

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreatives Gestalten am Computer (Sek I)

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de



Inhaltsverzeichnis

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer	2
Zur inhaltlichen Ausrichtung und Strukturierung der Unterrichtseinheiten	2
Zum Einsatz der editierbaren Arbeitsblätter	3
Zur Software und technisch-räumlichen Ausstattung	3
Zur beiliegenden CD	4

Unterrichtseinheiten

Explorieren – Was gibt es alles zu sehen?	alle Klassen • alle Programme	CD
---	-------------------------------------	-----------

Verfremdung und Manipulation

1) So tun als ob	Klasse 5/6 • PAINT	5
2) Schule „ver-rückt“	Klasse 6/7 • uGIMP	9
3) Ich selbst und andere	Klasse 7/8 • uGIMP	13
4) Seltsame Orte: Manipulation durch Collage	Klasse 8/9 • uGIMP	17

Experiment und Bewegung

5) Tierfrottagen in digitalen Landschaften	Klasse 5 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN	22
6) Bilder in Bewegung	Klasse 7/8 • PAINT, POWERPOINT	26
7) Fehlfarben und Fehldrucke: Experimentierfeld Drucker	Klasse 8/9 • PAINT, uGIMP	30

Spurensuche und Selbstporträt

8) Meine Bild- und Textsammlung / Mein Portfolio	ab Klasse 5 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN, uGIMP, WORD	34
9) Steckbrief: „Das bin ich“	Klasse 5/6 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN, uGIMP, WORD, POWERPOINT	38
10) Mit der Digitalkamera auf Spurensuche	Klasse 5/6 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN, uGIMP	42
11) Mit der Digitalkamera auf Spurensuche – Alternative Umsetzung in POWERPOINT	Klasse 7/8 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN, uGIMP, POWERPOINT	46

Text und Bild

12) Papiertheater	Klasse 5/6 • PAINT, WORD	50
13) Rätselbilder	Klasse 5/6 • PAINT, DRAWING FOR CHILDREN, POWERPOINT	54
14) Sprichwörter und Wortkombinationen als Bildergeschichte	Klasse 7/8 • PAINT, POWERPOINT	57
15) Plakatgestaltung	Klasse 8/9 • uGIMP	61

CD-Inhalte

➤ Unterrichtsmaterialien und Arbeitsblätter

Arbeitsblatt_PC-Funktionen.doc
Unterrichtseinheit_Exploration.pdf
Arbeitsblatt_Explorieren.doc
Arbeitsblatt_Steckbrief.doc
Arbeitsblatt_Steckbrief_Beiispiel.doc

➤ Tutorials und Programmhilfen

Anleitung_Uebung_PowerPoint.pdf
Praesentationshinweise_PowerPoint.pdf
Tutorial_Drawing_For_Children.pdf
Tutorial_Microsoft_Paint.pdf
Tutorial_uGimp.pdf

- Schüler-Aufgabenkarten zu allen Unterrichtseinheiten (.doc)
- Schüler-Beispielarbeiten (Bilddateien und .ppt)
- Literatur und weiterführende Literatur (.pdf)

Liebe Lehrerin, lieber Lehrer,

der Computer ist mittlerweile als gängige Technik im Kunstunterricht angekommen. Sein Einsatz ist vielfältig, der Bogen spannt sich dabei zwischen Werkzeug und Medium. Mit dem Web 2.0, dem Internet als Mitmachmedium, wird der Computer im Kunstunterricht ebenso zur Recherche von Informationen und zum Sammeln von Bildmaterial eingesetzt, wie er zur Kommunikation über das Internet und zur Präsentation von Bildern und Meinungen im Internet dient. Auch gibt es vielfältige Ansätze, den Computer als Analyseinstrument von Kunstwerken zu nutzen oder ihn zur Entwicklung und Gestaltung von netzbasierter künstlerischen Projekten einzusetzen (vgl. u.a. Dreyer/Penzel 2012; Meyer et al. 2011; Zumbansen 2012; Burkhardt 2007; Hoffmann et al. 2011)¹. Mit dem vorliegenden Heft wird ein eher werkzeug- und praxisorientierter Einsatz des Computers verfolgt. Es werden einfache Unterrichtseinheiten dargestellt, die noch keiner tiefer gehenden Erfahrung bedürfen – weder bei den Lehrern noch bei den Schülern² – und so als Einstieg in die Computerarbeit im Kunstunterricht verstanden werden können.

Zur inhaltlichen Ausrichtung und Strukturierung der Unterrichtseinheiten

Ebenso wie konventionelle Materialien charakteristische Handlungsformen begründen, unterstützen auch die verschiedenen Computerprogramme ganz spezifische Herangehensweisen. Bei den Unterrichtseinheiten wird folglich die zur Umsetzung des Themas am besten geeignete Software angegeben. Dabei darf die Einteilung der einzelnen Unterrichtseinheiten in die Kategorien „Verfremdung und Manipulation“, „Experiment und Bewegung“, „Spurensuche und Selbstporträt“ sowie „Text und Bild“ nicht als starre Einordnung aufgefasst werden. Überschneidungen gibt es viele. So findet sich das Experimentieren in gewisser Weise in allen bildnerischen Arbeitsprozessen und in der Unterrichtseinheit „Tierfrottagen“ geht es selbstverständlich nicht nur um Experiment und Bewegung, sondern auch um Verfremdung usw. Mit der Einteilung der Unterrichtseinheiten wird vielmehr das Hauptaugenmerk auf eine bestimmte bildnerisch-ästhetische Ausdrucksform gelegt. Dabei werden die analoge und die digitale

Herangehensweise gegenübergestellt und Übereinstimmungen und Unterschiede verdeutlicht.

Denn das computerunterstützte Gestalten unterscheidet sich deutlich vom konventionellen. Es ist vor allem das prozessorientierte, nicht lineare und experimentelle Gestalten, das charakteristisch für das Arbeiten am Computer ist. So eröffnen Funktionen wie „Speichern“, „Löschen“ und „Rückgängigmachen“ sowie der uneingeschränkte Farbauftrag eine veränderte bildnerische Herangehensweise: Ein zu Beginn eingeschlagener Weg kann zu jeder Zeit wieder geändert und ein ganz neuer, alternativer Ansatz versucht werden. Der bildnerische Prozess bleibt damit zu jeder Zeit offen. Dem Verlust sinnlicher Qualitäten beim Malen mit konventionellen Mitteln stehen am Computer die unendliche Reproduzierbarkeit eines Bildzustandes ohne Qualitätsverlust, das einfache, problemlose Durchspielen unterschiedlicher Bildwirkungen und die uneingeschränkten Kombinationsmöglichkeiten von Werkzeugen gegenüber. Vorgänge wie Probieren, Testen, Riskieren von Neuem, Umdeuten, Korrigieren und nochmaliges Ausprobieren lassen sich immer wieder bei den Schülern beobachten. Um mit dem Computer souverän und kompetent gestalten zu können, bedarf es mithin der Kenntnisse der spezifischen Handlungs- und Ausdrucksmöglichkeiten von analogen und digitalen Medien. Einige Unterrichtseinheiten greifen diese Thematik auf, indem analoge und digitale Arbeitsprozesse direkt gegenübergestellt werden (z. B. Unterrichtseinheit Nr. 5 „Tierfrottagen in digitalen Landschaften“).

Die uneingeschränkten Kombinationsmöglichkeiten von Funktionen bergen natürlich auch die Gefahr der Überfrachtung. Gerade in POWERPOINT neigen Schüler häufig dazu, ihre technischen Kenntnisse darzustellen, indem sie so viele Funktionen wie möglich verwenden, ohne deren sinnvollen Einsatz zu hinterfragen. Damit wird das technisch Machbare oft über das bildnerisch Notwendige gestellt (vgl. Schmidt o. J.), sodass es „in allen Ecken blinkt und zischt“. Vor allem bei Referaten wird dies immer wieder augenfällig. Bevor POWERPOINT im Kunstunterricht eingesetzt wird, sollten deshalb die „Dos and

¹ Alle Literaturangaben sind auf der beiliegenden CD zu finden.

² Aufgrund einer besseren Lesbarkeit wurde auf die Nennung beider Geschlechter verzichtet.

Don'ts“ vermittelt werden und der Lehrer sollte auf einen reduzierten Einsatz der technischen Möglichkeiten achten (vgl. Franck/Stary 2006). Die Schüler sollten immer reflektieren können, warum sie gerade diese Animation und jenen Effekt bzw. diesen Folienübergang und jenes Geräusch eingesetzt haben und inwiefern dadurch die Aussage der Bilder und Texte unterstützt oder vielleicht doch eher konterkariert wird. An einfachen Beispielen kann der Lehrer vermitteln, dass Animationen, Folienübergänge und Töne immer die Aussagen des Textes und des Bildes unterstützen müssen. Ist dies nicht der Fall, sind diese völlig überflüssig. (Grundlegende Arbeitsschritte und Präsentationshinweise zu POWERPOINT sind auf der CD zu finden.)

Dass das Ausprobieren, das „Beschreiten von Umwegen“ am Computer, eigentlich erst mit der Beobachtung des gesamten ästhetischen Prozesses erfasst werden kann, macht die Beurteilung von Arbeitsergebnissen in schulischen Kontexten sicherlich noch schwieriger, als diese bei konventionell hergestellten Bildern sowieso schon ist. Eine Möglichkeit, den bildnerischen Prozess nachvollziehbarer zu machen, wäre z. B., einzelne Bildzustände abzuspeichern und diese mit in die Bewertung einzubeziehen. Mit dem Thema „Copyright im Internet“ eröffnet sich ein weites Feld an noch ungeklärten Fragen. Damit Sie und Ihre Schüler auf der sicheren Seite sind, sollten bei Unterrichtseinheiten, in denen mit Bildern aus dem Internet gearbeitet werden soll, Links zu freien Inhalten (sogenannten Open-Content-Seiten) angegeben werden (freie Bilder sind u. a. zu finden unter <http://www.tuxpaint.org/stamps/> oder als „Open Content“ z. B. unter <http://openclipart.org/>). Sollten andere Bilder aus dem Internet genutzt werden, muss auf jeden Fall das Thema „Copyright“ angesprochen und die Quelle der Bilder genannt werden. (siehe z. B.: http://www.sparkassen-schulservice.de/bw/medienkompetenz/RechtLernumgebungen_1012.pdf (26.01.13)). Wenn bei einer Unterrichtseinheit mit Fotos aus dem privaten Bereich gearbeitet wird (z. B. in Unterrichtseinheit Nr. 8 „Meine Bild- und Textsammlung / Mein Portfolio“), sollte hierzu aus datenschutzrechtlichen Gründen das Einverständnis der Eltern eingeholt werden.

Die angegebenen Klassenstufen sind als grobe Anhaltspunkte gedacht. An ihnen kann der Schwierigkeitsgrad der Unterrichtseinheiten abgelesen

werden. Ebenso sind die Schrittabfolgen und die angegebenen Stunden in der „Phasengliederung für die Unterrichtseinheit“ eher als Orientierung denn als Richtlinie zu verstehen.

Zum Einsatz der editierbaren Arbeitsblätter

Wenn ein Programm zum ersten Mal im Unterricht eingesetzt wird, können die Schüler erste Funktionen und Arbeitsweisen über das selbstständige Explorieren kennenlernen. Die Unterrichtseinheit „Explorieren – Was gibt es alles zu sehen?“ ist auf der CD zu finden. In dem Arbeitsblatt „Explorieren“ (CD: Arbeitsblatt_Explorieren.doc) werden Fragen vorgestellt, die auf das jeweilige Programm übertragen werden können. Der explorative Zugang gilt dabei übergreifend für alle Programme, also auch für solche, die außerhalb des Kunstunterrichtes eingesetzt werden.

In dem „Arbeitsblatt zu den wichtigsten PC-Funktionen“ (CD: Arbeitsblatt_PC-Funktionen.doc) werden ganz allgemeine Arbeitsschritte behandelt, die z. T. mit kurzen Übungen versehen sind. Dieses Arbeitsblatt sollte den Schülern bei allen Unterrichtseinheiten zur Verfügung stehen, damit sie die praktischen Schritte in den Arbeitsanleitungen eigenständig durchführen können.

Grundlegende Arbeitsschritte und Präsentationshinweise werden in zwei Arbeitsblättern zu dem Programm POWERPOINT gegeben (CD: Anleitung_Uebung_PowerPoint.pdf und Praesentationshinweise_PowerPoint.pdf).

Die Unterrichtseinheit Nr. 9 „Steckbrief: ‚Das bin ich‘“ ist zusätzlich mit einem Arbeitsblatt versehen, das die Schüler zu selbstständigen Erkundungen und Klärungen anregen soll und damit Anlässe zum Schreiben und miteinander Sprechen gibt. Die Datei „Arbeitsblatt_Steckbrief.doc“ und die Beispieldatei „Arbeitsblatt_Steckbrief_Beiispiel.doc“ sind ebenfalls auf der CD zu finden.

Zur Software und technisch-räumlichen Ausstattung

Zu den eingesetzten Programmen gehören das Microsoft-Zubehörprogramm PAINT, das beim Kauf von Windows-Betriebssystemen automatisch mitgeliefert wird, sowie WORD und POWERPOINT, die gewöhnlich im Office-Paket von Windows enthalten sind. Bei den Programmen DRAWING FOR CHILD-

REN und uGIMP handelt es sich um Freeware. Das Open-Source-Programm uGIMP (u = umgebautes GIMP) ist eine modifizierte Version des Bildbearbeitungsprogramms GIMP, das im Original ähnlich wie Photoshop aufgebaut ist. Beim bildnerischen Arbeiten mit Schülern in der Mittelstufe erweist sich die Originalversion von GIMP zumeist noch als sehr komplex. Das Programm uGIMP wurde daher in vielen Bereichen in seiner Funktion reduziert (vgl. Mohr 2011). Innerhalb des Forschungsprojektes „Kunstpädagogik und Computervisualistik im Forschungsverbund. Die Entwicklung und Evaluation von Software aus kindlicher Perspektive“ wird uGIMP zurzeit so modifiziert, dass es für den Einsatz in der Grundschule geeignet ist und für höhere Klassen in der Funktionsbreite erweitert werden kann.³ Im Gegensatz zu Programmen wie PAINT ermöglicht uGIMP, mit unterschiedlichen Ebenen zu arbeiten, wodurch eine sehr viel höhere Flexibilität im Umgang mit Bildern gegeben ist.

Fast 90 Prozent der Schulen sind mittlerweile mit Computern ausgestattet. In den wenigsten Fällen dürften dabei PCs speziell für den Kunstunterricht angeschafft worden sein. Obwohl eine multifunktionale Werkstatt immer noch als ideale Lernumgebung für den Kunstunterricht gilt, in der im Sinne des Crossovers zwischen analogen und digitalen Medien „hin- und hergeschwicht“ werden kann (vgl. Peez/Schacht 2004; Wirth/Wirth 2012), dürfte es nur wenige Computerräume geben, in denen auch konventionelles Arbeiten mit Farben, Ton und sonstigen Materialien erlaubt ist. Die Verzahnung von konventionellen und digitalen Arbeitsprozessen ist folglich eher ein Nacheinander denn ein Miteinander.

In diesem Buch kann auf die unterschiedliche Ausstattung nicht im Einzelnen eingegangen werden. Es obliegt den Erfahrungen der Lehrer, die Unterrichtseinheiten auf die vorliegenden räumlichen und technischen Gegebenheiten zu übertragen. So können die Schüler bei den Unterrichtseinheiten beispielsweise immer auch zu zweit am Computer arbeiten. Auch sind die Unterrichtseinheiten als Projekt oder integriert in den Wochenplan denkbar. Und natürlich kann in einer Unterrichtseinheit statt mit der Digital-


kamera auch mit dem Handy gearbeitet und statt eines Beamer auch ein Whiteboard genutzt werden. Zu beachten ist dabei allerdings, dass jedes Medium wiederum seine ganz spezifischen Arbeits- und Ausdrucksformen mit sich bringt (vgl. u. a. Reuter 2009; Dreyer/Penzel 2012).

Da viele Computer in Schulen noch mit dem Betriebssystem Windows XP ausgestattet sind, sind auch die Unterrichtseinheiten in diesem System entwickelt worden. Die Tutorials, die im PDF-Format auf der beiliegenden CD zu finden sind, sind weniger als ein Handbuch zu verstehen, in dem alle Funktionen aufgeführt und beschrieben werden. Vielmehr werden die wichtigsten Schritte umrissen, um in das Programm praktisch einzusteigen und selbst Erfahrungen sammeln zu können. In den Tutorials zu DRAWING FOR CHILDREN und uGIMP ist der Link zum kostenlosen Download des Programms zu finden.

Zur beiliegenden CD

Auf der beiliegenden CD sind neben den oben genannten editierbaren Arbeitsblättern und Tutorials auch alle im Heft abgedruckten Schüleraufgaben in Form editierbarer WORD-Dateien enthalten. Auch finden Sie hier alle abgedruckten Schülerarbeiten und einige weitere Bilddateien in Farbe. Die CD enthält zudem eine ausführliche Literaturliste zu den einzelnen Kapiteln sowie die Unterrichtseinheit zur Exploration, die den anderen Unterrichtseinheiten bei Bedarf vorgeschaltet werden kann.

Ich wünsche Ihnen und Ihren Schülern viel Spaß und Erfolg beim kreativen Gestalten am Computer!

Ihre 

Anja Mohr

PS: Ich bedanke mich ganz herzlich bei meinen Schülern aus der Weidigschule in Butzbach und bei meinen Studierenden, die mir ihre Ergebnisse zur Veröffentlichung zur Verfügung gestellt haben.

³ Die Erfahrungen und Ergebnisse des interdisziplinären Forschungsprojektes gehen ständig in die Modifizierung von uGIMP ein. Zentrales Anliegen des Projektes ist es, empirische Erkenntnisse zu bildnerisch-ästhetischen Ausdrucksformen von Kindern am Computer auf die Entwicklung und Evaluation von Software zu übertragen. Das Projekt wird seit 2010 von der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) gefördert. Nähere Informationen unter: www.kunstpaedagogik.uni-muenchen.de/forschung/kuco.

1) So tun als ob

Mittels Digitalkamera werden rollentypische körpersprachliche Ausdrucks- und Handlungsformen festgehalten und am Computer bildnerisch umgesetzt.

Thematische Einführung:

Im Laufe des letzten Jahrhunderts gewann das performative Potenzial des Körpers in Kunst, Musik und Theater immer mehr an Bedeutung (vgl. Westphal 2008, S. 76). In der Kunstdidaktik wird das Thema „Körper und Körperlichkeit/Leiblichkeit“ seit den 1980er-Jahren zunehmend aus unterschiedlichen Perspektiven beleuchtet (ausführlich in: von Schnakenburg 2004). Unser Erscheinungsbild, unser Auftreten und unsere Repräsentation scheint in der heutigen Zeit enorm an Wichtigkeit zu gewinnen (vgl. Czerny/Reinhoffer/Sowa 2007). Schier unendlich sind die populärwissenschaftlichen Beiträge, die im Internet zur Körperhaltung und zur Kommunikation zu finden sind. Es scheint, dass in Zeiten, in denen immer mehr „unsinnliche“ Präsentationen mithilfe von digitalen Medien eingefordert werden, gerade die Körpersprache und der Körperausdruck an Wichtigkeit gewinnen. Aufseiten der Schüler verbuchen die Fächer „Darstellendes Spiel“ und „Theater“ wachsenden Zulauf. Gerade im schulischen Umfeld ist es möglich, einzelne Ausdrucksweisen schauspielerisch zu entwickeln und zu erproben und damit zu einem bewussteren Umgang mit dem eigenen Körper zu finden. Denn Übungen mit typischen Körperhaltungen schärfen die Selbstwahrnehmung und sensibilisieren für den eigenen Ausdruck und das eigene Auftreten (vgl. ebd.). Aber auch aufseiten der Lehrer spielt die nonverbale Kommunikation eine große Rolle, gilt doch die Körpersprache als wichtiges Medium, um Inhalte zu erklären und darzustellen sowie Interaktionen zu steuern (vgl. Rosenbusch/Schober 2004).

Ein Großteil unserer Kommunikation findet nonverbal statt. Untersuchungen zeigen, dass es angeborene und gelernte Körpersignale gibt. So werden Gefühle wie Trauer, Zorn, Angst, Ekel, Überraschung und Freude auf der ganzen Welt von einer für das jeweilige Gefühl typischen Mimik ausgedrückt. Wie stark ein Gefühl gezeigt wird, ist allerdings vom sozialen Umfeld abhängig und variiert demnach von Mensch zu Mensch (vgl. Weingardt 2011, S. 11 f.). Cindy Sherman versteht es wie kaum eine andere Künstlerin, in unterschiedliche Rollen zu schlüpfen, indem sie typische Körperhaltungen, Mimik, Gestik und Kostüme studiert und sich in neuen Rollen fotografiert (vgl. Maletz 2009, S. 23). Dabei interpretiert und analysiert sie auch Bilder der Kunstgeschichte, indem sie sie nachstellt und dadurch eine neue Perspektive auf diese Bilder eröffnet (vgl. Kirschenmann/Schulz 2003, S. 48 f.). In der vorliegenden Unterrichtseinheit sollen rollentypische körpersprachliche Ausdrucks- und Handlungsformen antizipiert und am Computer bildnerisch umgesetzt werden. Mit szenischen Übungen werden zunächst typische Handlungen und Positionen von realen oder fiktiven Personen bzw. Figuren (z. B. Stars) oder Menschen in Berufen und Sportlern (z. B. Handwerkern, Fußballern) gemeinsam entwickelt und mit der Digitalkamera aufgenommen. In einem weiteren Schritt werden die Fotografien am Computer bildnerisch weiterentwickelt.

1) So tun als ob

Technische Ausstattung:

Programm: PAINT

Medien/Materialien: Digitalkamera, Farbdrucker

Klasse: 5/6

Sozialform: Partnerarbeit/Einzelarbeit, fächerübergreifender Unterricht mit z. B. Deutsch, Darstellendem Spiel, Theater, Sport

Ergebnis: Computerausdruck

Zeitraum: 2–4 Std. Einführung in das Thema „Körpersprache“ und „Szenisches Darstellen“
 1–2 Std. Fotografieren eines Mitschülers in bestimmten „eingefrorenen“ Körperhaltungen
 2–3 Std. Gestalten am Computer
 1 Std. Präsentation über Ausdrücke/Beamer

Fachliche Kompetenz:

Die Schüler sollen:

- lernen, Körpersprache zu reflektieren und zu interpretieren.
- lernen, unterschiedliche Empfindungen mit dem eigenen Körper darzustellen.
- Körpersprache als ein Mitteilungssystem erfahren.
- eine typische Handlung oder Haltung für einen bestimmten Beruf, eine bestimmte Person, Figur usw. erarbeiten können.
- lernen, verschiedene körperliche Ausdrucksformen zu antizipieren.
- ein Bewusstsein für den eigenen Körper entwickeln.

Medienkompetenz:

Die Schüler sollen:

- den Umgang mit der Digitalkamera und die Wirkung unterschiedlicher Aufnahmemöglichkeiten kennenlernen.
- lernen, Bilder von der Digitalkamera auf den Computer zu übertragen.
- auf der Grundlage einer Fotografie weitere Gestaltungsarbeiten am Computer entwickeln können.
- die für die bildnerische digitale Arbeit charakteristischen Prozesse kennenlernen und Funktionen gezielt nutzen können (Übermalen, Ausschneiden, Kopieren, Drehen usw.).

Sozialkompetenz:

Die Schüler sollen:

- gemeinsam typische Ausdrucksformen für einen bestimmten Beruf, eine bestimmte Person, Figur usw. entwickeln können.
- sich beim Fotografieren gegenseitig beraten und unterstützen können.

Phasengliederung für die Unterrichtseinheit:

2–4 Std. Einführung in das Thema „Körpersprache“ und „szenisches Darstellen“

1) So tun als ob

Partnerarbeit:

Es werden zunächst typische Gesten, Haltungen usw. aus Situationen in der Schule und im Alltag gesammelt und notiert.

Impulsfragen:

- Welche typischen Ausdrucksformen (Haltungen, Gesten, Posen usw.) kennt ihr aus der Schule und dem Alltag und wie werden sie im Allgemeinen interpretiert (z. B. Zeigefinger vor dem Mund als Aufforderung zum Leisesein; Heben des Arms als Meldung im Unterricht; Verschränken der Arme vor dem Körper als Abwehrhaltung usw.)?
- Gibt es typisch weibliche und typisch männliche Gesten, Posen und Körperhaltungen? Welche kennt ihr?

Lehrervortrag:

Vorgelegt werden Bilder aus der Kunstgeschichte (vgl. z. B. Zuffi 2007) und der aktuellen Kunst, die typische Gesten, Haltungen, Posen usw. zeigen (z. B. Jan van Eyck „Die Arnolfini-Hochzeit“; Jacques-Louis David „Der Schwur der Horatier“; Jacques-Louis David „Napoleon“; Honoré Daumiers Karikaturen von u. a. „Juristen“ und „Musikern“; Cindy Sherman „Film Stills“).

Impulsfragen:

- Welche Körperhaltung nehmen die Abgebildeten ein?
- In welchen Rollen werden sie dargestellt?
- Wie wirken die Körperhaltungen (z. B. natürlich, künstlich, übertrieben usw.)?
- Welche Requisiten/Attribute/Symbole sind sichtbar?
- Inwiefern unterstützen diese die eingenommene Körperhaltung?

Partnerarbeit:

- gemeinsames Festlegen auf vier unterschiedliche Rollen (eine Person, eine Figur, ein Beruf, eine Sportart)
- Sammeln und Notieren von Stichworten bezüglich relevanter körpersprachlicher Ausdrucksweisen dieser Rollen: Körperhaltungen, Charaktereigenschaften, Verhalten, Mimik, Befindlichkeiten, Aussehen, Bewegung im Raum (vgl. Grünwald 2010, S. 22 ff.)
- Antizipieren und Üben der körpersprachlichen Ausdrucksweisen

1–2 Std. Fotografieren eines Mitschülers in bestimmten „eingefrorenen“ Körperhaltungen

Partnerarbeit:

- Gemeinsam mit dem Partner soll überlegt werden, in welcher Position, mit welcher Geste, mit welchem Ausdruck usw. die ausgesuchten Rollen fotografiert werden sollen (ohne spezielle Requisiten).
- Die Schüler suchen sich eine Stelle in der Klasse und fotografieren den Partner in den typischen Körperhaltungen.
- Die Dateien werden von der Digitalkamera auf den Computer übertragen.

1) So tun als ob

2–3 Std. Gestalten am Computer

Selbstständige Schülertätigkeit:

- Nun erfolgt die weitere Gestaltung der Fotografien am Computer. Dabei sollen die antizipierten Handlungen/Haltungen/Personen/Figuren usw. immer im Blick behalten werden.
- Die zur Umgestaltung (Modifizierung) der Fotografien zur Verfügung stehenden computertypischen Funktionen sollen dabei genutzt werden (Ausschneiden, Kopieren, Doppeln, Drehen, Verzerren usw.).

1 Std. Präsentation über Ausdrücke/Beamer

Diskussion/Schülervortrag:

- individuelles Präsentieren der Bilder vor der Gruppe
- Beschreiben der Erfahrungen

Impulsfragen:

Welche Funktionen bewirken welche Umgestaltungen? Wie haben sich die Bilder dabei verändert?
Welche Schritte waren hierzu nötig?

Arbeitsanleitung für die praktischen Schritte am Computer:

1. Erstelle einen neuen Ordner und übertrage die Fotografien von der Digitalkamera auf den Computer. Benenne den Ordner um in: So-tun-als-ob.
2. Öffne das Programm PAINT.
3. Öffne ein Foto und gestalte es so um, dass die Rolle, die dargestellt wird, deutlich hervortritt (z. B. durch Hinzumalen von Formen, durch Übermalen, Ausschneiden, Kopieren, Doppeln, Drehen, Verkleinern und Vergrößern von Formen und Bildteilen).
4. Speichere das umgestaltete Foto unter einem neuen Namen ab (die Originaldatei bleibt dann bestehen).
5. Führe die Schritte 3–4 mit weiteren Fotografien durch.

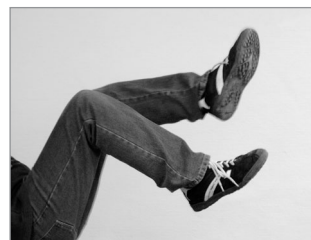
Schülerbeispiele:



Als ob ich klettere



Kletternder
Weihnachtsmann



Als ob ich falle



Fallender
Weihnachtsmann

SCHOOL-SCOUT.DE



Unterrichtsmaterialien in digitaler und in gedruckter Form

Auszug aus:

Kreatives Gestalten am Computer (Sek I)

Das komplette Material finden Sie hier:

School-Scout.de

