



Titel	Das Bildnis der Medusa
Gegenstand/ Schulstufe	Bildnerische Erziehung
Bezug zum Fachlehrplan	<ul style="list-style-type: none"> • Einsichten in fremde Kulturen • Zusammenhang von Kunst und kultureller Identität • Erweiterung des Darstellungsvermögens • Utopien mit bildnerischen Mitteln Ausdruck verleihen • Auseinandersetzung mit Werken der Bildenden Kunst
Bezug zu BiSt	<p>Bilder verstehen (inhaltliches Erfassen – Reflexion)</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Bildanlässe und ihre Funktion in Zusammenhang bringen <p>Bilder erschaffen (Vorstellungen darstellen)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder als Impulse, Anregungen, Vorbilder für eigene Gestaltung nutzen • Gestaltungsmittel zielgerichtet einsetzen <p>Gesellschaftlich relevante Musterbildungen und Klischees in bildlichen Darstellungen aufspüren und damit einen selbstbewussten und kritischen Umgang pflegen.</p> <p><i>Quelle: Österreichische Bundesarbeitsgemeinschaft für Bildnerische Gestaltung und Visuelle Kommunikation; Kompetenzen-Bildnerische Erziehung, (Entwurf 10/2012)</i></p>

Autor/inn/en	Ines Krachler BEd.
Email	ines.k@kabsi.at

LERNZIELE	
LANGFRISTIGES ZIEL	
Die Schülerinnen und Schüler werden sich mit der antiken Sage der Medusa auseinandersetzen, damit sie auf lange Sicht in der Lage sind, eigenständig die Wechselbeziehung zwischen Kunst und Gesellschaft selbständig zu erkennen.	
KERNIDEE	KERNFRAGEN
Mythologie - der Versuch einer Welterklärung.	Wie wirkt sich das aus? Welches Muster erkenne ich? Was sind die Gefahren? Wie kann ich das umsetzen?
VERSTEHEN	
Die Lernenden werden verstehen, dass	
<ul style="list-style-type: none"> • Sagen und Mythen den Alltag der Menschen und deren Weltbild prägen/prägten. • der Einfluss solcher Erzählungen/Abbildungen Gefahren bergen kann (aktuell: Fake News; Photoshop; etc.) 	
WISSEN	
Die Lernenden werden als Wissen zur Verfügung haben:	
<ul style="list-style-type: none"> • die Sage der Medusa • Caravaggios Darstellung • einfache Mittel zur Erzielung der Raumwirkung (Überdeckung, Größe, Höhenunterschiede) • Plastizität darstellen (Gestaltung der Binnenstruktur) • Grundlagen der Bildkonzeption (als Vorwissen: Blatteinteilung, Proportionen, etc.) • dass sich auf einem zweidimensionalen Blatt ein dreidimensionaler Eindruck erwecken lässt • dass veränderte Gesichtsmerkmale und Körperteile einer Phantasiegestalt abbilden können 	
TUN KÖNNEN	
Die Lernenden werden können:	
<ul style="list-style-type: none"> • aus einem Lesetext/Internet die typischen Merkmale der Figur herausarbeiten • eine Sage im Klassenverband analysieren • ein Bild analysieren • Mittel zur Raumdarstellung im grafischen Bereich anwenden • Mittel zur Darstellung von Plastizität im grafischen Bereich anwenden • eine Buntstiftzeichnung anfertigen 	

AUFGABE (N)

A1:

In deiner Klasse ist nach einer Runde Pokémon–Go eine heftige Diskussion darüber entstanden, ob die Figur mit den Schlangen am Kopf neu oder alt ist und welche Skills sie hat. Ein Mitschüler oder eine Mitschülerin, welche dieses Pokémon gefangen hat, verrät euch dessen Einfangplatz, sobald ihr ihm oder ihr Fakten zu der Originalvorlage bringen könnt.

Für wen? Deine Mitschüler und Mitschülerinnen

Rolle: Du in der Rolle des Informationssuchenden

Situation: Du möchtest den Standort des Pokémon erfahren.

Klassensetting zu A1:

- Internetrecherche zur Sage der Medusa (Links: <https://de.wikipedia.org/wiki/Medusa> ; <https://www.virtualuffizi.com/de/medusa.html>)
- Auflistung der Informationen
- Analyse der Ergebnisse (alle Arbeitsformen möglich)
 1. Welche äußerlichen Merkmale wurden entdeckt?
 2. Welche Fähigkeiten hatte dieses Schlangenwesen?
 3. Wie wird sie vor ihrer Verwandlung beschrieben?
- Versuch einer Interpretation der mythologischen Erzählung
 1. Welche Beweggründe mag es gegeben haben, diesen Mythos den Menschen zu erzählen?
 2. Was könnten Kernaussagen davon sein?
 3. Welche Gefühle könnte diese Sage bei den Menschen in der Antike ausgelöst haben?
 4. Welche Problemstellung könnte damit verbunden gewesen sein? (die Moral von der Geschichte)
 5. Was ist das Besondere an Caravaggios Darstellung?

A2:

Du bist ein PC-Gamer. Deine Lieblingsspiele sind *Heroes of Might and Magic*, *Titan Quest*, *Age of Mythology* oder ähnliche. Der Publisher deines Spiels hat zu einem Fanart-Wettbewerb aufgerufen und du möchtest daran teilnehmen. Dafür sollst du eine Schreckensfigur entwerfen, die sich an einer mythologischen Gestalt orientiert. Dies dient dem weltweiten Wiedererkennungswert der Figur.

Als Preis winkt die Übernahme deiner Figur mit deinem Accountnamen in ein Add-on deines Lieblingsspiels.

Für wen? – PC-Game Publisher

Rolle: Du in der Rolle einer Amateur Art Designerin oder eines Amateur Art Designers

Situation: Du nimmst an einem Wettbewerb teil.



Klassensetting A2:

- Verschiedene Abbildungen zu Medusa betrachten. Gestalterische Merkmale herausarbeiten.
- Gestaltungsmöglichkeiten ausprobieren – A4 Blatt, Bleistift (siehe auch https://www.friedrich-verlag.de/fileadmin/redaktion/sekundarstufe/Aesthetische_Faecher/Kunst/Kunst_5-10/Leseproben/Kunst_5_10_32_Leseprobe_1.pdf) Überdeckung, Überschneidung, Größe, Position im Bild, etc.
- Umsetzung mit Buntstift auf einem A3 Blatt

BEURTEILUNGSKRITERIEN:

- **Die Internetrecherche ist themenbezogen.**
- **In der Auflistung finden sich die Informationen zur Sage der Medusa und ihre im Text beschriebenen äußerlichen Merkmale.**
- **Die Teilnahme an der Analyse ist sinnvoll und sachbezogen.**
- **Die Auseinandersetzung mit dem Thema im Interpretationsversuch.**
- **Die Zeichnung ist themenbezogen.**
- **Die Vielfalt der Anwendung der Gestaltungsmöglichkeiten.**
- **Die Gestaltung der Arbeit ist sorgfältig und ansprechend.**

RASTER

<p>Zielbild übertroffen</p>	<p>Es wurde eine Vielzahl an Fakten aus der themenbezogenen Internetrecherche zusammengefasst.</p> <p>In der Auflistung finden sich viele Detailinformationen zur Sage der Medusa und ihre im Text beschriebenen äußerlichen Merkmale wurden umfangreich aufgelistet.</p> <p>Die Schülerinnen und Schülern nehmen intensiv und engagiert an der Analyse teil. Sie äußern sich sachlich und ideenreich zu der griechischen Sage und zeigen eine intensive und eigenständige Auseinandersetzung mit dem Thema im Interpretationsversuch.</p> <p>Praktische Arbeit:</p> <p>Das Thema der Arbeit ist klar erkennbar, die einzelnen Elemente (Schlangen, Gesicht, etc.) sind detailliert ausgearbeitet und die Anwendung der Gestaltungsmöglichkeiten ist vielfältig.</p> <p>Die Gestaltung der Arbeit ist sorgfältig und entspricht einem hohen ästhetischen Anspruch im Farbauftrag und der äußeren Form des Mal-/Zeichengrunds (Blatt)</p>
<p>Zielbild getroffen</p>	<p>Die Fakten sind auf Grund der themenbezogenen Internetrecherche zusammengefasst worden.</p> <p>In der Auflistung finden sich die Informationen zur Sage der Medusa und ihre im Text beschriebenen äußerlichen Merkmale.</p>

	<p>Die Schülerinnen und Schülern nehmen sinnvoll an der Analyse teil. Sie äußern sich sachlich zu der griechischen Sage und zeigen eine ernsthafte Auseinandersetzung mit dem Thema im Interpretationsversuch.</p> <p>Praktische Arbeit:</p> <p>Das Thema der Arbeit ist erkennbar und die Anwendung der Gestaltungsmöglichkeiten ebenso.</p> <p>Die Gestaltung der Arbeit ist sorgfältig und altersadäquat ansprechend im Farbauftrag und der äußeren Form des Mal-/Zeichengrunds (Blatt).</p>
<p>Zielbild teils getroffen</p>	<p>Einige Fakten sind auf Grund der themenbezogenen Internetrecherche zusammengetragen worden.</p> <p>In der Auflistung finden sich einige Informationen zur Sage der Medusa und einige ihrer im Text beschriebenen äußerlichen Merkmale.</p> <p>Die Schülerinnen und Schülern nehmen teilweise an der Analyse teil. Sie äußern sich zum Teil sachlich zu der griechischen Sage und versuchen in Ansätzen eine Interpretation.</p> <p>Praktische Arbeit:</p> <p>Das Thema der Arbeit ist nach Erklärung durch die Schülerinnen und Schülern erkennbar und es wurde zumindest eine Gestaltungsmöglichkeit in das Bild eingearbeitet.</p> <p>Die Gestaltung der Arbeit ist teilweise ansprechend, weist aber einige unsauber gearbeitete Stellen auf. Der Farbauftrag ist teils lückenhaft und eintönig in der Farbwahl.</p>
<p>beginnend/mit Hilfe</p>	<p>Die Lehrkraft unterstützt die Schülerinnen und Schülern beim Lesen und Erfassen der Texte und weist explizit auf die Stellen hin, in denen die Beschreibung der Figur zu finden ist.</p> <p>In der inhaltlichen Interpretation kann ebenfalls unterstützt werden, indem man zielgerichtete Fragen an die Schülerinnen und Schülern richtet.</p> <p>Sehr hilfreich sind auch Kärtchen bzw. Begriffssammlungen an der Tafel.</p> <p>In der praktischen Arbeit ist die Hilfestellung sehr individuell. Viele Kinder brauchen Unterstützung, wenn es um Durchhaltevermögen und Genauigkeit bzw. technische Komponenten wie Farbauftrag geht.</p>

Zusätzliche Hinweise bzw. Kommentare (optional)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_\(Caravaggio\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Medusa_(Caravaggio))

**LERN
DESIGNS**
Online 

Von der Praxis für die Praxis

