

Niveaubestimmende Aufgaben - Kunsterziehung - Schuljahrgänge 5/6:

## **Bildgeschichte digital**

### **1. Einordnung in den Fachlehrplan**

<b>Kompetenzschwerpunkt: Bilderwelten</b>
Zu entwickelnde (bzw. zu überprüfende) Kompetenzen: <ul style="list-style-type: none"><li>– Entwickeln und Gestalten: eine digitale Bildgeschichte mit Präsentations- und Animationsprogrammen gestalten</li></ul>
Bezug zu grundlegenden Wissensbeständen: <ul style="list-style-type: none"><li>– Arbeiten mit Präsentations- und Animationssoftware</li></ul>






### **2. Anregungen und Hinweise zum unterrichtlichen Einsatz**

*Diese Aufgabe kann sowohl als projektorientierte, komplexe Lernaufgabe im Unterricht eingesetzt werden oder aber auch als analytisch-kreatives Äquivalent für eine Klassenarbeit genutzt werden.*

– Aufgabe 1.1:

Diese Aufgabe dient der Schulung der visuellen Wahrnehmung sowie dazu, aus dem Gesehenen eine Kernaussage zu erfassen und zu formulieren.

– Aufgabe 1.2:

- Diese Aufgabe dient zum (Wieder-) Erkennen typischer Gestaltungsmittel und Strukturen sowie deren zeitlicher Ordnung und Abfolge.

– Aufgabe 1.3:

- Hier gilt es, Zusammenhänge zwischen Bild und Text zu erkennen. Zudem kann die Motivation, die durch mehrkanalige Lernangebote geweckt werden kann, erkannt und bewusst für sich entdeckt werden.

– Aufgabe 2.1:

- Hier kann die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler zur Themenfindung beitragen (Schulkultur, Hobby, Umwelt...). Die Lehrkraft kann Impulse setzen.
- Die Gruppenzusammenstellung sollte der Heterogenität des Klassenverbands angemessen sein, auch im Hinblick auf Aufgaben 2.2/2.3.

– Aufgabe 2.2:

- Bei der Entwicklung des Storyboards muss auf die Einhaltung grundlegender dramaturgischer Regeln geachtet werden: Einstieg in die Geschichte/Figurenpräsentation – Handlung/Konflikt – Abschluss/Lösung

- Aufgabe 2.3:
  - Hier kommt es darauf an, dass die Gruppen Fantasie und Kreativität nutzen und einsetzen.
  - Ebenso wichtig ist es, dass Teamfähigkeit geübt wird, gegenseitige Unterstützung sowie Zielstrebigkeit gehören auch zu den überfachlichen Kompetenzen, die mit dieser Aufgabe weiterentwickelt werden.
  - Hier ist sicherer Umgang mit der Technik gefordert.
  - Auch Gefühl und Bewusstsein für Abläufe und Zeiteinteilung werden mit dieser Aufgabe trainiert.
  - Die Lehrkraft kann bei Bedarf unterstützend eingreifen, wenn die Aufgabe als Lernaufgabe konzipiert wurde.
- Aufgabe 2.4:
  - Bei Präsentation und Reflexion sowie Vergleich der einzelnen Bildgeschichten sollen Ergebnissicherung und Erfolgserlebnis sowie Wertschätzung eigener und fremder Leistungen im Vordergrund stehen.
  - Gesprächskultur wird auch beim Geben und Annehmen sachlicher, begründeter Kritik geübt.

### **3. Mögliche Probleme bei der Umsetzung**

- Problematisch ist evtl. der Einsatz einer geeigneten Bildgeschichte im Unterricht. Hier muss pädagogisch verantwortungsbewusst ausgewählt werden.
- Auf dem Bildungsserver steht im Fach Kunsterziehung ein Unterrichtsergebnis als Anschauungsbeispiel zu Verfügung.
- Falls nicht ausreichend schuleigene digitale Endgeräte den Gruppen als Aufnahmegeräte zur Verfügung stehen, kann die Nutzung privater Geräte problematisch werden. In diesem Fall kann auch mit einem Lehrergerät zeitversetzt aufgenommen werden.

### **4. Variante**

Besonders leistungsstarken Gruppen können auch bestimmte Materialien vorgegeben werden, zu denen sie sich eine Geschichte ausdenken und diese als digitale Bildgeschichte umsetzen müssen, z. B. „3 Büroklammern und ein Radiergummi“ oder „Schnürsenkel, Schere und Papier“ oder kleine Spielfiguren (wie in der Illustration zu dieser Aufgabe).

**5. Lösungserwartung:**

<b>Aufgabe</b>	<b>Erwartungshorizont</b>	<b>AFB</b>
Teilaufgabe 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bildsequenzbeschreibung</li> <li>– Gestaltungsmittel ordnen und analysieren</li> <li>– Zusammenhänge zwischen digitalen Medien (hier: Bildgeschichten) und Lernmotivation herstellen und begründen</li> </ul>	AFB I AFB II AFB III
Teilaufgabe 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>– mit bildkünstlerischen Gestaltungsmitteln sicher umgehen</li> <li>– Figuren erfinden, mit Gestaltungsmitteln kreativ experimentieren</li> <li>– Gestaltungsmittel in einen Handlungszusammenhang einordnen</li> <li>– Animations- und Präsentationssoftware sowie digitale Endgeräte sachgerecht einsetzen</li> </ul>	AFB I AFB III  AFB II  AFB II