

# *VOM BEWEGTEN BILD ZUM FILM*

Eine Unterrichtsplanung im Fach Bildnerisches Gestalten

*Lustenberger Meret PH Luzern PLU.SR.18*

*PH Luzern | H21*

## Inhaltsverzeichnis

1	WER? (Bedingungsanalyse)	2
1.1	Beschreibung der Klasse	2
1.2	Lernvoraussetzungen und Lernhaltungen der Schüler/innen	2
2	WAS? (Sachanalyse)	3
2.1	Thema	3
2.2	Lehrplanbezug: Kompetenzen Lehrplan 21 mit Nr.	5
2.3	Strukturskizze Concept – Map	6
2.4	Dreiecksmodell	7
2.5	Phasenmodell nach Gunter Otto	8
2.6	Kunstbezug	8
2.7	Eigene Erprobungen	10
3	WOZU? (Begründungsanalyse)	16
3.1	Gegenwartsbedeutung	16
3.2	Zukunftsbedeutung	16
3.3	Exemplarische Bedeutung	16
4	WIE?	17
4.1	Fachdidaktische Prinzipien	17
5	Beurteilung: Prozess- und Produktkriterien	18
5.1	Beurteilungsraster	18
6	Aufgabenset	19
6.1	Lerninhalte der Unterrichtseinheit	19
6.2	Kompetenzen/Lernziele	19
6.3	Lernaufgaben auf einen Blick	20
7	Verlaufsplanung	22
7.1	Grobplanung Stoffverteilungsplan	23
7.2	Feinplanung Unterrichtssequenz DL1	33
7.3	Aufgabenbeschreibung LUKAS	35
8	Literatur	39
9	Abbildungen	39
10	Anhang	40

Name der/des Studierenden Lustenberger Meret		Fach Bildnerisches Gestalten	
Entwicklungsschwerpunkt der/des Studierenden (gemäss Vereinbarung im Standortgespräch mit der Mentoratsperson) Diagnose- und Beurteilungskompetenz			
Klasse 2La/2Lb	Anzahl SuS 20	Thematik Vom bewegten Bild zum Film	
Name der Praxislehrperson Claudia Glanzmann		Ort/Schulhaus Kriens Sportschule	

## Langversion Grobplanung Unterrichtseinheit

### 1 WER? (Bedingungsanalyse)

#### 1.1 Beschreibung der Klasse

##### *Klasse 2Lb*

Die erste Klasse besteht aus 20 SuS. Die SuS besuchen das zweite Schuljahr an der Sportschule Kriens und werden dabei im ISS unterrichtet. Durch die niveaudurchmischten Klassen ist die Gruppenzusammensetzung sehr heterogen und belebt – dies vor allem durch die mehrheitlich aus Knaben bestehende Zusammensetzung. Viele Lernende zählen das Fach Bildnerisches Gestalten nicht zu ihren Lieblingsfächern, was sich auch im Unterricht ein wenig beobachten lässt. Zum Teil lassen sich die SuS sehr leicht ablenken und sind oft zum Schwatzen verleitet. Weil die SuS aber in ruhigeren Phasen mit ihren Kopfhörern Musik hören dürfen, legt sich dadurch die Lautstärke wieder und die SuS können etwas konzentrierter arbeiten.

Zudem steht den Lernenden an der Sportschule Kriens nebst der Schulzeit besonders viel Zeit für das individuelle Training ihrer Sportart zur Verfügung. Aufgrund dessen stellt sich auch der Stundenplan verteilt über die drei Sekundarjahre etwas anders zusammen. Die Lernenden werden im Fach Bildnerisches Gestalten dementsprechend nur im zweiten Schuljahr unterrichtet. Dabei werden sie aber trotzdem beurteilt und benotet – dies geschieht meist durch eine Selbst- und Fremdeinschätzung durch SuS und Lehrperson.

##### *Klasse 2La*

Die zweite Klasse besteht ebenfalls aus 20 SuS. Auch diese SuS besuchen das zweite Schuljahr an der Sportschule Kriens. Auch hier sind die Niveaus wieder durchmischt, dies wirkt sich aber nicht sehr fest auf die Arbeitsweise der Lernenden aus. Von Beginn an kommen die SuS ruhig ins Zimmer und hören meist aufmerksam zu, wenn die Lehrperson spricht. Die SuS arbeiten ruhig und konzentriert und lassen sich auf die Impulse der Lehrperson ein.

Abgesehen davon sind aber die Gegebenheiten wie bei der ersten Klasse genau gleich, da es sich um dasselbe Schuljahr und dasselbe Schulhaus handelt.

#### 1.2 Lernvoraussetzungen und Lernhaltungen der Schüler/innen

Aufgrund der Situation an der Sportschule Kriens, dass die Lernenden das Fach Bildnerische Gestalten nur während dem zweiten Schuljahr besuchen, sind auch die Lerninhalte und die im Unterricht behandelten Themen ein wenig eingeschränkt. Bevor die Klasse mit dem Thema der vorliegenden Unterrichtsplanung konfrontiert wird, arbeiteten die Lernenden an zeichnerischen

Arbeiten. Nach dem Gestalten eines eigenen Graffitis war es die Aufgabe der SuS, zu skizzieren. Dabei suchten sich die SuS einen Schuh aus und mussten diesen möglichst perspektivisch korrekt durch ein Folienraster abzeichnen und dabei auf Proportionen, Licht, Schatten und verschiedene Schraffurtechniken achten. Gleichzeitig musste ein einzelnes Detail möglichst genau beobachtet und skizziert werden. Dabei fielen die Arbeiten und Resultate der SuS sehr unterschiedlich genau und sorgfältig gearbeitet aus – auch im Vergleich der beiden Klassen. Bisher haben die SuS also vor allem gezeichnet, mit Filmen und mit der App „Stop Motion“ wurde jedoch bisher noch nicht gearbeitet, dies wird für die SuS ganz neu und ungewohnt sein. Dementsprechend bringt die Unterrichtseinheit in der Ausführung der Arbeiten differenzierte Angebote mit sich, bei welchen die SuS den Schwierigkeitsgrad und auch die Ausarbeitung der jeweiligen Thematik größtenteils selbst bestimmen können.

Ihre Arbeit dokumentieren die SuS in einem Arbeitsheft, beschriftet mit dem Namen in Form des selbst gestalteten Graffitis. Dort werden Arbeits- oder Theorieblätter, sowie Zwischenschritte oder fertige Arbeiten eingeklebt. Am Schluss einer Arbeit wird auch das Beurteilungsraster mit der Note eingeklebt. Das Heft soll grundsätzlich in der Schule bleiben und nicht mit nach Hause genommen werden, damit die SuS das Heft immer dabei haben, Arbeiten darin ablegen können und somit organisiert bleiben.

## **2 WAS? (Sachanalyse)**

### **2.1 Thema**

#### *Bewegte Bilder*

Die Filmtechnik nutzt die biologischen Gegebenheiten unseres Sehapparates: Das menschliche Auge kann pro Sekunde ca. 16 verschiedene Bilder unterscheiden. Sind es mehr als 16 pro Sekunde, verschmelzen die einzelnen Bilder zu einem Bewegungsablauf – und somit zu einem bewegten Bild (BJF, o.J.). Dieses Phänomen kann beim Daumenkino beobachtet werden, jedoch in einer leicht «abgehackten» Variante, da die Frequenz von 16 Bildern pro Sekunde nicht übertroffen werden kann.

#### *Zetteltrick*

Um von einem einzelnen Bild in eine Animation und somit in ein Daumenkino übergehen zu können, kann der Zetteltrick angewendet werden. Dabei nimmt man zwei gleich grosse Stücke Papier und zeichnet jeweils das gleiche Motiv, mit einer minimalen Abänderung. Die Blätter legt man aufeinander, ins obere Blatt ist ein Stift eingewickelt. Mit einer Auf- und Ab-Bewegung des Stiftes wird nun teilweise das untere Bild sichtbar und somit entsteht die Illusion einer Bewegung.

#### *Daumenkino*

Ein Daumenkino ist eine Abfolge von Bildern auf einzelnen Blättern, die sich nur in kleinen Elementen voneinander unterscheiden. Durch das Umblättern der Bilder erhält man den Eindruck einer Animation und somit «bewegter Bilder».

Ursprünglich wurde das Daumenkino – auch Flip-Buch oder Kineograph genannt – zur Belustigung hergestellt. Gleichzeitig war es aber auch die Grundlage für die erste funktionierende Filmsequenz weltweit und ist deshalb heute noch ein erklärender Ansatz für die Funktionsweise von Filmen. Nach und nach wurde das Daumenkino dementsprechend durch den Film ersetzt, bis es in der heutigen Zeit wieder an Beliebtheit gewonnen hat und sogar vereinzelt Festivals dafür stattfinden (Trickfilmen – Oberschule Weixdorf, o.J.).

#### *Animation*

Was beim Daumenkino beobachtbar ist, lässt sich auch mit dem Begriff «Animation» vergleichen. Durch ausreichend schnelles Abspielen von Bildern, erhält die zuschauende Person den Eindruck von

Bewegung und somit von einer Animation. Die Animation im Bereich des Trickfilms lässt sich in verschiedene [Techniken](#) unterteilen. Dazu gehören zum Beispiel der Zeichentrick, der Legetrick, die Knetanimation, die Pixilation oder die Sandanimation. Im Allgemeinen gibt es verschiedene Prinzipien, die eingehalten werden sollten, damit eine Animation gelingen kann. Dazu gehören folgende Regeln:

#### **ERWARTUNG – AHNUNG-VORFREUDE**

Z.B. zurückgezogener Fuss vor dem Treten des Balls. Vorbereitung auf die nachfolgende Handlung.

#### **ANTICIPATION**

#### **ANZIEHUNGSKRAFT - CHARAKTEREN, PERSÖNLICHKEITEN ENTWICKELN**

Eigenwillige, überraschende Protagonisten (Figuren, Objekte, Artefakte entwickeln).

#### **APPEAL**

#### **TIMING UND BEWEGUNG - BEWEGUNG PHYSISCH UND EMOTIONAL**

Ein schwerer Körper bewegt sich langsamer als ein leichter Körper.

#### **MOTION und TIMING**

#### **BEILÄUFIGE HANDLUNG UND AKTION**

Was passiert neben der Haupthandlung? Bewegen/verändern sich im Hintergrund Objekte? (Lebendigkeit der Szene und Atmosphäre).

#### **SECONDARY ACTION**

#### **ÜBERGREIFENDE HANDLUNG UND ETWAS ZU ENDE FÜHREN**

Die nachfolgende Handlung beginnt bevor die vorherige abgeschlossen ist.

#### **OVERLAPPING ACTION**

#### **AUFPRALL UND ABPRALL EINES ELASTISCHEN KÖRPERS**

Beim Aufprall quetschen und beim Abprall strecken.

#### **SQUASH – STRETCH**

#### **GESCHWINDIGKEIT VON BEWEGUNGSABLÄUFEN VARIIEREN**

Tempi der Handlungen überlegen. Was bewegt sich schnell, was langsam?

#### **SLOW IN – SLOW OUT**

#### **ÜBERTREIBUNG**

Bestimmte Bewegungen überbetonen und Aufmerksamkeit wecken?

#### **EXAGGERATION**

#### **RUNDE BEWEGUNGSABLÄUFE SCHAFFEN**

Wie bewegen sich die Protagonisten – natürliche Bewegungsabläufe? (Z.B. Arme und Beine beim Bewegen).

#### **ARCS**

*Abbildung 1 9 Regeln der Animation*

### *Knetanimation (Claymotion)*

Eine bekannte Animationstechnik ist die Knetanimation wobei – wie es das Wort bereits sagt – mit Knetmasse gearbeitet wird. Figuren und Setting werden dementsprechend aus knetbarer Masse geformt und inszeniert. Ein Vorteil dieser Technik ist die einfache Wandel- und Formbarkeit der Elemente. Die inszenierten Figuren werden anschliessend anhand der Stop-Motion-Technik aufgenommen, zu einem Film zusammengeführt, eventuell vertont und abgespielt.

### *Stop-Motion*

Das Stop-Motion-Verfahren ist eine Technik, um einzelne Bilder zu einem Film zusammenzufügen und somit zu «bewegen». Bildweise werden einzelne Szenen abgelichtet, die sich durch Feinheiten voneinander unterscheiden. Bei einer kontinuierlichen Projizierung erhält der oder die Betrachtende den Eindruck einer zusammenhängenden Bewegung. Ein berühmtes Beispiel für diese Technik ist eine Szene aus *King Kong* (1933), welche nur durch Stop-Motion realisierbar war (Lexikon der

Filmbegriffe, 2012). Wobei früher noch mühsam einzelne Bilder aufgenommen, auf einen Computer geladen und zusammengefügt werden mussten, helfen heutzutage praktische Apps aus. Zum Beispiel durch die App «Stop Motion» wird auch den Lernenden der Zugang zu einem sonst eher aufwändigen Verfahren ermöglicht.

## 2.2 Lehrplanbezug: Kompetenzen Lehrplan 21 mit Nr.

	Kompetenz <i>Die SuS...</i>	Kompetenzstufe(n) <i>Die SuS...</i>
BG.1 Wahrnehmung und Kommunikation	BG.1.A.1 ... können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufbauen, weiterentwickeln und darüber diskutieren.	c) ... können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufgrund von Empfindungen, Fantasien und Wissen assoziativ und bewusst aufbauen, kombinieren und weiterentwickeln (z.B. unterschiedliche Atmosphären, Konstruktionen, Komposition, Storyboard).
	BG.1.A.2 ... können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.	2f) ... können ihre Beobachtungen zu Raum-, Farb- und Bewegungsphänomenen beschreiben (z.B. Animation).
	BG.1.A.3 ... können ästhetische Urteile bilden und begründen.	d) ... können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern analysieren, einordnen und beurteilen (z.B. Bildwirkung, inhaltliche und formale Umsetzung).
	BG.1.B.1 ... können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.	2c) ... können ihre Prozesse aufzeigen und ihre Produkte präsentieren (z.B. installieren, in Szene setzen, digital aufbereiten). ... können mit Fachbegriffen ihre Prozesse und Produkte kommentieren und diskutieren. ... können die subjektive Bedeutung ihrer Bilder aufzeigen und zur Diskussion stellen.
BG.2 Prozesse und Produkte	BG.2.A.2 ... können eigenständig bildnerische Prozesse alleine oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.	1e) ... können Sammlungen und Experimente als Inspirationsquellen für ihren weiteren bildnerischen Prozess nutzen. 2c) ... können die Bildidee und -wirkung ihrer Bilder nach eigenen oder vorgegebenen Kriterien begutachten und daraus Impulse für das

BG.3 Kontexte und Orientierung	BG.2.C.1	<p>... können die Wirkung bildnerischer Verfahren untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.</p> <p>4e)</p> <p>... kennen aufbauende, abtragende und konstruktive Verfahren und können diese gezielt einsetzen (z.B. Körperbild, Raumbild).</p> <p>6c)</p> <p>... können Farbkontraste, Nähe und Distanz beim Fotografieren erproben und anwenden (z.B. Trickfilm).</p> <p>6d)</p> <p>... kennen bildsprachliche Mittel in Fotografie und Film (z.B. Perspektive, Tiefenschärfe, Einstellungsgrösse) und können diese erproben und gezielt einsetzen.</p> <p>... können Bilder und Filme digital bearbeiten (z.B. Korrekturen, Schnitt, Montage).</p>
	BG.3.A.1	<p>... können Kunstwerke aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie Bilder aus dem Alltag lesen, einordnen und vergleichen.</p> <p>2c)</p> <p>... können Kunsterfahrungen beschreiben und diskutieren (z.B. in Begegnungen mit Kunstschaffenden und originalen Kunstwerken).</p>

## 2.3 Strukturskizze Concept – Map

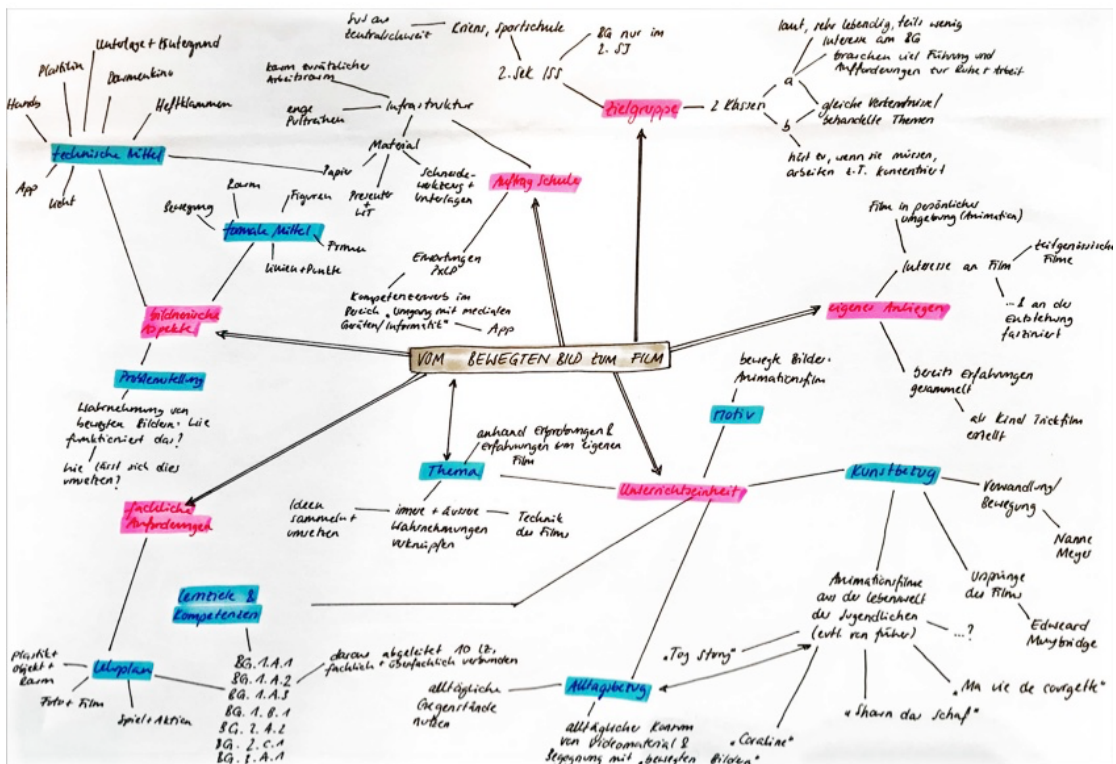


Abbildung 2 Strukturskizze

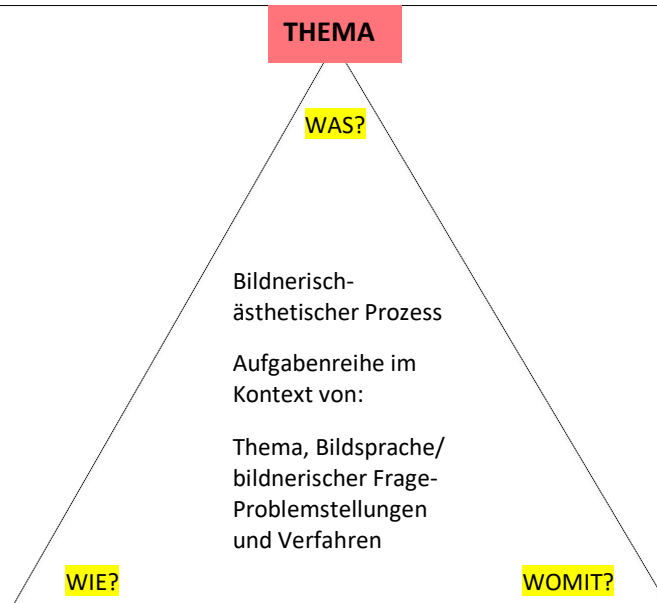
## 2.4 Dreiecksmodell

### WAS? Thema/Motiv

„Vom bewegten Bild zum Film“ - Mit dem Bild als Ausgangspunkt anhand von Erprobungen und Erfahrungen zum eigenen Animationsfilm

**Äussere Wahrnehmung:** Erscheinungsform der Technik: Funktionsweise unserer Augen, welche Bildfolgen bei schnellem Abspielen als Bewegung wahrnehmen und als Film registrieren

**Innere Wahrnehmung:** Ideen und Vorstellungen entwickeln, eigene Geschichten/ Abläufe erfinden und umsetzen



### BILDSPRACHE / BILDNERISCHE GRUNDELEMENTE / BILDNERISCHE VERFAHREN

#### KUNSTORIENTIERTE METHODEN

##### Bildnerische Grundelemente:

Linien, die sich verändern (wellen, zickzack, gegenständlich werden, kreisen, zu Punkten werden und hüpfen, streuen...)

Formen, die in ihrer Einfachheit auf einen Gegenstand hindeuten (Silhouetten und Symbole, reduzierte Formen)

Raum, welcher eingesetzt werden soll, indem das Licht/der Schatten bewusst gewählt werden und welcher entstehen soll, indem die Gegenstände im Film bewusst Platz einnehmen.

Bewegung, welche durch aufeinanderfolgende Zeichnungen/Bilder erschaffen werden sollte und auch wahrnehmbar sein sollte → Bewegung entstehen lassen durch minimale Bildveränderungen

**AUSDRUCKSFORMEN:** 9 Animationsregeln besprechen und thematisieren, in den Arbeitsprozess miteinfließen lassen, Bewegungsthematik und Entstehung des Films thematisieren

### BILDNERISCHE MATERIALIEN UND WERKZEUGE

Grafische Materialien: Bleistift, Filzstift

Bildträger: Papier

Plastische, konstruktive Materialien: Plastilin

Werkzeuge: Schere, Japanmesser, Hände, Handykamera, Stop Motion App, evtl. selbstgebasteltes Stativ, Pulte, Lineal, Klebeband

Weiteres: Gegenstände und Materialien, die im Schulzimmer liegen oder mitgebracht werden und im Film einbezogen werden

**UMGANG VERMITTELN:** Arbeit mit Plastilin, Daumenkino zusammenstellen, Umgang mit der App und dem Zusammensetzen des Films



## 2.5 Phasenmodell nach Gunter Otto

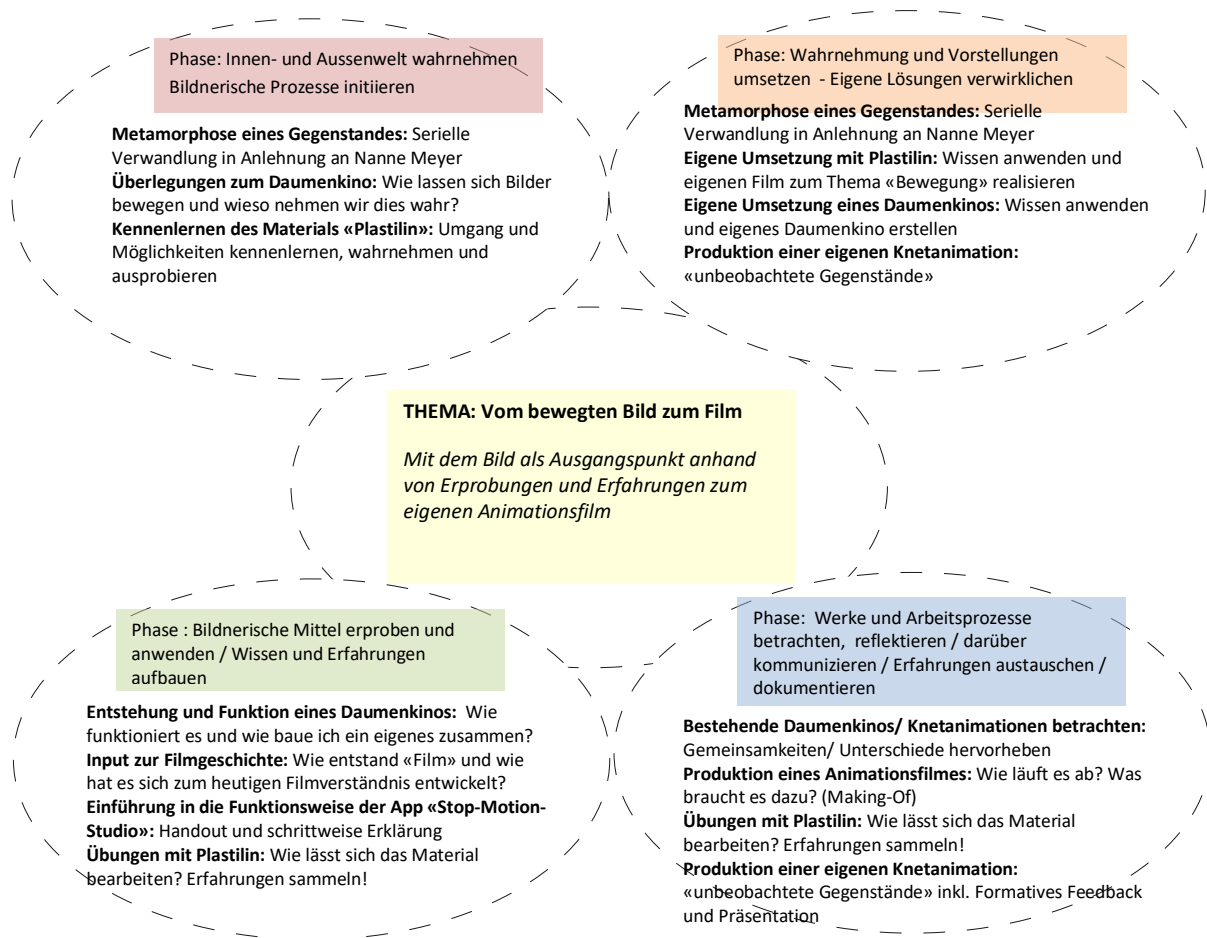


Abbildung 3 Phasenmodell der Unterrichtsplanung nach Gunter Otto

## 2.6 Kunstbezug

Nanne Meyer hat in Abbildung 4 «Schattenwandlungen» eine Metamorphose von Gegenständen erschaffen, welche durch die Silhouetten und starken Kontraste sofort ins Auge stechen. Dabei sind serielle Abfolgen entstanden, welche Gegenstände überraschend verändern lassen. Um den SuS aufzuzeigen, wie sich ein einzelner Gegenstand – oder ein Bild eines Gegenstandes – verändern kann, werden die Beispiele von Nanne Meyer beigezogen. Anhand dieses Werkes kann nämlich thematisiert werden, dass es Zwischenschritte braucht von einem Anfang- zu einem Schlussbild, damit unser Auge eine Wandlung oder Bewegung wahrnehmen kann. Würden Meyers Gegenstände

schnell nacheinander «abgespielt» werden, würde unser Auge eine Abfolge und somit eine Bewegung der Bilder wahrnehmen und diese als Film interpretieren können.

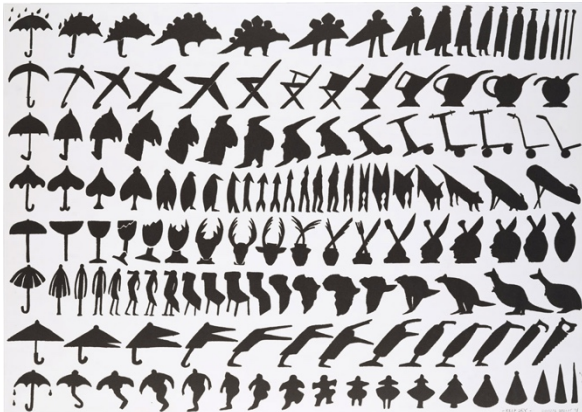


Abbildung 4 Schattenwandlungen von Nanne Meyer

Der Übergang zum bewegten Bild macht die Bildabfolge und der erste Film von Edward Muybridge. Dabei wird auf ein YouTube Video zurückgegriffen, welches das zu einem Film zusammengefügte Bildmaterial zeigt und somit exemplarisch aufzeigt, wie Bilder bewegt werden können.



Race Horse First Film Ever 1878 Edward Muybridge

Abbildung 5 Bewegte Bilder von Edward Muybridge (Screenshot Youtube)

Um den Übergang von 2D zu 3D auch anhand von Beispielen aus der Kunst aufzuzeigen, werden Claymotion-Filme gezeigt und gemeinsam besprochen. Exemplarisch dafür ist z.B. der Film «Ma vie de Courgette» von Claude Barras.



Ma Vie de Courgette: Making Of

Abbildung 6 Ma vie de Courgette: Making of (Screenshot Youtube)

Nebst «Ma vie de Courgette» zählen zum Beispiel auch «Shaun das Schaf» oder «Coraline» zu Animationsfilmen, welche die SuS bereits kennen könnten und welche somit einen Bezug zur Kunstwelt darstellen könnten. Zudem bietet „ToyStory“ das ideale Vorbild für bewegte Gegenstände,

die sich selbständig machen und dann zum Leben erweckt werden, wenn wir nicht hinschauen. Auch dies soll den SuS als Beispiel gezeigt werden, um den Arbeitsauftrag und den Bezug zur Kunstwelt aufzeigen zu können (vgl. Notiz für LP im Anhang). Das Spektrum der Beispielfilme ist sehr breit und deshalb behalte ich mir hier vor, weitere aufzuzählen. Genauso wichtig ist es dann, nebst den vorbereiteten Beispielen, im Unterricht auch auf die eigenen Beispiele der SuS aus der Lebenswelt der Lernenden einzugehen.



Abbildung 7 Shaun das Schaf: Making of (Screenshot Youtube)



Abbildung 8 Coraline: Making of (Screenshot Youtube)



Abbildung 9 Toy Story: Making of (Screenshot Youtube)

## 2.7 Eigene Erprobungen

**Ka1:** Metamorphose eines alltäglichen Gegenstandes in Anlehnung an Nanne Meyer. Die SuS schreiben einen Begriff eines Gegenstandes, welchen sie täglich brauchen, auf einen Zettel. Die LP mischt diese und verteilt sie neu in der Klasse. Den erhaltenen Gegenstand zeichnen die SuS mit einem dicken schwarzen Stift ins Feld ganz links. Anschliessend wird der Papierstreifen – wie eine Reihungsgeschichte – immer einen Platz weitergegeben und entsprechend abgeändert. Das Resultat bleibt offen, die oder der Letzte soll die Reihe jedoch so abschliessen, dass wiederum ein erkennbarer Gegenstand entsteht. Gleichzeitig soll die Metamorphose auch betitelt werden.



Abbildung 10 Metamorphose in Anlehnung an Nanne Meyer

Anschliessend folgt ein Vergleich mit dem Zetteltrick. Die SuS zeichnen auf einen Zettel das erste, auf einen zweiten Zettel das letzte Bild ihres Streifens. Mit einem eingerollten Bleistift soll nun der Zetteltrick durchgeführt werden – und dabei kann festgestellt werden, dass zwischen dem ersten und letzten Bild einige Zwischenschritte fehlen, damit das Auge eine sinnvolle und logische Bewegung wahrnehmen kann. Deshalb soll nun ein «funktionierendes» Beispiel folgen (Abb. 12), bei dem zwei aufeinander folgende Zeichnungen übernommen werden und anhand deren der Zetteltrick gelingt. Hier wird noch einmal verdeutlicht, dass unser Auge minimale Änderungen von einem zu einem nächsten Bild als Bewegung wahrnehmen kann.



Abbildung 11 Nicht funktionierender Zetteltrick

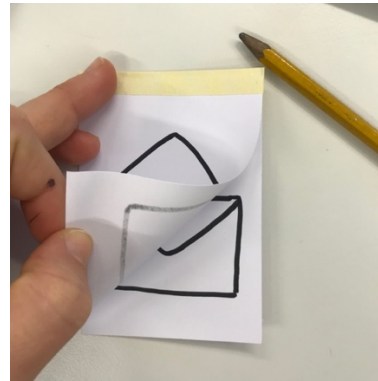


Abbildung 12 Funktionierender Zetteltrick

**Ea1:** Durch die Konfrontation in **Ka1** soll nun das Wissen erarbeitet werden, indem ein eigenes Daumenkino hergestellt wird. Dies erfolgt anhand einer Anleitung, wie das Daumenkino zusammengestellt werden muss und einer Erklärung darüber, wie das Daumenkino überhaupt funktioniert. Die beiden Abbildungen zeigen den dafür notwendigen Stapel gelochter Blätter, sowie eine metallene Heftklammer, um den Stapel zusammenzuhalten. Grundlage jedes Stapels ist eine Linie, die sich verändern soll im Verlaufe des Daumenkinos. Dabei kann sie steigen, sinken, wellende Bewegungen machen, zackig werden, sich zu Punkten wandeln etc. Damit die einzelnen Zwischenschritte möglichst klein gehalten werden können, sollen die SuS mit einem dicken schwarzen Stift arbeiten. Somit kann das neue Blatt auch ohne Lichtpult oder ohne ans Fester geklebt werden zu müssen durchgepaust werden. Die genaue Anleitung kann dem AB im Anhang entnommen werden.

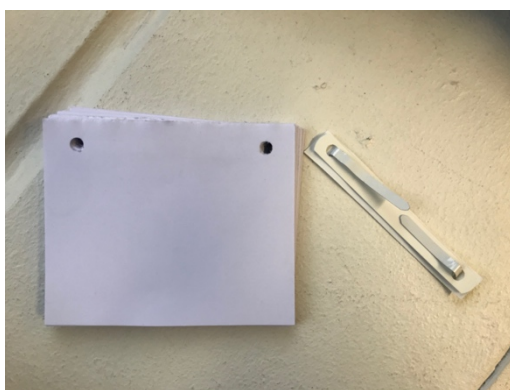


Abbildung 13 Material Daumenkino



Abbildung 14 Mögliche Befestigung am Fenster

**Ea3:** Die Erarbeitungsaufgabe ermöglicht den Aufbau des Wissens im Umgang mit dem Material. Dazu machen die SuS erste Sinneserfahrungen mit einem Kaugummi, der ähnlich wie Plastilin, leicht knetbar und verformbar ist. Dazu erhalten die SuS den Kaugummi blind und müssen im Mund darauf kauen. Anschliessend sollen Begriffe aufgeschrieben werden, welche das Gefühl im Mund

wiedergeben. Dabei wird die Frage gestellt, wie sich das Material im Mund bzw. anschliessend auch in den Händen anfühlt und was sich damit machen/ formen lässt.

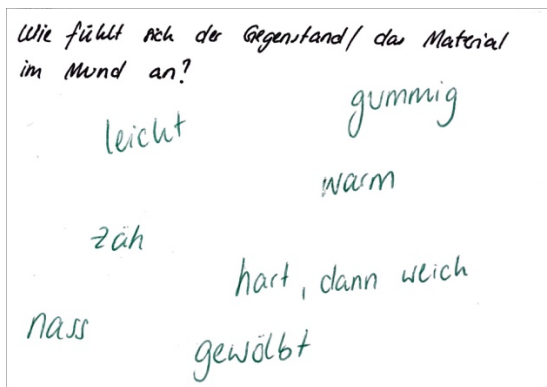


Abbildung 15 Sinneserfahrung in Worte gefasst

Um die Erfahrung des Kaugummis auf Plastilin zu übertragen, gibt die LP Begriffe wie «rollen, drücken, kneten, zerstückeln...» vor, wobei die SuS dann jeweils ein Stück Plastilin erhalten und dieses Stück dementsprechend bearbeiten. In der folgenden Abbildung sind die Begriffe inklusive der möglichen Bearbeitungen abgebildet. Zusätzlich kann noch darauf eingegangen werden, was die SuS sonst noch denken, was man damit machen kann – oder eben nicht.



Abbildung 16 Mögliche Bearbeitungsformen des Materials "Plastilin"

**ÜA3:** Zusätzlich sollen die Übungen noch etwas konkreter und geübt werden, indem die SuS einen Gegenstand auf dem Pult nachformen sollen (Vorbereitung auf SA).



Abbildung 17 Nachgeformter Gegenstand

**VA1:** In Zweiergruppen wird ein erster kurzer Animationsfilm aufgenommen, indem die SuS direkt die Anleitung für die Stop-Motion-App umsetzen können und gleichzeitig auch das erprobte Material einsetzen. Die Aufgabe lautet, von einer Plastilinkugel ausgehend Bewegung darzustellen und die Kugel von Bild zu Bild zu verändern. Dabei kann sie sich so verformen, wie es das Material dann eben zulässt und in dieser Art eine kurze Geschichte der Kugel erzählen. Dabei kann Bezug genommen werden auf die 9 Regeln der Animation. Die Erprobung zu dieser Aufgabe ist unter folgendem Link abrufbar: <https://drive.switch.ch/index.php/s/nh1CWo3gHMs1uJr>



Abbildung 18 Ausschnitt I aus Knetanimation

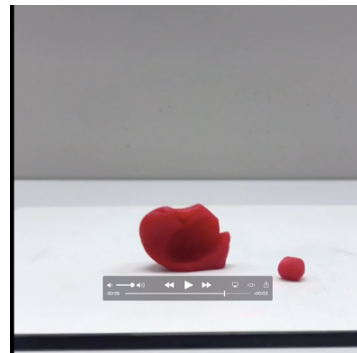


Abbildung 19 Ausschnitt II aus Knetanimation

**SA1:** In denselben Zweiergruppen nehmen die SuS anschliessend eine weitere Knetanimation auf zum Thema „Unbeobachtete Gegenstände“. Dabei suchen sich die SuS einen Gegenstand aus dem Schulhaus aus, welchen sie für die Geschichte miteinbeziehen möchten. Das kann ein Gegenstand aus dem Etui (Stift, Gummi, Schere...), dem Zimmer (Buch, Heft, Stuhl...) oder evtl. auch der Turnhalle (Ball) sein. In einem zweiten Schritt denken sie sich eine Geschichte aus, welche sie in einem Storyboard festhalten und machen sich Gedanken dazu, wie das Plastilin als Hilfsmittel eingesetzt werden sollte, um die Gegenstände „bewegen“ zu lassen. Im Storyboard sollen auch 3 der 9 Animationstechniken miteinbezogen werden, die dann anschliessend auch umgesetzt und in die Benotung miteinbezogen werden. Damit die SuS wissen, wie ein Storyboard aussieht und was die LP erwartet, wird die folgende Abbildung gezeigt und miteinander besprochen. Im Storyboard sollen also nebst 6 Skizzen auch Notizen zur Geschichte, zu den Animationstechniken, zum Hinter- und Untergrund und zu den Gegenständen gemacht werden. Zudem soll klar ersichtlich sein, welche Rolle das Plastilin einnimmt: Wird es zu einer zweiten Figur oder „belebt“ es den ausgesuchten Gegenstand, indem er zum Beispiel Arme oder Beine erhält?

## STORYBOARD

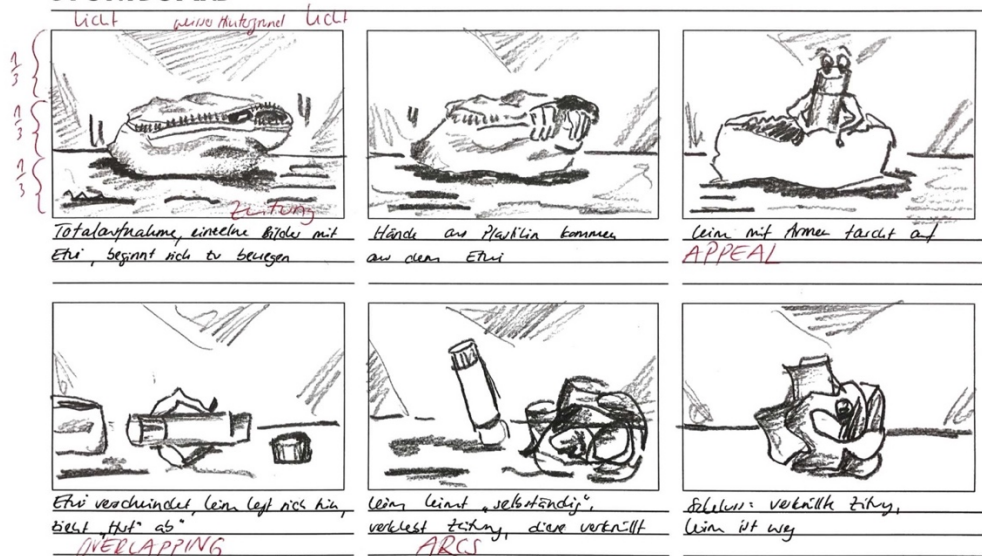


Abbildung 20 Storyboard für den Animationsfilm

Nachdem die Teams das Storyboard der LP gezeigt haben, können sie sich an die vorgestellte Figur machen, indem sie den Gegenstand entsprechend mit Plastilin abändern. Im folgenden Beispiel wurden zwei Arme geknetet, welche am Gegenstand „Leim“ befestigt werden und ihn somit zum Leben erwecken. Der Leimstift, wie dies dem Storyboard zu entnehmen ist, wird also, sobald er unbeobachtet ist, selbständig und macht sich an die Arbeit, eine Zeitung zu verkleben. Auch diese macht sich anschliessend selbständig und klebt sich selbst zu einem Papierball. Die Erfahrung hat gezeigt, dass Plastilin schnell austrocknet. Deshalb sollen die geformten und vorbereiteten Elemente bei Nichtgebrauch – vor allem auch während des längeren Unterrichtsunterbruches – in einem verschlossenen und beschrifteten Raschelsäckchen verstaut werden.



Abbildung 21 Geformte Gliedmassen aus Plastilin



Abbildung 22 "Belebter" Leimstift

Ist die Geschichte vorbereitet, sind die Plastilinelemente geformt und haben die SuS die Anleitung verstanden, soll das benötigte Material bereitgelegt werden. In diesem Fall gehören dazu das gebastelte Stativ, ein geeigneter Hintergrund, ein Untergrund, eventuell eine Lichtquelle und zusätzliche Materialien (vgl. auch AB „Geschichte des Films“ und die dort aufgelisteten wichtigen Elemente der Kameraperspektive). Wenn die SuS Plastilin auch für die Gestaltung der Umgebung einsetzen und diese über mehrere Wochen so bleiben soll, eignet sich auch die Arbeit in einem

Deckel einer Schuhschachtel, wo das Material stets am gleichen Ort bleibt. Dazu werden die SuS in der Lektion zuvor darauf aufmerksam gemacht, dass bei Bedarf eine Schuhschachtel mitgenommen werden soll. In meinem persönlichen Versuch sind zudem auch noch Modellierwerkzeuge zu sehen. Diese stelle ich den SuS zur Verfügung, jedoch nur in beschränkter Anzahl, da die Schule nicht über derer verfügt. Es können aber auch Lineale oder Stifte kreativ eingesetzt werden, um die Plastilinmasse, nebst der Arbeit mit den Fingern, zu formen und zu verändern.



Abbildung 23 Vorbereiteter Arbeitsplatz

Anschliessend folgen die Aufnahmen der einzelnen Bilder und somit des Filmes. Dieser Prozess soll durch die LP begleitet werden, falls Probleme entstehen. Die Bedienung der App ist zwar eher leicht und auch verständlich, nachdem die Anleitung richtig gelesen wurde. Trotzdem ist es hier wichtig, noch einmal zu betonen, dass Verschiebungen oder Verwacklungen möglichst vermieden werden sollten. Kommt es aber doch vor, können einzelne Bilder sofort wieder gelöscht werden. Auch soll noch einmal betont werden, dass die Aufnahmen möglichst in einer einzelnen Doppellektion aufgenommen werden sollten. Die restlichen Lektionen der Synthesaufgabe dienen vor allem der intensiven Vorbereitung durch das Erstellen eines Storyboards, das Kneten des Plastilins, das Gestalten oder die Überlegungen zu einem passenden Hintergrund. Wurden die Aufnahmen beendet, können die SuS bei genügend Zeit noch eine Audioaufnahme machen. Auch dies wurde erprobt und auf der Anleitung festgehalten. Dort sollen die SuS möglichst auf kreative Art und Weise Geräusche oder auch Dialoge aufnehmen, welche das Gesehene und die Geschichte unterstützen.



Abbildung 24 Ausschnitt aus dem Film "Verflix und angeleimt"

Der fertige Film soll anschliessend auf OneDrive in einem entsprechenden Klassenordner hochgeladen und passend betitelt werden. Eine eigene Erprobung ist, sowie der Film mit der Plastilinkugel, über folgenden Link abrufbar: <https://drive.switch.ch/index.php/s/nh1CWo3gHMs1uJr>. Ist die Abgabe erfolgt, füllen die SuS das Beurteilungsraster für sich selbst aus, indem sie ihre eigene Arbeit in Bezug auf die Kriterien reflektieren und entsprechend Punkte verteilen. Die schlussendliche summative Beurteilung erfolgt dann aber, anhand der gleichen Kriterien, durch die LP. Sind die SuS auch damit fertig, bereiten sie sich auf die Präsentation vor, welche im Plenum in der letzten Lektion erfolgt. Dazu sollen die SuS kurz ihren Prozess aufzeigen, den Film einführen und dazu folgende Leitfragen beantworten und vorbereiten:

- ⇒ Was verbindet unsere Arbeit mit dem Thema „Vom bewegten Bild zum Film“?
- ⇒ Wie sind wir auf das Thema/ die Geschichte gekommen, was waren unsere Gedanken dabei?
- ⇒ Wann und wieso haben wir Plastilin eingesetzt?
- ⇒ Was ist uns sehr gut gelungen? Was könnten wir das nächste Mal verbessern?



### **3 WOZU? (Begründungsanalyse)**

#### **3.1 Gegenwartsbedeutung**

Die Lernenden werden tagtäglich mit Bildmaterial konfrontiert – seien es nun unbewegte oder bewegte Bilder, in Form eines Filmes oder Videos. Die Arbeit damit und die Thematisierung im Unterricht ist schon nur deswegen fast unumgänglich und selbstverständlich. Die Aufgabe des Unterrichts besteht also darin, die Lernenden auf die Alltäglichkeit dessen aufmerksam zu machen und ihre Wahrnehmung zu hinterfragen und zu reflektieren. In einem ersten Punkt ist es deshalb für die Gegenwart relevant zu verstehen, wieso sie Bilder bewegt wahrnehmen können und wie dieser Prozess abläuft. Nicht zwingend in naturwissenschaftlicher Sichtweise, sondern viel mehr im Blickwinkel der Kunst und den jeweiligen Methoden. Das Thema Film ist auch deshalb relevant oder ansprechend, da bereits alle Lernenden damit konfrontiert wurden und über ein eigenes Vorwissen und Repertoire verfügen, welches in den Unterricht miteinbezogen werden kann. Zudem werden den Lernenden im Unterricht Methoden und Werkzeuge gezeigt, die sie täglich bei sich haben (z.B. die Handykamera), um ihnen gleichzeitig auch den vielfältigen Umgang damit aufzuzeigen und die Medienkompetenz zu steigern.

#### **3.2 Zukunftsbedeutung**

Die Thematik des bewegten Bildes und des Filmes bringt viel Reflexions- und Analysepotential mit sich. Die Lernenden sollen nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in ihrer Zukunft Bildern kritisch begegnen und dafür eine Bildkompetenz entwickeln, welche sich auch auf Bilder aus Filmszenen übertragen lässt. Dabei können drei verschiedene Bedeutungen, welche Bilder tragen können, unterschieden werden: Die subjektive und somit individuelle Bedeutung eines Bildes für die betrachtende Person, die inhärente Bedeutung, welche das Bild an sich nach aussen zu vermitteln scheint und die intendierte Bedeutung, die vom Künstler oder von der Künstlerin ausgeht. Alle drei Ansätze sollen den Lernenden in Zukunft helfen, an Bilder und Filme heranzugehen und das Sichtbare zu analysieren und zu hinterfragen. Gleichzeitig ist dabei auch die Rede von Wirklichkeiten, die untersucht und auch unterschieden werden sollten. Wirklichkeit kann heutzutage zwar immer wirklichkeitsgetreuer wiedergegeben werden, gleichzeitig entstehen aber auch Chancen und Möglichkeiten für Täuschung und Manipulation in Bild und Film. Es gilt also herauszufinden, wo diese Chancen und Risiken sind und wie diesen in Zukunft im Alltag der Jugendlichen offen und kritisch begegnet werden kann (Niederberger, 2015).

#### **3.3 Exemplarische Bedeutung**

Wer hat als Kind oder Jugendliche\*r nicht mindestens einmal davon geträumt, selbst einen Film zu drehen oder Schauspieler\*in zu werden? Die Unterrichtseinheit soll mit dem Produzieren eines eigenen Filmes in die Welt der Filme eintauchen lassen und exemplarisch anhand eigener Versuche und Experimente Erfahrungen sammeln lassen. Im kleinen schulischen Kontext kann also mit einfachen Mitteln so gearbeitet werden, wie es auch die Filmindustrie in grösseren Kontexten macht. Die dabei erworbenen Kenntnisse und Kompetenzen können somit auf etwas Grösseres übertragen und angewandt werden, ohne dass es für die Lernenden zu komplex werden könnte.

## 4 WIE?

### 4.1 Fachdidaktische Prinzipien

Um die Thematik im Unterricht anzugehen, eignet sich besonders der kunstdidaktische Zugang der Animation und des Trickfilmes. Im Heft KUNST + UNTERRICHT (2015, S. 4) wird der Zugang wie folgt definiert:

«Ziel ist die Verlebendigung grafischer oder plastischer Szenen, die eine überschaubare Inszenierung von kleinem, auch fantastischen Szenerien und Erzählungen ermöglichen, ohne mit der Komplexität von realen schauspielerischen Inszenierungen konfrontiert zu sein. Zudem erhöht der Trickfilm den imaginativen Freiraum von Narration und Darstellung.»

Diese Zieldefinition spricht bereits einen weiteren wichtigen Punkt der Kunstdidaktik an. Denn diese Unterrichtseinheit profitiert davon, auf aufwändige filmtechnische Mittel und Realisationen verzichten zu können. Die Lernenden machen nämlich Film, ohne wirklich zu filmen. Dabei gilt der Ansatz, den Film von Erzählungen, Vorstellungen und Gedanken aus zu schaffen und somit an der künstlerischen Artikulationsfähigkeit der Lernenden zu arbeiten. Die «Filmbildung» in diesem Kontext hat somit das Ziel, narrative Imaginations- und Darstellungsfähigkeiten der Lernenden zu aktivieren und zu fördern (Krautz, 2015, S. 4).

Gleichzeitig bedient sich die Unterrichtseinheit auch an dem kunstdidaktischen Prinzip des Vier-Phasen-Modells nach Gunther Otto ([Vgl. Kapitel 2.5](#)), in welchem sich auch die Aufgabentypen des LUKAS-Modells wiederfinden lassen und eine Synopse herstellen lässt.

Durch eine erste Konfrontation mit einer Fragestellung und Irritation werden die Lernenden in die Thematik eingeführt. Sie nehmen durch Betrachtung bestehender Werke ihre Innen- und Aussenwelt wahr, reflektieren darüber und tauschen sich über Erfahrungen aus. Die Konfrontationsaufgabe ist dabei authentisch und bezieht sich auf eine neue, mehrheitlich unbekannte Situation oder Fragestellung. Auf die Konfrontation folgt die Erarbeitung von Wissen und Erfahrung, wobei die Lernenden bildnerische Mittel erproben und anwenden können. Auch hier spielt die Innen- und Aussenwelt der Lernenden eine entscheidende Rolle, da sie in den Lern- und Arbeitsprozess miteinbezogen wird. Sie setzen ihre Präkonzepte und Fertigkeiten explizit ein, Unterstützung und bestätigende Rückmeldungen erhalten sie von der Lehrperson. In der Übungs- und Vertiefungsphase sollen die erarbeiteten Konzepte geübt und nach eigenen Interessen vertieft werden können. Dabei wird darauf geachtet, dass dies singulär passiert, die Lernenden also an einem Teilaspekt arbeiten, den sie für sich gerne vertiefen möchten. Dadurch werden wiederum eigene Wahrnehmungen und Vorstellungen umgesetzt, bildnerische Mittel erprobt und angewendet und abschliessend betrachtet und reflektiert. Bei der letzten Phase des LUKAS-Modell handelt es sich im bildnerischen Gestalten um eine Synthese-, nicht aber eine Transferaufgabe. Denn hier geht es vielmehr darum, die erworbenen Kompetenzaspekte am Schluss der Unterrichtseinheit zusammenzuführen und ein eigenes Produkt zu erschaffen – in diesem Beispiel also einen eigens produzierten Animationsfilm. Das Verknüpfen mit wiederum neuen Aspekten, sowie es in einer Transferaufgabe der Fall wäre, macht in dieser Situation nur wenig Sinn. Die Lernenden erhalten auch am Ende wieder die Möglichkeit, eigene Lösungen zu verwirklichen, erworbene Kompetenzen anzuwenden und am Schluss darüber zu reflektieren, indem Erfahrungen integriert und ausgetauscht werden.

Weiter ist in der Durchführung des LUKAS-Modell zu beachten, dass formative und summative Leistungsbeurteilungen stattfinden sollen. In Ottos Modell lassen sich solche Betrachtungen, Reflexionen und Erfahrungsaustausche ebenfalls einordnen. Die formative Rückmeldung während der Arbeit erfolgt durch Gespräche der Lernenden mit der Lehrperson, indem die Lernenden ihre Arbeit präsentieren und bereits ein erstes Mal auf Beurteilungskriterien achten und Bezug nehmen. Dadurch erhalten sie einen Einblick in die gesteckten Ziele und wissen, wo sie sich einordnen können und was noch erreicht werden kann oder muss. Die summative Beurteilung am Schluss erfolgt dann

durch die Lehrperson, indem die Lernenden in Form einer Note eine Rückmeldung auf ihren Prozess und auf das Produkt erhalten.

## 5 Beurteilung: Prozess- und Produktkriterien

### 5.1 Beurteilungsraster

Das vorliegende Beurteilungsraster dient vor allem der Lehrperson, um die Resultate der SuS möglichst adäquat beurteilen und bewerten zu können. Zusätzlich findet sich aber im Anhang bei den Arbeitsblättern noch ein zweites Beurteilungsraster, welches den SuS als Selbstbeurteilung und anschliessend auch als Fremdbeurteilung der LP ausgehändigt wird. Dies aus dem Grund, da das folgende Beurteilungsraster zu „geladen“ und komplex auf die SuS wirken könnte. Das weitere Beurteilungsraster hingegen ist für die SuS etwas übersichtlicher. Nichtsdestotrotz soll den SuS aber dieses Raster auch vorgelegt werden, damit sich die SuS den Beschrieb der einzelnen Niveaustufen auch noch genauer ansehen und durchlesen können.

Die Kriterien wurden aus den entsprechenden Kompetenzen und Lernzielen abgeleitet und so formuliert, dass sie beobachtbar und auch bewertbar sind.

Bildnerisches Gestalten

Januar/ März 2022

Bewertungskriterien: «Vom bewegten Bild zum Film»		Name Schüler*in:			Erreichte Punkte: /36
Qualifikationen	Noch nicht erreicht 0 P.	Teilweise erreicht 1 P.	Erreicht 2 P.	Übertroffen 3 P.	
<b>Kriterien</b>					
<b>PROZESS: Du kannst...</b>					
<b>Erprobungen:</b> ... Erprobungen und Versuche durchführen, um Ideen und Erfahrungen für dein Projekt zu sammeln.	Keine Erprobungen und Versuche Keine Ideensammlung	Kaum Erprobungen und Versuche, nur wenig gesammelte Ideen	Einige Erprobungen und gesammelte Ideen	viele und unterschiedliche spannende Erprobungen und Ideen	
<b>Storyboard:</b> ... ein Storyboard nutzen und umsetzen, um Ideen für die Geschichte, die Figuren und die Umsetzung deines Filmes zu sammeln.	Nicht genutzt und auch nicht eingesetzt	Kaum genutzt und nur teilweise eingesetzt	Ideen ab und zu genutzt und eingesetzt	Spannende Ideen genutzt und sinnvoll eingesetzt	
<b>Feedbackgespräch:</b> ... dich in einem Feedbackgespräch auf die Beurteilungskriterien beziehen und über den bisherigen Stand der Arbeit reflektieren.	Keine Reflektion über den bisherigen Prozess, keine Bezugnahme auf die Kriterien	Nur wenig Reflexion und teils Bezugnahme auf die Kriterien	Oft reflektiert und mehrheitliche Bezugnahme auf die Kriterien	Reflektierte Aussagen auf den Prozess und Bezugnahme auf die vorgegebenen Kriterien	
<b>Präsentation des Films:</b> ... euren Film vor der Klasse präsentieren und dabei die Leitfragen beantworten.	Nicht präsentiert und keine Leitfragen beantwortet	Präsentiert, aber kaum auf die Leitfragen bezogen	Präsentiert und einige Leitfragen beantwortet und vertieft	Spannend präsentiert und alle Leitfragen reflektiert beantwortet	
<b>PRODUKT: Du kannst...</b>					
<b>Setting:</b> ... ein passendes und sinnstiftendes Setting im Schulhaus wählen, um die Filmaufnahmen zu machen.	Kein spezielles Setting, steht nicht im Zusammenhang mit der Geschichte	Setting weist nur teils Zusammenhänge mit der Geschichte auf	Setting weist mehrheitlich Zusammenhänge mit der Geschichte auf und unterstützt diese	Spannendes Setting steht in passendem Zusammenhang mit der Geschichte, betont und unterstützt diese	
<b>Bewegungen:</b> ... fließende Bewegungen und Übergänge mit der App «Stop Motion» aufnehmen. (x2)	Keine fließenden Übergänge, stockend, keine Bewegungen und falscher Einsatz der App	Mehrheitlich stockende Bewegungen und kaum fließend, App nur minimal ausgenutzt	Mehrheitlich fließende Bewegungen und Übergänge, App wurde eingesetzt	Hauptsächlich fließende Bewegungen und Übergänge, richtiger Einsatz der App ist im Produkt ersichtlich	
<b>Techniken:</b> ... mind. 3 der Techniken der Animation anwenden und sinnvoll einsetzen. (x2)	1 Technik wurde eingesetzt, nicht sinnvoll angewandt	2 Techniken wurden eingesetzt, kaum sinnvoll angewandt	3 Techniken wurden meist sinnvoll und verständlich angewandt und eingesetzt	3 Techniken wurden gekannt und sinnvoll angewandt und eingesetzt	
<b>Plastilin:</b> ... das Material «Plastilin» auf verschiedene Art & Weise formen und verändern und sinnstiftend einsetzen. (x2)	Plastilin wurde nicht oder unverändert eingesetzt	Plastilin wurde nur nebenbei, eher sinnlos und kaum in veränderter Form eingesetzt	Plastilin wurde mehrheitlich sinnvoll eingesetzt, wurde verändert	Plastilin wurde sinnvoll und in veränderter Form eingesetzt	
<b>Geschichte:</b> ... eine spannende und logische Geschichte entwickeln und diese im Film verständlich umsetzen.	Keine logische Geschichte erkennbar, nicht verständlich	Kaum zusammenhängende und verständliche Geschichte erkennbar	Geschichte hängt grösstenteils zusammen, Zusammenhang ist oft erkennbar	Geschichte ist logisch und zusammenhängend aufgebaut, verständliche von Anfang bis Schluss	

Abbildung 25 Beurteilungskriterien im Raster

## 6 Aufgabenset

### 6.1 Lerninhalte der Unterrichtseinheit

Thema: Vom bewegten Bild zum Film

Kernidee: Mit dem Bild als Ausgangspunkt anhand von Erprobungen und Erfahrungen zum eigenen Animationsfilm

### 6.2 Kompetenzen/Lernziele

Welche Kompetenzen können resp. müssen die Schülerinnen und Schüler mit dieser Kernidee erwerben?

Nr.	Kompetenz	Lernziele
1	BG.1.A.1 ...können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufbauen, weiterentwickeln und darüber diskutieren.	Schülerinnen und Schüler ... (1)... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden.
2	BG.1.A.2 ... können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.	(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: <i>Bewegung, Animation, Bildabfolge...</i> ).
3	BG.1.A.3 ... können ästhetische Urteile bilden und begründen.	(3)... können über ihren Arbeitsstand in einem Gespräch reflektieren und dabei gelungene und weniger gelungene Aspekte hervorheben.
4	BG.1.B.1 ... können bildnerische Prozesse und Produkte dokumentieren, präsentieren und darüber kommunizieren.	(4)... können ihren Prozess aufzeigen, indem sie ihren fertigen Trickfilm präsentieren und darüber reflektieren.
5	BG.2.A.2 ... können eigenständig bildnerische Prozesse allein oder in Gruppen realisieren und ihre Bildsprache erweitern.	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm/ Daumenkino planen, umsetzen und präsentieren.

6	BG.2.C.1 ... können die Wirkung bildnerischer Verfahren untersuchen und für ihre Bildidee nutzen.	(6)... können die Tipps und Tricks der Animation (vgl. 9 Regeln der Animation) einsetzen, um ihren Film aufzuzeichnen und zu bearbeiten. (7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen. (8)... kennen die Arbeit mit Plastilin als bildnerisches Verfahren und können den richtigen Umgang damit einsetzen, um Figuren für ihre Knetanimation zu bilden.
7	BG.3.A.1 ... können Kunstwerke aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie Bilder aus dem Alltag lesen, einordnen und vergleichen.	(9)... können das Unterrichtsthema mit Beispielen aus dem eigenen Alltag verknüpfen (z.B. Coraline, Shaun das Schaf, Wallace & Gromit) und daraus Schlüsse für ihre eigene Arbeit ziehen. (10) ... können aus einem Filmbeispiel ableiten und herauslesen, was es für eine Produktion alles braucht.

### 6.3 Lernaufgaben auf einen Blick

Welche Aufgaben unterstützen die Schülerinnen und Schüler, um die formulierten Kompetenzen zu erreichen?

Tabelle 1 Übersicht Aufgabenset

<b>Ka:</b> Konfrontations- aufgabe(n)	<input type="checkbox"/> fK    Ka1 <input checked="" type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ka2 <input checked="" type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ka3 <input checked="" type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ka4 <input checked="" type="checkbox"/> üK
	Metamorphose eines Gegenstandes	Wie lassen sich Bilder «bewegen»? (Daumenkino)	Gemeinsamkeiten/ Unterschiede zwischen Daumenkino & Knetanimation	Wie verläuft eine Produktion eines Animationsfilms und was könnte es dazu brauchen? (Analyse eines Making-Of)
<b>Ea:</b> Erarbeitungs- aufgabe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ea1 <input type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ea2 <input type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ea3 <input checked="" type="checkbox"/> üK	<input checked="" type="checkbox"/> fK    Ea4 <input type="checkbox"/> üK
	Entstehung und Funktionsweise eines Daumenkinos	Input zur Filmgeschichte	Kennenlernen des Arbeitsmaterials Plastilin und der	Einführung in die Funktionsweise der App «Stop-Motion»

			Einsatz in Claymotion
<b>Va:</b> Vertiefungs- aufgabe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> fK Va1 <input type="checkbox"/> üK  Vertiefung und Variantenbildung in der Arbeit mit Plastilin + Filmproduktion zum Thema «Bewegung»		
<b>Üa:</b> Übungs- aufgabe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> fK Üa1 <input type="checkbox"/> üK  Erstellen eines eigenen Daumenkinos durch Anwendung des erworbenen Wissens	<input checked="" type="checkbox"/> fK Üa2 <input type="checkbox"/> üK  Übungen mit dem Arbeitsmaterial Plastilin: Was lässt sich damit alles machen?	
<b>Sa:</b> Synthese- aufgabe(n)	<input checked="" type="checkbox"/> fK Sa1 <input checked="" type="checkbox"/> üK  Erworbene Kompetenzen zusammenführen in der Produktion einer eigenen Knetanimation zum Thema «Unbeobachtete Gegenstände»		
<b>FBa</b>	<input checked="" type="checkbox"/> fK FBa <input checked="" type="checkbox"/> üK 1		

Formative Beurteilungsaufgabe(n)	Formatives Feedbackgespräch mit der LP: Besprechen der Beurteilungskriterien und anwenden auf eigene Arbeit
<b>SBa</b> Summative Beurteilungsaufgabe(n)	☒ SBa ☒ üK 1 üK Summative Beurteilung am Ende (Prozess + Produkt)


## 7 Verlaufsplanung

*Was werden die Schülerinnen und Schüler (konkret) tun? Welche Lernprodukte werden entstehen?*

Im folgenden Planungsraaster ist dargestellt, in welchen Doppellektionen jeweils welches Ziel verfolgt wird. Zudem ist beschrieben, wie und mit welchen Mitteln auf dieses Ziel hingearbeitet werden soll und welche Kompetenzen bzw. Lernziele damit erreicht werden.


## 7.1 Grobplanung Stoffverteilungsplan

<b>Themenbereich: Vom bewegten Bild zum Film</b>	<b>STUFE / KLASSE: 2. Sek Klassen a/b</b>
--	---


<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline / Zeitrahmen</b> 
	<b>DL 1</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>KA1: SuS erhalten einen Zettel, schreiben 1 Begriff (Gegenstand, den sie jeden Tag gebrauchen) auf, LP mischt diese und verteilt sie neu SuS erhalten Papierstreifen, eingeteilt in 10 Quadrate + dicker schwarzer Stift Begriff ins erste Feld zeichnen (Silhouette, dicker Strich) Rundumbild: Streifen einer Person weitergeben, leicht abändern → bis es im 10. Bild ein neuer Gegenstand ist (Serie betiteln)</li> <li>Besprechung im Plenum: Metamorphose/ Verwandlung</li> <li>Zetteltrick: Auf ein Blatt das erste, auf ein Blatt das letzte Bild zeichnen, Zetteltrick anwenden → Was fehlt? Zwischenschritte! (anschliessend zwei Zwischenschritte nebeneinander auswählen, diese auf zwei Zettel übertragen und Zetteltrick erneut durchführen: Nun ist der Zwischenschritt genug klein, damit ein Unterschied/ Bewegung festgestellt werden kann)</li> <li>KA2: Beispiele von Daumenkinos → Verknüpfung zur Metamorphose herstellen + Reflexion über Entstehung von Bewegung aufgrund schneller Abfolge von Bildern mit minimaler Veränderung</li> <li>EA1: eigenes Daumenkino gestalten zum Thema «Die bewegte Linie» (AB «Anleitung: Daumenkino basteln» im Anhang)</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	<p>Alltagsbezug:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Film/ Bewegte Bilder: Phänomen im Alltag im Beispiel wiederentdecken</li> </ul> <p>Kunstbezug:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nanne Meyer: Metamorphose</li> <li>Beispiele Daumenkinos</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie gelange ich von einem Gegenstand zu einem anderen durch Verwandlung /Metamorphose?</li> <li>Was passiert, wenn unser Auge zwei Bilder schnell nacheinander sieht?</li> <li>Welchen Einfluss hat die Anzahl Bilder auf unser Auge/ unsere Wahrnehmung?</li> <li>Was sind «bewegte Bilder»?</li> <li>Wie bewegt sich eine Linie und wie kann sie sich verändern?</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmung und Kommunikation: Bilder beobachten und reflektieren</li> <li>Prozesse und Produkte: eigenes Daumenkino</li> <li>Kontexte und Orientierung: Bezug zur Kunstgeschichte/ Kunstbezüge</li> </ol>




<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(1)... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden. (2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: Bewegung, Animation, Bildabfolge...).
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innen- und Aussenwelt wahrnehmen/ Bildnerische Prozesse initiieren</li> <li>• Bildnerische Mittel erproben und anwenden/ Wissen und Erfahrungen aufbauen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verändern, verfremden, verwandeln</li> <li>• Beobachten, analysieren, reflektieren</li> </ul> → Konfrontationsaufgabe/ Erarbeitungsaufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	verändern, umgestalten, verfremden, entwickeln zeichnen, kribbeln, schraffieren, punkten...
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Papierstreifen eingeteilt in 10 Quadrate, Papierschnipsel, schwarze Stifte, Bleistifte, 2x20 gleichgrosse Zettel (Zetteltrick), Beispiel eines Daumenkinos (online oder physisches Exemplar), Ausdruck Kunstbeispiel Nanne Meyer Pro SCH*in je 20-40 Zettel (gelocht), pro SCH*in je eine Mäppliklammer, Klebeband, Bostitch
<b>Skizzenbuch/ Lernjournal</b>	<b>AB:</b> Daumenkino basteln (Anleitung) <b>HA:</b> Falls jemand ein Stativ zu Hause hat und dies mitnehmen darf, gerne in die nächste Lektion mitbringen


<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 2</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ÜA1: Weiterarbeit am Daumenkino + Fertigstellen</li> <li>2. Präsentation (Tischgalerie) der Ergebnisse und Reflexion → Was ist (nicht) gelungen?</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Film/ Bewegte Bilder: Phänomen im Alltag im Beispiel wiederentdecken</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tischgalerie als Ausstellungsmöglichkeit</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Illusion erschaffe ich mit meinem Daumenkino?</li> <li>• Wann gelingt die Illusion (nicht)? Weshalb?</li> <li>• Was macht die Anzahl Bilder aus? Viele/ Wenige Bilder?</li> </ul>

<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	1   Wahrnehmung und Kommunikation: beobachten und reflektieren 2   Prozesse und Produkte: eigene Produkte erschaffen, bildnerische Grundelemente nutzen
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(1)... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden. (5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm/ Daumenkino planen, umsetzen und präsentieren.
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> <li>• Werke und Arbeitsprozesse betrachten/ reflektieren/ darüber kommunizieren /Erfahrungen integrieren/ wertschätzen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Serielles Arbeiten, experimentieren</li> <li>• Reflektieren, analysieren, präsentieren</li> </ul> → Übungs-/ Vertiefungsaufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	verändern, umgestalten, verfremden, entwickeln zeichnen, kribbeln, schraffieren, punkten...
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	(Reserve) Pro SCH*in je 20-40 Zettel (gelocht), pro SCH*in je eine Mäppliklammer, Klebeband, Bostitch, Reflexionsfragen ausgedruckt um bei der Tischgalerie aufzulegen


<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 3</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. KA3: LP zeigt zwei Beispielveideos (ein Daumenkino, eine Knetanimation): Wo überschneiden sich diese beiden Filme? Wo sind Gemeinsamkeiten/ Unterschiede erkennbar?</li> <li>2. EA2: Input zur Filmgeschichte</li> <li>3. EA3: Kennenlernen des Materials (Gummi blind und taktil erfassen: zuerst Kaugummi, anschliessend Plastilin)</li> <li>4. ÜA2: Übungen mit dem Material, formen (Gegenstand vom Pult «nachformen»)</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Knetanimation, welche die SuS bereits aus ihrem eigenen Alltag/ evtl. Kindheit kennen</li> <li>• Alltägliches Material genauer untersuchen, damit experimentieren und darüber reflektieren</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beispiele von «professionellen» Knetanimationsfilmen anschauen, analysieren und besprechen</li> </ul>

<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wo lassen sich Gemeinsamkeiten/ Unterschiede zwischen einem Daumenkino und einem Animationsfilm erkennen?</li> <li>• Wie kommt es von einem Bild zu bewegten Bildern bzw. Filmen und was ist die Geschichte dahinter?</li> <li>• Was mache ich mit dem Material, was macht das Material mit mir?</li> <li>• Wie fühlt sich «Gummi» im Mund bzw. in den Händen an? Was ist gemeinsam, was ist unterschiedlich?</li> <li>• Was lässt sich mit dem Material Plastilin (nicht) machen?</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	1   Wahrnehmung und Kommunikation: Beobachtung beschreiben und austauschen 2   Prozesse und Produkte: Verfahren für den Umgang mit dem Material 3   Kontexte und Orientierung: Beispiele aus der Kunstgeschichte
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: Bewegung, Animation, Bildabfolge...). (8)... kennen die Arbeit mit Plastilin als bildnerisches Verfahren und können den richtigen Umgang damit einsetzen, um Figuren für ihre Knetanimation zu bilden. (9)... können das Unterrichtsthema mit Beispielen aus dem eigenen Alltag verknüpfen (z.B. Coraline, Shaun das Schaf, Wallace & Gromit) und daraus Schlüsse für ihre eigene Arbeit ziehen.
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innen- und Aussenwelt wahrnehmen/ Bildnerische Prozesse initiieren</li> <li>• Bildnerische Mittel erproben und anwenden/ Wissen und Erfahrungen aufbauen</li> <li>• Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> <li>• Werke und Arbeitsprozesse betrachten/ reflektieren/ darüber kommunizieren /Erfahrungen integrieren/ wertschätzen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analysieren, Gemeinsamkeiten/ Unterschiede erkennen und benennen</li> <li>• Verknüpfung des Subjektes mit der Umwelt: Was wissen die SuS bereits, was kann eingebaut werden?</li> <li>• Sinne aktivieren, tasten, fühle, riechen</li> <li>• Materialien erproben und kennenlernen</li> </ul> → Konfrontationsaufgabe, Erarbeitungsaufgabe, Übungsaufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	rollen, quetschen, zerreißen, zerdrücken, ziehen, verformen, aufbauen, abtragen,...
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Beispielvideos (online), AB Filmgeschichte + PP, Plastilin (gleich viel für alle), beschriftete Raschelsäckli für Aufbewahrung, 20 Kaugummis
<b>Skizzenbuch/ Lernjournal/ Hausaufgabe</b>	<b>HA:</b> aufs nächste Mal Handy + Ladekabel + Kopfhörer mitbringen & App downloaden


<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 4</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>EA4: SuS sammeln Erfahrungen mit der App «Stop-Motion» → Einführung mit Handout durch LP</li> <li>VA1: SuS erstellen einen ersten Klassenfilm in Zweierteams zum Thema «Bewegung»: Film startet + endet mit einer Plastilinkugel: was passiert dazwischen? Welche Geschichte wird erzählt? → SuS wenden Wissen aus EA an</li> <li>Ziel zum Unterrichtsende: Aufnahmen beendet und der LP zugestellt</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>Erfahrungen mit dem eigenen Handy einsetzen können</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>Vereinfachte Form der «Professionellen» anwenden, um einen Animationsfilm erstellen zu können (Stop-Motion)</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Welche Möglichkeiten bieten digitale Film-Produktions-Apps? (Stop-Motion)</li> <li>Wie gelingt es, ein vorgegebenes Thema in einem Animationsfilm umzusetzen, damit die Aussage bei den Betrachtenden ankommt?</li> <li>Wie können einzelne Bilder bewegt und zu einem Geschichte-erzählenden-Film zusammengefügt werden? (in Bezug auf die einzelnen Sequenzen, sowie auf den Gesamtfilm der Klasse)</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmung und Kommunikation: bildhafte Vorstellungen entwickeln und aufbauen</li> <li>Prozesse und Produkte: bildsprachliche Mittel des Films anwenden</li> <li>Kontexte und Orientierung: Kunsterfahrungen der «Professionellen» miteinbeziehen</li> </ol>
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren. (6)... können die Tipps und Tricks der Animation (vgl. 9 Regeln der Animation) einsetzen, um ihren Film aufzuzeichnen und zu bearbeiten. (7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten (und passend vertonen).
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Innen- und Aussenwelt wahrnehmen/ Bildnerische Prozesse initiieren</li> <li>Bildnerische Mittel erproben und anwenden/ Wissen und Erfahrungen aufbauen</li> <li>Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	Erfahrungen sammeln lassen, gemeinsam an einem Ziel/ einer Fragestellung arbeiten → Erarbeitungsaufgabe, Vertiefungsaufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	rollen, quetschen, zerreißen, zerdrücken, ziehen, verformen, aufbauen, abtragen,... inszenieren, fotografieren, festhalten, bearbeiten, schneiden
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Handout zur App-Nutzung, Handykameras, Ladegeräte, Kopfhörer, Pulte, gebastelte Stative (Lineal + Pulte), Plastilin, Material aus dem Schulzimmer (Etuís, Hefter, Bücher...), Papierstativ ausgedruckt auf dickem Papier
<b>Skizzenbuch/ Lernjournal/ Hausaufgabe</b>	<b>HA:</b> aufs nächste Mal Schuhkarton oder Deckel mitnehmen

<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 5</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Einstieg: LP spielt die Filme der SuS ab</li> <li>2. KA4: Was braucht es alles für eine Knetanimation/ Animationsfilm? LP spielt Making Of eines Claymotion-Films ab, SuS notieren sich alles, was es dazu braucht (Figuren, Geschichte, Hintergrund, Ton, Licht, Kamera...) → Bezug nehmen auf AB: Entstehung des Films</li> <li>3. SA1: Was machen unsere Schulgegenstände, wenn wir sie nicht beobachten? (Filmbeispiel Toystory) Einführung und Erklärung des Vorgehens: SuS erschaffen ihre eigene Knetanimation in Teams (aufbauend auf dem angeeigneten Wissen und Kompetenzen, Einsatz der Kompetenzen) Thema: «Unbeobachtete Gegenstände»: Geschichte erfinden (Storyboard), Figuren ausdenken, Hintergrund... (Vorgabe: zeitlich gibt es keine genaue Vorgabe, vielmehr soll die Geschichte eine Handlung beinhalten und Sinn machen)</li> <li>4. SuS suchen sich in Teams einen Gegenstand aus dem Schulzimmer aus, wenden Techniken des Plastilins an, um diesen «zum Leben zu erwecken» (z.B. Gliedmassen hinzufügen...)</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alltagsgegenstände «zum Leben und Bewegen» erwecken: Was tun sie, wenn wir nicht hinschauen?</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Making-Of einer Knetanimation analysieren und in die eigene Filmproduktion miteinbeziehen</li> <li>• Unbeobachtete Spielzeuge aus Toy-Story</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie läuft die Produktion eines Knetanimationsfilms ab? Was braucht es alles dafür? An was muss man denken?</li> <li>• Wie entwickelt man eine spannende Geschichte, bei der die 9 Animationsregeln miteinbezogen werden können? (Storyboard)</li> <li>• Welche Hintergründe eignen sich für den Inhalt der Geschichte?</li> <li>• Wie richtet man den Arbeitsplatz ein? (Grösse, Licht/ Schatten, Höhe, Stabilität...)</li> <li>• Wie wird das Material Plastilin im Film eingesetzt? Wird es eine Figur/ ein Fabelwesen/ ein Anhängsel eines Gegenstandes?</li> <li>• Wie verändert es sich es im Verlaufe des Filmes und wie unterstützt es die intendierte Geschichte/ Erzählung?</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1   Wahrnehmung und Kommunikation: Prozesse und Produkte aufzeigen und präsentieren</li> <li>2   Prozesse und Produkte: Gesammelte Erfahrungen zusammentragen, anwenden und zu einem Film verdichten</li> </ol>
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren. (6)... können die Tipps und Tricks der Animation (vgl. 9 Regeln der Animation) einsetzen, um ihren Film aufzuzeichnen und zu bearbeiten. (7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen. (8)... kennen die Arbeit mit Plastilin als bildnerisches Verfahren und können den richtigen Umgang damit einsetzen, um Figuren für ihre Knetanimation zu bilden.

	(10) ... können aus einem Filmbeispiel ableiten und herauslesen, was es für eine Produktion alles braucht.
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Innen- und Aussenwelt wahrnehmen/ Bildnerische Prozesse initiieren</li> <li>• Bildnerische Mittel erproben und anwenden/ Wissen und Erfahrungen aufbauen</li> <li>• Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> <li>• Werke und Arbeitsprozesse betrachten/ reflektieren/ darüber kommunizieren /Erfahrungen integrieren/ wertschätzen</li> </ul>
<b>Kunstorienteerte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	Kunstbeispiele analysieren und in Einzelteile «zerlegen», Entstehung herleiten, Transfer auf eigene Arbeiten herstellen können → Konfrontationsaufgabe, Synthesaufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	rollen, quetschen, zerreißen, zerdrücken, ziehen, verformen, aufbauen, abtragen,... inszenieren, fotografieren, festhalten, bearbeiten, schneiden
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Making-Of-Filme-Beispiele (PP), 9 Animationsregeln ausgedruckt, Plastilin, Handys, Ladekabel, Kopfhörer, Vorlage Storyboard, Stativmaterial
<b>Skizzenbuch/ Lernjournal</b>	<b>Falls noch nicht fertig HA:</b> Storyboard fertigstellen, evtl. Gegenstände von zu Hause mitbringen, die für die Verfilmung gebraucht werden


<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 6</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SA1: SuS arbeiten an ihrem Film weiter (Geschichte, Figuren, Hintergrund)</li> <li>2. FBa1: Gespräch mit der Lehrperson: Jede Gruppe erhält 5', um sich mit der LP auszutauschen, Kriterien zu besprechen und sogleich auf ihre eigenen Arbeiten anzuwenden (mit AB vereinfachte Kriterien)</li> <li>3. Ziel zum Ende: Geschichte, Figuren, für Hintergrund entscheiden (Storyboard)</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Was machen Alltagsgegenstände um uns herum, wenn wir nicht hinschauen?</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elemente einer Filmproduktion kennen und anwenden</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie entwickelt man eine spannende Geschichte, bei der die 9 Animationsregeln miteinbezogen werden können? (Storyboard)</li> <li>• Welche Hintergründe eignen sich für den Inhalt der Geschichte?</li> <li>• Wie richtet man den Arbeitsplatz ein? (Grösse, Licht/ Schatten, Höhe, Stabilität...)</li> <li>• Nach welchen Kriterien lassen sich Animationsfilme beurteilen?</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie lassen sich Gesprächsrückmeldungen in die gestalterische Arbeit umsetzen?</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmung und Kommunikation: Gespräch mit der LP über den Zwischenstand, Kriterien beachten</li> <li>Prozesse und Produkte: eigenständiges Projekt weiterentwickeln</li> <li>Kontexte und Orientierung: Wissen aus der Filmproduktion und der Wirkweise von Filmen miteinbeziehen</li> </ol>
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	<p>(3)... können über ihren Arbeitsstand in einem Gespräch reflektieren und dabei gelungene und weniger gelungene Aspekte hervorheben.</p> <p>(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren.</p> <p>(6)... können die Tipps und Tricks der Animation (vgl. 9 Regeln der Animation) einsetzen, um ihren Film aufzuzeichnen und zu bearbeiten.</p> <p>(7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen.</p> <p>(8)... kennen die Arbeit mit Plastilin als bildnerisches Verfahren und können den richtigen Umgang damit einsetzen, um Figuren für ihre Knetanimation zu bilden.</p>
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> <li>Werke und Arbeitsprozesse betrachten/ reflektieren/ darüber kommunizieren /Erfahrungen integrieren/ wertschätzen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	<p>Selbstreflexion, Feedbackgespräch, Kriterien auf eigene Arbeit anwenden und reflektieren können → Syntheseaufgabe, formatives Feedback</p>
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	<p>rollen, quetschen, zerreißen, zerdrücken, ziehen, verformen, aufbauen, abtragen,... inszenieren, fotografieren, festhalten, bearbeiten, schneiden reflektieren, analysieren, begründen, erfragen, erklären</p>
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	<p>Plastilin, Handys, Ladekabel, Kopfhörer, Vorlage Storyboard, Stativmaterial</p>

<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline /Zeitraumen</b> 
	<b>DL 7</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>SA1: Filmaufnahmen machen und fertigstellen</li> <li>Evtl. bereits Überlegungen machen zur Vertonung</li> </ol>

<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>Eigene Ideen, Geschichten in den Unterricht miteinbeziehen</li> </ul> Kunstbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>Möglichkeiten der Vertonung eines Filmes: Tonproduktion</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Wie entwickelt man eine spannende Geschichte, bei der die 9 Animationsregeln miteinbezogen werden können? (Storyboard)</li> <li>Welche Hintergründe eignen sich für den Inhalt der Geschichte?</li> <li>Wie richtet man den Arbeitsplatz ein? (Grösse, Licht/ Schatten, Höhe, Stabilität...)</li> <li>Nach welchen Kriterien lassen sich Animationsfilme beurteilen?</li> <li>Wie lassen sich Gesprächsrückmeldungen in die gestalterische Arbeit umsetzen?</li> <li>Wie können Töne das visuell Wahrnehmbare unterstützen? (Text, Musik, Gesprochenes...)</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	1   Wahrnehmung und Kommunikation: Prozess weiterführen, überprüfen auf Qualitätsmerkmale (Kriterien) 2   Prozesse und Produkte: Prozess weiterführen auf der Grundlage der Erfahrungen und des erworbenen Wissens
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren. (7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen.
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bildnerische Mittel erproben und anwenden/ Wissen und Erfahrungen aufbauen</li> <li>Wahrnehmung und Vorstellungen umsetzen / Eigene Lösungen verwirklichen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	Prozesse beenden, Produkte erschaffen, Ideen einbringen → Syntheseraufgabe
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	rollen, quetschen, zerreißen, zerdrücken, ziehen, verformen, aufbauen, abtragen,... inszenieren, fotografieren, festhalten, bearbeiten, schneiden, vertonen
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Plastilin, Handys, Ladekabel, Kopfhörer, Vorlage Storyboard, Stativmaterial



<b>Bildnerische Aufgabenreihe</b>	<b>Timeline / Zeitrahmen</b> 
	<b>DL 8</b>
<b>Schwerpunkte Thema/Motiv/Inhalt Aktivitäten in einem kurzen Überblick</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. SA1: (falls noch nicht fertig: Film fertigstellen) Sonst: Vertonung in der App</li> <li>2. 2. Lektion: Vorstellen und Schauen der Filme (kleines Kino)</li> <li>3. SBa: Abschluss der Unterrichtseinheit und des Praktikums (Notenrückgabe erfolgt nach dem Praktikum)</li> </ol>
<b>Kunst – und/ oder Alltagsbezug</b>	Alltagsbezug: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Filme zeigen und sehen in einem «Kino»</li> </ul>
<b>Bildnerische Frage- Problemstellung*</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie präsentiere ich meinen Prozess und mein Produkt?</li> <li>• Wo sehe ich Stärken und Schwächen in Bezug auf die Kriterien?</li> <li>• Wie betrachte ich die Werke meiner Mitschüler*innen und gebe darauf ein Feedback?</li> </ul>
<b>Kompetenzbereiche LP21</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1   Wahrnehmung und Kommunikation: über eigenen Prozess/ Produkte reflektieren</li> <li>2   Prozesse und Produkte: Prozess reflektieren und in die Präsentation des Produktes miteinbeziehen</li> </ol>
<b>Kompetenzen / Lernziele *</b>	(3)... können über ihren Arbeitsstand in einem Gespräch reflektieren und dabei gelungene und weniger gelungene Aspekte hervorheben. (4)... können ihren Prozess aufzeigen, indem sie ihren fertigen Trickfilm präsentieren und darüber reflektieren.
<b>Phasen n. Gunter Otto/Stift und Pinsel /zirkulär</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Werke und Arbeitsprozesse betrachten/ reflektieren/ darüber kommunizieren /Erfahrungen integrieren/ wertschätzen</li> </ul>
<b>Kunstorientierte Methoden Didaktische Prinzipien</b>	Prozesse und Produkte präsentieren, Wertschätzung erfahren, Feedback geben, Stärken/ Schwächen herauslesen können → Synthesaufgabe, summatives Feedback
<b>Bildnerisch formale Mittel* (Bildnerische Grundelemente/ Bildnerische Verfahren)</b>	präsentieren, reflektieren, betrachten, analysieren
<b>Bildnerisch technische Mittel/Material und Werkzeuge*</b>	Fertiggestellte Filme, Beamer, Lautsprecher

## 7.2 Feinplanung Unterrichtssequenz DL1

<b>Student/in:</b>	Meret Lustenberger	<b>Entwicklungsziel/Baustein:</b>	Beurteilungs- und Diagnosekompetenz		
<b>Praxislehrer/in:</b>	Claudia Glanzmann	<b>Stufe/Klasse:</b>	2Lb / 2La	<b>Anzahl Schüler/innen:</b>	20
				<b>Datum/Zeit:</b>	5. Januar 2022 11.00-12.35/ 12.40-14.15
<b>Ort/Schulhaus:</b>	Kriens Sportschule	<b>Zimmer:</b>	BG/Musik	<b>Praktikum:</b>	Berufspraktikum
<b>Fachbereich:</b>	Bildnerisches Gestalten	<b>Kompetenzbereich(e):</b>	1  Wahrnehmung und Kommunikation: Bilder beobachten und reflektieren 2  Prozesse und Produkte: eigenes Daumenkino 3  Kontexte und Orientierung: Bezug zur Kunstgeschichte/ Kunstbezüge		
<b>Kompetenzstufe(n):</b>	BG.1.A.1 ...können bildhaft anschauliche Vorstellungen aufbauen, weiterentwickeln und darüber diskutieren. BG.1.A.2 ... können Bilder wahrnehmen, beobachten und darüber reflektieren.				

**Thema/Inhalt:** Vom bewegten Bild zum Film

**Lernziele der Unterrichtssequenz:** (1)... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden.  
(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: Bewegung, Animation, Bildabfolge...).

**Voraussetzungen (insbes. Vorwissen, mögliche Verstehensschwierigkeiten):** Da es die erste Doppellektion mit beiden Klassen sein wird, sollen die SuS und die LP auch die Möglichkeit haben, sich kennenzulernen. Dabei nimmt sich die LP genügend Zeit, bei allen SuS vorbeizuschauen, sofern dies möglich ist. Die beiden Klassen wurden aber bereits einmal besucht, um sich ein Bild vom Klassenklima zu machen. Dabei ist die erste Klasse (2Lb) etwas lebendiger und lauter, die zweite Klasse (2La) hingegen etwas ruhiger und konzentrierter beim Arbeiten. Von Beginn an sollen deshalb klar Regeln abgemacht werden, an die sich die SuS halten sollen, damit der Unterricht funktionieren kann und die SuS davon profitieren können. Zudem ist das Thema ganz neu für die SuS, dementsprechend sollen sie Schritt für Schritt eingeführt werden.

Phasen		Lehr-Lernhandlungen	Soz.for m	Medien	Didaktischer Kommentar
<b>Zeit</b>	<b>EI/ER/ES</b>	<b>Aktivitäten der Lehrperson und der Schüler/innen (angeleitete und offene Sequenzen)</b>	<b>KU/EA/PA/ GA</b>		<b>Wie unterstützt dieser Planungsschritt das Lernen der Schülerinnen und Schüler wirkungsvoll? Begründen Sie!</b>
11.00 - 11.20  20'	EI	Die SuS erhalten einen Zettel, darauf schreiben sie einen Gegenstand, den sie jeden Tag gebrauchen (z.B. Zahnbürste, Handy, Velo, Kopfhörer, Buch...). Die LP zieht diese ein, vermischt diese und verteilt sie neu auf die SuS.  Anschliessend zeigt die LP das Kunstbeispiel von Nanne Meyer der Metamorphose. Der Auftrag für die SuS lautet, ebenfalls eine solche Metamorphose herzustellen, indem sie	KU/ EA	Beispiele Nanne Meyer, dicke schwarze Stifte, Vorlage Metamorphose	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Lebensnähe:</b> Einstieg mit Lebensweltbezug durch den Einbezug eines alltäglichen Gegenstandes</li> <li>- <b>Kunstbeispiel:</b> zeigt den Bezug zur Kunstwelt und zum Vorhandensein der Thematik auf</li> <li>- <b>Konfrontation:</b> SuS werden mit Aufgabe konfrontiert, Gegenstände zu verwandeln und leicht abzuändern, spricht möglichst viele</li> </ul>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>Den gezogenen Gegenstand ins erste Feld zeichnen mit dickem schwarzem Stift.</li> <li>...den Streifen danach an den/die Schüler*in rechts von ihnen geben, welche*r den Gegenstand ein wenig abändert.</li> <li>Usw.</li> <li>Bis zum/zur letzten Schüler*in soll jeweils ein kleines Detail abgeändert werden, bis es im letzten Feld ein neuer Gegenstand wird. Der/die letzte Schüler*in soll die „Metamorphose“ nun auch passend betiteln.</li> </ol>			Teilaspekte der Kompetenz an (Bilder verändern, manipulieren, wahrnehmen, bewegen...)
11.20 - 11.25  5'	ER	<p><b>Was zeigt uns diese Verwandlung?</b></p> <p>Im Plenum wird die Metamorphose vom ersten zum letzten Gegenstand besprochen, indem die SuS jeweils in Vierergruppen ihre „Verwandlungen“ betrachten, vergleichen und besprechen sollten. Die SuS stellen sich die Frage, <b>welche</b> Verwandlungen <b>wieso</b> gut gelungen sind. Im Plenum werden auch die Erkenntnisse zusammengetragen und in den nächsten Arbeitsschritt transferiert.</p>	GA/ KU	Presenter	- <b>Besprechung/ Reflexion im Plenum:</b> Die Besprechung im Plenum führt dazu, dass Erkenntnisse und Beobachtungen entsprechend ausgetauscht und reflektiert/ begründet werden können. Somit wird die intendierte Wirkung der KA erreicht und besprochen.
11.25 - 11.35  10'	ER/ ES	<p><b>Wieso brauchen wir diese Zwischenschritte?</b></p> <p>Um dieser Frage nachzugehen, zeichnen die SuS den ersten und den letzten Gegenstand auf einen Zettel, kleben den Zettel oben zusammen und werden anschließend von der LP eingeführt, wie der Zetteltrick funktioniert. Ein Bleistift wird in das obere Blatt eingerollt und durch schnelle Auf- und Ab-Bewegungen wird das untere Bild ersichtlich.</p> <p>Dabei soll besprochen werden, dass jeweils Zwischenschritte nötig sind, damit unser Auge eine Verwandlung und somit eine Bewegung vom einen zum anderen Gegenstand wahrnehmen kann. Auch dies leitet über in die nächste Aufgabe.</p>	EA	20 x 2 Zettel (+Reserve), Bleistifte (SuS haben eigene), Beispiel Zetteltrick, Leimstifte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Erarbeitung des Wissens:</b> In eigener Auseinandersetzung finden die SuS heraus, wieso es Zwischenschritte braucht, damit das Auge Bewegung wahrnehmen kann. Auch hier soll eine Aufgabe dazu führen, dass die SuS über die Ausgangslage reflektieren und diskutieren können, um somit Erkenntnisse zu erlangen.</li> <li>- <b>Erweiterung/ Übertragung:</b> Der Zetteltrick bietet die Möglichkeit, das Beobachtete auf eine weitere Situation zu übertragen und zu erweitern. Das soll helfen, die Funktionsweise noch besser zu erschliessen und gleichzeitig auch zu sehen, wann etwas nicht funktioniert.</li> </ul>
11.35 - 12.25  50'	ER/ ES	<p><b>Wie kann unser Auge schnellen Bewegungen folgen? Wie bringe ich Bilder zum Bewegen?</b></p> <p>Dazu basteln die SuS ein eigenes Daumenkino zum Thema „Die bewegte Linie“. Dabei wird in einem ersten Schritt das AB Daumenkino vorgestellt und ausgefüllt und Übungen zu Linien gemacht. Alle erhalten dann dasselbe Material und dasselbe erste Blatt mit einer Linie. Am Presenter zeigt die LP zusätzlich zum AB vor, wie die SuS das Daumenkino zusammensetzen und die Linie verändern könnten. Als Konfrontation wird hier noch einmal gefragt, was dies nun mit der Metamorphose von zuvor gemeinsam haben könnte: Es braucht Zwischenschritte, damit Bewegung wahrgenommen werden kann! Das Daumenkino spielt diese Zwischenschritte schnell ab, die schnelle Abfolge führt zu Bewegung! Es folgt EA am Daumenkino, die LP steht für Fragen oder Hilfe zur Verfügung. Wenn es ruhig ist, dürfen die SuS ebenfalls Musik mit Kopfhörern hören.</p>	EA	20 x Heftklammer, 20 x 40 gelochte Blätter (ca. A7), schwarze Stifte 20 x 1 „Titelblatt“ mit schwarzer Linie, 20 x AB Daumenkino, Beispiel Daumenkino, Klebeband (evtl. für ans Fenster zu befestigen)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Erarbeitung des Wissens:</b> Damit das Wissen schrittweise aufgebaut werden kann, sollen sich die SuS zuerst Gedanken machen über die Möglichkeiten, welche Linien in deren Veränderung haben. Diese Erprobungen sollen helfen, danach schrittweise an das Erstellen eines eigenen Daumenkinos heranzugehen.</li> <li>- <b>Verknüpfung der Erkenntnisse und Anknüpfen an Vorwissen:</b> Die gewonnene Erkenntnis aus der KA wird hier aufgegriffen und noch einmal verglichen. Sie soll den SuS den Sinn und Zweck des Themas aufzeigen und hilft auch, sinnvolle Bezüge zu den einzelnen Aufgaben herzustellen.</li> </ul>
12.25 - 12.35  10'	ES	Die LP bittet die SuS, den Arbeitsplatz aufzuräumen und das Material zu versorgen. Das Daumenkino soll hinten angeschrieben und mit der Heftklammer verschlossen und der LP abgegeben werden.	KU	Kistchen für SuS-Arbeiten	

## 7.3 Aufgabenbeschreibung LUKAS

### A – Konfrontationsaufgaben

Kompe- tenzen	(Nr.) Lernziele	Nummer, Aufgabentyp, Titel	Aufgabe	Lernprodukt (Monitoring)	Wann	Zeit (Min.)
1	(1) ... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden.	<b>Ka1</b> Metamorphose eines Gegenstandes	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Begriff ziehen und auf Papierstreifen zeichnen</li> <li>- Schrittweise Metamorphose durch «Reihumzeichnung» bis hin zu einem neuen Gegenstand</li> </ul> <p><i>Integrativ: bezieht möglichst viele Teilaufgaben mit ein</i> <i>Authentische Situation</i> <i>Eher implizit, da die Lernenden von der Metamorphose selbst auf die Bewegung schliessen müssen</i></p>	Metamorphoseserie auf Papierstreifen	DL 1	20'
2	(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: <i>Bewegung, Animation, Bildabfolge...</i> ).	<b>Ka2</b> Wie lassen sich Bilder «bewegen»?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Beispiele von Daumenkinos werden eingeblendet + mögliche Entstehung dieser bewegten Bilder in unserem Auge erschliessen</li> <li>- Grund/ Möglichkeiten für die Bewegungswahrnehmung herausfinden</li> </ul> <p><i>Offen: wie lassen sich Bilder bewegen? Antwort muss selbst gefunden werden!</i></p>	Mündlicher Austausch im Plenum über die möglichen Entstehungsweisen	DL 1	10'
2	(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: <i>Bewegung, Animation, Bildabfolge...</i> ).	<b>Ka3</b> Gemeinsamkeiten / Unterschiede zwischen Daumenkino & Knetanimation	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gemeinsamkeiten/ Unterschiede von einem Daumenkino und einer Knetanimation anhand Beispielvideos erschliessen und aufzählen</li> </ul> <p><i>Konzepte: vernetztes Wissen einsetzen</i> <i>Implizit: durch Fokus auf Gemeinsamkeiten/ Unterschiede wird zuvor Unbekanntes bekannt gemacht</i></p>	Mündlicher Austausch über die Gemeinsamkeiten/ Unterschiede (wird im Handout (Ea1/Ea2) noch schriftlich festgehalten)	DL 3	20'
7	(10) ... können aus einem Filmbeispiel ableiten und herauslesen, was es für eine Produktion alles braucht.	<b>Ka4</b> Wie verläuft eine Produktion eines Animationsfilms und was könnte es dazu brauchen?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Knetanimation anschauen/ analysieren: Was sieht man alles auf einem Filmset? Was braucht es alles, damit eine Knetanimation realisiert werden kann? (Kamera, Stativ, Ton, Licht, Geschichte, Figuren...)</li> </ul>	Mündlicher Austausch + Notizen der SuS, welche sie bei der Sa1 wieder hervorheben können und für die eigene Filmproduktion beziehen sollen	DL 5	10'

		(Analyse eines Making-Of)	<i>Keine Arbeit an Präkonzepten, SuS nutzen die eben gezeigten Informationen ohne auf Präkonzepte zurückgreifen zu müssen</i>			
--	--	---------------------------	---	--	--	--

## B – Erarbeitungsaufgaben

Kompe- tenzen	(Nr.) Lernziele	Nummer, Aufgabentyp, Titel	Aufgabe	Lernprodukt (Monitoring)	Wann	Zeit (Min.)
2	(2)... können ihre Beobachtungen zum «bewegten Bild» und der Entstehung eines Filmes beschreiben und mit geeigneten Worten ausdrücken (z.B.: <i>Bewegung, Animation, Bildabfolge...</i> ).	<b>Ea1</b> Entstehung und Funktionsweise eines Daumenkinos	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung und Erklärung der Funktionsweise eines Daumenkinos</li> <li>- Einführung in die Gestaltung eines eigenen Daumenkinos + Bauanleitung für «Die bewegte Linie»</li> </ul> <p><i>Additiv: mehrere Aspekte gleichzeitig üben</i></p>	Handout zur Gestaltung eines Daumenkinos	DL 1	10'
7	(9)... können das Unterrichtsthema mit Beispielen aus dem eigenen Alltag verknüpfen (z.B. Coraline, Shaun das Schaf, Wallace & Gromit) und daraus Schlüsse für ihre eigene Arbeit ziehen.	<b>Ea2</b> Input zur Filmgeschichte	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Entstehungsgeschichte des heutigen Filmes: vom bewegten Bild zum Film</li> <li>- Beispiele für Filmarten aufzeigen</li> </ul> <p><i>Konstruiert/ authentisch: konstruierte Situation, ist aber mit dem Alltag der Lernenden verknüpft</i></p>	Handout zur Filmgeschichte/ Beispielfilme	DL 3	15'
7	(9)... können das Unterrichtsthema mit Beispielen aus dem eigenen Alltag verknüpfen (z.B. Coraline, Shaun das Schaf, Wallace & Gromit) und daraus Schlüsse für ihre eigene Arbeit ziehen.	<b>Ea3</b> Kennenlernen des Arbeitsmaterials Plastilin und der Einsatz in Claymotion	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissen rund um das Material aufbauen können und den richtigen Umgang damit erfahren</li> <li>- Beispielvideos aufzeigen und besprechen, in denen Plastilin eingesetzt wird</li> </ul> <p><i>Naher Transfer: Wissen kann danach in einer bestimmten Situation angewendet werden</i></p>	Mündliche Besprechung/ Reflexion von Filmausschnitten	DL 3	40'
6	(7)... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen.	<b>Ea4</b> Einführung in die Funktionsweise der App «Stop-Motion »	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung und Erklärung der «Stop-Motion » App mit Handout und schrittweiser Anleitung</li> <li>- Aufnahme- und Bearbeitungstechniken aufzeigen</li> </ul> <p><i>Singuläre Repräsentationsform</i></p>	Einführung und Vorzeigen im Plenum anhand eines Handouts (evtl. Notizen der SuS)	DL 4	10'

## C – Übungs- und Vertiefungsaufgaben

Kompetenzen	(Nr.) Lernziele	Nummer, Aufgabentyp, Titel	Aufgabe	Lernprodukt (Monitoring)	Wann	Zeit (Min.)
5	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren.	<b>Va1</b> Vertiefung und Variantenbildung in der Arbeit mit Plastilin + Filmproduktion zum Thema «Bewegung»	<ul style="list-style-type: none"> <li>- In Zweierteams einen ersten Kurzfilm als Knetanimation mit der App aufnehmen und bearbeiten</li> <li>- Film zum Thema «Bewegung», bei welchem das Arbeitsmaterial Plastilin eingesetzt wird → Plastilinkugel verändert sich (vgl. Üa2), was passiert damit und welche Geschichte wird erzählt?</li> </ul> <p><i>Ohne Differenzierung in Bezug auf die Aufgabenstellung</i></p>	Kurzfilm Knetanimation zum Thema «Bewegung» (je nach Arbeitstempo mit/ ohne Vertonung bzw. Bearbeitung)	DL 4	70'
1	(1)... können aus der eigenen Fantasie und Vorstellung einen gezeichneten Gegenstand verwandeln, indem sie verändern, verformen oder verfremden.	<b>Üa1</b> Erstellen eines eigenen Daumenkinos durch Anwendung des erworbenen Wissens	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Eigenes Daumenkino gestalten zum Thema «Die bewegte Linie»: Linie soll sich verwandeln, verformen, bewegen... und am Schluss wieder zur Linie werden</li> <li>- Einsatz des erworbenen Wissens zur Anzahl Bilder, welche das Auge wahrnehmen und als Bewegung interpretieren kann</li> </ul> <p><i>Singulär: Teilaspekt üben</i> <i>Erklärt geschlossen: eindeutiger Arbeitsauftrag</i></p>	Eigenes Daumenkino zum Thema «Die bewegte Linie»	DL 2	70'
6	(8)... kennen die Arbeit mit Plastilin als bildnerisches Verfahren und können den richtigen Umgang damit einsetzen, um Figuren für ihre Knetanimation zu bilden.	<b>Üa2</b> Übungen mit dem Arbeitsmaterial Plastilin: Was lässt sich damit alles machen?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plastilin kennenlernen und im Plenum Übungen dazu machen: rollen, kneten, werfen, ziehen, drücken, vermehren, zerquetschen,...</li> </ul> <p><i>Ohne Differenzierung, da alle die gleichen Übungen machen</i></p>	Mündlicher Austausch zur Wahrnehmung und den Erfahrungen mit dem Material	DL 3	20'

## D – Syntheseaufgaben

Kompetenzen	(Nr.) Lernziele	Nummer, Aufgabentyp, Titel	Aufgabe	Lernprodukt (Monitoring)	Wann	Zeit (Min.)
5 6	(5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren	<b>Sa1</b> Erworbene Kompetenzen zusammenführen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- SuS erschaffen ihre eigene Knetanimation in Teams (aufbauend auf dem angeeigneten Wissen und Kompetenzen, Einsatz der Kompetenzen) Thema: «Unbeobachtete Gegenstände»: Geschichte erfinden (Storyboard), Figuren ausdenken, Hintergrund...</li> </ul>	Aufgenommene und bearbeitete (evtl. vertonte) Knetanimation in Partnerarbeit zum Thema	DL 5/6/7/8	Ca. 6 x 45'

	(6) ... können die Tipps und Tricks der Animation (vgl. 9 Regeln der Animation) einsetzen, um ihren Film aufzuzeichnen und zu bearbeiten. (7) ... können ihren Trickfilm anhand der «Stop-Motion»-App bearbeiten und passend vertonen.	in der Produktion einer eigenen Knetanimation zum Thema «Unbeobachtete Gegenstände»	(+ Notizen aus Ka4)  <i>Reproduktion: Aufgabe hat das Potential, Wissen bzw. Erinnerungsleistung aufzubauen</i>	«Unbeobachtete Gegenstände»		
--	---	---	---	-----------------------------	--	--

### E – Formative und summative Beurteilungsaufgaben

Kompetenzen	(Nr.) Lernziele	Nummer, Aufgabentyp, Titel	Aufgabe	Lernprodukt (Monitoring)	Wann	Zeit (Min.)
3	(3) ... können über ihren Arbeitsstand in einem Gespräch reflektieren und dabei gelungene und weniger gelungene Aspekte hervorheben.	<b>FBa</b> Formatives Feedbackgespräch mit der LP: Besprechen der Beurteilungskriterien und anwenden auf eigene Arbeit	- Gespräch mit der Lehrperson: Jede Gruppe erhält 5', um sich mit der LP auszutauschen, Kriterien zu besprechen und sogleich auf ihre eigenen Arbeiten anzuwenden  <i>Fakten: SuS verbalisieren ihr Wissen im Gespräch/ benutzen benötigten Fachwortschatz</i>	Zwischenstand der Arbeit und beantwortete Reflexionsfragen zum Prozess/ Produkt (vgl. Beurteilungskriterien)	DL 6	Ca. 5' pro Team
4 5	(4)... können ihren Prozess aufzeigen, indem sie ihren fertigen Trickfilm präsentieren und darüber reflektieren. (5)... können in einer Partnerarbeit einen eigenen Trickfilm planen, umsetzen und präsentieren.	<b>SBa</b> Summative Beurteilung am Ende (Prozess + Produkt)	- Abschluss der Unterrichtseinheit und des Praktikums (Notenrückgabe erfolgt nach dem Praktikum)  <i>Reproduktion: Aufgabe hat das Potential, Wissen bzw. Erinnerungsleistung einzusetzen</i>	Präsentation der eigenen Knetanimation mit kurzer Vorstellung und Erklärung der gemachten Überlegungen	DL 8	45'

## 8 Literatur

BJF – Junge Filmszene (o.J.). *Filmpraktische Tipps: Bewegte Bilder*. Zugriff am 16.11.2021 unter <https://www.jungefilmszene.de/filmemachen/praxis.php?id=10&k=2>

Krautz, J., Schilling, D. (2015). Filmisch zeichnen. *KUNST + UNTERRICHT*, 393/394, 1-90.

Lexikon der Filmbegriffe (2012). *Stop-Motion*. Zugriff am 19.11.2021 unter <https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/s:stopmotion-3289>

Niederberger, C. (2015). *Visuelle Kompetenz und Bildkompetenz – «Bilder eine Herausforderung an die Bildung»*. Luzern: PH Luzern.

Oberschule Weixdorf (o.J.). *Trickfilmen: Daumenkino - Was ist ein Daumenkino?* Zugriff am 16.11.2021 unter <https://cms.sachsen.schule/trickfilm/daumenkino/wie-entsteht-ein-daumenkino/>

## 9 Abbildungen

Abbildung 1 9 Regeln der Animation .....	4
Abbildung 2 Strukturskizze .....	6
Abbildung 3 Phasenmodell der Unterrichtsplanung nach Gunter Otto .....	8
Abbildung 4 Schattenwandlungen von Nanne Meyer .....	9
Abbildung 5 Bewegte Bilder von Eadweard Muybridge (Screenshot Youtube).....	9
Abbildung 6 Ma vie de Courgette: Making of (Screenshot Youtube).....	9
Abbildung 7 Shaun das Schaf: Making of (Screenshot Youtube) .....	10
Abbildung 8 Coraline: Making of (Screenshot Youtube) .....	10
Abbildung 9 Toy Story: Making of (Screenshot Youtube) .....	10
Abbildung 10 Metamorphose in Anlehnung an Nanne Meyer.....	10
Abbildung 11 Nicht funktionierender Zetteltrick.....	11
Abbildung 12 Funktionierender Zetteltrick .....	11
Abbildung 13 Material Daumenkino .....	11
Abbildung 14 Mögliche Befestigung am Fenster .....	11
Abbildung 15 Sinneserfahrung in Worte gefasst .....	12
Abbildung 16 Mögliche Bearbeitungsformen des Materials "Plastilin" .....	12
Abbildung 17 Nachgeformter Gegenstand.....	13
Abbildung 18 Ausschnitt I aus Knetanimation.....	13
Abbildung 19 Ausschnitt II aus Knetanimation.....	13
Abbildung 20 Storyboard für den Animationsfilm .....	14
Abbildung 21 Geformte Gliedmassen aus Plastilin .....	14
Abbildung 22 "Belebter" Leimstift.....	14
Abbildung 23 Vorbereiteter Arbeitsplatz .....	15
Abbildung 24 Ausschnitt aus dem Film "Verflix und angeleimt" .....	15
Abbildung 25 Beurteilungskriterien im Raster .....	18
Abbildung 26 AB: Vorlage Metamorphose .....	40
Abbildung 27 AB: Anleitung Daumenkino .....	41
Abbildung 28 AB: Die Geschichte des Films .....	43
Abbildung 29 AB: Anleitung Stop Motion App .....	44
Abbildung 30 AB: Storyboard Vorlage .....	45
Abbildung 31 AB: Vereinfachtes Beurteilungsraster für die SuS .....	46
Abbildung 32 Notizen für die LP: Beispiele im Unterricht.....	47
Tabelle 1 Übersicht Aufgabenset.....	20





## Anleitung: Daumenkino basteln

---

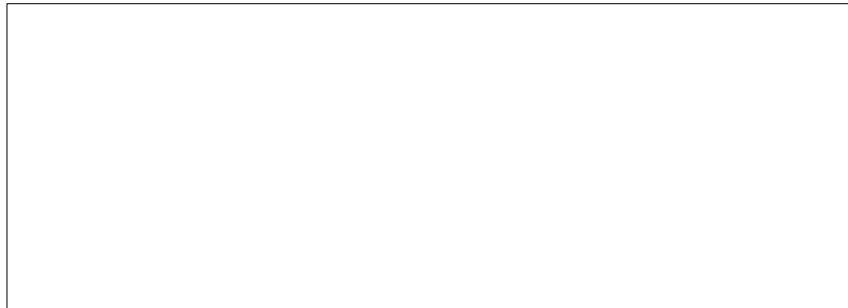
«Die bewegte Linie»



1. Du siehst eine Linie vor dir:

---

Was kann diese Linie machen? Wie kann sie sich verändern? Zu was kann sie werden? Probiere aus, kribbele, punkte, verdicke, verdünne...



2. Bastle dein eigenes Daumenkino zum Thema «**Die bewegte Linie**». Die Linie soll eine Geschichte erzählen und sich von Bild zu Bild verändern. Überlege dir im Voraus, was mit deiner Linie passiert.

Hole anschliessend folgendes Material:

- |    |                        |
|----|------------------------|
| 1x | dicker schwarzer Stift |
| 1x | Mäppli-Klammer         |
| 1x | gelochter Papierstapel |
| 1x | Blatt mit Linie        |

3. Lege das erste Blatt mit der Linie in die Halterung. Lege nun ein leeres darüber und pause soviel ab, wie du für das nächste Bild brauchst. Verändere die Linie und nutze die Ideen, die du in Aufgabe 1 hattest. Nun legst du immer wieder ein Papier darauf und änderst immer ein wenig ab. Je kleiner die Unterschiede, desto fließender ist danach die Bewegung. (mind. 30-40 Zeichnungen)
4. Fertig? Ordne den Stapel nun so dass das unterste Papier zum obersten, das oberste zum untersten Papier wird. Schliesse dann die Klammer und fertig ist dein Daumenkino!

Abbildung 27 AB: Anleitung Daumenkino



# Die Geschichte des Films

1. Du siehst dir zwei Werkbeispiele an:
  - a. Ein Daumenkino
  - b. Eine Knetanimation

Was haben die beiden Werke gemeinsam, was unterscheidet sie?

Gemeinsamkeiten	Unterschiede

2. **Rückblick auf die erste Lektion:** Du hast gelernt, dass unser Auge schnell nacheinander abgespielte Bilder als Bewegung wahrnehmen kann. Dies war die Ausgangslage für die Entstehung des Films.  
 Notiere dir hier die wichtigsten Punkte aus dem Vortrag über die Entstehung des Films:

<p><b>Bewegtes Bild</b></p> 	<p><b>Durchbruch des Fotografen Eadweard Muybridge</b></p> <p>Muybridge fertigte eine Fotoserie eines galoppierenden Pferdes an und spielte dies in einem <i>Zoopraxiskop</i> ab.</p> <p>Das schnelle Abspielen der unterschiedlichen Bilder erzeugt eine _____ der Bewegung. Unser Auge nimmt dies als _____ wahr.</p>
<p><b>Kinofilm früher</b></p> 	<p><b>Erfinder des Kinofilms</b></p> <p>Als Erfinder des Kinofilms gelten die Gebrüder _____.</p> <p>Sie erfanden den <i>Kinematographen</i>: Ein Apparat, welcher die Bilder auf eine Leinwand projizierte.</p> <p>Dabei wurden _____ Bilder pro Sekunde projiziert, welche als Film wahrgenommen werden konnten.</p>
<p><b>Kinofilm heute &amp; Einstellungen</b></p>	<p>Heute werden Kinofilme mit _____ Bildern pro Sekunde produziert.</p> <p>Die Filmproduktion und die Genres (<i>Spielfilme, Dokumentationen, Animationsfilme...</i>) haben sich seit der Erfindung der Gebrüder Lumière extrem ausgeweitet.</p> <p>Trotzdem gibt es einige Begriffe, die in allen Filmen – egal</p>



welches Genre – wiederzufinden sind. Hier die wichtigsten Begriffe:

**Storyboard:**

In einem Storyboard wird die Geschichte im Vorhinein anhand von \_\_\_\_\_ & \_\_\_\_\_ festgehalten.

**Kameraperspektiven:**

- Normalsicht = \_\_\_\_\_
- Vogelperspektive = \_\_\_\_\_
- Froschperspektive = \_\_\_\_\_

**Bildkomposition:**

Im Vorhinein muss man sich auch überlegen, wie das Bild komponiert ist. Dabei kann man drei Ebenen unterscheiden, die geplant werden müssen:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

**Licht/Schatten:**

Licht und Schatten spielen eine grosse Rolle in der Filmindustrie. Man muss genau überlegen, woher das Licht kommt (von oben, rechts, links, unten...).

Abbildung 28 AB: Die Geschichte des Films

## Anleitung: Stop Motion App

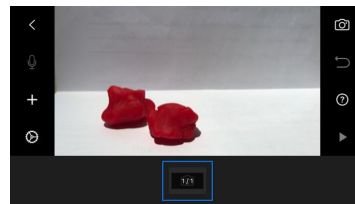
### Installieren

1. Suche im App Store/Google Play die App **Stop Motion**.
2. Lade, installiere und öffne diese.



### Serie fotografieren

1. Klicke auf „Neuer Film“.
2. Klicke auf das „Kamerasymbol“ oben rechts.
3. Bevor du eine Aufnahme mit dem roten „Auslöseknopf“ tätigst, überprüfst du ob das Bild scharf ist. Scharfstellen kannst du indem du dort in das Bild klickst, wo du die Schärfe haben möchtest. Manchmal klappt es nicht beim ersten Mal. Versuche bis du ein zufriedenstellendes Schärferegebnis hast.
4. Mit dem roten „Auslöseknopf“ kannst du dein erstes Einzelbild machen.
5. Wenn du möchtest, dass du dein letztes Bild siehst, wenn du das nächste machst, musst du links den Schieber in die Mitte stellen. Jetzt siehst du das letzte Bild transparent. Das kann dir helfen, wenn du deine Kamera immer gleich ausgerichtet haben möchtest, aber beispielsweise nur die Objekte bewegen möchtest.
6. Nimm nun die einzelnen Fotos nacheinander auf, verändere dabei den Gegenstand immer nur wenig und achte darauf, dass keine Hände, Finger oder Schatten zu sehen sind!
7. Du möchtest ein Bild löschen? Klicke auf den Pfeil rechts oben, wähle dann unten das zu löschende Bild aus.
8. Du möchtest den Zwischenstand eures Filmes sehen? Klicke auf das «Playsymbol» unten rechts.



### Exportieren & Teilen

1. Wenn du deine Aufnahmen fertig gemacht hast und das Resultat als Film anschauen möchtest, dann klicke oben links auf den Pfeil.
2. Hier kannst du wieder mit dem „Playsymbol“ dein Film abspielen lassen.
3. Wenn du zufrieden bist, klicke nochmals auf das „Pfeilsymbol“ oben links.
4. Halte nun das Bild deines Filmes lange gedrückt, bis oben ein blauer Balken erscheint. Klicke dort auf das Quadrat mit dem Pfeil, dann auf «Teile Film», und «Video sichern».
5. Lade den Film nun auf Onedrive hoch («Name1\_Name2\_Titel\_2022»)

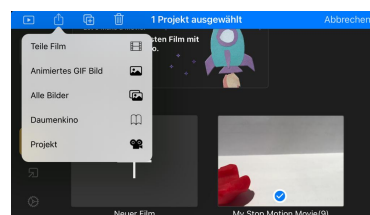


Abbildung 29 AB: Anleitung Stop Motion App

**STORYBOARD**

Titel der Geschichte:

Von:


Abbildung 30 AB: Storyboard Vorlage

Beurteilungsraster Name: \_\_\_\_\_

Punkte	0 Punkte Noch nicht erreicht	1 Punkt Teilweise erreicht	2 Punkte Erreicht	3 Punkte Übertroffen
<b>Prozess</b>	☹️	😐	😊	😄
<b>Erprobungen:</b> Du kannst viele unterschiedliche und spannende Erprobungen und Ideen für deine Filmproduktion sammeln.				
<b>Storyboard:</b> Du kannst ein Storyboard erstellen, welches spannende Ideen enthält und passend umgesetzt wird.				
<b>Feedbackgespräch:</b> Du kannst im Feedbackgespräch über deine Arbeit reflektieren und dich dabei auf das Beurteilungsraster beziehen.				
<b>Präsentation:</b> Du kannst deinen Prozess und dein Produkt präsentieren und alle Leitfragen beantworten.				
<b>Produkt</b>				
<b>Komposition und Setting:</b> Du kannst ein passendes Setting aufbauen, welches mit der Geschichte zusammenhängt und diese unterstützt.				
<b>Bewegungen:</b> Du kannst hauptsächlich fließende Bewegungen und Übergänge aufnehmen, indem du die App richtig einsetzt.				
<b>Techniken:</b> Du kannst mindestens 3 Techniken der Animation gekonnt und sinnvoll einsetzen.				
<b>Plastilin:</b> Du kannst Plastilin sinnvoll und in veränderter Form einsetzen.				
<b>Geschichte:</b> Du kannst anhand eines Animationsfilms eine logische, verständliche und zusammenhängende Geschichte erzählen.				

Punkte: \_\_\_\_ / 27

Note: \_\_\_\_\_

Bemerkung:

Abbildung 31 AB: Vereinfachtes Beurteilungsraster für die SuS

(Notiz für die unterrichtende LP)

Links zu möglichen Vorzeigevideos im Unterricht:

<b>DL 1</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=9wN2RcAPhQ4">https://www.youtube.com/watch?v=9wN2RcAPhQ4</a> 00:00 – 01:40 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vNf8bvt_WIs">https://www.youtube.com/watch?v=vNf8bvt_WIs</a> 05:50 – 06:35
<b>DL 3</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=zBjSlrnE8Jc&amp;list=PLNliE1A2txrUinUuMaQeISsMpXq7H3OgL">https://www.youtube.com/watch?v=zBjSlrnE8Jc&amp;list=PLNliE1A2txrUinUuMaQeISsMpXq7H3OgL</a> 00:00 – 00:27 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=tZqIQmdSa1E">https://www.youtube.com/watch?v=tZqIQmdSa1E</a> volle Länge <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9wA0NQLBrs0">https://www.youtube.com/watch?v=9wA0NQLBrs0</a> volle Länge <a href="https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg">https://www.youtube.com/watch?v=kA2XrXeHSRg</a> volle Länge
<b>DL 4</b>	Evtl. noch einmal Beispiel zeigen aus DL 3 + eigenes Beispiel Switchdrive
<b>DL 5</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=XTTAejscKfI">https://www.youtube.com/watch?v=XTTAejscKfI</a> 01:20 – 04:00 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=UDlhQHcEtCw">https://www.youtube.com/watch?v=UDlhQHcEtCw</a> 01:10 – 05:25
<b>DL 6</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=TXvR6yxUVSw">https://www.youtube.com/watch?v=TXvR6yxUVSw</a>

Abbildung 32 Notizen für die LP: Beispiele im Unterricht