

PlaUsiBel lehren und lernen

Ein didaktischer Ansatz zur beruflichen Teilhabe

– Beispiel einer Lehr-Lern-Einheit –

Berufsfeld

Mediengestaltung

Lehr-Lern-Arrangement

Portraits digital retuschieren

Lehr-Lern-Einheit

Bedienung der Bearbeitungstools lernen

Das vorliegende Beispiel wurde eigenverantwortlich durch eine der zwanzig Modellwerkstätten erarbeitet, die am Forschungsprojekt GuBiP (Gute Bildungspraxis: Handlungsempfehlungen zur methodischen Gestaltung Beruflicher Bildung in Werkstätten) teilgenommen haben. Das Beispiel gibt einen Einblick in die mögliche Umsetzung des vonseiten der wissenschaftlichen Begleitung entwickelten PlaUsiBel-Ansatzes. Die wissenschaftliche Begleitung übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit und Qualität des vorliegenden Umsetzungsbeispiels


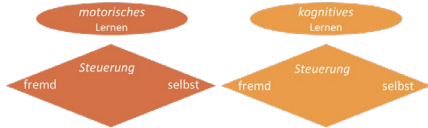


Prozessdokumentation



1 Planung

Lehr-Lern-Arrangement	Portraits digital retuschieren	
	Rahmen- bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitungsprogramm für Mediengestalter • Raum für Mediengestaltung
	Lehrende und Lernende	<ul style="list-style-type: none"> • TN 1: Breites Wissen, jedoch langsames Arbeitstempo • TN2: Keine Vorerfahrung bei der Bildbearbeitung • TN3: Breites Wissen • TN4: Benötigt regelmäßige und viele Wiederholungen, um Wissen zu festigen; traut sich bei Problemen häufig nicht, Hilfe zu holen • TN 5: Breites Wissen, hoher Grad an selbständigem Arbeiten • TN 6: Sehr lückenhaftes Wissen, Fokussierungsschwierigkeiten • TN 7: Gute Grundkenntnisse, hohes Maß an Selbstständigkeit
	Lerngruppe	<ul style="list-style-type: none"> • Gemischte Gruppe mit unterschiedlichem Wissenstand und unterschiedlichem Auffassungsvermögen • Die Teilnehmenden sollten in nach Leistungsstand gemischten Teams zusammen an einem Rechner arbeiten, um die Teilnehmenden mit geringerer Selbstständigkeit Sicherheit zu geben: TN 2 & TN 3; TN 5 & TN 6 • TN 1 sollte trotz eher langsamen Arbeitstempo bei diesem Arrangement probieren, die Aufgaben eigenständig zu schaffen. Er wird zu Beginn darauf hingewiesen, sich sofort zu melden, wenn es Probleme gibt

	Thema des Lehr-Lern- Arrangements	<ul style="list-style-type: none"> • Portraits digital retuschieren
	Einordnung in (h)BRP	<ul style="list-style-type: none"> • Hausinterner Rahmenlehrplan der Mediengestaltung, der verschiedenen Elemente aus dem aktuellen Ausbildungsrahmenlehrplan Mediengestaltung Digital und Print bezieht: 13.3. elektronische Bildbearbeitung, c) an Bilddaten Korrekturen durchführen
	Ziel(e) des Lehr-Lern- Arrangements	<ul style="list-style-type: none"> • Die Teilnehmenden kennen die Tools für die Portrait Retusche und deren Verwendung im Alltag • Die Teilnehmenden können das Programm selbstständig anwenden und erhalten so mehr Sicherheit in der täglichen Arbeit
	Einheiten des Lehr-Lern- Arrangements (Sequenz)	<p>Sequenz „Portraits digital retuschieren“</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Einführung in Bearbeitungstools 2) Bedienung der Bearbeitungstools lernen 3) Das Retuschieren eigenständig üben

Lehr-Lern-Einheit		Bedienung der Bearbeitungstools lernen	
	Thematische Elemente der Lehr-Lern-Einheit	<ul style="list-style-type: none"> Retusche mit Bildbearbeitungsprogramm 	
	Ziel(e) der Lehr-Lern-Einheit	<ul style="list-style-type: none"> Die Teilnehmenden erklären die einzelnen Tools für die Portrait Retusche auf Basis der vorherigen Einheit Die Teilnehmenden setzen die Portrait Retusche zunächst angeleitet, dann eigenständig um. 	
	Lernbereich	<ul style="list-style-type: none"> Motorisch (mit kognitiven Anteilen) 	
	Lernsteuerung	<ul style="list-style-type: none"> Fremdgesteuert 	
	Methode(n)	<ul style="list-style-type: none"> Anweisung 	
	Sozialform(en)	<ul style="list-style-type: none"> Sechs Teilnehmenden arbeiten in Partnerarbeit, zwei in Einzelarbeit 	
	Medien	<ul style="list-style-type: none"> PC mit Bildbearbeitungsprogramm 	

2 Umsetzung

Zeit	Phase	2) Die Bedienung der Bearbeitungstools lernen	Medien
10 Min.	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> Wiederholen der einzelnen Tools in einer Gesprächsrunde 	<ul style="list-style-type: none"> PC mit Bildbearbeitungsprogramm
45 Min.	Erarbeitung	<ul style="list-style-type: none"> Anweisung: Ein Bild wird retuschiert. Die TN starten in den jeweiligen Gruppen und machen Schritt für Schritt nach, was die Gruppenleiterin am Bildschirm vormacht. Wichtig: Erst macht die Gruppenleiterin vor, dann wird gemeinsam nachgemacht 	<ul style="list-style-type: none"> PC mit Bildbearbeitungsprogramm
15 Min.	Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> Austausch zur Lehr-Lern-Einheit 	<ul style="list-style-type: none"> Arbeitsblatt

3 Bilanzierung

Kompetenzentwicklung der Lernenden

Beobachtung	<ul style="list-style-type: none"> • Unsystematische Beobachtung, da Gruppenleiter in der Unterweisung aktiv beteiligt ist • Freies Notieren am Ende der Einheit
Prüfung	<ul style="list-style-type: none"> • Praktisch in Form einer neuen Retusche Aufgabe • Wissen & Fertigkeit werden fokussiert
Transfer (Beobachtung/Prüfung)	<ul style="list-style-type: none"> • Outcome sichtbar in der täglichen Arbeit, die Fachkraft beobachtet, ob das neu erlernte Wissen auch bei anderen Aufgaben eingesetzt wird

Kompetenzentwicklung der Lehrenden

Feedback	<ul style="list-style-type: none"> • In Form von Blitzlicht oder Reporter am Ende der Sequenz mit den Lernenden
Reflexion	<ul style="list-style-type: none"> • Speist sich aus Feedback und Ablauf der Lehr-Lern-Einheit und kann in kommende Unterweisungen einfließen

Schlussfolgerungen

Lernende	<ul style="list-style-type: none"> • Wenn der Gruppenleiter und die anderen Teilnehmer*innen gleichzeitig gemeinsam arbeiten, trifft dies bei den Teilnehmenden auf die größte Zustimmung. Hier fällt das Lernen leicht.
Lehrende	<ul style="list-style-type: none"> • Einheit 3 (eigenständiges Retuschieren) sollte noch ein zweites Mal durchgeführt werden, um das Gelernte noch besser zu festigen • Die Einheit sollte nur vormittags durchgeführt werden, da hier die Konzentration bei den Teilnehmer*innen am höchsten ist.

Materialien

Portraitretusche Anleitung

(Hinweis: Bild KI-generiert)

Das Steckenpferd von Bildbearbeitungsprogrammen ist und bleibt die Beauty-Retusche und heute lernen Sie die verschiedenen Tools kennen, mit dem Sie jedes Portrait bearbeiten können.

Step 1:

Laden Sie das Bild „Retusche“ in ihr Bildbearbeitungsprogramm und machen Sie sich eine Kopie des Bildes. (Damit Sie zu einem späteren Zeitpunkt nachschauen können, was sich verändert hat)

Step 2:

Zuerst werden wir die Augenringe entfernen:

1. Ausbessern-Werkzeug:

Duplizieren Sie das Bild ein weiteres Mal. (Sie haben nun 3 Ebenen)

Wählen Sie das Ausbessern-Werkzeug aus.

2. Nun wählen Sie den Bereich aus, den Sie ändern möchten.

Klicken Sie in die Mitte der ausgewählten Fläche und schieben Sie diese nach unten Richtung Wange.

Regeln Sie die Deckkraft des Bildes nach unten. Reduzieren Sie anschließend Ebene 2 und 3 auf eine Ebene.

Vorher:

Nachher:



Tipp: Befindet sich auf der Wange schon eine größer Hautunreinheit, entfernen Sie diese schon davor mit dem Bereichsreparatur-Pinsel. Dies tun Sie auf einer neuen Ebene die sie „Retusche arbeiten“ nennen.

Step 3:

Im nächsten Schritt verbessern wir grobe Hautunreinheiten und entfernen störende Härchen im Gesicht.

Bereichsreparatur-Pinsel: Mit dem Reparatur-Pinsel können Sie Unreinheiten korrigieren, sodass diese im umgebenden Bild nicht mehr auffallen. Probieren Sie es an kleinen Hautunreinheiten aus.

Kopierstempel: Mit dem Kopierstempel nehmen Sie bei gedrückter Alt-Taste einen Bildbereich aus dem Bild auf und übertragen ihn mit einem Klick ins Dokument auf einen anderen, gewünschten Bereich. Beim Malen bewegt sich die gesetzte Quelle synchron mit.

– Abstand und Winkel bleiben dabei erhalten. (Spielen Sie dabei immer mit der Deckkraft)

Das vorliegende Beispiel wurde eigenverantwortlich durch eine der zwanzig Modellwerkstätten erarbeitet, die am Forschungsprojekt GuBiP (Gute Bildungspraxis: Handlungsempfehlungen zur methodischen Gestaltung Beruflicher Bildung in Werkstätten) teilgenommen haben. Das Beispiel gibt einen Einblick in die mögliche Umsetzung des vonseiten der wissenschaftlichen Begleitung entwickelten PlaUsiBel-Ansatzes. Die wissenschaftliche Begleitung übernimmt keine Verantwortung für die Richtigkeit und Qualität des vorliegenden Umsetzungsbeispiels

Vorher:



Nachher:



Achtung: Bereichsreparatur-Pinsel & Kopierstempel nie auf der Originalebene anwenden, sonst kann dies nicht mehr korrigiert werden.

Step 4: Feinschliff der Haut/ Make-Up Effekt:

1. Wählen Sie die Ebenen Kopie und wählen Sie dann den Ebenenmodus: Lineares Licht
2. Gehen Sie dann zu Bild-> Umkehren oder klicken Sie command + I.

Nun müsste Ihre Datei so aussehen:



3. Nun wählen Sie unter dem Reiter Filter -> sonstige Filter -> den Hochpassfilter und stellen den Radius auf ca. 14-16 ein. Klicken Sie dann auf O.k.
4. Gehen Sie dann wieder zu Filter -> Weichzeichnungsfilter -> Gauscher Weichzeichnungsfilter. Wählen Sie hier einen Radius um die 4,1.

Haben Sie die beiden Filter korrekt angewendet, müsste das Bild ungefähr so aussehen:



5. Jetzt fügen wir eine Ebenenmaske (Feld Ebenen) hinzu und wandeln das weiße Feld der Maske mit command + i in ein schwarzes Feld.
So haben wir den Vorteil, dass wir den Filter mit dem Pinsel sanft im Gesicht herausarbeiten können.

Wichtig:

1. Schwarz entfernt und Weiß fügt hinzu.
2. Stellen Sie den Pinsel niemals auf 100 % Deckkraft und passen Sie die Größe an.

Info: Diese Methode ist eine sehr beliebte Methode, um Gesichter weich zu zeichnen.

Step 5:

Für ein natürliches Färben der Lippen ist der Pinsel ein gutes Werkzeug.

Erstellen Sie eine neue Ebene. Wählen Sie zum Abfahren der Lippen einen runden weichen Pinsel und einen Rotton der zu den Lippen passt. Stellen Sie den Modus der Ebene dann auf „Weiches Licht“ und spielen Sie mit der Transparenz. (Diese Variante eignet sich auch für Rouge).



Step 6:

Nun schauen wir uns die Augen genauer an:

Diese sind sehr dunkel und ohne Reflexion, nach der Bearbeitung haben Sie mehr Leben.

1. Erstellen Sie eine neue leere Ebene. Legen Sie eine weiße Ellipse über das Auge. Es macht nichts aus, wenn es etwas über dem Auge steht:
2. Nun gehen Sie zum Reiter Filter->Weichzeichnungsfilter-> Gauscher Weichzeichnungsfilter. Radieren Sie die weiße Fläche die über das Auge hinaus geht vorsichtig weg.
3. Wählen Sie als Modus „Ineinanderkopieren“ und spielen Sie etwas mit der Transparenz. Danach dasselbe Spiel mit dem anderen Auge.

Am Ende:
Reduzieren Sie alle Ihre Ebenen auf eine Ebene (außer Ihr Original).
Nun können Sie den Vorher/Nachher Effekt anschauen.



Step 7:

Nun öffnen wir bei den Verflüssigen-Filter: Mit diesem können wir die Proportionen des Gesichtes ändern. Diese Funktion nutzen wir nur für unsere Übung. In der Portraitretusche ist er mit Vorsicht zu genießen, da man mit diesem Gesichter komplett entfremden kann.

