

Thema: Tabletprojekt / Erklärfilm über eine Designtendenz

Name der Autorin/ des Autors:	Nicole Brück
Fach:	Angewandte Gestaltungs-und Medientechnik Gestaltungs- und Medientechnik
Klasse/Jahrgangsstufe:	Eingangsklasse
Schulart:	Technisches Gymnasium mit Profil Gestaltungs- und Medientechnik
Lehrplanbezug:	Grundlagen der Mediengestaltung und der Medientechnik, Designtendenzen
Zeitungsumfang:	5 UE zu je 90 min
Betriebssystem/e:	iOS
Apps:	iMovie, iPad Videokamera, iPad Tonaufnahme
Technische Settings:	iPad (1 Schülertablet pro Zweier- bzw. Dreier-team), ein Stativ pro Tablet, Dokumentenkamera, Beamer

Kurzbeschreibung und Lernziele dieser Unterrichtssequenz für den Tablet-Einsatz:

individuelle Förderung, Visualisierung mit bewegten Bildern, Förderung der Medienkompetenz.

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich ein komplexes Thema und reduzieren den umfangreichen Lehrinhalt auf wesentliche Inhalte. Für den Film erstellen die Schülerinnen und Schüler Zeichnungen, Collagen und Texte. Sie erarbeiten eine visuelle Symbolsprache. Anhand bewegter Bilder und Ton werden Sachverhalte verdeutlicht, leichter verständlich so wie einprägsamer gemacht. Schülerinnen und Schüler nutzen hierfür zeitgemäße Medien und Programme.

Wichtig

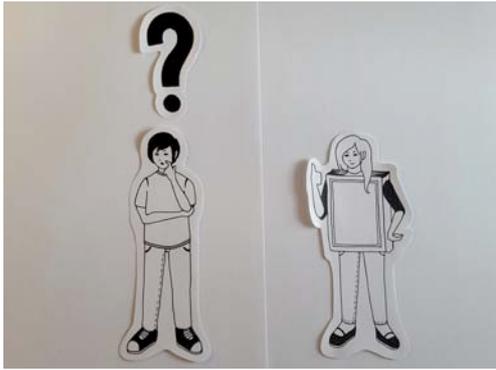
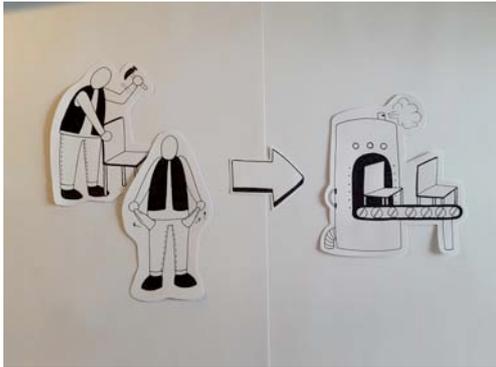
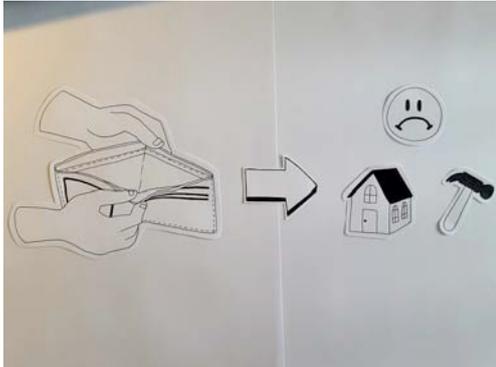
Bevor die Schülerinnen und Schüler erste Aufnahmen mit dem Tablet für ihren Film erstellen, sollte folgendes bereits erarbeitet sein:

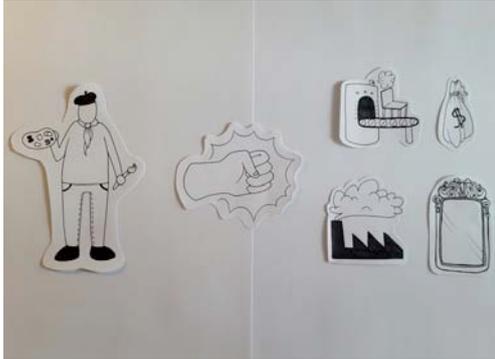
- Recherche /Stoffsammlung zum Thema
- Filmidee
- Storyboard mit Bild, Text und Sound
- Bildmaterial/Zeichnungen/Texte für den Film

Bildmaterial / Beispiel

für den Erklärfilm zur Designtendenz Jugendstil (siehe folgende Seite):

Storyboard für Erklärfilm – Jugendstil

<p>1 Das ist Paul. Paul ist ein wenig frustriert, weil er für die Schule einen Vortrag über den Jugendstil halten soll, mit diesem Begriff aber rein gar nichts anfangen kann. - Aber keine Sorge Paul, ich bin hier, um dir den Jugendstil etwas näher zu bringen. - Also pass' gut auf!</p>	
<p>2 Reisen wir etwas in der Zeit zurück; genauer gesagt ins 19. Jahrhundert. Zu dieser Zeit war die industrielle Revolution in vollem Gange.</p>	
<p>3 Durch die maschinelle Produktion konnten die teuren und zeitaufwändigen Handarbeiten jetzt durch billige, schnelle Maschinenarbeit ersetzt werden. Alle Produkte konnten nun in riesigen Mengen hergestellt werden. Daraufhin verloren aber immer mehr Handwerker ihre Arbeitsplätze.</p>	
<p>4 Folglich kam es zu bitterer Armut im Bürgertum und miserablen Wohn- und Arbeitsverhältnissen.</p>	

<p>5 Ende des Jahrhunderts kam es zu Aufständen und zu verschiedenen Reformbewegungen. Ziel diese Bewegungen war die Bekämpfung der negativen Folgen der Industrialisierung. - Hier kommt dann auch endlich der Jugendstil ins Spiel!</p>	
<p>6 Die Jugendstil-Künstler wandten sich gegen die sogenannte Industrialisierung des künstlerischen Prozesses, die schlechte Bezahlung der Arbeiter, die wachsende Umweltverschmutzung und die mit unnützen Ornamenten überladenen und qualitativ schlechten Gebrauchs- und Einrichtungsgegenstände.</p>	
<p>7 Die Jugendstil-Vertreter wollten brauchbare Kunst erschaffen, wie beispielsweise Keramiken, Möbel oder sogar ganze Räume. Bekannt dafür waren z.B. Künstler, wie Emilié Galle, Bruno Paul oder Bernhard Pankok. Aber auch in der Malerei, Architektur und vielen weiteren Kunstformen war der Jugendstil stark vertreten.</p>	
<p>8 Die Künstler orientierten sich an bisher üblichen Produktionsmethoden und an die Natur hingewandte Formen und Farben. - Typische Merkmale des Jugendstils waren deshalb florale, organisch geschwungene Linien, die Ähnlichkeit mit Pflanzen, Frauenhaar oder Wellen hatten. Seltener war die geometrische Ausrichtung, mit strengen, waagerechten und senkrechten Linien und Formen. Trotzdem wurden bei beiden Ausrichtungen die Ornamente nicht als reines Dekor verwendet, sondern entstanden aus der Kostruktion und Funktion des Gegenstandes heraus.</p>	

9 Trotz seiner hohen Präsenz in Deutschland war der Jugendstil nicht nur allein hier, sondern auch in anderen europäischen Ländern, wie Italien, Frankreich, Österreich oder England, wenn auch teils unter anderen Namen, weit verbreitet.



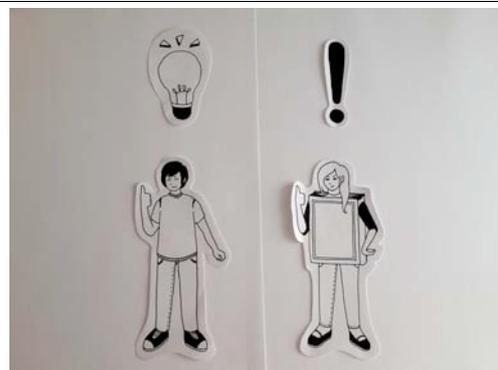
10 Mit Beginn des ersten Weltkrieges, kam es im Jahre 1914 auch schon zum Ende des Jugendstils. Viele der Merkmale des Jugendstils kamen jedoch im späteren Art Déco wieder zum Vorschein. Das ist aber ein anderes Thema...



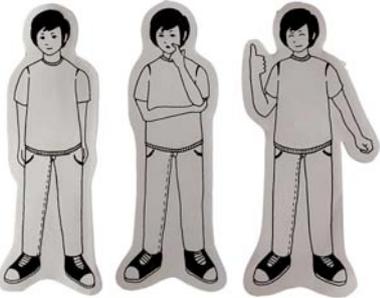
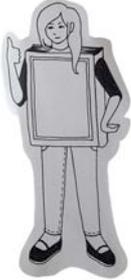
11 Also, Paul! Hast du alles verstanden?



12 Sehr gut! Also dann, hopp, hopp, ran an die Arbeit und viel Erfolg bei deinem Vortrag!



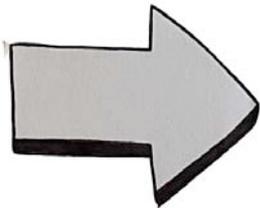
Verwendete Elemente und Symbole

Element	(symbolische) Bedeutung/Verwendung
	<p>Paul (Protagonist)</p> <ul style="list-style-type: none"> • neutral: verwendet, als Paul vorgestellt wird • nachdenklich/frustriert: verwendet, weil Paul das Thema Jugendstil nicht versteht • glücklich/"Daumen hoch": verwendet, als Paul das Thema Jugendstil verstanden hat • mit einem Protagonisten kann sich der Zuschauer besser in das Problem hineinversetzen und es besser verstehen
	<p>Fragezeichen</p> <ul style="list-style-type: none"> • dazu verwendet, um Verwunderung zu veranschaulichen oder um eine Fragestellung zu verdeutlichen
	<p>"Ich" (die erzählende Figur)</p> <ul style="list-style-type: none"> • dazu verwendet, damit die sprechende bzw. die das Thema erklärende Person ein Gesicht hat
	<p>Bild von Industrien</p> <ul style="list-style-type: none"> • steht stellvertretend für die gesamte Industrialisierung
	<p>Uhr</p> <ul style="list-style-type: none"> • dazu verwendet, um den Zeitsprung in das 19. Jahrhundert in der Story zu veranschaulichen



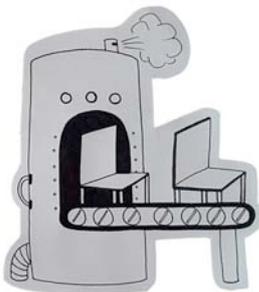
Handwerker (arbeitend und mit leeren Taschen)

- **arbeitend:** steht stellvertretend für alle Handwerker
- **mit leeren Taschen:** steht stellvertretend für alle Handwerker, die ihre Berufe durch die Industrialisierung verloren und dadurch kaum noch bzw. gar kein Geld mehr verdienen konnten



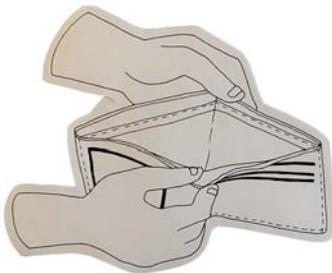
Pfeil

- hauptsächlich dazu verwendet, um ein "führt zu" oder einen Bezug zu etwas Anderem zu verdeutlichen



Maschine I

- steht symbolisch für die Maschnielle Produktion in den Industrien



Leerer Geldbeutel

- steht symbolisch für die Armut der Arbeiter und des Bürgertums



Unglücklicher Smiley

- steht symbolisch für etwas Negatives/Trauriges

Verlaufsplanung

Dauer	Phase	Was wird gelernt?	Wie wird gelernt?		Medien	Material	Erläuterungen
		Angestrebte Kompetenzen	Handeln der Lehrkraft	Handeln der Lernenden			
30 min	E, ERA	Die Schülerinnen und Schüler erhalten einen groben Überblick über Designgeschichte und Designtendenzen.	„Was ist Design – was ist kein Design“ wird gemeinsam mit der Klasse erörtert und anhand von Beispielen verdeutlicht. (TA)	Zurückgreifen auf bereits Erlerntes. Gemeinsames Gespräch. (k)	B, PC, T	Designbeispiele, AB	
10 min	E	Die Klasse weiß über das kommende Projekt Bescheid.	Tabletprojekt wird kurz vorgestellt. Themen werden verteilt – 1 Designtendenz pro Team	Bilden von Zweier- bzw. Dreier-Teams. (koop)	TT		
50 min	K/BA	Wissen über die jeweilige Desintendenz erarbeiten und auf das Wesentliche reduzieren	Begeistert und unterstützt die einzelnen Teams	Die Teams (PA oder Dreier-Teams) arbeiten sich in ihr Thema – die jeweilige Designtendenz – ein (koop)	PC oder TT, LB	AA	Recherche kann auch mit Hilfe des TT erfolgen. HA: schriftliche Fertigstellung der Recherche
10min	ERA	Schülerinnen und Schüler kennen die Aufgabe und die Bestandteile eines Storyboards	Kurze Einführung zum Storyboard. Verdeutlichung anhand von Beispielen.	Bei Unklarheiten können Fragen gestellt werden. Ideen können bereits besprochen werden.	AB, D	Beispiel von fertigem Storyboard zu anderem Thema	
30min	BA	Ideenfindung für den Film/ finden einer geeigneten-Rahmengeschichte	Begeistert die einzelnen Teams bei der Ideenfindung, um das Thema möglichst anschaulich darzustellen.	Mit bereits erlernten Kreativitätstechniken wie z.B. das Brainstorming oder dem Mind Map wird eine	AB,D Storyboard		

				Rahmengeschichte gefunden, um den komplexen Inhalt möglichst einfach und verständlich zu erklären. (PA)			
10min	E	Semiotik/Symbolsprache bewußt einsetzen	Anhand von Beispielen die Bedeutung von Zeichen veranschaulichen. Gemeinsames Gespräch mit Schülern.	Schülerinnen und Schüler finden Symbole, die sie im Film verwenden können, um möglichst einfach den Sachverhalt zu erklären. (kon)	TA, B, PC		Mögliche Symbole werden von Hand gezeichnet
40min	BA	Erstellen eines Storyboards	Lehrer begleitet die Teams beim Erstellen des Storyboards	Schülerinnen und Schüler erstellen das Storyboard – Text und Bild. (PA)	D, PC, AB		HA Fertigstellen des Storyboards
15min	EAR	Menschen grafisch visualisieren. Eine für den Film geeignete Zeichensprache finden.	Anhand von Beispielen und Übungen werden zeichnerische Methoden vermittelt.	Anhand von unterschiedlichen Übungen skizzieren die Schülerinnen und Schüler menschliche Figuren mit deutlich erkennbaren Charaktereigenschaften.	AB		Buchtip: „Menschen grafisch visualisieren“ von Stephan Ulrich
35min	BA	Erstellen von geeigneten Zeichnungen und Bildmaterial.	Lehrer steht unterstützend und begleitend zur Seite.	Erstellen von Bildmaterial für den Film. (PA oder E)			
20min	E	Einführung iMovie	Kurze Erklärung der Hauptfunktionen	Schülerinnen und Schüler probiert Funktionen am TT aus	D, B, TT		
15min	BA	Erstellen von Filmmaterial	Lehrer begleitet die Teams	Teams erstellen erste Aufnahmen mit TT von ihrem Bildmaterial	TT und Stativ	Selbst erstelltes Bild- und Textmaterial	

90min	BA	Erstellen des Films	Lehrer steht unterstützend zur Seite	Teams erstellen Film	TT und Stativ	Bildmaterial und Textmaterial	Teams arbeiten selbständig und je nach Stand des Projekts an unterschiedlichen Bereichen wie z.B. Aufnahme, Schnitt, Sound, erstellen von noch fehlendem Bildmaterial usw.
90min	BA	Fertigstellung des Films	Lehrer als Begleiter	Teams erstellen Film	TT und Stativ	Bildmaterial und	Präsentation der Filme findet in der folgenden Unterrichtseinheit statt

Abkürzungen:

Phase: BA = Bearbeitung, E = Unterrichtseröffnung, ERA = Erarbeitung, FM = Fördermaßnahme, K = Konsolidierung, KO = Konfrontation, PD = Pädagogische Diagnose, Z = Zusammenfassung; R = Reflexion, Ü = Überprüfung

Medien: AP = Audio-Player, B = Beamer, D = Dokumentenkamera, LB = Lehrbuch, O = Overheadprojektor, PC = Computer, PW = Pinnwand, T = Tafel, TT = Tablet, WB = Whiteboard; SPH = Smartphone

Weitere

Abkürzungen: AA = Arbeitsauftrag, AB = Arbeitsblatt, AO= Advance Organizer, D = Datei, DK = Dokumentation, EA = Einzelarbeit, FK = Fachkompetenz, FOL = Folie, GA = Gruppenarbeit, HA = Hausaufgaben, HuL= Handlungs- und Lernsituation, I = Information, IKL = Ich-Kann-Liste, KR = Kompetenzraster, L = Lehrkraft, LAA = Lösung Arbeitsauftrag, O = Ordner, P = Plenum PA = Partnerarbeit, PPT = Power-Point-Präsentation, PR = Präsentation, S = Schülerinnen und Schüler, TA = Tafelanschrieb, ÜFK = Überfachliche Kompetenzen, V = Video

Lernphase: k = kollektiv, koop = kooperativ, i = individuell