

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Kunst, Ausgabe: 60

Titel: Drawing Facial Expressions (35 S.)

Produktinweis zur »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe«

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus der »Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe« der Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG*. Den Verweis auf die jeweilige Originalquelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

- ▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 15 Jahren entwickeln erfahrene Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien für verschiedene Reihen der Ideenbörse.

- ▶ Informationen zu den Print-Ausgaben finden Sie [hier](#).

* Ausgaben bis zum Jahr 2015 erschienen bei OLZOG Verlag GmbH, München

Beitrag bestellen

- ▶ Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dokument bestellen** am oberen Seitenrand.
- ▶ Alternativ finden Sie eine Volltextsuche unter www.eDidact.de/sekundarstufe.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet. Eine Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien in Klassensatzstärke zu ziehen bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

- ▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@eDidact.de

✉ Post: Mediengruppe Oberfranken – Fachverlage GmbH & Co. KG
E.-C.-Baumann-Straße 5 | 95326 Kulmbach

☎ Tel.: +49 (0)9221 / 949-204 | 📠 Fax: +49 (0)9221 / 949-377

<http://www.eDidact.de> | <https://www.bildung.mgo-fachverlage.de>

Drawing Facial Expressions

60/4

Vorüberlegungen

Lernziele:

- Die Schüler analysieren, wie sich die Gesichtszüge je nach Emotion verändern und lernen diese zeichnerisch umzusetzen.
- Sie üben dies, indem sie die Mimik eines Mitschülers wahrnehmen und skizzenhaft festhalten.
- Die Schüler entwerfen eine eigene Comicfigur und schreiben dieser besondere Merkmale zu, die anhand von Kleidung, Körperbau und Gegenständen ersichtlich sind.
- Sie können die Mimik ihres Charakters entsprechend unterschiedlicher Gefühlssituationen zeichnerisch darstellen.
- Sie betrachten das Eigene und andere Werke, und entwickeln eine eigene Meinung. Diese teilen sie während der Reflexionsphase anderen mit.
- Sie äußern sich in der Kleingruppe oder im Plenum zum Thema in der Fremdsprache.
- Die Schüler lernen andere Auffassungen und Geisteshaltungen durch den kommunikativen Austausch während der Reflexionsphase kennen und setzen diese in Beziehung zu ihrer eigenen.

Anmerkungen zum Thema:

Die vorliegende Stunde kann eingebettet sein in eine Unterrichtseinheit, wie z. B. „designing my own comic character“, aber sie kann auch einzeln eingesetzt werden, zur Sensibilisierung von Mimik und deren zeichnerischen Darstellung. Falls Sie nur das Zeichnen von Mimik mit Ihrer Klasse üben wollen, beginnen Sie in der vorliegenden Einheit direkt mit Schritt 2.

Während einem Gespräch, entnehmen wir viele Informationen unseres Gegenübers aus dem Mitlesen der Mimik und Gestik. Deshalb ist es sehr wichtig, diesen Bereich zu schulen und die Schüler durch das gezielte Beobachten und Zeichnen, ihre Kompetenz in diesem Feld ausbauen zu lassen.

In dieser Einheit sollen die Schüler lernen, unterschiedliche Gefühlsausdrücke, die sich im Gesicht widerspiegeln, zu zeichnen und diese dann auf ihren Comic-Charakter zu übertragen, so dass sie in der Folgestunde in der Lage sind, durch Veränderung der Mimik einer vorgegebenen oder ihrer selbst entwickelten Comicfigur Leben einzuhauchen.

Der Begriff „Comic“ wurde aus dem englischen Sprachraum, vorwiegend aus dem Amerikanischen, übernommen. Mittlerweile ist der Begriff international bekannt und verbreitet. Comic bedeutet so viel wie lustig, komisch, witzig (vgl. Grünwald 2010, S. 4). Der Terminus „Comic“ hat sich im letzten Jahrhundert immer wieder gewandelt. So wurden im 18. Jahrhundert in England darunter Witzzeichnungen verstanden, sogenannte „Comic Prints“. Später entwickelte sich der Begriff weiter und man verstand darunter Bildwitze mit daneben abgedruckten Texten in Zeitschriften (vgl. ebd.). Erst zu Beginn des 20. Jahrhunderts begann man, die bis dahin als „funnies“ bezeichneten Bildergeschichten, in US-Zeitungen als Comicstrips (Fortsetzungsgeschichten) zu betiteln (vgl. Knigge 1996, 25 f.). Angesichts ihrer zunehmenden Beliebtheit wurden sie ab 1929 auch in eigenen Heften oder sogenannten Comic Books veröffentlicht (vgl. Binder 2009, S. 160). Während sich in vielen Ländern der Welt eine eigene Comic-Kultur entwickelt hat, gibt es auf dem deutschen Markt bis dato nur wenige heimische Publikationen. Demzufolge hat sich in Deutschland keine eigene Tradition in Bezug auf Comics entwickelt. Vielmehr wird der deutsche Markt von vornehmlich amerikanischen Publikationen überschwemmt. Es ist jedoch zu beobachten, dass in den letzten Jahren auch vermehrt sogenannte Mangas aus Japan ihren Absatz hier gefunden haben (vgl. Grünwald 2010).

Infobox

Thema:	Drawing Facial Expressions
Bereich:	Gattungsübergreifendes Gestalten – Fächerübergreifender Unterricht
Klasse(n):	7. und 8. Jahrgangsstufe
Dauer:	4 bis 6 Stunden

Ein Comic Strip hat immer eine spezifische Form. In aufeinander inhaltlich, chronologisch folgenden einzelnen Bildern (sogenannte Panels) wird eine Geschichte erzählt, die meist komisch bzw. witzig ist. Die Bilder sind in Streifen angeordnet. Viele Comics enthalten Denk- und Sprechblasen (Ballons). Diese sind jedoch kein unbedingt erforderliches Definitionsmerkmal laut Grünewald (2010, S. 3) es gibt nach wie vor einige Comics, die mit Untertexten arbeiten. In der Regel wird die Erzählung aber durch Bild und Text erzeugt. Die Bilder liefern hierbei die meisten Informationen und zum Teil vermitteln sie komplexe Zusammenhänge. Die Denk- und Sprechblasen haben nur eine unterstützende Wirkung, indem sie ergänzen und helfen zu interpretieren (vgl. Dittmar S. 10). Folglich werden Comics gelesen. Jeder Einzelne kann in seiner eigenen Geschwindigkeit die Comics „lesen“. Jedoch benötigt man kompetente Leser, die es schaffen, die einzelnen Bilder zu interpretieren und wahrzunehmen. Diese Kunst muss geübt werden. Gerade jüngere Schüler lesen gerne Comics und lassen die Bilder dabei auf sich wirken. Häufig identifizieren sie sich mit dem Protagonisten. Dadurch werden automatisch Vergleiche und Verbindungen angestellt zur eigenen Lebenswelt. Folglich wird die künstliche Comicwelt der realen Lebenswelt gegenübergestellt. Teilweise werden aus diesem Grund Comics auch als bewusstes und gezieltes Erziehungsmittel eingesetzt (vgl. Grünewald 1991, S. 22). Heutzutage sind Comics aber nicht mehr nur witzig, manchmal werden durch Comics auch Märchen, Abenteuer und Sagen erzählt, bisweilen sogar historische Inhalte verarbeitet.

Entscheidet man sich dafür, die Schüler eigene Comic Charaktere entwickeln zu lassen, sollten hinführend zur Erstellung verschiedene Merkmale erarbeitet werden. Im Voraus könnten folgende Stunden vorbereitend gehalten werden:

- Meine Comicfigur hat besondere Fähigkeiten
- Gestaltung der Körper unterschiedlicher Comicfiguren
- Gestik zeichnerisch darstellen
- Merkmale des menschlichen Gesichts (Wo sind Augen, Nase und Mund im Gesicht angesiedelt?)
- Gestaltung von Kopf und Gesicht der Hauptfigur

Die Schüler werden sich sowohl mit ihren eigenen als auch mit den Skizzen ihrer Mitschüler intensiv auseinandersetzen. Sie fertigen eine Zeichnung ihres Fantasiecharakters an und führen diese Skizze weiter, indem sie dessen Mimik verändern. Ferner untersuchen sie die Zeichnungen verschiedener Mitschüler. Hierbei wird von den Schülern künstlerisches Wissen und Verständnis erwartet. Während einer Partnerarbeit sowie im Plenum wird Kooperationsfähigkeit angestrebt. Während der Unterrichtssequenz werden unterschiedliche Kompetenzen vertieft und angebahnt, die im Folgenden in unterschiedliche Bereiche gegliedert, aufgelistet werden. Jedoch hängt es vom einzelnen Individuum, seinen Vorkenntnissen und der Bereitschaft sich auf Neues einzulassen ab, inwiefern die Kompetenzen weiterentwickelt werden. Durch die Aufgabenstellung soll jedoch bei jedem Schüler die Wahrnehmung und das Zeichnen von Mimik gefördert werden. In der vorliegenden Stunde sollen folgende Kompetenzen **angebaut** bzw. **vertieft** werden:

Fach-Sachkompetenz:

- Die Schüler können „gezielt miteinander agieren und miteinander und mit Außenstehenden kommunizieren (...)“ (Bildungsplan 2004, S. 134), indem sie mit einem Partner in der Übungsphase I zusammenarbeiten und sich auch mit diesem oder Mitschülern im Plenum über die Skizzen austauschen.
- Indem die Schüler während der Reflexionsphase sich gegenseitig Rückmeldung geben, bahnen sie die Kompetenz an, sich eine eigene Meinung zu bilden und konstruktive Kritik zu üben, wie es im Bereich *Kommunikation und kulturelles Bewusstsein* gefordert wird.
- Darüber hinaus vertiefen sie ihre Kompetenz im Bereich *Grafik*: „Die Schüler können ihre bildnerischen Vorstellungen mithilfe von Zeichnungen rasch und spontan umsetzen und ihren bildnerischen Ideen durch die Kenntnisse grafischer Gestaltungsprinzipien (...) die gewünschte Ausdruckskraft

Drawing Facial Expressions

60/4

Vorüberlegungen

verleihen“, „ihr Repertoire der grafischen Mittel erweitern und diese auf ihre Wirkung untersuchen“. Diese Kompetenzen wurden durch die Betrachtung von Fotos und Pantomime angebahnt, sowie während der Reflexionsphase. Ferner können sie wie im Bereich *Mensch und Lebenswelt* „(...) Gefühle oder Befindlichkeiten visualisieren (...)“, sowie „das äußere Erscheinungsbild mithilfe bildnerischer Gestaltungselemente verändern.“ Dies üben die Schüler sowohl in der Übungsphase der Partnerarbeit als auch in der Erarbeitungsphase, in der sie die Mimik ihres eigenen Hauptcharakters verändern.

Literatur und Internetseiten zur Vorbereitung:

- *Binder, Martin* (Hrsg.): Kunstbuch 1 – ein Arbeitsbuch für Jahrgangsstufen 5 und 6. Braunschweig, Paderborn, Darmstadt: Schöningh Verlag 2009
- *Dittmar, Jakob F.*: Comic-Analyse. Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH 2008
- *Grünwald, Dietrich*: Comics. Tübingen: Niemeyer Verlag 2000
- *Knigge, Andreas*: Comics. Vom Massenblatt ins multimediale Abenteuer. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Verlag 1996
- *Ministerium für Kultus, Jugend und Sport Baden-Württemberg* (Hrsg.): Bildungsplan für die Realschule 2004. Stuttgart
- Comic Charaktere zeichnen lernen Step by Step <http://www.everyonecandraw.net/secondary%20cartoon%20mix%20and%20match%20sheets.html>
- Vorlage zum Drucken: <http://everyonecandraw.net/printable%20sheets.html>
- Cartoon Gesichter zeichnen lernen: <http://en.paperblog.com/how-to-draw-cartoon-faces-119175/>

Bildquellen:

- Comic-Illustrationen: Fotolia – © julien tromeur, © xtock, © notkoo2008, © studiostoks (2)

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Einen Comic-Charakter entwickeln
2. Schritt: Interesse wecken – Mimik beobachten
3. Schritt: Mimik skizzenhaft erfassen – eine spielerische Vorübung
4. Schritt: Die eigene Comicfigur Gefühle erleben lassen
5. Schritt: Reflexion der zeichnerisch dargestellten Mimiken
6. Schritt: Die Comicfigur in einem Kontext zeichnerisch darstellen

Checkliste:

Klassenstufen	7. bis 8. Jahrgangsstufe
Zeitangaben:	4 bis 6 Stunden
Vorbereitung:	<ul style="list-style-type: none"> • M1 auf Folie kopieren und „Dalli-Klick“-Abdeckung basteln • M2 auf Folie oder in Klassensatzstärke kopieren • M4 im Hochformat kopieren (DIN A3) • M4₍₂₎ im Hochformat (DIN A3) kopieren (ggf. die Begriffe unter den jeweiligen Ausdruck kleben) • M5 kopieren • M6 in Klassensatzstärke und einmal auf Folie kopieren • M7 und M8 auf Folie kopieren • M9 kopieren • M10 und M11 auf Folie kopieren • Kopien der Vorzeichnung des Comiccharakters des jeweiligen Schülers • Falls Schritt 1 weggelassen wird, kopieren Sie drei bis fünf Mal die Vorlage des Kopfes M6 • M12 bis M14 (evtl. auf Folie kopieren) • M15 (evtl. in Klassensatzstärke kopieren)
Technische Mittel:	<ul style="list-style-type: none"> • Tageslichtprojektor
Materialien:	<ul style="list-style-type: none"> • Handspiegel (einen pro Schülerpaar) • Briefumschläge • Kopierfolien zum Zeichnen • Folienstifte • Bleistifte • DIN-A4-Papier • Kopien der Köpfe der Comic-Charaktere des jeweiligen Schülers

Autorin: Nina Kowalski, Realschullehrerin, geb. 1982, Studium: Kunst- und Medienwissenschaften, Englischsprachige Literatur an der Universität Konstanz; Assistant Teacher am Connecticut College New London, Connecticut, USA; Europalehramtsstudium an der PH Freiburg (Englisch, Kunst, kath. Religionspädagogik); unterrichtet an einer Realschule in Konstanz.