

Fach, Klassenstufe/Halbjahr: Kunst, Q2 (Juni/Juli 2022)

DGU-Bezeichnung: Digitale Plakaterstellung (Hier: Das Bewerbungsplakat)

Umsetzungsdetails: Die Plakaterstellung orientierte sich an den Vorgaben des Kerncurriculums der gymnasialen Oberstufe für das Fach Kunst und denen des Abiturerlasses und ist dort dem Aspekt Q2.2 „Nutzung fotografischer und gebrauchsgrafischer Ausdrucksmittel für die eigene gestalterische Darstellung“ zuzuordnen. Zeitgemäß sollte die Verbindung eigener digitaler Fotografien mit Schrift auf dem Computer oder Tablet erfolgen. Die zur Verfügung stehenden Programme waren dabei „Gimp“ und „Pages“.

Zur Erstellung des „Bewerbungsfotos“ wurden im Unterricht zuvor fotografische Übungen umgesetzt, die ebenfalls den Vorgaben des KCGO entsprechen („grundlegende Ausdrucksmittel der Fotografie (Komposition, Bildausschnitt, Blickwinkel, Schärfe, Ausleuchtung/Licht“). Außerdem erfolgte eine Auseinandersetzung mit der Entwicklung von Schriften, deren Charakter und Verwendung in unterschiedlichen Medien.

Für die eigentliche Erarbeitung der Plakate hatten die SchülerInnen dann 2 Doppelstunden zur Verfügung. Ziel war die optisch überzeugende Verbindung einer fotografischen Selbstinszenierung mit einer passenden Schrift, was als Plakat eine neue Form der Bewerbung darstellen sollte.

Grundsätzlich sollte der „Bewerber“ davon überzeugen, für den gewünschten Beruf geeignet zu sein, wobei der gewählte „Beruf“ nicht unbedingt unseren gängigen Vorstellungen entsprechen musste.

Digitale Werkzeuge: Verwendet wurden vorwiegend die Programme „Gimp“ und „Pages“, darüber hinaus kamen jeweils verfügbare Handy-Apps zur Bildbearbeitung hinzu.

Lernprodukte: Die Plakate sollten als PDF oder JPG in druckbaren Größen von A3 oder A4 im Portal hochgeladen werden.

Reflexion: (Gesamteindruck, Funktion der digitalen Werkzeuge, Widerstände, Entwicklungsvorschläge und Qualität der Lernprodukte):

Die Lernenden hatten Freude an der Umsetzung ihrer Plakate. Die fotografischen Selbstinszenierungen wurden überwiegend außerhalb der Unterrichtszeit mit dem Handy gefertigt. Die Bearbeitung erfolgte dann in der Schule.

Probleme ergaben sich für die SchülerInnen, die das Programm „Gimp“ auf dem Schul-PC für Freistellungsarbeiten verwenden wollten. Die Bildbearbeitung und das Layouten mit der Computermaus ist in diesem Programm grundsätzlich eine Geduldsprobe. „Pages“, das auf iPads läuft, erwies sich hier als deutlich leichter in der Anwendung, ist aber als Bildbearbeitungsprogramm kaum tauglich. Außerdem ist das Spationieren in „Pages“ limitiert. Die SchülerInnen haben also – je nach Programmversion – nur wenig Einflussmöglichkeiten auf die Abstände der Buchstaben bzw. den Schriftfluss.

Hätten wir die Plakate ausgedruckt, hätte sich gezeigt, dass die Auflösung einiger Fotos leider viel zu gering gewesen ist.

Die Ergebnisse konnten sich dennoch sehen lassen, die „Bewerbungsplakate“ waren ansprechend gestaltet und auch witzig.

Die Aufgabenstellung lässt sich leicht modifizieren, um nicht jeder Q2 denselben Arbeitsauftrag geben zu müssen.

Optimierungsvorschläge:

Wünschenswert wären Laptops mit einfachen digitalen Bearbeitungsprogrammen, wie wir sie im Fachbereich Kunst bereits hatten. Andererseits ist es sinnig, dass SchülerInnen die Ihnen persönlich zur Verfügung stehenden Mittel nutzen, um deren Potenzial und Grenzen kennenzulernen.