

Umsetzungsbeispiel Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung

Beschreibung des Artefakts

Gegenstand der Unterrichtseinheit ist der Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung. Betrachtet werden analoge grafische Verfahren (z. B. Zeichnen mit Stift auf Papier) sowie digitale Grafikgestaltung mithilfe einer Zeichen-App auf dem Tablet (z. B. Sketchbook).

Die analoge Grafikgestaltung ist durch unmittelbare Materialerfahrungen und irreversible Arbeitsschritte geprägt, während die digitale Grafikgestaltung softwarebasierte Werkzeuge wie Ebenen, digitale Pinsel und Korrekturfunktionen nutzt. Der Vergleich macht Unterschiede in Arbeitsweise, Gestaltungsmöglichkeiten und Entscheidungsprozessen sichtbar, fördert sowohl gestalterische als auch digitale Kompetenzen und ermöglicht eine reflektierte Auseinandersetzung mit digitalen und analogen Gestaltungsformen im Kunstunterricht.

Beschreibung des Szenarios

In zwei Doppelstunden vergleichen die Lernenden analoge und digitale Grafikgestaltung anhand eigener gestalterischer Arbeiten. Nach der Sammlung analoger Vorerfahrungen erfolgt eine Einführung in die digitale Grafikgestaltung mit Tablets. Die Schülerinnen und Schüler erstellen digitale grafische Arbeiten und führen analoge sowie digitale Ergebnisse in einem Portfolio zusammen. Ziel ist eine reflektierte Bewertung der jeweiligen Gestaltungsweisen und ihres Einsatzes im künstlerischen Arbeiten.

Basisangaben

Fach	Kunst	Klassenstufe	11/12 Leistungskurs
Schulform	Gymnasium	Lernbereich	1: Gestalten auf der Fläche



Zeitbedarf

2 DS.

Kompetenzrahmen

1.3.1.

3.2.1.

6.3.1.

3.1.1.

5.2.1.

6.2.2.

3.1.2.

5.5.1.

Artefaktsteckbrief „Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung“

Wofür wird es genutzt?

Das digitale Artefakt „Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung“ dient der bewussten Auseinandersetzung mit grafischen Gestaltungsprozessen unter analogen und digitalen Bedingungen. Es ermöglicht, Unterschiede, Gemeinsamkeiten und Wechselwirkungen zwischen traditionellen grafischen Techniken und digitaler Bildproduktion systematisch zu analysieren und gestalterisch zu reflektieren.

Im Kontext zunehmender Digitalisierung künstlerischer Arbeitsprozesse wird das Artefakt genutzt, um Kompetenzen im Bereich digitaler Bildmedien zu fördern und deren Einfluss auf künstlerische Entscheidungen sichtbar zu machen. Dabei steht nicht die bloße Bedienung digitaler Werkzeuge im Vordergrund, sondern die kritische Reflexion darüber, wie digitale Technologien Gestaltungsprozesse verändern, beschleunigen oder erweitern.

Über den schulischen Kontext hinaus findet der Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung Anwendung in professionellen Bereichen wie Grafikdesign, Illustration, Medienkunst und visueller Kommunikation. Digitale Grafikprogramme werden dort eingesetzt, um analoge Arbeitsweisen zu simulieren, zu kombinieren oder vollständig zu ersetzen. Gleichzeitig bleibt die analoge Grafik ein wichtiger Referenzpunkt für Fragen nach Materialität, Originalität und künstlerischer Handschrift.

Das Artefakt leistet somit einen Beitrag zur Medienbildung, indem es Lernende befähigt, digitale Bildmedien nicht nur als technische Werkzeuge, sondern als kulturell und gesellschaftlich relevante Gestaltungsmittel zu verstehen und einzuordnen.

Wie funktioniert es?

Das Artefakt basiert auf der Gegenüberstellung zweier unterschiedlicher, aber miteinander verknüpfter Gestaltungsweisen: der analogen und der digitalen Grafik. Funktional beruht es auf der Nutzung digitaler Endgeräte (in diesem Falle

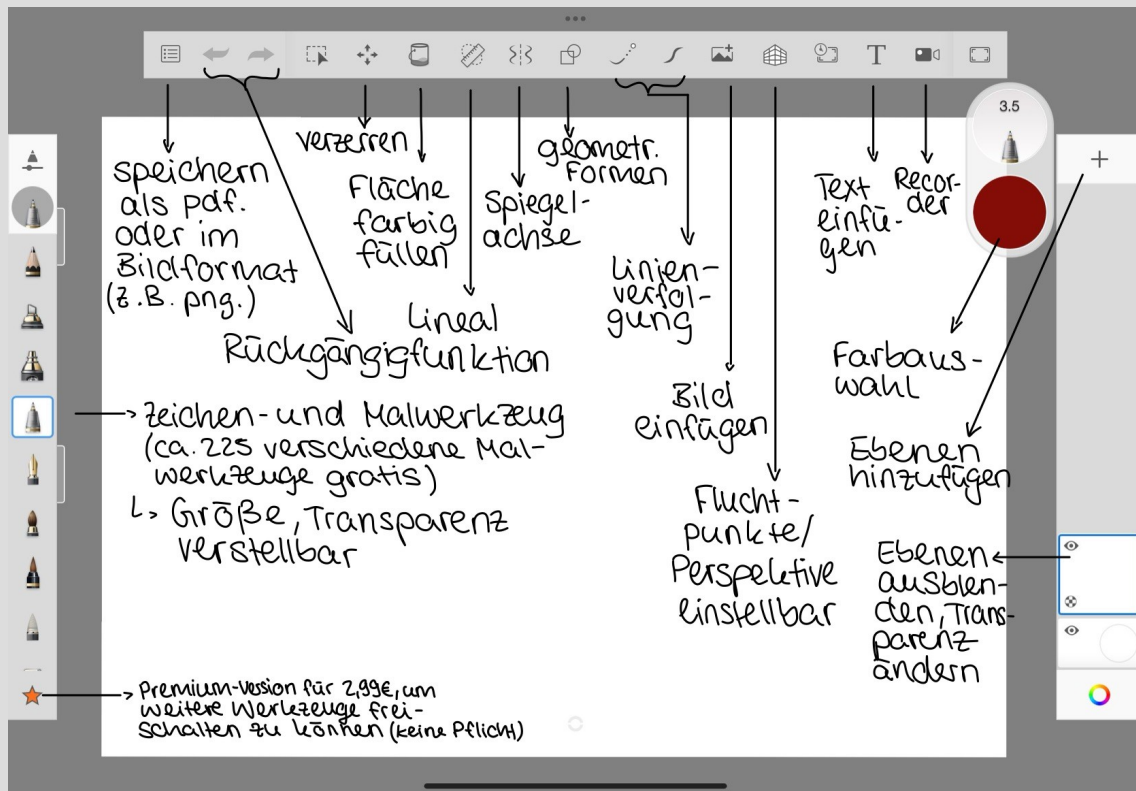
Tablets) und grafikfähiger Software, die klassische grafische Werkzeuge wie Stift, Kreide oder Pinsel simulieren und erweitern. Dafür gibt es zum Beispiel die kostenlose App „Sketchbook“.

Digitale Grafikprogramme arbeiten pixel- oder vektorbasiert. Während pixelbasierte Programme einzelne Bildpunkte speichern und besonders für zeichnerische Arbeiten geeignet sind, ermöglichen vektorbasierte Systeme eine verlustfreie Skalierung grafischer Elemente. Zentrale Funktionen digitaler Grafikgestaltung sind unter anderem Ebenentechnik, Pinselbibliotheken, Rückgängig-Funktionen, Zoommöglichkeiten sowie das präzise Verändern von Linien, Flächen und Kontrasten.

Diese Funktionen verändern den Gestaltungsprozess im Vergleich zu analogem Arbeiten grundlegend: Fehler können korrigiert, Arbeitsschritte gespeichert und Varianten eines Bildes schnell erzeugt werden. Gleichzeitig lassen sich analoge Gestaltungsmittel digital nachahmen, zum Beispiel durch strukturierte Pinsel, die Kohle- oder Kreidespuren simulieren. Dadurch verschwimmen die Grenzen zwischen analoger und digitaler Grafik, während ihre jeweiligen Besonderheiten weiterhin erfahrbar bleiben.

Das Artefakt funktioniert zudem als Vergleichs- und Reflexionsinstrument. Durch die parallele Nutzung analoger und digitaler Techniken wird sichtbar, wie Materialität, Zufall, Körperlichkeit und technische Kontrolle den künstlerischen Ausdruck beeinflussen. Digitale Grafikgestaltung wird so nicht isoliert betrachtet, sondern in Beziehung zu traditionellen Verfahren gesetzt und kritisch reflektiert.

Überblick über die wichtigsten Funktionen der Software „Sketchbook“:



Anwenden der Formstruktur der Grafik

Bildnerisches Problemlösen durch unterschiedliche Varianten zum Realisieren grafischer Wirkungen

- Handzeichnung mit verschiedenen Materialien
- Experimente mit grafischen Techniken
- unterschiedliche grafische Drucktechniken
- fotografische Techniken

Anwenden der Vielgestaltigkeit serieller künstlerischer Arbeiten in der Grafik

grafische Wirkungen und ihre Grundlagen

Stifte, Kreiden, Tuschen, Pinsel

farbige Papiere

Höhlenmalerei, antike Kunst

Albrecht Dürer, Egon Schiele, Hans Hartung, Joseph Beuys, Gerhard Altenbourg, Horst Janssen, A. R. Penck

Nutzen digitaler Fotografie für Gestaltungsvorlagen

aleatorische Verfahren, grafische Spuren

Max Ernst, Man Ray, Cy Twombly, Arnulf Rainer

Hochdruck, Tiefdruck, Durchdruck, Flachdruck

Martin Schongauer, Albrecht Dürer, Rembrandt, Francisco de Goya, Max Klinger, Max Beckmann, Ernst Ludwig Kirchner, Conrad Felixmüller, HAP Grieshaber, Josef Hegenbarth, Andy Warhol, Roy Lichtenstein

Schwarz-Weiß-Fotografie, inszenierte Fotografie, Modelfotografie, Fotoexperimente

William Henri Fox Talbot, August Sander, Man Ray, Brassai, Anne Biermann, Dorothea Lange, Jiří Kolář, Josef Sudek, Helmut Newton, Inge Morath, Jean-Loup Sieff, Karl Lagerfeld, Sebastiao Salgado, Bernd und Hilla Becher, Nobuyoshi Araki

→ Medienbildung

Werkreihen, Zyklen

Hans Holbein, Francisco de Goya, Edvard Munch, Käthe Kollwitz, Pablo Picasso, Andy Warhol, Rolf Münzner

→ DE, Lk 11/12, LBW Werkstatt 3

Umsetzung im Unterricht

Technisch-/ infrastrukturelle Voraussetzungen

Unbedingt notwendige Voraussetzungen:

- **Digitales Präsentationsmedium:** digitale Tafel mit Anschlussmöglichkeit für das Lehrgerät (z.B. HDMI, kabellos) für Lehrervortrag, Demonstration digitaler Werkzeuge und gemeinsames Erarbeiten
- **Lehrerendgerät:** Tablet oder Laptop mit installierter Grafiksoftware + Möglichkeit zur Bildschirmspiegelung auf die digitale Tafel
- **Schülerendgeräte:** Klassensatz Tablets mit Touchscreen und Stiftfunktion für zeichnerisches Arbeiten
- **Software „Sketchbook“:** kostenlose Zeichen- und Grafik-App; Installation auf allen genutzten Schüler- und Lehrgeräten erforderlich; keine verpflichtende Registrierung notwendig; auch offline nutzbar
- **Stifteingabe:** digitale Eingabestifte (z.B. Active Pen, Apple Pencil) sind notwendig für präzise grafische Gestaltung
- **Stromversorgung:** ausreichend geladene Endgeräte, ggf. Verlängerungskabel oder Lademöglichkeiten im Raum
- **Cloud- oder schulinterne Speicherlösung:** z.B. Schulcloud, Lernplattform, schulinterner Server zur sicheren Abgabe der digitalen Arbeiten und Portfolios → datenschutzkonforme Alternative zu kommerziellen Cloud-Diensten

Empfehlenswerte Voraussetzungen:

- **Internetverbindung:** WLAN-Zugang für alle Geräte; notwendig für Installation, Updates oder optionale Recherche → nicht zwingend erforderlich für eigentliche Arbeitsphase

Alternativen bei eingeschränkter Ausstattung:

- **statt digitaler Tafel:** Beamer mit Projektionsfläche oder Dokumentenkamera zur Präsentation von Arbeitsprozessen
- **statt Tablets:** Laptops mit Grafiktablets → teurer!

- **alternative Software:** Krita (kostenlos, Open Source, plattformübergreifend), Autodesk Sketchbook Web-Version (eingeschränkter Funktionsumfang)

Datenschutzrechtliche Aspekte:

- **Sketchbook:** Nutzung ohne verpflichtende Anmeldung möglich; keine Erstellung personenbezogener Schüleraccounts notwendig; Speicherung der künstlerischen Arbeiten lokal auf den Endgeräten, bzw. Upload auf Lernplattform möglich; datenschutzrechtlich unbedenklich im schulischen Kontext
- **Datenspeicherung:** Abgabe der Arbeiten/ Portfolios über schulinterne Plattform (z.B. OPAL) empfohlen

Curriculare Analyse

Fachlehrplan

Die geplante Unterrichtseinheit ist dem Lernbereich 1: „Gestalten auf der Fläche“ des Fachlehrplans Kunst für die Jahrgangsstufe 11/12 im Leistungskurs am Gymnasium zuzuordnen. Dieser Lernbereich zielt auf eine vertiefende Auseinandersetzung mit grafischen, malerischen und zeichnerischen Gestaltungsform sowie deren formalen, expressiven und konzeptuellen Möglichkeiten. Innerhalb dieses Lernbereiches lässt sich die Unterrichtsstunde besonders den Inhaltsbereichen vom „Anwenden der Formstruktur der Grafik“ bis zum „Anwenden der Vielgestaltigkeit serieller künstlerischer Arbeiten in der Grafik“ zuordnen. Die inhaltlichen Schwerpunkte liegen dabei auf zeichnerisch-grafischen Verfahren, dem bewussten Einsatz gestalterischer Mittel sowie der reflexiven Auseinandersetzung mit dem eigenen Gestaltungsprozess. Inhalte zu unterschiedlichen grafischen Drucktechniken sowie fotografischen Verfahren werden im Rahmen dieser Einheit bewusst ausgeklammert.

Ausschnitt Fachlehrplan:

Fachinhalte und Kompetenzen:

Der Fachlehrplan fordert im genannten Bereich, dass Schülerinnen und Schüler grafische Gestaltungsprozesse eigenständig planen, umsetzen und reflektieren. Ein grundlegender Schwerpunkt liegt dabei auf dem „Anwenden der Formstruktur der Grafik“ sowie auf der Analyse grafischer Wirkungen und ihrer Grundlagen. Die Lernenden setzen sich mit den elementaren Gestaltungsmitteln der Grafik auseinander, insbesondere mit Linie, Fläche, Hell-Dunkel-Kontrast, Struktur, Rhythmus und Komposition. Ziel ist es, diese Mittel bewusst einzusetzen, um gezielte bildnerische Wirkungen zu erzeugen und grafische Aussagen zu verdichten. Darauf aufbauend wird das „Bildnerische Problemlösen durch unterschiedliche Varianten zur Realisierung grafischer Wirkungen“ thematisiert. Die Lernenden erproben verschiedene zeichnerische und grafische Materialien wie Stifte, Kreiden, Tuschen, Pinsel sowie unterschiedliche Bildträger, zum Beispiel farbige Papiere. Durch variierende Gestaltungsansätze entwickeln sie mehrere Bildlösungen zu einer Fragestellung und erfahren Grafik als offenen, prozessorientierten Arbeitsbereich. Ein weiterer Fachinhalt ist die „Handzeichnung mit verschiedenen Materialien“. Die Schülerin und Schüler vertiefen ihre zeichnerischen Fähigkeiten, in dem sie unterschiedliche Werkzeuge erproben und ihre spezifische Ausdrucksmöglichkeiten vergleichen. Dabei wird der Zusammenhang zwischen Materialeigenschaften, Handbewegung und entstehender Grafik herausgestellt. Außerdem werden „Experimente mit grafischen Techniken“ berücksichtigt. Aleatorische Verfahren, zufallsbasierte

Strukturen und spontane grafische Spuren erweitern die kontrollierte Gestaltung und fördern eine experimentelle Haltung. Die Lernenden sollen erkennen, dass grafische Arbeiten je nach Material, Technik und Medium unterschiedliche Wirkungen entfalten können. Abschließend greift die Unterrichtseinheit den Lehrplanpunkt „Anwenden der Vielgestaltigkeit serieller künstlerischer Arbeiten in der Grafik“ auf. Durch das Erstellen mehrerer Varianten oder Bildlösungen zu einem Thema werden grafische Serien als künstlerische Strategien angewendet. Durch dieses serielle Vorgehen wird das Verständnis für gestalterische Entscheidungen vertieft und die Fähigkeit zur Analyse von Bildwirkung geschult.

Die geplante Unterrichtseinheit greift diese Inhalte auf, in dem eine identische gestalterische Aufgabe sowohl analog als auch digital von den Schülerinnen und Schülern umgesetzt wird. Dadurch entstehen verschiedene digitale und analoge Arbeiten, die als serielle Varianten eines Themas verstanden werden können und eine fachlich grundlegende, vergleichende Analyse ermöglichen.

Lernzielebenen:

Es werden mehrere Lernzielebenen des sächsischen Lehrplans in meinem Unterrichtsentwurf angesprochen.

Auf der Lernzielebene „Einblick gewinnen“ erhalten die Schülerinnen und Schüler eine grundlegende Orientierung im Bereich der Grafik. Sie Begegnen unterschiedlichen grafischen Erscheinungsformen und gewinnen erste Eindrücke von digitalen Werkzeugen als zeitgemäße Erweiterung grafischer Gestaltung.

Auf der Ebene „Kennen“ verfügen die Lernenden über grundlegende Kenntnisse zu grafischen Gestaltungsmitteln, wie Linie, Fläche, Kontrast und Struktur sowie über typische grafische Materialien und Techniken.

Die Lernzielebene „Übertragen“ wird erreicht, indem bekannte grafische Gestaltungsmittel in vergleichbaren Kontexten eingesetzt und auf analoge sowie digitale Arbeitsweisen bezogen werden.

Auf der Ebene „Beherrschen“ nutzen die Schülerinnen und Schüler grafische Verfahren routinemäßig und setzen analoge sowie digitale Werkzeuge zielgerichtet ein.

Auf der Ebene „Anwenden“ setzen die Lernenden bekannte grafische Mittel und Verfahren zielgerichtet zur Umsetzung vorgegebener grafischer Anforderungen ein.

Auf der Ebene „Beurteilen / Sich positionieren“ analysieren und bewerten die Lernenden ihre eigenen Arbeiten sowie medienbedingte Unterschiede zwischen analoger und digitaler Grafikgestaltung und vertreten ihre Urteile begründet.

Die Ebene „Gestalten und Problemlösen“ wird erreicht, indem die Schülerinnen und Schüler auf Grundlage ihres Wissens eigenständig grafische Gestaltungsprozesse planen, durchführen und kontrollieren, mehrere Bildlösungen entwickeln und zu begründeten Deutungen und Folgerung gelangen.

Die Unterrichtseinheit deckt damit mehrere Lernzielebenen des sächsischen Lehrplans ab und fördert eine nachhaltige Entwicklung grafischer Kompetenzen von der ersten Orientierung bis zur reflektierten Urteilsbildung. Der Schwerpunkt wird auf die Lernzielebene „Gestalten und Problemlösen“ gelegt und wird durch die anderen Lernzielebenen sinnvoll vorbereitet und ergänzt.

Vorwissen der Lernenden:

- Erfahrungen mit zeichnerisch grafischen Techniken wie z.B. Bleistift, Kohle, Kreide
- Grundkenntnisse über grafische Gestaltungsmittel wie Linie, Punkt, Kontrast und Komposition, Struktur, Schraffur
- Erfahrungen in der Analyse und Reflexion eigener künstlerischer Arbeiten
- grundlegende Medienkompetenz im Umgang mit digitalen Endgeräten (Tablets)

Anknüpfungspunkte an die geplante Unterrichtsstunde:

Die geplante Unterrichtseinheit knüpft unmittelbar an die im Fachlehrplan geforderte Anwendung und Reflexion grafischer Gestaltungsmittel an. Durch die analoge und digitale Umsetzung einer identischen Gestaltungsaufgabe wird die Vielseitigkeit grafischer Arbeiten erfahrbar gemacht und die Fähigkeit zur vergleichende Analyse gefördert. Darüber hinaus bereitet die Einheit auf weiterführende Themen des Fachlehrplans vor, etwa auf konzeptuelle Arbeitsweisen, vertiefte serielle Bildstrategien oder die kritische Auseinandersetzung mit zeitgenössischer Grafik und digitalen Bildmedien. Die Schülerin und Schüler entwickeln ein erweitertes Verständnis für Grafik als offenes, medienübergreifendes Gestaltungsfeld.

digitalisierungsbezogene Lernziele

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D1	I	1.3.1.	Die SuS speichern Informationen und Daten sicher, finde sie wieder und rufen sie von verschiedenen Orten ab,	Methoden anwenden, um digitale Erzeugnisse abzuspeichern und von digitalen Endgeräten in die Cloud der Schulplattform hochzuladen, um eine Weiterarbeit zu ermöglichen.
D2	A	3.1.1.	Die SuS kennen [wenden] mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien und wenden diese auch an,	indem verschiedene digitale Zeichenwerkzeuge gezielt zur Gestaltung grafischer Bildlösungen auswählen.
D3	A	3.1.2.	Die SuS planen und dokumentieren eine Produktion und gestalten sie in verschiedenen Formaten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen sie,	indem verschiedene grafische Bildlösungen erstellen und diese in einem Portfolio dokumentieren.
D4	A	3.2.1.	Die SuS bearbeiten Inhalte in verschiedenen Formaten, führen sie zusammen, präsentieren, veröffentlichen oder teilen sie,	indem grafische Inhalte sowohl analog als auch digital als Bildlösungen zusammenführen.
D5	A	5.2.1.	Die SuS kennen eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen und wenden diese kreativ an,	indem digitale Zeichenwerkzeuge begründet auswählen und deren Einsatz an die gewünschte grafische Wirkung anpassen.
D6	I	5.5.1.	Die SuS kennen und verstehen Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt,	indem den Unterschied zwischen vektor- und pixelbasierten Grafikprogrammen erklären.
D7	I	5.5.1.	Die SuS kennen und verstehen Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt,	indem die Funktionsweise von Ebenen, digitalen Pinseln und Rückgängig-Operationen erklären.

#	MIA	K#	Qualifikationsebene Kompetenzrahmen	Handlungsebene
D8	M	6.3.1.	Die SuS entwickeln und reflektieren eigene Wertevorstellungen als Orientierungs- und Handlungsgrundlagen in der digitalen Welt, ihre Medienwahl und Arbeitsweise bei grafischen Gestaltungsprozessen,	indem die Vor- und Nachteile von analoger und digitaler sie Grafikgestaltung gegenüberstellen.
A1	M	6.2.2.	Die SuS schätzen die Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen im Sinne der digitalen Grafikgestaltung im Vergleich zur analogen Arbeitsweise,	indem Aspekte wie Effizienz, Gestaltungsfreiheit und die sie Vorteile verschiedener Tools erläutern.
A2	M	6.2.2.	Die SuS zeigen eine kritische Haltung gegenüber einer vollständigen Digitalisierung grafischer Gestaltung auf,	Indem sie den Verlust handwerklicher Spuren, materialbedingter Zufälligkeiten und individueller Linienführung reflektieren.
A3	M	6.2.2.	Die SuS zeigen eine reflektierte Haltung zur zunehmenden Digitalisierung grafischer Gestaltungsprozesse auf,	Indem sie Unterschiede in Materialität, Zeitaufwand und Entscheidungsprozessen zwischen analoger und digitaler Grafikgestaltung gegenüberstellen.
A4	M	5.2.1.	Die SuS zeigen Bereitschaft, neue digitale Werkzeuge kritisch und neugierig zu erkunden, um deren technische Funktionsweise zu verstehen.	indem sie

Unterrichtsverlaufsplanung

Legende Unterrichtsmedium Unterrichtswerkzeug Unterrichtsgegenstand

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M ¹	Medien/Material	LZ Nr.
10	Block 1: Einstieg/ Aktivierung	Zusammensammlung vorhandener Kenntnisse zur Grafik: Welche grafischen Mittel, Materialien, Techniken und Wirkungen kennen die SuS? Schüler reden, Lehrer schreibt Übersicht auf digitaler Tafel.	FU / UG	Digitale Tafel mit Stift	
5	Impuls	Die Lehrkraft fasst die gesammelten Kenntnisse zusammen und ergänzt ggf. + Ausgabe der Portfolio-Aufgabe und Bewertungsraster	FU	Digitale Tafel, ausgedruckte Portfolio-Aufgabenblätter und Bewertungsraster	

1 SF – Sozialform (EA: Einzelarbeit, PA: Partnerarbeit, GA: Gruppenarbeit; FU: Frontalunterricht, UG: Unterrichtsgespräch, LV: Lehrervortrag); M - Methode

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M	Medien/Material	LZ Nr.
60	Gestaltungsphase	Die SuS bearbeiten folgende Aufgabe, um sich mit grafischen Mitteln und Techniken auseinanderzusetzen: Aufgabenstellung: Suche dir aus folgenden abstrakten Begriffen einen raus und gestalte mindestens 3 grafische, ganzheitliche Bildlösungen in einer Serie (Format A5/A4). Nutze dazu grafische Mittel wie Punkt, Linie, Hell-Dunkel-Kontraste, Strukturen und Schraffuren. Variiere in der Technik und probiere dich zum Beispiel mit Kohle, Kreide, Pinsel, Blei- oder Buntstiften aus. Abstrakte Begriffe: <i>Bewegung, Enge, Freiheit, Chaos, Ruhe, Emotionen</i> (Dabei beachten die SuS das Bewertungsraster → Arbeitsmaterialien 4)	EA	Zeichenmaterialien (Kohle, Bleistifte, Buntstifte, Pinsel, Kreide, Fineliner, Kugelschreiber, D3 Tusche, etc.), Papier (in den Formaten A5 und A4)	
15	Sicherungs-/ Reflexionsphase	Kurzreflexion im digitalen Portfolio nach der Aufgabenstellung in der Portfolio-Aufgabe unter 1. (zu finden in den Arbeitsmaterialien) → Abspeichern der Datei auf Schulplattform, zur Weiterarbeit	EA	Tablets + Writer-Dokument	D3, D4, D1
5	Block 2: Einstieg/ Reaktivierung	Kurze Zusammenfassung mit den SuS von der letzten Stunde zur Auffrischung des Wissens zur Grafikgestaltung.	FU / UG		

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M	Medien/Material	LZ Nr.
15	Einführung/ Demonstration	Die Lehrkraft erklärt Grundprinzipien und Funktionsweisen digitaler Grafikgestaltung und den Unterschied zwischen vektorbasierter und pixelbasierter Grafiksoftwares, indem sie ihren eigenen Tabletbildschirm mit geöffneter Grafiksoftware an der digitalen Tafel spiegelt und Schritt für Schritt zentrale Funktionen und digitale Werkzeuge erklärt (Ebenen, verschiedene Pinsel und Größeneinstellungen, Rückgängig-Funktionen, Lineal, Spiegelung, Perspektiven, etc.) (→ Arbeitsmaterialien 2: Grundlagen „Sketchbook“)	FU / LV	Tablet mit Grafiksoftware+ digitale Tafel	D6, D7
10	Erarbeitungsphase	Die SuS erkunden die Software, indem sie Schritt für Schritt den vorgegebenen Schritten der Lehrkraft folgen, die an der digitalen Tafel gespiegelt werden und produzieren gemeinsam eine kleine digitale Grafik. Dazu wird allen Schülern der Tabletsatz der Schule ausgeteilt, auf welchem die Grafiksoftware (Sketchbook) vorinstalliert ist.	FU	Tablets mit Grafiksoftware + digitale Tafel	A4, D2

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M	Medien/Material	LZ Nr.
45	Gestaltungsphase	Die SuS bearbeiten folgende Aufgabe, um sich mit digitalen grafischen Mitteln und Techniken auseinanderzusetzen: Aufgabenstellung: Letzte Stunde hast du dich für einen der vorgegebenen Begriffe entschieden und mindestens 3 grafische, ganzheitliche Bildlösungen analog in einer Serie produziert. Gestalte jetzt mindestens 3 digitale grafische ganzheitliche Bildlösungen in einer Serie zu demselben Begriff. Nutze auch hier die grafischen Mittel und probiere verschiedene digitale Werkzeuge aus. (Dabei beachten die SuS das Bewertungsraster → Arbeitsmaterialien 4)	EA	Tablets mit Grafiksoftware	D5, D3, D2, A4

Zeit	Phase	Inhalt	SF/M	Medien/Material	LZ Nr.
15	Sicherungs-/ Reflexionsphase	Kurzreflexion im digitalen Portfolio nach der Aufgabenstellung in der Portfolio-Aufgabe unter 1., 2., 3. (zu finden in den Arbeitsmaterialien 3) → Auffälligkeiten und Unterschiede des analogen und digitalen Grafikgestaltens, die sich während der Gestaltungsphase herausgebildet haben, schriftlich festhalten bzw. vergleichen und Besprechung der Weiterarbeit am digitalen Portfolio (Beenden der Aufgabe 2. und 3.) und der Abgabe → Abspeichern der Datei auf Schulplattform, zur Weiterarbeit	EA / UG	Tablets + Writer-Dokument	D8, D4, D3, D1, A1, A2, A3

Arbeitsmaterialien

1 Aufgabenstellungen für Block 1 + 2

Aufgabenstellung 1. Unterrichtsstunde:

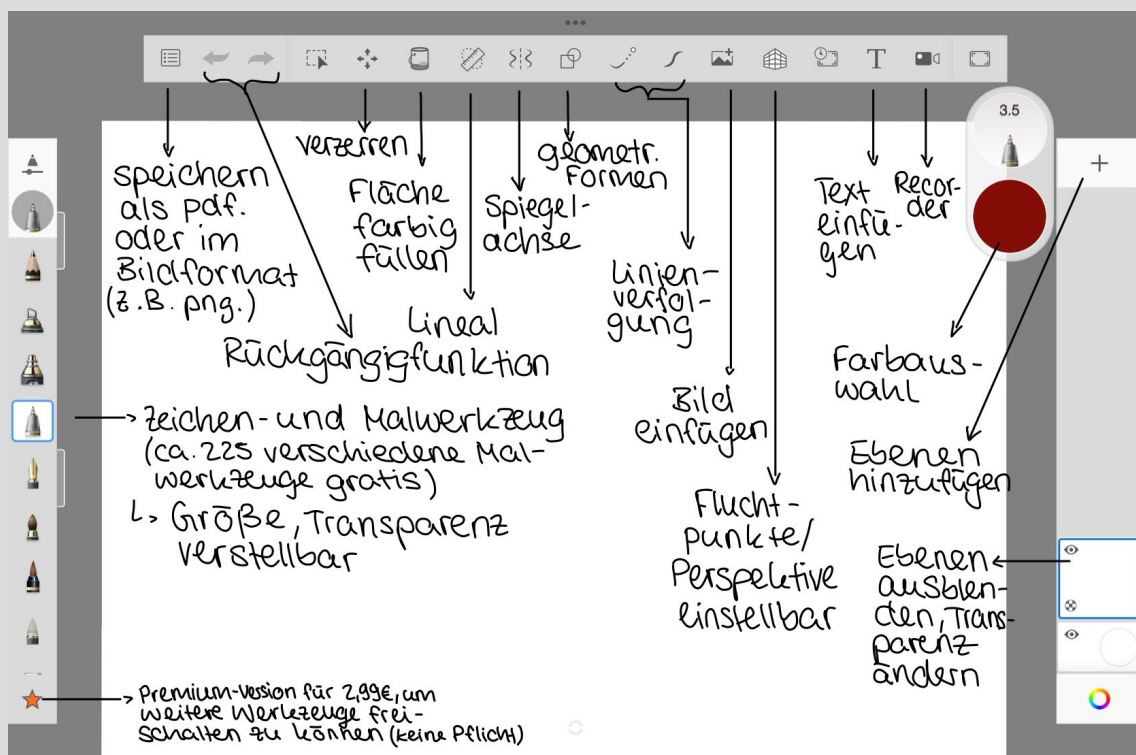
Suche dir aus folgenden abstrakten Begriffen **einen** raus und gestalte mindestens 3 grafische, ganzheitliche Bildlösungen in einer Serie (Format A5/A4). Nutze dazu grafische Mittel wie Punkt, Linie, Hell-Dunkel-Kontraste, Strukturen und Schraffuren. Variiere in der Technik und probiere dich zum Beispiel mit Kohle, Kreide, Pinsel, Blei- oder Buntstiften aus.

Abstrakte Begriffe: *Bewegung, Enge, Freiheit, Chaos, Ruhe, Emotionen*

Aufgabenstellung 2. Unterrichtsstunde:

Letzte Stunde hast du dich für einen der vorgegebenen Begriffe entschieden und mindestens 3 grafische, ganzheitliche Bildlösungen analog in einer Serie produziert. Gestalte jetzt mindestens 3 **digitale** grafische ganzheitliche Bildlösungen in einer Serie zu demselben Begriff. Nutze auch hier die grafischen Mittel und probiere verschiedene digitale Werkzeuge aus.

2 Grober Aufbau Grafiksoftware „Sketchbook“



3 Portfolio-Aufgabe

Thema: Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung

Im Rahmen der Unterrichtseinheit „Vergleich analoger und digitaler Grafikgestaltung“ hast du eine ganzheitliche grafische Serie als Bildlösung zu einem gewählten abstrakten Begriff sowohl **analog** als auch **digital** umgesetzt.

Erstelle ein Portfolio, in dem du deine grafischen Arbeiten dokumentierst, analysierst und reflektierst. Fachbegriffe aus dem Kunstunterricht sollen angemessen verwendet werden. Der Umfang beträgt ca. 2-3 Seiten Text (zzgl. Abbildungen). Das Portfolio ist im PDF-Format auf der Lernplattform Opal im Ordner „Abgabe Portfolio Grafik“ bis zum dd.mm.yy hochzuladen. Bezeichnung Datei:

Portfolio_Grafik_Vorname_Nachname.pdf

- analoge Grafiken sind als Foto (PNG) oder als Scan einzufügen
- digitale Grafiken sind als Foto (PNG) oder als PDF einzufügen

1 Beschreibe jeweils für alle analogen und digitalen Arbeiten:

- deine gestalterische Idee und Intention
- die eingesetzten grafischen Mittel (z.B. Punkt, Linie, Kontrast, Struktur, Schraffur) und die verwendete Technik (z.B. Kohle, Bleistift, etc.)
- gestalterische Entscheidungen oder Schwierigkeiten während des Arbeitsprozesses
- Erkenntnisse zur verwendeten Technik

2. Vergleiche analoge und digitale Grafikgestaltung anhand folgender Aspekte:

- Wirkung der Bildlösungen
- Einfluss des Materials bzw. der digitalen Werkzeuge auf den Gestaltungsprozess
- Unterschiede im Umgang mit Fehlern, Korrekturen und Experimenten
- Grad an Kontrolle, Zufall und Spontanität

3. Reflektiere abschließend:

- welche Arbeitsweise dir besser lag und warum
- welche gestalterischen Möglichkeiten du in der digitalen Grafikgestaltung siehst
- inwiefern digitale Grafik analoge Verfahren ergänzt oder ersetzt
- welche Bedeutung der Vergleich für dein eigenes künstlerisches Arbeiten hat

4 Bewertungsraster

Gesamtpunktzahl: 60 Punkte

1. Gestalterische Umsetzung (20 Punkte)

Kriterium	sehr gut (16–20)	gut (11–15)	ausreichend (6–10)	mangelhaft (0–5)
Bildidee & Umsetzung	klare, eigenständige Bildidee; überzeugende Umsetzung in beiden Medien	nachvollziehbare Bildidee; überwiegend stimmige Umsetzung	einfache oder wenig ausgearbeitete Bildidee	keine klare Bildidee
Einsatz grafischer Mittel	bewusster, differenzierter Einsatz grafischer Mittel	angemessener Einsatz grafischer Mittel	begrenzter oder unsicherer Einsatz	kaum gezielter Einsatz
Medienangemessenheit	Stärken beider Medien klar genutzt	medienbezogene Unterschiede erkennbar	Medienunterschiede nur teilweise genutzt	keine erkennbare Auseinandersetzung

2. Beschreibung des Gestaltungsprozesses (15 Punkte)

Kriterium	sehr gut (12–15)	gut (8–11)	ausreichend (4–7)	mangelhaft (0–3)
Nachvollziehbarkeit	klar strukturierte, reflektierte Beschreibung	überwiegend nachvollziehbar	teilweise lückenhaft	kaum nachvollziehbar
Fachsprache	sicherer Einsatz kunstfachlicher Begriffe	überwiegend korrekte Fachbegriffe	vereinzelte Fachbegriffe	keine Fachsprache

3. Vergleichende Analyse (15 Punkte)

Kriterium	sehr gut (12–15)	gut (8–11)	ausreichend (4–7)	mangelhaft (0–3)
Vergleichstiefe	differenzierter, reflektierter Vergleich	nachvollziehbarer Vergleich	eher beschreibend	kaum Vergleich
Medienspezifität	klare Analyse medienbedingter Unterschiede	Medienunterschiede benannt	oberflächliche Betrachtung	keine Medienspezifität

4. Reflexion und Bewertung (10 Punkte)

Kriterium	sehr gut (8–10)	gut (5–7)	ausreichend (2–4)	mangelhaft (0–1)
Eigenständigkeit	kritische, persönliche Reflexion	reflektierte Einschätzung	einfache Meinung	keine Reflexion
Transferleistung	klare Bezüge zum eigenen Arbeiten und zur digitalen Gestaltung	ansatzweise Transfer	geringer Transfer	kein Transfer