

Alles in Bewegung 1 – Entwicklung eines Gestaltungskonzepts für einen narrativen Bewegungsmoment unter Berücksichtigung von Möglichkeiten zur Ausdruckssteigerung

Inhaltsfeld: Bildgestaltung
 Inhaltlicher Schwerpunkt:
 Bildgestaltung: Form
 Bildkonzepte: Bildstrategien

Konkretisierte
 Kompetenzerwartungen

Inhalte und Methoden

Vorhabenbezogene
 Konkretisierung / Beispiele

Produktion:

- gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen.

Rezeption:

- beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen.
- analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.
- benennen Aspekte des fruchtbaren Moments und der eingefrorenen Bewegung.

Kontext:

Kommunikation / dynamische Prozesse im Alltag

Voraussetzungen:

Zeichnerische und malerische Grundfertigkeiten

mögliche Unterrichtsmethoden:

Bewegungsmomente nachstellen und nachempfinden, Bildbeispiel analysieren und deuten.

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Zwischenergebnisse zu den einzelnen bearbeiteten Aspekten
- Dokumentation der einzelnen

Ausgehend von Bewegungsnachstellungen und Bildbeispielen werden narrative Momente der Bewegung analysiert und gedeutet.

mögliche Übungen:

- Untersuchungen zur Körperproportion
- Untersuchungen zu Bewegungsdarstellungen an Bildbeispielen
- „galoppierendes Rennpferd“ von Muybridge, „Man walking to the sky“ Borowsky, antike Plastiken analysieren hinsichtlich Bewegung

Im weiteren Unterricht sollen dynamische Bewegungsdarstellungen aus den Bereichen Sport, Comic oder Tierwelt hinsichtlich ihrer Merkmale untersucht, beschrieben und

	Arbeitsschritte und Arbeitsergebnisse im Heft • Beiträge in Zwischen- und Abschlussdiskussionen • gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung	nachvollzogen werden. Die Schülerinnen und Schüler konzentrieren sich in ihrer praktischen Arbeit auf ausgewählte Aspekte und entwickeln hierzu eine eigenständige Bildlösung.
--	--	---

Alles in Bewegung 2 – Bewusstmachung des Stroboskopeffekts

Inhaltsfeld: Bildgestaltung
 Inhaltlicher Schwerpunkt:
 Bildgestaltung: Form
 Bildkonzepte: Bildstrategien

Konkretisierte Kompetenzerwartungen	Inhalte und Methoden	Vorhabenbezogene Konkretisierung / Beispiele
Produktion: - gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen. Rezeption: - beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen. - analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte. - benennen Aspekte des fruchtbaren Moments und der eingefrorenen Bewegung.	Kontext: Kommunikation / dynamische Prozesse im Alltag / Daumenkino Voraussetzungen: Zeichnerische und malerische Grundfertigkeiten mögliche Unterrichtsmethoden: Stationenlernen zum Stroboskopeffekt bei Daumenkinos. Grundlagen der Leistungsbewertung: - Zwischenergebnisse zu den einzelnen bearbeiteten Aspekten - Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte und Arbeitsergebnisse im Heft - Beiträge in Zwischen- und	STATION 1: Den Stroboskopeffekt mithilfe von Daumenkinos erfahren und erklären. STATION 2: Wissenschaftlicher Zugang zum Stroboskopeffekt. STATION 3: Das Daumenkino als ein Vorläufer der kinematographischen Projektion. STATION 4: Material testen – Papier auf Eignung und seine Bindungsart untersuchen. Die Stationen können flexibel erweitert werden. Anschließend eine zusammenführende gestaltungspraktische Aufgabe.

	Abschlussdiskussionen • gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung	
--	--	--

Game-Design – Spiel mit Raumillusion und Raumbedeutung auf der Fläche zur Entwicklung eines neuen Raumkonzepts für ein Computerspiel

Inhaltsfeld: Bildgestaltung

Inhaltlicher Schwerpunkt:

Bildgestaltung: Form

Bildkonzepte: Bildstrategien, personale/soziokulturelle Bedingungen

Konkretisierte Kompetenzerwartungen	Inhalte und Methoden	Vorhabenbezogene Konkretisierung / Beispiele
Produktion: - gestalten Bilder durch Verwendung material- farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung. Rezeption: - bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts-Gefügen in komplexeren Problemzusammenhängen. - beschreiben sinnlich wahrgenommene bildnerische Objekte, Prozesse und Situationen und ihre subjektive Wirkung sprachlich differenziert. - analysieren mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren gestaltete	Kontext: Raumdarstellungen in Kunstgeschichte und Alltagskultur Voraussetzungen: - Zeichnerische Grundfertigkeiten - Raumdarstellung auf der Fläche (Kl. 6) mögliche Unterrichtsmethoden: Lernaufgabe Grundlagen der Leistungsbewertung: - Zwischenergebnisse zu den einzelnen bearbeiteten Aspekten - Dokumentation der einzelnen Arbeitsschritte und Arbeitsergebnisse im Heft - Beiträge in Zwischen- und Abschlussdiskussionen	Ausgehend von einem Design-Auftrag, eine Hintergrundgrafik für ein neues Computerspiel zu kreieren, werden die Grundregeln der Konstruktion von zentralperspektivisch organisierten Raumillusionen erarbeitet. mögliche Übungen: - Wiederholen und Untersuchen einfacher raumschaffender Mittel wie Höhenunterschied, Überdeckung, Größenunterschied - Untersuchungen zu Fluchtpunkten an Bildbeispielen (Transparentpapier) - Konstruktion von Räumen und Veränderung der Lage von Fluchtpunkten bei der Öffnung von Fenstern und Falltüren. Im weiteren Unterricht sollen Spielwelten

Kunst – Klasse 8

Phänomene aspektbezogen und geleitet in ihren wesentlichen materiellen und formalen Eigenschaften.	gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung	hinsichtlich der zentralperspektivischen Konstruktion untersucht, beschrieben und nachvollzogen werden. Die Schülerinnen und Schüler konzentrieren sich in ihrer praktischen Arbeit auf diese Aspekte und entwickeln hierzu eine eigenständige Bildlösung.
--	---	--