



Schulinterner Lehrplan zum Kernlehrplan G9 für die Jahrgangsstufen 5 bis 7

Kunst

Sekundarstufe I



**Unterrichtsvorhaben in der
Erprobungs- und Mittelstufe**

(Stand: Juni 2021)



Inhalt

1.	Rahmenbedingungen der Arbeit im Fach Kunst
2.	Entscheidungen zum Kunstunterricht
3.	Medienkonzept für das Fach Kunst
4.	Leistungsbewertung
5.	Unterrichtsvorhaben 5.1.1 Kurzübersicht 5.1.2 konkretisierte Ausgestaltung

Vorwort:

Die vorliegende Fassung (Juni 2021) des Schulinternen Curriculums Kunst Sek. I für das Städtische Gymnasium Köln an der Thusneldastraße wurde am ... im Rahmen einer Fachkonferenz verabschiedet.

Es wurden die Jahrgangsstufen 5 bis 7 mit Inhalten gefüllt.

Hinweis: Die Jahrgangsstufen 8 bis 9 im Schuljahr 2019/2020 und die Stufe 9 im Schuljahr 2020/2021 werden aber noch nach dem „Schulinternen Curriculum Kunst Sekundarstufe 1 G8, auslaufend“ unterrichtet.

1. Rahmenbedingungen der Arbeit im Fach Kunst

... noch in der Bearbeitung

2. Entscheidungen zum Unterricht:

Aufgaben und Ziele des Faches Kunst in der Sekundarstufe I

Der musisch-künstlerische Bereich in der Sekundarstufe I unseres Gymnasiums umfasst die Fächer Kunst und Musik. Im Zentrum beider Fächer stehen Wahrnehmung, Gestaltung und Reflexion bezogen auf die künstlerisch- ästhetische Vielgestaltigkeit von Kultur und Lebenswirklichkeit.

Das Fach Kunst der Sekundarstufe I am Städtischen Gymnasium Köln Deutz versteht sich als ein wichtiger Beitrag zu einer umfassenden Allgemeinbildung der Schülerinnen und Schüler. Die Möglichkeiten, ästhetische Wahrnehmung und persönliche Bereicherung in der Betrachtung und im Umgang der Beschäftigung mit künstlerischen Techniken zu gewinnen soll aufgezeigt werden. Aber auch die Wirkung und (manipulative) Macht von bewusst



geplanten Gestaltungen (Werbung, Social- Media und Propaganda im weiteren Sinne) muss im Fach Kunst thematisiert werden. Darüber hinaus wollen wir am Städtischen Gymnasium

Köln Deutz besonders gelungene Arbeiten der Schulöffentlichkeit präsentieren und verstehen uns mit als Helfer, den Lebensraum von Schule angenehmer und attraktiver zu gestalten.

Das Fach Kunst leistet innerhalb des Fächerkanons der Sekundarstufe I seinen Beitrag im Sinne einer ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung durch die Vermittlung einer ästhetischen Grundbildung. Das besondere Lern- und Erfahrungsfeld des Faches ist die visuelle Kultur. Entsprechend leiten sich die Unterrichtsgegenstände aus der gesamten sinnlich erfahrbaren, ästhetisch gestalteten und primär visuell vermittelten Wirklichkeit ab, die sich in unterschiedlichen Bildwelten konkretisiert.

Diese Bildwelten weisen unterschiedliche inhaltliche und formale Zusammenhänge auf und zeigen sich in vielfältigen medialen Formen.

Die zentrale Aufgabe des Faches Kunst ist es, das Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen der Schülerinnen und Schüler anzuregen, zu entwickeln, zu erweitern und ästhetisches Denken und Handeln auszubilden. Die ästhetische Art der Welterfahrung bezieht sich besonders auf die individuelle Ausreifung von Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit sowie auf die Fähigkeit zur persönlichen Reflexion dieser Erfahrungen. Wahrnehmen und Reflektieren sind unmittelbar aufeinander bezogene und nicht voneinander zu trennende Tätigkeiten. Sinnliche Erfahrung und begriffliches Denken verhalten sich in diesen Zusammenhängen komplementär zueinander und fördern sich wechselseitig. Hier kommt der Auseinandersetzung mit künstlerischen Bildwelten, Bildwelten der Alltagskultur und der

eigenen künstlerischen Gestaltung ein besonderer Stellenwert zu. Indem Schülerinnen und Schüler lernen, Bilder kontextbezogen zu deuten und zu gestalten entwickeln sie **Bildkompetenz**, die sie zur selbstbestimmten und aktiven Teilhabe an vielfältigen Formen von Kunst und Kultur aus Vergangenheit und Gegenwart, aber auch zu einem kritischen und kreativen Wahrnehmungsvermögen gegenüber der persönlichen Umwelt und der Alltagsrealität befähigen.

Vor diesem Hintergrund ist die Ausbildung von **Bildkompetenz** als Globalkompetenz des Faches die Voraussetzung für selbstbestimmtes und schöpferisch-gestalterisches Handeln. Dies ist von besonderer Bedeutung, da die Sozialisationsbedingungen von Kindern und Jugendlichen durch die Dominanz des Bildes und durch flüchtige Rezeptionsformen geprägt sind. Der Erwerb von Bildkompetenz zielt auf die Fähigkeit, sich durch das Verständnis von Bildsprache sowie der Wirkungen und Funktionen von Bildern in einer medial geprägten Wirklichkeit aktiv zurechtzufinden. Das setzt voraus, dass Bilder nicht nur passiv konsumiert, sondern in ihrer Künstlichkeit und Gestaltetheit verstanden, in ihren symbolischen Funktionen gedeutet und in ihre kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhänge eingeordnet werden können. Es ist daher Aufgabe des Kunstunterrichts, auch multimediale Formen der Auseinandersetzung mit der Wirklichkeit aktiv erfahren und kreativ erproben zu lassen. Hierdurch finden Schülerinnen und Schüler Zugang zu vielfältigen Möglichkeiten, absichtsvoll durch Bilder zu kommunizieren sowie neue Methoden der Bildproduktion zu erschließen.



Neben der Erweiterung und Differenzierung der Wahrnehmungsfähigkeit stellt die Ausbildung von Kompetenzen im Bereich des bildnerischen Gestaltens die Basis des Kunstunterrichts dar. Der Kunstunterricht zielt im gestalterischen Bereich ab auf die Fähigkeit zum eigenständigen Entwickeln bildnerischer Lösungen von ersten Ideen, Skizzen und Entwürfen sowie Experimenten im Ausführen bis hin zum Präsentieren des Ergebnisses. Durch den vielfältigen Umgang mit Materialien, Werkzeugen und Gestaltungsverfahren erwerben die Schülerinnen und Schüler Kenntnisse und Fähigkeiten im Umgang mit technischen und bildnerischen Mitteln. Sie werden befähigt, frei zu experimentieren und die Ergebnisse auf ihre Wirkung hin zu beurteilen. Sie lernen, die Art der Gestaltung gezielt nach der beabsichtigten Aussage auszurichten und verschiedene Informationen, Konzeptionen und Intentionen zu veranschaulichen. Sie erkennen jedoch auch, dass gestalterische Prozesse nicht zwingend linearen Ursache- Wirkung-Verhältnissen folgen müssen, sondern dass prozessgebundene Material- und Formwahrnehmungen die Zielrichtung des Prozesses verändern oder gar revidieren können. Im Besonderen erkennen sie, dass unterschiedliche Bildkonzeptionen – auch vor dem Hintergrund ästhetischer Normen und möglicher geschmacklicher Vorprägungen – gleiche Gültigkeit haben können.

Das bildnerische Gestalten im Fach Kunst ist nicht nur ergebnis-, sondern in besonderem Maße prozessorientiert angelegt. Dieses umfasst auch die Reflexion als kontinuierlichen Bewertungsvorgang. Sachbezogene Einsichten, methodische Fähigkeiten und selbstbezogene Erlebnisse wirken somit im konkreten gestalterischen Handeln unmittelbar aufeinander und entwickeln einander fort. Prozesse der Gestaltung, der Wahrnehmung und der Reflexion sind deshalb miteinander verschränkt. Das Ziel des Kunstunterrichtes ist es, diesen Integrationszusammenhang zur Erreichung fachlicher Ziele zu nutzen und ihn den

Schülerinnen und Schüler bewusst zu machen. Dadurch werden sie in die Lage versetzt, auch über Zwischenergebnisse und unerwartete Lösungen zu reflektieren und Lösungen anderer wertzuschätzen.

Der Handlungszusammenhang von Produktion, Rezeption und Reflexion kommt auch im Bereich der Analyse von Bildern zum Tragen: Der Unterricht befähigt die Schülerinnen und Schüler, Bilder differenziert wahrzunehmen, zu-nehmend systematisch zu beschreiben, zu untersuchen, zu deuten und die Ergebnisse dieser Tätigkeiten fachlich angemessen zu verbalisieren. Reflexion bedeutet in diesem Zusammenhang die Bewertung von Ergebnissen der Analyse im Kontext der gewählten Methode. Dort, wo bildnerische Phänomene und die mit ihnen verbundenen Ein-drücke und Erkenntnisse keine prägnante verbale Entsprechung haben, können Skizzen, Studien oder gestalterische Paraphrasen die notwendige Prägnanz herstellen. Sinnliche Erkenntnis und kognitive Verarbeitung, Skizze und sprachliche Äußerung stehen sowohl in Lern- wie in Leistungssituationen des Kunstunterrichts gleichberechtigt zueinander.

Quelle: http://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/lehrplaene_download/gymnasium_g9/G9_Kunst_Endfassung.pdf



3. Medienkonzept für das Fach Kunst

Ziel unseres Medienkonzeptes ist es, Gestaltungsprogramme wie zum Beispiel Procreate, Stop Motion Studio, Pixart, Sketchbook, Tinkercad systematisch in künstlerische Lernprozesse zu integrieren. Dabei geht es uns darum, Gestaltungsprozesse zu initiieren und zu üben, die in Auseinandersetzung mit künstlerischen Arbeiten im Bereich der bewegten Bilder entstehen. Eine solche Beschäftigung soll die Schüler*innen sowohl ein Verständnis für die Bedienung und Anwendung von digitalen Werkzeugen ermöglichen, als auch dazu befähigen Bildstrategien zu erkennen und kritisch zu bewerten. Basierend auf diesen Fähigkeiten planen, gestalten und präsentieren die Schüler ihre künstlerischen Ergebnisse.

Die Möglichkeiten digitaler Bildverfahren sollen feststehender Bestandteil unseres internen Curriculums sein, aber nicht die analogen Techniken ersetzen. Vielmehr geht es uns um eine Verbindung und Erweiterung der Bedeutungsebene durch das Digitale, das eine zusätzliche narrative Komponente ermöglicht.

Kompetenzrahmen Medienpass NRW Im folgenden Planungsraster werden die Unterrichtseinheiten benannt, innerhalb deren die jeweiligen Kompetenzen erworben werden können.

1. Bedienen und Anwenden:

1.1 Medienausrüstung (Hardware) Medienausrüstung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

- > Jahrgangsstufe 5: Thema Collage: Fotografieren der Ergebnisse
- > Jahrgangsstufe 6: Erzählen: Fotografieren von Sequenzen, ergänzen mit Elementen; Zeichnung: verschiedene Zeichenmaterialien, auch digitale, kennenlernen
- > Jahrgangsstufe 7: Thema Außenwirkung: eigenes Fotografieren aus verschiedenen Perspektiven

1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen:

- > Jahrgangsstufe 6/7: Gestaltungskonzepte: Eine digitale Bildbearbeitung

1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren:

- > Jahrgangsstufenübergreifend

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten:

- > Jahrgangsstufe 6/7: Gestaltungskonzepte : Gestalterische Ordnungsprinzipien / Ordnungsprinzipien digital anwenden, hier: Bildmaterial zur Aufgabe im Internet sammeln



2. Informieren und Recherchieren:

2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden:

> Jahrgangsstufe 5: Raum Abbildungen von Objekten zu einem Thema suchen und sammeln

2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten:

> Jahrgangsstufe/Fach 6/7, Gestaltungskonzepte : Gestalterische Ordnungsprinzipien / Ordnungsprinzipien digital anwenden, hier: Bildmaterial zur Aufgabe im Internet sammeln

2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten:

> Jahrgangsstufe 6/7

2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen:

> Jahrgangübergreifend

3. Kommunizieren und Kooperieren:

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen:

> Jahrgangsstufe/Fach 6/7: Kontraste: Werbung Gestalten / Veröffentlichen von Ergebnissen auf einer Homepage / auf sozialen Medien

3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten:

> Jahrgangübergreifend

3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturellgesellschaftliche Normen beachten:

> Jahrgangübergreifend

3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen:

> Jahrgangübergreifend



4. Produzieren und Präsentieren:

4.1 Medienproduktion und -präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen:

> Jahrgangsstufe 6 Kontraste: Eine Werbung gestalten, auch digital ; Jahrgangsstufe 7 Collage/Industriedesign: Ein Plakat/ ein Objekt erstellen, auch digital

4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen:

> Jahrgangsstufe/Fach 6 Erzählen: Gezeichnete Erzählung digital ausgestalten

4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden:

> Jahrgangübergreifend

4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten:

> Jahrgangübergreifend

5. Analysieren und Reflektieren:

5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren:

> Jahrgangsstufe 5 Zeichnen verschiedene Zeichenmaterialien, auch digitale, kennenlernen, bereits in Jahrgangsstufe 7 abschließend Rückblick auf die in der Sekundarstufe I kennengelernten Medien

5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen:

> Jahrgangsstufe 6/7 Außenwirkung: Die Beeinflussung des Betrachters

5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen:

> Jahrgangübergreifend

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen:

> Jahrgangübergreifend

6. Problemlösen und Modellieren:

6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen:



> Jahrgangsübergreifend

6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren:

Jahrgangsstufe 6/7

6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen:

> Jahrgangsstufe 7

6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren:

> Jahrgangsstufe 6/7

4. Leistungsbewertung für das Fach Kunst

Grundlagen der Leistungsbewertung sind, da im Pflichtunterricht des Faches Kunst Sek. I keine Klassenarbeiten und keine Lernstandserhebungen vorgesehen sind, ausschließlich im Beurteilungsbereich "Sonstige Leistungen im Unterricht" erbrachte Leistungen. Der Schwerpunkt der Leistungsfeststellung und der Leistungsbewertung in der Sekundarstufe I liegt auf den Ergebnissen der praktischen Arbeiten und deren Entstehungsprozess.

Diese können mit Lernerfolgsüberprüfungen in gestaltungspraktischer, schriftlicher und mündlicher Form bewertet werden, aber nicht jede erbrachte Leistung muss bewertet werden. Zu den Bestandteilen der "Sonstigen Leistungen im Unterricht" zählen unter anderem:

- bildnerische Gestaltungsprodukte
- Prozess der Herstellung / Zwischenergebnisse, Endergebnis
- Reflexionen im Prozess der Bildfindung
- Mitarbeit im Unterricht o gestaltungspraktische Untersuchungen
- mündliche Beiträge im Unterrichtsgespräch
- Mitarbeit bei Partner- und Gruppenarbeit
- Kunstheft und Skizzenheft
- schriftliche Beiträge zum Unterricht
- bildnerische Beiträge zum Unterricht, zum Beispiel gestaltungspraktische Untersuchungen
- kurze Überprüfungen
- gestaltungspraktische Übungen
- schriftliche Übungen (schriftliche Lernerfolgsüberprüfung)

Eindeutiger Schwerpunkt der Notenfindung sind die bildnerischen Gestaltungsprodukte, wobei die Mitarbeit im Unterricht kontinuierlich sein muss und mit in die Note für die



praktische Arbeit eingeht. Die praktischen Arbeiten sollen weitestgehend im Unterricht selbst zum Abschluss gebracht werden. Nur sporadische Mitarbeit beeinträchtigt die Leistungsbewertung. Zu dieser Mitarbeit gehört auch, das benötigte Arbeitsmaterial und das Kunstheft stets zur Verfügung zu haben sowie mit den Werkzeugen, Materialien und Medien sachgerecht umzugehen. Da das Fach Kunst in der Sek. I nur einmal wöchentlich in einer Doppelstunde stattfindet, kann nicht vorhandenes Arbeitsmaterial sofort zu einem enormen Zeitverlust führen. Auch in Phasen, die nicht oder nicht direkt in einer praktischen Arbeit münden ist unterrichtliche Mitarbeit Gegenstand der Benotung. Die Kriterien der Benotung der praktischen Arbeit richten sich nach dem jeweiligen Thema, beinhalten aber stets sorgfältige und vollständige Erfüllung der Aufgabenstellung in Verbindung mit Originalität. Differenzierte Bildlösungen, Ausdauer und Arbeitsdisziplin, die Fähigkeit, die Ergebnisse ihrer Arbeit realistisch zu beurteilen und mit Kritik von Mitschülern und Lehrern konstruktiv umzugehen sind weitere Kriterien.

Im Bereich der praktischen Arbeiten werden folgende grundsätzliche Bewertungskriterien angelegt:

- Erfüllung der Aufgabenstellung im Rahmen des gestellten Themas
- inhaltliche Qualität der thematischen Umsetzung
- Künstlerische Kreativität
- Qualität und Differenziertheit der gestalterischen Umsetzung
- sicherer Umgang mit den zuvor eingeführten, eingeübten und/oder besprochenen Techniken
- Sorgfalt, Zuverlässigkeit und Engagement im Arbeitsprozess
- Sorgfalt, Zuverlässigkeit und Engagement bei der häuslichen Vorbereitung der praktischen Arbeiten
- die im individuellen Beratungsgespräch gemeinsam entwickelten Lösungsansätze und deren Umsetzung
- termingerechte Abgabe

Im Bereich der mündlichen Mitarbeit werden zum Nachweis der Leistungen die folgenden grundsätzlichen Bewertungskriterien herangezogen:

- Qualität und Quantität der mündlichen Mitarbeit
- Hausaufgaben und die Qualität ihrer Präsentation
- Präsentationen (z.B. Referat, Plakat, Modell)
- Ergebnisse von Partner- oder Gruppenarbeiten und Qualität ihrer Darstellung
- freie Leistungsvergleiche (z.B. Schülerwettbewerbe)

Gestalterische Problemstellungen, Untersuchungsaufträge und Aufgabenstellungen sind so zu formulieren, dass die Bewertungskriterien für die Schülerinnen und Schüler transparent



sind. Bei der Benotung wird nicht alleine das Endergebnis einer praktischen Aufgabenstellung beurteilt, sondern auch der Prozess, der dorthin geführt hat. In diesem Zusammenhang nehmen die kontinuierlich zu erstellenden Aufzeichnungen (auch Hausaufgaben und Arbeitsblätter) im Kunstheft sowie die gestalterischen Zwischenschritte, welche auch bei der praktischen Arbeit beobachtet werden können, einen besonderen Stellenwert ein. Zwischenergebnisse sind wertvoll und sollen dokumentiert werden; Misserfolge und vermeintlich in die falsche Richtung führende Ergebnisse sind als produktive Zwischenstände auf dem Lernweg zu verstehen und müssen zumindest von dem Schüler / der Schülerin reflektiert werden. Die Beurteilung des Kunstheftes ist auch deswegen angebracht, weil es innerhalb der Lerngruppe weitgehend vergleichbare Beiträge beinhaltet, die überwiegend im Unterricht entstehen oder aus ihm hervorgehen. Sie erfolgt vor allem im Hinblick auf Vollständigkeit und, dem Fach entsprechend, auch auf ansprechender Gestaltung. Schriftliche und praktische Übungen können nach Maßgabe des Lehrers / der Lehrerin erarbeiteten Stoff vorheriger Stunden abfragen. Ihre Dauer soll 15 Minuten nicht überschreiten, in der Regel sollen nicht mehr als zwei Übungen pro Halbjahr stattfinden. Mindestens zweimal während eines Halbjahres (vor dem Elternsprechtag / vor den Zeugniskonferenzen) erhalten die Schülerinnen und Schüler eine Rückmeldung über den Leistungsstand. Die Halbjahresnote setzt sich aus allen im Unterricht erbrachten Leistungen - primär den praktischen Arbeiten - zusammen. Der Stellenwert der einzelnen praktischen Arbeiten richtet sich nach dem Grad der darin enthaltenen Anforderungen, es kann auch der Anteils am Gesamtunterricht berücksichtigt werden - eine Aufgabe, die zwei Doppelstunden in Anspruch nahm hat dann eine geringere Gewichtung als eine Aufgabe, die sechs Doppelstunden benötigte. Eine rein rechnerische Ermittlung der Halbjahresnote findet nicht statt, der individuelle Lernweg und die Entwicklung findet Berücksichtigung.



5. Unterrichtsvorhaben:

Die Unterrichtsvorhaben sind in der Regel so angelegt, dass die beiden Kompetenzbereiche Produktion und Rezeption sich aufeinander beziehen und miteinander vernetzt sind. Eine Anbindung der Unterrichtsvorhaben an historischen und aktuellen Werken der Kunstgeschichte und Kunsttheorie wird stets angestrebt.

5.1.1 Kurzübersicht

(hier: 1 WStd = 60 Minuten, ○ = Produktion, ■ = Rezeption)

Jahrgangsstufe 5

Unterrichtsvorhaben 5.1: Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten der Graphik und Malerei	
Thema	„Schau her wer bin ich“ Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten der Grafik und Malerei
Inhaltsfeld(er)	Malerei <i>(Diagnose des aktuellen Kenntnisstandes der SchülerInnen und erste Einführung in die Grundlagen der Malerei)</i>
Inhaltliche Schwerpunkte	Portrait
Künstler*innen-Beispiel	Cindy Sherman, Théo Mercier, Frieda Kahlo
Materialien	Wasserfarben, Acrylfarben, Transparentpapier, Bleistifte,
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Autorenmaterial
Glossar	Portrait, Skizze, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbkreis nach Itten und Küppers, Farbfamilien
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Siehe UV 5.1



Unterrichtsvorhaben 5.2: Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten der Graphik	
Thema	„Fluch der Karibik“ – Gefahren und Gefühle auf hoher See mittels eines planvollen Einsatzes der Linie darstellen.
Inhaltsfeld(er)	Linien als Bedeutungsträger
Inhaltliche Schwerpunkte	a) Kontur, Binnenstruktur, Bewegungsspur b) experimentierendes Freihandzeichnen mit unterschiedlichen Materialien und zeichnerische Verfahren → Methodenblatt z.B. Pastellkreiden und Kohlen c) Gebrauch und Führung eines Skizzenbuches d) Einführung in die Grafik
Glossar	Kontur, Binnenstruktur, Muster
Materialien	Bleistifte, Feinliner, Filzstifte, Jaxon- Kreide, digitales Werkzeug etc.
Künstler*innen-Beispiel	Wellenbilder Tierdarstellungen (z.B. Reptilien), Piratenschiff, Comic/ Erzählende Bilder Hugo Pondz, Matthew Cusick, Daniel Reiter, Abraham Willaerts, Ludolf Bakhuizen, Hokusai, William Turner
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Siehe UV 5.2

Unterrichtsvorhaben 5.3: Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten der Farbe (Malerei)	
Thema	„Meine Welt ist bunt“ – Untersuchungen zur Farbe und deren Wirkung.
Inhaltsfeld(er)	IF1 Farbe , IF2 Bildstrategien , IF3 Malerei
Inhaltliche Schwerpunkte	IF1: Farbeigenschaften (Farbton, Helligkeit, Sättigung) und Farbbeziehungen (Kontraste, Farbfamilien, Farben systematisieren (Farbkreis nach Küppers), Farbtemperatur, Ausdrucksfarben) IF2: sammelnd, experimentierend-erkundend IF3: Narration
Glossar	Aufhellung, Primär- oder Grundfarben, Farbe-an-sich-Kontrast, Intensität, Kalt-Warm-Kontrast, Komplementärkontrast, Objektkunst > Montage, Assemblage, Collage



Materialien	Müll (Fundstücke), Hasendraht, Pflanzenmaterial, Holz, Acrylfarbe,
Künstler*innen-Beispiel	Iñigo Manglano-Ovalle, Ann-Veronica Janssens, Wassily Kandinsky, Katharina Grosse, Gerhard Richter, Saul Leiter, Katharina Fritsch Ideen zur Umsetzung: 1) Praktische Übungen: Müllcollage, Assemblage (künstlerische Strategien sammeln) 2) Übermalen einer Fotografie (Gerhard Richter) 3) szenisches Spiel 4) Konfliktsituationen farblich umsetzen 5) Märchen (fächerübergreifend: das Nibelungenlied)
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Siehe UV 5.3

Unterrichtsvorhaben 5.4: Einführung in die gestalterischen Möglichkeiten der Plastik und videografischen Dokumentation

Thema	„Das Tier in mir“ – Eine persönliche Auseinandersetzung mit der eigenen Gefühlswelt durch die Darstellung einer Metamorphose aus Ton.
Inhaltsfeld(er)	IF1 Raum, Zeit, IF2 personale und soziokulturelle Bedingungen, IF3 Plastik, Film
Inhaltliche Schwerpunkte	IF1: plastisch-räumliche Gestaltungsmittel IF2: biografische Einflüsse und Gestaltungen IF3: Fiktion/Vision
Glossar	Mythologie, Plastik, Metamorphose, Dichotomien, Zufallsverfahren (z.B. Fortjage als Vorübung zur Formgebung)
Materialien	Ton, Modellierhölzer, Papier- oder Holz-Unterlagen, Fotobox, Smartphone (App: Stop-Motion-Studio)
Künstler*innen-Beispiel	Gian L. Bernini, Auguste Rodin, Johanna Schweizer, Henri Matisse
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Siehe UV 5.4



Unterrichtsvorhaben 6.1:	
Thema	<p>„Oh Schreck - ein Fleck“ - Futurismus: Bewegung, Dynamik und Geschwindigkeit Raum: Durch zufallsgesteuerte experimentelle Verfahren zur bildnerisch gestalteten Imagination</p>
Inhaltsfeld(er)	<p>Inhaltsfeld 1 Bildgestaltung, Schwerpunkt: Raumillusion Inhaltsfeld 2 Bildkonzepte, Schwerpunkt: Sammeln und Verfremden Inhaltsfeld 3 Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen</p>
Inhaltliche Schwerpunkte	<p>Zufall und Raum IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt: Fläche, Material, Farbe IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt: Bildstrategien IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt: Malerei, Grafik: Fiktion /Vision Angeleitete, aspektbezogene Begutachtung gestaltungspraktischer (Zwischen-)Ergebnisse („Expertengutachten“)</p>
Glossar	<p>Perzept, Form- Inhalt Gefüge, Streuung, Ballung, Reihung, ästhetische Qualität von Materialeigenschaften, Farbauftrag, Farbmaterial</p>
Materialien	<p>Abbildungen von Gemälden, die z.T. oder ganz durch Zufallsverfahren entstanden sind, in digitaler und ausgedruckter Form (farbig und schwarzweiß); Beamer, Projektionswand; Tafel; Kunstheft/ Skizzenheft; Malerei; Collage</p>
Künstler*innen-Beispiel	<p>KünstlerInnen unterschiedlicher Zeiten, die sich der Zufallstechniken bedient haben.</p>
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	<p>Siehe UV 5.4</p>

Unterrichtsvorhaben 6.2:	
Thema	<p>„Der Traum vom Fliegen“ - Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen- plastische Narration und Fiktion</p>
Inhaltsfeld(er)	<p>Plastik Entwerfen, Konstruieren und Bauen</p>



Inhaltliche Schwerpunkte	Konstruktionszeichnungen, kunsthistorischer Exkurs (Leonardo), plastische Gestaltung eines Fluggerätes als Auseinandersetzung mit gegebenen Materialeigenschaften in Körper- Raum- Gestaltungen
Glossar	Bionik, Konstruktionsskizze, Mythologie, Figur-Raum-Verhältnis
Materialien	Holz, Plastik, Draht, Stoff, Papier, Pappe, Holzleim, etc.
Künstler*innen-Beispiel	Leonardo da Vinci, Otto Linienthal, Gebrüder Wright
Literatur (Kunstbuch, Methodenblätter)	Kunst 4. Quartal 2015 Leonardo www.lilienthal-museum.de/olma/muse.htm Sigrid Belzer: Die genialsten Erfindungen der Natur , Bionik für Kinder, Frankfurt a. M. 2012.

Unterrichtsvorhaben 6.3/6.4

Thema	Szenen des Lebens: „Das Wunderbare des Alltäglichen > Ich und die Anderen“. - Begegnungen im Alltag in ihrer spezifischen Gestalt wahrnehmen, ungewohnt konzeptualisieren und neu erfinden/ Illustrationen im Druckverfahren
Inhaltsfeld(er) IF und inhaltliche Schwerpunkte	Durch zufallsgesteuerte experimentelle Verfahren zu bildnerisch gestalteten Imaginationen und fiktionalen Bewegungsillusionen gelangen. IF 1: Bildgestaltung: Schwerpunkt: Fläche, Material, Farbe, Zeit IF 2: Bildkonzepte: Schwerpunkt: Bildstrategien sowie Bildkonzepte > personale sowie soziokulturelle Bedingungen IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen: Schwerpunkt: Malerei/Narration, Grafik: Fiktion/ Vision sowie Expression
Inhaltliche Schwerpunkte	Grafik- Comic, Erzählende Bilder, Drucken, Illustration von eigenen Geschichten und Gedichten > Vorbereitung durch Skizzen zum Beispiel in Verbindung mit einem Thema der Malerei oder Grafik.
Glossar	Bildsprache des Comics (mit Pop Up Elementen), Schattentheater, szenisches Spiel



Materialien	Zeichenmaterialien (Bleistifte, Radiergummi, Anspitzer, Lineal), festes Zeichenpapier, Transparentpapier, Fineliner, Acryl- und/oder Guachefarben, Pinsel, Holzstäbchen für die Befestigung der Figuren für das Schattentheater, Briefklammern (für die Gelenke der Figuren und Elemente), diverse Text- und Comicvorlage(n), digitale Kamera(s), bzw. Smartphone(s) und/oder die iPad(s) der Schule
Künstler*innen-Beispiel	<p>> Theatre D’Ombres: Christian Boltanski; Indonesische Schattenfiguren aus Pergament; Kunstvoll gestaltetes Szenenbild des Kabarett „Le Chat Noir“ > Link: https://www.schattentheater.de/files/deutsch/geschichte/geschichte.php</p> <p>> Einfache Comics, Cartoons oder Mangas aus unterschiedlichen Zeiten und Kulturen (z.B. des 19./20./21.Jhd.), z.B. von Charles M. Schulz („Peanuts“; Sonntagsseite vom 11.01.1953); komplexe Comic-strips, hier z.B. von Alison Bechdel („Fun Home: A Family Tragicomic“, 2006)</p> <p>Einzelbilder, z.B. von Jim Avignon („my world“, „the press conference“, „die Kindergärtnerin“, „computerschool“, „bad mood rising“, „trouble“, 2000)</p>
Literatur (Kunstbuch, Methodenblätter)	Siehe UV 5.4

Allgemein für die Jahrgänge 5/6 gilt:

	Die Schülerinnen und Schüler:
Verpflichtend pro Schuljahr müssen zusätzlich mit einem der zu behandelnden Themen diese Kompetenzen erarbeitet werden	<ul style="list-style-type: none"> * transferieren Analyseergebnisse zu unterschiedlichen Bildverfahren auf eigene bildnerische Problemstellungen * benennen ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke zu Bildgestaltungen
Verpflichtend am Ende einer praktischen Arbeit pro Schuljahr muss diese Kompetenz erarbeitet werden.	<ul style="list-style-type: none"> * begründen ihren individuell-persönlichen Eindruck zu einer bildnerischen Gestaltung aus der Bildstruktur



Jahrgangsstufe 7

Unterrichtsvorhaben 7.1/7.2:	
Thema	<p>„Form follows function“</p> <p>– Den Prototypen eines Möbelstücks aus geometrischen Formen mit Hilfe des Online-Programmes „Tinkercad“ in 3D designen.</p>
Inhaltsfeld(er)	<p>IF 1: Raum / Form / Material</p> <p>IF 2: Bildstrategien</p> <p>IF 3: Plastik, Grafik, Architektur</p>
Inhaltliche Schwerpunkte	<p>Design > Produkt-/Industriedesign (alltägliche Medien-/Konsumwelt), Werbung und Wahrnehmung</p> <p>IF 1: Masse, Proportionen / Formeigenschaften / Materialeinsatz</p> <p>IF 2: adressatenbezogene Formen des Präsentierens</p> <p>IF 3: Expression (Ausdruck innerer Vorstellung)</p>
Glossar	<p>Bauhaus, Biedermeier, Form-follows-function, Prototyp, Moodboard, Thonet, ästhetische/praktische/symbolische Funktion, Le Corbusier, Mies van der Rohe</p>
Materialien	<p>Artbook / Bleistift und Fineliner / Strohhalme, Schwämme, Nadeln, Stoffe, Draht usw. / Laptop, Programm „Tinkercad“ / 3D-Drucker</p>
Künstler*innen-Beispiel	<p>Bouroullec, Ronan und Erwan: Vegetal Chair, 2009, Polyamid, produziert von Vitra.</p> <p>Campbell, Louise: Very Round Chair, 2006, Stahlblech, prouziert von Zanotta.</p> <p>Grcic, Konstantin: Myto, Stuhl 2007.</p> <p>Lovegrove, Ross: Transit Furniture Concept bdlove 2.0 Bench, 2010 in Mailand präsentiert, Kunststoff.</p> <p>Pantin, Verner: Panton Chair, 1960, Entwicklung zur Serienreife: 1967, Freischwinger, Vollkunststoff.</p> <p>Rietveld, Gerrit T.: Rot-Blau Stuhl, 1917-23, Buchenholz und Sperrholz, 60 x 84 x 86 cm.</p> <p>Rohe, Mies van d.: Freischwinger MR10, 1928.</p> <p>Seymour, Jerszy: New Order, 2007, Stuhl, limitierte Auflage, produziert von Vitra.</p> <p>Thonet, Michael: Modell Nr. 14, 1859, Bugholz, 89 x 41 x 54 cm.</p>
Literatur (Kunstbuch, Methodenblätter)	<p>Siehe 7.1/7.2 <i>Unterrichtsvorhaben 1</i></p>



Unterrichtsvorhaben 7.3/7.4:	
Thema	„Fantastische Räume“ - „Auf der Fläche in den Raum blicken“. Durch Linear-Zeichnungen Visionäre Wirklichkeiten konstruieren.
Inhaltsfeld(er)	Zeichnen, Fotografie (Abbildung von Räumlichkeit) in Kombination mit Körper, Raum, Architekturfotografie
Inhaltliche Schwerpunkte	Entwerfen von raumillusionierenden Bildkonstrukten, Analysieren die Wirkungen von Farben in Bezug auf die Erzeugung plastisch- räumlicher Werte; Analysieren bildnerische Gestaltungen im Hinblick auf Raumillusion (Höhenlage/ Verschiebung, Überschneidung/Verdeckung, Staffelung/Flächenorganisation, Zentral- und Maßstabperspektive, Luft- und Farbperspektive)
Glossar	Raumillusion (Höhenlage, Verschiebung, Überschneidung, Verdeckung, Staffelung, Flächenorganisation, Luft- und Farbperspektive, Zentral- und Maßstabperspektive)
Materialien	Verwenden Materialien gezielt in Gebrauchsgestaltung z.B. Design, Architektur und beurteilen die Einsatzmöglichkeiten, Verwendung des Digitalprogramms: ProCreate, Erlernen des Umgangs mit der Handkamera und ein einer Digitalkamera
Künstler*innen-Beispiel	Piranesi, M.C. Escher
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter)	Siehe 7.2/7.3 Unterrichtsvorhaben 2

Verbindlich an einer praktischen Arbeit im Jahrgang 7 umzusetzen:

Die Schülerinnen und Schüler...	
* entwickeln und gestalten neue Bedeutungszusammenhänge durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen.	z.B. Stilleben, Möbelstücke (z.B. Stühle) früher und heute z.B. Collage
* beschreiben und beurteilen den Bedeutungswandel einzelner Bildelemente durch die Anwendung der Methode des motiv-geschichtlichen Vergleichs.	
* unterscheiden und bewerten verschiedene Funktionen des Bildes in kontextbezogenen Zusammenhängen z.B. als Sachklärung, Inszenierung, Verfremdung, Umdeutung.	

5.1.2 konkretisierte Ausgestaltung der Unterrichtsvorhaben

Jahrgangsstufe 5.1

Thema:

Schau her wer bin ich – eine Selbstvorstellung mit malerischen Mitteln.

Kontext

Ein Selbstportrait – auch ein malerisches – wird oft zuallererst mit Wiedererkennung ähnlich wie bei einem Passfoto gleichgesetzt. Diese Verknüpfung soll zugunsten eines *offenen Portraits* aufgebrochen werden. Die anatomische Genauigkeit tritt in den Hintergrund und führt zu der Frage, wie die Vorstellung einer Person in ihrer Gesamtheit – mit all ihren Vorlieben und Interessen – dargestellt werden kann. Damit wird gleichzeitig eine grundlegende kunstpädagogische Frage gestellt; nämlich die nach den Möglichkeiten des Erzählens im Bild (hier: klassischer Bildbegriff).

Voraussetzungen

Auseinandersetzung mit sich selbst (wer bin ich?), Bereitschaft zum Suchen von Darstellungsmöglichkeiten über einfache und schnelle Vorzeichnungen (Skizzen), Mut zum Zeichnen und Malen, Erfahrungen im Malen mit Wasser und/oder Acrylfarben

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Fläche; IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Personale/soziokulturelle Bedingungen; IF 3 (Gestaltungsfelder Funktionszusammenhänge: Schwerpunkt > Fotografie, Narration

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *gestalten* Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über formbezogene Wirkungszusammenhänge (ÜP2).
- *gestalten* Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen (ÜP1).

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *beschreiben* eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen (ÜR1).
- *analysieren* eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte (ÜR2)

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > kompositorisch sinnvolle Anordnung der erzählerischen Elemente (Symbole, Gegenstände, Einsatz von intuitiv verwendeten Symbol- und Ausdrucksfarben), Basiskennnisse zur Portraitdarstellung.

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > planvolles Entwerfen und Gestalten eines malerischen Selbstportraits

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt : malerische Umsetzung von narrativen Strukturen (Schau her wer bin ich)



Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *Entwickeln* zielgerichtet zeichnerische und malerische Lösungen für individuelle Inhalte
- *Verwenden und bewerten* die Strategie des erprobenden Zeichnens (Skizzen) als zielgerichtete Handlungsform mit ergebnisoffenem Ausgang.
- *gestalten* Bilder zur Veranschaulichung individueller Auffassungen vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Kontextes (Selbstportrait).
- *beurteilen* Wirkungen von zeichnerischen und malerischen Gestaltungslösungen in Bezug auf die Auseinandersetzung mit sich selbst (bildnerische Problemstellung).
- *entwickeln* mit malerischen Ausdrucksmitteln narrative Gestaltungskonzepte.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen.
- Beschreiben und bewerten Komposition im Hinblick auf die gewünschte Bildwirkung
- Beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse (Skizzenbuch) in Bezug auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten für ihre bildnerischen Gestaltungen (offenes Selbstportrait).
- Erklären die Wirkungsweise von grafischen und malerischen Formgestaltungen durch den Rückgriff auf vorangegangene Analysen von Künstlerbeispielen.

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

1. Selbstbefragung

Mögliche Aufgabenstellung:

Dich selbst befragen: Suche dir mindestens 8 und höchstens 12 Fragen aus dem Fragenkatalog aus und schreibe sie in dein Heft (Schnellhefter). Beantworte deine Fragen schriftlich und in ganzen Sätzen. Wähle am Schluss 3 Antworten aus, die dich am besten repräsentieren.

2. Skizzieren

Mögliche Aufgabenstellung:

Zeichne in einem ersten Versuch Darstellungsmöglichkeiten (Farben, Symbole, Gegenstände und Dinge) für das, was dich repräsentiert. Wenn du mit einer Darstellungsidee zufrieden bist, arbeite die Idee zeichnerisch aus.

3. Selbstportrait

Mögliche Aufgabenstellung:

*Fertige von dir selber ein Portrait an, aber nicht so, dass man dich nur über dein Äußeres erkennt, sondern so, dass **das Besondere und Typische an dir** deutlich wird. Die ausgewählten Fragen und deine Antworten sollen dir eine Hilfe sein.*

3. Interview

Mögliche Aufgabenstellung:

*Interviewt euch nacheinander zu euren Selbstportraits. Stellt euch spontan **mehrere** Fragen.*

Ihr könntet zum Beispiel so beginnen:

Künstlerin: „Guten Tag, darf ich sie etwas zu Ihrem Portrait fragen?“

Künstler: „Ja, gerne.“

Künstlerin: „Warum haben Sie ihr Selbstportrait so bunt gemalt?“

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Geduld und Ausdauer beim zeichnerischen Erproben und Experimentieren
- Sinnvolle Auswahl und zeichnerische Ausarbeitung von geeigneten Gestaltungsentwürfen in Bezug auf die Umsetzung des Selbstportraits
- malerische Umsetzung
- Besprechung und Reflexion der eigenen malerischen Gestaltung.

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

Glossar:

Portrait Ein Porträt bzw. Bildnis ist ein Gemälde, eine Fotografie, eine Plastik oder eine andere Darstellung einer Person. Das Porträt zeigt in der Regel das Gesicht der Person.

Skizze Gemäß der wörtlichen Bedeutung des italienischen Wortes „schizzo“, aus dem sich der Begriff „Skizze“ herleitet, handelt es sich um eine „flüchtig hingeworfene“ Zeichnung.

Symbolfarbe Farben, die symbolisch mit bestimmten Eigenschaften assoziiert werden, z.B. **Rot** – Symbolfarbe für Liebe, Erotik, Macht, Reichtum, Blut, Kampf, Sieg, Warnfarbe bei Gefahr

Ausdrucksfarbe bezeichnen keine realen Farben, sondern eine Farbgebung, mit der ein/e Künstler/in Gefühle oder Gemütszustände verdeutlicht.

Künstler*innenbeispiele:

Ludger tom Ring (Selbstportrait), **Frieda Kahlo** (Selbstportrait), **Theo Mercier** (z.B. *Lost paradise*), **Cindy Sherman** (diverse Fotografien)

SuS-Beispiele:



Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):

Siehe Materialordner 5.1 „Schau her wer bin ich“ (Fragenkatalog, etc.)



Jahrgangsstufe 5.2

Thema:

„Fluch der Karibik“

– Gefahren und Gefühle auf hoher See mittels eines planvollen Einsatzes der Linie darstellen.

Kontext

z.B.: Differenzierte Wahrnehmung von Umweltphänomenen (Warnung und Tarnung)

Voraussetzungen

z.B.: Erfahrungen im Umgang mit Wasserfarben und Mischen von Farben (Grundfarben)

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler:

- gestalten aufgabenbezogenen Figur-Grund-Beziehungen,
- unterscheiden grundlegende Möglichkeiten der Flächenorganisation (Streuung, Reihung, Ballung) im Hinblick auf ihre jeweilige Wirkung,
- entwerfen Räumlichkeit illusionierende Bildlösungen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Größenabnahme),
- gestalten Bilder im Rahmen einer konkreten, eingegrenzten Problemstellung zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen, auch im Abgleich mit historischen Motiven und Darstellungsformen,
- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler:

- erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur-Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung),
- erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellungen (Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme) hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche,
- beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen,
- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Fläche, Form

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Fotografie, Grafik, Fiktion



Mögliche Aufgabenstellung: „Überblick von vorn bis hinten“- elementare Mittel der Raumdarstellung

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- z.B.: entwickeln mit *malerischen, grafischen bzw. fotografischen* Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
-

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erklären die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur- Grund- Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung), erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellung hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche; beschreiben Ersteindrücke zur Gestaltungsphänomenen

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

z.B.: Einfache digitale Fotografie (Automatikprogramm; Motivgestaltung, Bildausschnitt); gemalte und fotografierte Landschaftsbilder in digitaler und ausgedruckter Form (farbig und schwarzweiß)

Materialien:

Tablets (soweit vorhanden), Beamer, Projektionswand, Tafel, Kunstheft, Zeichnung, Collage

Grundlagen der Leistungsbewertung:

z.B. *Prozessbezogene Arbeit*

Fachliche Methoden:

Perzept; Beschreibung; Präsentation von Bildern; und Untersuchungsergebnissen; angeleitete, aspektbezogene Begutachtung gestaltungspraktischer (Zwischen-)Ergebnisse („Expertengutachten“)

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

Glossar:	Kontur, Binnenstruktur, Muster, Percept, Flächenorganisation, Raumdarstellung, Illusion, Gestaltungsphänomene
Künstler*innenbeispiele:	KünstlerInnen unterschiedlicher Zeiten, die sich in ihrem Werk mit der Gattung der Landschaftsmalerei und -fotografie auseinandergesetzt haben Wellenbilder Tierdarstellungen (z.B. Reptilien), Piratenschiff, Comic/Erzählende Bilder: Hugo Pondz, Matthew Cusick, Daniel Reiter, Abraham Willaerts, Ludolf Bakhuizen, Hokusai, William Turner
SuS-Beispiele:	Liegen zur Erstellung des Curriculums noch nicht vor
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):	Siehe Materialordner 5.2.



Jahrgangsstufe 5.3.

Thema:

Meine Welt ist bunt – Untersuchungen zur Farbe und deren Wirkung.

Kontext

In kunstpädagogischen Zusammenhängen ist das Phänomen Farbe in Bindung an das Bild/an die Kunst sowie an das gestaltende Subjekt relevant – und nicht als isoliertes (kunst-)theoretisches bzw. (natur)wissenschaftliches Problem.

Voraussetzungen

ein in Ansätzen erweiterter Kunstbegriff (Kunst ist nicht nur zeichnen und malen)

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *gestalten* Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge
- *beurteilen* Wirkungen und Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften bei Bild-Erzähl-Gefügen (z.B. Märchen)

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *beschreiben* eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen,
- *analysieren* eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Farbe > Farbeigenschaften und Farbbeziehungen

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien (sammelnd, experimentierend-erkundend)

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Malerei: Narration

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *unterscheiden* Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
- *erproben* und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmaterial für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos).
- *beurteilen* Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen,
- *realisieren* und beurteilen Bilder zur Veranschaulichung und Vermittlung des Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort.
- *entwickeln* mit malerischen und performativen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte



Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *bestimmen* Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
- *beschreiben* Farbbeziehungen in Gestaltungen im Hinblick auf Farbkontrast und Farbverwandtschaft,
- *erläutern* und *beurteilen* die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung,
- *erläutern* und *beurteilen* Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen.
- *beurteilen* Gestaltungen im Hinblick auf den Zusammenhang von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort.
- *erläutern* malerische und performative Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit (exemplarisch):

1. Assemblage (Müllcollage): Bezeichnung für ein zum Relief tendierendes Bild, bei dem alltägliche Gegenstände in meist unveränderter Form in die Komposition miteinbezogen werden.

Mögliche Aufgabenstellung:

Suche und sammle möglichst einfarbige Alltagsmaterialien, die weggeworfen werden sollen (Verpackungen, Stoffreste, Papiere, Figürchen...), sortiere sie nach den drei Farbbereichen (rot, blau und gelb) und von hell nach dunkel. Klebe die sortierten Materialien auf den Hasendraht und betrachte die Assemblage aus unterschiedlichen Abständen (Wie wirkt sie auf dich?).

2. Werkzeugkunde

Mögliche Aufgabenstellung:

Stelle eigene Naturpinsel aus Pflanzenmaterial her, mit denen du unterschiedliche Farbspuren erzeugen kannst. Künstlerbeispiel: Hans Hartung

3. Farbenlehre/Malerei (Küppers)

Mögliche Aufgabenstellung: Mische auf der Grundlage von Küppers' Farbenlehre mindestens zehn unterschiedliche Grüntöne an, indem du aus deinem Farbkasten alle Farben außer grün verwendest. Wie das gehen soll? Probiere es aus!

4. Malerei/Szenisches Spiel (planvolle malerische Umsetzung einer erzählerischen Szene z.B aus einem Märchen, indem Dichotomien (z.B. gut und böse) farblich zum Ausdruck gebracht werden.

Mögliche Aufgabenstellung:

Gestalte malerische eine Szene des Märchens ‚Die Schöne und das Biest‘ aus, indem zum einen die guten und zum anderen die bösen Seiten des Biestes farblich unterstützt.

Mögliche Aufgabenstellung:

Setzt in GA eine Sequenz des Märchens ‚Die Schöne und das Biest‘ in Szene, indem ihr Schauspiel und eine farblich passende Ausleuchtung verknüpft.

Grundlagen der Leistungsbewertung:

Siehe Anhang

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

<p>Glossar:</p>	<p>Aufhellung (Veränderung der Reinheit einer Farbe durch Mischung mit Weiß), Primär- oder Grundfarben (Bezeichnung für nicht ermiscbare Farben eines Farbsystems), Farbe-an-sich-Kontrast (Die drei Komponenten Helligkeit, Farbton und Sättigung erlauben die Beschreibung von Farben. Die Kombination verschiedener Farbtöne stehen im Vordergrund.) Intensität (Ergibt sich aus dem Zusammenwirken von Helligkeit und Reinheit einer Farbe: je reiner und heller desto intensiver), Kalt-Warm-Kontrast (Kombination von kalten und warmen Farben; Zweck > u. a. Farbperspektive), Komplementärkontrast (Als Komplementärfarbe bezeichnet man die Ergänzungsfarbe. Sie liegen sich auf dem Farbkreis nach Itten gegenüber.)</p>
<p>Künstler*innenbeispiele:</p>	<p>Iñigo Manglano-Ovalle: The Radio, 2007, Installation. Ann-Veronica Janssens: Yellowbluepink, 2016, Installation. Wassily Kandinsky: Farbstudie Quadrate, 1913, Öl/Lw. Katharina Grosse: The Horse trotted another couple of metres, then it stopped, 2017, Installation. Gerhard Richter: Abstrakt Nummer 559/2, Öl/Lw., 1984. Saul Leiter: Snow, 1960, Fotografie. Katharina Fritsch: 6. Stillleben, 2011, Bronzeplastiken.</p>
<p>SuS-Beispiele:</p>	<p>Assemblage:</p>  <p>Handwritten text on the card: "Panda, Schnecke, eine Taktelchen an Stilllebe - 5b"</p>



<p>Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Farbrhomboeder von Harald Küppers (<u>nicht Itten</u>: Bei Itten werden bei eigenständiger Farbmischung immer schon Tertiärfarben entstehen und nie Sekundärfarben, weil die SuS nichts das 50/50 Mischverhältnis einhalten können) • Klant, Michael/Walch, Josef: Grundkurs Kunst (1). Malerei. Grafik. Fotografie. Braunschweig 2016. 24-32. • Etschmann, Walter/Hahne, Robert: Kammerlohr. Themen der Kunst. Malerei. Oldenbourg 2010. 12-13. • Binder, Martin (Hg.): Kunstbuch 1. Ein Arbeitsbuch für die Jahrgangsstufen 5 und 6. Paderborn 2009. 82ff.
---	--

Jahrgangsstufe 5.4

Thema:

Das Tier in mir – Eine persönliche Auseinandersetzung mit der eigenen Gefühlswelt durch die Darstellung einer Metamorphose aus Ton.

Kontext

„Fantastisches (be)greifen“- Fantasien, Emotionen, Visionen und Wahrnehmungen plastische Gestalt geben.

Voraussetzungen

Erste persönliche Auseinandersetzung im Selbstporträt (*Unterrichtsvorhaben 1*) fand schon statt.

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *skizzieren* ihren Verwandlungsmoment.
- *gestalten* eine Verwandlungsszene mit Ton, indem sie mittels des additiven Werkverfahrens sowohl menschliche als auch tierische Proportionen/Elemente *erarbeiten* und diese als Metamorphose mit Hilfe des „Stop-Motions-Studios“ *darstellen*.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *setzen* sich mit ihrer eignen Gefühlswelt und Persönlichkeit *auseinander*, indem sie sich zunächst eine Situation *vorstellen*, in der sie nicht weiter wissen, um diese dann in einen *Zusammenhang* zwischen Reaktion (Flucht, Aggression...) und der Auswahl eines entsprechenden Tieres (z.B.: Flucht à Vogel, Aggression à Raubtier) zu *bringen*.
- *beurteilen* die Tonfiguren entsprechend der Sichtbarkeit des Verwandlungsmoment (Tier und Mensch sind gleichzeitig sichtbar), Plastizität der Figur, Ausarbeitungsgrad aller Ansichten, Oberflächengestaltung, Originalität in der Gestaltung, sowie Ausdruck und Wirkung.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > plastisch-räumliche Gestaltungsmittel

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > biografische Einflüsse und Gestaltungen

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Vision



Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *gestalten* Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung).
- *gestalten* aufgabenbezogenen Figur-Grund-Beziehungen.
- *unterscheiden* und *variieren* grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste).
- *realisieren* und *beurteilen* sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie- und Wunschvorstellungen.
- *entwickeln* mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *beschreiben* Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung).
- *bewerten* analytisch gewonnene Erkenntnisse zu Bildern (Bildstrategien und personalen/ soziokulturellen Bedingungen) im Hinblick auf eigene Bildfindungsprozesse.
- *erläutern* plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen.
- *bewerten* in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion.

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

Mögliche Aufgabenstellung

1. Ideenfindung

Stelle dir eine Situation vor, in der du nicht mehr weiter weißt und zeichne aus deiner Vorstellung heraus Skizze zur Verwandlung in ein Tier.

2. Ausarbeitung der Idee

Erstelle mit Bleistift eine detaillierte Vorzeichnung deiner Figur im Moment der Verwandlung, indem du eine Vorder- und eine Rückansicht zeichnest.

3. Praktische Ausgestaltung der Idee

Gestalte deine Verwandlungsszene mit Ton, indem du zunächst die grobe Form und Haltung der Figur erarbeitest, um in einem zweiten Schritt Details (Hände, Gesicht...) zu formen, um als letztes die Oberflächen (Schuppen, Haut, Fell...) auszuarbeiten.

à Dokumentiere dabei deine Arbeitsschritte mit Hilfe der App „Stop-Motion-Studio“ und erstelle am Ende einen kleinen Film zum Arbeitsprozess.

Grundlagen der Leistungsbewertung:

Die Werkstücke werden entsprechend der Aufgabenstellung und der Gestaltungskriterien beurteilt (u.a. Sichtbarkeit und Gestaltung des Verwandlungsmoments (Tier und Mensch sind gleichzeitig sichtbar), Plastizität der Figur, Ausarbeitungsgrad aller Ansichten und Oberflächengestaltung. Darüber hinaus werden die Originalität in der Gestaltung, Ausdruck und Wirkung der Figur sowie der Arbeitsprozess der Schülerin/ des Schülers bewertet.

Zeitbedarf: ca. 10 Ustd.	
Glossar:	Metamorphose, Mythologie, Plastik
Künstler*innenbeispiele:  Juul Kraijer	Bernini, Gian L.: Apollo und Daphne, 1622-1625 Marmor 243 cm in Galleria Borghese (Rom). Rodin, Auguste: Pygmalion und Galatea, 1889 Marmor 97.2 × 88.9 × 76.2 cm in Metropolitan Museum of Art (New York). Kraijer, Juul: <i>O.T.</i> , 2014 archival pigment print. Schweizer, Johanna: Green Man, 2010 Baumwolle. Matisse, Henri: Nu de dos (I-IV), 1908-1909 Bronze 190 x 118 x 19 cm in Kunsthaus Zürich.
SuS-Beispiele:	
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):	<ul style="list-style-type: none"> • Klant, Michael/Walch, Josef: Grundkurs Kunst (1). Malerei. Grafik. Fotografie. Braunschweig 2016. 116-117. • Binder, Martin (Hg.): Kunstbuch 2. Ein Arbeitsbuch für die Jahrgangsstufen 7 und 8. Paderborn 2010. 74-75. • Etschmann, Walter/Hahne, Robert: Kammerlohr. Themen der Kunst. Plastik. Oldenbourg 2009. 4-11.

Jahrgangsstufe 6.1

Thema:

„Oh Schreck - ein Fleck“

- **Futurismus:** Bewegung, Dynamik und Geschwindigkeit

Raum: Durch zufallsgesteuerte experimentelle Verfahren zur bildnerisch gestalteten Imagination

Dynamik - “Wie lässt sich Bewegung auf der Bildfläche darstellen?”

Kontext

Ein Selbstportrait – auch ein malerisches – wird oft zuallererst mit Wiedererkennung ähnlich wie bei einem Passfoto gleichgesetzt. Diese Verknüpfung soll zugunsten eines *offenen Portraits* aufgebrochen werden. Die anatomische Genauigkeit tritt in den Hintergrund und führt zu der Frage, wie die Vorstellung einer Person in ihrer Gesamtheit – mit all ihren Vorlieben und Interessen – dargestellt werden kann. Damit wird gleichzeitig eine grundlegende kunstpädagogische Frage gestellt; nämlich die nach den Möglichkeiten des Erzählens im Bild (hier: klassischer Bildbegriff).

Voraussetzungen

Erfahrungen mit experimentierendem, ausprobierendem Zeichnen bzw. Die Akzeptanz und Wertschätzung der “unfertigen” Zeichnung.

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung,
- gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalt-Gefügen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,*
- *beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen,*
- *analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte,*
- *bewerten Ergebnisse der Rezeption im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit.*

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Fläche, Material, Farbe

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Malerei, Grafik: Fiktion/ Vision



Mögliche Aufgabenstellung

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- z.B.: entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
- gestalten aufgabenbezogen Figur-Grund-Beziehungen,
- unterscheiden grundlegende Möglichkeiten der Flächenorganisation (Streuung, Reihung, Ballung) im Hinblick auf ihre jeweilige Wirkung,
- entwickeln neue Form-Inhalt-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften - auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials,
- erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmateriale für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos),
- entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll strukturierend und experimentierend- erkundend Bilder,
- experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, sammelnd und verfremdend.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur-Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung),
- beurteilen die Ausdrucksqualitäten von unterschiedlichen Materialeigenschaften in Collagen/Assemblagen/Montagen,
- erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung,
- erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen.

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

z.B.: Einfache digitale Fotografie (Automatikprogramm; Motivgestaltung, Bildausschnitt);

Grundlagen der Leistungsbewertung:

z.B. *Prozessbezogene Arbeit*

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

SuS-Beispiele:



Jahrgangsstufe 6.2

Thema:

Der Traum vom Fliegen

- Linien und Flächen werden dreidimensional
- Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen- plastische Narration und Fiktion

Kontext

z.B.: Differenzierte Wahrnehmung von Umweltphänomenen (Warnung und Tarnung)

Voraussetzungen

Sicherer Umgang mit Schere und verschiedenen Möglichkeiten des Klebens.



Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen,
- analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Raum, Material, Form

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Plastik: Fiktion/ Version

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- z.B.: entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
- gestalten Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
- unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste),
- entwickeln neue Form-Inhalt-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials,
- experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, sammelnd und verfremdend.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
- beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und -beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste),
- beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen.
- erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen.



Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

z.B.: Einfache digitale Fotografie (Automatikprogramm; Motivgestaltung, Bildausschnitt);

- * Perzept
- * Beschreibung
- * Präsentation von Bildern und Untersuchungsergebnissen
- * Angeleitete, aspektbezogene Begutachtung gestaltungspraktischer (Zwischen-)Ergebnisse („Expertengutachten“)

Grundlagen der Leistungsbewertung:

z.B. *Prozessbezogene Arbeit*

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

Glossar:	Bionik, Konstruktionsskizze, Mythologie, Figur-Raum-Verhältnis
Künstler*innenbeispiele:	KünstlerInnen unterschiedlicher Zeiten, die fantastische Objekte gestaltet haben. Leonardo da Vinci, Otto Linienthal, Gebrüder Wright
SuS-Beispiele:	Liegen zur Erstellung des Curriculums noch nicht vor
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):	Kunst 4. Quartal 2015 Leonardo www.lilienthal-museum.de/olma/muse.htm Sigrid Belzer: Die genialsten Erfindungen der Natur , Bionik für Kinder, Frankfurt a. M. 2012.

Jahrgangsstufe 6.3/ 6.4.

Thema:

Szenen des Lebens: „Das Wunderbare des Alltäglichen > Ich und die Anderen“.

Begegnungen im Alltag in ihrer spezifischen Gestalt wahrnehmen, ungewohnt konzeptualisieren und neu erfinden.

Kontext:

Durch zufallsgesteuerte experimentelle Verfahren zu bildnerisch gestalteten Imaginationen und fiktionalen Bewegungssillusionen gelangen.

Voraussetzungen:

z.B.: Erfahrungen im Umgang mit Farben (vor allem im Hinblick auf die Ausdrucksqualität), dem Experimentieren an sich sowie dem grafisch/künstlerischen Umgang mit dem Smartphone/der Digitalkamera und/oder dem iPad wird vorausgesetzt



Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler:

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten.

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler:

- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen,
- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

➤ IF 1: Bildgestaltung:

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage,
- entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegung und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung,
- realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen,
- realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen.



Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler

- analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen
- analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung)
- analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten,
- analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen.

➤ IF 2: Bildkonzepte

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln auf der Grundlage von Bildzitat **Bildlösungen** in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug,
- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen,
- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension,
- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische
- und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen,
- Überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen),
- bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit.

➤ IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln mit plastischen Ausdrucksmitteln **narrative** bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie- und Wunschvorstellungen.



Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion.

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

Mögliche Aufgabenstellung

1. Annäherung an das Thema über ein Kennenlernen und einer darauf aufbauenden, vertiefende Auseinandersetzung mit der Entwicklung und Geschichte des Schattentheaters bis hin zum Comicstrip

- * *Eruiere der Vorkenntnisse/-erfahrungen der Schülerinnen und Schüler bzgl. der Erscheinungsform und speziellen Darstellungsweise des Schattentheaters in einer 1. Sequenz und des Comics in einer 2. Sequenz (Kunsttheoretischer Exkurs)*
- * *Einblicke in die historische und kulturelle Entwicklung der Bilderzählung sowie biografische Bezüge.*
- * *Analyse und Beschreibung einfacher szenischer Darstellungen sowohl im Schattentheater als auch im Comicstrip*

2. Die bildnerischen Mittel des Comicstrips und einer szenischen Umsetzung im Schattenriss

- * *Rezeptive und produktive Lernaufgabe*
- * *Ergänzen und Vertiefen der Kenntnisse und Kompetenzen über ausgewählte, spezifische bildnerische Mittel und ihrer jeweiligen Funktion (insbesondere in Bezug auf ihren spezifischen Ausdruckswert).*
- * *Stationslehrgang, in dem sie mit unterschiedlichen funktional und bedeutsamen bildnerischen Mitteln konfrontiert werden.*
- * *Übungen*

3. Praktische Ausgestaltung der Idee

Entwurf und Umsetzung einer eigenen, szenischen Darstellung in Form eines modernen Schattentheaters, ausgehend von einer zuvor erstellten Comicsequenz.

> Dokumentiere dabei deine Arbeitsschritte in deinem Portfolio und erstelle am Ende einen kleinen Film mit Hilfe deines Storyboards.

Grundlagen der Leistungsbewertung:

z.B. Prozessbezogene Arbeit

Sonstige Mitarbeit:

- mündliche und schriftliche Beiträge im Unterricht
- produktive und rezeptive Mitarbeit in der Lernphase
- gestaltungspraktische Entwürfe und Produkte
- Prozessdokumentation
- Präsentation (auch Kurzvorträge)

- mündliche Beiträge im Unterrichtsgespräch (Qualität/Quantität/Kontinuität)
- Kurzvorträge zu o.g. Zeichnerinnen und Zeichnern
- mündliche, schriftliche und gestaltungspraktische Beiträge in den rezeptiv und produktiv orientierten Lernphasen
- ergebnisorientierte konstruktive Mitarbeit im Team



<ul style="list-style-type: none"> • kriterienorientierte Leistungsbewertung auf Basis von Bewertungsbögen, aspektgeleitete Schülerinnen- und Schülerelbstbewertung • Führen des Portfolios (Vollständigkeit, Strukturiertheit, Nachvollziehbarkeit, Anschaulichkeit) • Präsentation des gestaltungspraktischen Produkts 	
<p>Zeitbedarf: ca. 16-18 Ustd.</p>	
<p>Glossar:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellung eines Fachglossars (Bildsprache des Comics) • Ideenfindungsstrategien • zielgerichtete Erprobung des grafischen und malerischen Mediums (Bild und Text) in Bezug auf dessen avisierte narrative Ausdrucks- als auch Vervielfältigungsfunktion, insbesondere im Rahmen des Lernens an Stationen • gezielter intentionaler Einsatz der erprobten (text- und bildsprachlichen Mittel im Rahmen einer narrativen (zeitlichen) Folge von Panels (insbesondere die Aspekte Punkt, Linie, Strich sowie Farbe, Form und Bildraum als Ausdrucksmittel beachtend) • tabellarisches Bewertungsraster (Gestaltungs-/ Bewertungskriterien) zur Beurteilung von gestaltungspraktischen Ergebnissen (Leistungsaufgabe) • Präsentationsformen • Portfolio Arbeit
<p>Künstler*innenbeispiele:</p>	<p>> Theatre D’Ombres: Christian Boltanski Szenenbild des Kabarettis „Le Chat Noir“ > Link: https://www.schattentheater.de/files/deutsch/geschichte/geschichte.php</p> <p>> Charles M. Schulz („Peanuts“; Sonntagsseite vom 11.01.1953)</p> <p>> Alison Bechdel („Fun Home: A Family Tragicomic“, 2006) Einzelbilder, z.B. von Jim Avignon („my world“, „the press conference“, „die Kindergärtnerin“, „computerschool“, „bad mood rising“, „trouble“, 2000)</p>
<p>SuS-Beispiele:</p>	<p>Liegen zur Erstellung des Curriculums noch nicht vor</p>
<p>Diagnose</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Eingangs- und Zwischendiagnose zur Wahrnehmungs-, Ausdrucks- und Handlungskompetenz in Bezug auf die o.g. inhaltlichen Schwerpunkte der IF 1 und IF 3 • rezeptive und/oder produktive Diagnose, auch in Form von Selbsteinschätzungsbögen



<p>Evaluation</p>	<ul style="list-style-type: none"> • aspektbezogene Evaluation des Unterrichtsvorhabens • Evaluation des Unterrichts durch in Kleingruppen erstelltes Feedback
<p>Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):</p>	<p>z.B.: „Schattentheater“ Band 1-3, Einhornverlag, Schwäbisch Gmünd</p>

Jahrgangsstufe 7.1/7.2

Thema:

„Form follows function“ – Den Prototypen eines Möbelstücks aus geometrischen Formen mit Hilfe des Online-Programmes „Tinkercad“ in 3D designen.

Viele Lernprodukte, die bisher nur als Planungsprodukte in vorwiegend zweidimensionaler Darstellung in der Schule realisierbar waren, können nun als dreidimensionales Modell oder Endprodukt erstellt werden. Fehler und Ausführungsvarianten können durch die Möglichkeit des veränderten Ausdrucks des Objekts thematisiert, evaluiert und korrigiert werden. Modelle sind durch ihre Anschaulichkeit ein Garant für hohe Aufmerksamkeit der SuS und geben ihnen das sichere Gefühl, praxisnah unterrichtet zu werden.

Voraussetzungen

Erfahrungen im Umgang mit räumlichem Denken.



Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *Skizzieren* ihre Idee eines Stuhls, der dem Kredo „form-follows-function“ folgt und *gestalten* ein kleines Modell ihres Stuhls aus Alltagsgegenständen (Strohhalme, Schwämme, Draht...).
- *Erschließen* sich die Funktionsweise und das Arbeiten von und mit „Tinkercad“, indem zunächst einfache geometrische Körper zu Möbelstücken als Übung *zusammengesetzt* werden.
- *Wählen* überlegt das geeignetste Stuhl-Modell in PA *aus* und *setzen* es am Laptop mit Hilfe des Online-Programms „Tinkercad“ für einen 3D-Druck *um*, indem sie dabei die Allansichtigkeit des Objektes und die Herausforderung, es aus geometrischen Formen zu bilden *beachten*.
- *Gestalten* ein Moodboard, das zur Präsentation des Endproduktes genutzt werden soll, um mit Fotos, Illustrationen und Bildern einen ersten Eindruck und die Atmosphäre des Projektes zu *vermitteln*.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *Dokumentieren* ihren gesamten Designprozess im Artbook, indem neben Recherche und Skizze auch die Vorgehensweisen beim Design, eventuelle Änderungen/Probleme, eine kritische Bewertung des Endproduktes und die Werbung zum Produkt von jedem schriftlich festgehalten werden.
- *Beurteilen* im Designprozess andere Projekte hinsichtlich ihrer Idee, Funktion und Ästhetik, indem sie Gelungenes und Verbesserungswürdiges reflektiert *notieren*.
- *Stellen sich vor*, dass die mit ihrem Design auf die Messe in Köln eingeladen werden und *verfassen* für diesen Anlass einen Vortrag, der ihr Projekt und das entsprechende Stuhl-Design *erklärt* und *bewirbt*, indem auf Idee, Inspirationen, Veränderungen im Prozess, Form, Funktion und Ästhetik *Bezug genommen* werden.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Raum / Form / Material > Masse, Proportionen / > Formeigenschaften / > Materialeinsatz

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien > adressatenbezogene Formen des Präsentierens

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Expression (Ausdruck innerer Vorstellung)



Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- *erproben* und *beurteilen* unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Designs) **ÜK**
- *bewerten* Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten. **ÜK**
- *gestalten* gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren **IF1**
- *erproben* und *gestalten* plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste). **IF1**
- *planen* und *realisieren* mit Hilfe digitaler Werkzeuge kontext- und adressatenbezogene Präsentationen. **IF2**
- *realisieren* und *beurteilen* abbildhafte Gestaltungskonzepte mit sachbezogen- wertneutralem Bezug zur äußeren Wirklichkeit. **IF3**

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- *bewerten* digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten. **ÜK**
- *erläutern* den Einsatz von Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) bei dreidimensionalen Gestaltungen. **IF1**
- *bewerten* digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit. **IF2**
- *erläutern* plastische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale Wirkweisen und Funktionen. **IF3**
- *bewerten* bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich- dokumentierende Gestaltungsabsichten. **IF3**
- *bewerten* das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten. **IF3**



Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

Mögliche Aufgabenstellung

1. Skizze: *Gestalte* zeichnerisch einen Stuhl aus verschiedenen Perspektiven, indem du die Funktion und die entsprechende Form *miteinbeziehst*.

2. Modell: *Gestaltet* einen Mini-Prototypen mit Hilfe der vorliegenden Materialien.

3. Zwischenfeedback: Schritte zur Beurteilung von anderen Designprojekten:

- a) Notiere auf dem Feedback-Bogen deinen eigenen Namen.
- b) Rücke nun im Uhrzeigersinn einen Platz mit einem Stift in der Hand weiter.
- c) Du erhältst nun 2 Minuten Zeit der Designerin/dem Designer ein persönliches und fachmännisches Feedback zu geben, indem du auf die Funktion und die Form Bezug nimmst.
- d) Du wirst noch 4 weitere Male weiterrücken.

4. Online-Design: *Setzt* nun in PA das ansprechendste Design mit „Tinkercad“ *um*.

5. Moodboard: *Gestaltet* bei Power-Point ein sogenanntes Moodboard zu eurem designten Stuhl, indem ihr im Internet nach geeigneten Bildern sucht und die Vorlage auf der Rückseite so gut es geht nutzt. Ziel ist es, dass ihr euch über das Produkt als Gesamtprojekt klar werdet.

6. Vortrag: Stelle dir vor, dass du mit deinem designten Stuhl auf die Messe in Köln eingeladen wirst und dort einen Vortrag halten sollst. *Verfasse* schriftlich einen mindestens eine Seite langen Vortrag, indem du inhaltlich folgende Punkte bei deiner Rede berücksichtigst:

- *Wie kamst du auf die Idee für das Design?*
- *Welche Inspirationen gab es? (Urlaub, Freunde, Material...)*
- *Inwiefern hat sich dein Design im Laufe des Arbeitsprozesses verändert?*
- *Begründe, welches Stuhl-Element dir am Wichtigsten ist (Lehne, Polsterung, Musik...).*
- *Welche Entscheidungen hast du mit deiner/deinem Partner*in getroffen, um eine endgültige Designlösung zu finden?*
- *Inwieweit bist du stolz auf dein designtes Produkt?*

Grundlagen der Leistungsbewertung:

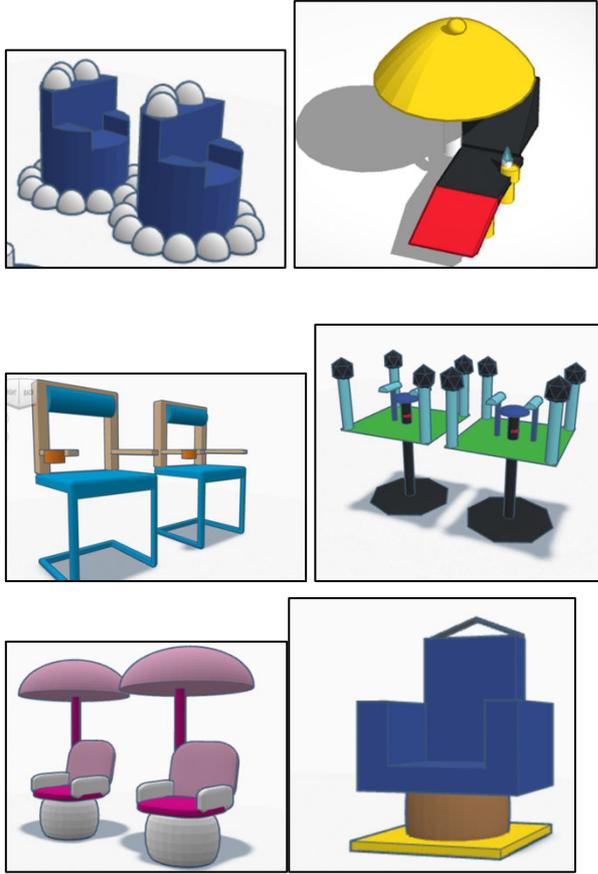
Prozessbezogene Arbeit, die im „Artbook“ künstlerisch und schriftlich festgehalten wurde. Im Einzelnen:

- Skizze
- Prototyp
- 3D-Design
- Moodboard
- Vortrag
- Arbeitsprozess

Zeitbedarf: ca. 20 Ustd.

Glossar:

Bauhaus, Biedermeier, Form-follows-function, Prototyp, Moodboard, Thonet, ästhetische/praktische/symbolische Funktion, Le Corbusier, Mies van der Rohe

<p>Künstler*innenbeispiele:</p>	<p>Bouroullec, Ronan und Erwan: Vegetal Chair, 2009, Polyamid, produziert von Vitra.</p> <p>Campbell, Louise: Very Round Chair, 2006, Stahlblech, prouziert von Zanotta.</p> <p>Grcic, Konstantin: Myto, Stuhl 2007.</p> <p>Lovegrove, Ross: Transit Furniture Concept bdlove 2.0 Bench, 2010 in Mailand präsentiert, Kunststoff.</p> <p>Pantin, Verner: Panton Chair, 1960, Entwicklung zur Serienreife: 1967, Freischwinger, Vollkunststoff.</p> <p>Rietveld, Gerrit T.: Rot-Blau Stuhl, 1917-23, Buchenholz und Sperrholz, 60 x 84 x 86 cm.</p> <p>Rohe, Mies van d.: Freischwinger MR10, 1928.</p> <p>Seymour, Jerszy: New Order, 2007, Stuhl, limitierte Auflage, produziert von Vitra.</p> <p>Thonet, Michael: Modell Nr. 14, 1859, Bugholz, 89 x 41 x 54 cm.</p>
<p>SuS-Beispiele:</p>	
<p>Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Etschmann, Walter/Hahne, Robert: Kammerlohr. Themen der Kunst. Design. Oldenbourg 2009.

Jahrgangsstufe 7.3/7.4

Thema:

„Fantastische Räume“

- „Auf der Fläche in den Raum blicken“. Durch Linear- Zeichnungen Visionäre Wirklichkeiten konstruieren.

Kontext

z.B.: Differenzierte Wahrnehmung von Umweltphänomenen (Warnung und Tarnung)

Voraussetzungen

z.B.: Erfahrungen im Umgang mit Aquarellfarben, Acrylfarben

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhalts-Gefüge in komplexeren Problemzusammenhängen,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen,
- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte.

Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Fläche, Form, Farbe

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Grafik



Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- erproben und bewerten unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrags im Hinblick auf dessen Ausdrucksqualität,
- realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen,
- entwickeln auf der Grundlage von Bildzitate Bildlösungen in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug,
- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schattenmodellierung),
- erläutern Farbaufträge und deren Ausdrucksqualitäten in bildnerischen Gestaltungen, analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen,
- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen.

Methoden und Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

z.B.: Einfache digitale Fotografie (Automatikprogramm; Motivgestaltung, Bildausschnitt);

Grundlagen der Leistungsbewertung:

z.B. *Prozessbezogene Arbeit*

Zeitbedarf: ca. 8-10 Ustd.

Glossar:	Raumillusion (Höhenlage, Verschiebung, Überschneidung, Verdeckung, Staffelung, Flächenorganisation, Luft- und Farbperspektive, Zentral- und Maßstabperspektive)
Künstler*innenbeispiele:	Piranesi, M.C. Escher
SuS-Beispiele:	Liegt noch nicht vor.
Literatur (Kunstabuch, Methodenblätter):	Materialordner 7.3/ 7.4 auf Teams