Name: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Datum: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Aufgabe 2: Auswertung

**Bezug zum Lehrplan 21:**

* BG.2.A.1.b: Die Schülerinnen und Schüler können eigene Bildideen und Fragestellungen aus ihrer Fantasie- und Lebenswelt zu Natur, Kultur und Alltag entwickeln (z.B. Mensch, Tier- und Pflanzenwelt, Geschichten, Erfindungen, Schriften).
* BG.2.C.2.c »1: Die Schülerinnen und Schüler können durch Abbilden, Verfremden, Umgestalten und Schichten Darstellungsmöglichkeiten erproben und anwenden.
* BG.3.A.1.3b: Die Schülerinnen und Schüler können Entstehung, Formensprache, Körper- und Raumdarstellung in Kunstwerken erkennen, mit eigenen Bildern vergleichen und Unterschiede sowie Gemeinsamkeiten aufzeigen.
* BG.3.B.1.1b »2: Die Schülerinnen und Schüler erkennen, dass Bilder verändert und manipuliert werden können (z.B. Blickwinkel, Bildausschnitt, Proportion, Farbwirkung, Kontrast, Verzerrung).

**Lernziele:**

* Oberflächenstrukturen frottieren, umdeuten und daraus ein Fabeltier gestalten

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **✓** | **nicht erreicht** | **✓** | **erreicht** | **✓** | **übertroffen** |
| **Kriterium 1**  ***Du findest passende Oberflächen für die verschiedenen Körperteile.*** | | | | | |
|  | Oft unpassende Oberflächenstrukturen für die Körperteile ausgewählt. |  | Die meisten Oberflächenstrukturen passen zu den Körperteilen. |  | Alle Oberflächenstrukturen passen zu den Körperteilen. |
|  | Oft unpassende Oberflächenstrukturen für die Körperteile ausgewählt. |  | Die meisten Oberflächenstrukturen passen zu den Körperteilen. |  | Alle Oberflächenstrukturen passen zu den Körperteilen. |
| **Kriterium 2**  ***Du verleihst deinem Fabeltier einen besonderen Charakter.*** | | | | | |
|  | Der Charakter des Fabeltiers ist kaum sichtbar. |  | Der Charakter des Fabeltiers ist sichtbar (z.B. furchteinflössend). |  | Aussergewöhnliche Darstellung eines bestimmten Charakters. |
|  | Kaum typische, wesentliche Körperteile oder Strukturen zur Verdeutlichung. |  | Mehrere Aspekte (Körperteile, Strukturen) verdeutlichen ihn. |  | Typische, originelle Körperteile und Strukturen verdeutlichen ihn (auch kleine, aber wesentliche Details). |
| **Kriterium 3**  ***Verschiedene Körperteile zeigen eine besondere Fähigkeit deines Fabeltiers.*** | | | | | |
|  | Körperteile zeigen kaum besondere Fähigkeiten. |  | Mehrere Körperteile deuten darauf hin. |  | Verschiedene Körperteile (auch Details) verdeutlichen sie einfallsreich und eigenständig. |
|  | Formen und Strukturen von Oberflächen verdeutlichen sie kaum. |  | Passende Formen und Strukturen von Oberflächen weisen darauf hin. |  | Gezielt Formen und Strukturen von Oberflächen dazu gesucht. |
| **Kriterium 4**  ***Dein Fabeltier macht eine deutlich erkennbare Handlung.*** | | | | | |
|  | Die Haltung stellt keine klare Handlung dar. |  | Die Haltung des Tieres weist auf Handlung hin. |  | Die Haltung schildert die Handlung präzis. |
|  | Körperteile wurden zur Verdeutlichung kaum benützt und eingefügt. |  | Bestimmte Körperteile unterstützen die Darstellung der Handlung. |  | Alle wesentlichen Körperteile verdeutlichen die Handlung. |

**Klassenübersicht**

Ein Schuh kommt selten allein: Aufgabe 2

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **Kriterium 1**  Du findest passende Oberflächen für die verschiedenen Körperteile. | | | **Kriterium 2**  Du verleihst deinem Fabeltier einen besonderen Charakter. | | | **Kriterium 3**  Verschiedene Körperteile zeigen eine besondere Fähigkeit deines Fabeltiers. | | | **Kriterium 4**  Dein Fabeltier macht eine deutlich erkennbare Handlung. | | |
| Name | nicht  erreicht | erreicht | übertroffen | nicht  erreicht | erreicht | übertroffen | nicht  erreicht | erreicht | übertroffen | nicht  erreicht | erreicht | übertroffen |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |