



Schleswig-Holstein
Ministerium für Schule
und Berufsbildung

Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein

Jensendamm 5, 24103 Kiel

Kontakt: pressestelle@mbw.landsh.de

Layout: Stamp Media im Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig im Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de

Kiel, Mai 2016

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Leitfaden zu den Fachanforderungen Kunst

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I

Inhaltsverzeichnis

I Einleitung	6
II Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums Kunst	8
III Aufgabenbeispiele	16
1 Vorbemerkung	16
2 Übersicht zu den Aufgabenvorschlägen	16
2.1 Aufgabenvorschlag: Schräge Vögel - mit Stempeln Bilder gestalten (5 / 6).....	17
2.2 Aufgabenvorschlag: Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe (5 / 6).....	32
2.3 Aufgabenvorschlag: Zeichnen im Alltag (7 / 8).....	41
2.4 Aufgabenvorschlag: Kostüme entwerfen (7 / 8).....	51
2.5 Aufgabenvorschlag: Ich, du, wir - Heimat 9 (10).....	59
2.6 Aufgabenvorschlag: Romantisch? Romantik! 9 (10).....	68

I Einleitung

Die seit dem Schuljahr 2015 / 16 geltenden Fachanforderungen Kunst für die allgemein bildenden Schulen der Sekundarstufe I und II lösen die bisher geltenden Lehrpläne Kunst Sekundarstufe I und Bildende Kunst Sekundarstufe II ab.

Dieser Leitfaden unterstützt Fachschaften und Fachkonferenzen dabei, Unterricht für die Sekundarstufe I auf der Grundlage der Fachanforderungen zu planen. Dabei stehen folgende Aspekte im Mittelpunkt:

1. Unterstützung bei der Erstellung und Fortschreibung des schulinternen Fachcurriculums

Die Fachanforderungen verzichten auf kleinschrittige Detailregelungen. Themen und Inhalte sind nicht einzelnen Jahrgangsstufen zugeordnet, weil eine solche Zuordnung von pädagogischen und didaktischen Abwägungen und von der Ausgestaltung der Kontingenzstundentafel der jeweiligen Schule abhängt. Es ist Aufgabe des schulinternen Fachcurriculums, die Inhalte und Kompetenzen, die in den Fachanforderungen auf den jeweiligen Abschluss bezogen ausgewiesen sind, über die Jahrgangsstufen hinweg aufbauend abzubilden.

Der Leitfaden unterstützt die Fachschaften und Fachkonferenzen bei der Erstellung und Fortschreibung des schulinternen Fachcurriculums durch

- allgemeine Hinweise zum schulinternen Fachcurriculum
- eine Strukturierungshilfe zur konkreten Erstellung
- Ausführungen zur Funktion schulinterner Fachcurricula als Planungsgrundlage für den schüler- und kompetenzorientierten Kunstunterricht
- Hinweise zur Bewertung und Benotung
- ein Beispiel eines schulinternen Fachcurriculums für die Jahrgangsstufen 5 / 6, 7 / 8 und 9 (10)
- sechs Aufgabenbeispiele, die sich an den Anforderungsbereichen und abschlussbezogenen Anforderungsebenen (ESA / MSA / ÜOS) orientieren.

Der Leitfaden enthält Anregungen und Hinweise zur Differenzierung auf der Ebene des Lernarrangements

sowie auf der Aufgabenebene und stellt zusätzliche Materialien bereit. Dabei werden der Spezifik des Faches Kunst entsprechend weitere Differenzierungsmöglichkeiten in heterogenen Lerngruppen unter anderem nach Vorerfahrungen und Interesse, nach zeichnerischer Entwicklung, Geschlecht, Lerntyp und -strategie, interkultureller Prägung, Lerneinstellung und Lernbereitschaft sowie nach Arbeitstempo ausgewiesen.

2. Hinweise zur Leistungsbewertung

Die Leistungen werden nach Anforderungsebenen (ESA, MSA und ÜOS) und nach Anforderungsbereichen beurteilt (vgl. Fachanforderungen Kunst, S.13 f.). Die Anforderungsebenen sind in den folgenden Aufgabenvorschlägen ausdrücklich ausgewiesen. Die drei Anforderungsbereiche umfassen:

I Reproduktion und Herstellung

Dieser Anforderungsbereich umfasst das Wiedergeben von Sachverhalten, Kenntnissen und Fertigkeiten im gelernten Zusammenhang, die Verständnissicherung sowie das Anwenden und Beschreiben geübter Arbeitstechniken und Herstellungsverfahren.

II Reorganisation, Analyse und Gestaltung

Dieser Anforderungsbereich umfasst das selbstständige Erfassen, Einordnen, Strukturieren und Verarbeiten der aus der Thematik, dem Material und der Aufgabenstellung erwachsenden Fragen und Probleme und deren entsprechende gedankliche, sprachliche und gestalterische Bearbeitung.

III Gestaltung, Beurteilung und Reflexion

Dieser Anforderungsbereich umfasst die eigenständige Reflexion, Bewertung beziehungsweise Beurteilung einer komplexen Problemstellung, Thematik oder entsprechenden Materials und gegebenenfalls die Entwicklung eigener gedanklicher, sprachlicher und gestalterischer Lösungsansätze.

In der Praxis der Aufgabenstellungen ergeben sich Überschneidungen zwischen den

Anforderungsbereichen. Alle drei Bereiche finden sich auf allen Anforderungsebenen wieder. Auf der Ebene des Ersten Allgemeinen Schulabschlusses (ESA) werden also sowohl Reproduktion und Herstellung wie auch Reorganisation, Analyse und Gestaltung sowie Beurteilung und Reflexion erwartet. Das gilt entsprechend für die beiden anderen Anforderungsebenen.

Grundsätzlich ist bei der Leistungsmessung und Leistungsbewertung der Stand der individuellen geistigen und gestalterischen Entwicklung zu berücksichtigen (vgl. Fachanforderungen Kunst, Grundsätze der Leistungsbewertung, S. 11). Die Grundsätze von Diagnose, Differenzierung und Förderung bestimmen auch die Leistungsbewertung.

Im schulinternen Fachcurriculum wird festgelegt, welche Leistungsnachweise zur Bewertung herangezogen werden. Grundsätzlich gilt, dass nicht nur produkt-, sondern auch prozessbezogen beurteilt wird. Die Aufgabenvorschläge enthalten Hinweise und Beispiele zu verschiedenen Formen der Leistungsmessung (Kompetenzraster, Schülerselbstbewertung, Schüler-Schülerbewertung) und zu den Leistungsnachweisen (Produkte, Arbeitsprozess, Prozessdokumentation, Reflexion).

II Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums Kunst

Die schulinternen Fachcurricula werden auf der Grundlage der Fachanforderungen, der örtlichen Gegebenheiten der Schule wie zum Beispiel der Ausgestaltung der Stundentafel, der Ausstattung mit Räumen, Werkstätten, ggf. Hard- und Software entwickelt.

Im schulinternen Fachcurriculum sind Vereinbarungen zu folgenden Aspekten zu treffen:

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	<ul style="list-style-type: none"> · jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen durch die Auswahl von geeigneten Inhalten · jahrgangsbezogene Gewichtung der Kompetenzbereiche oder Gewichtung anzustrebender Kompetenzen in den einzelnen Jahrgangsstufen · Konkretisierungen fachdidaktischer Prinzipien · Konkretisierungen fachspezifischer Methoden · Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten · Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte · Beitrag des Faches zur Medienbildung · Beitrag des Faches zum Schulleben
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> · Festlegung einer einheitlichen Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> · Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> · Ausstattung der Kunsträume mit geeignetem Mobiliar und Medien · Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen · Anschaffung und Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial, Bilddatenbanken, Filmen und Software
Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> · Grundsätze der Diagnostik, Differenzierung und Förderung · Grundsätze der Leistungsmessung und Leistungsbewertung · Festlegung, welche Leistungsnachweise zur Bewertung herangezogen werden (Produkte, Arbeitsprozess, Prozessdokumentation, Reflexion)
Überprüfung und Weiterentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> · regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach

Darüber hinaus kann die Fachkonferenz auch weitere Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts an ihrer Schule treffen und im Fachcurriculum dokumentieren. Bei der jahrgangsstufenbezogenen Umsetzung der Fachanforderungen werden bereits auf der Planungsebene die Prinzipien der Themenzentrierung und des fachübergreifenden Arbeitens berücksichtigt.

Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums ist eine ständige Aufgabe und Herausforderung der Fachkonferenzen, damit dieses Schülerinnen und Schülern, Eltern und Lehrkräften als transparente, nachvollziehbare und vergleichbare aktuelle Orientierung für den Kompetenzerwerb im Fach Kunst dienen kann.

Strukturierungshilfe

Die Strukturierungshilfe ist eine Rastervorlage, in die das schulinterne Fachcurriculum hineingeschrieben werden

kann. Die Vorlage kann im Fächerportal Kunst des IQSH abgerufen werden.

Schulinternes Fachcurriculum Kunst der Schule XYZ			
Jahrgangsstufe			
Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Eventuell Aufgabenvorschläge
Hinweise zur Leistungsbewertung			
Fördern und Fordern			
Fachsprache			
Beitrag des Faches zur Medienbildung			
Beitrag des Faches zum Schulleben			
Hilfsmittel und Medien			

Beispiel für ein schulinternes Fachcurriculum

Im folgenden Beispiel hat sich das Fachkollegium geeinigt, für jeweils zwei Jahrgangsstufen vier Unterrichtseinheiten verbindlich festzulegen. Das Kollegium orientiert sich dabei an den Aufgabenvorschlägen des vorliegenden Leitfadens (im Folgenden: Leitfaden AV 1 bis 6) und an einer Auswahl aus den veröffentlichten Unterrichtsbeispielen für das Fach Kunst (im Folgenden: Band, AV).¹ Mit der Festlegung auf jeweils vier komplexe Aufgaben schafft das Kollegium eine verlässliche Grundlage für den

Unterricht der folgenden Jahrgänge. Diese vier für das Kollegium verbindlichen Unterrichtseinheiten werden durch weitere Unterrichtseinheiten ergänzt, die jede Lehrkraft des Kollegiums für sich selbst wählt. Damit ist ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Verbindlichkeit und Offenheit der didaktischen Schwerpunktsetzung und didaktischer Entscheidungen gegeben. Die Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder der weiteren selbst gewählten Unterrichtseinheiten sollten die vorgegebenen sinnvoll ergänzen. Alle Aufgaben werden im Fachkollegium kontinuierlich weiterentwickelt und ggf. variiert und ergänzt.

Beispiel für ein schulinternes Fachcurriculum Kunst der Schule XYZ			
Jahrgang 5 / 6			
Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 4 Plastik und Installation 8 Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> · Zeichnen im Entwurfskontext · Funktionen des Designs · Zielgruppenspezifische Gestaltung · Designprodukte mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten · Gestaltungsmittel (Material, Form, Farbe) · Plastische Verfahren · Oberflächengestaltung (Bemalen) · Formen des Umgangs mit Designobjekten (Gebrauch) 	Mein perfekter Stift. Einführung in die Grundlagen des Designs (Band III, AV 2)
Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	2 Grafik 4 Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> · Aktive Wahrnehmung und Beobachtung · Grafische Techniken (Stempelbau und -druck) · Grafische Gestaltungsmittel (Form, Farbe) · Strategien zur Ideenfindung (Zufallsverfahren, Collage) · Formen des Umgangs mit Grafik (Präsentation in verschiedenen Räumen) 	Schräge Vögel – mit Stempeln Bilder gestalten (Leitfaden, AV 1)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	3 Malerei 4 Plastik und Installation 6 Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> · Malerische Gestaltungsmittel (Farbe, Farbmischung) · Verbindung von Inhalt, Wirkung, Funktion und Farbbezeichnungen · Digitale Technik (Fotografie, Animation) · Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten · Präsentationsform von Medienkunst (Animation) 	Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe (Leitfaden, AV 2)

¹ Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (Hg.): Digitale Medien – Animationsfilm und interaktives Video (= Kunst – Beispiele für den Unterricht, Bd. I), Kronshagen 2011. – Dass.: Architektur und Raum (= Kunst – Beispiele für den Unterricht, Bd. II), Kronshagen 2012. – Dass.: Kekse, Stifte, Spielfiguren – Gestalteter Alltag (= Kunst – Beispiele für den Unterricht, Bd. III), Kronshagen 2013. – Die Bände mit allen 19 Unterrichtsbeispielen sind im Fächerportal Kunst des IQSH abrufbar.

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Verwenden	1 Zeichnen 4 Plastik und Installation 7 Architektur	<ul style="list-style-type: none"> · Perceptbildung (Fühlen, Hören, Sehen) · Raumeigenschaften (Material, Klang, Farbe, Licht) · Architektonische Gestaltungsmittel (Bezug von Körper und Raum) · Darstellungsformen von Architektur (Modell) · Plastisch-räumliche Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen (Papier knicken, falten, kleben) · Architektur mit unterschiedlichen Wirkungsabsichten 	Eigenarten. Kinder erforschen den Raum (Band II, AV 1)
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	Einführung zusätzlicher neuer Formen der Bewertung: <ul style="list-style-type: none"> · Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Leitfaden, AV 1) · Rückmeldung in Form von Briefen (Leitfaden, AV 1) · Einführung von Kompetenzrastern (Leitfaden, AV 1 und AV 2, Band II, AV 1) 		
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> · Einführung der Wörterwand · Einführung von „Farbprotokollen“ · Versuche mit durchgängiger Sprachbildung · Einführung erster Formen kooperativen Lernens · Berücksichtigung der drei Anforderungsebenen ESA, MSA und ÜOS 		
Vereinbarungen zur Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> · Listen mit Fachbegriffen werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erstellt, im Fachkollegium ausgetauscht und jahrgangsbezogen ergänzt. Im Zusammenhang mit den vier verbindlichen Aufgaben werden erste Fachbegriffe zu folgenden Themen erarbeitet: <ul style="list-style-type: none"> · zu grafischen Verfahren · zu Farbe und Farbmischung · zur Architektur · zum Produktdesign 		
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> · Umgang mit einem Animationsprogramm · Einfache Digitalfotografie · Einfache Techniken der Vertonung 		
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> · Ausstellung der Schülerarbeiten im Schulgebäude (Wände, Vitrinen) · Schulinterne Vorführungen von Animationsfilmen (zum Beispiel in jahrgangsbezogenen Gruppen) 		
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> · Anschaffung digitaler Kameras (zur Ergänzung der schülereigenen Handys und Smartphones) · Bau von Tricktischen² 		

² Arbeitsanleitungen für den Bau von Tricktischen in: Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (Hg.): Digitale Medien – Animationsfilm und interaktives Video (= Kunst – Beispiele für den Unterricht, Bd. I), Kronshagen 2011, S.63-65.

Jahrgang 7 / 8			
Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 9 Kommunika- tionsdesign	<ul style="list-style-type: none"> · Alltagszeichnungen · Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten, mit unterschiedlichen Anliegen und Funktionen · Zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche als Zeichen für Richtung, Spur, Bewegung...) · Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen · Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien (Vergleich von Zeichnen und Sprechen, Vergleich medienbedingter Eigenschaften von Zeichnung und Fotografie) 	Zeichnen im Alltag (Leitfaden, AV 3)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Verwenden	1 Zeichnen 7 Architektur	<ul style="list-style-type: none"> · Aktive Wahrnehmung und Beobachtung · Architekturen (Brücken) verschiedener historischer Epochen · Architekturen (Brücken) unterschiedlicher Konstruktion und aus verschiedenen Materialien (Holz, Stein...), unterschiedlicher Typen (Balken-, Bogen-, Hängebrücke...) und Funktionen (Verbindung, Überspannung...) · Verbindung von Form, Funktion und Wirkung (Konstruktion, Gestaltung, Symbolik...) · Zeichnerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen (Konstruktionsskizze, Strichzeichnung, Graustufenzeichnung...) · Unterschiedliche architekturelevante Techniken (Konstruktionsweisen, Materialverbindungen, Formgebung...) 	Brücken bauen oder leben auf dem Wasser (Band II, AV 2)
Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 3 Malerei 4 Plastik u. Installation 6 Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> · Analoge und digitale Gestaltungsmittel (Fotografie, Animation) · Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten · Plastisch-räumliche Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen (Bühnenbau, Gestaltung für verschiedene Formen der Animation, Materialien) · Malerische Gestaltungsmittel (Farbe-Gegenstandsbezug) · Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens (Formen der Prozessgestaltung und -steuerung, Portfolio) 	Animationswerkstatt. Animation zwischen neuen Medien und traditionellen Werktechniken (Band I, AV 3)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 4 Plastik und Installation 8 Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> · Perceptbildung (Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze) · Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Kostümentwürfe) · Strategien zur Ideenfindung · Plastische und räumliche Gestaltungsmittel (Material, Formensprache) · Wirkung plastischer und räumlicher Gestaltungsmittel (Betrachterbezug) · Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien (Übungen zur Begründung und Versprachlichung ästhetischer Urteile) · Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung 	Kostüme entwerfen (Leitfaden, AV 4)
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	Einführung zusätzlicher neuer Formen der Bewertung: <ul style="list-style-type: none"> · Kriterienorientierte Bewertungsbögen (Band I, AV 3) · Bewertungsportfolio (Leitfaden AV 3, Band I, AV 3) 		
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> · Vertiefung kooperativer Arbeitsformen, zum Beispiel Think-Pair-Share-Methode · Einführung in die Arbeit nach eigenem Zeitplan · Vertiefung der Portfolioarbeit · Impulse und Impulswörtersammlungen für unterschiedliche Lerntypen · Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsebenen 		
Vereinbarungen zur Fachsprache	Listen mit Fachbegriffen werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erstellt und im Fachkollegium ausgetauscht und jahrgangsbezogen ergänzt. Erweiterung der Fachbegriffe: <ul style="list-style-type: none"> · zum Zeichnen · zur Animation 		
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> · Bildbearbeitungsprogramm · Animationsprogramm · Aufbereitung von Beiträgen zur Homepage · Gestaltung von Präsentationen 		
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> · Planung und Durchführung von Ausstellungen im Schulgebäude · Schulinterne Präsentationen · Veröffentlichungen auf der Homepage · Kooperation mit der Theater-AG oder dem Darstellenden Spiel 		
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> · Gestaltung einer Werkstatt · Gliederpuppen · Zeichenprogramme und / oder Zeichentabletts · Dokumentenkamera (zur Präsentation kleinformatiger Arbeiten) 		

Jahrgangsstufen 9 (10)			
Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 6 Medienkunst 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> · Funktionen des Designs · Gestaltungsmittel und Wirkung des Designs (Material, Form, Herstellungsverfahren, Ressourcen) · Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie (Farbwirkung) · Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign (Kontraste, Layout, Logo) · Zielgruppenorientierung von Kommunikationsdesign (Werbung, Adressatenbezug) · Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens (Skizze, Entwurf, Prototyp) · Analoge und digitale Verfahren (Sculptris, Gimp) 	Geh mir auf den Keks! Produkt- und Logo-Design am Beispiel von Gebäck (Band III, AV 5)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	1 Zeichnen 6 Medienkunst 7 Architektur 9 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> · Architekturen verschiedener historischer Epochen, mit unterschiedlicher Nutzung und Zielgruppe · Architektonische Gestaltungsmittel (Darstellungsformen, zum Beispiel Grundriss) · Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien · Medienkunst (interaktive 3D-Welten mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug: Simulation, Illusion...) · Entwicklung und Umsetzung eigener Arbeitskonzepte · Präsentationsformen (Fotostory, digitale Architekturmodelle, Sims-Animation...) 	Wohnräume - Fiktive Lebenswelten in Wohnräumen (Band II, AV 3)
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Gestalten	4 Plastik und Installation 5 Performance 6 Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> · Aktive Wahrnehmung und Beobachtung · Zusammenhang zwischen individuellen Perzepten und formalen sowie inhaltlichen Gegebenheiten · Performative Kunst verschiedener Ausdrucksformen, Ausprägungen, Materialien · Gestaltungsmittel und Wirkung performativer Kunst (Raum, Zeit, Handlung, Material...) · Gliederungsaspekte (Sprache, Ablauf, Kontexte...) · Performative Strategien und Techniken (experimenteller Umgang mit Sinnebenen, Sinngrenzen, Wahrnehmungsgewohnheiten) · Analoge und digitale Techniken (Foto, Video, interaktives System...) 	Ich, du, wir - Heimat (Leitfaden, AV 5)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Verwenden	1 Zeichnen 3 Malerei 6 Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> · Perceptbildung (Fühlen, Denken, Sehen) · Malerei verschiedener historischer Epochen (Romantik, Klassizismus) · Malerische Gestaltungsmittel und ihre Wirkung (Komposition) · Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion (Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen) · Deutungsansätze und Interpretation von Malerei und Zeichnung · Recherche zum Kontext · Malerische und zeichnerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Aussage und Inhalt passen · Portfolio 	Romantisch? Romantik! (Leitfaden, AV 6)
			weitere Aufgaben nach Wahl
Hinweise zur Leistungsbewertung	Vertiefung der eingeführten Formen der Bewertung: <ul style="list-style-type: none"> · Selbstbeobachtungsbögen und Kompetenzraster · Arbeitsprozessberichte · Schriftliche Rückmeldung 		
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> · Einzelberatung · Arbeitsgespräche in Gruppen · Expertensysteme · Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsebenen 		
Vereinbarungen zur Fachsprache	· Vertiefung der Arbeit mit Fachbegriffen in allen Arbeitsfeldern		
Beiträge des Faches zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> · 3D-Software · Umgang mit Interaktivität · Bildbearbeitungsprogramme 		
Beitrag des Faches zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> · Durchführung eines Fachtags mit Experten (Architekt / Architektin, Künstler / Künstlerin) · Planung und Durchführung einer Ausstellung im städtischen Raum · Plakatgestaltung (zum Beispiel für Schulveranstaltungen) 		
Hilfsmittel und Medien	· Elemente für Bühnentechnik		

III Aufgabenbeispiele

1 Vorbemerkung

Alle sechs Aufgabenvorschläge berücksichtigen mehrere Arbeitsfelder und - nacheinander im Ablauf der Unterrichtseinheit - mehrere Kompetenzbereiche. In jedem Baustein und in jeder Unterrichtsstunde werden schwerpunktmäßig andere Kompetenzbereiche angesprochen, nur die wichtigsten werden in der folgenden Übersicht genannt. Die Aufgabenvorschläge sind unterschiedlich lang und komplex. Jeder Aufgabenvorschlag umfasst mehrere Bausteine (zwischen fünf und elf), einige Bausteine lassen sich in einer Einzelstunde umsetzen, andere benötigen mehrere Doppelstunden. Alle Aufgaben orientieren sich an dem Prinzip der komplexen Aufgabenstellung und des themenzentrierten Arbeitens. Das bedeutet, dass über jedem Aufgabenvorschlag die Formulierung einer „übergeordneten Aufgabe“ steht, die für die Schülerinnen

und Schüler motivierend die Zielvorstellungen beschreibt. In den Bausteinen wird in unterschiedlicher Ausführlichkeit der Unterrichtsablauf beschrieben, einzelne Schritte, untergeordnete Aufgaben und Übungsaufgaben werden formuliert, die zur Erreichung der übergeordneten Aufgabe hinführen. Differenzierte Aufgabenformulierungen werden bei einigen Bausteinen genannt, die die abschlussbezogenen Anforderungsebenen ESA, MSA und ÜOS berücksichtigen und eine Binnendifferenzierung ermöglichen. Die Zuordnung der Aufgabenformulierungen zu unterschiedlichen Kompetenzerwartungen sind wie in den Fachanforderungen grau hinterlegt (MSA) oder zusätzlich durch Fettdruck hervorgehoben (ÜOS). In zwei Aufgabenvorschlägen wird jeweils ein ganzer Baustein dem MSA zugeordnet. Weitere Differenzierungs- und Fördermaßnahmen werden durch Fettdruck kenntlich gemacht.

2 Übersicht zu den Aufgabenvorschlägen

	Titel des Aufgabenvorschlags	Arbeitsfelder	Kompetenzbereiche	Jahrgang
1.	Schräge Vögel - mit Stempeln Bilder gestalten	2 Grafik 4 Plastik und Installation	Wahrnehmen Herstellen Gestalten Verwenden	5 / 6
2.	Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe	3 Malerei 4 Plastik und Installation 6 Medienkunst	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten	5 / 6
3.	Zeichnen im Alltag	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign	Herstellen Gestalten Verwenden	7 / 8
4.	Kostüme entwerfen	1 Zeichnen 8 Produktdesign	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	7 / 8
5.	Ich, du, wir - Heimat	5 Performative Kunst 6 Medienkunst	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Herstellen Gestalten Verwenden	9 (10)
6.	Romantisch? Romantik!	1 Zeichnen 2 Malerei 6 Medienkunst	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen	9 (10)

2.1 Aufgabenvorschlag: Schräge Vögel - mit Stempeln Bilder gestalten (5 / 6)

Schräge Vögel - mit Stempeln Bilder gestalten Jahrgangsstufen 5 / 6								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Gestalte mit Stempeln das Porträt eines schrägen Vogels. Inszeniere einen solchen Vogel an einem zu ihm passenden Ort.								
Kurzbeschreibung								
<p>Stempeln stellt eine im Alltag besonders präzise Form des Hochdrucks dar und bietet die Möglichkeit, mit geringem handwerklichen Aufwand alle für den Hochdruck spezifischen Phänomene und Möglichkeiten kennenzulernen. In dieser Unterrichtseinheit lernen die Schülerinnen und Schüler das Prinzip und die grundlegenden Möglichkeiten des Stempeldrucks kennen und gestalten unter Rückgriff auf diese Kenntnisse und Fähigkeiten ein ausdrucksstarkes Porträt, das Eigenschaften und Merkmale einer erdachten Vogel-Persönlichkeit in die Gestalt eines Fantasie-Vogels übersetzt.</p> <p>Der Ablauf der Unterrichtseinheit gliedert sich in einen auf Entdeckung und Verstehen zielenden Einstieg, Übungsphasen zur Herstellung und Verwendung von Stempeln und die Erarbeitung und Umsetzung einer eigenen Bildidee. Die Schülerinnen und Schüler erproben zunächst das Drucken mit Fundstücken und Stempelkissen. Sie erfahren so, dass Stempel immer eine Art Relief darstellen, von dem die erhobenen Teile jeweils Farbe aufnehmen und wieder abgeben. Danach lernen sie, Stempel sowohl aus Moosgummi als auch aus Kordel zu bauen. Angeregt durch die Betrachtung von gezeichneten Tierfiguren, deren Gestalt Hinweise auf ihren Charakter oder ihre Stimmung gibt, entwickeln die Lernenden dann bildhafte Vorstellungen davon, wie ein von ihnen erdachter Vogel-Charakter aussehen könnte. Den Abschluss der Vogel-Gestaltung bildet ein gegenseitiges Feedback in Briefform und die Selbsteinschätzung der Schülerinnen und Schüler mit einem Kompetenzraster. Danach tauschen die Lernenden untereinander ihre Vogelbilder und finden in ihrer häuslichen Umgebung einen passenden Ort für die Bilder. Die Installation des Bildes wird fotografisch dokumentiert.</p> <p>Die Unterrichtseinheit ist idealerweise in einen größeren Zusammenhang eingebunden, der zum Beispiel mit Frottage-Verfahren beginnen und mit der Gestaltung einer narrativen Bilderfolge mithilfe von Stempeln enden kann.</p>								
Bausteine								
Die Bausteine bauen aufeinander auf. Die Unterrichtseinheit kann aber je nach Vorkenntnis und Interesse der Schülerinnen und Schüler gekürzt oder durch Exkurse ausgeweitet werden. Baustein 6 und Baustein 7 können zum Beispiel alternativ verwendet werden. Die Einheit wird hier dementsprechend in einem Umfang von etwa 10 bis 12 Stunden beschrieben.								
<i>Fortführung der Tabelle »</i>								

Baustein 1: Wie funktioniert Stempeln?	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Herstellen
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen grafische Techniken und Verfahren und wenden sie gezielt an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · wählen geeignete Objekte als Stempel und fertigen Abdrucke davon an · erkennen und benennen Voraussetzungen für die Herstellung sauberer und ausdrucksstarker Abdrucke von Objekten 	<p>Die Konfrontation mit einem Schuhabdruck und einigen weniger leicht zu identifizierenden Abdrucken von Alltagsgegenständen (M 1) lädt zum detektivischen Zuordnen ein. Im nächsten Schritt sammeln die Schülerinnen und Schüler Objekte, um mithilfe farbgetränkter Haushaltsschwämme Abdrucke davon herzustellen und das abgedruckte Objekt der anderen zu bestimmen. Gemeinsam wird beurteilt, welche Voraussetzungen ein gelungener Abdruck erfordert, zum Beispiel ein Relief, das nicht zu fein und nicht zu flach ist, ausreichend Farbe, ein glatter Untergrund beim Abdrucken. Die Begriffe „Materialdruck“ und „Hochdruck“ werden eingeführt. Ein Vergleich mit konventionellen Stempeln leitet ein Gespräch darüber ein, wofür Stempel üblicherweise benutzt werden, wofür die Schülerinnen und Schüler gern einen eigenen Stempel hätten (z. B. für ein Exlibri) und wie der aussehen könnte.</p> <p>Anforderungsebene ESA Färbe einige der angebotenen Objekte mit dem farbgetränkten Schwamm ein und drucke sie auf Papier ab. Wähle drei besonders gute Abdrucke aus. Eine Auswahl von Objekten wird präsentiert, von denen sich einige zum Stempeln sehr gut eignen, andere gar nicht. Das Drucken wird an einem dafür eingerichteten Arbeitsplatz vorgenommen, an dem einmal günstige und einmal ungünstige Voraussetzungen zum Stempeln vorliegen.</p> <p>Anforderungsebene MSA: Erprobe, welche Objekte in deiner näheren Umgebung sich zum Stempeln eignen, und fertige mit Hilfe des farbgetränkten Schwamms mindestens zwei verschiedene Abdrucke auf Papier an.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS: Erprobe, welche Objekte in deiner näheren Umgebung sich zum Stempeln eignen, und fertige mit Hilfe des farbgetränkten Schwamms mindestens zwei verschiedene Abdrucke auf Papier an, die ihre Herkunft ahnen lassen, aber nicht sofort verraten.</p>

Baustein 2: Wie baut man einen Stempel?	
Kompetenzbereiche	Herstellen Beurteilen
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen grafische Techniken und Verfahren und wenden sie gezielt an · erproben grafische Techniken und Verfahren und wählen sie im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll aus <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · übersetzen eine Bildidee in eine flächige, zweifarbige Bildgestaltung · stellen einen funktionalen Moosgummi-Stempel her · berücksichtigen das Phänomen der Seitenverkehrtheit 	<p>Die Lehrkraft zeigt gelungene und misslungene Abdrucke eines Moosgummi-Stempels sowie einen seitenverkehrten Abdruck von Buchstaben. Die Schülerinnen und Schüler bewerten die Abdrucke und identifizieren Fehlerquellen (M 2). Die Lehrkraft leitet den Bau eines Stempels an und stellt tischweise Material zum Zeichnen eines Entwurfs, Schleifen eines Holzklotzes und Ausschneiden eines Motivs aus Moosgummi zur Verfügung .</p> <p>Anforderungsebene ESA und MSA: Lege den Klotz auf das Papier und umfahre ihn mit dem Bleistift. Zeichne in dem so eingegrenzten Feld ein Motiv für deinen Stempel, das aus einer Fläche in beliebiger Form besteht. Schneide die Fläche aus und übertrage die Form auf das Moosgummi, indem du die ausgeschnittene Fläche als Schablone benutzt. Schneide die Form aus dem Moosgummi aus. Schleife die Kanten, Ecken und Flächen des Holzklotzes glatt. Klebe das Motiv aus Moosgummi so auf, dass es seitenverkehrt zu sehen ist. Nutze dafür eine Umrisszeichnung der Schablone auf dem Klotz als Markierung. Drucke das Motiv.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS: Lege den Klotz auf das Papier und umfahre ihn mit dem Bleistift. Zeichne in dem so eingegrenzten Feld ein Motiv für deinen Stempel. Übertrage das Motiv auf Moosgummi und schneide es aus. Schleife die Kanten, Ecken und Flächen des Holzklotzes glatt. Klebe das Motiv aus Moosgummi so auf, dass es richtig herum gedruckt wird. Drucke das Motiv.</p> <p>Je nach Vorkenntnissen und Bedarf unterstützt die Lehrkraft das Verständnis durch die Demonstration des Verfahrens oder durch anschauliche Zeichnungen auf dem Arbeitsblatt oder durch Hilfskarten.</p>

Baustein 3: Wie kann man mit Stempeln Bilder gestalten?	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen grafische Techniken und Verfahren und wenden sie gezielt an · erproben grafische Verfahren und Techniken und wählen sie im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll aus · organisieren das Arbeitsfeld sachgerecht <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · übersetzen eine Bildidee in eine zweifarbige Bildgestaltung aus Linien · stellen einen funktionalen Kordel-Stempel her · drucken gemeinsam in mehreren Arbeitsschritten ein Bild · erkennen und benennen Möglichkeiten, mit mehreren Stempeln ein Bild zu drucken 	<p>Der Vergleich von Abdrucken zweier verschiedener Stempel - eines Moosgummi- und eines Kordelstempels - mit demselben Motiv (M 3) lädt nicht nur zum Erforschen des noch unbekanntes Materials ein, sondern auch zur Reflexion über Vorzüge und Grenzen beider Stempelarten: Der Moosgummistempel druckt flächig, mit der Kordel lassen sich Linien und Binnenstrukturen darstellen.</p> <p>Der Versuch selbst einen Stempel aus Kordel zu bauen wird mit einem zunächst geheimen Auftrag zu einem bestimmten Motiv verbunden. An einem Gruppentisch könnte der Auftrag zweimal „Feder“ lauten und jeweils einmal „Schnabel“, „Vogelfuß“ und „Auge“. Je 4 bis 6 Schülerinnen und Schüler bilden eine Gruppe und bauen Stempel, die Teile eines Vogels ergeben. Das Tier wird gemeinsam gedruckt.</p> <p>Anforderungsebene ESA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schleife den Holzklötz glatt. Zeichne dein Motiv auf den Klotz. Beschränke dich beim Zeichnen auf Linien. Trage entlang der Linien sparsam Klebstoff auf und klebe eine in passender Länge zugeschnittene Kordel auf. Fertige nach dem Trocknen des Klebstoffs einen Abdruck an. 2. Entwickle zunächst allein eine Bildidee, bei deren Umsetzung alle am Tisch vorhandenen Stempel zum Einsatz kommen. Besprecht eure Ideen und einigt euch auf die beste. Sprecht ab, in welcher Reihenfolge ihr eure Stempel zum Einsatz bringen wollt. Druckt das Bild in Gruppenarbeit. <p>Anforderungsebene MSA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schleife den Holzklötz glatt. Zeichne dein Motiv auf den Klotz. Beschränke dich beim Zeichnen auf Linien. Trage entlang der Linien sparsam Klebstoff auf und klebe eine in passender Länge zugeschnittene Kordel auf. Fertige nach dem Trocknen des Klebstoffs einen Abdruck an. 2. Entwickelt gemeinsam eine Bildidee, bei deren Umsetzung alle am Tisch vorhandenen Stempel zum Einsatz kommen, und druckt das Bild in Gruppenarbeit. <p>Anforderungsebene ÜOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schleife den Holzklötz glatt. Zeichne dein Motiv auf den Klotz und klebe eine in passender Länge zugeschnittene Kordel auf die Zeichnung. Fertige nach dem Trocknen des Klebstoffs einen Abdruck an. 2. Entwickelt gemeinsam eine Bildidee, bei deren Umsetzung alle am Tisch vorhandenen Stempel zum Einsatz kommen, und druckt das Bild in Gruppenarbeit. <p>Je nach Vorkenntnissen und Bedarf unterstützt die Lehrkraft das Verständnis durch die Demonstration des Verfahrens oder durch anschauliche Zeichnungen auf dem Arbeitsblatt oder durch Hilfskarten (Beispiel für ein Arbeitsergebnis, vgl. Abb. M 5).</p>

Baustein 4: Wie lassen sich mit bildnerischen Mitteln Figuren charakterisieren?	
Kompetenzbereiche	Analysieren Interpretieren Verwenden
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · benennen wesentliche für die Wirkung von Grafik relevante Gestaltungsmittel · nutzen eigene und fremde grafische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · erkennen und benennen die Wirkung verschiedener grafischer Gestaltungsmittel wie Form, Farbe und Duktus und übersetzen sie in psychische Eigenschaften · entwickeln und beschreiben eine Fantasie von einem Vogel, dessen Gestalt seinen Wesenszügen Ausdruck verleiht 	<p>In der Zusammenschau der entstandenen Bilder reflektieren die Schülerinnen und Schüler nicht nur, dass sich die Stempelmotive zu figürlichen Darstellungen zusammenfügen lassen, sondern auch, dass sie unterschiedlich oft übereinander und verschieden gedreht abgedruckt werden können. Auf die Frage hin, ob man mit den Stempeln der Gruppe X nur diesen bestimmten Vogel drucken könne, entwickeln die Schülerinnen und Schüler Ideen, die das Drucken mit verschiedenen Farben und die Rekombination verschiedener Stempel zu unterschiedlichsten Vogelmotiven umfassen.</p> <p>Gestaltungsmittel werden auf ihre Fähigkeit hin reflektiert, eine dargestellte Figur zu charakterisieren. Dies kann anschaulich im Vergleich der gedruckten Vogelbilder und Vogelteile erfolgen. Zur Erweiterung bietet sich die Betrachtung von anderen Tierfiguren an, zum Beispiel der Fische in Mies van Houts Kinderbuch: „Heute bin ich...“, die jeweils einen Fisch mit einem Gefühl verbinden – so können Erkenntnisse übertragen werden, ohne dass bereits Bildideen für Vogelgestalten vorweggenommen werden. Möglich wäre sonst auch die Betrachtung und Reflexion von Vogelfiguren in den Bildern der zeitgenössischen Künstler Gert und Uwe Tobias. Die folgenden Aufgabenvorschläge beziehen sich auf die Bilder Mies van Houts. Die Lehrkraft kann als Überleitung verbal ein Porträt von sich als Vogel entwerfen und erläutern, um die Schülerinnen und Schüler zu animieren, ihrerseits zu fantasieren und zu erzählen, was für Vögel sie selbst (gern) wären. Dann folgt als Aufgabe die Erfindung und Imagination einer ungewöhnlichen Vogelfigur.</p> <p>Anforderungsebene ESA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Haltet die Bilder gut sichtbar vor die Brust, geht langsam durch den Raum und schaut euch dabei die Bilder der anderen an. Findet euch in Paaren zusammen, sodass immer ein Gefühl mit einem Fisch zusammenkommt, der genau nach diesem Gefühl aussieht. Erläutert, welche Merkmale des Fisches besonders gut zu dem Gefühl passen. Besonders eindeutige Fisch-Darstellungen und die dazu gehörenden Begriffe können Schülerinnen und Schülern gegeben werden, denen die Zuordnung schwer fällt. 2. Erfinde einen besonders schrägen Vogel und fülle den Steckbrief über ihn aus. Lass dich von den Begriffskarten anregen. <p>Anforderungsebene MSA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wähle eine der Zeichnungen und schau dir den Fisch darauf genau an: Was könnte er sagen, rufen oder fragen? Und wie würde er dabei klingen? Halte dir die Zeichnung gut sichtbar vor die Brust und leih dem Fisch darauf deine Stimme. (Vortrag im Plenum) 2. Finde Gemeinsamkeiten zwischen dem Aussehen des Fisches und dem, was er von sich gibt. Was passt gut zusammen? (Beobachtungsauftrag)
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

	<p>3. Erfinde einen besonders schrägen Vogel und fülle den Steckbrief über ihn aus.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS:</p> <p>1. Wähle eine der Abbildungen und schau dir den Fisch genau an: Wie könnte er sich gerade fühlen? Was für einen Charakter hat er? Was tut er am liebsten und was mag er nicht? 2. Erfinde und zeichne einen Fisch, der als Freund gut zu ihm passen würde, und stell ihn uns vor.</p> <p>3. Erfinde einen besonders schrägen Vogel. Verfasse einen Steckbrief über ihn, mit dem man ihn suchen und finden könnte.</p>
--	---

Baustein 5: Wie sieht mein schräger Vogel aus?	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · kennen grafische Gestaltungsmittel und setzen sie gezielt ein · entwickeln grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen konsequent im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten und setzen sie um · organisieren das Arbeitsfeld sachgerecht · organisieren Arbeitsprozesse, setzen Arbeitsvorhaben planvoll um · kennen Formen der Kooperation und setzen sie um <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · setzen grafische Gestaltungsmittel gezielt ein, um ihren Vogel zu charakterisieren · unterstützen sich gegenseitig und teilen Material · koordinieren das Drucken, Reinigen, Trocken und Verwahren der Stempel innerhalb der Lerngruppe 	<p>Zwei Schülerinnen und Schüler bilden ein Team an einem eigenen Arbeitstisch, wo zuerst unter der Regie eines Schülers dessen Vogelporträt gedruckt wird, während der Mitschüler assistiert. Dann werden die Rollen getauscht. In der Mitte des Raumes stehen Behälter, die jeweils mit den Schnabelstempeln, Fußstempeln, Augenstempeln und Federstempeln gefüllt sind sowie zwei Waschschüsseln mit Wasser und Spülschwämmen. Unterschiedlich eingefärbte Stempelkissen (aus Schwämmen auf Tellern) und alte Handtücher zum Abtrocknen liegen aus. Es stehen grundsätzlich jeder / jedem alle Stempel zur Verfügung, allerdings darf pro Team immer nur ein Stempel zur Zeit benutzt werden, der nach Gebrauch vorsichtig gewaschen, abgetrocknet und zurückgeordnet werden muss (diese Aufgabe übernimmt am besten der jeweilige Assistent), ehe das Team den nächsten nimmt.</p> <p>Anforderungsebene ESA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Überlegt zu zweit, welche Arbeitsschritte von wem und in welcher Reihenfolge ausgeführt werden sollen. Teilt dazu die Karten mit den Arbeitsschritten (M 4) unter euch auf und bringt sie in eine sinnvolle Reihenfolge. Erläutert euren Vorschlag kurz vor der Klasse. 2. Druckt in Partnerarbeit die Vogelporträts. <p>Anforderungsebene MSA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Überlegt zu zweit, welche Arbeitsschritte von wem und in welcher Reihenfolge ausgeführt werden sollen. Teilt dazu die Karten mit den Arbeitsschritten unter euch auf und bringt sie in eine sinnvolle Reihenfolge. Erläutert euren Vorschlag kurz vor der Klasse. 2. Druckt in Partnerarbeit die Vogelporträts. <p>Anforderungsebene ÜOS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Schaut euch zu zweit den Aufbau der Druckwerkstatt an und entwickelt ein Konzept, wie alle Teams gleichzeitig und möglichst effektiv drucken können. Erläutert euren Vorschlag kurz vor der Klasse. 2. Druckt in Partnerarbeit die Vogelporträts. <p>Große, mit Symbolen versehene Bildkarten werden nach Absprache des Vorgehens gut sichtbar aufgehängt und dienen als Erinnerungstütze für den Druckablauf.</p>

Baustein 6: Was und wie kann man noch stempeln?	
Kompetenzbereiche	Gestalten Verwenden Beurteilen
Arbeitsfelder	2 Grafik
Kompetenzen	Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · realisieren in Grafiken Imagination, Originalität und Individualität · kennen Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben und setzen sie um · organisieren das Arbeitsfeld sachgerecht · übernehmen Verantwortung · kennen grafische Techniken und Verfahren und wenden sie gezielt an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwickeln Ideen für die weitere Gestaltung der Vogelporträts und übersetzen sie in mit Stempeln druckbare Motive · planen und verwirklichen weitgehend selbständig Schritte zur Umsetzung ihrer Bildidee · holen sich aktiv Rat oder Anleitung · erproben Bildwirkungen und setzen Stempel zielgerichtet und kompetent ein · nutzen Einsatzmöglichkeiten und Bauweisen von Stempeln, die noch nicht explizit Unterrichtsgegenstand waren 	<p>Die Schülerinnen und Schüler sammeln Ideen für die weitere Gestaltung ihrer Bilder durch den Einsatz von Stempeln. Denkbar wäre zum Beispiel das Zusammenfügen einiger oder aller Einzelbilder zu einem Gruppenbildnis, die Ergänzung von gedruckten Namen, Dialogen oder anderem Text, der Druck von Motiven für eine Hintergrundgestaltung, etwa Teile einer Landschaft oder eines Klassenzimmers.</p> <p>Die Lehrkraft macht die ausschließliche Verwendung von Stempeln zur Bedingung und motiviert so die „Umnutzung“ vorhandener Stempel, die Verwendung von Fundstücken als Stempel sowie die – von ihr auf Nachfrage angeleitete – Herstellung neuer Stempel, auch anderer Arten von Stempeln, etwa aus Radiergummi, aus Moosgummi, in das Fundstücke geprägt wurden oder von Rollstempeln.</p> <p>Die Unterrichtsphase erfordert individualisierte Beratung durch die Lehrkraft und selbstständige Versuche und Gestaltungsentscheidungen seitens der Schülerinnen und Schüler. Durch die Beschränkung auf den Stempeldruck werden auch dessen Grenzen erfahrbar und laden zu Experimenten und Erfindungen ein: Wie druckt man einen allmählichen Farbverlauf, eine Hintergrundfarbe, räumlich bedingte Überschneidungen? Hier können die Lernenden auch voneinander lernen. Gegenseitiges Feedback kann als Anlass für Zwischenreflexionen gezielt angeregt werden.</p> <p>Aufgaben:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entwickle drei verschiedene Ideen für eine weitere Gestaltung deines Bildes mit den Mitteln des Stempelns und stelle sie deinem Nachbarn vor. Unterstütze deine Erläuterung mit einfachen Skizzen. Beratet gemeinsam, welche der Ideen sich gut durchführen lässt und verbessere sie weiter. 2. Plane die Arbeitsschritte, die zur weiteren Gestaltung deines Bildes notwendig sind. Plane Versuche und Probedrucke ein. Sprich ungewöhnliche Ideen mit der Lehrkraft ab. Setze dein Arbeitsvorhaben um. <p>Differenzierung findet vor allem durch die Schülerinnen und Schüler selbst statt, in dem, was sie sich zutrauen und für den gesetzten Zeitrahmen vornehmen. Die Lehrkraft unterstützt die sich individuell entwickelnden Arbeitsprozesse durch Ermutigung, Beratung und Anleitung je nach Bedarf und regt gegebenenfalls Kooperationen und gegenseitige Unterstützung an.</p>

Baustein 7: Wo will der Vogel hin?	
Kompetenzbereiche	Interpretieren Verwenden Beurteilen
Arbeitsfelder	4 Plastik und Installation
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · nutzen fremde gestalterische Lösungen für variantenreiches Arbeiten · nutzen Erfahrungen im eigenen Arbeiten für die Reflexion von Arbeiten anderer · entwickeln erste Deutungsansätze · ordnen Gestaltungsmerkmale als Auslöser bestimmten Wirkungen zu <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · wählen einen Ort aus, der einen nachvollziehbaren Bezug zum Wesen des abgebildeten Vogels hat · installieren und fotografieren das Bild so, dass dieser Bezug erkennbar wird · entwickeln Deutungen für fremde auf Fotos dokumentierte Installationen · begründen diese mit Hinweis auf Merkmale des Bildes, des Ortes sowie der Gestaltung der Installation oder des Fotos 	<p>Die Schülerinnen und Schüler suchen sich jeweils einen Partner und stellen sich gegenseitig ihre ‚schrägen‘ Vögel vor (M 5: Beispiel für ein Druckergebnis). Sie tauschen die Steckbriefe und Bilder untereinander aus und finden in ihrem jeweiligen häuslichen Umfeld einen Ort für das fremde Bild, der zu dem Vogel darauf passt. (Hier ist eine Thematisierung von Fixierungsmethoden, die das Bild nicht schädigen, angeraten.) Die fotografische Dokumentation der (befristeten) Installation wird in der folgenden Woche präsentiert und gemeinsam gedeutet. In der Rückführung individueller Perzepte auf objektive Gegebenheiten werden Wechselwirkungen zwischen dem Bild, dem Raum und fotografischen Gestaltungsentscheidungen (Richtung, Einstellungsgröße, Schärfe) reflektiert. Die Bilder können später an ihren Besitzer zurückgehen, falls sie sich nicht dauerhaft von ihnen trennen möchten.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Stellt euch gegenseitig eure ‚schrägen‘ Vögel mit ihren Eigenheiten und Vorlieben vor. Überlegt gemeinsam, an welchen Orten sie sich jeweils wohlfühlen würden und an welchen gar nicht. Vogel austausch: Tauscht die Vogelbilder und auch die dazu gehörenden Steckbriefe. 2. Suche bei dir zu Hause einen Ort, an dem sich der Vogel wohlfühlen würde und der zu ihm passt. Befestige das Bild so, als wolltest du den Vogel selbst an diesem Ort platzieren. Hockt er auf der Küchenuhr oder kuschelt er sich zwischen die Kissen auf deinem Bett? Möchte er sich im Spiegel bewundern oder sucht er die Nähe zu schlaun Büchern? 3. Mach ein Foto, auf dem man deutlich sieht, an welchem Ort der Vogel ein vorläufiges Zuhause gefunden hat. Bring das Foto nächstes Mal ausgedruckt mit. <p>Differenzierungsmöglichkeit: Es können zwei oder drei Installationen an verschiedenen Orten oder zwei oder drei Fotos von einer Installation gefordert werden, sodass eine Auswahl des überzeugendsten Fotos oder der überzeugendsten Installation Anlass für eine erste Reflexion sein kann, zum Beispiel zu zweit, ehe die Präsentation in der Gruppe folgt.</p>
Bewertung und Evaluation	
<p>Spätestens nach Vollendung der Bilder geben sich jeweils zwei Schülerinnen oder Schüler in Form von Briefen gegenseitig Rückmeldung über Wirkung und Ausdruck des dargestellten Vogels: Welche Eigenschaften kann man gut erkennen? Welche Persönlichkeit wird angedeutet? Welche Gestaltungsmittel prägen die Wirkung besonders stark?</p> <p>Anhand eines Kompetenzrasters reflektieren die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Arbeit. Dabei werden handwerkliche Aspekte im Prozess und im Ergebnis thematisiert, ebenso wie die Bildwirkung insgesamt und im Hinblick auf Gestaltungsentscheidungen (M 6: Vorschlag für ein Kompetenzraster).</p> <p>Denkbar wäre, dass einige Freiwillige ihre Bilder unter Rückgriff auf das Kompetenzraster vorstellen oder gezielt unterschiedliche Gestaltungsansätze vergleichen, um auch im Plenum ins Gespräch zu kommen und auf diese Weise einen gemeinsamen Abschluss zu finden.</p> <p>Die Lehrkraft bewertet – eventuell auch in Briefform – handwerkliche und Ausdrucksqualitäten der Bilder, wobei die Intentionen der Schülerinnen und Schüler jeweils zum Bewertungsmaßstab genommen werden und Lernerfolge sowie Reflexionsleistungen positiv berücksichtigt werden können. Die Lehrkraft kann dabei auf das briefliche Feedback und das ausgefüllte Kompetenzraster Bezug nehmen.</p>	

<p>Die Aufgaben zu Baustein 7: Wo will der Vogel hin? sollten nur Gegenstand einer Benotung sein, wenn die Lernenden dafür auf Vorkenntnisse im AF 4 Plastik und Installation zurückgreifen können. Alternativ kann die Gelegenheit gegeben werden, nach einer Versuchsphase und gegenseitiger Beratung erneute Lösungsversuche zu erproben. Ein ausführliches Reflexionsgespräch, zunächst in Gruppen, dann an ausgewählten Beispielen im Plenum, kann der Auswertung dienen und Gelegenheit für konstruktives Feedback geben.</p>	
Medien, Materialien, Programme	
<p>Material für Stempel Fundstücke und Abdrucke davon, Holzklötze, Schleifpapier, Alleskleber, Scheren, Moosgummi und Paketkordel (ohne Kunststoff), Radiergummis, Linschnitt-Werkzeug, weitere Klötze (oder Schraubglasdeckel), stabile Papprollen etc.</p> <p>Material für den Druckvorgang Haushaltsschwämme und Teller, Gouache oder Plakatfarbe, alte Handtücher oder Küchenrolle, 2 Wasserwannen</p> <p>Material für Skizzen und Drucke Bleistifte, A4-Papier für Entwürfe und einfache Stempeldrucke, A3-Papier für Drucke in Gruppen- und Partnerarbeit, A2-Papier für Porträtbilder mit gestaltetem Hintergrund Digitale Kameras, Foto- oder Farbdrucker</p>	
Literatur und Internetadressen	
<p>Bildbeispiele für Fische: van Hout, Mies: Heute bin ich. Zürich 2014. - In diesem Kinderbuch sind auf Doppelseiten 20 Zeichnungen unterschiedlicher Fantasiefische jeweils bestimmten Gefühlen (als Wort geschrieben) zugeordnet, die in der Gestalt der Fische zum Ausdruck kommen.</p> <p>Bildbeispiele für Vögel: Würfel, Heiduczek: Der kleine hässliche Vogel. Hanau 1976 oder Leipzig 2006. https://www.google.de/search?q=gert+und+uwe+tobias&sa=N&hl=de&biw=1138&bih=509&site=webhp&tbn=isch&tbo=u&source=univ&ved=0ahUKEwiU3vDliLvLAhXEDpoKHfNGAMg4ChCwBAgi&dpr=1.2 [3.3.2016] (Werkabbildungen von Gert und Uwe Tobias)</p> <p>Die folgende Literatur bezieht sich auf Drucktechniken: Drucken ohne Presse. Themenheft Kunst + Unterricht 391 / 392 (2015). Desmet, Anne, und Jim Anderson: Drucken ohne Presse. Eine Einführung in kreative Drucktechniken, Wien 2000.</p>	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> · Geschichten zu den gestalteten Vögeln verfassen · Dialoge zwischen den Vogel-Charakteren entwerfen
Musik	<ul style="list-style-type: none"> · den Vogel-Charakteren Geräusche zuordnen · Arrangements / Kompositionen aus verschiedenen Vogelstimmen herstellen (Prinzip Collage) · experimentell eine ungewöhnliche (individuell-schräge) Neuvertonung des Liedes „Wenn ich ein Vöglein wär“ gestalten

Materialien zu Aufgabenvorschlag 1

Schräge Vögel – mit Stempeln Bilder gestalten

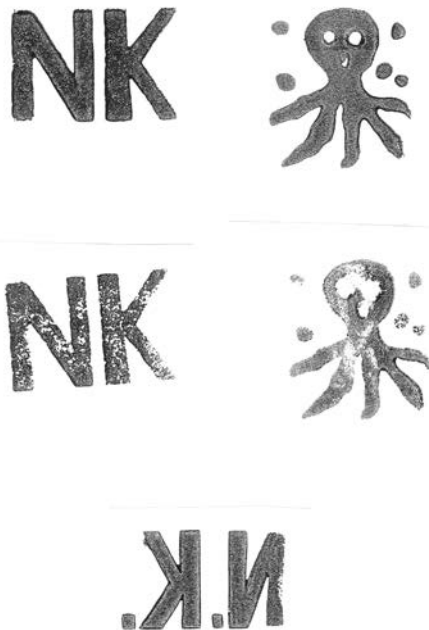
Baustein 1:

M 1: Abdrucke von Alltagsgegenständen



Baustein 2:

M 2: Bewertung von Abdrucken – Fehlerquellen finden



Baustein 3:**M 3: Vergleich Moosgummistempel und Kordelstempel**

①



②

Baustein 5**M 4: Karten mit Arbeitsschritten**

Färbe den Stempel mit einem der farbgetränkten Schwämme ein.	Reinige den Stempel vorsichtig mit dem Schwamm in der Wasserwanne.
Trockne den Stempel vorsichtig mit dem Handtuch ab.	Suche dir einen Stempel aus, mit dem du jetzt drucken willst.
Drucke den Stempel ab, so oft du möchtest. (Du darfst ihn zwischendurch mit derselben Farbe neu einfärben, wenn die Abdrucke zu blass werden.)	Lege den Stempel in den richtigen Behälter zurück.

M 5: Beispiel für ein Unterrichtsergebnis



M 6. Vorschlag für ein Kompetenzraster zur Bewertung und Evaluation

Kompetenzbereich Herstellen: Stempel bauen und verwenden				
Grafische Techniken und Verfahren kennen und anwenden	Stempelarten kennen	Ich kann einen Stempel bauen.	Ich kann einen Stempel auf verschiedene Arten bauen.	Ich kenne viele verschiedene Arten von Stempeln und kann alle bauen.
	Stempel bauen	Ich kann Stempel bauen, aber sie sind nicht immer haltbar und lassen sich deshalb nicht so gut abdrucken.	Ich kann Stempel bauen, die haltbar sind und sich abdrucken lassen.	Ich kann verschiedene Stempel bauen, die haltbar sind und sich gut abdrucken lassen.
Arbeitsprozesse organisieren	Planvoll vorgehen	Ich überlege, was ich tun will, aber es fällt mir schwer, mein Bild ohne Hilfe zu drucken.	Ich überlege, was ich tun will, und versuche mein Bild zu drucken.	Ich überlege, was ich tun will, und drucke mein Bild gezielt.
	Im Team zusammenarbeiten	Wir versuchen uns im Team abzusprechen, müssen uns aber noch besser an die Absprachen halten	Wir sprechen uns im Team ab, aber die Absprachen sind manchmal nicht genau genug.	Wir sprechen uns im Team genau ab und halten uns an die Absprachen.
Kompetenzbereich Gestalten: Mit Stempeln ein Bild drucken				
Grafische Gestaltungsmittel kennen und einsetzen	Stempel auswählen, anwenden und kombinieren	Ich kann Stempel anwenden.	Ich kann verschiedene Stempelarten anwenden und sie miteinander kombinieren.	Ich kann verschiedene Stempelarten gezielt miteinander kombinieren, sodass man meinen Druck gut erkennen kann.
	Stempelabdrucke einsetzen, um Eigenschaften einer Figur auszudrücken	Ich brauche Unterstützung dabei, die Stempelabdrucke so einzusetzen, dass sie die Eigenschaften einer Figur wiedergeben.	Ich kann die Stempelabdrucke so einsetzen, dass sie die Eigenschaften einer Figur ungefähr wiedergeben.	Ich kann die Stempelabdrucke gezielt so einsetzen, dass sie die Eigenschaften einer Figur genau wiedergeben.

III Aufgabenbeispiele

Kompetenzbereich Beurteilen				
Selbstevaluation in der gestalterischen Arbeit anwenden	Eigene Grafiken beurteilen	Ich kann meinen Druck nach vorgegebenen Kriterien gestalten und beurteilen, wenn ich dabei Hilfe erhalte.	Ich kann meinen Druck nach vorgegebenen Kriterien gestalten und beurteilen.	Ich kann meinen Druck nach vorgegebenen Kriterien gestalten und differenziert beurteilen.
	Alternativen entwickeln und umsetzen	Ich kann erkennen, was ich an meinem Druck besser machen könnte, benötige zur Umsetzung Tipps.	Ich kann erkennen, was ich an meinem Druck besser machen könnte, und kann das umsetzen.	Ich kann erkennen, was ich an meinem Druck besser machen könnte. Ich habe alternative Ideen und kann sie umsetzen.

2.2 Aufgabenvorschlag: Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe (5 / 6)

Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe Jahrgangsstufe 5 / 6								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Drehe einen Stop-Motion-Film, für den du einen Farbraum als Kulisse baust.								
Kurzbeschreibung								
<p>In sechs Bausteinen werden mit wechselndem Schwerpunkt die Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Herstellen, Gestalten, Beschreiben und Beurteilen von Farbe und Animationsfilmen angesprochen. Die Unterrichtseinheit geht vom Herstellen und Modifizieren einer Lieblingsfarbe und deren differenzierter Beschreibung aus (Baustein 1), führt über den Bau eines einfachen Farbraums aus Papier (Baustein 2) bis zum Dreh eines Stop-Motion-Films. Der Film thematisiert auf verschiedene Weise das Erleben von Farbe: Spezifische Bewegungen der Hauptfigur, einer Gliederpuppe, durch verschiedene Räume im „Haus der Farbe“ veranschaulichen Farbanmutungen durch die Art der Bewegung. Texte greifen synästhetische Aspekte des Farberlebens auf (Bausteine 3-6). Die Unterrichtseinheit leistet damit einen Beitrag zur Sensibilisierung für Farbeindrücke und zur durchgängigen Sprachbildung in Bezug auf Farbadjektive und -assoziationen. Differenzierung findet besonders über den Einsatz einer „Wörterwand“ und eines „Farbprotokolls“ statt. Neben dem Arbeitsfeld 3 (Malerei) werden die Arbeitsfelder 4 (Plastik und Installation) und 6 (Medienkunst) berührt.</p>								
Bausteine								
Die sechs Bausteinvorschläge bauen aufeinander auf.								

Baustein 1: Von der (Lieblings-)Farbe zur Entdeckung neuer Farbtöne	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Herstellen
Arbeitsfelder	3 Malerei
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · formulieren subjektive Empfindungen schriftlich und bildnerisch · organisieren das Arbeitsfeld sachgerecht · kennen malerische Techniken und Verfahren und wenden sie an · kennen Fachterminologie und wenden sie an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · stellen differenzierte großformatige Farbflächen her · erproben die Wirkung lasierender Farbschichten · lernen neue Farbbezeichnungen kennen und verwenden sie · dokumentieren Herstellungsprozesse im Farbprotokoll · reflektieren und beurteilen Entscheidungsprozesse begründet im Farbprotokoll 	<p>Zum Einstieg findet ein Gespräch vor drei Farbflächen statt. Die Schülerinnen und Schüler werden aufgefordert, ihre subjektiven Gefühle zu den drei Farben zu äußern („Was lässt sich alles über einen Farbton sagen?“). Anschließend tragen sie mit der Farbrolle eine Lieblingsfarbe großflächig auf ein A2-Format auf. In weiteren Arbeitsgängen legen sie eine zweite Farbfläche an und verändern jeweils Teile beider Flächen durch den lasierenden Auftrag mehrerer verdünnter Farbschichten übereinander, erst aufhellend, dann abdunkelnd (Abb. 1).</p> <p>Differenzierung über ein „Farbprotokoll“: Das Farbprotokoll wird verfasst, während die Farbschichten trocknen (M 1). Es wird mehr oder weniger ausführlich und nach Reflexions- und Sprachvermögen differenziert bearbeitet und kann so auch unterschiedliches Arbeitstempo ausgleichen. Die Wörterwand dient als Ort zur Sammlung von Farbwörtern und ist immer präsent.</p> <p>Differenzierung über eine „Wörterwand“: Für die einleitenden und auswertenden Gespräche über Farbe sowie für das Verfassen des Farbprotokolls werden eine Farbstation mit verschiedenen Farbflächen und eine „Wörterwand“ aus Wortkarten erstellt, die beschreibende Farbadjektive, Farbassoziationen und maltechnische Fachbegriffe sammeln. Farbstation und Wörterwand werden von der Lehrkraft vorbereitet und von den Schülerinnen und Schülern laufend ergänzt. Beides steht während der gesamten Unterrichtseinheit zur Verfügung (Abb. 2 und 3).</p>
Baustein 2: Bau eines Farbraums	
Kompetenzbereich	Herstellen
Arbeitsfelder	4 Plastik und Installation
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen plastisch-räumliche Techniken und Verfahren und wenden sie an · kennen Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen und wenden sie an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · bauen aus einem farbigen Bogen nach Anleitung einen Raum · beleuchten den Raum und fotografieren ihn 	<p>Die Lehrkraft präsentiert den Schülerinnen und Schülern die übergeordnete Aufgabe: Drehe einen Stop-Motion-Film, für den du einen Farbraum als Kulisse baust!</p> <p>Als Kulisse für eine Spielfigur, den Hauptdarsteller ihres Stop-Motion-Films, bauen die Schülerinnen und Schüler aus ihren Farbflächen einen dreidimensionalen Farbraum. Dazu falten sie die bemalten Papiere und ergänzen sie durch Seitenwände. Durch die fehlende vordere Wand kann man in den Raum hineinsehen. Die Räume werden für das Farbprotokoll fotografiert. Jeweils drei werden von einer Schülergruppe zu einem gemeinsamen „Haus der Farben“ zusammengestellt (Abb. 4). Im Farbprotokoll werden die Arbeitsschritte beschrieben und mit Fotografien belegt.</p> <p>Differenzierung nach Lerntyp durch Demonstration und / oder Bauanleitung Die Lehrkraft demonstriert den Bau des Raums und gibt alternativ eine Bauanleitung mit illustrierenden Zeichnungen aus.</p>

Baustein 3: Farbe wird zur Körpererfahrung	
Kompetenzbereich	Gestalten Beurteilen
Arbeitsfeld	4 Plastik und Installation
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · ordnen Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zu · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · entwickeln durch Experimente ungewohnte Gestaltungsideen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · übersetzen die Wirkung einer Farbe in eine Körperbewegung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben mit ihrem eigenen Körper, wie ein Bezug zur Farbwirkung hergestellt werden kann. Sie veranschaulichen ihre Farbräume, indem sie eine passende Geste oder Bewegung mit ihrem Körper machen. Für den eigenen Raum erprobt jede Schülerin und jeder Schüler eine Aktion, die präsentiert wird und als Grundlage für die Animation der Spielfigur dient.</p> <p>Die Bewegungen können für das Farbprotokoll fotografiert werden.</p>
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen plastisch-räumliche Techniken und Verfahren und wenden sie an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · erstellen aus ihren Farbräumen eine funktionierende Filmkulisse für ihre Spielfigur 	<p>Die Schülerinnen und Schüler begreifen ihre Farbräume als Bühnen, die der Gliederpuppe als Spielfeld dienen, auf dem sie durch die Stop-Motion-Technik lebendig wird. Sie bilden Gruppen, kombinieren ihre Räume miteinander und ergänzen sie durch spezielle Arrangements wie Türen, Luken oder Treppen, um ihrer Figur verschiedene Wege durch die Räume zu ermöglichen.</p> <p>Die Farbräume werden für das Farbprotokoll fotografiert.</p>
Baustein 4: Drehen eines Stop-Motions-Films	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfeld	6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen digitale Techniken und Verfahren der Medienkunst und wenden sie an · kennen die Phasen größerer Arbeitsvorhaben und setzen sie ein · klären die Umsetzung der Idee · berücksichtigen bei der Konzeption ihres Arbeitsvorhabens die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten 	<p>Die Gruppen werden zu Filmteams, in denen jede Schülerin und jeder Schüler eine für ihn oder sie geeignete Aufgabe übernehmen kann: Kamera, Animation oder Regie. Die Rollen innerhalb des Filmteams werden verteilt: Differenzierung nach Vorwissen und Interesse</p> <p>Die Gruppen drehen ihren Stop-Motion-Film mit dem Hauptdarsteller, der sich mit den vorgegebenen Bewegungen durch die drei Räume des „Hauses der Farben“ bewegt (Abb. 5 und 6).</p> <p>Aufgabe: Verteilt die Rollen und trifft Entscheidungen: Dies ist der Raum von... Der Raum hat folgenden Farbton: _____ So soll sich die Gliederpuppe in diesem Raum bewegen: _____</p>

III Aufgabenbeispiele

<ul style="list-style-type: none"> · berücksichtigen die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · halten die Bewegungen der Spielfigur fotografisch fest · setzen die Fotografien zu einem Stop-Motion-Film zusammen · kooperieren in ihren Rollen als Teil eines Film-Teams 	<p>Rollenverteilung: _____ Animation: _____ Regie: _____ Kamera: _____</p> <p>Die Stop-Motion-Technik wird über ein illustriertes Arbeitsblatt vermittelt (M 2). Einzelne Fotografien für die Animation werden im Farbprotokoll festgehalten.</p>
Baustein 5: Versprachlichung der Wirkung des Farbraums	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen
Arbeitsfeld	6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · artikulieren subjektive Empfindungen schriftlich · nehmen sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahr · differenzieren und strukturieren visuelle Phänomene · finden Gliederungspunkte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen und ordnen sinnvoll <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · nehmen die Farbwirkungen über verschiedene Sinne wahr · finden über die Aktivierung verschiedener Sinne Adjektive und Assoziationen zur Beschreibung der Farbwirkung 	<p>Die Schülerinnen und Schüler werden für synästhetische Wirkungsgefüge in Bezug auf ihre Farbräume und -filme sensibilisiert. Sie versprachlichen die Wirkung. Dazu erhalten sie Aufgaben und verfassen zuletzt einen zusammenhängenden kurzen Text, der zur Grundlage der Vertonung des Animationsfilms wird.</p> <p>Anforderungsebene ESA: Stell dir vor, dass du einem Freund oder einer Freundin am Telefon die Farbwirkung beschreiben möchtest. Du könntest zum Beispiel beschreiben,</p> <ul style="list-style-type: none"> · wie sich der Raum anhört · wie sich der Raum anfühlt · ob der Raum eher kalt oder eher warm ist · wie schwer der Raum vielleicht wiegt · wonach der Raum riechen könnte · wonach der Raum schmecken könnte. <p>Verwende die Adjektive und Assoziationen der Wörterwand.</p> <p>Anforderungsebene MSA: Stell dir vor, dass du einem Freund oder einer Freundin am Telefon die Farbwirkung beschreiben möchtest. Über welche Sinne könntest du ihm die Farbwirkung beschreiben? Verwende die Adjektive und Assoziationen der Wörterwand.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS: Beschreibe die Wirkung deines Farbraums! Verwende dazu Adjektive, die andere Sinne als den Seh-Sinn ansprechen. Orientiere dich an den Adjektiven und Assoziationen der Wörterwand.</p> <p>Alle Texte werden im Farbprotokoll dokumentiert.</p>

Baustein 6: Vertonung des Animationsfilms	
Kompetenzbereich	Herstellen Beurteilen
Arbeitsfeld	6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen digitale Techniken und Verfahren der Medienkunst und wenden sie an · führen sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Medienkunst · nutzen Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen · vertreten begründete Urteile und Stellungnahmen in der Diskussion <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · messen ihre Filme an den vorgegebenen Kriterien und verbessern sie · vertonen ihren Film · belegen ihre Urteile kriterienorientiert am Film 	<p>Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Animationsfilme fertig. Dazu werden die vorhandenen Bilder auf Farbe, Lichtverhältnisse, ausreichende Anzahl von Bildern und Flüssigkeit der Bewegung überprüft. Misslungene oder fehlende Bilder werden wiederholt.</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler überarbeiten und / oder kürzen ihre selbst verfassten Texte und sprechen sie für die Erstellung der Tonspur ins Mikrofon.</p> <p>Für die abschließende Sichtung und Präsentation der Filme werden drei Beobachtungsaufträge formuliert und verteilt, die folgende Kriterien betreffen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · die Aktionen und Bewegungen der Figur · die durch die Farbe erzeugte Raumwirkung · die Übergänge zwischen den Räumen. <p>Im Plenumsgespräch werden die Animationsfilme kriterienorientiert besprochen. Dabei wird auf Wörterwand und Farbprotokolle zurückgegriffen.</p>
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Deutsch	· Farbadjektive und -assoziationen
Medien, Materialien, Programme	
<p>Digitale Fotokameras oder Smartphones PCs oder Laptops Tischstative</p> <p>Windows Movie Maker: http://windows.microsoft.com/de-de/windows/movie-maker [23.01.2016] EximiousSoft GIF Creator (kostenpflichtig): http://www.eximioussoft.com/gifcreator.htm [23.01.2016] GIF-X: http://www.computerbild.de/download/Gif-X-5880018.html [23.01.2016] Animake: http://www.animake.de/ [23.01.2016]</p>	
Literatur und Internetadressen	
<p>Kreye-Gilbrich, Mira, und Friederike Rückert: Das Haus der Farben. Raumwirkung durch Farbe, in: Kunst und Unterricht 389 / 390 (2015), S. 34 / 35.</p> <p>Rückert, Friederike: Die Zeitreise. Ein Legetrickfilm als Gemeinschaftsarbeit einer Lerngruppe (6. Jahrgang., in: Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (Hg.): Digitale Medien – Animationsfilm und interaktives Video (= Kunst – Beispiele für den Unterricht, Bd. I), Kronshagen 2011, S.39-65.</p> <p>Zur durchgängigen Sprachbildung vgl. Fachanforderungen Kunst 2015, Allgemeiner Teil 2.4: Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung, S.9.</p>	

Materialien zu Aufgabenvorschlag 2

Farbe im Animationsfilm oder Sprechen über Farbe

Baustein 1:



Abb. 1

Eine Farbfläche wird lasierend übermalt

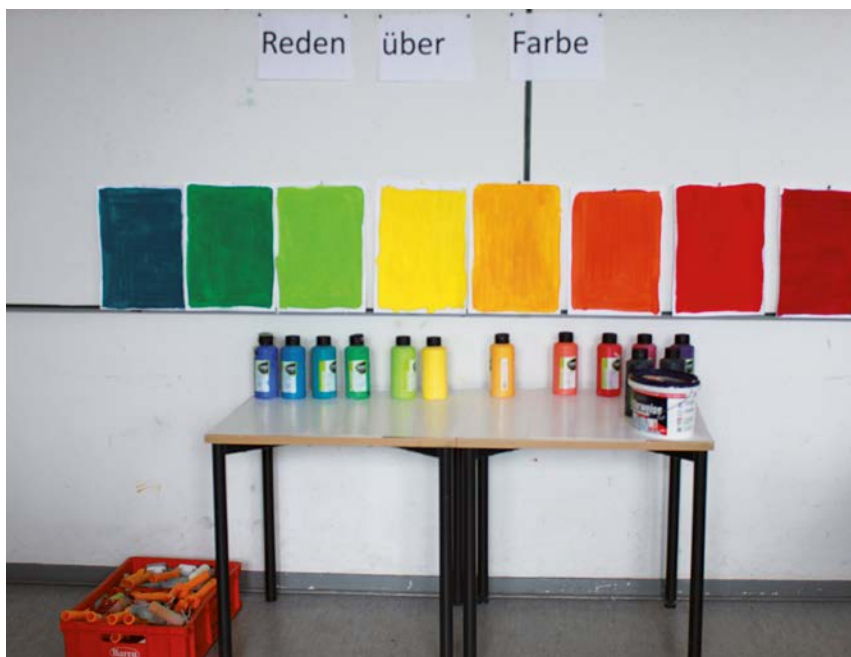


Abb. 2

Farbstation



Abb. 3
Schülerinnen und Schüler ordnen Farbtöne

M 1 Farbprotokoll

- Wie verändere ich meine Farbe durch das Mischen mit anderen Farben?
- Zur ersten Farbe: Ich habe diese Farbe ausgesucht, weil...
- Zur zweiten Farbe: Was ist mit der ersten Farbe durch die neue Farbschicht passiert?
Sie hat sie aufgehellt, abgedunkelt, getrübt...
- Die neue Farbschicht würde ich so bezeichnen:
- Bist du mit deinem Farbergebnis zufrieden? Begründe.
- Nenne Adjektive, die dir zu dieser Farbe einfallen.
- Wie klingt die Farbe?
- Wie fühlt sich die Farbe an?
- Nach was riecht oder schmeckt die Farbe?
- Finde Assoziationen und Vergleiche für deine Farbe.

Baustein 2:



Abb. 4
Farbräume

Baustein 4:



Abb. 5
Stop-Motion-Bilder werden fotografiert

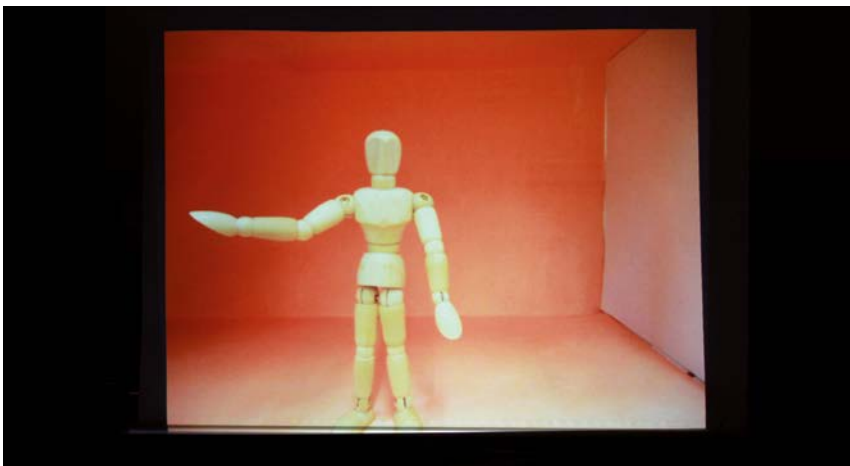


Abb. 6
Die Figur im Haus der Farben

M 2 Animation der Gliederpuppe

Animiert die Gliederpuppe.

Setzt die Figur in euren Farbraum. Stellt die digitale Fotokamera auf ihrem Stativ vor dem Raum auf.

Lest die folgenden Aufgaben der drei Rollen im Filmteam: Animation, Regie und Kamera.

Einigt euch, wer welche Rolle übernimmt, bittet eventuell die Lehrkraft um Unterstützung bei der Rollenverteilung.

Nehmt eure Rollen ein und beginnt mit den „Filmaufnahmen“.

Animation:

Bewege die Glieder der Figur so, dass der Eindruck von Bewegung entsteht. Setze dabei die Bewegungen, die ihr mit dem eigenen Körper zu eurer Farbe ausprobiert habt, mit der Gliederpuppe um. Sie kann zum Beispiel von einer Seite zur anderen laufen, sich drehen oder sich in den Raum legen. Sieh dir dazu das Beispielbild an.

Regie:

Beobachte die Bewegungen der Figur. Zerlege die Bewegung in viele kleine Teilbewegungen und lass die Gliederpuppe nach jeder Teilbewegung „einfrieren“. Sieh dir dazu das Beispielbild an.

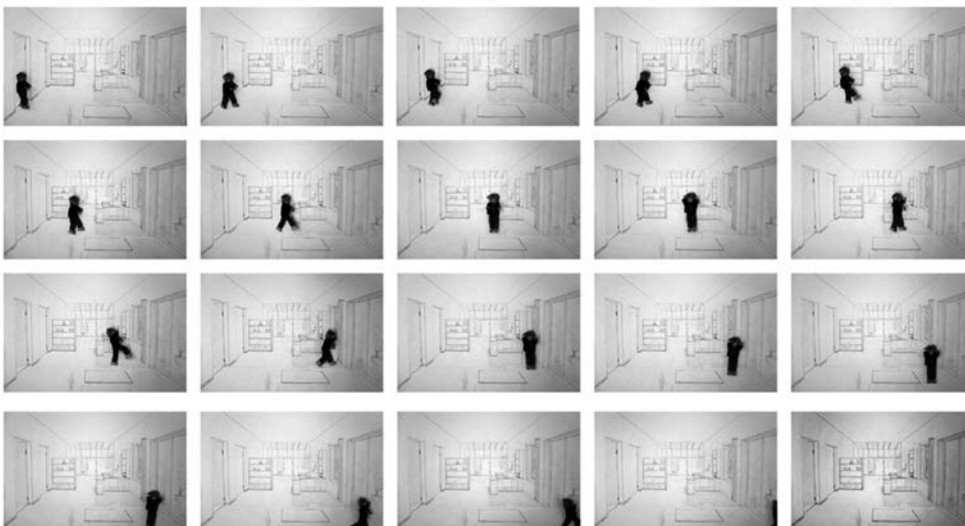
Kamera:

Fotografiere jede „eingefrorene“ Haltung. Beachte dabei, dass die Kamera immer an genau der gleichen Stelle im gleichen Abstand vor dem Raum stehen bleibt. Sieh dir dazu das Beispielbild an.

Zwischenbeurteilung:

Um die Animation zu beurteilen und zu verbessern seht euch zusammen die Bilder nacheinander an (direkt am Display oder mit der Diashowfunktion am Laptop). Die Bewegung soll flüssig wirken. Wenn die Bewegung ruckartig verläuft, wiederholt die Aufnahmen und wählt kleinere Teilbewegungen aus.

Beispielbild:



2.3 Aufgabenvorschlag: Zeichnen im Alltag (7 / 8)

Zeichnen im Alltag Jahrgangsstufe 7 / 8								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
<p>Zeichne, statt zu schreiben oder zu sprechen. Lerne einfache Zeichentechniken kennen, die du im Alltag verwenden kannst. Sammle sie in einem Zeichenportfolio.</p>								
Kurzbeschreibung								
<p>Zeichnen ist wie Schreiben eine grundlegende Kulturtechnik, die zur Mitteilung und anschaulichen Informationsvermittlung dient. Die Kompetenzen und Inhalte dieses Aufgabenbeispiels sollten deshalb in allen schulinternen Fachcurricula in dieser oder ähnlicher Form berücksichtigt werden.</p> <p>Über mitgebrachte Zeichnungen aus dem privaten Bereich sowie aus anderen Unterrichtsfächern (Biologie, Physik, Erdkunde, Deutsch, Religion) wird den Schülerinnen und Schülern ein Gefühl dafür vermittelt, dass Zeichnen nicht nur im Kunstunterricht stattfindet und nicht nur realitätsgetreues Zeichnen im künstlerischen Sinn umfasst, sondern dass es viele verschiedene Gebrauchsformen von Zeichnung im Alltag gibt, die leicht zu erlernen sind und das Sprechen und Schreiben unterstützen. Die Zeichnungen werden ihren Funktionsbereichen und Verwendungszusammenhängen zugeordnet und auf ihre Mitteilung hin befragt. Nach zwei Bausteinen, die schwerpunktmäßig den Kompetenzbereichen Wahrnehmen, Beschreiben und Verwenden gewidmet sind, leitet Baustein 3 mit der Untersuchung der verwendeten zeichnerischen Mittel zu den Kompetenzbereichen Herstellen und Gestalten über. Im Zeichenportfolio stellt sich jede Schülerin und jeder Schüler ein Repertoire an einfachen zeichnerischen Mitteln zusammen, über die in Zukunft verfügt werden kann.</p> <p>Die folgenden Bausteine 4 bis 7 vertiefen die Inhalte. Sie setzen Schwerpunkte auf Zeichnen am PC (Baustein 4), Figurendarstellung (Baustein 5), Ansicht und Perspektive (Baustein 6) sowie auf Ideenskizzen (Baustein 7). Dieser letzte Baustein eignet sich besonders, um Ideen und erste Vorstellungen, Gedanken, Entwürfe und Pläne für gestalterische Vorhaben zu entwickeln und kann entsprechend mit anderen Arbeitsfeldern verbunden werden. In allen Bausteinen können vergleichend jeweils geeignete künstlerische Zeichnungen gezeigt und besprochen werden. Schülerinnen und Schüler mit besonderen Interessen und Fähigkeiten wird durch ein solches Förderangebot Gelegenheit gegeben, ihre zeichnerischen Fähigkeiten sowie ihre Kenntnis von künstlerischen Positionen durch individuelle Aufgaben und Leistungen zu erweitern.</p>								
Bausteine								
<p>Bausteine 1 bis 3 bauen aufeinander auf, die weiteren Bausteine werden alternativ vertiefend eingesetzt. Im Anschluss an diese Unterrichtseinheit oder aufbauend in späteren Jahrgängen können weitere Themen des Arbeitsfelds Zeichnen behandelt werden, wie Sach- oder Tierzeichnung, gesehene und konstruierte Perspektive, Umgang mit zeichnerischen Mitteln, Umgang mit Zeichenprogrammen.</p>								

Baustein 1: Zeichnen, Sprechen und Schreiben	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Verwenden
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · nehmen sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen wahr und reagieren emotional, assoziativ oder reflexiv darauf <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · sammeln Zeichnungen und erkennen, dass in fast allen Unterrichtsfächern Zeichnungen hergestellt werden · finden unterschiedliche Kriterien für die Ordnung der Zeichnungen und wenden sie an · erkennen, dass Zeichnen sowohl Sprechen als auch Schreiben in manchen Situationen begleiten oder ersetzen kann · lernen Begriffe für unterschiedliche Zeichnungen kennen und verwenden sie · lernen Zeichnen als Erkenntnis- und Kommunikationsmedium kennen 	<p>Mit ausreichend Vorlauf vor der ersten Stunde erhalten die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, Zeichnungen aus ihrem Alltag und Zeichnungen aus anderen Unterrichtsfächern (Biologie, Physik, Erdkunde, Deutsch, Religion) mitzubringen. Die Lehrkraft ergänzt die Sammlung durch mitgebrachte Zeichnungen aus dem Alltag. Die Zeichnungen werden ausgelegt und kriterienorientiert geordnet.</p> <p>Ein Ordnungskriterium kann die Funktion sein: Zeichnungen dienen als Wegskizze (Abb. 1), als Rekonstruktion eines Unfallhergangs (Abb. 2), als Merkliste oder auch als Erklärung einer Spielsituation im Fußball (Abb. 3). Andere Kriterien lassen sich aus der Verständlichkeit der Mitteilung, aus den verwendeten gestalterischen Mitteln (Bleistift, Farbstifte, Textelemente) oder aus dem vermutlichen Alter der Zeichnerinnen und Zeichner ableiten. Zeichnungen aus dem Biologieunterricht vergrößern mikroskopisch kleine Dinge, die mit dem bloßen Auge nicht wahrnehmbar sind, oder ermöglichen Blicke auf Verdecktes, hier unter der Erde (Abb. 4). Zeichnungen aus dem Geografieunterricht zeigen landkartenartig einen ganzen Kontinent in Aufsicht (Abb. 5).</p> <p>In spielerischen Übungen werden Versuche gemacht, einzelne Zeichnungen durch Sprechen oder Schreiben zu ersetzen oder zu begleiten. Dabei stellt sich heraus, dass das Sprechen als begleitende Erklärung hilfreich und notwendig sein, aber in der Regel die Zeichnung nicht ersetzen kann. Umgekehrt kann eine Skizze das Sprechen erleichtern, auch das wird durch begleitende Skizzen ausprobiert. Im Unterrichtsgespräch wird erarbeitet, welche Funktionen Zeichnungen in Kommunikationsprozessen übernehmen, was sie aussagen können und warum die Kommunikation mithilfe von Zeichnungen sinnvoll und eine notwendige Ergänzung zum Sprechen und Schreiben sein kann.</p> <p>Anforderungsebene ESA: Zu einzelnen Zeichnungen werden Satzanfänge vorgegeben wie:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Diese Zeichnung beschreibt genau, wie... · Diese Zeichnung stellt übersichtlich dar,... · Diese Zeichnung vergleicht... · Diese Zeichnung gibt eine Anleitung zum... · Diese Zeichnung hilft mir dabei... · Diese Zeichnung zeigt etwas, was in Wirklichkeit nicht zu sehen ist, nämlich... <p>Anforderungsebenen MSA und ÜOS: Keine Vorgaben von Satzanfängen.</p> <p>Für die Zeichnungen werden Kategorien gebildet (Sachzeichnung, Konstruktionszeichnung, Diagramm, Wegskizze, Grundriss, Ideenskizze...). Auf Anforderungsebene des ESA werden Kategorien vorgegeben, auf den Anforderungsebenen MSA und ÜOS werden die Kategorien von den Schülerinnen und Schülern selbst entwickelt. Die Begriffe werden gesammelt und ihre Verwendung wird geübt. Fotokopien der Zeichnungen werden in einem Zeichenportfolio gesammelt und beschriftet.</p>

Baustein 2: Was leistet eine Zeichnung, was leistet eine Fotografie?	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · erschließen Verwendungsbereiche und Funktionen von Zeichnung und Fotografie und vergleichen sie · belegen Urteile am Bild Konkret: · erkennen und unterscheiden die medienbedingten Eigenschaften von Zeichnungen und Fotografien · beschreiben und begründen, warum sich welches Medium in welcher Situation besonders gut zur Kommunikation eignet	<p>In diesem Baustein werden die Möglichkeiten zu anschaulicher Mitteilung und zur Informationsvermittlung von Fotografie und Zeichnung verglichen.</p> <p>Wenn für die Vergleiche ausreichend anschauliches Material zur Verfügung steht, können die Inhalte an Stationen erarbeitet werden. Das Material und die Aufgaben der Stationen können nach Schwierigkeitsgrad differenzieren.</p> <p>Station 1 Fotografien von Fischen, Insekten oder Vögeln werden mit entsprechenden Sachzeichnungen aus dem Biologiebuch verglichen (Abb. 6 und 7).</p> <p>Station 2 Fotografien von Pflanzen, Blüten oder Bestäubungsvorgängen werden mit Sachzeichnungen aus dem Biologiebuch verglichen (Abb. 8 und 9).</p> <p>Station 3 Skizzen eines Unfallhergangs (Abb. 2) werden mit Dokumentarfotos verglichen.</p> <p>Station 4 Zeichnerische Wegskizzen (Abb. 1) werden mit satellitengestützt erstellten Landkarten verglichen.</p> <p>Anforderungsebenen MSA und ÜOS: Die vier Stationen können durch zwei praktische Aufgaben ergänzt oder fortgesetzt werden:</p> <p>Station 5 Aufgabe ist es, die Zeichnungen einer Bauanleitung durch geeignete Fotografien zu ersetzen.</p> <p>Station 6 Aufgabe ist es, die Zeichnungen eines Bewegungsablaufs im Sport durch geeignete Fotografien zu ersetzen.</p> <p>Im Unterrichtsgespräch wird erarbeitet, dass für Fotografien ein geeigneter Standpunkt mit geeigneter Perspektive gefunden und ein bestimmter Augenblick abgewartet werden muss. Zeichnungen und Skizzen können unabhängig von Ort und Zeit erstellt werden, müssen aber eine bestimmte Qualität haben. Zeichnungen müssen reduzieren und grafische Übersetzungen für Oberflächenbeschaffenheiten oder Materialien finden. Mit dem Erkennen, Benennen und Herstellen dieser zeichnerischen Qualitäten wird sich die weitere Unterrichtseinheit beschäftigen. Im Rahmen dieser Problematisierung kann die Lehrkraft den Schülerinnen und Schülern die übergeordnete Aufgabe präsentieren (s. o.).</p>

Baustein 3: Einfache zeichnerische Mittel	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Beurteilen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> · registrieren und ordnen ihre Beobachtungen systematisch · nehmen Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Herstellen und Gestalten · benennen Grundformen und auffallende Details in Zeichnungen und erschließen sie kriterienorientiert selbstständig · kennen die Fachterminologie und wenden sie differenziert an Konkret: <ul style="list-style-type: none"> · erkennen und benennen die zeichnerischen Gestaltungsmittel Punkt, Linie und Fläche · erkennen, benennen und verwenden Gestaltungsmittel als Zeichen für Spur, Richtung oder Bewegung · erkennen, benennen und verwenden Strukturen als Mittel zur Charakterisierung von Oberflächen 	<p>Der vorliegende Fundus von unterschiedlichen Zeichnungen mit verschiedenen Funktionen und Verwendungsbereichen wird als Ausgangsbasis genommen, um zeichnerische Mittel zu finden, zu benennen und zu erproben. Ziel ist es herauszufinden, welche Mittel sich in welchen Situationen für welche Art von Mitteilung eignen, diese Mittel in Übungen auszuprobieren und sie sinnvoll verwenden zu können.</p> <p>Aufgabe (im Think-Pair-Share-Verfahren):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Such dir zusammen mit deinem Partner fünf Zeichnungen aus. · Betrachte die Zeichnungen nacheinander sehr genau (EA). · Tausch dich mit deinem Partner darüber aus, welche zeichnerischen Mittel ihr erkennt, die ihr für die Anfertigung eigener Zeichnungen für wichtig haltet (PA). · Lege auf kleinen Zeichenblättern eine Sammlung von zeichnerischen Mitteln an und beschrifte sie (PA). · Hefte die Zeichenblätter an die Pinnwand, damit wir sie ordnen und besprechen können (Plenum). <p>Auf der Anforderungsebene ESA werden Kategorien zeichnerischer Mittel vorgegeben (Linie, Struktur, Grauwerte, evtl. Farbe), auf den Anforderungsebenen MSA und ÜOS werden die Kategorien selbst erarbeitet. Die Kategorien kehren an der Pinnwand zur Ordnung der Zeichenblätter wieder.</p> <p>Mit Übungsaufgaben werden die zeichnerischen Mittel bestimmten Verwendungszusammenhängen zugeordnet und variiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Zeichne drei verschiedene Strukturen, mit denen du Straßenbelag, eine Bordsteinkante und eine Grünfläche unterscheidest. Denk dir weitere Strukturen für andere Oberflächen aus. · Finde Linien und Strukturen, <ol style="list-style-type: none"> a) um Blätter und Blütenblätter einer Pflanze zu unterscheiden (nach Pflanze oder Foto). b) um die Flügel eines Insekts von seinem Körper zu unterscheiden (nach Foto). · Zeichne Linien, die unterschiedliche Bewegungsarten erkennen lassen. · Zeichne Linien, die unterschiedliche Gefühle ausdrücken. · Bitte verschiedene Personen darum, eine Linie für dich zu zeichnen. Sammle die Linien und vergleiche sie. <p>Zusatzaufgabe für die Anforderungsebene ÜOS: Stelle nur durch eine Linie mit unterschiedlicher Strichqualität deinen heutigen Tagesablauf dar.</p>

Baustein 4: Zeichnen am PC	
Kompetenzbereiche	Beurteilen Herstellen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · erproben zeichnerische Verfahren und Techniken und wählen sie im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll aus Konkret: · erkennen, dass Zeichnen am PC zeichnerische Übungen auf dem Papier voraussetzt · erfahren, dass Zeichnen am PC Kenntnisse zeichnerischer Mittel voraussetzt	Schülerinnen und Schüler vergleichen Zeichnungen am PC mit Handzeichnungen. Der Baustein hat die Funktion, den Schülerinnen und Schülern zu zeigen, dass einfache Zeichenprogramme motorische Fähigkeiten der Hand und Kenntnisse einfacher zeichnerischer Mittel voraussetzen, die unabhängig vom PC erworben werden müssen. Er hat Motivationsfunktion und leitet zum folgenden Baustein über. Je nach Lerngruppe kann er unterschiedliches Gewicht erhalten. Die Übungen werden mit einfachen Zeichenprogrammen durchgeführt.
Baustein 5: Rehabilitation des Strichmännchens	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	1 Zeichnen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · berücksichtigen bei der Konzeption ihres Arbeitsvorhabens die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten · berücksichtigen die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen Konkret: · formen die Drahtfigur entsprechend der jeweiligen Bewegung · nutzen die Drahtfigur als Modell für die Zeichnung eines Strichmännchens · üben sich darin, Strichmännchen aus der vorgestellten Bewegung heraus zu zeichnen · lassen mehrere Strichmännchen mit unterschiedlichen Bewegungen interagieren	Figuren zu zeichnen ist eine der zeichnerischen Aufgaben, die Schülerinnen und Schüler vor besondere Herausforderungen stellt, vor denen sie schnell kapitulieren. In diesem Baustein lernen sie, dass eine wirklichkeitsnahe Figurendarstellung für viele Verwendungszusammenhänge nicht notwendig ist. Als Einstieg werden Zeichnungen gezeigt, die ihre Funktion im Alltag gut erfüllen und dabei mit reduzierten Formen oder Strichmännchen auskommen (Abb. 10). Möglich wäre hier eine Gegenüberstellung mit Figurenstudien der Renaissance, die zeigt, dass die genaue Ausarbeitung von Muskeln und Bewegung für die Mitteilungsfunktion nicht notwendig ist und sogar hinderlich sein kann. Zur Vorbereitung der folgenden zeichnerischen Aufgaben kann eine einfache linear gebaute biegsame Drahtfigur mit markierten Gelenkpunkten von der Lehrkraft vorbereitet oder eine Bauanleitung mit einem Stück Draht ausgeteilt werden. Übungsaufgaben: · Forme die Drahtfigur so, dass sie als Polizist den Verkehr regelt. Zeichne nach der Figur ein Strichmännchen. · Überlege dir andere Bewegungen und zeichne sie. Nutze dabei, wenn nötig, die Drahtfigur als Modell. Ziel ist es, die Bewegung eines Strichmännchens ohne Vorlage der Drahtfigur zeichnen zu können. Dafür musst du üben. · Zeichne eine Gruppe von Strichmännchen, die interagieren. · Ordne alle Zeichnungen in dein Zeichenportfolio ein.

<ul style="list-style-type: none"> · verfeinern die Bewegungsabläufe der Zeichnung · finden reduzierte Formen für die Darstellung einer größeren Anzahl von Figuren auf einem Spielfeld und deren Bewegungsrichtungen 	<p>Eine weitere Reduktion der Figur kann vorgenommen werden, wenn es darum geht, die Verteilung einer größeren Anzahl von Personen auf einer Fläche zu zeigen, zum Beispiel bei der Veranschaulichung einer Spielsituation. Dazu kann es notwendig werden, auch intendierte Bewegungsrichtungen (zum Beispiel durch Pfeile) darzustellen.</p> <p>Andererseits bedarf es einer Verfeinerung der Gliedmaßen der Figur, wenn Bewegungsabläufe zum Beispiel im Sport genauer veranschaulicht werden sollen. In Kooperation mit dem Sportunterricht könnten Lehrzeichnungen zur Leichtathletik oder zu Turnübungen erstellt werden. Dabei kann eine zeichnerische Einführung in einen Bewegungsablauf auch der Ausführung im Sportunterricht zugute kommen. Weiterführend können die Schülerinnen und Schüler Signets der Sportarten, Emoticons oder gezeichnete oder fotografierte Bewegungsabläufe in Lehrbüchern selbst recherchieren.</p>
Baustein 6: Aussagekräftige Ansichten	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	1 Zeichnen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · differenzieren und strukturieren visuelle Phänomene · nehmen Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Herstellen und Gestalten <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entscheiden sich gezielt im Sinn der besten Informationsvermittlung für eine Perspektive · setzen die Skizze mit zeichenökonomisch sinnvoll gewählten, einfachen Mitteln um · setzen Beschriftung und Legende sinnvoll und sparsam ein 	<p>Für die Darstellungsabsicht von räumlichen Gegebenheiten ist es notwendig, sich für eine bestimmte Ansicht oder Perspektive zu entscheiden. Dafür stehen Aufsicht, Fenstersicht, Umklappungen, beobachtete Perspektive und konstruierte Perspektiven zur Verfügung. Schülerinnen und Schüler wählen in vielen Fällen intuitiv die Ansicht, die den größten Informationsgehalt vermittelt. Diese Wahl sollte bewusst und in Kenntnis aller Möglichkeiten getroffen werden.</p> <p>Als Einstieg werden deshalb vergleichend Zeichnungen gezeigt, die unterschiedliche Ansichten wählen. Die verschiedenen Informationen, die eine Zeichnung zum Beispiel eines Autos von der Seite, von oben oder von vorn liefert, werden erarbeitet und für eigene Raumdarstellungen genutzt. Nach einem verbal vorliegenden Unfallbericht werden Skizzen angefertigt, die Detailfragen des Hergangs klären sollen.</p> <p>Aufgaben:</p> <p>Du bist Zeuge / Zeugin des Vorfalls und kennst den genauen Hergang.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Suche eine geeignete Perspektive für die Darstellung der Gesamtansicht des Geschehens. Zeichne eine Skizze mit einfachen linearen Mitteln. Wenn es dir sinnvoll erscheint, kannst du verschiedene Ansichten in einer Skizze kombinieren. · Beantworte die offenen Fragen des Ablaufs durch mehrere gezielt angefertigte Skizzen bestimmter Augenblicke und durch Detailskizzen. Wähle dafür geeignete Ansichten aus. Beschrifte deine Zeichnung und / oder finde eine Legende und setze sie in gut lesbarer Schrift um. · Bestimme, welche Informationen die Zeichnung allein trägt und welche durch die Beschriftung hinzukommen. <p>Alle Zeichnungen werden im Zeichenportfolio gesammelt.</p>

Baustein 7: Ideenskizzen - Zeichnen von Unsichtbarem	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	1 Zeichnen Weitere Arbeitsfelder sind alternativ möglich.
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · realisieren in Zeichnungen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterische Prinzipien <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · erweitern ihre zeichnerischen Möglichkeiten durch Übungen 	<p>Eigene Vorstellungen und Gestaltungsideen können sowohl sprachlich als auch zeichnerisch skizzierend oder in einer Verbindung von Skizze und Beschriftung oder Beschreibung formuliert und mitgeteilt werden. Sowohl im Alltagskontext als auch im Kunstkontext werden Kompetenzen gebraucht, mit denen sich in allmählicher Annäherung an eine plastisch-räumliche Vorstellung oder in präzisen Einzelskizzen oder -studien eine Ideenfindung oder eine Erfindung ausdrücken und mitteilen lässt. Die erste zeichnerische Fixierung eines inneren Bildes entsteht unabhängig von einer äußeren Vorlage aus der Erinnerung. Sie kann eine Grundlage sein, die in weiterer Verwendung, in der Kommunikation mit anderen oder in der Auseinandersetzung mit realen Objekten und Vorlagen weiterentwickelt und präzisiert wird.</p> <p>Es ist wichtig, den Schülerinnen und Schülern zu vermitteln, dass diese Art der Zeichnung innerer Bilder im Gegensatz zur präzisen Sachzeichnung steht. Sie kann auch Grundlage für die Erfindung neuer Dinge und Objekte sein und unterliegt nicht dem Anspruch, naturgetreu zu sein. Ihre Qualität misst sich aber zum Beispiel daran, dass sie eine geeignete Grundlage für die Kommunikation über Gedanken und Vorstellungen bildet. Es kann notwendig sein, über Grundelemente von Sachzeichnungen zu verfügen.</p> <p>Übungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Erinnere dich an einen Gegenstand, umfahre ihn in der Vorstellung ganz langsam mit den Augen und zeichne gleichzeitig die Umrisslinie (EA). · Lass deinen Partner erraten, was du dir vorgestellt hast (PA). · Zeichne den Umriss eines vorgestellten Gegenstandes und lass dich durch den Umriss zu weiteren Zeichnungen in der Art einer Mindmap anregen (EA). · Sprich mit deinem Partner über deine Zeichen-Mindmap. Vergleiche eure Mindmaps (PA). · Arbeitet im Wechsel an einer Zeichen-Mindmap ohne dabei zu sprechen! Tauscht euch im Anschluss über eure Ideen aus (PA). · Entwickle ausgehend von einzelnen Zeichnungen der Mindmap weitere Zeichnungen (EA). <p>Je nach Aufgabenstellung werden die Ideenskizzen konkreter weiterentwickelt und präzisiert. Sie werden im Zeichenportfolio gesammelt. Anschlussfähig sind Unterrichtseinheiten, in denen es um die zeichnerische Entwicklung und Fixierung einer Gestaltungsidee geht, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> · Charakterdesign. Entwurf von Spielkarten (III,3, S. 49, darin Baustein 2) · Zusammen-Spiel. Kooperative Planung und Gestaltung eines Strategiespiels gegen die Klimaveränderung (III,4, S.63, darin Baustein 2) · Brücken bauen oder Leben auf dem Wasser (II,2, S.53, darin Baustein 5).

Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Alle Fächer	· zeichnerische Mittel zu Mitteilung, Informationsvermittlung, Veranschaulichung
Medien, Materialien, Programme	
Für den fakultativen Baustein 4: einfache Zeichenprogramme eventuell Zeichentabletts	

Materialien zum Aufgabenvorschlag 3
Zeichnen im Alltag

Baustein 1

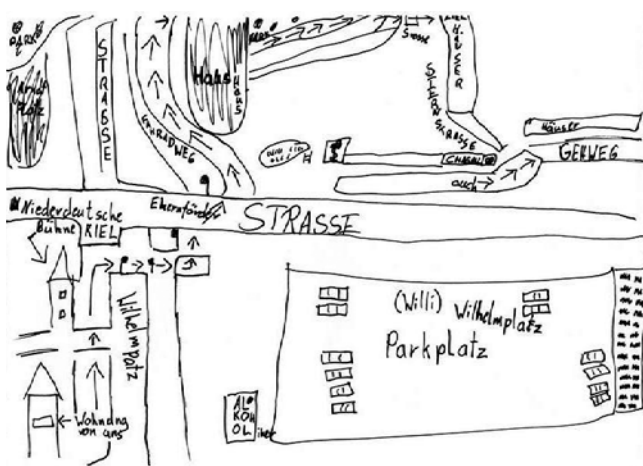


Abb. 1
Wegskizze: Wie komme ich zu meiner Freundin?
(Schülerzeichnung)

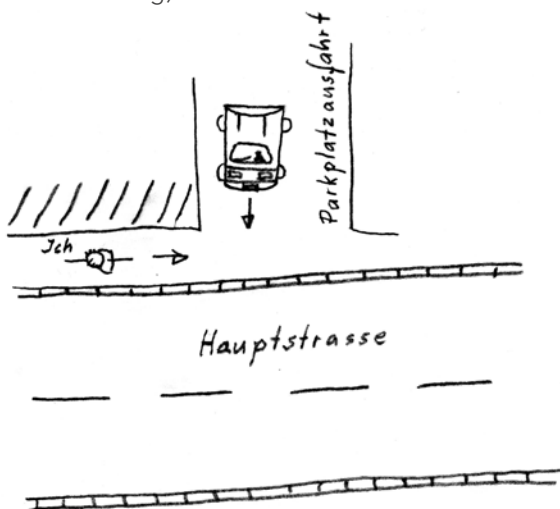


Abb. 2
Unfallskizze: Was ist passiert? (Schülerzeichnung)

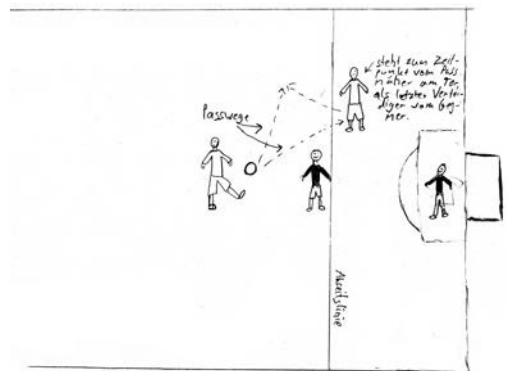


Abb. 3
Abseits im Fußball (Zeichnung: Marek Höpel)

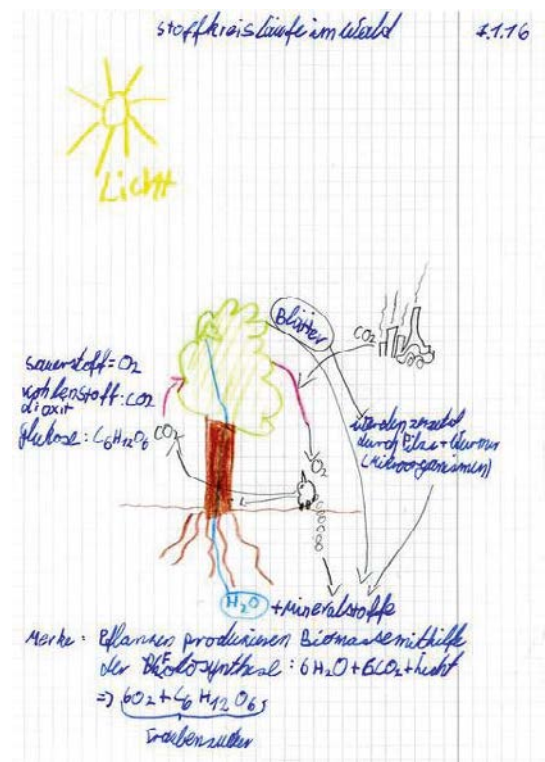
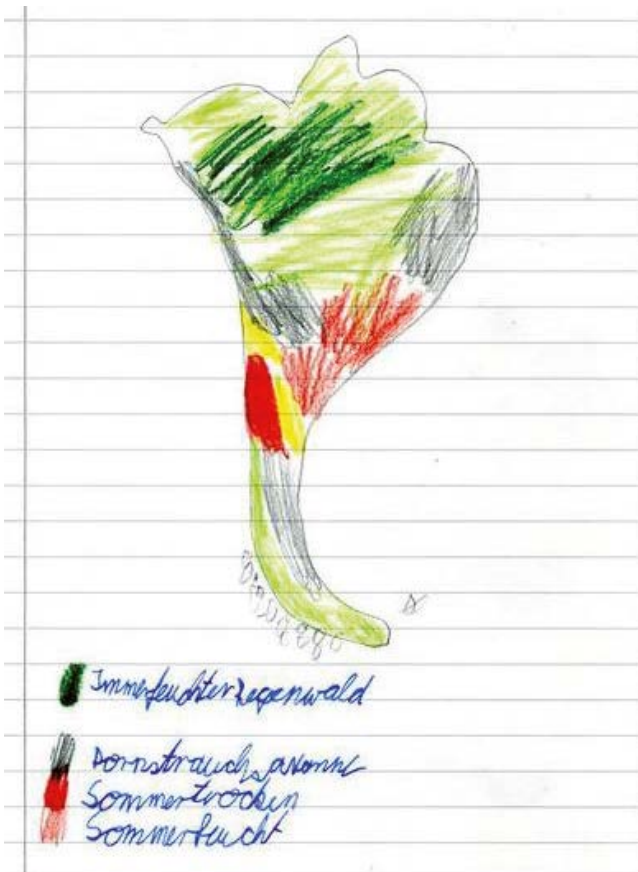


Abb. 4
Zeichnung aus dem Biologieunterricht:
Stoffkreisläufe im Wald (Schülerzeichnung)

III Aufgabenbeispiele

Abb. 5

Zeichnung aus dem Geographieunterricht: Afrika
(Schülerzeichnung)



Baustein 2



Abb. 6

Fotografie einer Gelbfiebermücke (*Stegomyia aegypti*)
https://de.wikipedia.org/wiki/Stechm%C3%BCcken#/media/File:Aedes_aegypti_biting_human.jpg
[25.01.2016]



Abb. 7

Zeichnung einer Gelbfiebermücke (*Stegomyia aegypti*).
https://de.wikipedia.org/wiki/Stechm%C3%BCcken#/media/File:Aedes_aegypti_E-A-Goeldi_1905.jpg
[25.01.2016]



Abb. 8

Farbige Zeichnung der Waldtulpe

[https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/](https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/File:Illustration_Tulipa_sylvestris0.jpg)

[File:Illustration_Tulipa_sylvestris0.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/File:Illustration_Tulipa_sylvestris0.jpg) [25.01.2016]



Abb. 9

Nahaufnahme der dreilappigen Narbe einer Tulpe

[https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/](https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/File:Stempel_tulpe.jpg)

[File:Stempel_tulpe.jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Tulpen#/media/File:Stempel_tulpe.jpg) [25.01.2016]

Baustein 5

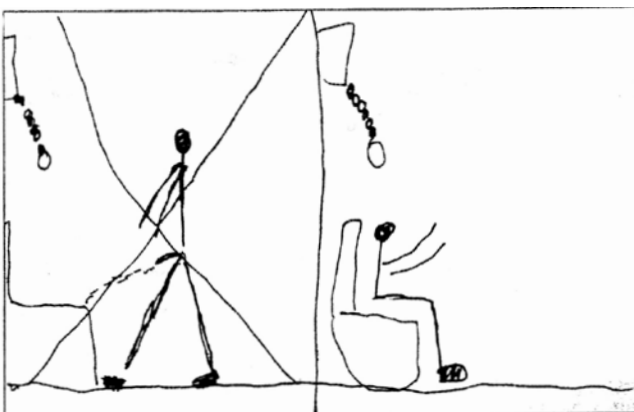


Abb. 10

Toilettenhinweis

http://www.bilderlernen.at/theorie/bild_und_rhetorik.html

(Zeichnung: Xaver Kasperek)

2.4 Aufgabenvorschlag: Kostüme entwerfen (7 / 8)

Kostüme entwerfen Jahrgangsstufe 7 / 8								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Gestalte ein besonderes Kostüm, das zu einem außergewöhnlichen Typ passt.								
Kurzbeschreibung								
<p>Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Kostüme für selbst erfundene „besondere Typen“. Der jeweilige Kostümentwurf soll das Besondere des erfundenen Typen betonen.</p> <p>Der erste Baustein führt über einen musikalischen Einstieg das Thema des „besonderen Typen“ ein. Die Perceptbildung sowie die Beschreibung und Analyse von Kostümentwürfen für Figuren der Zauberflöte nach Julie Taymor vertiefen die Auseinandersetzung mit individuell gestalteten Kostümfiguren (Bausteine 2 bis 4). Der rezeptive Baustein 5 problematisiert das Thema der Identitätsbildung oder Verwandlung durch Kleidung an ausgewählten kunstgeschichtlichen Darstellungen oder Medienbildern.</p> <p>Der Entwurfsprozess bildet in diesem Aufgabenvorschlag einen besonderen Schwerpunkt. Baustein 6 stellt verschiedene Formen von gestalterischen Anregungen vor, die alternativ oder parallel eingesetzt werden können. Die Schülerinnen und Schüler stellen anschließend entweder Papierkostüme für eine „Anziehpuppe“ aus Tonpapier her oder Kostüme aus Papier oder Stoff für eine Gliederpuppe. Wenn die Gliederpuppe gewählt wird, muss bedacht werden, dass die Konstruktion der Kostüme höhere Ansprüche an das räumliche Vorstellungsvermögen stellt, da dreidimensional gearbeitet wird. In diesem Fall kann das Kostüm seine besondere Form durch untergelegte Pappen, Drähte, Watte oder andere Füllstoffe erhalten. Die Unterrichtseinheit wird mit einer Präsentation (Baustein 11) zum Kompetenzbereich Verwenden abgeschlossen.</p> <p>In besonders leistungsstarken Lerngruppen können die Kostümmodelle im anschließenden Unterricht in Originalgröße genäht werden. Die Schülerinnen und Schüler tragen dann ihre eigenen Kostüme und verkörpern ihre „besonderen Typen“.</p>								

Baustein 1: Kritzeln zu Musik	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Gestalten
Arbeitsfelder	1 Zeichnen
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · entwickeln durch Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen · realisieren in Zeichnungen Imagination, Originalität und Individualität Konkret: · übersetzen mit passenden grafischen Gestaltungsmitteln musikalische Anmutungsqualitäten	Die Schülerinnen und Schüler kritzeln auf unterschiedlichen Blättern passend zu verschiedenen Musikrichtungen (Hardpunk, Blues, gregorianische Gesänge...). Die Zeichnungen sollen gegenstandslos sein und dem Rhythmus, der Klangfarbe und -höhe sowie den Anmutungsqualitäten der Musik folgen und sie grafisch umsetzen. Experimentell und entdeckend gestalten die Schülerinnen und Schüler aus diesen Zeichnungen heraus Figuren, indem vorhandene Kritzelstriche betont oder Weißflächen gefüllt werden.
Die Schülerinnen und Schüler · beziehen subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten Konkret: · erfinden freie Texte zu visuellen Anmutungen	Die Zeichnungen werden ausgetauscht, die Schülerinnen und Schüler erfinden einen freien Text (écriture automatique) zu der vor ihnen liegenden Figur und stellen ihn sich gegenseitig in Kleingruppen vor.
Baustein 2: Percepte zu Kostümzeichnungen bilden	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen
Arbeitsfelder	9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · nehmen sinnlich gegebene Sachverhalte wahr und reagieren emotional, assoziativ oder reflexiv darauf · artikulieren Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken · formulieren subjektive Empfindungen schriftlich Konkret: · entwickeln Percepte zu Elementen der Kostümgeschichte	Die Schülerinnen und Schüler erhalten Abbildungen von Kostümentwürfen zu Figuren der Zauberflöte der Amerikanerin Julie Taymor und formulieren ihren subjektiven Eindruck. Anforderungsebene ESA: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und beantworte den beiliegenden Fragebogen. Aufgelistete Fragen könnten z. B. sein: Ist die Figur ein böser Herrscher, isst er einen Schweinebraten oder eher ein feines Menü zum Abendessen? Anforderungsebene MSA: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und schreibe einen möglichen Tagesablauf, der deiner Auffassung nach zu dieser Figur passt. Anforderungsebene ÜOS: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und schreibe eine passende Geschichte zu dieser Figur.

III Aufgabenbeispiele

Baustein 3: Kostümzeichnungen beschreiben	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beschreiben
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · benennen auffällige Details · beschreiben einfach und anschaulich · beschreiben detailliert · finden Gliederungsaspekte für mündliche Beschreibungen und ordnen sinnvoll · kennen Fachterminologie und wenden sie differenziert an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · beschreiben und zeichnen Kostüme 	<p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten weitere Abbildungen von Kostümentwürfen zu Figuren der Zauberflöte der Amerikanerin Julie Taymor.</p> <p>Aufgaben zur Beschreibung der Kostümentwürfe: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und fülle die beiliegende Tabelle aus (Farben, Muster, Formen).</p> <p>Suche dir einen Partner. Setze dich Rücken an Rücken mit deinem Partner. Beschreibe ein von dir gewähltes Kostüm so genau, dass dein Partner es so zeichnen kann, wie es auf der Vorlage zu sehen ist. Danach tauscht ihr und du zeichnest das Kostüm, das dein Partner dir beschreibt.</p> <p>Die Zeichnungen werden verglichen und die Beschreibungen beurteilt.</p>
Baustein 4: Kostümzeichnungen analysieren	
Kompetenzbereiche	Analysieren Interpretieren
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · benennen und erschließen kriterienorientiert selbstständig Grundformen und auffallende Details · stellen diese zusammenhängend dar <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · analysieren Kostüme 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bestimmen und analysieren Kostümzeichnungen.</p> <p>Anforderungsebene ESA: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und beantworte den beiliegenden Fragebogen (z. B.: Welche Formen wiederholen sich, welche Formen bewirken, dass die Figur schmaler oder breiter wirkt?)</p> <p>Anforderungsebene MSA: Wähle eine der Figuren von Julie Taymor aus und erkläre, warum sie mächtig oder schüchtern oder verspielt wirkt.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS: Wähle zwei Figuren von Julie Taymor aus und vergleiche sie in Bezug auf ihre Wirkung. Die beiden Figuren sollten einen Gegensatz zueinander bilden oder sich in ihrer Wirkung ähneln.</p>

Baustein 5: Verwandlung durch Kleidung	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beurteilen
Arbeitsfelder	8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · nutzen Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen · formulieren und begründen eigene Urteile und Stellungnahmen · belegen Urteile am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnisse · vertreten begründet Urteile und Stellungnahmen in der Diskussion <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · nehmen begründet Stellung zu der Frage, ob ein Kostüm einen Menschen verwandeln kann 	<p>These: „Ein Kostüm kann einen Menschen verwandeln.“ Nimm begründet Stellung zu dieser These.</p> <p>Die Erarbeitung kann je nach Lerngruppe in verschiedenen Unterrichtsformen erfolgen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Unterrichtsgespräch · Erarbeitung in Gruppen · schriftliche Reflexion in Einzelarbeit <p>Die Stellungnahmen werden entsprechend der gewählten Unterrichtsform an Beispielen überprüft, etwa an:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Diego Velasquez: Die königliche Familie, genannt Las Meninas, 1656, Prado, Madrid · Kostümen der Star Wars-Filme
Baustein 6: Anregungen zum (Er-)Finden eines „besonderen Typen“	
Kompetenzbereiche	Gestalten Beschreiben
Arbeitsfelder	8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · entwickeln durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwerfen einen individuell gezeichneten Typen jenseits von üblichen Klischees 	<p>Die Schüler entwickeln einen „besonderen Typen“ und beschreiben ihn.</p> <p>Anforderungsebene ESA: Entwurf einen Typen (z. B. eine Kfz-Mechanikerin, einen Nagel-Stylisten, eine Astronautin, einen Pechvogel, einen Besserwisser...).</p> <p>Diese Fragen können dir beim Finden von Ideen helfen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · War sie / er letzte Woche Schwimmen? Wenn nein, warum nicht? Wenn ja, wo genau? · Wann war sie / er das letzte Mal beim Friseur? Was genau hat sie / er machen lassen? Wie roch es beim Friseur? · Wann hatte sie / er das letzte Mal das Gefühl von gähnender Langeweile? · Wann hat sie / er das letzte Mal eisige Kälte gespürt?
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

	<p>Anforderungsebene MSA: Entwirf einen Typen (z. B. eine Kfz-Mechanikerin, einen Nagel-Stylisten, eine Astronautin, einen Pechvogel, einen Besserwisser...).</p> <p>Diese Fragen können dir beim Finden von Ideen helfen: Was würde sie / er tun, wenn sie / er sich bedroht fühlte? Wenn sie / er in eine fremde Stadt umziehen müsste? Wenn sie / er einen besonders schönen Tag verbringen möchte?</p> <p>Anforderungsebene ÜOS: Entwirf einen Typen (z. B. eine Kfz-Mechanikerin, einen Nagel-Stylisten, eine Astronautin, einen Pechvogel, einen Besserwisser...).</p> <p>Entwickle eigene Fragen, ergänze deine Fragen zusammen mit einem Partner / einer Partnerin und beantworte die Fragen dann allein bezogen auf deinen eigenen Typen.</p> <p>Anmerkung: Die von den Schülerinnen und Schülern entwickelten Fragen können in der gesamten Lerngruppe ausgetauscht werden.</p>
Baustein 7: Anziehpuppe aus Tonpapier	
Kompetenzbereiche	Herstellen
Arbeitsfelder	8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler · kennen Techniken und Verfahren und wenden sie gezielt an Konkret: · stellen eine Figur als ‚Träger‘ für ihr Kostüm her · berücksichtigen die menschlichen Proportionen	Die Schülerinnen und Schüler schneiden aus schwarzem Tonpapier eine „Anziehpuppe“. Anforderungsebene ESA: Zeichne eine menschliche Figur auf den schwarzen Fotokarton. Die Umrisslinien kannst du von der Schablone übernehmen. Schneide die Figur anschließend aus. Du hast nun eine Figurine, an der du deine Kostümentwürfe erproben kannst. Anforderungsebene MSA: Zeichne eine Figur auf den schwarzen Fotokarton. Orientiere dich an der beiliegenden Vorlage. Schneide die Figur anschließend aus. Du hast nun eine Figurine, an der du deine Kostümentwürfe erproben kannst. Anforderungsebene ÜOS: Zeichne eine menschliche Figur auf den schwarzen Fotokarton. Schneide die Figur anschließend aus. Du hast nun eine Figurine, an der du deine Kostümentwürfe erproben kannst.

Baustein 8: Anregungen zur Formfindung für das Kostüm	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten Beurteilen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 4 Plastik und Installation 8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwickeln durch Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwickeln eigene Gestaltungsideen für die Kostümform jenseits des Mainstreams · verändern abgezeichnete Formen und verbinden sie zu neuen Formzusammenhängen 	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Form ihres Kostüms.</p> <p>Aus den folgenden Vorschlägen, die nach Interesse und Lerntyp differenzieren, können die Schülerinnen und Schüler wählen. Die Ergebnisse und Teilergebnisse werden in einem Lerntagebuch festgehalten, eventuell mit Fotos.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Jede Schülerin und jeder Schüler erhält eine festgelegte Anzahl von Materialien unterschiedlicher Qualitäten und Eigenschaften (zum Beispiel Luftballon, Nylonstrumpf, Wollfaden, Watte und die Inhalte eines Papier-Schredders). Aus diesen Materialien soll ein erster Entwurf ihrer Kostümidée für ihren Typen reliefartig auf einer Pappe fixiert werden (kleben, stecken...). Alle ausgeteilten Materialien dürfen zerschnitten, zerrissen oder zerrupft werden, müssen aber Verwendung finden. Die Schülerinnen und Schüler zeichnen anschließend Skizzen ihres Kostümentwurfs in ihr Kunstheft - nun entlastet von der „Schwerfälligkeit“ des Materials, aber angeregt zu ungewöhnlichen Formen. 2. Schülerinnen und Schüler fotografieren den Inhalt ihrer Mülltonne. Die ausgedruckten Fotos zeigen „wilde Stillleben“. Diese Stillleben dienen als Formanregung und werden ins Kunstheft übertragen. In Anlehnung daran entwickeln sie eine Kostümform. 3. Die Schülerinnen und Schüler zeichnen Blumen ab und entwickeln in Anlehnung daran eine Kostümform.

Baustein 9: Farb- und Musterwahl	
Kompetenzbereiche	Gestalten Beurteilen
Arbeitsfelder	3 Malerei 8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwickeln durch Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwickeln eigene Materialien für ihren Kostümentwurf · wählen eigene Farben · entwickeln eigene Muster 	<p>Die Schülerinnen und Schüler bestimmen Farbe und Muster des Kostüms.</p> <p>Anforderungsebene ESA</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten klingende, unsinnige, aber „assoziationsträchtige“ Wörter (zum Beispiel: Kiebitzen, Schaumbloom, Jalachit, Binzitheke ...). Sie wählen drei Wörter aus, mischen jeweils eine Farbe, die den gewählten Namen tragen könnte und färben mit dieser Farbe DIN A3-Papiere ein. In einer für die Lerngruppe geeigneten Form (Gruppen, Plenumsgespräch) werden die Farbwörter präsentiert.</p> <p>Im zweiten Schritt wählen die Schülerinnen und Schüler aus allen entstandenen Farben die Farbpapiere aus, die zu ihrer Kostümidée passen. Diese dienen nun als „Stoff“ für ihr Kostüm. Alternativ können auch Textilien mit den Farben bemalt werden.</p> <p>Anforderungsebene MSA und ÜOS</p> <p>Lernarrangement wie oben; die Schülerinnen und Schüler stellen jedoch ein passendes farbiges Muster her. Hier kann auf Erfahrungen aus anderen Unterrichtseinheiten zurückgegriffen werden.</p>
Baustein 10: Produktion	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	8 Produktdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · organisieren das Arbeitsfeld sachgerecht · erproben gestalterische Verfahren und Techniken und wählen im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll aus <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · führen die bisher entwickelten Ideen und Zeichnungen zusammen und entwickeln sie zu einem Kostüm weiter, das den außergewöhnlichen Charakter eines Typen zeigt 	<p>Die Schülerinnen und Schüler richten ihren Arbeitsplatz ein.</p> <p>Je nach der Entscheidung über die Art des Kostümmodells (Tonpapierfigur, Gliederpuppe), setzen die Schülerinnen und Schüler ihren Entwurf in ein Kostüm um. Dabei wird auf die Ergebnisse der Bausteine 6 bis 9 zurückgegriffen.</p>

Baustein 11: Präsentation	
Kompetenzbereiche	Verwenden
Arbeitsfelder	8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · nutzen eigene und fremde gestalterische Lösungen als Ansatz für variantenreiches Weiterarbeiten · kennen Präsentationsformen und verwenden sie adressatengerecht · erleben und genießen Designobjekte <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · präsentieren ihr Kostüm, indem sie für das Kostüm passende Ideen entwickeln 	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Kostüm auf verschiedene Weise.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Die Schülerinnen und Schüler stellen einem Partner / einer Partnerin das Kostüm vor und erläutern Form und Farbe ihres Kostüms. Der Partner stellt das jeweilige Anliegen der Lerngruppe vor. 2. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln gemeinsam einen Dialog, der zu den Kostümen und Typen passt. 3. Die Schülerinnen und Schüler fotografieren ihr Kostüm an einem passenden Ort. <p>Anregung zur Weiterarbeit: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bühnenbild. Dies kann Ausgangspunkt für eine neue Aufgabe sein.</p>
Medien, Materialien, Programme	
<p>Je nach didaktischen Entscheidungen:</p> <p>Stifte, Papiere, Farben, Pinsel, Gliederpuppen, Stoffe, Draht, Pappen, Holzbrett, Wolle, Watte, Luftballon, Nylonstrümpfe, Blumen</p>	
Literatur und Internetadressen	
<p>Zu Julie Taymor (Kostümdesignerin): https://de.pinterest.com/JapaneseMuse/julie-taymor/ [23.01.2016].</p> <p>Zu Diego Velasquez, Die königliche Familie, genannt: Las Meninas, 1656, Öl auf Leinwand; Prado, Madrid: https://de.wikipedia.org/wiki/Las_Meninas [23.01.2016]</p> <p>Biggar, Trisha: Dressing a Galaxy. The Costumes of Star Wars. London 2005.</p>	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> · Verfassen von Geschichten, Dialogen und Beschreibungen · Kreatives Schreiben
Musik	<ul style="list-style-type: none"> · Die Musikauswahl in Baustein 1 kann von den Schülerinnen und Schülern selbst getroffen werden. · Wolfgang Amadeus Mozart, Die Zauberflöte

2.5 Aufgabenvorschlag: Ich, du, wir - Heimat 9 (10)

Ich, du, wir - Heimat Jahrgangsstufen 9 (10)								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunika- tionsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Ich, du, wir - Heimat?: Sammle Gesten, Sprachen, Geschichten in der Schule, in der Stadt oder dem Ort, in dem du lebst. Drücke deine Erfahrungen mit Hilfe deines Körpers und unter Einbezug von Medien aus.								
Kurzbeschreibung								
<p>Im performativen Prozess stehen die menschliche Aktivität, der Zufall, die Elemente Zeit, Raum, Körper, Ort und Interaktion im Mittelpunkt. Die Thematik „Ich, du, wir - Heimat“ bildet den Ausgangspunkt einer ästhetischen Auseinandersetzung, die das Heterogene und Uneindeutige in den Blick nimmt.</p> <p>Unsere Gesellschaft wird vielfältiger. Wo begegnen wir dieser Vielfalt und welche Potenziale für die Zukunft ergeben sich? Wie kommunizieren und interagieren Jugendliche vor dem Hintergrund ihrer Herkunft, ihrer ethnisch-national-kulturellen Zugehörigkeit? Heimat? Wer bin ich? Wohin gehöre ich? Was bedeutet „fremd“ sein? Wer gilt als der Andere oder sind wir alle einander Andere? Facetten von Kommunikation und Nicht-Kommunikation, Momente des Alltags, Bilder der Stadt und der Menschen, Gespräche, Interviews und Statements werden mittels Video- und Audioproduktion, Klang und gesprochenem Text aus der Perspektive der Jugendlichen in einer performativen Installation erlebbar gemacht.</p> <p>Ausgehend von Übungen, die für den Körper als „Werkstatt“ sensibilisieren und eine Basis für das Verständnis performativen Arbeitens darstellen (Baustein 1), nimmt der Baustein 2 das Ich in den Blick. So werden die Erfahrungen der Übungen für eine erste performative Handlung nutzbar gemacht, die Raum für eigenes Erleben und eigenen Ausdruck lässt. Baustein 3 konzentriert sich auf die Erarbeitung der Thematik der Performance, das Material, mit dem gestaltet werden kann. Die Interviews (Baustein 4) erfolgen nach Kriterien, die gemeinsam erarbeitet werden, lassen aber Raum für Zufälliges und Eigenwilliges der Darstellungen. Performatives Arbeiten eignet sich im Crossover der Medien und erlaubt, Handlungs-, Zeichen- und Sprachebenen experimentell zu verbinden, um neue Sinnebenen zu erzeugen. Der Einbezug des Stadtraums oder von Interviews mit Experten (Kulturzentren, Stadtteilbüros...) erweitert den Blick auf die Thematik und sollte - nach Möglichkeit - in den Prozess der Auseinandersetzung integriert werden (Bausteine 4 bis 6).</p> <p>Die Unterrichtseinheit leistet einen Beitrag, Erfahrungen mit der Welt experimentell und prozessorientiert sowie durch die Verwendung unterschiedlichster Materialien und Medien zu gestalten, Ort(e) in beziehungsreiche Zusammenhänge zu setzen und neu zu interpretieren.</p>								
Bausteine								
<p>Der Unterrichtsvorschlag kann im Unterricht (etwa zwölf Stunden mit Fachtag) oder im Kontext einer Projektwoche realisiert werden. Neben dem Kunstraum sollte ein größerer Raum innerhalb der Schule zur Verfügung stehen (Aula, Sporthalle, Außenbereich).</p> <p>Baustein 4 entspricht als ganzer der Anforderungsebene ÜOS.</p>								

Baustein 1: Körperübungen - Körperwahrnehmung	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Gestalten
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · artikulieren Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken · nehmen Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · lassen Ungewohntes zu, um neuartige Ausdrucksformen zu erproben · geben dem Zufall Bedeutung, folgen Ideen und Imagination · thematisieren Zeit- und Raumempfinden, isolieren Gestaltungselemente und befragen diese auf ihren Anteil an der Wirkung (Ton, Stimme, Text, Körper...) · nutzen verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden · experimentieren mit ungewöhnlichen Materialien · dokumentieren Herstellungsprozesse in Protokollen (Portfolio) 	<p>In Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen lernen die Schülerinnen und Schüler gewohnte Verhaltensweisen aufzubrechen, den Körper als Körperwerkstatt zu begreifen und als Ausdrucksmedium einzusetzen. Ziel der Übungen ist, Ungewohntes zuzulassen und neuartige Ausdrucksformen zu erproben, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind.</p> <p>Mögliche Übungen zum Einstieg:</p> <p>Körperreise: Die Schülerinnen und Schüler legen sich auf den Rücken und hören einem Text auf der Audio-Datei zu, der die Konzentration auf den Körper intendiert. Beobachtungsaufgaben für die Schülerinnen und Schüler sind zum Beispiel: Achte bewusst auf deinen Körper und konzentriere dich auf das eigene Empfinden. Welche Stellen deines Körpers haben den Boden berührt? Kannst du dir diese als Formen vorstellen? Zeichne diese Formen in einen Körperumriss ein, indem du dir vorstellst, dass du auf einer Glasplatte liegst und dich von unten betrachtest. Du kannst verschiedene Farben verwenden (Buntstifte, Kreiden...), um deine Wahrnehmung von Schwere und Leichtigkeit zu visualisieren (Hinweis: Die Teilnahme an meditativen Übungen ist fakultativ).</p> <p>Körper und Raum wahrnehmen: Im Zentrum der Übung steht das Verhältnis von Körper und Raum und die Sensibilisierung für Achsen, Richtungen und Dynamiken. Die Bewegung im Raum erfolgt nach Anweisung (Bewegungsdiktat): schnell, langsam, rückwärts, vorwärts, schlendernd, dem anderen ausweichend, gebückt, rhythmisch, schnelle Wechsel, asynchrone Wechsel, nach Einsatz von Musik...und unter bestimmten Begriffen (Ballung, Isolation, Kommunikation...).</p> <p>Vertrauen bilden: Eine Schülerin oder ein Schüler schließt oder verbindet sich die Augen, eine andere Person führt. Die oder der Geführte kann über verschiedene Untergründe gehen, Helligkeiten und Temperaturunterschiede wahrnehmen, Oberflächen ertasten.</p> <p>Experimentelles Beobachten: Zwei Schülerinnen / Schüler setzen sich im Abstand von einem Meter gegenüber und beobachten sich schweigend und konzentriert. Sie verfolgen dabei den eigenen und den fremden Blick, wie er sich bewegt und ändert. Nach fünf Minuten bestimmen sie den Abstand neu, indem er an die Stimmung und den Gedanken angepasst wird. Veränderungen in Haltung, Entfernung und Ausrichtung erfolgen interaktiv, ohne Absprache.</p> <p>Mit Gegenständen gestaltend im Alltag handeln: Schülerinnen und Schüler bringen jeweils einen Gegenstand mit, einen, der gehasst, und einen, der geliebt wird. Die Gegenstände werden eine Woche lang „herumgetragen“, in ungewöhnliche Zusammenhänge und Situationen gestellt und auf ihre Wirkung hin befragt. Alle Ergebnisse werden in einem Prozess-Portfolio protokolliert.</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

	<p>Mit Materialien experimentieren: Schülerinnen und Schüler improvisieren mit unterschiedlichen Materialien (Stoff, Folie, Farbe) und erkunden die Eigenschaften des Materials (Elastizität, Zerreißbarkeit, Leichtigkeit). Sie experimentieren zusätzlich mit ihrem Körper, erkunden das Verhältnis von Körper, Material und Raum und loten Spannungsverhältnisse und Widerstände aus. Die Ergebnisse werden in Form von Videos dokumentiert.</p> <p>Bei der Auswahl von performativen Techniken und Verfahren sollen die Vielfalt und der experimentelle Umgang im Hinblick auf Sinnebenen, Sinnengrenzen und Wahrnehmungsgewohnheiten thematisiert werden.</p>
Baustein 2: Ich im Spiegel	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Herstellen
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst 6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · nehmen Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung · lernen performative Techniken (Körperausdruck) und Verfahren kennen und gezielt anwenden · wenden digitale Technologien und Verfahren der Medienkunst gezielt an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · führen Selbstbeobachtungen durch · artikulieren Gefühle, Empfindungen in Mimik und Gesichtsausdruck · nutzen die Wahrnehmung als Ausgangspunkt für die Gestaltung mittels Alltagsmedien (Smartphone) 	<p>Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Phänomen des Blicks auseinander, indem sie sich im Spiegelbild „ansehen“, sich ihrer selbst gewahr werden. Dabei können sie einer für sie typischen, persönlichen Geste Ausdruck verleihen.</p> <p>Aufgabe 1: Ich im Spiegel: Schau mindestens eine Minute lang ohne Unterbrechung in den Spiegel und filme dabei dein Spiegelbild. Achte darauf, dass dein Kopf (ggf. mit Oberkörper) gut im Spiegel zu sehen ist. Versuche, eine für dich typische, unverwechselbare Geste zu dokumentieren. Es ist dir freigestellt, welche persönliche Geste du im Spiegel zeigen möchtest.</p> <p>Differenzierung: Variationen sind durch Handlungsanweisung oder Partitur möglich, zum Beispiel durch den Hinweis auf das „Wie“ des Spiegelbildes (morgens im Bad, Blick in den Spiegel kurz vor dem Weggehen). Gesten werden zur Auswahl vorgegeben.</p> <p>Aufgabe 2: Sammle weitere Gesten, die du im Alltag häufig benutzt, in Form von Fotografien. Erweitere deine Sammlung, indem du die Kommunikation zwischen deinen Mitschülerinnen und Mitschülern oder zwischen anderen Menschen beobachtest und dokumentierst. Lege eine digitale Sammlung von fünf aussagekräftigen Gesten an.</p> <p>Alle „Gesten“ werden von den Schülerinnen und Schülern in einem digitalen Ordner gesammelt, nach eigenen Kriterien sortiert und kategorisiert. Ergänzend können Audio-Dateien entstehen, die Ton oder Klang als begleitende Merkmale von Gesten dokumentieren. Das Gesten-Archiv wird Ausgangspunkt für ein Nachdenken über die Bedeutung von „Ich, du, wir“ im Kontext von Schule, Peer-Group oder Familie.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS Die Schülerinnen und Schüler untersuchen kulturell bedingte Kommunikationsunterschiede oder Gewohnheiten (z. B. Begrüßungs- oder Verabschiedungsrituale).</p>

Baustein 3: Ich, du, wir: Spurensuche in Schule, Ort, Stadt	
Kompetenzbereiche	Herstellen Interpretieren
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst 6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · führen eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurück (Interview) · kennen und verwenden Schemata für Interpretationen, unter Berücksichtigung der jeweiligen Zielgruppe · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · entwickeln durch Forschen und Experimentieren (Video) ungewohnte Gestaltungsideen · kennen Audio- und Videoschnittprogramme und wenden sie an <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · entwerfen Interviewfragen zum Thema „Heimat“ · befragen Mitschülerinnen und Mitschüler, Familien sowie verschiedene gesellschaftliche Gruppen und Nationalitäten zu persönlichen Erfahrungen und Einstellungen · dokumentieren die Interviews als Audio-Datei · wählen kriterienorientiert Videos für die Audio-Dateien aus · entwickeln Vorstellungen von Videos in Verbindung von Ton und Bild, wählen aussagekräftige Beispiele aus und schneiden diese zusammen 	<p>Schülerinnen und Schüler interviewen Mitschülerinnen und Mitschüler anderer Jahrgänge zur Frage: „Was bedeutet für dich Heimat?“. Ziel ist, unterschiedliche Kulturen zu Wort kommen zu lassen, die Vielfalt der Sprachen, Kulturen und Lebensformen zu porträtieren.</p> <p>Alle Interviews werden akustisch aufgezeichnet, um das Gesagte, den „Klang“ der Stimme, Sprechpausen und Stimmlagen in den Vordergrund zu rücken. Es entsteht ein Archiv von Audio-Dateien, aus dem eine Auswahl getroffen wird.</p> <p>Aufgabe:</p> <p>Erfragt mit Hilfe von Interviews möglichst viele verschiedene Sprachen, die täglich von Schülerinnen und Schülern gesprochen werden. Findet heraus, wann, mit wem (Schule, Peer-Group, Familie...), wie häufig und warum diese Sprache(n) genutzt werden.</p> <p>Eine zentrale Frage eines jeden Interviews ist die nach der Bestimmung (Definition) und Bedeutung von „Heimat“. Diese Fragen sollen die Interviewten möglichst genau beantworten, um Erfahrungen und Einstellungen zu verdeutlichen.</p> <p>Weiterarbeit mit den Audio-Dateien:</p> <p>Aus der Vielzahl der Audio-Dateien wird nun ein repräsentativer Querschnitt erstellt, der sich an folgenden Kriterien orientieren kann: Unterschiedlichkeit der Antworten, Alter der Befragten, Inhalt des Gesagten (Besonderheiten der Biografien, Unterschiede zwischen Herkunftsland und „Heimat“...).</p> <p>Die ausgewählten Audio-Dateien werden im nächsten Arbeitsschritt mit einem geeigneten „Videobild“ in Beziehung gesetzt. Dabei können kontrastierende Verbindungen gewählt werden, wie zum Beispiel: Vielfalt der Identitäten versus scheinbare Gleichförmigkeit als Teil einer „Masse von Schülern.“</p> <p>Aufgabe 1:</p> <p>Sensibilisiert euren Blick für das Ganze und das Detail, indem ihr die „Bewegung“ von Mitschülerinnen und Mitschülern im Schulgebäude an einem Schulvormittag beobachtet und dokumentiert. Achtet auf Ballungen, erkennbare Rhythmen (Geschwindigkeiten von Bewegungen), Orte mit Ansammlungen Ansammlungen. Nutzt gegebenenfalls in Teilen den Grundriss der Schule, um die Bewegungsspuren zeichnerisch zu dokumentieren.</p> <p>Aufgabe 2:</p> <p>Bestimmt nach der Sichtung eurer Ergebnisse geeignete Perspektiven und wählt „Bilder“ aus, die einen spannungsreichen Kontrast zur Audio-Datei darstellen. Wendet für die Aufnahme der Videos eure Kenntnisse im Umgang mit Einstellungsgroßen und deren Wirkung an.</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

	<p>Anforderungsebene ÜOS und Differenzierung nach Interesse</p> <p>Es können zusätzlich selbstständig Interviews außerhalb von Schule, zum Beispiel im Stadtraum, gemacht werden.</p> <p>Eine Erweiterung der Spurensuche in den öffentlichen Raum soll die Wahrnehmung hinsichtlich weiterer Ausprägungen kultureller Vielfalt sensibilisieren. Fotografisch festgehalten werden können zum Beispiel das multikulturelle Aussehen von Schaufenster-Puppen sowie der Bezug zu kultureller Vielfalt in der Werbung (Plakate).</p> <p>Sofern vorhanden und integrierbar, können auch weitere Institutionen besucht werden (Haus der Kulturen, Jugendzentren...).</p> <p>Porträts von Jugendlichen oder Erwachsenen können aufgezeichnet werden, die ihr Land aus unterschiedlichen Gründen verlassen haben und bereit sind, freiwillig über den Begriff von „Heimat“ zu sprechen. Im Gegensatz zur bisherigen Form der Visualisierung können Gesicht, Mimik und Gestik zum komplementären Teil der Sprache visualisiert werden. (Hinweis: Die Bedingungen des Datenschutzes sind zu beachten.)</p>
Baustein 4: Demografischer Wandel: Daten und Fakten	
Kompetenzbereiche	Analysieren
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst 6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · wenden Rechercheverfahren an · benennen wesentliche, für die Wirkung performativer Kunst (Transfer) relevante Gestaltungsmittel, erschließen sie kriterienorientiert und stellen sie zusammenhängend dar <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · filtern aus Expertengesprächen Kriterien zum Verständnis des Datenmaterials heraus · analysieren grafische Darstellungen (Statistiken, Modelle....) · nutzen Datenmaterial zur Visualisierung der Erfahrungen 	<p>Baustein 4 entspricht als ganzer den Anforderungsebenen MSA, teilweise ÜOS.</p> <p>Grafische Darstellungen und Statistiken über die kulturelle Identität der eigenen oder einer anderen Stadt werden zum Anlass für neue Bezüge und Gedankenverbindungen. Die Schülerinnen und Schüler nehmen in Teams Kontakt zu außerschulischen Experten auf, um ihr Wissen zu erweitern. Statistiken können Inhalte benennen, die bisher nicht bedacht und bekannt waren (zum Beispiel die Verteilung der Bevölkerung nach Nationalitäten im Stadtraum, die Zahl der Zu- und Abwanderungen bestimmter Gruppen...).</p> <p>Aufgabe:</p> <p>Formuliere ein Anschreiben an die Stadt (Amt für Statistik), in dem du das Kunst-Projekt vorstellst. Vereinbare einen Termin für ein Gespräch zur Erläuterung der demografischen Situation der Stadt und der kommunalen Integrationskonzepte für Menschen mit Migrationshintergrund.</p> <p>Nutze für den Entwurf des Anschreibens gegebenenfalls deine Kenntnisse aus dem Fach Deutsch.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS Organisiere den Zeitpunkt und Ort des Treffens selbstständig für die Lerngruppe.</p> <p>Aufgabe 2:</p> <p>Sammele die Ergebnisse des Expertengesprächs (Grafiken, Statistiken, kommunale Integrationskonzepte...) und bewerte sie hinsichtlich des Potenzials für die performative Auseinandersetzung.</p> <p>Nutze die grafischen Darstellungen des demografischen Wandels (fallende, steigende Kurven, Richtungen und Gegenrichtungen, Formen...) als Inspirationsquelle und Impuls für Bewegungsmuster und erarbeite unter Einbezug der Raumebenen unterschiedliche Formen.</p> <p>Erweiterung</p> <p>Es können auch Daten anderer, benachbarter Städte aus dem Internet herangezogen und zum Vergleich ausgewertet werden.</p>

Baustein 5: Timm Ulrichs: Olympische Marathon-Tretmühle. Interpretieren einer performativen Arbeit	
Kompetenzbereiche	Interpretieren Gestalten
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · führen eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurück · ordnen Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zu · entwickeln erste Deutungsansätze <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · erschließen die Verbindung von Form, Inhalt und Wirkung · verwenden Schemata unter Berücksichtigung der historischen Epoche und des Kontextes · befragen eine Performance hinsichtlich des Umgangs mit Protest · arbeiten performativ mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Irritation, Infragestellung) 	<p>Beispiel: Timm Ulrichs: Olympische Marathon-Tretmühle (M 1)</p> <p>Der Zugang zum Video erfolgt über ein Percept, in dem Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen zunächst individuell und schriftlich formuliert werden. Die Methode Think-Pair-Share greift die erste subjektive Reaktion (Think) auf das Gesehene auf und fokussiert im nächsten Schritt (Pair) Gemeinsamkeiten und Unterschiede in der Wahrnehmung. In einem dritten Schritt (Share) wird ein Zusammenhang zwischen den Percepten und formalen sowie inhaltlichen bildlichen Gegebenheiten hergestellt.</p> <p>Aufgabe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nimm gedanklich die Rolle der Person in der Tretmühle ein und beschreibe den Zusammenhang von Bewegung und Zeit. 2. Benenne wesentliche, für die Wirkung relevante Gestaltungsmittel der performativen Arbeit. 3. Recherchiere zur Idee von Olympia. Beziehe die Funktion des Körpers mit ein. Sammle deine Ergebnisse in einer MindMap. 4. Setze deine Ergebnisse mit dem Ausschnitt aus dem Flugblatt, das Timm Ulrichs während seiner Aktion verteilte, in Beziehung (M 2). Benenne Gemeinsamkeiten und Unterschiede. Erläutere, inwiefern Timm Ulrichs die Strategie der Provokation performativ nutzt. 5. Entwirf eine alternative Bewegungs-Sequenz, die den Gedanken des „Sinnlosen“ von Timm Ulrichs thematisiert. <p>Eine mögliche praktische Umsetzung kann die Nutzlosigkeit einer Handlung betreffen, zum Beispiel unter Zuhilfenahme von Requisiten Wasser in einem Sieb von A nach B tragen.</p> <p>Anforderungsebene ÜOS Markiere ein 4 x 4 m großes Quadrat im Raum. Bestimme die Linien im Raum (von Ecke zu Ecke, auch diagonal), die 4 Personen gleichzeitig abschreiten. Das Prinzip der Wiederholung bei gleichbleibender Anstrengung kann Ausdruck des Sinnlosen sein.</p> <p>Anregungen zur Weiterarbeit: Kennenlernen und Interpretieren weiterer Beispiele performativer Kunst, zum Beispiel:</p> <ul style="list-style-type: none"> · John Cage: Water Walk (1952), als Beispiel für Handlungsvollzug nach Partitur · Yoko Ono: Cut Piece (1965), als Beispiel für Partizipation und Interaktion · Marina Abramović: The Artist is Present (2010), als Beispiel für Interaktion · JODI, ZYX, 2012, als Beispiel für Interaktion und Bewegung im Raum

Baustein 6: Geste, Video und Raum als Elemente der Performance	
Kompetenzbereiche	Gestalten Verwenden
Arbeitsfelder	5 Performative Kunst 6 Medienkunst
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · verarbeiten eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten · entwickeln durch Forschen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen · nutzen verschiedene Techniken und gestalten zu unterschiedlichen Themen <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · nutzen die erworbenen Kenntnisse und Fähigkeiten · berücksichtigen die räumlichen und durch das Material vorgegebenen Bedingungen · entwickeln Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Wirkungsabsichten konsequent · realisieren ein performatives Konzept 	<p>Die erarbeiteten Facetten der Thematik (Interviews, interkulturelle Statements und Gesten, Facetten des Ich) sollen auf einer Bühne mittels Video- und Audioproduktion, gesprochenem Text und Körperbewegung aus der Perspektive der Jugendlichen visualisiert und damit erlebbar gemacht werden. Das Ergebnis soll keine geschlossene Handlung zeigen, sondern die Momentaufnahme, das Hybride und Unvollständige als Grundlage für die Gestaltung der performativen Handlung verdeutlichen.</p> <p>Ausgangsmaterial für die Gestaltung der performativen Video-Installation: das Archiv der Gesten (Spiegel-Video), Interviews (Audio-Dateien), Körper-Gesten und -Bilder, Statistiken, kommunale Integrationskonzepte, und alle erstellten Videos im Kontext der Wahrnehmungsübungen.</p> <p>Exemplarische Aufgaben</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sichte die Aufnahmen, die im Rahmen der Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen entstanden sind. Wähle jetzt, mit zeitlicher Distanz, ausdrucksstarke Körperformen aus und dokumentiere sie. 2. Arbeite mit den Gesten der selbst erstellten Spiegel-Videos weiter, indem du diese durch Wiederholung, Parallelität, Tempoänderung, Bewegung im Raum (Symmetrien, Asymmetrien) verfremdest. 3. Erweitere den Inhalt der Audio- und Videodateien durch eine Gegenbewegung im Raum, die den Einzelnen innerhalb einer Masse verschwinden lässt. Experimentiere mit Stoffhüllen, greife in deinen Körperbewegungen auf deine Erfahrungen aus den Wahrnehmungs- und Konzentrationsübungen zurück. 4. Veranschauliche das Unverständliche bürokratischer Prozesse, indem du verschiedene Sprecher die Zitate kommunaler Integrationskonzepte vorlesen lässt, deren Stimmen sich allmählich immer mehr überlagern. 5. Stelle den sprachlichen Zitaten eine Videoaufnahme kontrastierend gegenüber, die - zum Beispiel - einen Stapel an Formularen ästhetisch inszeniert. <p>Anforderungsebene ÜOS Entwurf für das Datenmaterial der Stadt, die Statistiken und Maßnahmenkataloge ein „Bild“, das die Gleichförmigkeit, Entfremdung und Mühlrad-ähnliche-Prozedur von Verwaltung visualisiert.</p> <p>Als Prinzip der Erarbeitung einer performativen Video-Installation dienen Brüche, Kontraste, Leerstellen, Verzerrungen oder Markierungen im Raum. Das Handeln der Schülerinnen und Schüler bezieht sich dabei interaktiv auf die Video-Projektionen im Raum.</p>

Projekt / Prozessbewertung	
<p>Im vorliegenden Projekt orientiert sich der Lernprozess am Thema und nicht an Fächergrenzen. Es ist produkt- und handlungsorientiert, interdisziplinär, schülerorientiert und mit gesellschaftlichem Bezug angelegt. Situationsbezüge werden gemeinsam mit den Schülern organisiert. Am Ende des Projekts steht ein Produkt oder eine Präsentation. Formen der Bewertung basieren primär auf individuellen Lehrer-Schüler- und Gruppengesprächen. Form der Prozessdokumentation ist das Arbeitsprozessportfolio, in dem die Schülerinnen und Schüler ihren eigenen künstlerisch-forschenden, experimentierenden, von Suchbewegungen gekennzeichneten Prozess dokumentieren. Je nach Phase des Projekts können unterschiedliche Fragen in den Blick genommen und das selbstgesteuerte Arbeiten und Lernen kann in den Teams reflektiert werden.</p>	
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> · Kompetenzbereich I: Sprechen und Zuhören · Kompetenzbereich IV: Sprache und Sprachgebrauch untersuchen
Weltkunde	<ul style="list-style-type: none"> · weggehen - ankommen - neu anfangen (Ortswechsel und biographische Brüche)
Sport	<ul style="list-style-type: none"> · Bewegungsgestaltung, Tanz
Medien, Materialien, Programme	
<p>Windows Movie Maker: http://windows.microsoft.com/de-de/windows/movie-maker [23.01.2016]</p> <p>Mit der Software Act^eMotion, die Gesten und Sprache erkennen und Medien wiedergeben kann, lassen sich die Interaktionsformen erweitern: http://aem.mesh.de/ [23.01.2016].</p>	
Literatur und Internetadressen	
<p>Goldberg, Roselee: Die Kunst der Performance vom Futurismus bis heute. München 2014.</p> <p>Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig-Holstein (Hg.): Digitale Medien - Animationsfilm und interaktives Video (= Kunst - Beispiele für den Unterricht, Bd. I), Kronshagen 2011.- Darin Arbeitsblätter zu filmischen Einstellungsgrößen und zu Formen der Bewertung.</p> <p>Lange, Marie-Luise (Hg.): Performativität erfahren. Aktionskunst lehren - Aktionskunst lernen. Berlin 2006.- Aus ihrem Buch stammen die Anregungen zu den Übungen in Baustein 1.</p> <p>Themenheft Performance, Kunst + Unterricht 273 (2003).- Darin eine CD-ROM-Beilage mit dem Video zur Arbeit von Timm Ulrichs (s. u.).</p> <p>Think Global_Act Local: Unter diesem Titel wurde das Unterrichtsbeispiel „Ich, du, wir - Heimat“ 2013 im Kunstunterricht am Carl-Jacob-Burckhardt-Gymnasium in Lübeck unter Einbezug der Software Act^eMotion und ctSounds durchgeführt.</p> <p>Ausschnitte aus der dort erarbeiteten Performance sind unter folgenden Links zu sehen: https://www.youtube.com/watch?v=QvUA3XPp7Hc [23.01.2016] und http://www.mb21.de/wettbewerbbsjahr_2014.html?articles=think-global_act-local</p> <p>Timm Ulrichs: Olympische Marathon-Tretmühle. Eine CD-ROM-Beilage zu Kunst + Unterricht 273 (2003) zeigt einen Ausschnitt aus der neuntägigen Performance (Laufmarathon), die Timm Ulrichs im Rahmen der XX. Olympischen Spiele in München vom 26.8. bis 10.09.1972 durchgeführt hat.</p>	

Materialien zum Aufgabenvorschlag 5**Ich, du, wir - Heimat****Baustein 5****M 1 Timm Ulrichs: Olympische Marathon-Tretmühle**

Grundlage ist ein Video, das aus einem Super-8-Film von Klaus Göhling umkopiert wurde. Die CD-ROM (Beilage zu Kunst + Unterricht 273 [2003]) zeigt einen Ausschnitt aus der neuntägigen Performance (Laufmarathon), die Timm Ulrichs im Rahmen der XX. Olympischen Spiele in München vom 26.8. bis 10.09.1972 durchgeführt hat.

M 2 Zitat Timm Ulrichs

„ich empfinde die ganze menschheit als konkurrenz - nicht aber dann, wenn sie sich in ihren olympischen konkurrenzen so grotesk selbstgefällig aufführt, ich weigere mich, unter die professionelle amateur-jugend der olympiaden mich zu mischen und, zum scheuklappen-beschränkten, tierisch-ernsten zirkus-tier oder pawlowschen olympia-dackel abgerichtet und dressiert, bei chancengleichen startbedingungen mich in rennen pfeifen zu lassen, die doch nur illustration sind eines dummen darwinismus, der statt eines (angeblich) freien spiels der sporttreibenden kräfte rabiate wettkämpfe bietet [...] um zu einem (d)ort namens „hier“ zu gelangen, kann man entweder wie der gedankenlose hase losstürmen und 40 000 m laufen oder aber gleich an ort und stelle, am gleichen ort stehen bleiben [...] wo, wie bei der olympiade, alles gemessen und vermessen wird, soll auch mein scheinbar so überflüssig-sinnloses „auf-der-stelle-treten“ exakt abgedeckt und datenmäßig erfasst werden. fotos dokumentieren täglich meinen dauerlauf und all meine (fort-) schritte werden registriert durch <pedometer> [...]“. Zitiert nach: Themenheft Performance, Kunst + Unterricht, 273 (2003), S. 26.

2.6 Aufgabenvorschlag: Romantisch? Romantik! 9 (10)

Romantisch? Romantik! Jahrgangsstufen 9 (10)								
Kompetenzbereiche								
Wahrnehmen	Beschreiben	Analysieren	Interpretieren	Beurteilen	Herstellen	Gestalten	Verwenden	
Arbeitsfelder								
Zeichnen	Grafik	Malerei	Plastik und Installation	Performative Kunst	Medienkunst	Architektur	Produktdesign	Kommunikationsdesign
Übergeordnete Aufgabe								
Was bedeutet eigentlich „Romantik“? Du lernst eine Kunstepoche der Vergangenheit kennen, die die Menschen bis heute fasziniert.								
Kurzbeschreibung								
<p>Dieser Unterrichtsvorschlag knüpft an der umgangssprachlichen Verwendung des Romantikbegriffs an und erarbeitet davon ausgehend die Romantik als kunstgeschichtliche Epoche. Dabei gibt es viele Entsprechungen zu den Vorerfahrungen der Schülerinnen und Schüler: Der Begriff „Romantik“ oder die Bezeichnung einer Vorstellung als „romantisch“ deutet heute auf eine Gegenwelt oder eine Wunschvorstellung hin, die sich in der aktuellen Gegenwart und am aktuellen Ort nicht finden lässt. Auch in der Romantik wurde die reale Welt als unvollkommen erlebt, sodass Fluchtbewegungen in andere Welten ausgelöst wurden. Für viele Künstlerinnen und Künstler der Romantik waren die Wunschwelten die Natur, vor allem die südlichen Landschaften Italiens, und die Vergangenheit, das Mittelalter, für andere Künstlerinnen und Künstler der Romantik waren die Nacht oder der Tod Orte der Sehnsucht.</p> <p>Entsprechend legt die Unterrichtseinheit einen Schwerpunkt auf die kunstgeschichtliche Analyse und Interpretation mit den Kompetenzbereichen Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren und Interpretieren (Baustein 1 bis 3). Baustein 4 stellt exemplarisch die Begleitung der Unterrichtseinheit mit einem Portfolio vor. Ausgehend von den Landschaftsdarstellungen der Romantik können eigene Wunschwelten in Ort und Zeit fantasiert und zeichnerisch umgesetzt werden (Baustein 5), sodass die Kompetenzbereiche Herstellen und Gestalten angesprochen werden. Die Gemälde und Zeichnungen der Romantik können weiterführend in anderen Arbeitsfeldern (3 Malerei, 2 Grafik, 6 Medienkunst, 5 Performative Kunst, 4 Plastik und Installation) als Inspirationsquelle und Ausgangsmaterial verwendet und bearbeitet werden.</p>								
Bausteine								
<p>Der Aufgabenvorschlag bezieht einen außerschulischen Lernort ein und ist explizit an Gemälden der Sammlung des Behnhauses in Lübeck entwickelt. Er lässt sich aber auf andere Sammlungen und Bilder der Romantik übertragen.</p> <p>Baustein 2 kann differenzierend-fordernd auf den Anforderungsebenen MSA und ÜOS eingesetzt werden.</p>								

Baustein 1: Wunschraum Natur in der Landschaftsmalerei	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 3 Malerei
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> · formulieren subjektive Empfindungen schriftlich und bildnerisch · kennen Analyseverfahren und wenden sie an · kennen Rechercheverfahren und wenden sie an · erschließen wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel kriterienorientiert selbstständig · erkennen Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung · beschreiben die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei · unterscheiden Malerei unterschiedlicher historischer Epochen und ordnen Gemälde zu · kennen Fachterminologie und wenden sie an · wenden zeichnerische Techniken gezielt an Konkret: <ul style="list-style-type: none"> · finden Motive, die romantische Gemälde charakterisieren · wenden formanalytische Verfahren auf Gemälde an 	<p>Der Museumsbesuch wird mit einer Aufgabe vorbereitet. Die Schülerinnen und Schüler erstellen ein Cluster zu ihren Vorstellungen von „Romantik“ (Abb. 5). Außerdem fotografieren sie in ihrer eigenen Umgebung Landschaften oder Stadtansichten, die ihnen „romantisch“ vorkommen. Alternativ können Fotografien gesammelt oder ausgedruckt werden. Im Behnhaus Lübeck werden die folgenden vier Gemälde ausgewählt:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Caspar David Friedrich: Kugelgens Grab, 1821 / 22 (Abb. 1) · Caspar David Friedrich: Mondnacht, Fischer am Strand, um 1818 (Abb. 2) · Caspar David Friedrich: Mondnacht, Schiffe auf Reede, um 1818 (Abb. 3) · Caspar David Friedrich: Küstenlandschaft im Abendlicht, um 1815 / 16 (Abb. 4) <p>Zuerst wird Zeit für die Perceptbildung gegeben (M 1: Sehen - Fühlen - Denken). Danach werden die mitgebrachten eigenen Fotos und Abbildungen vor den Gemälden Caspar David Friedrichs (1774-1840) ausgelegt.</p> <p>In einem weiteren Schritt werden die Gemälde auf Motive hin untersucht, die für die Romantik charakteristisch erscheinen. Dabei können einige Motive zur Anregung vorgegeben werden, weitere werden selbst hinzugefügt (vgl. M 2: Caspar David Friedrichs Bildsymbolik). Im anschließenden Unterrichtsgespräch werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen den eigenen mitgebrachten Abbildungen und den Gemälden Caspar David Friedrichs erarbeitet. In Form eines Bilderatlases werden die Fotografien entsprechend neuer Erkenntnisse im Lauf des Gesprächs umsortiert, bis sich eine kriteriengeleitete Ordnung erkennen lässt. Ergebnisse des Unterrichtsgesprächs können sein, dass die eigenen Romantikvorstellungen, wie sie in den Clustern der Schülerinnen und Schülern erscheinen, nur in Teilen mit den Gemälden übereinstimmen, Gemeinsamkeiten und Unterschiede werden festgehalten. Weiter kann herausgefunden werden, dass sich in den Gemälden Caspar David Friedrichs die bedeutungshaltigen Symbole viel stärker konzentrieren, als es fotografisch machbar ist. Schülerinnen und Schüler, die über perspektivische Kenntnisse verfügen, können erkennen, dass die Gemälde Caspar David Friedrichs konstruiert, komponiert, sogar zum Teil nachweisbar collagiert sind.</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

<ul style="list-style-type: none"> • lesen und verstehen historische Zeugnisse von Bildwirkung • beurteilen Gemälde und vertreten ihr Urteil in der Diskussion • setzen zeichnerische Vorlagen in eigene Zeichnungen um und wandeln sie ab • recherchieren selbstständig und erkennen die Neuartigkeit von Caspar David Friedrichs Landschaftsauffassung 	<p>Aufgaben zur Differenzierung und Vertiefung nach Anforderungsebenen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Zur Unterstützung des zuletzt genannten Punktes erhalten Schülerinnen und Schüler den Auftrag, die Komposition der Gemälde von Caspar David Friedrich formalanalytisch zu untersuchen (vgl. M 3: Analyse der Bildkomposition). Die Arbeitsaufträge beziehen sich jeweils auf Formen, Linien und Helldunkel (zum Erwartungshorizont vgl. Abb. 6-8). 2. Im Anschluss an die Arbeit vor den Bildern werden in Partnerarbeit Zitate gelesen und in Beziehung zu Caspar David Friedrichs Landschaften gesetzt. Die Zitate zeigen, wie neuartig die Gemälde Caspar David Friedrichs auf seine Zeitgenossen gewirkt haben und wie verständnislos die Kunstwelt reagierte (M 4: Wie Caspar David Friedrichs Zeitgenossen seine Gemälde sahen). 3. Abbildungen aus Johann Daniel Preißler: <i>Gründliche Anleitung, welcher man sich im Nachzeichnen schöner Landschaften bedienen kann</i> geben Einblick in die damalige Ausbildung der Künstler (Abb. 9). Nach seinen Vorbildern werden eigene kulissenartig konstruierte Landschaften entworfen, gezeichnet oder gebaut (M 5). 4. Nach diesen Kriterien können die Schülerinnen und Schüler selbst ein Landschaftsgemälde recherchieren, das den Prinzipien dieser Anweisung entspricht. Als Hinweise zur Recherche erhalten sie die Namen Nicolas Poussin und Claude Lorrain. Die Gemälde werden auf ihre Komposition hin untersucht, die Unterschiede zu den Gemälden Caspar David Friedrichs werden erarbeitet.
Baustein 2: Wunschzeit Vergangenheit im Selbstbildnis	
Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren
Arbeitsfelder	3 Malerei
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> • reagieren emotional, assoziativ und reflexiv auf Malerei • artikulieren Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen und Gedanken • erkennen Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nehmen einen Gesichtsausdruck wahr und reagieren emotional und assoziativ mit Einfühlung in die dargestellte Person • beschreiben detailliert Gesichtsausdruck, Attribute und Umgebung 	<p>Baustein 2 vertieft die Auseinandersetzung mit der Epoche der Romantik und ist besonders geeignet für die Vorbereitung auf den Unterricht in der Sekundarstufe II.</p> <p>Das folgende Werk wird ausführlich behandelt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Johann Friedrich Overbeck: Selbstbildnis mit Bibel, 1808 / 09 (Abb. 10). Ein weiteres kann vertiefend eingesetzt werden: • Carl Julius Milde: <i>Selbstbildnis zwischen Julius Oldach und Erwin Speckter</i>, 1826 <p>Die Künstler der Romantik suchten sich Gegenbilder zu ihrem eigenen Leben in räumlich und zeitlich fernen Welten. Projektionsflächen für ihre Sehnsucht fanden sie im deutschen Mittelalter mit seiner Beschränkung auf biblische Themen und in Italien mit seiner idealen Landschaft, der Kunst und den Künstlern der Renaissance. Diese Bewegung wurde von einer jungen Generation von Künstlerinnen und Künstlern getragen. An Johann Friedrich Overbecks Selbstbildnis und in einem Brief an seine Eltern vom 27.4.1808 werden diese Zusammenhänge exemplarisch untersucht. Overbeck war zu diesem Zeitpunkt gerade 19 Jahre alt und hatte ein Studium begonnen.</p> <p>Ein Gespräch vor dem Selbstbildnis von Overbeck kann nach dem Think-Pair-Share-Prinzip durch drei alternative Arbeitsaufträge vorbereitet werden, bei denen zwei Aufgaben jeweils einen Bereich des Gemäldes erschließen, während eine dritte Aufgabe den Briefauszug thematisiert (M 6).</p>

III Aufgabenbeispiele

<ul style="list-style-type: none"> · wenden Fachterminologie differenziert an · erschließen Selbstporträts der Romantik kriterienorientiert und stellen ihre Ergebnisse zusammenhängend dar · ergänzen und vertiefen ihre Recherche durch Lesen und Interpretieren von Textzeugnissen 	<p>Selbstbildnis: Gesichtsausdruck und Attribute</p> <p>1. Bearbeite zunächst für dich allein eine der drei folgenden Aufgaben:</p> <p>a) Konzentriere dich auf den Gesichtsausdruck des Künstlers.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Formuliere mögliche Gedanken des Künstlers. · Finde Adjektive, mit denen du seinen Gesichtsausdruck beschreiben kannst. <p>b) Konzentriere dich auf den ihn umgebenden Raum und die Dinge, die ihn umgeben, die Attribute.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Benenne die Dinge, die ihn umgeben. · Überlege ausgehend von den Dingen, in welcher Situation er sich befinden könnte. <p>c) Lies das Zitat aus einem Brief des Künstlers an seine Eltern.</p> <ul style="list-style-type: none"> · Fasse die Aussage des Briefs mit eigenen Worten knapp und sachlich zusammen. · Charakterisiere Wortwahl und Satzbau des Zitats. · Beschreibe, wie sich der Künstler befindet, seine innere Disposition. <p>2. Tausch dich in einem zweiten Schritt mit einem Partner aus, der dieselbe Aufgabe bearbeitet hat wie du.</p> <p>3. Präsentiere zusammen mit deinem Partner das Ergebnis eurer Partnerarbeit vor dem Bild.</p> <p>Im anschließenden Gespräch in der Gruppe wird aus unterschiedlichen Zugängen der drei Präsentationen ein Interpretationsansatz entwickelt.</p>
--	--

Baustein 3: Wunschrom und Wunschzeit Italien und Mittelalter in Zeichnung und Malerei

Kompetenzbereiche	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 3 Malerei
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> · nehmen sinnlich gegebene Gegenstände wahr und reagieren emotional, assoziativ oder reflexiv darauf · formulieren Gefühle, Anmutungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken · differenzieren und strukturieren visuelle Phänomene · registrieren und ordnen ihre Beobachtungen systematisch · benennen auffällige Details · beschreiben detailliert 	<p>Unmittelbar an Baustein 1 oder an das Gespräch vor dem Selbstbildnis in Baustein 2 schließt sich die Bearbeitung eines Werks an, das die Sehnsucht der Künstler der Romantik nach Italien und zugleich ihr Interesse am Mittelalter thematisiert:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Johann Friedrich Overbeck: Tancredi und Clorinda, 1818 / 19, Zeichnung auf Karton (Abb. 11) <p>Das Motiv des Paares in einer auf den ersten Blick rätselhaften Konstellation und Umgebung weckt bei Schülerinnen und Schülern Neugier.</p> <p>Erste Phase:</p> <p>Die Zeichnung wirft viele Fragen auf, mit denen sich die Schülerinnen und Schüler zunächst in einer Phase der Perceptbildung allein beschäftigen, bevor genauere Arbeitsaufträge formuliert und bevor Hintergrundinformationen zur Klärung der Fragen zur Verfügung gestellt werden. Um den Blick zu konzentrieren, kann die Perceptbildung an Ausschnitten der Zeichnung erfolgen und durch ein Arbeitsblatt mit Seh-Anregungen unterstützt werden. Eine solche Phase einer intensiv fragenden Beschäftigung mit der Zeichnung ist wichtig, um die Fremdheit der Landschaft und der Personen durch die eigene Wahrnehmung erfahrbar zu machen. Beim anschließenden Gespräch über die individuellen Percepte werden die „Merkwürdigkeiten“ benannt.</p>

<ul style="list-style-type: none"> · wenden Fachterminologie differenziert an · kennen Analyseverfahren und wenden sie an · beziehen subjektive Assoziationen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse · ordnen Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung zu · berücksichtigen Genre und Motivgeschichte für die Interpretation · berücksichtigen ihr Wissen über eine historische Epoche und Kontext für die Interpretation <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · bilden Percepte zur Darstellung eines ungewöhnlichen Paares · differenzieren und systematisieren ihre Beobachtungen und finden mögliche Erklärungen für ungewöhnliche Erscheinungen · benennen Auffälliges an Kleidung, Haltung und Tätigkeiten der beiden Personen · beschreiben detailliert Kleidung, Haltung und Hintergrund der dargestellten Personen · stellen gezielt Fragen an das Gemälde und recherchieren Hintergrundinformationen · erkennen die Liebesgeschichte als Teil der christlichen Kreuzzüge gegen Jerusalem · erkennen die Aktualität der historischen Ereignisse im Zusammenhang mit Religionskriegen und dem Umgang mit Fremden 	<p>Seh-Anregungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Der Mann, aber auch die liegende Frau tragen Rüstungen. Sie erinnern mich an... · Degen und Schild der Frau liegen am Boden neben ihr. Was kann das bedeuten? · Der Mann benutzt seinen Helm, um der Frau Wasser über den Kopf zu gießen. Ich habe Mitleid mit ihr, denn... · Mann und Frau halten sich bei der Hand. Sind sie Geschwister, ein Liebespaar oder...? · Eine ähnliche Landschaft mit Palmen kenne ich von... · Im Vordergrund sind zerstörte Gebäude zu sehen. Das erinnert mich an Bilder vom Krieg oder von Erdbeben... · Im Hintergrund liegt eine mittelalterliche Burg. Sie erinnert mich an... · Oberhalb der Szene in den Wolken ist eine himmlische Erscheinung zu erkennen. Das bedeutet vielleicht... <p>Zweite Phase:</p> <p>Im Anschluss an die Perceptbildung werden konkrete Aufgaben in Gruppen bearbeitet. Die Erfindung einer eigenen Geschichte kann dazu anregen, sich nach dem Austausch über die individuellen Percepte in das Bild hinein zu phantasieren und nach weiteren Erklärungsansätzen für die Merkwürdigkeiten im Bild zu suchen.</p> <p>Personen, Landschaft und Geschichte:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Beschreibe kurz die Landschaft. · Beschreibe detailliert Kleidung und Haltung der beiden Personen. · Formuliere eine Vermutung, in welchem Verhältnis sie zueinander stehen könnten. · Finde eine Erklärung für die himmlische Erscheinung. · Erfinde und beschreibe eine kurze Geschichte, in der die Szene vorkommen könnte. · Überlege, welche Hintergrundinformationen dir helfen könnten, das Bild besser zu verstehen. <p>Dritte Phase:</p> <p>Hintergrundinformation werden zur Verfügung gestellt (M 7: Torquato Tasso: La Gierusalemme liberate und M 8: Nazarener und Lukasbund). Tassos Erzählung kann den selbst erfundenen Geschichten gegenübergestellt werden. Der kulturgeschichtliche Hintergrund nach M 8 kann als Ausgangspunkt für vertiefte Interpretationen des Selbstbildnisses und der Zeichnung von Friedrich Overbeck genutzt werden.</p> <p>Die weiteren Hintergrundinformationen M 9: Technik M 10: Motiv M 11: Interpretation dienen als Lehrerinformation, können aber auch im Unterricht eingesetzt werden.</p> <p>Zwei weitere Werke können vertiefend behandelt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Johann Friedrich Overbeck, <i>Maria und Sulamith</i>, 1811 / 12 · Johann Friedrich Overbeck, <i>Maria mit dem schlafenden Jesuskind</i>, 1842 / 53 <p>Anhand eines zweiten Clusters zum Romantikbegriff wird abschließend reflektiert, welche Vorstellungen von der Epoche der Romantik die Schülerinnen und Schüler aus dem Unterricht neu gewonnen haben.</p>
---	--

Baustein 4: Begleitendes Portfolio	
Kompetenzbereiche	Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 3 Malerei
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · dokumentieren Herstellungs- und Gestaltungsprozesse <p>Konkret:</p> <ul style="list-style-type: none"> · gestalten ein Portfolio · begleiten den Unterricht durch eigene Texte und Skizzen · sammeln und beurteilen ihre Ergebnisse 	<p>Das Portfolio begleitet die ganze Unterrichtseinheit und nimmt alle schriftlichen, gezeichneten oder fotografierten Schüleraktivitäten auf.</p> <p>Inhalte des Portfolios zu Baustein 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> · mindestens drei eigene Fotografien zum Thema „Romantische Landschaft“ · zeichnerische Kompositionsanalysen eines Gemäldes von Caspar David Friedrich (Abb. 6 bis 8) · zeichnerische Kompositionsanalysen eines klassischen Landschaftsgemäldes aus dem 18. Jahrhundert · mindestens eine eigene Skizze einer kulissenartig gebauten Landschaft nach Johann Daniel Preissler (M 5 und Abb. 9) · selbst formulierter Text, der die wichtigsten Merkmale und Unterschiede beider Landschaftstypen benennt <p>Inhalte des Portfolios zu Baustein 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ergebnisse des Arbeitsblatts M 4 und Zusammenfassung des Gesprächs vor dem Bild · Zusammenstellung der Rechercheergebnisse zu den Stichwörtern „Nazarener“ und „Lukasbund“. Vorstellung der Rechercheergebnisse zu den Künstlern Caspar David Friedrich und Johann Friedrich Overbeck · weitere Recherchen sind möglich und erwünscht <p>Inhalte des Portfolios zu Baustein 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> · das Cluster zur Kunst der Romantik · selbst formulierter Text, der die Besonderheiten der Kunstepoche der Romantik mit eigenen Worten beschreibt <p>Inhalte des Portfolios zu Baustein 5:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Ideenskizzen und Studien zu weiteren praktischen Arbeiten · Übungsblätter · prozessbegleitende Fotografien der weiteren praktischen Arbeit · Erläuterungen zu den eigenen weiterführenden Arbeiten <p>Mögliche weiterführende Aspekte für Portfolios</p> <ul style="list-style-type: none"> · der Horizont in der Landschaftsmalerei der Romantik · die Rückenfiguren bei Caspar David Friedrich · Motive der Sehnsucht nach der Vergangenheit · der Sonnenuntergang in Malerei und Lyrik der Romantik · Fragment und Ruine bei Caspar David Friedrich

Baustein 5: Weiterführende Aufgaben	
Kompetenzbereiche	Herstellen Gestalten
Arbeitsfelder	1 Zeichnen 3 Malerei Weitere Arbeitsfelder sind möglich.
Kompetenzen	Ablauf und Aufgaben
<p>Schülerinnen und Schüler</p> <ul style="list-style-type: none"> · organisieren ihren Arbeitsprozess · setzen ihr Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt um · kennen malerische und zeichnerische Techniken und wenden sie gezielt an · berücksichtigen bei der Konzeption ihre eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten · klären die Umsetzung ihrer Bildidee · erproben und reflektieren malerische Mittel <p>Konkret zur Technik des Freskos</p> <ul style="list-style-type: none"> · kennen die Technik des Freskos und wenden sie an · wählen und bearbeiten entsprechend der Technik der Freskomalerei ihr Motiv · stimmen ihr Motiv mit denen der anderen ab und führen es aus 	<p>An den Aufgabenvorschlag lassen sich unterschiedliche Praxisphasen anschließen. Eine Möglichkeit ist, die Technik des Freskos vorzustellen und auszuprobieren. Overbecks Zeichnung ist als Vorlage zu einem großformatigen Wandbild in einem römischen Landhaus entstanden.</p> <p>Umsetzungsmöglichkeiten im Unterricht:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Freskomalerei: Ausschnitte aus der Overbeckschen Vorlage werden in selbst gewählter Farbigkeit in Freskomalerei nass in nass umgesetzt. Alternativ können die eigenen Landschaftsskizzen farbig als kleinformatige Fresken ausgeführt werden. In beiden Fällen kann in Abstimmung der Einzelarbeiten eine Gemeinschaftsarbeit der Lerngruppe entstehen. 2. Zeichentechnik: Details der Landschaften und Figuren werden auf kleinformatigen Übungsblättern „in altmeisterlicher Manier“ kopiert und / oder in andere zeichnerische Techniken übersetzt. 3. Inhaltliche Auseinandersetzung mit der Thematik: Der religiös bedingte Eroberungskrieg, die Rolle der Frau als verwundete Amazone, die Verbindung zwischen einem Europäer und einer farbigen Äthiopierin, – damit sind Gesprächsanlässe für politisch-ethische Diskussionen über aktuelle Probleme gegeben. Die Themen können Anlass für künstlerische Aktualisierungen in unterschiedlichen Arbeitsfeldern sein – als Fotografien, Videos, Performances oder Installationen. 4. Ein ganz anderer Weg zu eigener Praxis kann sein, von der Epoche der Romantik wegzugehen und eigene romantische Projektionen und Wunschbilder entwerfen zu lassen. Sie werden in Arbeitsfeldern nach eigener Wahl umgesetzt.
Möglichkeiten für fächerverbindenden Unterricht	
Musik	· Musikbeispiele: Schubert, Schumann, Tschaikowsky
Deutsch	· Gedichte und Texte zur Kunst der Romantik: Eichendorff, Wackenroder
Geschichte	· Mittelalter, Kreuzzüge, Revolution und Restauration
Religion	· Religionen und religiöse Auseinandersetzungen der Gegenwart
Medien, Materialien, Programme	
Exkursionen in die Lübecker Museen, in das Museum Behnhaus Drägerhaus oder in ein anderes Museum, in dem romantische Landschaftsmalerei zu sehen ist.	

Literatur und Internetadressen
<p>Busch, Werner, und Wolfgang Beyrodt (Hg.): Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft Bd. 1, Stuttgart: Reclam 1986</p> <p>Caspar David Friedrich, Bekenntnisse im Wort. Hg. v. Karl Eberlein, Berlin 1959.</p> <p>Gaßner, Hubertus (Hg.): Caspar David Friedrich - die Erfindung der Romantik. Ausstellungskatalog des Folkwang Museums Essen und der Hamburger Kunsthalle, München 2006.</p> <p>Heise, Brigitte: Bilder der Romantik im Behnhaus. Erläuterungen und literarische Texte zu ihrem Verständnis, Museum für Kunst und Kulturgeschichte der Hansestadt Lübeck 1990.</p> <p>Höpel, Ingrid, u. a.: Glossar. In: Institut für Qualitätsentwicklung an Schulen Schleswig Holstein (Hg.): Digitale Medien - Animationsfilm und interaktives Video (= Kunst, Beispiele für den Unterricht I), Kiel 2011, S.201-219; hier besonders die Einträge „Percept“ und „Portfolio“.</p> <p>Hollein, Max, und Christa Steinle (Hg.): Religion Macht Kunst - die Nazarener. Ausstellungskatalog Kunsthalle Schirn, Köln o. J. [2007].</p> <p>Kindlers Literatur Lexikon, Zürich 1974.</p> <p>RDK Labor: (Artikel) Fresko, Freskomalerei: Hans Peter Autenrieth (I.-III.; IV.A.-D.); Manfred Koller (I.-III.; IV.E.1.-4.); Esther P. Wipfler (IV.E.4.-5.) (2010 und 2011), RDK Bd X, 715-793 http://www.rdklabor.de/wiki/Fresko,_Freskomalerei [23.01.20].</p> <p>Reclams Handbuch der künstlerischen Techniken, Bd. 1., Stuttgart 1984, S. 7-54; [35] S. 39-50).</p> <p>Tasso, Torquato: „Das befreite Jerusalem oder Gottfried“; epische Dichtung in zwanzig Gesängen, zuerst Venedig 1580. Deutsche Übersetzung von Emil Staiger: Torquato Tasso: Werke und Briefe. Übersetzt und eingeleitet von Emil Staiger, München 1978.</p>

Materialien zum Aufgabenvorschlag 6
Romantisch? Romantik!

Baustein 1



Abb. 1
Caspar David Friedrich: Kügelgens Grab, 1821 / 22, Öl/Lwd., 41,5 x 55,5cm, die Lübecker Museen,
Museum Behnhaus Drägerhaus, Leihgabe aus Privatbesitz



Abb. 2
Caspar David Friedrich, Mondnacht, Fischer am Strand, um 1818, Öl/Lwd., 21 x 30 cm, die Lübecker Museen,
Museum Behnhaus Drägerhaus, Leihgabe aus Privatbesitz

III Aufgabenbeispiele



Abb. 3

Caspar David Friedrich, Mondnacht, Schiffe auf Reede, um 1818, Öl/Lwd., 21 x 30 cm, die Lübecker Museen, Museum Behnhaus Drägerhaus, Leihgabe aus Privatbesitz



Abb. 4

Caspar David Friedrich, Küstenlandschaft im Abendlicht, um 1815 / 16, Öl/Lwd., 22 x 31cm, die Lübecker Museen, Museum Behnhaus Drägerhaus

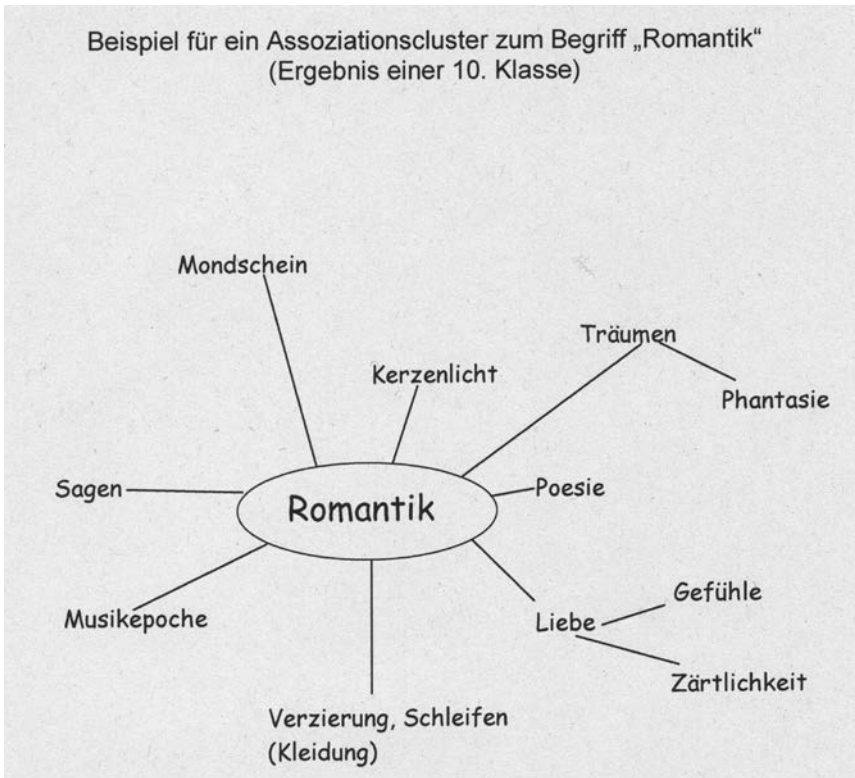


Abb. 5
Beispiel für ein Schülercluster zum Begriff „Romantik“

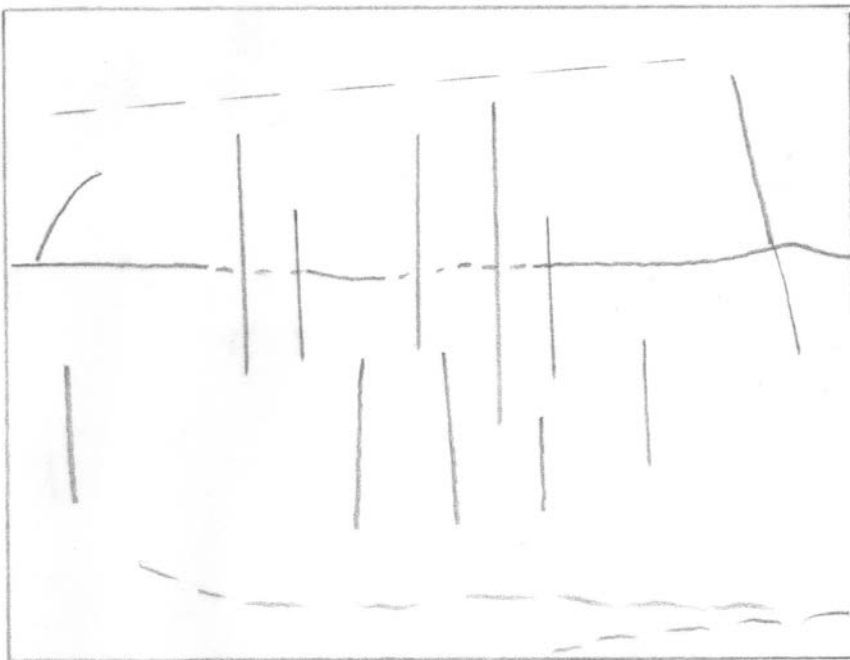


Abb. 6
Beispiel Kompositionsskizze: Bildbestimmende Linien in Caspar David Friedrich: Kügelgens Grab, 1821 / 22

III Aufgabenbeispiele

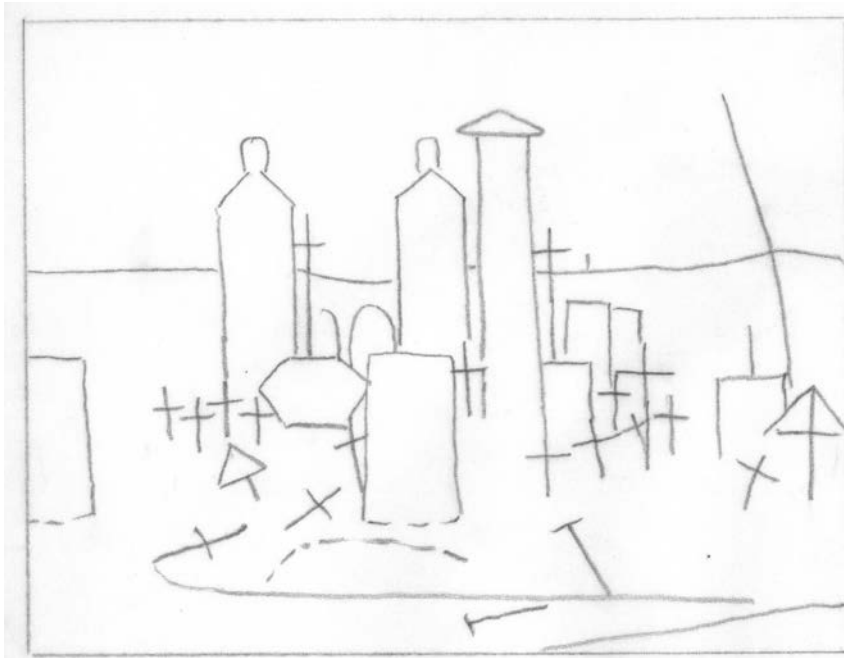


Abb. 7

Beispiel Kompositionsskizze: Bildbestimmende Formen in Caspar David Friedrich: Kugelgens Grab, 1821 / 22



Abb. 8

Beispiel Kompositionsskizze: Verteilung von Helldunkelwerten in Caspar David Friedrich: Kugelgens Grab, 1821 / 22



Abb. 9
Johann Daniel Preißler: Gründliche Anleitung, welcher man sich im Nachzeichnen schöner Landschaften oder Prospecten bedienen kann, den Liebhabern der Zeichenkunst mitgetheilt und eigenhändig in Kupfer gebracht, von Johann Daniel Preißler, Der allhiesigen Mahler-Academie Director. ... Nürnberg: Preißler 1774, Tafel 15, Staatsbibliothek Preußischer Kulturbesitz Berlin

III Aufgabenbeispiele**M 1 Sehen - Fühlen - Denken**

Suche dir eins der vier Gemälde aus und mache dir dazu für dich allein Notizen zu den folgenden Punkten:

Was sehe ich?	
Was fühle ich?	
Was denke ich?	
Was ich noch zu dem Bild sagen möchte...	

M 2 Caspar David Friedrichs Bildsymbolik

Bestimmte Objekte kommen in vielen Gemälden Caspar David Friedrichs vor. Die Objekte haben häufig eine symbolische Bedeutung.

Einige Objekte sind in der Tabelle schon genannt. Überlege, welche Bedeutung sie haben könnten. Trage die möglichen Bedeutungen in die zweite Spalte ein. Wenn du weitere Objekte findest, ergänze die Liste.

Objekte	Mögliche Bedeutung
Segelboote	
Abend - Nacht	
Mond	
Grabstein	
Anker	
Efeu	
Ruine	
Kreuz	
Ruine	
Kreuz	

M 3 Analyse der Bildkomposition

1. Wähle eine der vier Landschaften von Caspar David Friedrich aus.
 2. Untersuche das Gemälde im Hinblick auf Bildaufbau und Helldunkel!
 - Suche nach bildbestimmenden Linien!
 - Suche nach bildbestimmenden Formen!
 - Untersuche das Bild im Hinblick auf die Verteilung von Helldunkelwerten!
- Halte deine Ergebnisse auf Transparentpapier fest.

Materialien:

Schwarzweiß-Reproduktionen der Gemälde Abb. 1, 2, 3 und 4:

Lineale, Transparentpapier, farbige Stifte

M 4 Wie Caspar David Friedrichs Zeitgenossen seine Gemälde sahen

Zitat 1

„Die Landschaftsmalerei legt [...] eine Fläche vor mir nieder, auf der sie mir eine Menge von Gegenständen, die man, wenigstens in der Malersprache, nicht einmal alle Körper nennen kann, schichtenweise, szenenartig hintereinander herreihet, die sie mir stets in einiger Entfernung zeigt [...] Mannigfaltigkeit ist hier das erste, was ich suche, und wenn ich gleich zu meiner Befriedigung Abteilung und Zusammenhang verlange; so will ich doch, daß diese eher versteckt als auffallend sei, daß sich die Massen ungefähr gegeneinander balancieren, daß sich die Umrisse der einzelnen Erdplane kadenzieren, das heißt, gegeneinander beugen, sanft nebeneinander herlaufen, nicht aber in einen Guß zusammenfließen sollen.“ [Basilius von Ramdohr: Über ein zum Altarblatte bestimmtes Landschaftsgemälde von Herrn Friedrich in Dresden, und überhaupt über Landschaftsmalerei, Allegorie und Mystizismus überhaupt. (1809). Zitiert nach: Werner Busch und Wolfgang Beyrodt (Hg.): Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft Bd. 1, Stuttgart: Reclam 1986, S.119].

Zitat 2

„Die Wohlgestalt der Linienperspektive ist der Landschaft vorzüglich eigen: vorzüglich eigen ist ihr der Reiz des allgemeinen Tons des Bildes, und der Luftperspektive in Farbe und Licht, und nur ihr stehen die pikantesten Wirkungen des Lichts in freier Luft vollständig zu Gebote.
Ist nun der Grundsatz wahr, daß jede Kunst sich an dasjenige vorzüglich halten soll, was ihre eigentümlichsten Vorzüge ausmacht; so folgt daraus: daß eine schöne Landschaft durchaus mehrere Plane darstellen muß, an der sich die Wohlgestalt der Linienperspektive zeigen kann, und daß die Darstellung eines einzelnen Körpers aus einer Landschaft, wie etwa eines Baumes, einer Felsenspitze, eines Hauses, einer stillstehenden Wasserfläche, gar nicht vor sie gehören. Es folgt daraus, daß sie kein Detail so ausdrücken darf, als ob es von dem Dufte der Luft entblößt in der Nähe gesehen würde; und daß sie vorzüglich keine Dämmerung oder Finsternis darstellen darf, wobei die Luftperspektiv', und der Ausdruck des Lichts völlig wegfallen.“ [Basilius von Ramdohr: Über ein zum Altarblatte bestimmtes Landschaftsgemälde von Herrn Friedrich in Dresden, und überhaupt über Landschaftsmalerei, Allegorie und Mystizismus überhaupt. (1809). Zitiert nach: Werner Busch und Wolfgang Beyrodt (Hg.): Kunsttheorie und Malerei. Kunstwissenschaft Bd. 1, Stuttgart 1986, S.121].

Zitat 3

Caspar David Friedrich selbst fordert vom Maler:

„Schließe dein leibliches Auge, damit du mit dem geistigen zuerst siehest dein Bild. Dann fördere zutage, was du im Dunkel gesehen, daß es zurückwirke auf andere von außen nach innen.“ [Caspar David Friedrich: Bekenntnisse im Wort. Hg. v. Karl Eberlein, Berlin 1959, S.46].

M 5 Wie Landschaftsmalerei an den Kunstakademien gelehrt wurde

Der Landschaftsmaler Johann Daniel Preißler hat ein Lehrbuch veröffentlicht, nach dem man in der Zeit vor Caspar David Friedrich Landschaften zeichnen lernte. Er zeigt hier zwei Beispiele, wie eine Landschaft aufgebaut sein kann:

- Zeichne eine der beiden Skizzen ab.
- Skizziere eine eigene Landschaft, die nach dem Prinzip des Kulissenbaus perspektivisch gestaltet ist.
- Setze eine deiner Skizzen in eine ausgeführte Zeichnung um oder baue eine Bühnenkulisse.
- Finde die Unterschiede dieser Landschaftsmalerei zu Caspar David Friedrichs Landschaften heraus.
- Begründe anhand der Sehgewohnheiten der Zeit, warum Caspar David Friedrichs Gemälde so schwer verstanden und so vernichtend kritisiert wurden. Verwende dazu das Material M 4 mit Zitaten zeitgenössischer Betrachter.
- Heute sind Ausstellungen mit Gemälden von Caspar David Friedrich sehr gut besucht. Versuche zu erklären, was seine Landschaften für das heutige Publikum so attraktiv macht.

Baustein 2



Abb. 10

Johann Friedrich Overbeck: Selbstbildnis mit Bibel, 1808 / 09, Öl/Lwd., 55,5 x 44,5 cm, die Lübecker Museen, Museum Behnhaus Drägerhaus

M 6 Friedrich Overbeck in einem Brief an seine Eltern vom 27. 4. 1808

Der junge Friedrich Overbeck war von der Ausbildung an der Wiener Kunstakademie enttäuscht. Im Alter von neunzehn Jahren, etwa zum selben Zeitpunkt, als er sein „Selbstbildnis mit Bibel“ malt (Abb. 10), schreibt er an seine Eltern: „Das sklavisches Studium auf den Akademien führt zu nichts... Man lernt einen vortrefflichen Faltenwurf malen, eine richtige Figur zeichnen, lernt Perspektive, Architektur, kurz alles; und doch kommt kein Maler heraus. – Eins fehlt in allen Gemälden – Herz, Seele und Empfindung! ... Der junge Maler also wache vor allem über seine Empfindungen, er lasse nie so wenig ein unreines Wort über seine Lippen, wie einen unreinen Gedanken in seine Seele kommen. Wodurch kann er sich davor bewahren? – Durch Religion, durch Studium der Bibel, die einzig und allein den Raffael zum Raffael gemacht hat... Ich will selbst Bilder malen aus der Bibel und zwar große Bilder.“ [Zitiert nach: Brigitte Heise: Bilder der Romantik im Behnhaus. Erläuterungen und literarische Texte zu ihrem Verständnis. Lübeck, Museum für Kunst und Kulturgeschichte der Hansestadt Lübeck 1990, S.19]

Baustein 3



90 Tancredi und Clorinda (Ausschnitt)

Abb. 11
Johann Friedrich Overbeck: Tancredi und Clorinda, 1818 / 19, Kreidezeichnung auf Karton, 190 x 363 cm,
die Lübecker Museen, Museum Behnhaus Drägerhaus

Hintergrundinformationen: M 7 – M 11:

M 7 Torquato Tasso: La Gierusalemme liberate, Overo Il Goffredo (Das befreite Jerusalem oder Gottfried), zuerst Venedig 1580

Das bedeutende Epos der Renaissance von Torquato Tasso (1544-1595) behandelt einen damals schon historischen Stoff, den Kreuzzug Gottfried von Bouillons, der im späten 11. Jahrhundert Jerusalem für das Christentum erobern wollte. Das Epos hat eine mehrsträngige Erzählstruktur mit mehreren Helden. Neben Gottfried von Bouillon und einem Italiener namens Rinaldo spielt der Neapolitaner Tancredi eine wichtige Rolle:

Tancredi ist „(...) der schönste und mit allen Superlativen ritterlicher und anderer männlicher Tugenden ausgestattete Held, in dem man ein Selbstporträts Tassos vermutet und der zumindest die Idealvorstellung des Dichters vom Manne verkörpert; denn (...) in Tancredi verbindet sich Draufgängertum mit dem Hang zum Grübeln, Vorliebe für den Frauendienst mit tiefer Religiosität. Er liebt Clorinda, die Tochter eines Äthiopierfürsten und einer weißen Sklavin. An einer Quelle ist er ihr, die eine Rüstung trug, zum ersten Mal begegnet; doch ein tragisches Geschick will es, dass er sie im Kampf – sie steht immer in der vordersten Reihe des heidnischen Heeres – tödlich verwundet. Von Gott ‚zur Magd im Tode jetzt erkoren‘, lässt sie sich, ehe sie stirbt, von dem Geliebten taufen.“ [Kindlers Literatur Lexikon. Zürich 1974, Bd. 10, S.3940].

„Das holde Blass, das ihre Wangen zeigen,
scheint Lilien gleich, die man zu Veilchen legt.
Sie blickt empor, Sonne und Himmel neigen
Sich zu ihr, wie von Mitgefühl bewegt.
Sie hebt die bloße, kalte Hand mit Schweigen,
und reicht sie freundlich dem, der sie erlegt,
als Friedenspfand. So scheidet, ohne Kummer,
die schöne Jungfrau hin. Ihr Tod ist Schlummer.“

M 8 Nazarener und Lukasbund

Mit dem Begriff *Nazarener* wurden ursprünglich Anhänger Jesu nach seinem Tod am Kreuz bezeichnet. Seit der Renaissance verband man damit eine Haartracht, Raffael und Dürer haben ihre Haare lang und in der Mitte gescheitelt getragen. Daran orientierten sich um 1800 deutsche Künstler, die die Kunstakademie in Wien verließen, weil sie dort nicht das lernten, was sie für wesentlich an der Kunst hielten. Sie ließen sich in Rom in der Künstlerkolonie *Sant'Isidoro* nieder. Zu dieser Gruppe gehörten der Lübecker Friedrich Overbeck und sein Freund Franz Pfors. Die Künstler waren katholisch oder konvertierten zum katholischen Glauben, lebten abseits vom kulturellen Geschehen Roms und übernahmen die Haartracht *alla nazarena*. 1809 gründeten die Künstler den *Lukasbund*. Diesen Namen leiteten sie vom Evangelisten Lukas ab, der der Überlieferung nach die Madonna Maria gemalt hat und deshalb als Schutzpatron der Maler galt. Mit ihrer Haltung einer Wendung zu Geschichte und Religion mit dem Ziel einer Erneuerung der Kunst aus dem Christentum heraus zählt die Künstlergruppe zur Romantik. Ihre künstlerischen Vorbilder suchten sie in der italienischen und deutschen Renaissance. Kunsttheoretisch orientierten sie sich an der literarischen deutschen Frühromantik von Wilhelm Heinrich Wackenroder, Friedrich Schlegel, Novalis und Ludwig Tieck. Sie wählten bevorzugt biblische oder bedeutende literarische Themen. Sie verstanden sich als die eigentlichen Nachfolger des künstlerischen Erbes der Renaissance und versuchten in ihrer Malerei klassische Schönheit mit religiöser Innigkeit zu verbinden. Overbecks Gemälde *Italia und Germania* gilt als das Programmbild des Lukasbundes: Zwei Frauenfiguren verkörpern die Kunst ihres Landes; die blonde *Germania* und die dunkelhaarige *Italia* lehnen sich aneinander.

Als Gruppe führten die Nazarener in Rom zwei große private Aufträge aus: die Freskenzyklen für die *Casa Bartholdy* und für die *Casa Massimo*. Zu den Vorarbeiten für den Zyklus der *Casa Massimo* gehört die Lübecker Zeichnung. Da Overbeck sich während der Arbeit an dem Fresko aber entschloss, nur noch religiöse Motive zu malen, vollendete er seine Arbeit nicht. [Zu den Nazarenern vgl. Max Hollein, Christa Steinle (Hg.): Religion Macht Kunst – die Nazarener. Ausstellungskatalog Schirn, Kunsthalle Frankfurt. Köln 2005].

M 9 Technik des Freskos

Bei der Zeichnung Overbecks handelt es sich um einen sogenannten *Karton*, eine maßstabgerechte Vorzeichnung, die die Übertragung eines Motivs auf die Wand vorbereitet. Die Vorzeichnung ist für die Umsetzung als Fresko in einer römischen Villa gedacht. Ein *Fresko* ist eine Malerei auf der Wand, bei der in den noch feuchten Putz hinein gearbeitet wird. Die Technik erfordert Genauigkeit und Schnelligkeit beim Arbeiten, da der Putz schnell trocknet und nach dem Trocknen keine Korrekturen mehr zulässt. Die Technik wurde in der Renaissance gern verwendet, zum Beispiel handelt es sich bei den Malereien der Sixtinischen Kapelle im Vatikan um Fresken. Overbeck griff damit bewusst auf eine Technik zurück, die von seinen Künstlervorbildern der Renaissance gebraucht wurde. In ihrer intensiven, hellen Farbigkeit ist sie charakteristisch für die Wirkung von Wandmalereien der italienischen Renaissance. Die Maler der Romantik versuchten diese Gesamtwirkung nachzuahmen und belebten die alte Technik neu. Die Technik lässt sich im kleinen Format im schulischen Kunstunterricht praktisch umsetzen.

M 10 Motiv

Der Auftraggeber wünschte die Ausmalung seiner Villa mit Darstellungen nach alten italienischen Dichtungen. Overbeck wählte Szenen aus der Kreuzzugsdichtung von Torquato Tasso: *La Gierusalemme liberata* oder *Das Befreite Jerusalem*. Für eine der drei Szenen, die Overbeck entwarf, besitzt das Lübecker Museum die großformatige Vorzeichnung. Sie zeigt den italienischen Kreuzritter Tancredi und Clorinda, eine tödlich verwundete Amazone aus Äthiopien. Sie lehnt in halb liegender Stellung an einem Stein und streckt dem Ritter ihre Hand entgegen. Der kniet rechts neben ihr und gießt ihr aus seinem Helm Wasser über den Kopf, um sie noch vor ihrem Tod zu taufen. Die Szene spielt in einer Landschaft mit Ruinen und Palmen, im Hintergrund ist eine mittelalterlich anmutende Burg zu sehen. Das breite Hochformat ist oben durch eine Dreiecksgiebelform erweitert, vielleicht ein Format, das durch den Raum vorgegeben wurde, für den das Fresko gedacht war. In diesem Dreieck erscheint Christus in einer Wolkengloriole. Die Dichtung ist in der Renaissance, zwischen 1570-75, entstanden und behandelt einen schon damals historischen Stoff, den Kreuzzug Gottfried von Bouillons, der im späten 11. Jahrhundert die Stadt Jerusalem für das Christentum erobern wollte. Das Epos hat eine mehrsträngige Erzählstruktur mit mehreren Helden. Neben Gottfried von Bouillon und einem Italiener namens Rinaldo spielen der Neapolitaner *Tancredi* und die farbige äthiopische Fürstentochter *Clorinda* eine wichtige Rolle. (Vgl. M 7: Torquato Tasso: *La Gierusalemme liberate*).

M 11 Interpretation

Die Innigkeit der Beziehung zwischen den beiden Personen wird in Clorindas Blick nach oben und im Händehalten deutlich. Viele Bildelemente verwenden Symbole, die in der romantischen Bildsprache eine wichtige Rolle spielen: die Ruine als Bild für Vergänglichkeit, der Stein oder Grabstein, an den sich Clorinda lehnt, der Baumsprössling, der wie ein Zeichen neuer Hoffnung aus der Ruine herauswächst, die Palme als christliches Siegeszeichen. Mit der Christusgestalt in der Gloriole zitiert Overbeck ein bedeutendes Gemälde der Renaissance, Raphaels *Disputa*, entstanden zwischen 1508 und 1511. Er übernahm den Oberkörper der zentralen Christusfigur und konnte sicher voraussetzen, dass die Betrachter seines Wandgemäldes dieses wichtige Vorbild kannten. Auf diese Weise verband er mittelalterliche Geschichte, das Italien der Renaissance und die christliche Religion zu einem Wunschbild, das sich von der eigenen Gegenwart absetzte.

