

Unterrichtseinheit: Dürer mit Goldhelm

Hintergrundinformation – Bildbearbeitung

Reproduktionen von Kunstwerken für den Unterricht:

Im Verlauf der Unterrichtseinheit benötigt man Reproduktionen der drei ausgewählten Kunstwerke: 1. für das Klassengespräch; 2. für die Einzelarbeit und 3. für die Arbeit am Computer.

Weitere Reproduktionen von Kunstwerken werden für die bildnerische Arbeit am Computer benötigt.

Je nach technischen und räumlichen Möglichkeiten kann mit Plakaten und Dias oder aber ausschließlich mit digitalen Medien und Projektion gearbeitet werden.

Dafür gibt es inzwischen zahlreiche CDs mit guten Abbildungen von Kunstwerken (beispielsweise: Der Kunstwürfel, Directmedia Publishing GmbH; 25 000 Meisterwerke, Verlag Zweitausendeins; Lexikon der Kunst, Directmedia Publishing GmbH; 555 Meisterwerke, tandem Verlag)

In der beigefügten Medienliste sind Diaserien, CDs und Medienpakete zu Albrecht Dürer, Leonardo da Vinci und Michelangelo Buonarroti aufgelistet mit der entsprechenden Ausleihnummer des Landesmedienzentrums.

Mit Bildern am Computer arbeiten

Hinweis: Große Klassen sollten für die Arbeit im Computerraum geteilt werden, sofern das organisatorisch möglich ist.

Um Bilder am Computer zu verändern, Collagen herzustellen usw. benötigt man ein entsprechendes Bildbearbeitungsprogramm:

Beispielsweise IgrafX Picture Publisher, Adobe Photoshop, Jasc Paint Shop Pro, Corel Draw... . (siehe Hinweise auf www.mediaculture-online.de)

Bevor die Schüler die konkrete Aufgabenstellung bearbeiten, muss mindestens eine Doppelstunde reserviert sein für eine Kurzeinführung in das entsprechende Bildbearbeitungsprogramm und für freies Experimentieren mit den Werkzeugen des Programms.

Folgende Bildbearbeitungsmöglichkeiten und Werkzeuge müssten dabei vorab als Mindesteinführung den Schülern erklärt werden:

- Bildformate und Speicheroptionen.
- Möglichkeiten der Bildveränderung (Helligkeit, Kontrast,...).
- Werkzeug „Umformen“.
- Masken- oder Auswahlwerkzeuge mit entsprechendem Pull-down-Menu.
- Kopieren, Ausschneiden, Einfügen.
- Füllwerkzeuge.
- Retusche oder Zeichenwerkzeuge (Zeichnen, Radieren,...).
- Vordergrund- , Hintergrundfarbe, Farbwahl.
- Objekte oder Ebenen (Objekt- , Ebenenmanager) mit entsprechendem Pull-down-Menu.
- Effektfiler .

Es empfiehlt sich, die Einführung direkt am PC durchzuführen, etwa mit Hilfe eines „Steuerungsprogramms“ (beispielsweise Master-eye). Dabei erfahren die Schüler wie man lernt, ein solches Programm „intuitiv“ zu benutzen, in dem man beispielsweise eingeblendete Erklärungen zu Hilfe nimmt.