



Schule/Schulart: Wilhelm-Keil-Schule / GMS	Lehrer/in: Christian Schulz	Klasse: 6
---	--------------------------------	--------------

Unterrichtseinheit/Thema: Klassensprecher-Wahlplakate

Bild Grafik Malerei Architektur Plastik Medien Aktion

Material/technisches Verfahren

- digitale Fotografie
- Computer und entsprechendes Textverarbeitungsprogramm

Aufgabenstellung (Hinführung, bildnerische Mittel, ...)

Alle Jahre wieder sind Wahlplakate präsender Teil der Stadt- und Medienlandschaft. Neben der Analyse des Bildes und des Textes gestalten die Schüler ihr eigenes Wahlplakat, mit dem sie Werbung für sich als Klassensprecher machen.

Die Schüler erhalten die Möglichkeit sich selbst und das Wahlplakat zu inszenieren um ihren Inhalt möglichst treffend darzustellen und so ein Wahlplakat nachzustellen.

Betrachtung, Beschreibung und Analyse verschiedener Wahlplakate:

- Aktuelle Wahlplakate sind Betrachtungsbeispiele
- Wahlplakate, von welchen der Wahlslogan entfernt wurde, konzentrieren die Beschreibung auf die Aussage des Bildes. „Wie wirkt es? Warum wirkt es so?“
- Die Schüler stellen Vermutungen an, welcher Textinhalt zur Aussage des Bildes passen könnte.

Formulierung, Platzierung und Gestaltung der Schrift auf ein Plakat

- Die Schüler skizzieren auf kopierte Wahlplakate (ohne Text) ihre Text-Vorschläge. „Wo ist welcher Text wie, in welcher Schriftart platziert?“ (Schriftsatz, outline, bold, auf einem Hintergrund, neben der Figur...)
- Betrachtung verschiedener Möglichkeiten des Umgang mit Schriften auf „realen“ Plakaten

Besprechen der Funktion und des Amtes des Klassensprechers, Ausarbeitungen eines eigenen Wahl-Inhalts

- Die Schüler besprechen die Funktion des Klassensprechers. Der Wahlvorgang wird gemeinsam geklärt.

„Für welchen Inhalt stehe ich als Klassensprecher?“

Die Schüler suchen sich verschiedene Themen und formulieren dazu Wahlslogans

Inszenieren und fotografieren einer Situation passend zum Slogan

- Die Schüler suchen passend zu ihrem Wahlslogan eine Szene und einen Ort. Sie stellen passend zum Inhalt ein Standbild nach und fotografieren dieses.

Zusammenführen von Bild und Text

- Die Schüler fügen ihr ausgewähltes Foto in ein entsprechendes Computerprogramm ein und legen Schriften auf das Bild.

- Präsentation

- Die Schüler präsentieren sich mit ihrem Wahlplakat vor der Klasse.
- Die Klasse wählt den Klassen-sprecher.

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

Die Unterrichtseinheit hat Bezüge zu den Fächern Deutsch und Geschichte bzw. Gemeinschaftskunde. Der Wahlslogan kann im Fach Deutsch bearbeitet werden. Inhalt und Art der (realen) Wahlplakate ist Thema in Gemeinschaftskunde, genauso wie die Funktion und Wahl eines Klassensprechers.

Prozessbezogene Kompetenzen (Schwerpunkte)

2.1 Rezeption

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
 4. Bilder in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen Beurteilen
- 2.2 Reflexion**
1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen
 2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
 3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
- 2.3 Produktion**
2. gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen nutzen und erproben
 3. fokussiert und konzentriert bildnerisch arbeiten
 4. bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude Entwickeln
 6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben
- 2.4 Präsentation**
2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen
 3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen

Inhaltsbezogene Kompetenzen (Teilkompetenznummer)

<p>Bild</p> <p>3.1.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und beurteilen</p> <p>(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen</p>	<p>Fläche, Raum, Zeit</p> <p>3.1.2.1 Grafik</p> <p>(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen</p> <p>3.1.4.1 Medien</p> <p>(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z. B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten</p> <p>3.1.4.2</p> <p>(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen</p> <p>(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren</p>
--	--

Bezüge zu Leitperspektiven

BNE,
 BO,
 BTV,
 MB,
 VB,
 PG