



## Unterrichtsidee

Kennenlernen eines Zeichenprogramms – Gestaltung einer Fastnachtmaske

**Autor/-in:**

Stefanie Schätzl, Johannes Bächle

**Zielgruppe/Umfang:**

Schulart: Grundschule

Fach: MNK Kunst/Werken

Klassenstufe: 1/2

Zeitungsumfang: 2 bis 3 Stunden

**Medien- und Materialbedarf:**

PC oder Laptops, Malprogramm (Open Office for Kids, Paint, Paint.NET, ...), Beamer oder IWB  
 Optional: Textverarbeitungsprogramm oder Präsentationsprogramm

**Kurzbeschreibung:**

Die Schülerinnen und Schüler haben bereits ein wenig Erfahrung im Umgang mit dem pädagogischen Netzwerk einer Schule. Sie können folgende Arbeitsschritte zu Beginn des Unterrichts in Eigenregie erledigen:

- Starten des Computers
- Login
- Starten des Programmpakets „Open Office for Kids“
- Öffnen eines vorbereiteten Dokumentes im Zeichenprogramm
- Öffnen der Werkzeugleisten

Die Schülerinnen und Schüler erhalten als Vorlagedokument ein hochkant stehendes Oval, um zu verhindern, dass die Kinder mit derart kleinen Standardformen arbeiten, welche eine differenzierte Bearbeitung kaum zulassen.

In einer kurz gehaltenen Einführung erfährt die Klasse, wie man geschlossene Formen anhand einer großen Designpalette ansprechend farbig gestalten kann.

Mit dem geeigneten Malwerkzeug geht es nun daran, in geeigneter Strichstärke die Maske mit „Leben“ zu füllen. Sie zeichnen Augen, Nasen, Hörner, Ohren, Haare, Hüte und weitere Applikationen ein und kreieren so ihre Phantasiemaske. Die Kinder achten dabei darauf, dass sich die gemalten Linien stets berühren.

In einem weiteren Arbeitsschritt werden die einzelnen Formen mit Farben versehen (s. Informationsinput) und anschließend bunt ausgedruckt.

Die fertigen Produkte werden zu einer kleinen, schaurig schönen Ausstellung zusammengestellt.

**Fachkompetenzen (Bildungsplanbezug BP 2016):**

<p>Prozessbezogene Kompetenz/en</p>	<p><b>Kunst/Werken</b>  <b>Welt erkunden und verstehen</b>          Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche Erscheinungsformen von Kultur und Natur erkennen, beschreiben, vergleichen und für ästhetische Prozesse nutzen. Sie finden zu einer ergebnisoffenen Grundhaltung, die Explorieren und Experimentieren in den Mittelpunkt stellt. Sie eignen sich Methoden der Welterkundung und Erkenntnisgewinnung an. Sie probieren, kombinieren und gestalten sowohl intuitiv als auch planvoll. Sie analysieren, deuten und erklären. Hierzu nutzen sie in vielfältiger Weise unterschiedliche Kunstformen, Medien, Materialien und Werkzeuge.</p>
<p>Inhaltsbezogene Kompetenz/en</p>	<p><b>Kunst/Werken</b>  <b>Kinder malen</b>          Die Schülerinnen und Schüler werden emotional von Farben angesprochen. Von ihren Empfindungen und Vorlieben geleitet, entdecken sie unterschiedliche Wirkungen und Funktionen von Farben in Kunst, Natur und Umwelt. Sie erweitern und differenzieren ihre Beobachtungsfähigkeit. Sie malen gegenständlich und abstrakt. Mit wachsender Malerfahrung nutzen sie Vorlieben für bestimmte Farbkombinationen und Farbwirkungen.  <b>Teilkompetenz:</b>          Die Schülerinnen und Schüler können ...          Farben und Werkzeuge entsprechend der eigenen Vorstellung und Gestaltungsabsicht einsetzen (zum Beispiel Farbe nutzen, um etwas darzustellen, Farbe nutzen, um Gefühle und Stimmungen auszudrücken)  <b>Sachunterricht</b>  <b>Kultur und Vielfalt</b>          Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Vielfalt unterschiedlicher Lebensweisen wahr. Sie stellen Vergleiche an und setzen ihre eigene Lebenswelt dazu in Beziehung. Gesellschaftliche Vielfalt in persönlichem Umfeld und Schule können sie tolerieren und akzeptieren.  <b>Teilkompetenz:</b>          (1) Vertrautes und Unvertrautes in unterschiedlichen kulturellen Lebensweisen beschreiben und sich mit anderen darüber austauschen (zum Beispiel in Bezug auf Bräuche, Essen, Feste)</p>

LP „Medienbildung“/Themenfeld:		Erläuterungen (optional)
■	Information und Wissen	aus vielfältigen analogen und digitalen Medien gezielt Informationen finden, entnehmen, zusammenfassen und erste Bewertungen durchführen. Informationen auf zuvor festgelegten Seiten recherchieren Informationen aufbereiten (Plakatgestaltung mit Ausdrucken)
■	Kommunikation und Kooperation	Unterrichtsangebote kooperativ anlegen (Zusammenarbeit im Austausch über Programm-Tools und deren Wirkungsmechanismen)
■	Produktion und Präsentation	Themen und Unterrichtsinhalte am Computer erarbeiten. <ul style="list-style-type: none"> <li>digitale Medienprodukte erstellen und individuell gestalten.</li> <li>eigene digitale Präsentationen und Medienproduktionen präsentieren,</li> <li>Gestaltungsmöglichkeiten entdecken und Kompetenzen weiterentwickeln.</li> </ul>
■	Mediengesellschaft + -analyse (beinhaltet auch <b>Jugendmedienschutz</b> und <b>Informationelle Selbstbestimmung</b> und <b>Datenschutz</b> )	Bedeutung von Datenschutz und Urheberrecht für die eigene Mediennutzung erkennen (mein Bild, sein Bild – was hätte Chagall zu meinem Bild gesagt?)
■	Informationstechnische Grundlagen	für die Erarbeitung, Verarbeitung und Präsentation von Unterrichtsinhalten Programme bedienen und Dokumente (Bild, Text, Audio) verwalten
<b>Weiterführende Links:</b>		
Titel/Thema		

**Unterrichtsmaterial/Arbeitsaufträge** (folgende Seite):

**Beispielergebnisse:**



