

Praxisbeispiel: Chalk Art – Bilder gestalten und fotografieren (Grundschule)¹

Beschreibung des Einsatzes

Schülerinnen und Schüler gestalten und fotografieren Chalk Art-Bilder. Dazu setzen sie sich mit der Kunstrichtung auseinander, sammeln Ideen und setzen diese gestalterisch und fotografisch in Gruppenarbeit um.

Dauer: ca. vier Unterrichtseinheiten

Lehrplanbezug

Grundschule, Kunst 3/4, LB 3:
Visuelle Medien; LB 4
Erfahrungswelten

Verlauf (Links, Dokumentationen etc. siehe unten)

Einsatz digitaler Medien ²

Vorbereitung

- Auseinandersetzung mit der Kunstrichtung *Chalk Art*³
- Betrachtung und Beurteilung von Beispielbildern
- Sammlung von verschiedenen Motivideen zu einem vorgegebenen Thema, z. B. *Tiere*

- digitale Tafel

Durchführung

- Einteilung in Arbeitsgruppen
- Planung des gewählten Motivs und der konkreten Umsetzung in der Gruppe
- Anfertigung von Skizzen, Zwischenreflexion
- Gestaltung der Chalk Art, z. B. auf dem Pausenhof
- Motiv in Szene setzen und fotografieren
- Fotos digital bearbeiten

- ein mobiles Endgerät pro Gruppe
- evtl. Stativ, Leiter
- Software zur Bearbeitung von Fotos, z. B. gimp

Reflexion, Präsentation und Würdigung

- Fotos im Plenum präsentieren
- Feedback von Mitschülerinnen und Mitschülern erhalten
- kriteriengeleitete Reflexion im Plenum
- Zusammenfügen der Fotos zu einem digitalen Fotobuch, das zu Hause gezeigt werden kann
- Kunstwerke der Schülerinnen und Schüler können im Anschluss benotet werden

- Software zum Zusammenführen der Bilder, z. B. Book Creator

Einordnung/Erfahrungen der Projektschulen

Beitrag zum Aufbau von Medienkompetenz:⁴

- 3. Kommunizieren und Kooperieren
 - 3.1 Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren
 - 3.2 Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen
 - 3.3 Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen

¹ Das Praxisbeispiel ist an der Grundschule Gänselieselstraße München entstanden.

² Es wird in den Praxisbeispielen nicht explizit darauf hingewiesen, dass mit den Schülerinnen und Schülern der Umgang mit Hard- und Software im Vorfeld eingeübt worden ist.

³ Chalk Art bezeichnet eine zeitgenössische Kunstrichtung, mit Kreide auf unterschiedlichen Flächen Darstellungen zu erstellen.

⁴ Vgl. [Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen](#)

- 3.4 Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen
- 4. Produzieren und Präsentieren
 - 4.1 Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen
 - 4.2 Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen
 - 4.3 Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten
 - 4.4 Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

Beitrag zur Unterrichtsentwicklung:

- Förderung des Bewusstseins für eigene Gestaltungsabsichten
- Aktivierung vieler Sinne bei der Gestaltung und Umsetzung angesprochen
- Präsentation eigener Ergebnisse präsentieren
- Einübung von Produktorientierter, sachlicher Kritik

Herausforderungen:

- rasche Durchführung, da die Haltbarkeit des Kunstwerks zeitlich begrenzt ist
- Identifikation geeigneter Örtlichkeit

Dokumentation

