

Niveaubestimmende Aufgaben für die Sekundarschule



SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität
und Lehrerbildung (LISA)

Kunsterziehung

Die niveaubestimmenden Aufgaben sind Bestandteil des Lehrplankonzeptes für die Sekundarschule.

An der Erarbeitung der niveaubestimmenden Aufgaben haben mitgewirkt:

Bögner, Frank	Osterburg
Prof. Dr. Dreyer, Andrea	Weimar (fachwissenschaftliche Beratung)
Ratke, Bettina	Stendal
Röder, Ina	Hohenmölsen
Stahn, Jana	Halle (Leitung der Implementationsfachgruppe)

Die niveaubestimmenden Aufgaben sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte bleiben vorbehalten. Die Nutzung zu privaten Zwecken und für nicht kommerzielle schulische Unterrichtszwecke ist zulässig. Jegliche darüber hinaus gehende Nutzung ist nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Landesinstituts für Schulqualität und Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA) zulässig.

Herausgeber im Auftrag des Kultusministeriums des Landes Sachsen-Anhalt:

Landesinstitut für Schulqualität und
Lehrerbildung Sachsen-Anhalt (LISA)
Riebeckplatz 9
06110 Halle (Saale)

www.bildung-lsa.de

Druck: SALZLAND DRUCK Staßfurt

Halle 2012

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1 Funktionen und Anlage der niveaubestimmenden Aufgaben	2
1.1 Gesamtkonzeption.....	2
1.2 Konstruktion der Aufgaben	4
2 Aufgaben	5
2.1 Schuljahrgänge 5/6.....	5
Unterwegs in Stadt und Land.....	5
Fliegende Fische.....	9
2.2 Schuljahrgänge 7/8.....	13
Räume entdecken.....	13
Menschen in Bewegung.....	17
Aufrütteln!	20
2.3 Schuljahrgänge 9/10.....	23
Mach dir einen Kopf!	23
Porträts einmal anders.....	26

1 Funktionen und Anlage der niveaubestimmenden Aufgaben

1.1 Gesamtkonzeption

Die niveaubestimmenden Aufgaben werden am Beispiel ausgewählter Kompetenzschwerpunkte, häufig jedoch auch schwerpunktübergreifend, formuliert. Ihre wesentlichen Funktionen sind

- (1) exemplarisch zu verdeutlichen, in welcher Breite und Ausprägung fachspezifische Kompetenzen am Ende des jeweiligen Doppeljahrganges angestrebt werden,
- (2) Anregungen für die Gestaltung verschiedener Unterrichtssequenzen (Problematisierung, Erarbeitung, Festigung, Anwendung) zu geben, um die Entwicklung eben dieser Kompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern zu ermöglichen und zu unterstützen,
- (3) den Lehrkräften Anregungen zu geben, dem Lehrplan entsprechende Aufgaben auszuwählen und zu erarbeiten,
- (4) Hinweise für die Gestaltung von kompetenzorientierten Lernkontrollen und für die Beurteilung von Schülerleistungen zu geben.

Die Themen der niveaubestimmenden Aufgaben haben beispielgebenden Charakter und können sich – je nach Interesse – auch auf andere Gegenstände beziehen.

Niveaubestimmende Aufgaben orientieren sich sowohl an fachspezifischen als auch an den im Grundsatzband formulierten fachübergreifenden Kompetenzen und widerspiegeln eine weiterentwickelte Aufgabenkultur durch:

- die Komplexität der Aufgabenstellung,
- den Lebensweltbezug und Einbeziehung fächerübergreifender Aspekte,
- die Nutzung unterschiedlicher Aufgabenformate,
- ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Aufgaben unterschiedlicher Anforderungsbereiche,
- die Berücksichtigung eigenständiger Lösungs- und Gestaltungsvarianten im fachwissenschaftlichen und fachpraktischen Zusammenhang.

Dabei werden die Wissensbestände, die sich die Schülerinnen und Schüler bis zum Ende des jeweils ausgewiesenen Doppeljahrganges angeeignet haben sollen, einbezogen und Aspekte aus den verschiedenen Kompetenzschwerpunkten des Lehrplanes verknüpft.

Die niveaubestimmenden Aufgaben wurden unter Berücksichtigung der im Leistungsbewertungserlass genannten Anforderungsbereiche (AFB I bis III) erarbeitet. In jeder einzelnen finden sich mindestens zwei, häufig jedoch alle drei Anforderungsbereiche in den Teilaufgaben wieder. Die getroffenen Zuordnungen dienen der Orientierung. Sie können jedoch –

bezogen auf eine konkrete Schülerschaft – von den Vorgaben abweichen, da nur der Fachlehrer den Verlauf des bisherigen Unterrichts beurteilen kann.

Die nachfolgende Übersicht soll die Zuordnung der Anforderungsbereiche in den niveaubestimmenden Aufgaben nachvollziehbar machen und dazu anregen, eigene Aufgabenstellungen hinsichtlich der drei Anforderungsbereiche zu prüfen.

	Anforderungsbereich I Reproduktionsleistungen	Anforderungsbereich II Reorganisationsleistungen und Transferleistungen	Anforderungsbereich III eigenständige Problemlösung
Anforderungen allgemein	<ul style="list-style-type: none"> - Wiedergabe von Sachverhalten aus einem abgegrenzten Gebiet und im gelernten Zusammenhang - Anwendung geübter Arbeits- und Gestaltungstechniken in einem sich wiederholenden Zusammenhang 	<ul style="list-style-type: none"> - Anwendung bekannter Sachverhalte in neuen Zusammenhängen - Übertragung vertrauter Arbeits- und Gestaltungstechniken in vergleichbare, jedoch neue Situationen 	<ul style="list-style-type: none"> - planmäßige, selbstständige Arbeit an komplexen Gegebenheiten mit dem Ziel, zu selbstständigen Lösungen, Deutungen, Folgerungen oder Wertungen zu gelangen
Fachspezifische Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> - Beispiele kultureller Ausdrucksformen, Gestaltungsmerkmale und bildnerischer Mittel sammeln und beschreiben - gestalterische Techniken nachvollziehen - gestalterische Techniken sowie vorgegebene Arbeits- und Gestaltungsmerkmale verwenden - eigene Arbeitsergebnisse auf Grundlage vorgegebener Bewertungskriterien beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> - Beispiele kultureller Ausdrucksformen, Gestaltungsmerkmale und bildnerischer Mittel stilkundlich einordnen - bekannte Techniken und Prinzipien in neue gestalterische Zusammenhänge übertragen - Arbeitsergebnisse auf der Grundlage bekannter Bewertungskriterien einschätzen 	<ul style="list-style-type: none"> - Beispiele kultureller Ausdrucksformen, Gestaltungsmerkmale und bildnerischer Mittel vergleichen und deren Zuordnung begründen - eigene Gestaltungsideen entwickeln, den Gestaltungsprozess planen und mit ausgewählten Materialien, bildnerischen Mitteln sowie Arbeits- und Gestaltungstechniken umsetzen - Arbeitsergebnisse kritisch reflektieren und sachgerecht bewerten

1.2 Konstruktion der Aufgaben

Jede niveaubestimmende Aufgabe ist wie folgt gegliedert:

- **Aufgabe (A)**

Kennzeichnung:

Aufgabenbezeichnung

Sjg. – A ...

Hier werden den Schülerinnen und Schülern nach einem motivierenden Einstieg mehrere Teilaufgaben zu einer übergeordneten Problematik gestellt. Es sind in der Regel alle Materialien enthalten, die zur Bearbeitung der Aufgaben notwendig sind. Zuweilen konnten Kunstwerke aus urheberrechtlichen Gründen in den Aufgaben nicht abgebildet werden. In solchen Fällen wird mit einem Rahmen darauf verwiesen, dass sich die Aufgabe auf ein Bildbeispiel bezieht, welches von der Lehrkraft als Reproduktion bereitgestellt werden muss.



Teilweise gehen den Aufgaben Materialsammlungen voraus.

Die Aufgaben können – je nach didaktischer Zielsetzung im Unterricht – geteilt und variiert werden.

- **Fachdidaktische Hinweise (H)**

Kennzeichnung:

Aufgabenbezeichnung

Sjg. – H ...

Sie erleichtern es, Bezüge zu den Forderungen des Lehrplans herzustellen und verdeutlichen zugleich den niveaubestimmenden Anspruch der Aufgabenbeispiele.

Die fachdidaktischen Hinweise enthalten

- die Einordnung der Teilaufgaben in das Kompetenzmodell und deren formale Zuordnung zu einem der Anforderungsbereiche,
- Hinweise zum Erwartungsbild,
- Differenzierungsmöglichkeiten und
- Empfehlungen.

Durch den Verweis auf Differenzierungsmöglichkeiten sowie Teilaufgaben, die das Arbeiten in verschiedenen Sozial- und Arbeitsformen verlangen, geben die niveaubestimmenden Aufgaben Anregungen für eine offene Unterrichtsgestaltung.

2 Aufgaben

2.1 Schuljahrgänge 5/6

Unterwegs in Stadt und Land

5/6 – A1

Die Fähigkeit, räumlich zu sehen, beeinflusst unsere Wahrnehmung im täglichen Leben entscheidend. Um Räumlichkeit auf einer Fläche darstellen zu können, folgt man besonderen gestalterischen Prinzipien. Canaletto setzte diese Prinzipien in seinem Bild *Venedig – die Rückkehr des „Bucentaurus“*¹ um. Er zeigt das bunte Treiben in der Stadt Venedig und überzeugt durch seine Fähigkeit, das räumlich Gesehene auch malerisch wiedergeben zu können.

¹„Bucentaurus“: prachtvolles gerudertes Kriegsschiff



Giovanni Antonio Canal (Canaletto), Venedig, Die Rückkehr des „Bucentaurus“, um 1730
Quelle: <http://mail.wikimedia.org/pipermail/wikide-1/2005-April/012195.html> (Stand 05.04.2011)

1. Nenne die Raum schaffenden Mittel, die der Maler Canaletto in seinem Bild genutzt hat. Trage sie in die Tabelle ein. Beschreibe für jedes der Raum schaffenden Mittel je eine Bildstelle, in der es eingesetzt wird. Schreibe in Wortgruppen.

Raum schaffendes Mittel:	Das ist in diesem Bildbereich zu sehen:

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Raum/Mensch und Natur

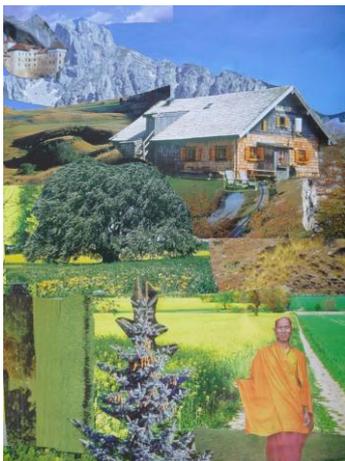
Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1.	Wahrnehmen	anhand ausgewählter Kunstwerke den Einsatz Raum schaffender Mittel beschreiben	x		
2.	Entwickeln und Gestalten	Prinzipien der räumlichen Gestaltung anwenden, mit Materialien experimentieren und gestalten		x	
3.	Reflektieren	Ergebnisse sowie gewonnene Erkenntnisse beschreiben, Arbeiten vor Mitschülerinnen und Mitschülern erklären	x		
4.	Entwickeln und Gestalten	mit grafischen Gestaltungsmitteln experimentieren und sie zur Darstellung nutzen			x

Hinweise zum Erwartungsbild

1.

Räumlichkeit durch	Beispiel im Bild
Größenstaffelung	z. B.: Variation der Größe der Gondeln
Überdeckung	z. B.: Überdeckung von Gondeln
Schrägbild	z. B.: Perspektive des zentralen Gebäudes
Hell-Dunkel-Werte	z. B.: Schatten an den Fassaden der Gebäude
Höhenunterschiede	z. B.: unterschiedliche Fußpunkte der Gondeln

2.



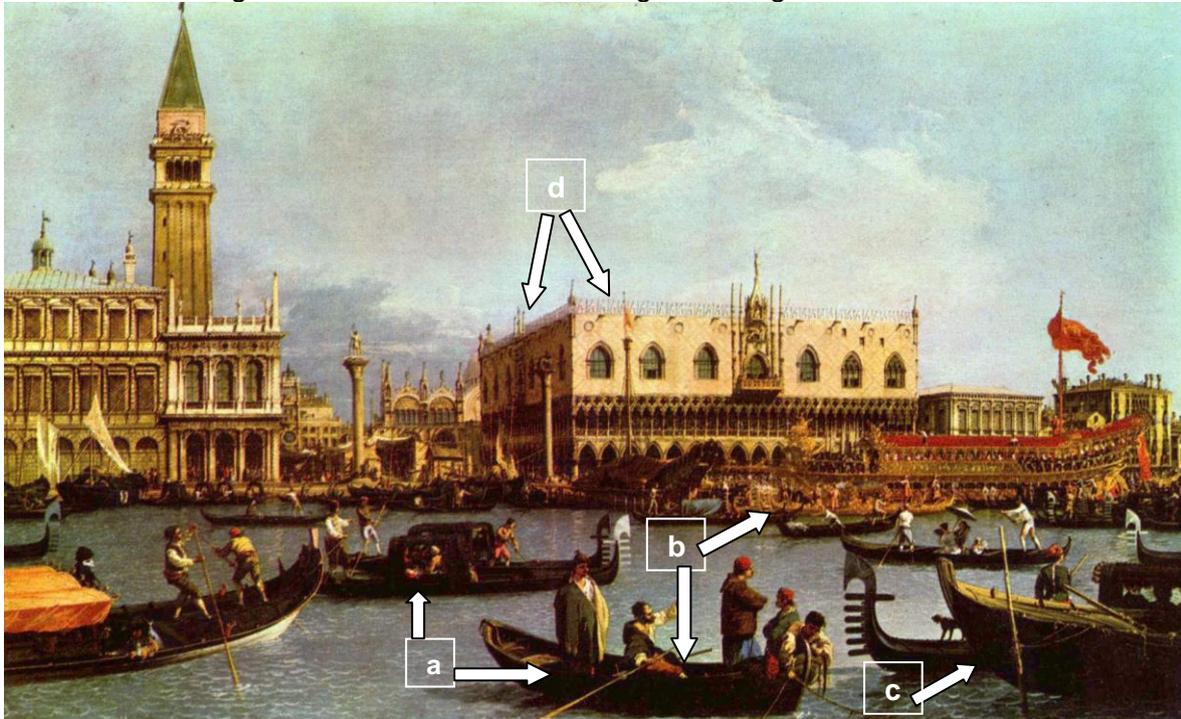
Schülerarbeit: Christopher Beumer, Auf dem Lande, Collage

3. Die Schülerinnen und Schüler sollten mindestens drei erkennbare Merkmale notieren und einschätzen.

Differenzierungsmöglichkeiten

1. Die Aufgabe kann vereinfacht werden, wenn zusätzliche Informationen vorgegeben werden, z. B. durch Markierungen im Bild und Vorgabe der Raum schaffenden Mittel in der Tabelle.

Ordne den Möglichkeiten der Raumdarstellung die richtige Bildstelle zu.



Giovanni Antonio Canal (Canaletto), Venedig, Die Rückkehr des „Bucentaurus“, um 1730

Bild mit Markierungen

Quelle: <http://mail.wikimedia.org/pipermail/wikide-1/2005-April/012195.html> (Stand 05.04.2011)

Räumlichkeit durch	Beispiel im Bild
Größenstaffelung	
Überdeckung	
Schrägbild	
Hell- Dunkel- Werte	
Höhenunterschiede	

Hinweis: Mehrfachnennungen sind möglich. Die Lösung ist richtig, wenn sie nachvollziehbar ist.

2. Differenzierung möglich durch:

- die Wahl des Papierformates
- Motiveinschränkung (z. B. Gebäudeansichten in verschiedenen Größen)
- die Vorgabe einer Bildkomposition mit Horizont
- Partnerarbeit

- 4 b) Bestimme einen geeigneten quadratischen Bildausschnitt in der Collage eines Mitschülers bzw. einer Mitschülerin oder im Bild von Canaletto, in dem Raum schaffende Mittel besonders deutlich werden.

Empfehlungen

- langfristige Hausaufgabe zum Sammeln von Collagematerial zum vorgegebenen Thema

*„Wenn alles klappt,
ist ein Mobile ein Stück Poesie,
das vor Lebensfreude tanzt und überrascht.“
(Alexander Calder, 1898 – 1976)*

Ein Mobile ist ein frei hängendes, ausbalanciertes, leichtes Gebilde, das schon von schwachem Luftzug bewegt wird. Als Kunstform wurde das Mobile durch Alexander Calder zur Perfektion gebracht.

Der Fisch eignet sich durch seine einfache Körperform hervorragend, um sich an die gemeinsame Erarbeitung eines Mobiles zu wagen.

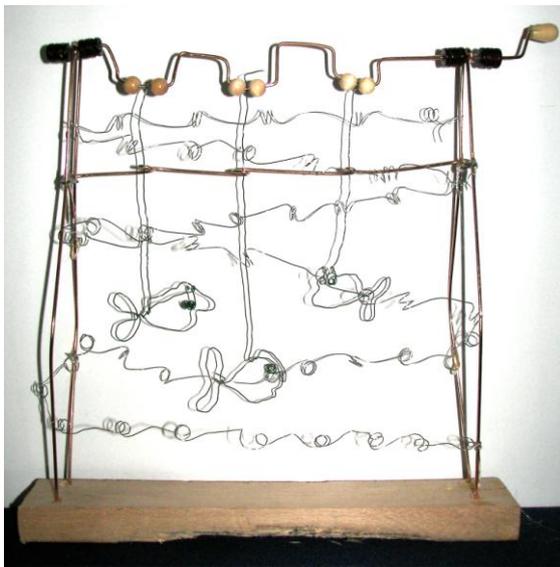


Abb. 1: Goldfischglas

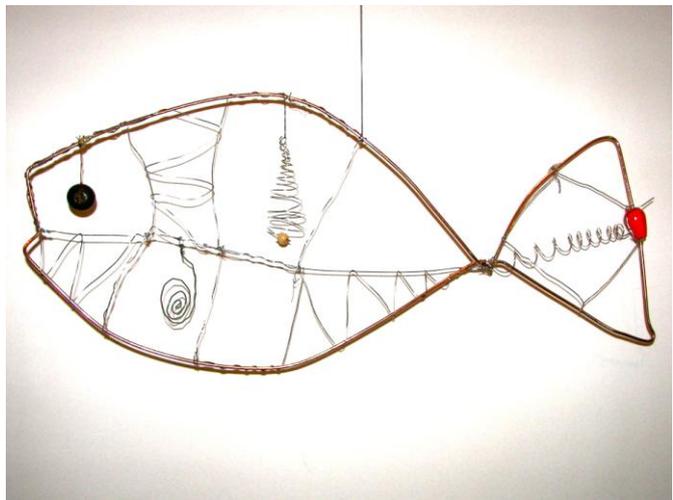


Abb. 2: Knopfaugenfisch

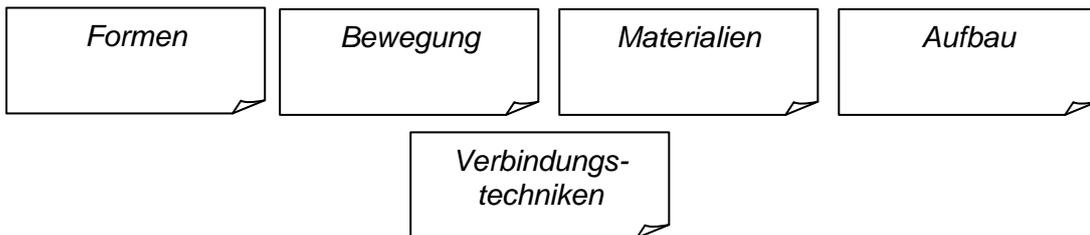


Abb. 3: Meerestier, Asiye Batmaz (Schülerarbeit)

1. Beschreibe die wesentlichen Merkmale der Objekte in den Abbildungen 1 bis 3. Entscheide, auf welche Abbildung die Bezeichnung „Mobile“ zutrifft.

	Merkmale	Mobile	
		ja	nein
Abbildung 1			
Abbildung 2			
Abbildung 3			

Die Hinweiskärtchen helfen dir, die wichtigen Merkmale zu beschreiben:



2. Die Fische im „Goldfischglas“ (Abb. 1) hängen an einer Welle, die über eine Kurbel angetrieben wird. Besonders interessant wird es, wenn die Stufen in der Welle unterschiedlich hoch bzw. tief sind.
Gestalte ein ähnliches Objekt in Partnerarbeit und untersuche seine Funktion.
3. Gestalte mit Fundmaterialien ein eigenes fantasievolles Mobile in Form eines Fisches. Finde dafür einen originellen Namen (s. Abb. 2; Länge ca. 10 cm – 20 cm).
4. Stelle dein Mobile gemeinsam mit anderen im Klassenraum aus.
Beschreibe die Arbeit eines Mitschülers oder einer Mitschülerin mit Hilfe des Auswertungsbogens.

Auswertungsbogen: Fliegende Fische

1. Ich habe dieses Mobile gewählt, weil:

2. Der Name des Mobiles _____ bringt mich auf folgende Gedanken:

3. Es ist ein Mobile, weil:

4. Wenn ich an dem Mobile weiterarbeiten würde, hätte ich dazu folgende Idee:

5. Das gefällt mir an diesem Mobile besonders gut:

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Design

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1.	Wahrnehmen	verschiedene Materialien und Objekte hinsichtlich ihrer Form und Funktionalität beschreiben	x		
2.	Entwickeln und Gestalten	mit verschiedenen Materialien und Objekten hinsichtlich der Einheit von Form und Funktionalität angeleitet experimentieren		x	
3.		ein bewegliches Objekt unter Berücksichtigung materialspezifischer Eigenschaften entwickeln			x
4.	Reflektieren	Einheit von Form und Funktionalität am Objekt beschreiben	x		

Hinweise zum Erwartungsbild:

1.

Abb. 1	Abb. 2 und 3
<ul style="list-style-type: none"> - Verbindung zwischen den Fischen und dem Aquarium ist starr - Bewegung erfolgt durch Drehung der Kurbel 	<ul style="list-style-type: none"> - frei hängende Objekte, die durch Luftzug bewegt werden können - Innenteile bzw. Außenteile des Objektes sind fest oder auch beweglich - Einsatz verschiedener Materialien und Gegenstände

Die Objekte in Abb. 2 und 3 sind Mobiles.

Differenzierungsmöglichkeiten

2. Gestaltet die Mobiles in den Grundfarben Blau, Rot und Gelb sowie in den unbunten Farben Schwarz und Weiß.
4. Entwickelt aus Arbeiten von vier bis fünf Schülern ein Gesamtmobile und stellt es im Klassenraum oder im Schulhaus aus.

Empfehlungen

- langfristige Hausaufgabe zum Sammeln von kleinen Materialien für die Mobiles (Knöpfe, Schlüsselringe, Perlen, Stoffreste, Papiere, ...)
- Bereitstellen von Draht verschiedener Stärken für Wellen, Aufhängung und Gestell, Holzplatten oder Styropor (Grundplatte),
- Werkzeuge wie Kneifzangen, Rundzangen u. ä.

2.2 Schuljahrgänge 7/8

Räume entdecken

7/8 – A 1

Perspektivisches Sehen und räumliche Wahrnehmung sind wichtig für viele Berufe und alltägliche Handlungen. Albrecht Dürer als deutscher Meister der Renaissance hat die Zentralperspektive in hoher Vollendung angewendet. William Hogarth beherrschte die Perspektive ebenso professionell. In seinem Bild „Falsche Perspektive“ stellt er jedoch bewusst viele perspektivische Fehler dar.

- 1 a) Beschreibe jene „Fehler“, die William Hogarth in den drei markierten Bildausschnitten seines Kupferstiches eingearbeitet hat.
- b) Kennzeichne mindestens vier weitere Ausschnitte auf der Bildkopie, in denen die Zentralperspektive bewusst falsch angewandt wurde.



William Hogarth, Falsche Perspektive, 1754, Kupferstich

Quelle: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hogarth-satire-on-false-perspective-1753.jpg>
(Stand 27.01.2011)

2. Albrecht Dürer hat in seinem Werk „Hieronymus im Gehäus“ die Zentralperspektive meisterhaft angewandt.

Bestimme annähernd die Lage des Fluchtpunktes und zeichne ihn ein.

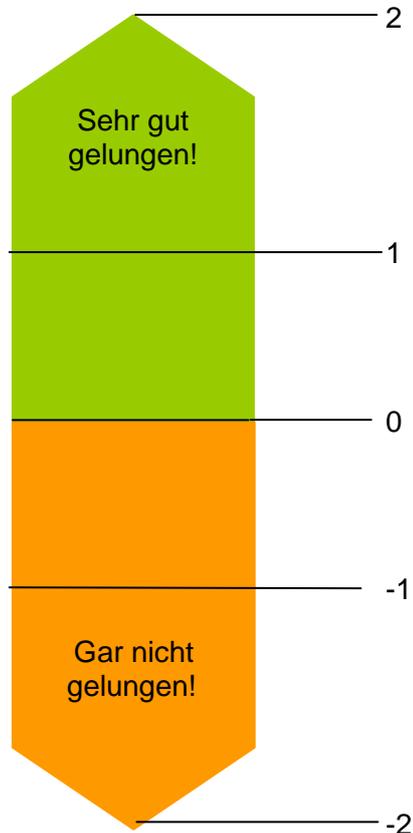


Albrecht Dürer, Hieronymus im Gehäus, 1514, Kupferstich

Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File: Hieronymus_Albrecht_D%C3%BCrer_1514.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hieronymus_Albrecht_D%C3%BCrer_1514.jpg)
(Stand 27.01.2011)

- 3 a) Konstruiere einen Innenraum, in dem Wände, Fußboden und Decke zu sehen sind. Wende die Zentralperspektive an. Setze den Fluchtpunkt außerhalb der Bildmitte.
- b) Gestalte diesen Raumentwurf mit grafischen Mitteln zu einem fertig eingerichteten Ausstellungsraum, in dem zum Tag der offenen Tür besondere Schülerarbeiten präsentiert werden. Zu den Ausstellungsobjekten gehört ein Pokal, der einen besonderen Standort im Raum erhalten soll.
4. Gestalte diesen Pokal im Format A4. Unterstütze seine plastische Wirkung durch den Einsatz der Farbmodellierung mit Hilfe von Pinsel und Farbe.

5. Diskutiert in der Gruppe über die in Aufgabe 4 entstandenen Farbarbeiten eurer Mitschüler bzw. Mitschülerinnen mit Hilfe eines „Meinungsbarometers“. Beurteilt den Einsatz der Farbmodellierung in der Darstellung der Plastizität. Fasst euer Diskussionsergebnis schriftlich zusammen.



- Findet euch in einer Gruppe von fünf bis sechs Schülerinnen und Schülern zusammen.
- Rollt für eure Gruppe einen Papierstreifen auf dem Boden aus, auf dem ihr die Mitte markiert.
- Markiert auf dem Streifen ein Meinungsbarometer (s. Abb. links). Zur Mitte hin nimmt die Zustimmung bzw. Ablehnung ab.
- Betrachtet eine eurer Arbeiten. Jeder Schüler bzw. jede Schülerin stellt sich neben dem Streifen so auf, dass die Position seine/ihre Beurteilung widerspiegelt.
- Begründet in einer Diskussion eure Entscheidung.
- Wiederholt den Vorgang für die anderen Arbeiten eurer Gruppe.

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Raum

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1 a	Wahrnehmen	konstruierte Raumdarstellungen in der Grafik beschreiben	x		
1 b				x	
2.	Wahrnehmen	konstruierte Raumdarstellungen zur Anwendung bringen (Zentralperspektive)		x	
3.	Entwickeln und Gestalten	konstruierte Raumdarstellungen und Plastizität im grafischen Gestalten zur Anwendung bringen			x
4.	Entwickeln und Gestalten	konstruierte Raumdarstellungen und Plastizität im farbigen Gestalten zur Anwendung bringen			x
5.	Reflektieren	Umsetzung einer Gestaltungsidee präsentieren und unter Anwendung fachspezifischer Begriffe reflektieren			x

Hinweise zum Erwartungsbild:

- 1 a) Fliesenspiegel unten rechts – Fliesen werden in der Tiefe breiter statt schmaler, Wanderer – kann die Pfeife nicht an der Kerze anzünden, Schafe auf dem Weg- Größe der Tiere muss in der Tiefe abnehmen
- b) z. B. Perspektive der beiden Gebäude am rechten Bildrand, Kirche im Hintergrund, Größe der Bäume am Hang, Fahnenmast an beiden Gebäuden, Fahne von Bäumen überdeckt
2. z. B. Verlängerung zweier Dachbalken nach hinten bis zum Schnittpunkt, Fluchtpunkt etwa in der Mitte des rechten Blattrandes
3. konsequente Nutzung der Zentralperspektive, ideenreiche Ausgestaltung des Raumes
5. mögliche Kriterien zur Einschätzung der Qualität der Arbeiten: Hell-Dunkel-Kontrast, Plastizität durch Farbmodellierung, Veränderung von Kreisformen mit Hilfe der Zentralperspektive zur Ellipsenform

Differenzierungsmöglichkeiten

2. Beschreibe den Vorgang, um einen Fluchtpunkt in einem Bild zu finden.
5. Wähle zwei gelungene Schülerarbeiten aus. Begründe unter Verwendung fachspezifischer Begriffe deine Entscheidung.

Empfehlungen

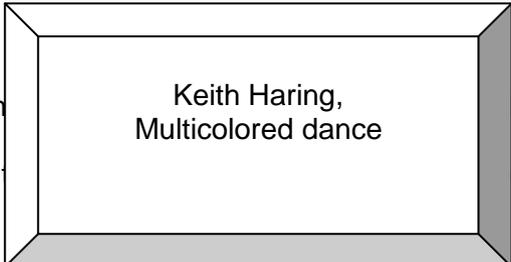
- Papierrollen für Meinungsbarometer (Küchentuch, Tapetenrolle o. ä.)
- Präsentation der Arbeiten in einer von Schülerinnen und Schülern gestalteten Ausstellung

Eines der bedeutendsten Motive in unserer Kultur ist der Mensch. Ihn in Alltagssituationen darzustellen ist seit Jahrhunderten eine Herausforderung in der Kunst. Keith Haring findet eine besondere Aufdrucksform für die Darstellung des menschlichen Körpers. Diese baut auf den genauen Kenntnissen der menschlichen Figur auf.

1. Skizziere nach einem dir bekannten Schema die Proportionen des menschlichen Körpers in der Vorder- und Seitenansicht.
- 2 a) Betrachte das Bild von Keith Haring.
Beschreibe in Sätzen, welche Gedanken und Gefühle du dabei hast.

b) Benenne die Gestalt
Szene setzt.

Deine Leh



ktion zur Verfügung.
rie der Künstler Bewegung in

- 3 a) Skizziere auf einem A3-Blatt mindestens drei tanzende Menschen in verschiedenen Bewegungshaltungen.
Fertige daraus Schablonen und entwickle eine Bildkomposition (A3) zum Thema „Disco“.
Arbeite mit Überdeckungen.
- b) Zeichne in dein Bild weitere schemenhafte Figuren, so dass dein Format ausgefüllt ist.
Gestalte dein Bild mit verschiedenen Farbkontrasten.
Unterstreiche durch einen wirkungsvollen Farbauftrag die Stimmung in einer Disco.
4. Stelle deine Arbeit gemeinsam mit anderen im Klassenraum aus.
Wähle ein Bild aus und schreibe dazu ein Elfchen.
Trage dein Gedicht überzeugend vor und beurteile anschließend die Gestaltungsarbeit.

Einordnung in den Lehrplan

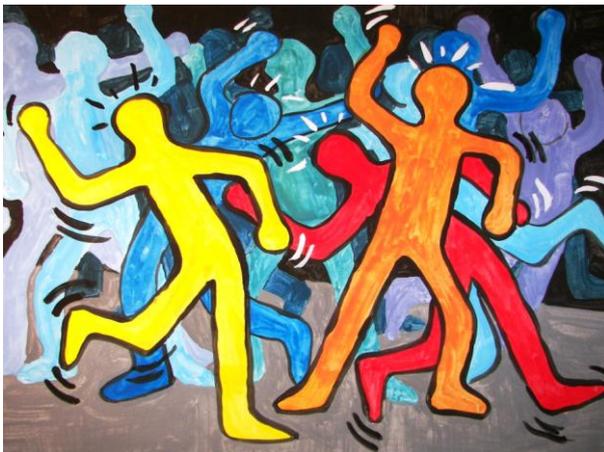
Kompetenzschwerpunkt: Mensch und Natur

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1.	Wahrnehmen	Proportionen des Menschen erfassen	x		
2 a	Wahrnehmen	Proportionen des Menschen erfassen		x	
2 b	Reflektieren	Fachbegriffe verwenden		x	
3.	Entwickeln und Gestalten	organische Formen vereinfachen, grafische und farbige Gestaltungsmittel zum Einsatz bringen, Menschen in Bewegung skizzieren, typische Situationen darstellen			x
4.	Reflektieren	eigene Arbeitsergebnisse und Arbeiten anderer sachgerecht einschätzen, Fachbegriffe verwenden			x

Hinweise zum Erwartungsbild

1. Zeichnung entsprechend des in der Lerngruppe vermittelten Schemas
2. z. B. vereinfachte Körperform mit gespreizten Gliedmaßen, Proportionen bewusst verändert (Überlängungen, Verschiebungen, Verdrehungen), reine Farben mit starker Kontrastwirkung, breite Umrisslinien mit Bewegungsspuren

3.



Schülerarbeit: In der Disco

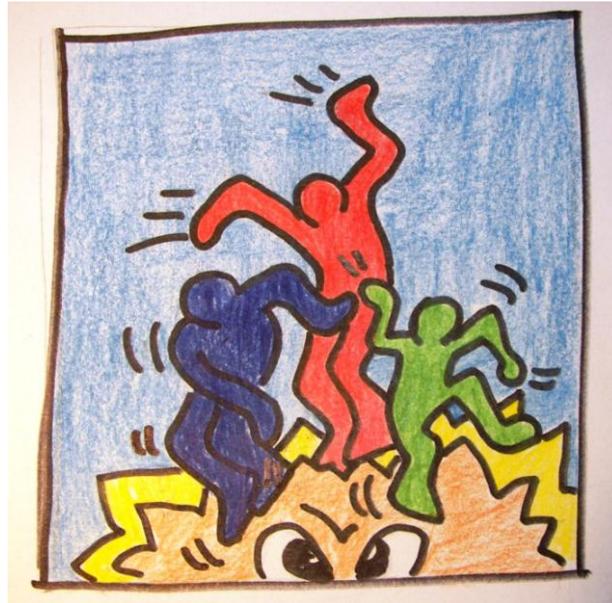
4. Beispiel für ein Elfchen

Disco,
Musik dröhnt,
alle tanzen verrückt,
ich fühle mich frei,
Samstagabend.

Differenzierungsmöglichkeiten

3. Entwickle eine Bildkomposition (A3) zum Thema „Disco“.
Arbeite mit Überdeckungen. Zeichne in dein Bild weitere schemenhafte Figuren, so dass dein Format ausgefüllt ist. Nutze graphische Mittel zur Flächengestaltung.

Die Aufgabe kann auch als Gruppenarbeit auf der Grundlage von Schattenrissen der Schülerinnen und Schüler als Wandgestaltung umgesetzt werden. Ebenso kann die Aufgabe an jedem anderen Thema bearbeitet werden, z. B. in der bildhaften Umsetzung von Sprichwörtern.



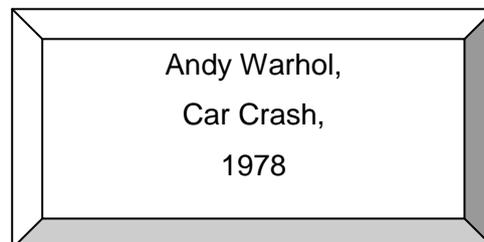
Jemandem auf dem Kopf herumtanzen, Schülerarbeit nach Keith Haring

4. Präsentiert in angemessener Form die wirkungsvollsten Bilder mit ihren Elfen im Schulhaus.

Empfehlungen

- Bereitstellung des Bildbeispiels als Reproduktion
- lyrische Form des Elfchens wiederholen

Andy Warhol war ein Künstler, der eine besondere Form der Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Fragen gefunden hatte. In überdimensionalen Siebdrucken gab er reale Situationen auf der Grundlage von Zeitungsausschnitten wieder. Zum Thema „Verkehrsunfall“ schuf er eine „Death and Disaster“-Serie.



Deine Lehrerin/dein Lehrer stellt dir diese Reproduktion zur Verfügung.

1. Erschließt in eurer Gruppe den Bildinhalt und seine Besonderheiten. Geht ein auf mögliche Ursachen und Folgen, betroffene Personen und deren Empfindungen sowie mögliche Ziele des Künstlers. Stellt die Ergebnisse in einem Mindmap (Gedankenkarte) dar.

2.

Aus einer Tageszeitung:

„... Bei 7% der Verkehrsunfälle mit Personenschaden ist Alkohol im Spiel. Das sind über 22000 Verkehrsunfälle jedes Jahr. Werden Verkehrsunfälle von alkoholisierten Fahrern verursacht, steigt die Gefahr, dass jemand dabei zu Tode kommt. Besonders viele junge Menschen sterben bei Verkehrsunfällen durch Trunkenheit am Steuer. ...“

Stellt euch vor, Andy Warhols Bild „Car Crash“ soll für ein Plakat verwendet werden, das vor Autofahren unter Alkoholeinfluss warnt. Findet eine geeignete Überschrift (einen Slogan) für das Plakat.

Probiert mehrere Varianten aus und besprecht deren Eignung in der Gruppe.

3. Entwerft Textbotschaften und Bildmotive, die sich mit der Thematik „Alkohol und dessen Folgen“ auseinandersetzen. Überlegt dabei, welche Aussage ihr treffen wollt und wie ihr emotional aufrüttelt. Fertigt dazu verschiedene Entwurfsskizzen im Format A5 an, in denen ihr Möglichkeiten der Komposition, der Schrift- und Farbgestaltung sowie des Bild-Text-Zusammenhangs erprobt.
4. Entwickelt und gestaltet ein Plakat im Format A2, das ein Zeichen gegen den gefährlichen Trend zum Alkoholkonsum setzt und vor dessen Folgen warnt.
5. Präsentiert eure Arbeit vor der Klasse. Diskutiert die Absicht und die erzielte Wirkung der visuellen Botschaft.

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkte: Bilderwelten/Kultur/Mensch und Natur

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1.	Wahrnehmen und Reflektieren	Zusammenhänge inhaltlicher und formaler Gestaltung beschreiben, visuelle Botschaften erkennen und benennen,	x		
		bildnerische Mittel in ihrer Wirkung beschreiben, Wirkung und Absicht visueller Botschaften hinterfragen, Techniken zur Erschließung von Kunst und Kultur anwenden		x	
2.	Entwickeln und Gestalten/	mit Schriften experimentieren, Bild und Schrift entsprechend der Gestaltungsabsicht kombinieren		x	
	Reflektieren	Arbeitsergebnisse vorstellen und sachgerecht werten		x	
3.	Entwickeln und Gestalten/	grafische und farbige Gestaltungsmittel zum Einsatz bringen, typische Situationen darstellen, Bild und Schrift entsprechend der Gestaltungsabsicht kombinieren			x
	Reflektieren	Wirkung und Absicht visueller Botschaften hinterfragen		x	
4.	Entwickeln und Gestalten	grafische und farbige Gestaltungsmittel zum Einsatz bringen, typische Situationen darstellen, Bild und Schrift entsprechend der Gestaltungsabsicht kombinieren			x
5.	Reflektieren	Arbeitsergebnis vorstellen und sachgerecht werten, Wirkung und Absicht visueller Botschaften hinterfragen			x

Hinweise zum Erwartungsbild:

1. Anwendung der Kriterien zur Bildbetrachtung, Mindmap (Gedankenkarte) widerspiegelt Gedankengänge und Ergebnisse der Diskussion in der Gruppe
2. bei Besprechung der Lösung in der Gruppe Berücksichtigung folgender Kriterien: Originalität, Klarheit der Botschaft, Text-Bild-Bezug
3. Erarbeitung verschiedener Varianten in Form von Entwurfsskizzen, inhaltlicher und emotionaler Bezug muss im Text-Bild-Zusammenhang erkennbar sein
4. Kriterien: z. B. Berücksichtigung von Kompositionsprinzipien, Auswahl passender Bildmotive und Textbotschaften, Fernwirkung, Farbsymbolik, Einheit von Schrift und Bild, Objekt-Grundgestaltung sowie weitere grundlegende Prinzipien der Plakatgestaltung
5. Kriterien analog des Erwartungsbildes zur Aufgabe 2



Gruppenarbeit: Dustin Grimm, Fritz Theuerkauf, Max Völzke

Differenzierungsmöglichkeiten

2. - 4. Aufgabenstellungen auch als Einzelarbeit möglich
3. Die Aufgabe kann auch mit gesammelten Textbotschaften und Bildmaterialien umgesetzt werden.

Empfehlungen

- Gruppenstärke von drei bis vier Schülerinnen oder Schülern
- Technik des Mindmappings muss bekannt sein
- langfristige Materialsammlung und Medienbereitstellung

2.3 Schuljahrgänge 9/10

Mach dir einen Kopf!

9 – A 1

„Man lerne ein Gesicht entziffern und aus den Zügen die Seele herausbuchstabieren.“

(Baltasar Graciany Morales 1601 – 1658,
spanischer Philosoph und Schriftsteller)

Man kann sich vorstellen, welche wichtige Aufgabe den Porträtmalern in verschiedenen Epochen zukam. Es sollte nicht nur der Mensch abgebildet, sondern seine Persönlichkeit widergespiegelt werden. Heute, in Zeiten der Fotografie, wirkt die Porträtmalerei wie ein Fenster in längst vergangene Zeiten.

- 1 a) Beschreibe, was ein Porträt ist.
- b) Zeichne nach einem dir bekannten Schema die Proportionen des Kopfes mit den dazugehörigen Details (Augen, Nase, Mund, Ohren, Haaransatz, Halsansatz).
- 2 a) Deine Lehrerin bzw. dein Lehrer stellt dir drei Reproduktionen von Porträts zur Verfügung. Ordne den Bildbeispielen das richtige Entstehungsjahr 1500, 1889 oder 1937 zu.



- b) Der folgende Lückentext beschreibt die drei Porträts. Setze die nachfolgenden Begriffe inhaltlich richtig ein. Jede Formulierung ist genau einmal zu verwenden.

mehrere Ansichten – der Renaissance – Vorderansicht – innere Zerrissenheit – der sichtbare, sehr bewegte Pinselstrich – aufgegeben – höchste Realitätsnähe – den Hell-Dunkel-Kontrast – entfernt – kalte Farben – geometrisch splittige Formen

Albrecht Dürer zeigt sich in..... . Das Bild ist in gemalt. Es ist ein Hauptwerk Kopf und Hand werden als wichtigste Bildelemente durch hervorgehoben.

Van Gogh zeigt sich im Halbprofil. Typisch für seine Malerei ist
..... . Im Hintergrund und in der Kleidung verwendet er hauptsächlich
..... . In diesem Porträt zeigen sich seine Unzufriedenheit und
..... . Die „Weinende Frau“ von Picasso vereint
..... eines Porträts in einem Bild. Die realistische Form der Darstellung wurde
..... . Der Kopf wird zerlegt in
..... . Mit der Farbwahl er sich stark von der Realität.

3. Ergänze das Porträt zu einem Ganzen.
Arbeite mit Buntstiften und wende die Frottage-technik an.



Zeichnung in Anlehnung an Pablo Picasso

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Mensch und Natur/Kultur

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1 a	Reflektieren	Fachbegriffe verwenden	x		
1 b	Entwickeln und Gestalten	ein Porträt grafisch gestalten	x		
2.	Wahrnehmen/ Reflektieren	Porträts verschiedener Epochen vergleichen und die bildnerischen Mittel in ihrer Wirkung beschreiben, Leben ausgewählter Künstler erkunden und deren Werke vergleichen		x	
3.	Entwickeln und Gestalten/ Reflektieren	ein Porträt grafisch oder farbig gestalten, Porträts verschiedener Stilrichtungen in eigene Werke einbeziehen, mit Farbe und ihrer Ausdruckskraft experimentieren		x	

Hinweise zum Erwartungsbild

- 1 a) künstlerische Darstellung eines Menschen, Wesen und Persönlichkeit werden zum Ausdruck gebracht, Porträt ist eine Bildgattung
 - b) Skizze entsprechend dem in der Lerngruppe vermittelten Schema
- 2 a) Albrecht Dürer, Selbstbildnis, 1500
Vincent van Gogh, Selbstbildnis, 1889
Pablo Picasso, Die weinende Frau, 1937
 - b) Reihenfolge für den Lückentext: Vorderansicht; höchster Realitätsnähe; der Renaissance; den Hell- Dunkel-Kontrast; der sichtbare, sehr bewegte Pinselstrich; kalte Farben; innere Zerrissenheit; mehrere Ansichten; aufgegeben; geometrisch splittrige Formen; entfernt
- 3.



Frottage in Anlehnung an
Pablo Picasso

Empfehlungen

- Reproduktionen folgender Bilder bereitstellen:
Albrecht Dürer, Selbstbildnis, 1500
Vincent van Gogh, Selbstbildnis, 1889
Pablo Picasso, Die weinende Frau, 1937
- Materialien für Frottagen bereitstellen

Die Zusammensetzung verschiedenen Fotomaterials zu neuen Gesamtbildern begegnet uns heute in vielfältiger Weise. Solche Fotomontagen basieren auf dem Prinzip der Collage und können als Klebemontage oder als digitale Montage erstellt werden. Immer entsteht eine neue Aussage oder Komposition.



Ikarus 2010 – Porträt einmal anders, Fotomontage

1. Beschreibe, welche Veränderungen am ursprünglichen Porträt vollzogen wurden, um die Figur des Ikarus als Fotomontage darzustellen.
2. Setze mit gesammelten Materialien eine Klebemontage (Collage) im Format A4 zum Thema „Ikarus – wenn der Mensch das Fliegen lernt“ um. Achte bei der Gestaltung auf eine glaubhafte Wirkung der Bildübergänge. Bearbeite auch den Hintergrund.

3. Tausche die Collage mit einem Mitschüler/einer Mitschülerin aus. Prüfe und beurteile diese mithilfe der Kriterien der folgenden Tabelle.

Kriterien	Ja	Nein	Begründung
Wurden sorgfältige Schnittkanten erzeugt?			
Passen die Bildelemente in ihrer Größe und Gestalt zusammen?			
Wurden passende Fotos/Zeitungsausschnitte verwendet?			
Sind die Bildübergänge geschickt verborgen?			
Wurde der Hintergrund einbezogen?			

4. Bearbeite mit einem Zeichenprogramm (z. B. GIMP) ein Porträtfoto (evtl. eigenes Porträt) und Tierfotos so, dass ein fantasievolles Fabelwesen entsteht – eine Mischung aus Mensch und Tier, ein Porträt einmal anders. Beachte die Kriterien einer gelungenen Montage.

Einordnung in den Lehrplan

Kompetenzschwerpunkt: Bilderwelten/Mensch und Natur

Nr.	Kompetenzbereich	Kompetenzen	AFB I	AFB II	AFB III
1.	Wahrnehmen	Bilder auf Realitätsbezug und Verfremdung untersuchen, Besonderheiten der Medienkunst benennen	x		
2.	Entwickeln und Gestalten	Manipulationstechniken anwenden		x	
3.	Reflektieren	das Ergebnis einer Überarbeitung hinsichtlich eingesetzter Mittel und veränderter Wirkungen reflektieren			x
4.	Entwickeln und Gestalten	mediale Bilder mit Hilfe von Bildbearbeitungsprogrammen in ihrer Aussage und Wirkung umgestalten, Manipulationstechniken anwenden, ein Porträt gestalten			x

Hinweise zum Erwartungsbild

1. Flügel sind angefügt und Kopf wurde maskenartig verändert, mehrere Fotos sind zu einem neuen Bild zusammengefügt
- 2.



Schülerarbeit: Ken Domas,
Ikarus – wenn der Mensch das Fliegen lernt,
Klebmontage

3. Die Entscheidung des Schülers ist als richtig zu werten, wenn die Begründung nachvollziehbar ist.
4. Die Kriterien einer guten Montage sind erfüllt (vergleiche Tabelle zu 3.: sorgfältig erzeugte digitale Schnitte, Zusammenspiel der Bildelemente in Größe und Gestalt, Recherche nach passenden Fotos und Ausschnitten, geschicktes Verbergen der Bildübergänge, Einbeziehen des Hintergrunds).

Differenzierungsmöglichkeiten

3. Je nach Leistungsstärke der Klasse werden die Kriterien für die Beurteilung nur teilweise vorgegeben oder von den Schülerinnen und Schülern völlig selbstständig aufgestellt.
4. Das Einstellen der Fotos in das Zeichenprogramm kann mit unterschiedlichem Grad der Hilfestellung erfolgen. Dabei können externe Quellen (Scanner, USB-Sticks, ...) oder schon vorhandene Quellen (Bilddateien der Schule, Internetrecherchen, ...) genutzt werden.
Die Fotomontagen können anschließend in weitere Gestaltungsarbeiten einbezogen werden. Beispiel: Drucke die Fotomontage aus, ziehe sie auf Pappe auf und erstelle ein Puzzlespiel, das du deinen Mitschülern vorlegst.

Empfehlungen

- langfristige Hausaufgabe zum Sammeln von Porträtfotos, Tierfotos, Fotos von Flugobjekten und Fabelwesen in digital gespeicherter und gedruckter Form
- Ikarussage sollte den Schülern bekannt sein oder kurz vorgestellt werden

Die Urheberrechte von verwendeten Materialien aus anderen Quellen wurden gewissenhaft beachtet. Sollte trotz aller Sorgfalt dennoch ein Urheberrecht nicht berücksichtigt worden sein, so wird darum gebeten, mit dem LISA in Halle (Saale) Kontakt aufzunehmen.