

Lehrpersonen-Info

Stadtteil «Digitales Kino»

Allgemein:

Zeitangabe zum Stadtteil allgemein: ca. 3 h (Erkundung Stadtteil + 4 Aufgaben)
Empfehlung für 2 Unterrichtsstunden:

Stunde 1: Erkundung Stadtteil - 40 Minuten
+
Stunde 2 Aufgabe: Alles Illusion (gestalterisch) - 45 Minuten

Filmempfehlung: Wir empfehlen hier 1-2 Filme, die für die Aufgaben im Stadtteil relevant sind und die Sie vorher mit ihren Schüler*innen schauen können.

Matrix (*Originaltitel: The Matrix*), 1999, von den Wachowski-Geschwistern
Moon, 2009, von Duncan Jones

Weiterführende Links:

https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf0107_8/kinofilmgeschichte-die-grosse-illusion-kino-und-computer/

<https://www.kinofenster.de/filme/archiv-film-des-monats/kf1212/visuelle-effekte-oder-wie-kommt-der-tiger-ins-boot/>

<https://www.bpb.de/lernen/filmbildung/56070/spezialeffekte-animation-tricks-und-technik/>

Rahmenangaben für die Aufgaben

Aufgabe: Was ist CGI?

Kurzbeschreibung Aufgabe „Was ist CGI?“:

Die Schüler*innen lernen den Einsatz von computergenerierten Effekten in Filmen kennen. Mit Hilfe eines Rollenspiels reflektieren die Schüler*innen die Wirkungsweise dieser Effekte.

Zuordnung Stadtteil: Digitales Kino

Alterseignung: für alle Altersstufen

Anspruch: leicht

Zeitangabe: 40 Minuten

Material: Internet, Laptop/Smartphone

Fächer: Medien & Informatik; Bildnerisches Gestalten/Kunst

Hinweis auf Lehrplan 21:

- Kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.
- Können Eigenschaften und Qualitätsmerkmale von Bildern analysieren, einordnen und beurteilen (z.B. Bildwirkung, inhaltliche und formale Umsetzung).
- Können Bildsprache und Stilmittel in Kunstwerken aus verschiedenen Kulturen und Zeiten sowie in Bildern aus dem Alltag beschreiben und analysieren.

Link zur Aufgabe: <https://www.cinecite.ch/game/interaction/control-console>

Aufgabe: Virtuelles Produktionsstudio

Kurzbeschreibung Aufgabe

Die Schüler*innen lernen Beispiele der virtuellen Filmproduktion kennen und reflektieren Vor- und Nachteile dieser Produktionsweise.

Zuordnung Stadtteil: Digitales Kino

Alterseignung: für alle Altersstufen

Anspruch: leicht

Zeitangabe: 20 Minuten

Material: Internet, Computer

Fächer: Bildnerisches Gestalten/Kunst

Hinweis auf Lehrplan 21:

- Kennen Organisations- und Finanzierungsformen von Medienangeboten und deren Konsequenzen.
- Kennen Möglichkeiten der Manipulation von Bildern in analogen und digitalen Bildwelten.

Link zur Aufgabe: <https://www.cinecite.ch/game/interaction/led-wall>

Aufgabe: Der Wilhelmsschrei

Kurzbeschreibung Aufgabe

Die Schüler*innen lernen ein witziges Element kennen, das sich durch die halbe Filmgeschichte zieht.

Zuordnung Stadtteil: Digitales Kino

Alterseignung: für alle Altersstufen

Anspruch: einfach

Zeitangabe: 10 Minuten

Material: Internet, Computer/Smartphone

Fächer: Medien & Informatik; Bildnerisches Gestalten/Kunst

Hinweis auf Lehrplan 21:

- Kennen grundlegende Elemente der Bild-, Film- und Fernsehsprache und können ihre Funktion und Bedeutung in einem Medienbeitrag reflektieren.

Link zur Aufgabe: <https://www.cinecite.ch/game/interaction/technician>

Aufgabe: Alles Illusion

Kurzbeschreibung Aufgabe

Auseinandersetzung mit der Greenscreen-Technik. Die Schüler*innen können den Effekt selbst anwenden und anschließend kreativ damit arbeiten.

Zuordnung Stadtteil: Digitales Kino

Alterseignung: für alle Altersstufen

Anspruch: mittel

Zeitangabe: 45 Minuten

Material: Internet, Computer/Smartphone, Kamera, Stativ, grüner Stoff, ggf. zusätzliches Licht, Schnittprogramm

Fächer: Medien & Informatik; Bildnerisches Gestalten/ Kunst

Hinweis auf Lehrplan 21:

- Kennen bildsprachliche Mittel in Fotografie und Film (z.B. Perspektive, Tiefenschärfe, Einstellungsgrösse) und können diese erproben und gezielt einsetzen. Können Bilder und Filme digital bearbeiten (z.B. Korrekturen, Schnitt, Montage).

Link zur Aufgabe: <https://www.cinecite.ch/game/interaction/green-carpet>