

Thema des 3. Unterrichtsvorhabens in der Jahrgangsstufe 8 (Stand September 2020)

„Mit Bildern Geschichten erfinden.“ – Durch bildnerische Strategien in Bilderfolgen (Comic) vom narrativen Moment zur fiktionalen Bewegungssillusion gelangen.

Zeitbedarf geplant

ca. 16-18 Unterrichtsstunden
tatsächlich: nach Erprobung

Inhaltsfelder (IF)

Inhaltliche Schwerpunkte

IF 1 (Bildgestaltung)

- Schwerpunkt >Fläche, >Zeit, >Form, >Farbe

IF 2 (Bildkonzepte)

- Schwerpunkt >Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen)

- Schwerpunkt: >Malerei, >Grafik: Fiktion/Vision, >Expression, >(außerhalb der Obligatorik des Kernlehrplans zusätzlich) Narration

Festlegung der Kompetenzen

(obligatorisch, festgeschrieben im KLP Sek. I)

➤ Übergeordnete Kompetenzerwartungen:

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen,
- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte.

➤ IF 1: Bildgestaltung:

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage,
- entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegung und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung,
- realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen,

- realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler

- analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen,
- analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung),
- analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten,
- analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen.

➤ **IF 2: Bildkonzepte**

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln auf der Grundlage von Bildzitat Bildlösungen in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug,
- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen,
- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension,
- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen,
- Überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen),
- bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit.

➤ **IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen**

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen.

Absprachen hinsichtlich der Bereiche (Festlegung durch die Fachkonferenz)	Anregungen zur Umsetzung (fakultativ für die Hand der Lehrkraft als Anregung oder Ideensammlung)
Materialien/Medien <ul style="list-style-type: none"> • Zeichenmaterialien (Bleistifte, Radiergummi, Anspitzer, Lineal), festes Zeichenpapier, Transparentpapier, Fineliner, Farbkasten, Pinsel • diverse Text- und Comicvorlage(n) • digitale Kamera(s) bzw. Smartphone(s) oder iPad(s) 	<ul style="list-style-type: none"> • Bleistifte (HB-2B), schwarze Fineliner und Haarpinsel in unterschiedlicher Dicke, Deckfarbenkasten, ggf. farbige Tusche • einfache Comic-Strips, z.B. von Charles M. Schulz („<i>Peanuts</i>“; Sonntagsseite vom 11.01.1953); komplexe Comic-strips, hier z.B. von Alison Bechdel („<i>Fun Home: A Family Tragicomic</i>“, 2006) • Einzelbilder, z.B. von Jim Avignon („<i>my world</i>“, „<i>the press conference</i>“, „<i>die Kindergärtnerin</i>“, „<i>computerschool</i>“, „<i>bad mood rising</i>“, „<i>trouble</i>“, 2000)
Epochen/Künstlerinnen und Künstler/Bildautorinnen und -autoren <ul style="list-style-type: none"> • Cartoon- und Comiczeichner und -zeichnerinnen unterschiedlicher Zeiten (19./20./21. Jh.) und Kulturen, die einfache und/oder komplexe Bildergeschichten entworfen und veröffentlicht haben 	Heinrich Hoffmann („ <i>Der Struwwelpeter</i> “, 1845), Wilhelm Busch („ <i>Max und Moritz</i> “, 1865), Charles M. Schulz („ <i>Peanuts</i> “, 1950), René Goscinny und Albert Uderzo („ <i>Asterix</i> “, 1959), Jim Avignon („ <i>TV made me do it</i> “, 2000), Alison Bechdel („ <i>Fun Home</i> “, 2006)
Fachliche Methoden <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung (mündlich, schriftlich) • Arbeit an Stationen (aspektorientiertes experimentelles und erprobendes gestalterisches Arbeiten) • Auswahl/Erfindung und Umsetzung eines pointierten narrativen Textes in fragmentarische Wort- und fokussierte Bildsprache • einfache Entwurfskizzen sowie Ausgestaltung von Entwürfen in Farbe und Schwarzweiß • Präsentation von Zwischen- und Endergebnissen • Einzel-, Partner- und Gruppenarbeit im Rahmen eines (arbeitsteiligen) Gestaltungsprozesses • angeleitete, aspektbezogene Begutachtung und Beurteilung gestaltungspraktischer Ergebnisse in Expertinnen und Expertengruppen • Kurzvortrag mit digitaler Unterstützung 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung eines Fachglossars (Bildsprache des Comics) • Ideenfindungsstrategien • zielgerichtete Erprobung des grafischen und malerischen Mediums (Bild und Text) in Bezug auf dessen avisierte narrative Ausdrucks- als auch Vervielfältigungsfunktion, insbesondere im Rahmen des Lernens an Stationen • gezielter intentionaler Einsatz der erprobten (text- und bildsprachlichen Mittel im Rahmen einer narrativen (zeitlichen) Folge von Panels (insbesondere die Aspekte Punkt, Linie, Strich sowie Farbe, Form und Bildraum als Ausdrucksmittel beachtend) • tabellarisches Bewertungsraster (Gestaltungs-/Bewertungskriterien) zur Beurteilung von gestaltungspraktischen Ergebnissen (Leistungsaufgabe) • Präsentationsformen • Portfolio Arbeit
Diagnose <ul style="list-style-type: none"> • Eingangs- und Zwischendiagnose zur Wahrnehmungs-, Ausdrucks- und Handlungskompetenz in Bezug auf die o.g. inhaltlichen Schwerpunkte der IF 1 und IF 3 	<ul style="list-style-type: none"> • rezeptive und/oder produktive Diagnose, auch in Form von Selbsteinschätzungsbögen
Evaluation <ul style="list-style-type: none"> • aspektbezogene Evaluation des Unterrichtsvorhabens 	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluation des Unterrichts durch in Kleingruppen erstelltes Feedback
Leistungsbewertung <u>Sonstige Mitarbeit:</u> <ul style="list-style-type: none"> • mündliche und schriftliche Beiträge im Unterricht 	<ul style="list-style-type: none"> • mündliche Beiträge im Unterrichtsgespräch (Qualität/Quantität/Kontinuität) • Kurzvorträge zu o.g. Zeichnerinnen und Zeichnern

<ul style="list-style-type: none"> • produktive und rezeptive Mitarbeit in der Lernphase • gestaltungspraktische Entwürfe und Produkte • Prozessdokumentation • Präsentation (auch Kurzvorträge) 	<ul style="list-style-type: none"> • mündliche, schriftliche und gestaltungspraktische Beiträge in den rezeptiv und produktiv orientierten Lernphasen • ergebnisorientierte konstruktive Mitarbeit im Team • kriterienorientierte Leistungsbewertung auf Basis von Bewertungsbögen, aspektgeleitete Schülerinnen- und Schüler selbstbewertung • Führen des Portfolios (Vollständigkeit, Strukturiertheit, Nachvollziehbarkeit, Anschaulichkeit) • Präsentation des gestaltungspraktischen Produkts
--	---

Sequenzialisierung des 3. UV (Jahrgangsstufe 8)

1. Sequenz: „Was ist ein Comic? Was ist ein Comicstrip?“ > rezeptive und produktive Diagnose (ca. 3 Ustd.)

> Ziel: Eruiieren der Vorkenntnisse/-erfahrungen der Schülerinnen und Schüler bzgl. der Erscheinungsform „Comic“, und der spezifischen Darstellungsweise (Funktion eines Panels sowie der grundlegenden grafischen und ggf. malerischen Mittel) eines Comicstrips.

- 1.1 Austausch über individuelle Comickenntnisse und -vorlieben, ggf. kurze Präsentationen von mitgebrachten Comics und/oder von Comics in unterschiedlichen Erscheinungsformen (u.a. Graphic Novel, Manga) aus unterschiedlichen Ländern.
- 1.2 Beschreibung und Analyse eines einfachen Comicstrips von Charles M. Schulz (bestehend aus acht Panels, mit starker Reduzierung formaler und inhaltlicher bildnerischer Mittel).
- 1.3 Die Schülerinnen und Schüler beschreiben das Motiv in seiner sukzessiven Veränderung, zeigen die hierdurch von der/dem Betrachtenden zu füllenden narrativen/inhaltlichen Lücken auf, analysieren die grafischen Mittel (Umriss- und Binnen-, Bewegungs- und Gegenstandslinien, Flächen und Schraffuren; Denk- und Sprechblasen; Schrift) und ihre spezifische Funktion.
- 1.4 Die Schülerinnen und Schüler erhalten arbeitsteilig den Auftrag den Comicstrip von Charles M. Schulz im Sinne der expressiven Steigerung des Ausdrucks bzgl. der Form und Farbe grafisch/malerisch zu verändern. Sie wenden dabei ihre ihnen bereits bekannten spezifisch bildnerischen Mittel an (z.B. Veränderung der jeweiligen Panelgröße, der Einstellungsgröße und -perspektive des Motivs im jeweiligen Panel, der Form- und Raumverzerrung, spezifischer Einsatz der Ausdrucksfarbe, Kontrastierung von Farbe und von Form, Veränderung der Sprechblasenform sowie der Schrift).
- 1.5 Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse in einer zu jurierenden Ausstellung und begutachten die jeweiligen Ergebnisse.

2. Sequenz: „Die bildnerischen Mittel des Comicstrips.“ > rezeptive und produktive Lernaufgabe (ca. 5 Ustd.)

> Ziel: Ergänzen und Vertiefen der Kenntnisse und Kompetenzen über ausgewählte spezifisch bildnerische Mittel eines Comicstrips und ihrer jeweiligen Funktion (insbesondere in Bezug auf ihren spezifischen Ausdruckswert); Einblicke in die historische und kulturelle Entwicklung der Bildererzählung sowie biografische Bezüge.

- 2.1 Die Schülerinnen und Schüler durchlaufen einen Stationenlehrgang, in welchem sie konfrontiert werden mit unterschiedlichen funktional bedeutsamen bildnerischen Mittel des Comicstrips (etwa: Vereinfachung/Reduktion sowie expressive Steigerung der figurativen Welt im Rahmen der Panels, Gestaltung der jeweiligen Einzelpanels im Rahmen eines Comicstrips zum Aufbau eines in chronologischer Abfolge sich entwickelnden Erzählmoments, narrativer und expressiver Einsatz sowie spannungsreiche Montage unterschiedlicher Einstellungsgrößen und -perspektiven, narrative und expressive Texteinbindungen sowie Einsatz onomatopoetischer Elemente, Bewegungsillusionen).
- 2.2 Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und analysieren in einer schriftlichen Übung in EA das Bild „my world“ von Jim Avignon in Bezug auf dessen expressive comichaft Gestaltung (Motiv, Farbe, Form, Bildraum).
- 2.3 Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten in PA digital unterstützte Kurzvorträge zu diversen Autorinnen und Autoren bzw. Zeichnerinnen und Zeichnern unterschiedlicher Zeit (ggf. aus unterschiedlichen Kulturräumen) und präsentieren diese der Lerngruppe.

3. Sequenz: „My World oder Der alltägliche Wahnsinn – Entwurf eines eigenen Comicstrips in GA.“ > produktive Leistungsaufgabe (I) (ca. 2 Ustd.)

> Ziel: Anwendung (I) der erlangten produktiven und rezeptiven Kompetenzen in Bezug auf den intentional funktionalen Einsatz der bildnerischen Mittel eines Comics auf der Grundlage der eigenen biografischen bzw. historischen

Bedingtheit und möglichen Erfahrungswelt; Planung und Durchführung eines möglichst selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens im Team.

3.1 Die Schülerinnen und Schüler leiten aus den gesammelten Arbeitsergebnissen Möglichkeiten der eigenen Anwendung ab und unterbreiten in Absprache mit der Lehrkraft Vorschläge bzgl. der Planung des (möglichen) weiteren Lern- und Leistungsprozesses. Lerngruppe und Lehrkraft entwerfen gemeinsam eine zu verschriftlichende konkretisierte Aufgabenstellung.

3.2 Die Schülerinnen und Schüler entwickeln in Arbeitsteams (ca. fünf Schülerinnen und Schüler) konkrete Vorschläge eines Plots zum o.g. Thema („*My World oder Der alltägliche Wahnsinn*“) und erarbeiten erste zeichnerische Entwürfe bzgl. des Erscheinens der Handlungsfigur(en).

3.3 Die Schülerinnen und Schüler stellen ihre Erzähl- und Darstellungsideen dem Plenum in digitaler Form vor und nehmen die im Plenum vorgestellten und evtl. diskutierten konkreten Optimierungsvorschläge im Rahmen ihrer zu erfolgenden Um- und Ausgestaltung auf.

4. Sequenz: „*My World oder Der alltägliche Wahnsinn (II) – Unser eigenes Projekt: Vom Entwurf zum zu veröffentlichenden Comicstrip.*“ > produktive Leistungsaufgabe (II) und Evaluation (ca. 8 Ustd.)

> Ziel: Anwendung (II) der erlangten produktiven und rezeptiven Kompetenzen in Bezug auf den intentional funktionalen Einsatz der bildnerischen Mittel eines Comics auf der Grundlage der eigenen biografischen bzw. historischen Bedingtheit und möglichen Erfahrungswelt; Planung und Durchführung eines möglichst selbstständigen und eigenverantwortlichen Arbeitens im Team, kritische Selbst- und Fremdreflexion.

4.1 Die Schülerinnen und Schüler planen, organisieren (Protokoll) und gestalten möglichst arbeitsteilig im Team (Teamkonferenzen) ihre Idee in Bezug auf Text und Bild in einem überschaubaren Comicstrip zum o.g. Thema. Sie nutzen die ihnen zur Verfügung stehenden Medien (grafisch, malerisch, digital) im Sinne einer Optimierung des gestalterischen Prozesses und Produkts.

4.2 Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr im Team erstelltes Produkt (Comicstrip) im Rahmen einer im Fachraum aufzubauenden Ausstellung.

4.3 Die Schülerinnen und Schüler begutachten und beurteilen die entstandenen gestaltungspraktischen Produkte im Abgleich mit der konkreten Aufgabenstellung.

4.4 Die Schülerinnen und Schüler vervollständigen ihre prozessbegleitende Dokumentation in der Portfolio-Mappe und reflektieren/evaluieren individuell ihre Erfahrungen in Bezug auf den Lerngewinn, den Arbeitsprozess und das entstandene gemeinsame Gruppenprodukt.