



Schule/Schulart: Bergstraßen-Gymnasium Hemsbach	Lehrer/in: Susanne Spoerel	Klasse: 8
--	-------------------------------	--------------

Unterrichtseinheit/Thema: Prof. Snapes Zauberlabor

- Bild**
 Grafik
 Malerei
 Architektur
 Plastik
 Medien
 Aktion

Material/technisches Verfahren

Acrylfarben, Papier DinA 2
Zeichnung und Malerei

Aufgabenstellung (Hinführung, bildnerische Mittel, ...)

- Konstruktion von Flaschen und Gefäßen aus verschiedenen Betrachterstandpunkten, plastische Modellierung
- "Flaschendiktat" (Form, Betrachterstandpunkt, Lichtquelle)
- Werkbetrachtung, versch. Stillleben
- Skizze: "...in Prof. Snapes Zauberlabor.....umgeben von Flaschen, Gefäßen etc."
- Zeichnung: Berücksichtigung des eigenen Standpunktes
- Malerei: Farbmischungen, Modellieren der Farbe im Hinblick auf eine plastische Wirkung, Stofflichkeit

Hinweise (Weiterführung, Fächerverbindende Aspekte, Projekt, ...)

Im Verlauf der Aufgabenentwicklung ist die Einführung der Zentralperspektive denkbar, um den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu geben, den Raum differenzieller darstellen zu können.

Prozessbezogene Kompetenzen (Schwerpunkte)

Rezeption 2.1.

1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen
2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren

Reflektion 2.2.

2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren

Produktion 2.3.

1. sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
3. fokussiert und konzentriert bildnerisch arbeiten
4. bei der Such nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude entwickeln
5. den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit erfahren und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele

Inhaltsbezogene Kompetenzen (Teilkompetenznummer)

Bild	Fläche, Raum, Zeit
------	--------------------



3.2.1.

- (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben
- (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen
- (4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und reflektieren
- (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen

Grafik 3.2.2.1

- (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung) anwenden und Parallelprojektionen sowie perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen
- (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen

Malerei 3.2.2.2

- (1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen
- (2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie)
- (3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)

Bezüge zu Leitperspektiven

BNE, BO, BTV, MB, VB, PG