

Jahrgangsstufe 8

Unterrichtsvorhaben <i>Leitfragen</i>	Inhaltsfelder <i>Inhaltliche Schwerpunkte</i>	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Weitere Vereinbarungen
Thema: Bewegung (z.B. Film, Bewegung, Narration, Plastik)	IF 1 (Bildgestaltung) <ul style="list-style-type: none"> Schwerpunkt: Raum, Zeit, Form 	IF 1: Bildgestaltung Kompetenzbereich Produktion Die SuS <ul style="list-style-type: none"> entwerfen plastisch-räumliche Bildlösungen mittels Organisation (Proportionen, Masse, Körper-Raum-Bezug) zusammenfügender Verfahren (unter Berücksichtigung von Materialien und deren Eigenheiten und in Bezug auf Formausrichtungen) erproben Beschleunigung/ Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen gestalten räumliche Bildlösungen analog oder digital Kompetenzbereich Rezeption <ul style="list-style-type: none"> bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegung und/oder zeitlichen Abläufen erläutern den Einsatz von plastischen Mitteln plastischer Organisation bei dreidimensionalen Gestaltung IF 2: Bildkonzepte Kompetenzbereich Produktion <ul style="list-style-type: none"> entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll-strukturierend und experimentierend-erkundend Bilder, experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, Kompetenzbereich Rezeption <ul style="list-style-type: none"> beschreiben Eindrücke zu Gestaltungsphänomenen und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen, 	Außerschulische Lernorte Museen, Galerien z.B. Museum Ludwig, Max-Ernst-Museum, Brühl
	IF 2 (Bildkonzepte) <ul style="list-style-type: none"> Schwerpunkt: zufallsgelenkte (materialbedingt) / zitierende Bildstrategie, Formen des Präsentierens 		Formen der Leistungsbewertung Grundlage: Leistungskonzept des Faches (SOMI, Gestaltungspraktische Arbeiten, Findungsprozess) Reflexion / Werkbetrachtung
	IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen) Schwerpunkt: Plastik, Film Fiktion/ Vision, Narration, Expression		Sonstige Vereinbarungen <ul style="list-style-type: none"> Keine Klassenarbeiten z.B. fächerübergreifender Unterricht

		<p>IF 3: Gestaltungsfelder Kompetenzbereich Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> - realisieren und beurteilen Bilder zur Veranschaulichung und Vermittlung des Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort, - realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie- und Wunschvorstellungen. <p>Kompetenzbereich Rezeption</p> <ul style="list-style-type: none"> - erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen - beurteilen Gestaltungen im Hinblick auf den Zusammenhang von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort - bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion 	
<p>Beitrag zum Methodenkonzept</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturieren und Kernthesen (z.B. mit Hilfe von Ordnungskonzepten herausarbeiten) • Präsentationsmethode als bevorzugt zu trainierende Methoden der JgSt. 8: z.B. Filmvorführung 		<p>Beitrag zum Medienkompetenzrahmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienen und Anwenden: Digitale Bearbeitung einzelner Bildelemente zum Zweck der Gesamtgestaltung • Produzieren und Präsentieren: Präsentation der Ergebnisse auf der Homepage oder am ToT • Analysieren und Reflektieren: Vielfalt der Medien bewusst einsetzen und kreativ nutzen lernen 	

Die Kriterien des Lehrplans könnten so oder ähnlich einer theoretisch-praktischen Aufgabe umgesetzt werden:
 Unterrichtsbeispiel:

Jahrgangsstufe 8			
Unterrichtsvorhaben <i>Leitfragen</i>	Inhaltsfelder <i>Inhaltliche Schwerpunkte</i>	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung	Weitere Vereinbarungen
Thema: Animierter Film (Stop-Motion, Brick, etc.)	IF 1 (Bildgestaltung) Vom Standbild zu bewegtem Bild- Hinführung zum Thema	GESTALTUNGSFELD PRODUKTION IF 1: Bildgestaltung - Hinführung zum Thema „Bilder animieren, wie funktioniert das? Z.B. Präsentationen: „La Linea“ (einfacher früher Animationsfilm), Hinter den Kulissen bei „Shawn das Schaf“ → Ableiten der Produktionsschritte eines Stopmotionsfilmes durch SuS	Außerschulische Lernorte Museen, Galerien z.B. Museum Ludwig, Max-Ernst-Museum, Brühl
	IF 2 (Bildkonzepte) Z.B. Knetfiguren plastinieren und Filmkulissen entwickeln	IF 2 (Bildkonzepte) Die SuS - entwerfen eine kreative Geschichte zum Vorgegebenen Thema z.B. Alien-Olympiade. - Entwerfen ein Storyboard mit verschiedenen Filmeinstellungen, um die Geschichte zu visualisieren	Formen der Leistungsbewertung Grundlage: Leistungskonzept des Faches (SOMI, Gestaltungspraktische Arbeiten, Findungsprozess) Reflexion / Werkbetrachtung

	<p>IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen)</p> <p>Knetfiguren mit Hilfe von Stopmotion-APP animieren und in einer selbsterstellten Geschichte in der Filmkulisse zum Leben erwecken (Fiktion/ Vision, Narration, Expression)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln eigene Figuren (Aliens aus Knete) die hinterher animiert werden können - gestalten Hintergrundkulissen (räumliche Bildlösungen analog oder digital) <p>IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit einer digitalen App zur Filmerstellung - Gemeinsame Planung des Filmdrehs mit Rollenaufteilung - Fertigstellung des Filmes in der vorgegebenen Zeit - Gemeinschaftliche Vertonung des Filmes sowie Erstellen eines Vor- und Abspanns <p>GESTALTUNGSFELD REZEPTION/ REFELEXION</p> <ul style="list-style-type: none"> - bewerten ihre Gestaltung im Vergleich zu den Filmen der Mitschüler*Innen - erläutern ihren Einsatz von plastischen Mitteln und können über Flüssigkeit der Bewegung, zeitliche Abläufe, Räumlichkeit, etc. sprechen 	<p>Eingesetztes Material und Medien:</p> <p>Handy oder Tablet, Laptop/PC, Beamer, Stop-Motion-App, USB-Stick, geeignete Lichtquelle, Knetmasse in unterschiedlichen Farben bzw. fertige Figuren, Draht, Karton, Gouache-/Acrylfarben, weiteres Material (je nach filmischen Vorhaben).</p>
<p>Beitrag zum Methodenkonzept</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturieren und Kernthesen (z.B. mit Hilfe von Ordnungskonzepten herausarbeiten) • Präsentationsmethode als bevorzugt zu trainierende Methoden der JgSt. 8: z.B. Filmvorführung 		<p>Beitrag zum Medienkompetenzrahmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bedienen und Anwenden: Digitale Bearbeitung einzelner Bildelemente zum Zweck der Gesamtgestaltung • Produzieren und Präsentieren: Präsentation der Ergebnisse auf der Homepage oder am ToT • Analysieren und Reflektieren: Vielfalt der Medien bewusst einsetzen und kreativ nutzen lernen 	