

Curriculum Differenzierungsangebot im Bereich Kunst
Kunst und Medien (Ku/Med)
WP2, Klasse 9 und 10

Arbeitsfassung: Curriculum Differenzierungsangebot im Bereich Kunst Kunst und Medien (Ku/Med)

Stand Januar 2025

Organisationsrahmen:

- Klasse 9/10 im WP 2
- dreistündig -> mindestens eine Doppelstunde
- 2 Klassenarbeiten 1 - 2 stündig, können durch Projekte mit schriftlicher Reflexion ersetzt werden
- Das Fotografieren und Filmen von Personen ist elementarer Bestandteil des Programms. Die Teilnahme am Kurs setzt dementsprechend bei den Lernenden die Bereitschaft zur Aktion sowohl hinter als auch vor der Kamera voraus!
- I pads sind technische Voraussetzung für Projekte

Methodisch-didaktische Überlegungen:

Im Fach Kunst und Medien werden systematisch aktiv digitale und auch analoge Medien für kreative Mediengestaltung genutzt. Im Vergleich zum Kunstunterricht nehmen digitale Medien, insbesondere Fotografie, digitale Bildbearbeitung und Film, dabei einen größeren Raum ein als im Kunstunterricht. Mit dem Fach KuMed streben wir Kompetenzen an, die alle vier Dimensionen des Medienkompetenzbegriffs nach Dieter Baacke (1998) umfassen: die Medienkritik, die Medienkunde, die Mediennutzung sowie die Mediengestaltung.

Letztgenannter Aspekt ist dabei besonders hervorzuheben, da er über eine aktive Verwendung und Sachwissen die Dimension der Kreativität und Gestaltungsfähigkeit betrifft.

Methodisch-didaktisch setzen wir auf die Arbeiten in Projekten, in denen selbständiges Arbeiten der Schüler*innen systematisch eingeübt wird. Regelmäßig werden Portfolios zu den Projekten angefertigt, in denen der kreative Prozess und Gestaltungsentscheidungen verbalisiert und reflektiert werden.

Wir arbeiten produktorientiert. Die entstehenden Fotos, Bilder, Filme, Plakate, T-Shirtdesigns, Briefmarken, Figuren, Drucke, Animationen, Karten usw. werden in der Schule präsentiert. Außerdem erkunden wir die Präsentation der Produkte auf der Schulhomepage, im Jahrbuch und auf social media (zur Zeit Instagram). Nach Möglichkeit können konkrete Schulveranstaltungen durch die Gestaltung von Flyer, Postern etc. unterstützt werden. Auch wenn die Arbeit an Bildschirmen mehr Umfang als im Kunstunterricht hat, verbinden wir in Kunst und Medien Technisches UND Handwerkliches, indem beispielsweise digitale Entwürfe handwerklich umgesetzt oder Figuren und Kulissen für Stopmotion-Animationen angefertigt werden.

Die begonnene Kooperation mit der Glasfachschule Rheinbach soll weiter ausgebaut werden. Schüler*innen des KuMed - Kurses besuchten einen Workshop an der Glasfachschule Rheinbach zur 3D-Modellierung und erhielten erste Einblicke in (Ausbildungs-)Berufe wie Mediengestalter*in, Designer*in, Fotograf*in und Gamedesigner*in.

Als außerschulische Lernorte bieten sich zudem das Bilderbuchmuseum Troisdorf, die Photographische Sammlung/SK Stiftung Kultur in Köln, das Museum Ludwig, die Hochschule für Kunst und Medien Köln, Filmmuseum Düsseldorf oder von Präsentationsausstellungen Fachhochschulen an.

Literaturhinweis und Links	Anmerkungen
<p>Länderkonferenz MedienBildung und Vision Kino - Netzwerk für Film und Medienkompetenz mit Ländervertretern (Hrsg.): Filmbildung. Kompetenzorientiertes Konzept für die Schule. 2009 https://www.visionkino.de/fileadmin/user_upload/lehrplan/Kompetenzorientiertes_Konzept_Filmbildung_für_die_Schule_2015.pdf (letzter Aufruf 27.01.2024)</p>	<p>Überlegungen zur didaktischen Bedeutung und eine Auflistung von Kompetenzen</p>
<p>Reihe Grundkurs Film 1-3 / Schroedel Verlag, mit DVDs</p>	<p>wird nicht mehr aufgelegt, gebraucht gut erhältlich</p>
<p>Müller-Hansen, Ines: Arbeitsbuch Film Kopiervorlagen zur Geschichte, Analyse und Produktion von Filmen in der Sekundarstufe, Verlag an der Ruhr</p>	<p>gutes Buch mit Arbeitsblattvorlagen / für Fachschaft anschaffen!</p>
<p>Heft „visuelles Storytelling“ 9/22, Deutsch 5-10</p>	<p>weniger ertragreich</p>
<p>Kunst 5 bis 10, Heft 29, „Minutenfilme“</p>	<p>.</p>
<p>Steinmetz, R: Filme sehen lernen, Grundlagen der Filmästhetik</p>	<p>DVDs und Begleitheft</p>

Überblick über die Projekte der zwei Schuljahre

Erstes Jahr

Gestalterische und technische Grundlagen

UV Einführung in die Fotografie
UV Typografie und Layout
UV Charakterdesign
UV Bilderbuch, Buchbinden

Zweites Jahr

Erzählen mit Bildern

UV Animation/ Trickfilm (plus Ton)
UV Filmklassiker: Filmanalyse mit praktischen
Übungen
UV Kurzfilm

Pool weiterer oder alternativer oder vertiefender Unterrichtsvorhaben:

UV Zeichen, Logo, (Marke)
UV Illustration
UV Bildergeschichte / Comic
UV Vertiefung Fotografie: z.B. Porträtfotografie/
Das Bild als Erzählung / Projekt Fotogeschichte

Kurz-Darstellung der Projekte (Arbeitsfassung)

UV Einführung in die Fotografie

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
<p>Geschichte der Fotografie</p> <p>Kameratechnik</p> <p>Fotografische Gestaltungsmittel</p>	<p>Camera obscura, Nièpse, Daguerrotypie, Plattenkamera, Kodak-Box, Sucherkamera, Spiegelreflexkamera, Digitalfotografie</p> <p>Auge und Kamera, Brennweite, Faktoren gelungene Belichtung, Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe</p> <p>Einstellungsgröße /Aussschnitt, Figur und Grund, Perspektive, Drittelregel, Schärfe und Unschärfe</p> <p>Beispielprojekt: Kleines ganz groß - Fotografieren wie Slinkachu</p> <p>Portfolio</p>	<p>alte Fotoapparate mitgebrachte Kameras Lochkamera</p> <p>Ipad als Fotoapparat und Möglichkeiten digitale Bildbearbeitung mit iPad</p> <p>App Notability</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Deutscher Jugendfotopreis - „Jeder kann fotografieren lernen“ (kostenfreies digitales Buch von Apple) -> kleine Übungen - Cyanotypie
<p>Außerschulisches:</p>	<p>Fotoworkshop mit social media - Gestalterin</p> <p>Licht als Gestaltungsmittel Inszenieren - und Dokumentieren</p>	<p>Stationen mit verschiedenen Hintergründen und Lampen für Objektfotografie</p>	<p>.</p>

UV Typografie und Layout

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Typografie	<p>Überblick Schriftgeschichte Anatomie Buchstaben Form, Farbe, Anordnung als Träger von Ausdruck Übung Schrift gemäß Bedeutung gestalten</p> <p>Grundlagen Pages auf iPad</p>	<p>Pages auf iPad (auch für Projektportfolio verwenden)</p> <p>App Sketchbook</p> <p>App Fotos</p> <p>Stifte, Marker, Papier malen, schneiden, collagieren, Papierschnitt</p> <p>Pinterest</p>	<p>Beispielprojekte: Plakatgestaltung mit Typografie und Illustration (Spruch / Motto...) Bildersammlung, digitale Pinnwand Skizzen mit Zeichenmappe überarbeiten</p> <p>Mein Monogramm / Gestaltung der Sammelmappe</p>
Layout	<p>Layout-Elemente: Weißraum, Format, Flächenaufteilung, Schriftarten, Größen Gestaltungsschritte: Zielgruppe definieren, Aufmerksamkeit erzeugen, Informationen vermitteln</p>		<p>Visitenkarte Einladungskarte Plakat Schulfest... Magazincover</p>
Außerschulisches:	.	.	Druckerei

UV Charakterdesign

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Typisierung Form und Farbe Mimik	Charakterdesign in Werbung, Animationsfilm, Computerspiele Held/innen Rollenvorbilder Figur in Bewegung	vom Papierschnipsel zum Charakter App Sketchbook plastisches Arbeiten -> bewegliche Figuren für Animation	Kunst: <u>Nathalie Djurberg & Hans Berg</u>
Außerschulisches:	Workshop Glasfachschnitzschule Gamescom Gamedesign als Arbeitsfeld	Blender 3-D-Modellierung	.

UV Erzählen in Bild und Text - Bilderbuch Beispiel Projekt: Bilderbuch für Kinder im Vorlesealter

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur

<p>Entwicklung einer Erzählhandlung und bildnerische Umsetzung</p>	<p>narrative Grundelemente: Aufbau Geschichte (Einstieg, Spannungsbogen, Schluss) Entwicklung Figuren, kontrastierende Charakter</p> <p>Bildsprache: Reduktion (Figuren, Grund auf wenige Flächen begrenzt)</p> <p>Layout: Verhältnis Bild Text (Schriftgestaltung, Seitenaufteilung)</p> <p>Storyboard für Leporello</p>	<p>Illustrationstechniken: Zeichnen, Malen, Collagieren, Buchbinden (Leporello)</p> <p>Layoutmodus Pages</p>	<p>Bilderbuch für Kinder im Vorlesealter! (viel Bild, wenig Text, bevorzugt Tiere)</p> <p>Seitenzahl begrenzen (6 Seiten)</p> <p>Betrachtung / Analyse von entsprechenden Bilderbüchern</p> <p>Klett Kunst Arbeitsbuch 1 S.108ff</p> <p>alternative Möglichkeiten: Comic Manga</p>
<p>Außerschulisches:</p>	<p>Bilderbuchmuseum Troisdorf Workshop</p> <p>Vorstellen der Bücher im Rahmen eines Vorlesetages im Kindergarten</p>	<p>soziales Projekt</p>	<p>.</p>

UV Animation / Trickfilm

Inhalte	Teilinhalt/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Als die Bilder laufen lernten	<p>Vor- und Trickformen des Films: Optische Spielzeuge, Daumenkino, Knet- und Puppenanimation, Zeichentrick</p> <p>eng eingegrenzte Aufgabe: z.B. „Jumping“- hüpfende Objekte / mithilfe vorgegebenen Materials in vorgegebener Zeit Stoppmotionanimation erstellen ...</p> <p>und / oder offenere Aufgabenstellung: z.B. Animationsfilm zu einem vorgegebenen Gegenstand entwickeln Kreativer Prozess: Ideenfindung für Filmprojekt / Brainstorming/ Mindmaps</p> <p>Exposé Storyboard Spannungsbogen Charakterdesign / Farbe / Prinzipien der Bildgestaltung/ Schriftgestaltung</p> <p>Ton, Geräusche, Musik</p>	<p>wichtig: Ipad App Stopmotion pro- Vollversion muss rechtzeitig für die Schülerlpad frei gegeben werden, Lizenzen sind vorhanden!</p> <p>zusätzlich freie Geräusche bei Pixabay</p>	<p>Schroedel Grundkurs film 1 mit DVDs</p> <p>12 Principles of Animation /Disney</p> <p>Trickfilmschule</p> <p>Müller-Hansen, Ines: Arbeitsbuch FILM</p>
Außerschulisches:	<p>Präsentation der Filme auf social media Kanal</p> <p>Reel und Story /Algorithmus / Urheberrecht /Reflexion über Reiz und mögliche Gefahren</p>	social media	.

UV Filmklassiker verstehen - exemplarische Untersuchung

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
	Geschichte Film / Kino Methode Sequenzanalyse Gestaltungsmittel Stummfilm Nach - und Umgestaltung kurzer Sequenzen	erkunden: H5P zur Filmanalyse	expressionistische Filme: Nosferatu, Metropolis
Außerschulisches:	.	.	.

UV: Kurzfilm

Inhalte	Teilinhalte/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Einführung in grundlegende filmische Gestaltungsmittel	- Filmausschnitte - Filmanalyse - filmgeschichtliche Schlaglichter - Filmgenres	Ipad Digitalkamera Musik	- Arbeitsbuch Film - Kunst 5 bis 10, Heft 29, „Minutenfilme“ - Schroedel Grundkurs Film 1 - Steinmetz: Filme sehen lernen, Grundlagen der Filmästhetik
Erzählen in Bildern II: Fotogeschichte	- Einstellung, Perspektive, Licht - Storyboard - Montage: Bildfolge als Erzählstruktur - Präsentation von fotografischen Arbeiten		kurzer Handlungsablauf in wenigen Bildern ohne Ton, Bewegung...
mögliche weitere Schwerpunkte:	Werbespots	.	.
Kurzfilm - Filmtrailer - Dokumentation - oder als Umsetzung einer Kurzgeschichte	social media, TikTok Merkmale von Filmtrailern Schnitttechnik: Einführung in Gestaltungsaspekte und Programmtechnik Musik als Mittel zur Gestaltung von Atmosphäre	Imovie auf Ipad oder alternative Schnittprogramm auf Ipad oder Handy	Beispiel: „Kommunikation“ Vernetzung Deutschunterricht

alternativ eigener Kurzfilm zu abgesprachem Thema: Umsetzung einer Ballade, aktuelles Thema / Genre: Vampirfilm, Gruselfilm,	eigenständige Anwendung aller gestalterischen Mittel, zusätzlich: Sprache Drehbuch schreiben	Vertonung: Tonaufnahmen	erzählerisch-fiktiv, nicht dokumentarischer Ansatz sehr zeitaufwändig!
Endpräsentation: Kinoabend im Studio	Plakatgestaltung, Pressemitteilung „Eventmanagement“	Poster, Flyer, analoge und digitale Gestaltungen	.

WEITERE MÖGLICHE UNTERRICHTSVORHABEN

UV Zeichen, Logo, (Marke)

Inhalte	Teilinhalt/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
visuelle Zeichen entwickeln	Zeichenarten: Ikon, Symbol, Index Corporate Identity, Marke Logos , Piktogramme Beispielprojekte: Klassenlogo für Abschlussshirt Schulbriefmarken	Apps Sketchbook oder Sketches Einführung in die Arbeit mit Inkscape	nachhaltiges Design Sticker, Buttons, Siebdruck -> Stoff
Außerschulisches:	.	.	.

UV Illustration

Inhalte	Teilinhalt/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Einen vorgegebenen Text illustrieren	Textverständnis Text-Bild: erklärend, Stimmung verdeutlichend, konterkarierend, ... Bildentwicklung Layout	Zufallstechniken Collage Ipad: Pages eventuell Skribus als Satzprogramm	literarischer Text, Gedichte... naturwissenschaftlicher Text Scheinberger, Felix: Illustration. 100 Wege einen Vogel zu malen.
Außerschulisches:	.	.	.

UV Inszenierung im Porträt

Inhalte	Teilinhalt/gestalterische Mittel	Gestaltungstechniken / Medien	Ideensammlung/ Anmerkungen/ Literatur
Einführung Porträtfotografie	Vertiefung allgemeine fotografische Mittel: - Perspektive - Einstellungen - Licht fotografische Strategien: - Inszenierung / Pose/ Kostüm - Dokumentation Selbstinszenierung in social media	Digitalfotografie / Digitalkameras: Schärfe - Unschärfe / Ipad / Beleuchtung Instagram / Tiktok	Klett Kunst Arbeitsbuch 1 S. 32ff „Ich sehe mich“
Fotoanalyse	inhaltliche Leitfrage: Was erzählt das Bild über die Person?		Motivideen: - kleine Porträtserie z.B. Berufsgruppen, Eltern, Großeltern - Verwandlung (z.B. Selbstporträts, Vorbild-Nachbild)
Außerschulisches	- Besuch bei einem Fotografen /- Köln: August Sander Sammlung	.	Interview Schulfotograf