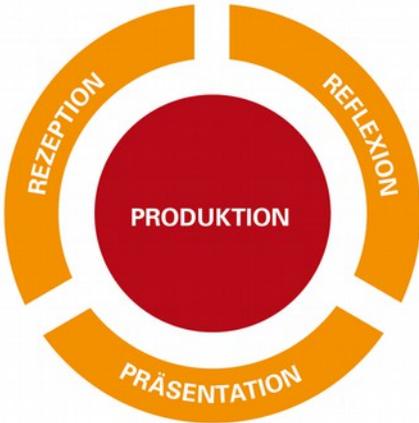


Schulcurriculum Bildende Kunst

Um dem gestalterischen Arbeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, verzichten der Bildungsplan und die Curricula in Bildender Kunst in den fachpraktischen Bereichen auf Niveaudifferenzierung. Die inhaltsbezogenen Teilkompetenzen in diesem Bereich sind auf mittlerem Niveau abgebildet. Niveaudifferenzierungen im Bereich Bild sind bei der Umsetzung des Beispielcurriculums entsprechend der konkreten Aufgabenstellung zu berücksichtigen. Ebenso können Bezüge zu einzelnen Leitperspektiven unter Berücksichtigung einer konkreten Lerngruppe und Aufgabenstellung hergestellt werden.

Schulcurriculum Klasse 5/6

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise,
	<p>Bild:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen (3) Bilder erschließen (formal, thematisch, motivisch), (4) Bilder differenziert charakterisieren und beurteilen, (5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen (6) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren, 	<p>Verschiedene Bildformate unter verschiedenen gestalterischen Aspekten verbalisieren (auch intuitiv). Unterschiede erkennen. Auf die Herstellungsweise, Bildgattung, Komposition und Farbgebung eingehen. Bilder nachstellen, nachspielen, visuell und kognitiv erfahren, experimentell erschließen. Besprechungen in der Klasse, Ausstellungssituationen simulieren, spontane Verbalisierung von Zwischenergebnissen, Einübung von konstruktiver Kritik. Eigene Bilder im Vergleich zu Werken der Kunstgeschichte erfahren. Werke der</p>	<p>Bilder erschließen: Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Fotografie, Film, Architektur, Performances,</p>

	(7) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen	Kunstgeschichte als Anlass zum eigenen Tun nehmen. Eigene Geschichte und Hintergründe in das gestalterische Tun einfließen lassen. Bildbesprechungen an Originalen und anderen Orten außerhalb des Kunstraumes.	
Grafik - unterschiedliche Techniken			
	<p>Grafik</p> <p>(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, HellDunkel) differenzierend erproben und bewusst anwenden</p> <p>(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen</p> <p>(7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen</p> <p>(3) Raumbeziehungen (zum</p>	<p>verschiedene grafische Mittel einsetzen</p> <p>Spuren auf dem Papier</p> <p>Linie und Fläche - Bild und Schrift - Ordnungen; Format, Richtung, Reihung, Streuung, Ballung - Gegenständliche und ungegenständliche Darstellung</p> <p>Vom Zufall gelenkt</p> <p>Zufallsverfahren anwenden und Ergebnisse als Gestaltungselemente wahrnehmen, reflektieren und zur Weiterverarbeitung nutzen, aus- und umdeuten verschiedene grafische Mittel einsetzen.</p> <p>Bildausschnitt, Bildeinteilung,</p>	<p>Linie wird erkundet</p> <p>Linie wird erkundet, gelenkt und experimentell.</p> <p>Zufallstechniken z.B. Monotypie (Druckgrafik), Decalcomanie, Grattage, Frottage,</p>

	<p>Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (zum Beispiel Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge) Druckgrafik: (4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert und gezielt anwenden</p>	<p>Bildreihen, Erzeugung von räumlicher Wirkung mit einfachen Mitteln</p> <p>Drucken, experimentelles Drucken,</p>	<p>Ordnungen; Format, Richtung, Reihung, Streuung, Ballung, Überschneidung,....</p> <p>z.B. Monotypie, Linoldruck, Syrenplatten, Materialdruck, Hochdruck, Pappdruck, Schablonendruck,</p>
<p>Malerei – Farbkreis</p>			
	<p>Malerei (1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen</p>	<p>Gegenständliche und ungegenständliche Darstellung</p> <p>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe und Farbkontrasten und Farbbeziehungen</p>	<p>Themen aus dem Erlebnisbereich der Schüler/-innen</p> <p>Farbkreis, ausgewählt Farbkontraste, Kalt-Warm-Kontrast</p>

	<p>(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen (3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen</p> <p>1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen</p>	<p>unterschiedliche Materialien für malerisches Gestalten, verschiedene Möglichkeiten des Materialauftrags - Farben; Mischungen, Beziehungen, Funktionen und Wirkungen, unterschiedlicher Farbauftrag Komposition von Farbe auf der Fläche</p> <p>Farb-Experimente Farbmaterie Farbkomposition, Von der Farbe zum Bild, Entwickeln einer Bildkomposition</p> <p>Performative Ergänzungen</p>	<p>Komplementärkontrast Qualitäts- und Quantitätskontrast Hell-Dunkel-Kontrast, Farbe herstellen aus Pigment und anderen Stoffen,</p> <p>lasierend, deckend, pastos</p> <p>Zufallstechniken (z.b. Decalkomanie) und gelenkte Techniken werden ergänzt, Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier,</p> <p>Aktion, Farbe und Farbwirkung im Spiel, Farbräume,</p>
Plastik – Gestalten mit Ton			
	<p>Plastik (2) verschiedene</p>	<p>Gestalten mit Ton:</p>	<p>Elementare Bearbeitungsformen:</p>

	<p>Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren differenziert und gezielt anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)</p> <p>(1) elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen (3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen machen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen (5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren (4) Plastik als Gestaltung von Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln</p>	<p>Materialeigenschaften im Hinblick auf plastische Gestaltung erproben und deren Wirkung untersuchen Tonklumpen auskneten zur Hohlform, plastische Ausformung Oberflächengestaltung</p> <p>unterschiedliche Materialien und Techniken, dreidimensionale (Einzel-) figur aus verformbarem Material oder Montage aus Fundstücken Figuren in gegenseitigem Beziehungsgefüge</p> <p>Performative, mediale Ergänzungen</p>	<p>ziehen, stauchen, kneten, schlagen, rollen, falten, schichten, drücken, wölben, aushöhlen ...</p> <p>Gefäß, Relief, Tier- und Mensch, Figuren, rundplastische Figur oder Gruppe Gips, Draht, Papier, Pappmaché, Holz, Fundstücke</p> <p>Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier, Bühnenbild,</p> <p>Mögliche Weiterführung: bewegliche Plastik Medien, Animation, Film, Kinetik,</p>
	<p>Architektur (1) verschiedene Räume und deren</p>	<p>Außen- und Innenraum</p>	<p>Raumerfahrungen in und außerhalb</p>

Schulcurriculum Bildende Kunst

	<p>Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten (2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen in Skizzen, Modellen oder im realen Raum umsetzen (4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen (3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)</p> <p>(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten</p>	<p>wahrnehmen und reflektieren Mit verschiedenen plastischen Materialien Raum erzeugen Verschiedene Raumgefüge kennen lernen und reflektieren.</p> <p>Bilden von Raum mit verschiedenen Materialien.</p> <p>Modellhaftes Bauen erproben</p> <p>Performative, mediale Ergänzungen</p>	<p>der Schule reale Erfahrung durch Begehung bewegliche Raumgrenzen Durchdringung von Außen- und Innenraum Einzel- und Gruppenarbeit.</p> <p>Architekturmodelle, Wohnen, Häuser, Räume, Ritterburg, Labyrinth, Baumhaus, Turm, Höhle, Hausboot,..., aus Ton und anderen Materialien. Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier,</p> <p>Baukörper und ihre Verbindung zu Baugruppen - Raum, Raumerfahrung und Raumnutzung, gestaltete Umwelt , Schulgebäude kennenlernen</p> <p>Räume performativ, spielerisch erfahrbar machen. Wechsel der Perspektive.</p>
	<p>Medien (3) das Internet als Informationsquelle nutzen und mit seinen Chancen und Risiken</p>	<p>Internetrecherche</p>	<p>Stop Motion, Apps, Daumenkino, Film,</p>

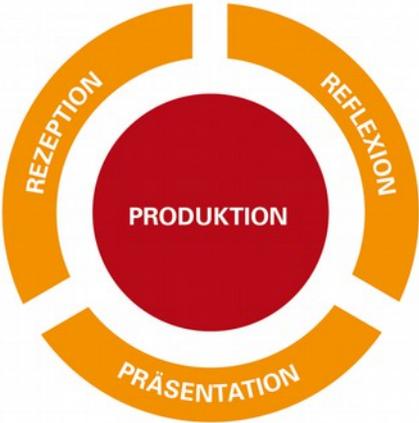
Schulcurriculum Bildende Kunst

	<p>umgehen (1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten (2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)</p>	<p>Fotografie, Bildbearbeitung, Film Sammlung, Dokumentation,</p>	<p>Fotoreihe, Handykamera, Kamera, Spiel, Bühne, Schattenspiel, Figur in Bewegung, Zusammenarbeit mit LMZ möglich,</p>
	<p>Aktion / Zeit (1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen (2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren (3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten</p>	<p>Ausgehend vom Erlebnis, Körpergefühl oder der Raumerfahrung gestaltendes Handeln erleben . Spielen/ Inszenieren/ Nachstellen/ Improvisieren Präsentation</p>	<p>Selbst Skulptur sein, Perspektivenwechsel im Raum, Masken, Kostüm, Nachspielen. Nachstellen, Klänge einbauen, erzeugen, Licht und Schattenspiel, Umriss, Negativformen erfahren, Gruppenmalerei, Zeichnung, Linie im Fluss, auch zu Rhythmen möglich Figurentheater, Theater, Filmstils, auch mit dem eigenen Körper Bewegung und Skulptur darstellen,..., Performative Präsentationen, Aufführung in der Klasse, Schule, Schulhof,...,</p>

Schulcurriculum Bildende Kunst

Schulcurriculum Klassenstufen 7/8

Da Kunstunterricht eine Einheit von Produktion, Rezeption, Reflexion und Präsentation darstellt, sind diese Bereiche kaum einzeln zu betrachten. Da die individuellen Erfahrungen und Entfaltungen der Schüler*innen im Fokus stehen, kann und soll das Curriculum nur beispielhaft den Werk- und Wirkungsbereich des Kunstunterrichts darstellen. Dieser kann und soll nicht immer ganz erfüllt werden. Stets werden individuelle Förderungen und kreative Entscheidungen im Prozess des Kunstunterrichts berücksichtigt.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise,
Die Schüler*innen können	Die Schüler*innen können		
	<p>Bild:</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen (3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen (4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen 	<p>Bildformate unter verschiedenen gestalterischen Aspekten analysieren und verbalisieren. Vergleichend argumentieren, Unterschiede erkennen. Auf die Herstellungsweise, Bildgattung, Komposition und Farbgebung eingehen.</p> <p>Bilder im Kontext der Entstehungszeit/kulturellen Hintergründen verstehen und deuten.</p> <p>Bilder nachstellen, nachspielen, visuell und kognitiv erfahren, experimentell erschließen.</p> <p>Besprechungen in der Klasse, Ausstellungssituationen simulieren, spontane Verbalisierung von</p>	<p>Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Fotografie, Film, Collage, Druckgrafik, Architektur, Performances,</p>

Schulcurriculum Bildende Kunst

	erkennen und reflektieren (6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) (7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen	Zwischenergebnissen, Einübung von konstruktiver Kritik. Eigene Bilder im Vergleich zu Werken der Kunstgeschichte erfahren. Werke der Kunstgeschichte als Anlass zum eigenen Tun nehmen. Eigene Geschichte und Hintergründe in das gestalterische Tun einfließen lassen. Bildbesprechungen an Originalen und anderen Orten außerhalb des Kunstraumes.	
Grafik – Typografie – Drucktechniken			

	<p>Grafik: (5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen. (3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit vielfältig anwenden (4) künstlerische Druckverfahren einsetzen (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum anwenden und Parallelprojektion sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen (1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen</p>	<p>Ungewohnte Sichtweisen Betrachterstandpunkt, Ausschnitt, Detail, Medienprodukt entwickeln, Verbindung von Bild, Text, Typographie, ..., Farbperspektive (siehe auch Malerei), Zentralperspektive Ein-Fluchtpunkt-Perspektive, Projektions- und Konstruktionsversuche Darstellung von Innenräumen, Stadträumen, Straßenzügen, Detail, Dekonstruktion, Verfremdung,</p>	<p>Schrift, Comic, Bild, Text, Typographie, Pop-up,..., Werbeplakat, Verbindung von Schrift und Malerei, Druckverfahren, Vervielfältigung, Überlagerung, Auflage, Linolschnitt/-druck, andere Drucktechniken auch experimentell, Parallelprojektion und einfache perspektivische Konstruktionsmethoden, weitere Mittel der räumlichen Darstellung: Fußhöhenstaffelung, Überdeckung, Überschneidung, Zufallstechniken, Perspektive auch experimentell, Raumdarstellung, räumliche Darstellungen, Parallelperspektive, Zentralperspektive, Collage,...</p>
--	--	---	---

Malerei – Farbe als Erfahrungsfeld, Wirklichkeit und Illusion,			
	<p>Malerei: (1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen 2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit) (3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)</p>	<p>Farbperspektive, Landschaftsdarstellung mit Phänomenen der Farb- und Luftperspektive, Farbexperimente,</p>	<p>Farbübungen, Farbe als Ausdruckskraft, Farbe als Medium, grundlegende Ordnungssysteme von Farbe unterscheiden und anwenden (Gegenstands-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe), malerische Mittel zur Erzeugung von Räumlichkeit einsetzen (Modellierung, Hell-Dunkel, Farb- und Luftperspektive)</p>
Plastik – skulpturales Handeln, Körper und Raum,			
	<p>Plastik: (1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)</p>	<p>Plastisches Werken mit verschiedenen Mitteln, Proportions- und Bewegungsstudien Zeichnen, modellieren, fotografieren</p>	<p>Plastisches Werken, Plastik: Vollplastik oder Relief mit Thema „Bewegung“ umsetzen, erfahren. Experimentelle Zugänge zu</p>

	<p>(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief realisieren (3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen (4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren</p>	<p>nach Modell Kompositorische Aspekte untersuchen (z.B. Körper-Raum-Beziehung, Haltung, Proportion, Ansichtigkeit, Dimension, Oberfläche) Figur, Figurengruppe</p>	<p>skulpturalem handeln. Körper in Bewegung Vollplastik oder Relief z.B. Ton, Gips, Papier, Draht,...</p>
	<p>Raum/Architektur: (1) architektonische Gestaltungsmittel des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen und nutzen (2) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden (zum Beispiel Massiv- und Skelettbau) (3) Möglichkeiten der Visualisierung von Architekturideen in Zeichnung und Modell anwenden (4) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat)</p>	<p>Innen- und Außenraum, Raumkonzepte kennenlernen Architektur experimentell gestalten, Baukonstruktion Experimentelle Erprobung von Material im Hinblick auf statische, konstruktive, gestalterische Möglichkeiten</p> <p>Innen- und Außenraum erkunden und elementare Bedingungen hinsichtlich ihrer Wirkung und Funktion analysieren (Dimension, Gliederung, Form, Licht Farbe, Geruch, Bewegung und Aufenthalt) Dokumentation, Architekturtagebuch, fotografische Serie, Film Raumkonzepte kennenlernen Architektur experimentell gestalten Installation, Aktion, Displacement,</p>	<p>Einzelarbeit, Skizze Begehung verschiedener Räume z.B. im Schulhaus. Mit dem Körper messen (Körperhöhe, Armspannweite, Fingerspannweite, Schrittlänge) Ungewöhnliche Beispiele von Architekten, Designern und Künstlern.</p> <p>Architekturmodelle, Konstruktion, Gruppenarbeit und Ausstellungskonzepte möglich.</p> <p>Raum und Hülle. Real oder modellhaft; Partner- oder Gruppenarbeit z.B. Turm, Brücke, z.B. Massivbau, Flächentragwerk, Skelettbau, Wettbewerb in Kleingruppen (z.B.</p>

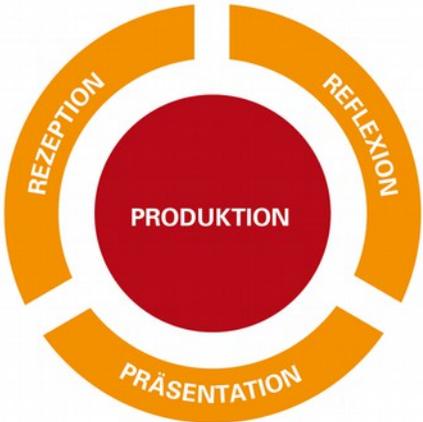
Schulcurriculum Bildende Kunst

		Experimentelle Erprobung von Materialien im Hinblick auf statische, konstruktive und gestalterische Möglichkeiten Bauen in Höhe oder Weite (Verteilung von Masse, Verhältnis von Stütze und Last, Verbindungstechniken)	Stabilität, Belastbarkeit, Größe, Ort) Kooperation NWT möglich
	<p>Medien: (1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden (2) das Internet gezielt als Informationsmedium nutzen</p>	<p>Dokumentation, Fotografische Serie, Film, Prozesse, Animation, Medienprodukt entwickeln Bild, Text, Typographie</p>	<p>Dokumentation von Werkprozessen, Internet darf als Bildreservoir und Hilfsmittel genutzt werden, Werbeplakat,</p>
	<p>Aktion (1) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Sprache und Klang absichtsvoll einsetzen sowie dokumentieren. (2) Bedingungen für Aktionsformen planen (z.B. Materialien, Requisiten, Bühnenbild, Licht, Ton).</p>	<p>Film, Installation, Aktion, Displacement, Inszenierung Bilder betrachten und nachstellen. Eigene Bilder inszenieren (z.B. Raum, Kostüm, Requisit, Licht, Ton, Bühnenbild).</p>	<p>Dokumentation von Werkprozessen Ausstellung, Präsentation, Performative Übungen, Perspektive auch experimentell, Körper und Raumgefüge kennenlernen. Film Still, Displacement, szenische Darstellung. Bühnenbild Partner- und / oder Gruppenarbeit. Performative Präsentation von Werken.</p>

Schulcurriculum Bildende Kunst

Schulcurriculum Klassenstufen 9/10:

In den Klassen 9 und 10 ist aus den Bereichen Raum (Plastik oder Architektur) und Zeit (Medien oder Aktion) je nur ein Teilbereich abzudecken. Das Schulcurriculum kann Themen vertiefen oder situationsbedingt ergänzen. Das Druckverfahren der Radierung steht in Klassenstufe 10 im Mittelpunkt des Unterrichts und kann durch alle Bereiche vorbereitet, ergänzt und erweitert werden. Es können individuell weitere Themenbereiche aus Grafik, Malerei, Plastik, Architektur, Medien und Zeit gewählt werden. Die einzelnen Unterrichtsvorhaben (außer Radierung) sind nicht an eine Klassenstufe gebunden.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise,
	<p>Bild</p> <ol style="list-style-type: none"> (1) Bilder strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren (3) Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch) (4) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen (5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren (6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren (7) Erfahrungen mit Bildern und mit 		<p>Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Fotografie, Film, Architektur, Performances,</p> <p>In Absprache mit dem Kursstufenlehrer vorbereitende Bildbetrachtung für eine schriftliche Bildbetrachtung einüben. Ausführliche Werkbeschreibung, Analyse und Interpretation erarbeiten.</p>

	eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) (8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen		
Grafik – Perspektivisches Zeichnen - Druck – Radierung (Klasse 10)			
	<p>Grafik 1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell anwenden (3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p>	<p>Grafische und malerische Strukturen durch Materialien, Farbauftrag, Farbschichtung gegenständliche oder ungegenständliche Motive,</p> <p>Mehr-Fluchtpunkt-Perspektiven Dreidimensionale Darstellung von Architektur, Körpern und Objekten Projektions- und Konstruktionsversuche Verstärkung von Raumwirkung und Plastizität (z. B. durch Schattierung, Schraffur, farbige Gestaltung)</p>	<p>Druckgrafik, Radierung, weitere Druckverfahren möglich,</p> <p>Verwendung farbiger Papiere, Drucken auf vorbereiteten Materialien, Weiterführung z.B. durch Übermalung, wechselseitige Prozesse, Serie (siehe auch Malerei) Zeichnung von Baukörpern, Straßenfluchten und Designobjekten. Darstellung mit digitalen Programmen,</p>

Malerei - Farbe, Erscheinung, Ausdruck, Gefühl, - Farbspuren (siehe Aktion),			
	<p>Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden (2) für gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse umsetzen</p>	<p>Darstellung innerer und äußerer Wirklichkeiten durch Farbe Auseinandersetzung mit Farbe als Materie und Träger von Illusion, Emotion oder Symbolik</p> <p>Erzeugen von Farbspuren Finden und Erproben eines eigenen Malgeräts Systematisches Ausloten der Möglichkeiten des Malgeräts und seiner Spuren (z. B. Duktus, Dynamik, Rhythmus)</p>	<p>z. B. Monotypie, Materialdruck, im Handruckverfahren Durchreibe- oder Walztechnik Verwendung farbiger Papiere, Drucken auf vorbereiteten Materialien, Weiterführung z. B. durch Übermalung, wechselseitige Prozesse, Serie, (siehe Grafik)</p> <p>Landschaft, Stillleben, Porträt, Abstraktion,...</p> <p>Materialparcours mit Gegenständen, die verschiedene Spuren erzeugen z. B. Stock, Gartengerät, Putzgerät</p> <p>Malaktionen Planung und Durchführung eines Maldialogs Präsentation von Ergebnissen (siehe Aktion)</p>
Plastik - Form und Funktion – Design - Produktdesign			

Plastik			
	<p>Plastik (1) ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln (2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation) (3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)</p>	<p>Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes Form und Funktion untersuchen Idee Konzept entwickeln Skizzen und Entwürfe erstellen Materialien untersuchen Modell gestalten Präsentationsformen entwickeln Bilder und Objekte analysieren und vergleichen,</p> <p>Form und Funktion untersuchen Idee / Konzept entwickeln Skizzen und Entwürfe erstellen Materialien untersuchen und erproben Modell gestalten</p>	<p>Sammeln von Gegenständen und Objekten,</p> <p>Massemodelle, plastische Prototypen (z.B. aus Ton, Holz, Pappe)</p> <p>Einen Gegenstand designen. (z.B. Lampe, Stuhl, Tisch ,...)</p> <p>Designklassiker, Kunstobjekte, Kitsch, Anti-Design, Alltagsgegenstände,</p> <p>Einzel-, Partner-und Gruppenarbeit.</p>
Architektur – Form - und Funktion			
	<p>Architektur (1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material) (2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und</p>	<p>Entwicklung eines funktionsorientierten architektonischen Konzeptes Form, Konstruktion und Wirkung untersuchen Idee Konzept entwickeln Skizzen und Entwürfe</p>	<p>z. B. Messestand, Ausstellungspavillon, Museum mobil, flexibel, ortsgebunden z. B. Skelettbau, Flächentragwerk, Modulbau Fläche, Raum, Volumen Material, Oberfläche, Licht</p>

	<p>diese in eigenen Entwürfen umsetzen (3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese differenziert umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell) (4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen sowie Baukörper und Raum auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)</p>	<p>erstellen Materialien untersuchen Modell gestalten Raumkonzepte, Architektur untersuchen und vergleichen</p>	
	<p>Medien (1) eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout, Werbung, künstlerisches Projekt) (2) das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium nutzen</p>	<p>Künstlerisch experimentelle und / oder kommerzielle visuelle Medien (z. B. Satzgestaltung / Typografie, Bilderzeugung, Corporate Design, Schnitt, Montage) Übungen zu Inhalt und Form Scribbles (z. B. Illustration, Grafik, Anzeige, Plakat, Layout von Zeitschrift, Zeitung, Webseite) Gestaltung eines selbst konzipierten Medienprodukts (z.B. Printprodukt, filmische Animation)</p>	<p>Grafikdesign, Webdesign, interaktives Design, Fotografie oder Film kurzfristige Gestaltungsaufgaben oder begleitendes Projekt (z. B. Gestaltung einer Veranstaltung: Plakat, Eintrittskarten, Programmheft, Fotopräsentation) freie, experimentelle, realitäts- oder auftragsbezogene Aufgaben Ausstellung, Werbekonzept</p>

			erstellen und medial umsetzen (z.B. Flyer, Plakat, Filmclip, Aktion)
	<p>Aktion (1) eigene Aktionsformen interdisziplinär entwickeln und gestalten (2) performative und interaktive Kunstformen rezipieren</p>	<p>Erzeugen von Farbspuren Finden und Erproben eines eigenen Malgeräts Systematisches Ausloten der Möglichkeiten des Malgeräts und seiner Spuren (z. B. Duktus, Dynamik, Rhythmus)</p> <p>Entwicklung einer Performance in Auseinandersetzung mit Personen, Objekten oder Materialien Spielerisches Erproben, Improvisieren Weiterentwicklung zu bewussteren Handlungsformen Reflexion Performancebeispiele</p>	<p>Materialparcours mit Gegenständen, die verschiedene Spuren erzeugen z. B. Stock, Gartengerät, Putzgerät</p> <p>Malaktionen Planung und Durchführung eines Maldialogs Präsentation von Ergebnissen (siehe Aktion) Partnerarbeit, Kleingruppe, Aktion, Performance auf der Bühne, im alltäglichen Umfeld, im öffentlichen Raum, Schule und Schulumfeld,</p>