterricht können mit einfachen Skizzen kommuniziert werden.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

In der 8. Jahrgangsstufe entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein besonderes Körperbewusstein. In allen möglichen Situationen wird versucht sich mit den Mitschülerinnen und Mitschülern in Aktivitäten oder zu messen. Der eigene Körper steht im Mittelpunkt des täglichen Schulalltags. Ein Blick hinter die Kulisse des Körperbaus schafft ein neues Verständnis zum emotionalen Thema.

#### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Wir verwenden für die Erstellung des Bildes einfache und im Schulalltag immer griffbereite Materialien wie Papier, Buntstifte, Filzstifte oder den Bleistift. Mit einfachen Materialien entsteht dennoch ein sehenswertes Bildwerk. Die Reduzierung der Mittel schärft bewusst den Blick hin zur genauen Erstellung des bewegten Bildes. Der Bewegungsablauf der Person soll im Vodergrund stehen und erst im zweiten Schritt wird die Komposition farblich ausgearbeitet und ergänzt.

Die Schüler legen die Gliederpuppe auf das Zeichenpapier und suchen sich dabei eine Startposition aus. Anschließend wird die Gliederpuppe mit dem Stift (Bleistift, Filzstift, Buntstift) umrundet. Im nächsten Arbeitsgang werden Bewegungsabläufe mit dem Hampelmann initiert. Einzelen Körperteile werden Stück für Stück bewegt und anschließend direkt mit den Stift umrundet. Dieser Vorgang wird so lange immer wieder wiederholt, bis ein ansprechendes, bewegtes Bild entanden ist.

### **5** | Bildnerische Probleme

- die Bewegungen müssen in kleinen Schritten initiert werden.
- die Gliederpuppe sollte mit Klebeband am Bildwerk fixiert werden um ein Verrutschen zu vermeiden.
- die Schüler müssen sich vorher eine konkreten Bewegungsablauf einfallen lassen und sollten diesen auch selbst erproben. Hier kann ein selbst aufgezeichnetes Video Hilfestellung bieten. Wenn das Video später in Slow-Motion abgespielt wird, dann sind einzelne Bewegungsschritte leicht erkennbar.

#### 6 | Variationsmöglichkeiten

- ändern der Papierfarbe (Hintergrund)
- verwenden von anderen Stiften oder anderer Farbe (Kreide, Filzstifte, Leuchtfarben)
- verändern des Farbschemas
- vergrößern des Motivs (reale Größe: Pausenhof, Hauswand, Klassenzimmerwand)

#### KURZÜBER BLICK

 1 | Informationen zur Sachstruktur
 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes
 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema
 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Alternative Themen
- Stop-Motion Film erzeugen
- Daumenkino

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









#### KURZÜBER BLICK

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

#### **Alternative Themen**

Stop-Motion Film erzeugenDaumenkino

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

#### UNTERRICHTSMODELL BEWEGT

#### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

1. UNTERRICHTSEINHEIT: EXPERIMENTIEREN MIT DEM SELBSTGEBAUTEN HAMPELMANN

#### **EINSTIEG**

Alles entsteht aus Bewegungen:

- Video mit Bewegungsabläufen aus dem Bereich Sport, z. B. Trendsportarten, Leistungssportler
- Tanzen im Stroboskop -Licht

In welchen einzelnen Schritten entstehen Bewegungsabläufe? In welche einzelnen Schritte kann dieser Bewegungsablauf zerlegt werden?

#### **ERARBEITUNG**

Um die Proportionen des Menschen richtig darzustellen, fertigen die Schülerinnen und Schüler zunächst eine Gliederpuppe an. Nach dem Ausschneiden der Vorlage werden die Gelenke werden mit Musterklammern befestigt, bleiben dennoch beweglich.

Die Schülerinnen und Schüler entscheiden sich für einen Bewegungsablauf, den sie in ihrem Bild zeigen wollen.

Sie positionieren die Gliederpuppe auf ihrem Blatt und umranden sie. Die Figur wird in den nächsten, kleinen Bewegungsschritt verrückt und wieder umrandet. Diese Aktion wird sooft wiederholt, bis der Hampelmann seine Bewegung fertig ausgeführt hat.

Auf dem Zeichenblatt sind nun durch die Umrandungen Flächen entstanden. Die Schülerinnen und Schüler gestalten einige dieser Schnittflächen mit Mustern aus

Zur Fertigstellung gestalten die Schülerinnen und Schüler einen zur Figur passenden Schriftzug, der die Bewegung beschreibt.

#### **PRÄSENTATION**

Die bewegten Menschen werden in einem Gallery Walk präsentiert.

# UNTERRICHTSMODELL BEWEGT

### 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Die Gliederpuppe wird erstellt



Arbeitsschritt 2
Gliederpuppe positionieren und umranden



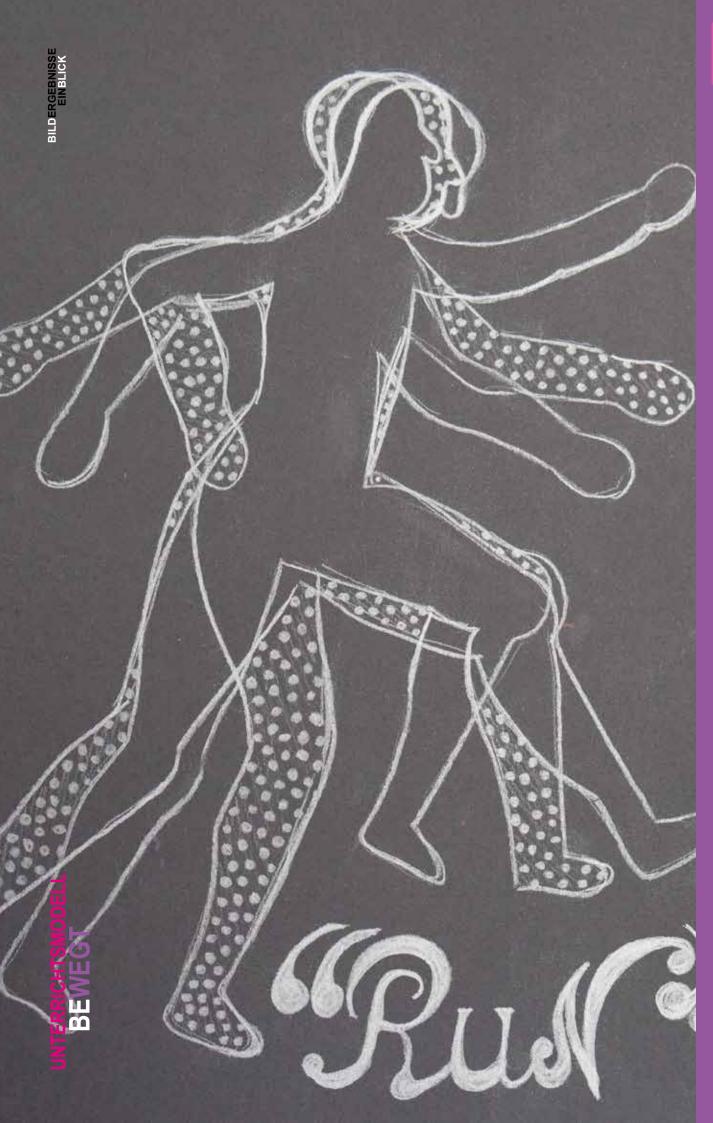
Arbeitsschritt 3
In Schritten die Bewegung verändern



Arbeitsschritt 4
Schnittflächen mit Mustern (Farben) ausgestalten



**DETAILS**Schriftzug passend zum Bildwerk ergänzen













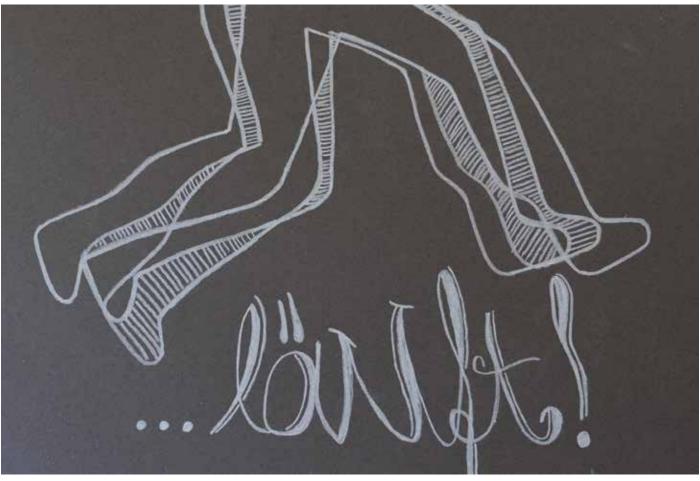














# UNTERRICHTSMODELL

KENNST DU DIESES PRODUKT? VERKEHRTE WERBUNG

AUTOREN: CHRISTINE GRAMOLLA | FRANZISKA HOFMANN | JULIA ZAUNER



UNTERRICHTSMODELL WERBUNG

## UNTERRICHTSMODELL WERBUNG

#### 1 | Informationen zur Sachsstruktur

Werbung dient der gezielten und bewussten, aber auch der indirekten und unbewussten Beeinflussung des Menschen zu kommerziellen Zwecken. Durch emotionale und informierende Werbebotschaften spricht Werbung unsere Bedürfnisse an oder erzeugt neue.

Werbeprodukte wirken durch bestimmte Schriftzüge und Farben, aber auch die Form des Produktes ist wichtig. Durch Werbung erkennen wir Produkte im Geschäft wieder. Manche Produktnamen sind dadurch zu generischen Markennamen geworden, wie zum Beispiel Tempo, Zewa, Labello,...

Werbung taucht in verschiedenen Kontexten auf: Printmedien, Funk und Fernsehen, Internet, Produktplatzierung....

Die Schülerinnen und Schüler sind in ihrer täglichen Welt von vielerlei Werbung umgeben. Durch den hohen Wiedererkennungswert der Produkte ist es den Schülerinnen und Schülern möglich, anhand nur der Formen diese zu erkennen.

#### 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Produkte wahr und analysieren das jeweilige Layout. Sie setzen sich mit bekannten Gestaltungmitteln auseinander, deuten diese und erweitern so ihren kulturellen und interkulturellen Bezug. Die Schülerinnen und Schüler vertiefen ihre Kenntnisse beim Kopieren des Bekannten und übertragen auf ein konträres Produkt. Durch das Arbeiten mit verschiedenen Materialien werden die Sinne angeregt und eine aktive Auseinandersetzung abverlangt. Bei der Präsentation der einzelnen, neuen Gegenstände erfahren die Schülerinnen und Schüler für ihre Ideen Wertschätzung.

#### 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Die Schülerinnen und Schüler vergleichen kritisch Werbungen in Printmedien im Hinblick auf das jeweilige Verhältnis von Absicht und Gestaltungsmittel. Sie setzen sich mit Gestaltungelementen, wie Typografie, Layout und Eyecatcher und Slogans auseinander. Somit nehmen sie auch zukünftig Werbung bewusster wahr. Nicht nur das analoge Bearbeiten, sondern auch das digitale Weiterentwickeln steht im Fokus

#### 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

#### Arbeitsmaterial:

Weißes Papier, Bleistift, Lineal, Farbstifte (Holz-/Filz-), Acrylfarben, Kohle, Schere, Cutter, Kamera (Handy/Kleinbild), Kleber, verschiedene Produktverpackungen (Spülmittel, Frühstücksflocken, Dosen,...)

#### Gestaltungsprozess:

Die Schülerinnen und Schüler benötigen die Verpackung eines für sie unverwechselbaren Produktes und übertragen das Design eines anderen bekannten Produktes auf diese Verpackung. Dies geschieht wie folgt:

Zuerst kopiert man alle Gestaltungselemente auf Papier oder direkt auf das andere Produkt. Dies geschieht je nach Beschaffenheit des Untergrunds mit Holz-, Filzstiften, Acrylfarben und anderen. Danach wird, falls nötig, das neue Etikett angebracht. Um den Charakter des Produkts noch weiter hervorzuheben, kann es in einem Regal platziert werden. Anschließend werden die neuen Produkte fotografiert und können beispielsweise in einem Flyer präsentiert werden.

#### 5 | Bildnerische Probleme

Schwierigkeiten können bei der Ideenfindung auftreten. Ist zu wenig Material vorhanden, wird die Kreativität eingeschränkt. Daher sollten die Schülerinnen und Schüler bei der Materialbeschaffung einbezogen werden. Eine angemessende Planungszeit ist erforderlich (ca. 3-4 Wochen).

Die Herausforderung ist das genaue Kopieren des Layouts. Die Wahl des passenden Arbeits- bzw. Schreibmittels sollte überlegt sein. Hierbei ist sorgfältiges Arbeiten von großer Wichtigkeit, da der Erkennungswert sonst verloren geht.

Grundsätzlich ist zu bedenken, welche Farbe für welchen Untergrund geeignet ist.

Bei der Platzierung des Produkts müssen die Schülerinnen und Schüler auf eine passende Umgebung achten.

## **6** | Variations-möglichkeiten

- Erfinden/Gestalten eines eigenen Produktes (Kosmetik, Getränke, Süßigkeiten,...)
- Lapbook
- Plakat

#### 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**

Erklärvideo zu den Werbestrategien
 Flyer über die Schule
 Dekorieren eines Schaufensters

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









2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes 3 | Stellung des Schülers zum

#### **Alternative Themen**

- Erklärvideo zu den Werbestrategien - Flyer über die Schule - Dekorieren eines Schaufensters
- 9 | Das Endprodukt

### UNTERRICHTSMODELL WERBUNG

#### 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

#### Vorstunde: Prinzipien der Werbung

#### 1. /2. Stunde

#### 1. Einstieg:

Zeigen von bekannten Produkten, der Markenname ist jeweils nicht sichtbar

#### 2. Exploration:

Jeder Schüler wählt ein Lieblingsprodukt aus und fertigt Vorübungen an

#### 3. Zwischenreflexion:

#### Verbalisieren der Ergebnisse

- Erkennt man das Produkt?
- Mit welchem Material würdest du arbeiten?
- Worauf musst du besonders achten?

- 4. Objektivierung (siehe Arbeitsschritte) Schüler kopieren ihr Layout auf Papier oder die verschiedenen Verpackungen
- farbige Gestaltung
- Aufkleben der Vorlage

#### 3. /4. Stunde

#### 1. Einstiea:

Anknüpfung anhand von Erfahrungsaustausch an die vorangegangene Un-

#### 2. Objektivierung (siehe Arbeitsschritte)

- eventuelles Weiterarbeiten an den Produkten
- Platzieren der Produkte in geeigneter Umgebung
- Fotografieren der Produkte
- Erfinden von Werbesprüchen für ihr Produkt (siehe Weiterarbeit Flyer)

#### 3. Präsentation

- Schüler stellen ihre Werke vor
- Besprechung im Plenum

# UNTERRICHTSMODELL WERBUNG

#### 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1
Vorbereiten des Ausgangsproduktes



Arbeitsschritt 4
Fotografieren des neuen Logos



Arbeitsschritt 2 Logorecherche



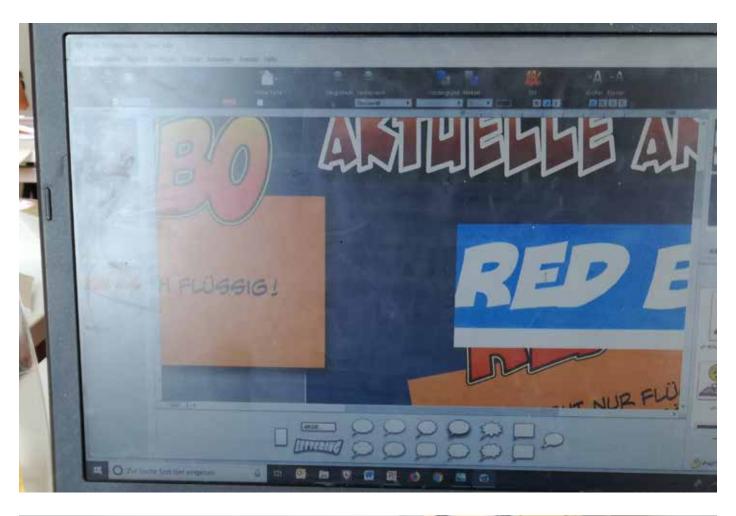
Arbeitsschritt Erstellung des Flyers



Arbeitsschritt 3 Anfertigen des neuen Logos













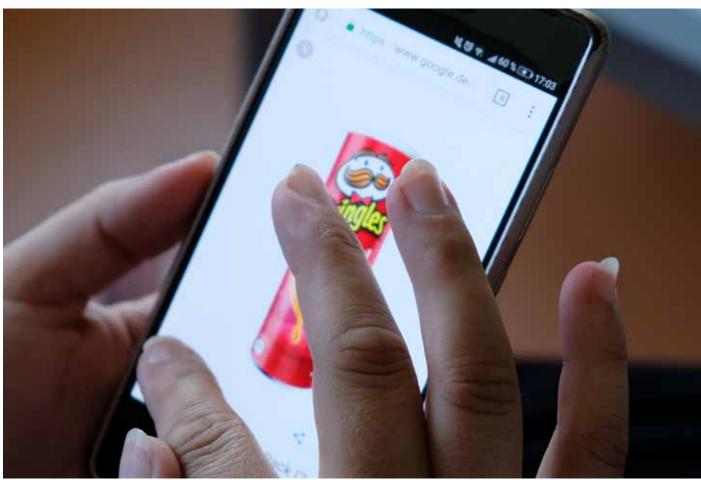
















# UNTERRICHTSMODELL

### SCHAU GENAU HIN - KUNST UNTER DER LUPE

AUTOREN: VERONIKA MURBÖCK | KONSTANZE EISINGER | MARINA SCHMAUS



UNTERRICHTSMODELL SCHAUHIN

# UNTERRICHTSMODELL SCHAUHIN

# 1 | Informationen zur Sachsstruktur

In der schnelllebigen Zeit sehen sich die Schülerinnen und Schüler mit vielen Bildeinflüssen konfrontiert. Täglich prasseln Unmengen von Bildinformationen auf sie ein. Im Rahmen der konkreten Kunstbetrachtung gilt es detailiert bekannte sowie unbekannte Bildausschnitte einzufangen und genau unter die Lupe zu nehmen.

# 2 | Kennzeichnung des Bildungsgehaltes

- bewusste Bildwahrnehmung
- Arbeiten mit Fragestellungen
- typische Epochenmerkmale erkennen
- Projektion des eigenen Alltagsgegenstandes in die jeweilige Stilrichtung de z. B. Schlüssel, Apfel, Blume, ...
- relevante Materialwahl

# 3 | Stellung des Schülers zum Unterrichtsthema

Zeitgemäße, schüleraktivierende Materialien geben den Anreiz sich mit Kunstwerken verschiedener Epochen auseinander zu setzen.

Durch das Losverfahren variabler Fragestellung ist der Zugang zum Bild individuell.

Anhand eines selbst gewählten Symboles/Form/Element wenden sie ihre gewonnen Erkenntnisse in eigener künstlerischer Umsetzung an.

Als moderne Form der Gestaltung dient ein Leporello. Darauf wird die spezifische Malweise umgesetzt.

# 4 | Arbeitsmaterial und Gestaltungsprozess

Die Schülerinnen und Schüler setzen sich zunächst mit 4 Bilder unterschiedlicher Kunstrichtungen auseinander. Sie erfahren, dass jedes Bild, jede Stilrichtung eine andere Wirkung und Technik hat. Die Gestaltungsmerkmale dienen als Grundlage für ihr eigenes Werk.

Mit individuell gelosten Fragen nähern sie sich den Bildern an.

Gewonne Erkenntnisse setzen sie im eigenen Werk um. Dazu wählen sie einen vertrauten Alltagsgegenstand und projizieren in die Zeit, die Stilrichtung des gewählten Künstlers.

Durch diese auch aktive Bildbetrachtung werden die Erkenntnisse gefestigt.

#### Einstieg:

Gemäldefragmente unter einer Lupe als Anreiz zum genauen Betrachten

#### Bildanalyse:

mindestens vier Kunstwerke aus unterschiedlichen Epochen Arbeitsauftrag mit Grundfragen Tischtennisbälle bzw. Holzstäbchen mit Fragen

#### Bildnerische Umsetzung:

- blanco Leporello
- verschiedene Mal- und Zeichenutensilien

### Gestaltungsprozess:

Bildanalyse --> Vertiefung durch Losfragen (Diese werden auf alternativen Materialen dargeboten um die Schülern einen aktiven Anreiz zur Bildbetrachtung zu geben) --> Wahl eines eigenen Symboles/ Form/Elementes --> Gestaltung in der bildspezifischen Technik (bildgegebene Technik soll im eigenen Bild umgesetzt werden)

# **5** | Bildnerische Probleme

#### Bildanalyse:

- Beantwortung der Fragen und Verständnis der damit verbunden Fachbegriffe

#### Bildnerische Umsetzung:

- Wahl des eigenen Elementes
- Anwendung der Techniken
- Wahl der passenden Materialien für die bildnerische Umsetzung
- Zusammenhang zwischen Bildbetrachtung und eigener -gestaltung

# **6** | Variationsmöglichkeiten

- eigene Recherche über den Künstler im Internet
- Konzentration auf die Werke eines einzelnen Künstlers
- eigene Bildauswahl durch die Schüler/innen
- Bildnerische Umsetzung auf Leinwände

# 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**

- 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







# 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**

 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

# UNTERRICHTSMODELL SCHAUHIN

# 7 | Einsatz im Unterricht Die Artikulation

# **EINSTIEG 1**

Lupe mit vier Bildausschnitten

# **EINSTIEG 2**

Tischtennisbälle mit Fragen, Bilder an der Tafel

#### EINSTIEG 3

Holzstäbchen mit Fragen, Bilder an der Tafel

## **ERARBEITUNG**

Gruppenbildung (2 - 4 Personen)

eigenständiges Arbeiten mit dem bereitgelegten Materialien (Mappe mit Bildern, Fragenkarte, Gestaltungsaufgabe)

Für alle Gruppen:

ein Sammeltisch mit Losfragen auf Tischtennisbällen/Holzstäbchen zur individuellen Herangehensweise an die Bildbetrachtung.

Mal- und Zeichenutensilien werden bereitgestellt

## BEARBEITUNG DER GRUPPENARBEIT

Bildanalyse

## **GESTALTUNGSAUFGABE**

Umsetzung der gewonnenen Erkenntnisse im eigenen Werk (Leporello)

# REFLEXION

Jede Gruppe präsentiert eine Bildanalyse und das entsprechende eigene Produkt/Werk

"Mein Bild nach..."

"Gemeinsame Merkmale..."

"Unsere Lieblingsfrage aus der Losbox"

Gesamtausstellung der Kunstleporellos

# UNTERRICHTSMODELL SCHAUHIN

# 8 | Arbeitsschritte



Arbeitsschritt 1 Variation von Einstiegsmöglichkeiten



Arbeitsschritt 2
Tischtennisball mit Fragen zum Kunstwerk



Arbeitsschritt 3 Holzstäbchen mit Fragen zum Kunstwerk



Arbeitsschritt 4 Mappe für die Gruppenarbeit - Bildanalyse



Arbeitsschritt 5 Arbeitsaufträge werden verteilt



Arbeitsschritt 6
Leporello - Arbeitsmaterialien bereitlegen



Arbeitsschritt 7
Leporello mit Titel versehen



Arbeitsschritt 8
Gestaltungsaufgabe bearbeiten

























# UNTERRICHTSMODELLE



IN DER 7. UND 8. JAHRGANGSSTUFE
AN OBERBAYERISCHEN

MITTELSCHULEN

**AUTOREN** 

#### **AUTOREN DER UNTERRICHTSMODELLE**

Marina Schmaus

Konstanze Eisinger

Kurt Seyffert

Tatjana Mack

Michaels Zeiser

Bernadette Meier

Tatjana Körsten

Christina Gramolla

Annette Flemmer

Sebastian Waßmann

Christina Schmidt

Annika Horak

Renée Quell

Franzi Hofmann

Veronika Murböck

Julia Zauner

Bianco Noll

Lisa Oster

Markus Lilla

#### **ORGANISATION DES PROJEKTES**

Christina Schmidt Sebastian Waßmann

# LAYOUT UND DESIGN

Sebastian Waßmann

## **LEITUNG DES PROJEKTES**

Dr. Eva Post