



KUNST



Vorbemerkungen zum schuleigenen Arbeitsplan der Fachgruppe Kunst am Gymnasium Groß Ilsede

Die Fachgruppe Kunst versucht bestmöglich die curricularen Anforderungen mit der SchülerInnenwirklichkeit zu verknüpfen, indem sie aktuelle, konträre oder auch klassische Themenbereiche auswählt. Verbindlich zu trainieren sind die in den Kapiteln 3.2 und 3.3 genannten prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen sowie die in Kapitel 3.4 vorgestellte kunstgeschichtliche Orientierung. Welche Kompetenzen wie in einem Thema gebündelt auftauchen und wann diese im Laufe des Jahres behandelt werden, bleibt der Lehrkraft nach individueller Absprache mit dem restlichen Kunstkollegium überlassen, da es für manche Kunstwerke nur begrenzten Stauraum gibt.

Folgende Beschlüsse hat die Fachkonferenz verabschiedet:

- [Die verbindlich zu erreichenden Kompetenzen wurden den einzelnen Jahrgängen zugeordnet, wie der Übersicht und den Tabellen zu entnehmen ist.
- [Die Kompetenz der zentralperspektivischen Darstellung wird im Jahrgang 8 eingeführt und Jahrgang 9 wiederholt.
- [Im Jahrgang 5 wurde mit dem Fach Geschichte ein Fächerübergreif (Steinzeitmalerei) vereinbart.
- [Die Gewichtung der schriftlichen, fachpraktischen und mündlichen Noten für die einzelnen Jahrgänge ist der beiliegenden Tabelle zu entnehmen.
- [Die den Jahrgängen zugeordneten prozessbezogenen Kompetenzen (Tabellen auf Seite 6, 9, 13) werden auch im Laufe eines Doppeljahrgangs kontinuierlich vertiefend wiederholt und deswegen nicht den einzelnen Grundlagen und inhaltsbezogenen Kompetenzen verbindlich zugeordnet. Verbindlich ist aber, dass sie bis zum angegebenen Schuljahrgang erreicht sind.
- [Die KunstkollegInnen stimmen überein, dass inklusionsfördernde Massnahmen selbstverständlich sind und seit jeher im Fach Kunst stattfinden. Da jeder individuelle Anlagen besitzt, kann kein allgemeingültiges Konzept erarbeitet werden, sondern der Unterricht basiert auf dem jeweiligen Förderplan.

Leistungsbewertung im Fach Kunst in der Oberstufe

Jahrgang 11		Jahrgang 11		Jahrgang 12		Jahrgang 12	
gNiveau (2 Std.)		eNiveau (4 Std.)		gNiveau (2 Std.)		eNiveau (4 Std.)	
1. Hj.	2. Hj.	1. Halbjahr	2. Halbjahr	1. Halbjahr	2. Halbjahr	1. Halbjahr	2. Halbjahr
1 Klausur (2 h)	1 Klausur (2 h)	2 Klausuren (2 h + 2 h)	1 Klausur (2 h)	1 Klausur (2 h)	1 Klausur (2 h)	2 Klausuren (2 h + 4 h)	1 Klausur (6 h)
30 %	30 %	= 40 %	= 30 %	= 30 %	= 30 %	= 40 %	= 30 %
2xMA	2xMA	2 x MA	2 x MA	2 x MA	2 x MA	2 x MA	2 x MA
30%	30%	= 30 %	= 30-40 %	= 30 %	= 30 %	= 30 %	= 30-40 %
Praxis	Praxis	Praxis	Praxis	Praxis	Praxis	Praxis	Praxis
40%	40%	= 30 %	= 30-40 %	= 40 %	= 40 %	= 30 %	= 30-40 %

MA = Mitarbeit im Unterricht

Der Prozentsatz, mit dem **Klausuren** gewertet werden, ist als verbindlich anzusehen.

Wie der Anteil der **Praxis** und der **Mitarbeit im Unterricht** aufgeteilt wird, entscheidet die jeweilige Lehrkraft je nach Kursthema.

Es ist zu beachten, dass zur Mitarbeit im Unterricht neben den mündlichen Beiträgen (Unterrichtsgespräch, Diskussion, Vortrag eines Referats) auch schriftliche Arbeiten (Datensammlungen, Konzepte, Protokolle) und praktische Beiträge (Skizzen, Ideensammlung, bildhafte Vorbereitungen) gehören.

Leistungsbewertung im Fach Kunst in der Mittelstufe

Klasse 5	Klasse 6 (epochal)	Klasse 7	Klasse 8 (epochal)	Klasse 9	Klasse 10
1 Leistungsnachweis pro Halbjahr (Präsentation oder theoretisch-praktische Arbeit) = 10%	1 Leistungsnachweis pro Halbjahr (Präsentation oder theoretisch-praktische Arbeit) = 10%	1 Leistungsnachweis pro Halbjahr (Präsentation oder theoretisch-praktische Arbeit) = 10%	1 Leistungsnachweis pro Halbjahr (Präsentation oder theoretisch-praktische Arbeit) = 10%	1 Leistungsnachweis pro Halbjahr (Präsentation oder theoretisch-praktische Arbeit) = 10 – 20 %	2 Leistungsnachweise pro Schuljahr, einer sollte eine Bildanalyse und -interpretation sein = 20-30%
Praxisergebnisse = 70-80 %	Praxisergebnisse = 70-80 %	Praxisergebnisse = 70-80 %	Praxisergebnisse = 60-70 %	Praxisergebnisse = 50 - 60%	Praxisergebnisse = 40 -50 %
Mitarbeit = 10-20 % (Definition siehe oben)	Mitarbeit = 10-20 % (Definition siehe oben)	Mitarbeit = 10-20 % (Definition siehe oben)	Mitarbeit = 20-30 % (Definition siehe oben)	Mitarbeit = 30 % (Definition siehe oben)	Mündliche Mitarbeit = 30 %

VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH					
Bis Ende Jg. 5 zu erreichen	Inhaltsbezogene Kompetenzen der ...		Kunstgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächerübergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Grundlagen: Farbe	<ul style="list-style-type: none"> - erstellen und verwenden Farbmischungen, - und setzen deckende und lasierende Maltechniken ein, • verwenden malerisch Farbkontraste, • erproben Farbe als Ausdrucksmittel. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren Farben nach einem Ordnungssystem, • benennen wesentliche Farbbeziehungen und leiten Farbwirkungen ab, • erkennen an Werken der Moderne Farbe und Gestus als ausdruckswirksames Element. 	Die Schülerinnen und Schüler haben Einblicke in Farbe und Gestus als Ausdruck in Werken der Moderne.	Zum Beispiel: Paul Klee: Südliche Gärten, Tiere von Franz Marc, die Höhle von Lascaux Die vier Jahreszeiten: Warme und kalte Farben. Die vier Elemente: Die Ausdruckskraft der Farbe. Wilde und zahme Tiere: Ausdrucksbezogene Abstraktion in Form und Farbe. Tiere der Steinzeit: Malen mit Pigmenten	Fächerübergreif mit Geschichte
Grundlagen: Linie	<ul style="list-style-type: none"> • erproben experimentell unterschiedliche grafische Spuren, Techniken sowie einfache Drucktechniken und wenden diese an, • stellen Druckerzeugnisse her und nutzen Mischtechniken. 	<ul style="list-style-type: none"> • benennen grafische Elemente und Mittel des Ausdrucks, - beschreiben und unterscheiden einfache Drucktechniken 	Grafische Werke zu Beginn der Neuzeit	Tiere der Altsteinzeit: Kohlezeichnung, Fell- und Landschaftsstrukturen, Überschneidungen Illustration des Gedichts „Gruselett“, Monotypie. Krähen im Winterwald: Pappstreifendruck, Schwammdruck	Fächerübergreif mit Geschichte
Grundlagen: Komposition	<ul style="list-style-type: none"> • ordnen Bildelemente nach einfachen Prinzipien der Komposition bzw. des Layouts, • erproben die Wirkungen unterschiedlicher Anordnungen. 	<ul style="list-style-type: none"> - benennen einfache Prinzipien der Anordnung. 		Überschneidung bei Steinzeittieren Staffelung in den Raum Langweilige Komposition (Reihung, Streuung) kontra spannende Komposition (Häufung, Diagonale), Titelbild des PC-Spiels „Große Fische fressen kleine Fische“	Fächerübergreif mit Geschichte
Bild der Zeit – Bildsequenz	<ul style="list-style-type: none"> - planen und gestalten ein Bilderbuch bzw. eine Bildsequenz, - verwenden unterschiedliche Gestaltungsmittel und -verfahren, - gestalten ein Layout, insbesondere durch die Montage von Bild und Text. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren Bildsequenzen, - erläutern Aufbau und Gestaltung von Bildsequenzen, - vergleichen Bilderbücher oder Bildsequenzen, - reflektieren die Verknüpfung zwischen Bild und Text. 		Illustration des Gedichts „Gruselett“, Monotypie „Nachts in der Küche“, eine selbsterfundene Bildergeschichte „Ein Forschertagebuch“ (aleatorisch hergestellte Blätter werden überarbeitet und zu einer Geschichte weitergearbeitet) „Comic“ – mit der Themenstellung „Ich als Superheld“	

		VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH			
Bis Ende Jg. 6 zu erreichen (epochal)	Inhaltsbezogene Kompetenzen der ...		Kunstgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächerübergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Bild des Menschen: Inszenierung	<ul style="list-style-type: none"> - erstellen inszenierte Porträtfotografien, - setzen Mimik, Gestik und Körpersprache ein, • gestalten Orte und Situationen zur Erstellung von Fotografien, • verwenden einfache fotografische Gestaltungsmittel, • setzen digitale Medien ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - Beschreiben und analysieren inszenierte Porträtfotografien, - analysieren fotografische Gestaltungsmittel, - vergleichen Formen und Bedeutungen von inszenierten Porträts von Kindern und Jugendlichen, - erläutern Bezüge zwischen Mitteln der Inszenierung vor und mit der Kamera 	Die Schülerinnen und Schüler haben Einblicke in Formen und Bedeutung des inszenierten Porträts von Kindern und Jugendlichen.	<p>Ich und mein Hobby Mein Foto auf Schüler-VZ Ich bin ein heimlicher Held Mein Alltags- und mein Faschingsgesicht</p>	
Bild des Raumes: Fantastische Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - bauen fantastische Raumgebilde, • setzen grundlegende Bau- und Konstruktionsprinzipien ein, • verwenden unterschiedliche Materialien, Stoffe und Werkzeuge, - gestalten Räume und Bauten nach ästhetischen und konstruktiven Merkmalen. 	<ul style="list-style-type: none"> • leiten auf spielerischer und experimenteller Erfahrung basierende Eigenschaften von Innen- und Außenraum ab, • beschreiben Materialwirkungen, Formqualitäten von Räumen und Bauten, • vergleichen Beispiele der fantastischen Architektur oder der künstlerischen Rauminstallation. 	Die Schülerinnen und Schüler haben Einblicke in verschiedene Aspekte von Bebauung, fantastischen Bauten und Architektur	<p>Z.B.: Hundertwasser, Rizzi-Haus in BS, Phaeno in WOB, Baumhäuser, Frank O. Gehry: Bilbao Ein Museum für besondere Dinge. Ein Haus für einen besonderen Menschen. Das Wohnzimmer von Superman. Intergalaktisches Wohnen Sprechende Architektur – Besondere Menschen bauen besondere Häuser Wie wohnt die Erforscherin seltener Amazonasorchideen? Welches Haus wünscht sich ein Profibasketballer? Wo fühlt sich ein Weltraumpionier wohl?</p>	Berufsbild: Architekt/in
Wiederholung der Grundlagen der Malerei, Zeichnung, Komposition	Siehe Jahrgang 5	Siehe Jahrgang 5		Befreit den Frühling (Décollage)	

Prozessbezogene Kompetenzen: Verbindlich bis zum Ende des Schuljahrgang 6

Produktion		Rezeption	
Bilder imaginieren und kommunizieren	Die Schülerinnen und Schüler ...	Bilder beschreiben	Die Schülerinnen und Schüler ...
P 01 P 02	- imaginieren spielerisch und fantasievoll Bilder und sprechen darüber.	R 01 R 02 R 03	- beschreiben anschaulich Bilder - benennen Motive im Bild - erläutern wahrgenommene Stimmungen
Bilder planen und gestalten		Bilder analysieren	
P 03 P 04 P 05 P 06	- erproben Materialien spielerisch und setzen Techniken experimentell ein, - nutzen Werkzeuge sachgerecht, - erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache, - nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten	R 04 R 05 R 06	- benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen, - ordnen Bildelemente und verknüpfen diese, - benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
Prozesse reflektieren		Bilder interpretieren und vergleichen	
P 07 P 08 P 09	- beschreiben Bildfindungsprozesse - benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen, - dokumentieren Gestaltungsprozesse.	R 07 R 08 R 09 R 10	- nennen einen ersten Eindruck, - deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrungen, - vergleichen Bilder, - bewerten Bilder.
Bilder präsentieren			
P 10	- beschreiben ihre Bilder		
P 11	- ordnen eigene und fremde Bilder nach Kriterien, benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede,		
P 12	- erproben Präsentationsmöglichkeiten		

	VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH				
Bis Ende Jg. 7 zu erreichen	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen der ...		Kunstgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächerübergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Bild des Menschen: Figurative Plastik	<ul style="list-style-type: none"> - entwickeln und gestalten figurative Plastiken oder Skulpturen im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion, - verwenden körper- und raumbildende Gestaltungsmittel, - setzen plastische oder skulpturale Verfahren ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren bildsprachliche Mittel von Plastiken oder Skulpturen - ordnen plastische Werke im Spannungsfeld von Figuration und Abstraktion ein. 	plastische Werke im Spannungsfeld von Figuration und Abstraktion,	z.B.: Michelangelos David und Ossip Zadkines Mahnmal für Rotterdam Menschl. Figur als Denkmal Fotoreihe zur Körpersprache Expressiv oder naturnah, Steigerung der Form durch die Farbigkeit der Oberfläche	
Bild der Zeit: Fotosequenz	<ul style="list-style-type: none"> • nutzen fotografische Gestaltungsmittel, - nutzen Mittel der Bildbearbeitung, - erstellen eine Fotosequenz aus eigenen Fotografien durch Montage. 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren Fotosequenzen und deren Gestaltungsmittel, - vergleichen Beispiele künstlerischer Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment. 	Beispiele der künstlerischen Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment	Bildgeschichte aus dem Schulalltag (Mobbing, Versagensängste, Zensurenstress, ...) Verwandlung einer Orange (eines Fahrrads) „Foto-Roman“ – Die Schüler entwickeln in Gruppen eine Krimisequenz, die in der Schule spielt („Der Kartendiebstahl“, „Panik in der Mensa“, etc.) „Wenn ich mal groß bin...	
Bild der Dinge: Objektdarstellung	<ul style="list-style-type: none"> • stellen Objekte nach der Anschauung und Vorstellung dar, • setzen grafische und malerische Gestaltungsmittel ein, • nutzen grafische und malerische Mittel im Spannungsfeld von Darstellungswert und Ausdruckswert. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren grafische und malerische Objektdarstellungen, • vergleichen deren Abbildungs- und Ausdrucksqualitäten. 	Veränderungen der Raumdarstellung und Sichtweisen von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit.	z.B.: Dürers Murmeltier, Monster bei Schongauers Versuchung des Hl. Antonius Porträt eines Kuschtier, (Finelinerzeichnung mit Schraffuren, Plastizität, Materialität, Proportionen erfassen) Spiel: Greifen und begreifen, fassen und erfassen. Zufallsobjekte zeichnen . Instruktionszeichnungen nach E. Wurm (Anhang Material1)	
Grundlagen: Komposition	<ul style="list-style-type: none"> - setzen kompositorische Prinzipien bei zwei- und dreidimensionalen Bildern ein, - variieren Kompositionen und vergleichen sie Wirkungsbezogen, - erstellen Bilderfolgen durch Montage. 	<ul style="list-style-type: none"> - benennen kompositorische Prinzipien und leiten deren Wirkungen ab. 		Symmetrie kontra Asymmetrie Formataufteilung, Einsatz von Hell-Dunkel-Kontrasten, Mittel der Raumdarstellung „Druckverfahren Schwammdruck“ – Oberthema „Tierherden“	
Grundlagen: Farbe	<ul style="list-style-type: none"> - wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Farbe an, - setzen malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlichen Wirkungen ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - Analysieren Farbbeziehungen und Farbfunktionen und leiten deren Wirkungen ab, - benennen malerische Mittel zur Erzeugung von Raumillusion und überprüfen deren Wirkungen. 		Munchs Schrei als Graphik wird in verschiedene Farbversionen umgesetzt. „Kunstchamäleon“	

VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH					
Bis Ende Jg. 8 zu erreichen (epochal)	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen der ...		Kulturgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächer- übergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Grundlagen: Linie	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellen Skizzen und entwickeln Entwurfszeichnungen, • stellen Gesehenes mit grafischen Mitteln naturalistisch dar, • erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten verschiedener grafischer Mittel, - stellen Bilder mit Hilfe einer druckgrafischen Technik her. 	<ul style="list-style-type: none"> - überprüfen und vergleichen Bilder bezüglich der Umsetzung naturalistischer Darstellung, - analysieren grafische Mittel und leiten deren Wirkungen ab, - analysieren Bilder auf ihre spezifische druckgrafische Formensprache. 	Ausprägungen der Druckgrafik	Zum Beispiel: Dürers Rhinoceros Monster bei Schongauers Versuchung des Hl. Antonius Felixmüller, Arbeiter Vallotton Porträt eines Kuschtiers (Finelinerzeichnung mit Schraffuren, Plastizität, Materialität, Proportionen erfassen) Kuschtiere (oder Anderes) als Radierung in Kunststoffplatten „Help“ oder „Wanted“, das Minimalplakat im Linoldruck Schilder wie „Crossing“ oder Attention“ Schokokuss mit und ohne Biss	
Bild des Raumes: Raumdarstellung	<ul style="list-style-type: none"> - realisieren räumliche Wirkungen auf der Fläche, - nutzen raumbildende Gestaltungselemente und linearperspektivische Verfahren. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren Mittel der Raumdarstellung, - weisen die Veränderung der Raumdarstellung und die Sichtweise von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit nach. 	Die Veränderung der Raumdarstellung und der Sichtweisen von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit	Zum Beispiel: Piranesi, Escher, Hogarth, Großstadtimpressionen/Hochhäuser in Militärperspektive Ecke einer unaufgeräumten Garage, Jugendzimmerecke Bauklotzstillleben „Mein Traumzimmer“ – nach Einführung in zentralperspektivische Gestaltungsweisen (hier eignet sich auch gut die Vorlage aus „Wahrnehmen und Abbilden“ von Rainer Grimm, S.26/27)	Berufsbild: Architekt/in
Wiederholung der Grundlage Komposition	Siehe Jahrgang 7	Siehe Jahrgang 7			

Prozessbezogene Kompetenzen: Verbindlich bis zum Ende des Schuljahrgang 8

Produktion		Rezeption	
Bilder imaginieren und kommunizieren	Die Schülerinnen und Schüler ...	Bilder beschreiben	Die Schülerinnen und Schüler ...
P 12	- imaginieren unterschiedliche Bildideen und tauschen sich darüber aus.	R 11 R 12 R 13	- beschreiben anschaulich Bilder - benennen Motive im Bild - erläutern Ausdrucksformen
Bilder planen und gestalten		Bilder analysieren	
P 13 P 14 P 15 P 16	- wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an, - nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten, - setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein, - wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an.	R 14	- analysieren und vergleichen Bilder hinsichtlich Bildraum und Bildkomposition
Prozesse reflektieren		Bilder interpretieren und vergleichen	
P 17 P 18 P 19 P 20	- beschreiben und dokumentieren Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren, - strukturieren Gestaltungsprozesse, - variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen, - bewerten Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren.	R 15 R 16 R 17	- interpretieren Bilder - interpretieren vergleichend Bilder - bewerten Bilder.
Bilder präsentieren			
P 21 P 22 P 23	- erläutern ihre Ergebnisse, - reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung, - erproben Präsentationsmöglichkeiten und reflektieren deren Wirkungen.	R 18	- Bewerten Präsentationsformen von Bildern

		VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH			
Bis Ende Jg. 9 zu erreichen	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen der ...		Kunstgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächerübergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Grundlagen: Farbe	<ul style="list-style-type: none"> - wenden malerische Techniken sowie Mischtechniken an, - erproben Farbe experimentell, - setzen gezielt Farbmischungen, Farbkontraste und Farbqualitäten ein. 	<ul style="list-style-type: none"> - benennen unterschiedliche Malweisen und Farbkonzepte, - analysieren Farbe und Farbfunktion und verknüpfen die Ergebnisse. 		Landschaftsmalerei: Romantik, Impressionismus, Expressionismus, Surrealismus Oder Menschendarstellung (Jawlensky, Kirchner,...) Die Darstellung des Baumes in verschiedenen Kunststilen Übungsreihe: - Landschaftsraum (Luft- und Farbperspektive) mit Grün, Blau und Weiß Zwei identische Landschaften drücken durch Farbeinsatz entgegengesetzte Wirkungen aus Landschaftsmalerei aller Art, z.B. Casper David Friedrich, Claude Monet, Ernst Heckel, Emil Nolde, Salvatore Dali, Veränderung/ Aktualisierung des ‚Einsamen Baumes‘ (CDF) Der Blick aus dem Fenster (Malerei) Phantastische Landschaften Nachbild: wie verändert sich eine Landschaft (z.B. C.D. Friedrich, Wanderer über dem Nebelmeer) Darstellung der eigenen Stimmung in Form einer ‚Seelenlandschaft‘	
Grundlagen: Linie	<ul style="list-style-type: none"> • erstellen Scribbles, Skizzenfolgen und farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten. - entwerfen perspektivische Konstruktionen und nutzen raumbildende Mittel. 	<ul style="list-style-type: none"> • bewerten eigene und fremde Entwurfszeichnungen, - analysieren perspektivische Konstruktionen und die Darstellung von Raum • analysieren und interpretieren bzw. bewerten grafische Werke. 		Stillleben, Sachzeichnung, Objekt im Raum Integriere eine gezeichnete Hand in eine Landschaft, so dass ein surrealer Effekt entsteht. Designprodukte in Seitenansicht und Draufsicht 1:1 abzeichnen, z.B. Duschgelflaschen.	Berufsinformation: Kommunikationsdesign und Produktdesign
Grundlagen: Komposition	<ul style="list-style-type: none"> • setzen die Wirkungen der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein, • weisen zeichnerisch Kompositionsstrukturen nach. 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren und deuten die Komposition von Bildern, • vergleichen unterschiedliche Kompositionen hinsichtlich ihrer Wirkungen 		Landschaftsmalerei: Vorder-, Mittel-, Hintergrund Layout eines Werbeplakats	
Bild der Dinge: Design	<ul style="list-style-type: none"> - setzen einen Designauftrag um, - wenden Designkriterien unter Berücksichtigung der Zielgruppe an, - visualisieren die Designkonzeption. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren und vergleichen Beispiele des Produkt- oder Kommunikationsdesigns, - bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen, - bewerten Produkte des Kommunikationsdesigns, - erläutern die Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes und verdeutlichen daran Designgeschichte. 	Designgeschichte an einem Beispiel	Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs verfremden , neue Designobjekte zielgruppenorientiert entwerfen z.B. Kugelschreiber, Zahnbürsten, ... Weitere Beispiele: der Stuhl, das Besteck, das Bügeleisen, ... (Filme von Arte, StM fragen) Stimmungen in Moodboards umsetzen Fiktive Designarbeitsaufträge lösen und präsentieren Designobjekte aus dem Umfeld der SchülerInnen analysieren: Handy, Schultaschen, ... Anfertigung eines Produktes (Flakon, Spülmittelflasche, Lampe, Regal, „absurdes Produkt“ (Odol-Flasche als Mars-Riegel, z.B.) - Entwicklung eines Logos - Gestaltung einer Zeitschrift-Seite/ eines Plakates - Plakat klassisch: Bildmotiv tongetrennt etc. --- mit Pinsel etc. auf Tonkarton gemalt - Verpackungsdesign (TetraPack, CD – Cover, etc.) - Übung 1: Ei aus dem Fenster - Übung 2: Eierbecher aus Papier (materialgerecht) - Übung 3: Designzeichnen: Skizze, Scribble, Entwurf, 3 – Tafel – Projektion, Isometrie, Präsentation - Lampe aus PET - Flaschen - Regal (Beton, Gewindestangen, Schrauben, MDF-Platten)	Berufsinformation: Kommunikationsdesign und Produktdesign

		VERBINDLICH - VERBINDLICH - VERBINDLICH			
Bis Ende Jg. 10 zu erreichen	Inhalts- und prozessbezogene Kompetenzen der ...		Kunstgeschichtliche Orientierung	Mögliche Unterrichtsthemen	Fächerübergreif
	... Produktion Die Schülerinnen und Schüler Rezeption Die Schülerinnen und Schüler ...			
Bild des Menschen: Menschendarstellung	<ul style="list-style-type: none"> - gestalten Bilder des Menschen - fertigen Studien zur Gestalt des Menschen unter Berücksichtigung der Proportionen an. 	<ul style="list-style-type: none"> - erläutern unterschiedliche Funktionen von Menschendarstellungen - beschreiben, analysieren, interpretieren und vergleichen Bilder des Menschen, - erläutern kunstgeschichtliche Aspekte der Menschendarstellung zwischen Abbildhaftigkeit und Abstraktion 	Aspekte der Menschendarstellung zwischen Abbildhaftigkeit und Abstraktion	<ul style="list-style-type: none"> Naturalistische Darstellung (Dürer) kontra expressionistische Ausdrucksweise (Kirchner) Gruppenarbeit: Menschen in Beziehungen (Menschen an der Bushaltestelle, SchülerInnen auf dem Schulhof) Menschen in Beziehungen (Folienmappe von Klett) erproben verschiedene Methoden zur Erzielung einer naturalistischen Menschendarstellung nutzen Farben zur Ausdruckssteigerung Der Frühnaturalismus und das bürgerliche Porträt -Das Ideal des Schönen -Das Repräsentations-porträt -Auf dem Weg zur Autonomie der Kunst 	
Bild des Raumes: Gebauter Raum	<ul style="list-style-type: none"> - planen und visualisieren Architektur - nutzen architekturbezogene Darstellungsverfahren, - erstellen Arbeitsmodelle. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren Bauwerke und Modelle bezüglich architektonischer Motive, Gestaltungsmittel und Bauprinzipien, - erkennen und vergleichen Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur 	Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur	<ul style="list-style-type: none"> Kaufhausarchitektur in Ilse (REWE; Lidl, Aldi) Moderne und historische Kirchen Hundertwasser kontra Hadid Wohnen im Turm, Haus am See, meine Studentenwohnung im Jahr 20xx, i-home/ smart house Architektonische Formensprache von der Antike bis zur Postmoderne, vom Bauhaus bis zum Dekonstruktivismus Grundbegriffe: Architekturfunktionen, Baukörper und deren Systeme, Konstruktion, Fassade, Grundriss, Aufriss, Längs- und Querschnitt, Isometrie, Axonometrie Filmreihe Baukunst: Gehry: Guggenheim Museum in Bilbao ... 	Berufsbild: Architekt/in
Bild der Zeit: Film	<ul style="list-style-type: none"> - realisieren einen Kurzfilm, einen Experimentalfilm oder filmische eine künstlerische Aktion, - setzen filmische und fotografische Gestaltungsmittel dramaturgisch ein, - verwenden filmische Montageformen, - erstellen mit grafischen oder fotografischen Mitteln ein Storyboard. 	<ul style="list-style-type: none"> - analysieren Filmsequenzen, - analysieren filmsprachliche und filmdramaturgische Mittel - erläutern die bedeutungstiftende Funktion der Filmmontage - erkennen Formen und Funktionen von Storyboards 	Beispiele des Films	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich zeitgenössischer Werbefilme (Autos, Handys, Internetverträge, ...) Mögliche Filmthemen - Abgedreht, - Mobbing, - Träumen - Einer für alle - alle für Einen Fachbegriffe zur Filmanalyse: Kameraeinstellung/Perspektive, Licht, Ton -Fritz Lang: Metropolis -Hitchcock: Die Vögel -Tom Tykwer: Lola rennt -Pepe Danquart: Schwarzfahrer -Hans Op de Beek - Staging Silence (1) + (2) 	Berufsbild: Werbefilmer/in

Prozessbezogene Kompetenzen: Verbindlich bis zum Ende des Schuljahrgang 10

Produktion		Rezeption	
Bilder imaginieren und kommunizieren	Die Schülerinnen und Schüler ...	Bilder beschreiben	Die Schülerinnen und Schüler ...
P 24	- imaginieren vielfältige, originelle und kreative Bildideen und kommunizieren diese.	R 19 R 20	- beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder, - bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung.
Bilder planen und gestalten		Bilder analysieren	
P 25 P 26	- entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen, - nutzen unterschiedliche Verfahren und künstlerische Strategien und setzen diese bei der Lösungsfindung um.	R 21 R 22 R 23	- erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern, - erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen, - nutzen angemessene Fachsprache.
Prozesse reflektieren		Bilder interpretieren	und vergleichen
P 27 P 28 P 29 P 30 P 31	- erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse, - planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen, - nutzen Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens, - finden und bewerten Lösungen für gegebene Problemstellungen, - erläutern die Intention und den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis.	R 24 R 25 R 26 R 27 R 28 R 29	- erschließen selbständig Bilder - interpretieren unter werkimmanenten und werktranszendenten Aspekten, - bewerten einzelne Deutungsansätze, - erörtern Alternativen, - beziehen begründet Stellung, - vergleichen differenziert Bilder.
Bilder präsentieren			
P 32 P 33	- vergleichen eigene und fremde Bilder und reflektieren diese, - entwickeln schulinterne oder öffentliche Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen und nutzen diese.		

Verteilung der Inhaltsbereiche mit Kerninhalten und Grundlagen auf die Jahrgänge				
5.Jahrgang				Bild der Zeit: Bildsequenz
	Grundlage: Farbe	Grundlage: Linie	Grundlage: Komposition	
6.Jahrgang (epochal)	Bild des Menschen: Inszenierung	Bild des Raumes: Fantastische Architektur		
Wiederholung	Grundlage: Farbe	Grundlage: Linie	Grundlage: Komposition	
7.Jahrgang	Bild des Menschen: Figurative Plastik		Bild der Dinge: Objektdarstellung (inkl.Parallelprojektion)	Bild der Zeit: Fotosequenz
	Grundlage: Farbe	Grundlage: Linie (ohne Druckgrafik)	Grundlage: Komposition	
8.Jahrgang (epochal)		Bild des Raumes: Raumdarstellung (Fluchtpunktperspektive)		
Wiederholung	Grundlage: Farbe	Grundlage: Druckgrafik	Grundlage: Komposition	
9.Jahrgang			Bild der Dinge: Design	
	Grundlage: Farbe (evtl. mitLandschaft oder mit Bild des Menschen)	Grundlage: Linie (Wiederholung der Fluchtpunktperspektive)	Grundlage: Komposition	
10.Jahrgang	Bild des Menschen: Kunsttheorie und Praxis	Bild des Raumes: Gebauter Raum		Bild der Zeit: Film
Wiederholung	Grundlage: Farbe	Grundlage: Linie	Grundlage: Komposition	