

Nach uns die Sintflut?

Interdisziplinäre Untersuchungen zum Thema Wasser



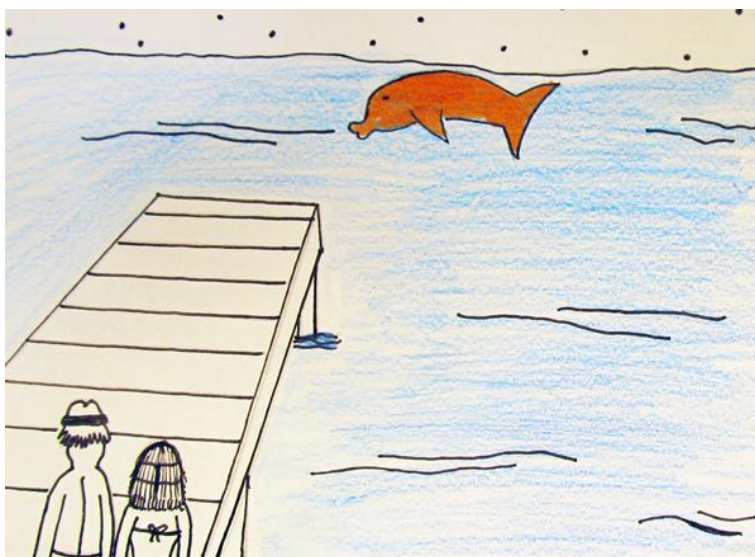
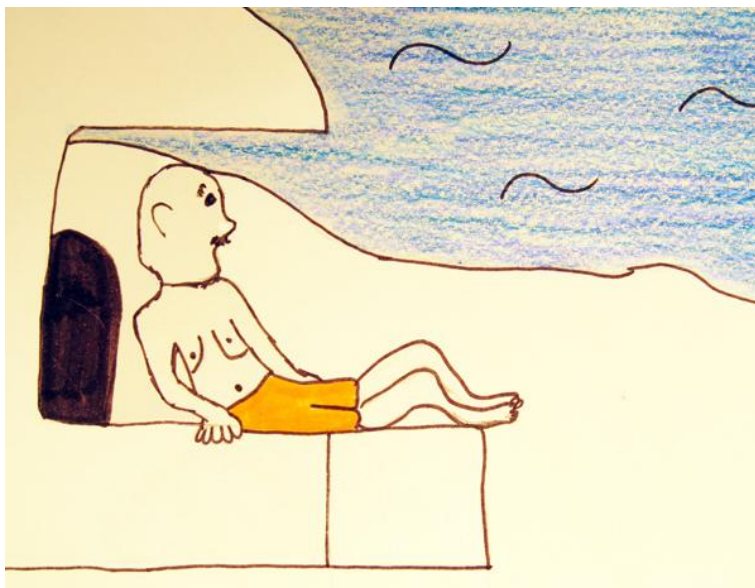
Modul: Zeichentrickfilm

Jahrgangsstufe 7

Autor: StRin Eva Konz

Abstract

Neben der Nutzung von Wasser im Alltag spielt heutzutage auch der Freizeitwert des kühlen Nasses eine große Rolle. Allein, mit Freunden und Familie suchen wir oft die Nähe von Wasser, sei es zur Erholung, für sportliche Betätigungen oder Freizeitbeschäftigungen. Die im Unterricht entstandenen kurzen Sequenzen nehmen diese Aspekte spielerisch auf und zeigen einen vielfältigen Überblick der Wassernutzung.





Ziel der Lerneinheit

Die Lerneinheit behandelt folgende Fragestellung:

Gestaltung eines gezeichneten Trickfilms

Folgende Lerninhalte sollen vermittelt werden

Illustration, narrative Bildfolge als Erzählform

Zusammenhang von Inhalt, optischer Aufbereitung und Wirkung

Fähigkeit, einen Arbeitsvorgang über einen längeren Zeitraum zielstrebig zu verfolgen

Zusammenarbeit in der Gruppe, Aufteilen und Koordinieren von Aufgaben in der Gruppe

Unterrichtseinheiten

Unterrichts- einheit	Lernziel	Lehrplan- bezug	Material
Bildzyklen und Simultanda- rstellung im Mittelalter	Bildbeispiele aus dem Mittelalter kennenlernen und analysieren	Ku 7.1	Bildbeispiele, z. B.: Meister der Ursula-Legende, um 1480, 132x155cm (Bildgröße) Eichenholz
Vorformen des Films	Unterscheidung von optischen Spielzeugen (z.B. Daumenkino) und Chronofotografie, Phasenbilder (Zerlegung einer menschlichen Bewegung in kleine Schritte → Selbsterprobung im Unterricht		Daumenkino Trickfilm Wunderscheibe (Quelle: <i>Bildende Kunst 1</i> von M. Klant und J. Walch, Schroedel-Verlag, 2008) Abbildungen von Phasenbildern (Quelle: Sportbücher der gymn. Oberstufe + Internet)

Unterrichts- einheit	Lernziel	Lehrplan- bezug	Material
Einführung Zeichentric kfilm	Ideensammlung im Gruppengespräch, Ideenfindung, Storyboard		Beispieltrickfilme von Schülern, Papier, Bleistift
Einstellung s-größen im Film	Unterschiede erkennen und analysieren (z. B. Distanz, Gefühle, Überblick)		Bildbeispiele (<i>Bildende Kunst 1</i> , s.o.)
Arbeitsphase Zeichnen	Zeichnen der Einzelblätter (mind. 30), teilweise Pausverfahren möglich		Overhead-Projektor
Arbeitsphase Fotografiere n	Aufnahme aller Einzelblätter mit der Digitalkamera		Reprostativ mit Tageslicht, Kamera
Arbeitsphase Computer	Herunterladen von der Kamera, speichern, in Programm einfügen, ordnen, Zeitspanne des Einzelbildes festlegen, Blenden einfügen, Text einfügen, Musik einfügen		Computerraum <i>Windows Live Movie Maker</i> Arbeitsblatt zu den einzelnen Arbeitsschritten



Hintergrundinformationen

Thema ist sehr zeitintensiv (hier 10 Doppelstunden)

Gruppenarbeit erforderlich

Die Schüler müssen darauf achten, Bildgegenstände, die von Bild zu Bild gleich sind, nicht zu verrutschen. Bei Nutzung von dünnem Papier (hier: Kopierpapier) können die statischen Motive durchgepaust werden.

Mindestens ein Computer pro Gruppe nötig

Der *Windows Live Movie Maker* ist kostenlos und für Trickfilme geeignet. Häufiges Zwischenspeichern des Projekts ist empfehlenswert, da das Programm manchmal abstürzt. Der fertige Film muss im Anschluss konvertiert werden.

Musik: Lizenzen beachten, auf gemafreie Musik zurückgreifen

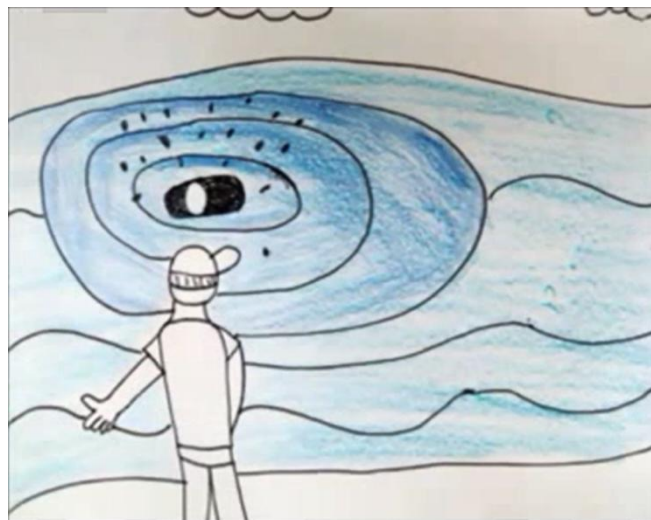
Material

Beispiele aus dem Unterrichtsprojekt:

1. Romantik am Meer



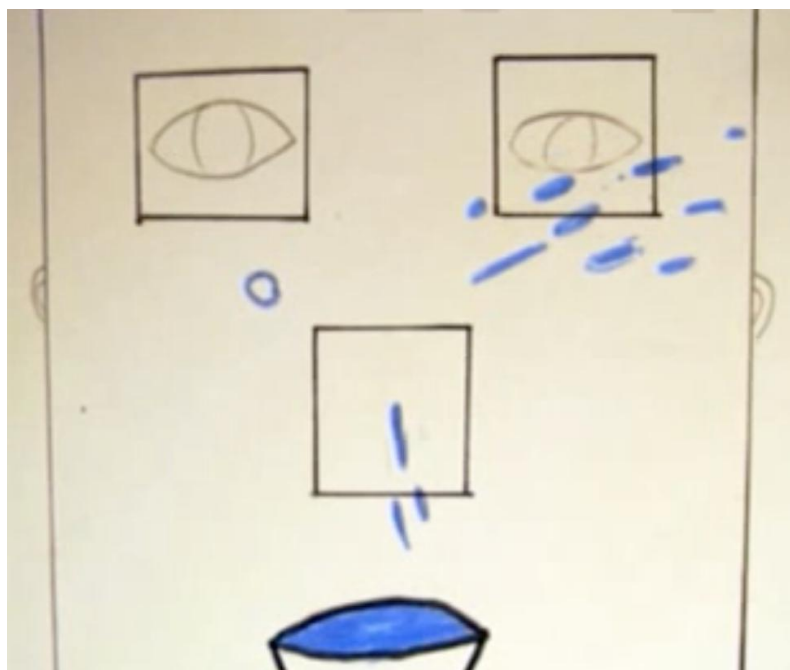
2. Über das Wasser gleitender Stein



3. Mann am Strand



4. Wasserschlacht



Schatztaucher

