



St.-Franziskus-Schule Olpe
Gymnasium & Realschule im Verbund der GFO
franziskanisch · fröhlich · fair

Schulinternes Curriculum Kunst

Sekundarstufe I – Kl. 5-10 (G9)

Stand: Februar 2023

1. Tabellarische Auflistung der Unterrichtsvorhaben

5.1	<p><u>Unterrichtsvorhaben 5.1:</u> Wechselwirkung von Farben in inhaltlichen und kompositorischen Bildzusammenhängen Konkret: Farbkreis, Kontraste; Bildgestaltung (z.B. Dschungel, Unterwasserwelt)</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p> <hr/> <p><u>Unterrichtsvorhaben 5.2:</u> Umrisslinie und differenzierter Einsatz der Linie als Bedeutungsträger in der Freihandzeichnung Konkret: Tiere in der Kunst</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
5.2	<p><u>Unterrichtsvorhaben 5.3:</u> Ausdrucksqualität plastischer Formgebungen Konkret: Tierplastiken</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p> <hr/> <p><u>Unterrichtsvorhaben 5.4:</u> Frottage und Materialdruck als experimentelle Techniken</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>

2. Konkretisierte Unterrichtsvorhaben

Die Unterrichtsvorhaben werden hier dargestellt. Sie halten im oberen Teil die verbindlichen Absprachen der Fachschaft fest und führen im unteren Teil beispielhafte Konkretisierungen der Unterrichtsvorhaben aus. Die Farben der Flächen, innerhalb derer die Kompetenzerwartungen angegeben sind, verweisen auf deren inhaltlichen KLP-Schwerpunkte: Grau = Übergeordnete Kompetenzerwartungen, Orange = Kompetenzbereich Rezeption und Blau = Kompetenzbereich Produktion.

<p>Unterrichtsvorhaben 5.1:</p> <p>Wechselwirkung von Farben in inhaltlichen und kompositorischen Bildzusammenhängen</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Farbe, Fläche IF2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Personale/soziokulturelle Bedingungen IF3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Malerei / Narration)</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (PÜ1) gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge • (RÜ1) beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung
	<p>Kompetenzbereich Rezeption</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (3R1) erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen • (2R1) beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen • (1R8) bestimmen Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung) • (1R9) beschreiben Farbbeziehungen in Gestaltungen im Hinblick auf Farbkontrast und Farbverwandtschaften • (1R10) erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung • (1R11) erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen
	<p>Kompetenzbereich Produktion</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (2P1) entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll-strukturierend und experimentell-erkundend Bilder

- (3P1) entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
- (1P1) gestalten aufgabenbezogenen Figur-Grund-Beziehungen
- (1P9) unterscheiden Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung)
- (1P10) beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen
- (1P11) erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmateriale für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos)

Konkrete Inhalte:

Farbkreis, Kontraste; Bildgestaltung (z.B. Dschungel, Unterwasserwelt)

Kontext:

Differenzierte Wahrnehmung von Umweltphänomenen; Biologie: Warnung, Tarnung

Voraussetzungen:

Erfahrungen im Umgang mit Wasserfarben und Mischen von Farben (Grundschule)

Bildbeispiele z.B.:

- Henry Rousseau: Tropischer Wald mit Affen, 1910
- Paul Klee: Der Goldfisch, 1925
- Fotografische Abb. zu Umweltphänomenen

vorhabenbezogene Konkretisierung:

Übungen im Umgang mit Wasserfarben (Mischen von Farben, aufhellen, abdunkeln), im Umgang mit der Konsistenz der Farben (wässrig, pastos) und zur differenzierten Benennung von Farben. Dies kann u.a. durch Sammeln von unterschiedlichen Tönen einer Farbfamilie und benennen dieser Farben mit Fantasienamen und Nachmischen der jeweiligen Farben geschehen.

Nach dieser Vorarbeit sollen Landschaftsbilder (z.B. Dschungel), die sich jeweils an einer Farbfamilie orientieren, gemalt werden.

Als Einstieg oder Ergänzung sollen Bildbetrachtungen zur Farbenvielfalt Anregungen liefern.

Werkbetrachtungen sichern die gewonnenen Erkenntnisse ab und machen gleichzeitig den Lernenden den Lernzuwachs deutlich.

<p>Unterrichtsvorhaben 5.2:</p> <p>Umrisslinie und differenzierter Einsatz der Linie als Bedeutungsträger in der Frei-handzeichnung</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Linie, Fläche IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt: >Zeichnung, Grafik: Narration, Fiktion/Vision</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen: Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (PÜ2) entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung • (RÜ3) analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte
	<p>Kompetenzbereich Rezeption Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1R4) erläutern die Wirkungsweise von Formgestaltungen durch die Untersuchung von linearen Kontur- und Binnenstrukturanlagen sowie Bewegungsspuren • (1R5) beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und -beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste) • (1R6) beschreiben den Einsatz unterschiedlicher Materialien in zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar) • (2R1) beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen • (3R1) erläutern malerische, grafische, fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen • (3R4) bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion
	<p>Kompetenzbereich Produktion Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1P5) entwickeln aufgabenbezogen Formgestaltungen durch das Grundelement der Linie (Kontur, Binnenstruktur und Bewegungsspur) • (1P6) unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer

	<p>Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste)</p> <ul style="list-style-type: none"> • (2P2) experimentieren zum Ziel der Bildfindung und -gestaltung imaginierend sammelnd und verfremdend • (3P1) entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte, • (3P4) realisieren und beurteilen sich von der Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie und Wunschvorstellungen
<p>Konkrete Inhalte: Tiere in der Kunst</p> <p>Kontext: Linie in Alltags- und künstlerischen Zusammenhängen (Karikatur, Schrift).</p> <p>Voraussetzungen: Grunderfahrungen im Umgang mit der Linie sowie mit verschiedenen Stiften (Vergl. Lehrplan Kunst für die Grundschule)</p> <p>Bildbeispiele z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Albrecht Dürer: Rhinoceros (1515) • Paul Klee: Der Goldfisch, 1925 • Pablo Picasso: Einlinienzeichnungen von Tieren, Dachshunden <p>vorhabenbezogene Konkretisierung Zeichenübungen mit Fineliner (oder Zeichenfeder und Tusche) und Bleistiften unterschiedlicher Härte, ggf. Kohlestifte. Erkenntnisse zu: Ausdrucksqualitäten der Linie, Zuordnung von Linien, Verdichtung-Auflockerung, Ordnung-Unordnung, Linie als Spur, als Richtung. Entdecken anderer Funktionen von Linien in einem Bildbeispiel mit ersten Bilddeutungen. Anwendung des Bekannten und Erkenntnisse zu: Linien beschreiben Formen im Umriss, Linien beschreiben Oberflächen durch Binnenstrukturen. Abschließende Zeichenarbeit (Anwendung aller gelernten Aspekte).</p>	

<p>Unterrichtsvorhaben 5.3:</p> <p>Ausdrucksqualität plastischer Formgebungen</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Raum, > Material, > Form IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Strategie IF3(Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Plastik: Fiktion)</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen: Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (PÜ1) gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge • (PÜ2) entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung • (RÜ5) bewerten die Ergebnisse der Rezeption in Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit
	<p>Kompetenzbereich Rezeption Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1R3) beschreiben Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung) • (1R5) beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und -beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste) • (1R7) beurteilen die Ausdrucksqualitäten von unterschiedlichen Materialeigenschaften in Collagen/ Assemblagen/ Montagen • (2R1) beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungselementen • (3R2) erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen
	<p>Kompetenzbereich Produktion Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1P1) gestalten aufgabenbezogenen Figur-Grund-Beziehungen • (1P4) gestalten Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung) • (1P6) unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer

	<p>Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste)</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1P8) entwickeln neue Form-Inhalt-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials • (2P2) experimentieren zum Zweck der Bildfindung und Gestaltung imaginierend sammelnd und verfremdend • (3P2) entwickeln mit plastischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
<p>Konkrete Inhalte: Tierplastik</p> <p>Kontext: Haptische Erfahrungswelt der Lernenden</p> <p>Voraussetzungen: Anknüpfung an den Kernlehrplan der Grundschule</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pablo Picasso: Pavian (La guenon et son petit), 1951 • Ägyptische Tierplastik <p>Als Einstieg können exemplarischer Werkbeispiele von z.B. Picasso dienen. Dabei sollen im Sinne eines Perzeptes subjektive Zugänge den Ausgangspunkt bilden, um anschließend Erkenntnisse zu systematisieren und für die eigene Arbeit und die Bewertung anderer Arbeiten fruchtbar zu machen.</p> <p>Nach ersten Materialübungen werden die experimentell gewonnenen Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten beurteilt. Nach einer Heranführung an plastische Verfahren werden schließlich eigene Formen entwickelt, dabei soll zur Betonung der Formcharakteristika, die Gestaltung der Oberfläche durch entsprechende Muster erfolgen.</p>	

<p>Unterrichtsvorhaben 5.4:</p> <p>Frottage und Materialdruck als experimentelle Technik</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Fläche, > Material, >Farbe IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt: > Grafik: Narration, Fiktion/Vision</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ (PÜ1) gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge ▪ (PÜ2) entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung ▪ (PÜ3) gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen ▪ (PÜ5) bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalt-Gefügen ▪ (RÜ1) beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung, ▪ (RÜ2) beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen, ▪ (RÜ3) analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte ▪ (RÜ5) bewerten Ergebnisse der Rezeption im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit <p>Kompetenzbereich Rezeption</p> <p>Die Lernenden</p> <ul style="list-style-type: none"> • (1R1) erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur-Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung) • (1R7) beurteilen die Ausdrucksqualitäten von unterschiedlichen Materialeigenschaften in Collagen/Assemblagen/Montagen • (1R10) erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung • (1R11) erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

- (2R1) beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen
- (2R2) bewerten analytisch gewonnene Erkenntnisse zu Bildern (Bildstrategien und personalen/soziokulturellen Bedingungen) im Hinblick auf eigene Bildfindungsprozesse
- (3R1) erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen
- (3R4) bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion

Kompetenzbereich Produktion

Die Lernenden

- (1P1) gestalten aufgabenbezogen Figur-Grund-Beziehungen
- (1P2) unterscheiden grundlegende Möglichkeiten der Flächenorganisation (Streuung, Reihung, Ballung) im Hinblick auf ihre jeweilige Wirkung
- (1P8) entwickeln neue Form-Inhalt-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials
- (1P11) erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmaterial für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos)
- (2P1) entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll-strukturierend und experimentierend-erkundend Bilder
- (2P2) experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, sammelnd und verfremdend
- (3P1) entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte
- (3P4) realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als

Konkrete Inhalte:

Frottage und Materialdruck als experimentelle Technik

Kontext:

Experimentelle grafische Techniken und Verfahren, Strukturen in der Umwelt

Voraussetzungen:

Ggf. Erfahrungen mit einfachen Druckverfahren (Grundschule)

Bildbeispiele z.B.:

- Max Ernst: Naturgeschichte, 1926
- Max Ernst: Der Ausbrecher, 1926
- Max Ernst: Versteinerter Wald, 1929

vorhabenbezogene Konkretisierung

Einführung in die Technik der Frottage durch Abreiben einfacher reliefartiger Gegenstände wie Münzen, Leder, Federn, etc.

Sammelphase verschiedener Materialien und Gegenstände mit unterschiedlichen Oberflächenbeschaffenheiten, Abreibübungen.

Bildbetrachtung Max Ernst, Hauptaspekte: Bildnerische Ergebnisse der Frottage-technik, Figur / Grundprobleme, Hell-Dunkel. Analyse und Bewertung der Ergebnisse unter den Aspekten der Gestaltqualität, der Formenvielfalt, des Struktureichtums.

Ausschneiden der Fragmente der Frottageexperimente. Zusammenfügen / Collagieren der Fragmente zu einer neuen Bildeinheit.

6.1	<u>Unterrichtsvorhaben 6.1:</u> Raumdarstellung auf der Fläche Konkret: Elementare Mittel zur Erzeugung von Räumlichkeit auf der Fläche, z.B. Stadtansichten oder Landschaften. Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
	<u>Unterrichtsvorhaben 6.2:</u> Alltagsmaterialien hinsichtlich neuer Wirkungsdimension untersuchen und in neue Gestaltungen integrieren Konkret: „Upcycling“: z.B. Hundertwasserhäuser aus Milchtüten, Roboter aus Verpackungsmüll Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
6.2	<u>Unterrichtsvorhaben 6.3:</u> Illustration einer literarischen Vorlage Konkret: Collagen (z.B. in Anbindung an Deutsch: Lügengeschichten oder Sagen) Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
	<u>Unterrichtsvorhaben 6.4:</u> Mit Farbe und Farbauftrag eine aussagekräftige Bildgestaltung erzeugen Konkret: Mein Lieblingsessen Zeitbedarf: 8 Stunden +/-

Unterrichtsvorhaben 6.1: Raumdarstellung auf der Fläche Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.	KLP-Kompetenzen
	<ul style="list-style-type: none"> gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen. beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen. analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.
	<ul style="list-style-type: none"> entwerfen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung, Verblässung, Höhenlage/Flächenorganisation) Räumlichkeit suggerierende Bildlösungen, benennen die elementaren Mittel der Raumdarstellung von Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung, Sättigung und Höhenlage und überprüfen ihre Räumlichkeit suggerierende Wirkung.

	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und bewerten Komposition im Hinblick auf die Bildwirkung.
	<ul style="list-style-type: none"> • unterscheiden und variieren Farben in Bezug Farbton, Buntheit, Helligkeit in bildnerischen Problemstellungen. • analysieren Farbbeziehungen in Gestaltungen nach Farbgegensatz, Farbverwandtschaft, räumlicher Wirkung. • erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung • transferieren Analyseergebnisse zu unterschiedlichen Bildverfahren auf eigene bildnerische Problemstellungen.

Konkrete Inhalte

Elementare Mittel zur Erzeugung von Räumlichkeit auf der Fläche, z.B. Stadtansichten oder Landschaften.

Kontext:

Raumillusion in der Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler

Voraussetzungen:

keine

Bildbeispiele z.B.:

- Pieter Bruegel der Ältere: Die Heuernte, 1556.
- C. D. Friedrich: Dorflandschaft mit einsamen Baum, 1822

vorhabenbezogene Konkretisierung

Grundlegende Verfahren, Raum auf der Fläche darzustellen, werden vermittelt. Die Schüler sollen erkennen, dass:

- durch Überschneidung, Anordnung und Staffelung von Bildgegenständen Räumlichkeit entsteht
- Farben nach „hinten“ verblassen
- die Formen mit wachsender Entfernung verschwimmen
- die Größe der Gegenstände mit zunehmender Entfernung abnimmt

Anschließend erfolgt eine zusammenführende gestaltungspraktische Aufgabe.

Unterrichtsvorhaben 6.2:	KLP-Kompetenzen
Alltagsmaterialien hinsichtlich neuer Wirkungsdimension untersuchen und in neue Gestaltungen integrieren	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über materialbezogene, farbbezogene und formbezogene Wirkungszusammenhänge. • analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.
inhaltliche Schwerpunkte im KLP Form, Material, Bildstrategie	
Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.	<ul style="list-style-type: none"> • bewerten Formgebungen, die durch die Verwendung unterschiedlicher Materialien bei der Herstellung von Objekten entstehen.

	<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Eigenschaften und erklären Zuordnungen von Montageelementen in dreidimensionalen Gestaltungen.
	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Bewertung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes. • beschreiben und beurteilen die haptischen und visuellen Qualitäten unterschiedlicher Materialien auch verschiedener Herkunft im Zusammenhang bildnerischer Gestaltungen. • entwerfen und gestalten planvoll aufgabenbezogene Gestaltungen. • verwenden und bewerten die Strategie des gestalterischen Experiments als ziel- und materialgeleitete Handlungsform mit ergebnisoffenem Ausgang. • beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten für bildnerische Gestaltungen.

Konkretes Vorhaben

„Upcycling“: z.B. Hundertwasserhäuser aus Milchtüten, Roboter aus Verpackungsmüll

Kontext:

Materialien lösen unabhängig von ihrer möglichen Funktion Assoziationen aus und können dadurch mit neuer Bedeutung aufgeladen werden.

Voraussetzungen:

keine

Bildbeispiele z.B.:

- Design-Objekte mit besonderen Materialeigenschaften
- Architekturbeispiele von Friedensreich Hundertwasser
- Recycling-Objekte von Ptolemy Elrington, Patrick Chappert-Gaujal

vorhabenbezogene Konkretisierung

Schülerinnen und Schüler sammeln unterschiedlichste Materialien, die hinsichtlich ihre Eigenschaften und Wirkungen untersucht und beschrieben werden.

Schließlich sollen Gebrauchsmaterialien so kombiniert und verändert werden, dass sich unabhängig von der ursprünglichen Funktion neue Assoziationen und Bedeutungen ergeben.

<p>Unterrichtsvorhaben 6.3: Illustration einer literarischen Vorlage</p> <p>inhaltliche Schwerpunkte im KLP Form, Material, Bildstrategie</p>	<p>KLP-Kompetenzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über materialbezogene, farbbezogene und formbezogene Wirkungszusammenhänge.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.
	<ul style="list-style-type: none"> • bewerten Formgebungen, die durch die Verwendung unterschiedlicher Materialien bei der Herstellung von Objekten entstehen. • beschreiben Eigenschaften und erklären Zuordnungen von Montageelementen in dreidimensionalen Gestaltungen.
	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Bewertung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes. • beschreiben und beurteilen die haptischen und visuellen Qualitäten unterschiedlicher Materialien auch verschiedener Herkunft im Zusammenhang bildnerischer Gestaltungen. • entwerfen und gestalten planvoll aufgabenbezogene Gestaltungen. • verwenden und bewerten die Strategie des gestalterischen Experiments als ziel- und materialgeleitete Handlungsform mit ergebnisoffenem Ausgang. • beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten für bildnerische Gestaltungen.
<p>Konkretes Vorhaben Konkret: Collagen (z.B. in Anbindung an Deutsch: Lügengeschichten oder Sagen)</p> <p>Kontext: Mit Bildern kommunizieren</p> <p>Voraussetzungen: Zerlegen von Handlungen in einzelne Schritte</p> <p>Bildbeispiele z.B.: Unterschiedliche Illustrationen, z.B. zu Reineke Fuchs, grafische Darstellungen aus dem Bereich der Kunst</p> <p>vorhabenbezogene Konkretisierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • narrative Verdichtung und Bewegungsdarstellung in Bild(er)geschichten/Erzählbildern • Erzeugung von Raumillusion • gezielter Einsatz grafischer Mittel • differenzierter Einsatz von Linien (Kontur, Binnenstruktur, Bewegungslinie) • weiterführen/ weiterzeichnen von Bildmaterial • Einbinden von Bildmaterial in eigene Gestaltungen • Einsetzen unterschiedlicher Einstellungsgrößen 	

<p>Unterrichtsvorhaben 6.4:</p> <p>Mit Farbe und Farbauftrag eine aussagekräftige Bildgestaltung erzeugen</p> <p>inhaltliche Schwerpunkte im KLP Material, Farbe, Bildstrategie</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>KLP-Kompetenzen</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementare Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen. • bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts-Gefügen. • beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen.
	<ul style="list-style-type: none"> • entwickeln zielgerichtet Figur-Grund-Gestaltungen durch die Anwendung der Linie als Umriss, Binnenstruktur und Bewegungsspur. • beschreiben und bewerten Komposition im Hinblick auf die Bildwirkung.
<ul style="list-style-type: none"> • bewerten die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmaterial für ihre bildnerischen Gestaltung. • verwenden und bewerten unterschiedliche Techniken des Farbauftrags zur Erzeugung ausdrucksbezogener Wirkungen. • entwickeln und beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen. • entwickeln und beurteilen Lösungen zu bildnerischen Problemstellungen in Beziehung auf Farbwerte und Farbbeziehungen. • erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung. • erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen. • gestalten Bilder, die zu historischen Motiven und Darstellungsformen, die zur eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung gesetzt werden können, eine eigene Position sichtbar machen • verwenden und bewerten die Strategie des gestalterischen Experiments als ziel- und materialgeleitete Handlungsform mit ergebnisoffenem Ausgang. • beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten für bildnerische Gestaltungen. 	

Konkretes Vorhaben:
Mein Lieblingsessen

Kontext:

Tischgemeinschaft in historischen Motiven und der eigenen Lebenswirklichkeit.

Voraussetzungen:

- Grundlagen der Farbbeziehungen
- erste experimentelle Erfahrungen als Voraussetzung für neue Erkenntnisse bei der Bildgestaltung

Bildbeispiele z.B.:

- Vincent van Gogh: Die Kartoffelesser, 1885
- Leonardo da Vinci: Das letzte Abendmahl, 1495-98
- Cassius Marcellus Coolidge: Postmortem, 1903

vorhabenbezogene Konkretisierung

Mögliche Hinführung: Aussagen zur Wirkung und Bedeutung von Farben um die *gegenstandsunabhängigen* Werte von Farbe und Farbwirkungen zu fokussieren.

Vergleichende und perzeptive Bildbetrachtung von Tischgesellschaften. Herausarbeiten von Gemeinsamkeiten und Unterschieden. Vergleich der Bildkomposition, der Farbwirkung, des Betrachterbezugs. Begründung des individuell-persönlichen Eindrucks aus der Bildstruktur.

Im Anschluss soll eine malerische Darstellung des eigenen Lieblingsessens unter Verwendung charakteristischer Farben und Malweise erfolgen.

7.1	<p><u>Unterrichtsvorhaben 7.1:</u> Ein Produkt neu designen und mit Plakat bewerben Konkret: Designwettbewerb: z.B. außergewöhnliche Kopfbedeckungen mögliche Anbindung an das Fach Deutsch Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
	<p><u>Unterrichtsvorhaben 7.2:</u> Auseinandersetzung mit Pop-Art Konkret: zum Beispiel in reliefartiger Umsetzung in Form von Onomatopoesie oder Keith-Haring-Tableaus Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
7.2	<p><u>Unterrichtsvorhaben 7.3:</u> Arbeiten mit Vorbildern – Nachbildern im Rahmen von Bildgeschichten als Unterrichtsprojekt Konkret: Grafische Umsetzung einer literarischen Vorlage, z.B. Balladen (siehe Deutschunterricht) oder bibl. Erzählungen (Religionsunterricht); evtl. auch als Comic Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
	<p><u>Unterrichtsvorhaben 7.4:</u> Die menschliche Figur im Raum/Bewegungsabläufe Konkret: z.B. Drahtfiguren, Bewegungsabläufe, Sportler Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>

<p>Unterrichtsvorhaben 7.1: Ein Produkt neu designen und mit Plakat oder einem Werbebeitrag auf sozialen Netzwerken bewerben Konkret: Designwettbewerb: z.B. außergewöhnliche Kopfbedeckungen mögliche Anbindung an das Fach Deutsch</p> <p>inhaltliche Schwerpunkte im KLP Material, Farbe, personale/soziokulturelle Bedingungen</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 1, 3, 5 R-Ü 1, 2, 4</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-3, 4 (IF 1) R-2,3,4 (IF 2) R-1,4,5,7 (IF 3)</p>

Kompetenzbereich Produktion

P-3, 6, 7 (IF 1)

P-5 (IF 2)

P-1, 2, 3, 7 (IF 3)

Konkretes Vorhaben**Designwettbewerb: z.B. außergewöhnliche Kopfbedeckungen****Kontext:**

Gegenstände aus der Alltagswelt der Schüler

Voraussetzungen:

Umgang mit heterogenen Materialien (Jgst. 6)

Bildbeispiele z.B.:

- Jan van Eyck: Porträt der Margarete van Eyck, 1439 (Hörnerhaube)
- Hans Memling: Portrait eines jungen Mädchens, um 1480 (mit konischem Hennin)
- Rogier van der Weyden: Portrait einer Dame, 15. Jhd. (mit stumpfem Hennin)
- Goya: Portrait der Herzogin von Alba, 1779 (Schleier: Mantilla)
- Helm eines Centurios (Nachbildung) aus der Kaiserzeit, mit crista transversalis
- Helm des preußischen Garde-Du-Corps (Zeichnung von Anton von Werner, 1871)
- Griechische Frau mit Sonnenhut und Fächer. Aus Tanagra (325-300 v. Chr.)

vorhabenbezogene Konkretisierung

Gestaltung einer außergewöhnlichen, auffallenden, aber tragbaren „Kopfbedeckung“, z.B. eines Hutes, aus einem Materialmix heterogener Materialien wie Papier, Pappe, Plastikfolien, Metallfolien, Draht - unter Ausschluss von textilen und vorgefertigten dekorativen Materialien (Perlen, Pailletten, Bändern, künstl. Blüten, etc.)

- Exkurs: kleine Geschichte der Kopfbedeckungen – Vergleich ausgewählter Beispiele verschiedener Zeiten und Kulturen (Haube, Hennin, Schleier, Helm, Hut)
- Skizzen und Modelle zur technischen Realisierung (Funktionalität)
- Materialsammlung und Materialbewertung im Hinblick auf Eigenschaften und Wirkungen
- Realisierungsphase
- Kriteriengeleitete Besprechung der Hutobjekte
- Digitale Fotografie / z.B. Selbstporträt mit Hut / Partnerarbeit
- Gestaltung eines Werbeplakats/Werbebeitrags auf sozialen Netzwerken durch digitale Bildbearbeitung unter Einbeziehung des Hutporträts - Alternativ: Gestaltung eines Werbeplakats/Werbebeitrags auf sozialen Netzwerken als Crossover von Fotografie und Malerei,

Reflexion der Plakatwirkung unter besonderer Berücksichtigung der Zielgruppenansprache

<p>Unterrichtsvorhaben 7.2: Auseinandersetzung mit Pop-Art Konkret: zum Beispiel in reliefartiger Umsetzung in Form von Onomatopoesie oder Keith-Haring-Tableaus</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: Form, Bildstrategie</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 1,2,3 R-Ü 1,2,3,4,5</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-1,2,(3),4,(5),6,7 (IF 1) R-1,3 (IF 2) R-1,2,3,7 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-2,4,5,9,10 (IF 1) P-2,(3),(4) (IF 2) P-1,4,5,(7)</p>
<p>Konkrete Inhalte: Erstellen eines Tableaus oder einer Onomatopoesie mittels Pappe oder Sperrholz</p> <p>Kontext: Übertragung von Bildbeispielen in mehrschichtige Tableaus</p> <p>Voraussetzungen: Einordnung Vorder-, Mittel- und Hintergrund</p> <p>Bildbeispiele z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keith Haring: Retrospect (in color), 1989 • Roy Lichtenstein: Whaam!, 1963 <p>vorhabenbezogene Konkretisierung Kennenlernen der Stilistik der Pop-Art; Übertragung der Stilmittel auf eigene Projekte, z.B. in Form von Sprichwörtern oder eigener Onomatopoesien. Die Entwürfe sollen schließlich in Form von plastischen Tableaus ausgearbeitet werden.</p>	

<p>Unterrichtsvorhaben 7.3: Arbeiten mit Vorbildern – Nachbildern im Rahmen von Bildgeschichten als Unterrichtsprojekt</p> <p>Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: Bildstrategie, Personale/soziokulturelle Bedingungen</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 1,2,3,4,5 R-Ü 2,3,4,5</p> <p>Kompetenzbereich Rezeption R-1,2,5,6,7,9 (IF 1) R-2,3 (IF 2) R-1,(3),4,5,7 (IF 3)</p> <p>Kompetenzbereich Produktion P-2,4,5,6,9,10 (IF 1) P-(5) (IF 2) P-1,(3),6 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Digital-Fotografische Umsetzung einer literarischen Vorlage, z.B. Balladen (siehe Deutschunterricht) oder bibl. Erzählungen (Religionsunterricht)</p> <p>Kontext: Bildergeschichten, Comic, Bildzitate, Fotostory</p> <p>Voraussetzungen: Einstellungsgrößen und Perspektiven Verwenden der Handy-Kamera Bearbeiten der Bilder mit einfachen grafischen Programmen oder Apps zur Erstellung einer Bildergeschichte</p> <p>Bildbeispiele z.B.:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meister des Codex Aureus Epternacensis: Gleichnis vom reichen Prasser und vom armen Lazarus, 1040 • Lucas Cranach d. Ä.: Adam und seine Frau im Garten Eden, (1530) • Comiczeichnungen und Storyboards <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p>	

Ausgangspunkt dieses Unterrichtsvorhabens sind Balladen oder kurze biblische Geschichten als Anknüpfungspunkt für die Gestaltung von Bildern und Bildsequenzen. Es werden Grundlagen der Filmgestaltung wie Kameraeinstellungen (Perspektive, Einstellungsgrößen) hinsichtlich ihrer Wirkungen und Möglichkeiten mit Bildern zu erzählen erkundet. Die genaue Planung der Geschichte unter besonderer Berücksichtigung von Komposition und Farbgestaltung findet in Storyboards statt. Abschließend wird auf dieser Grundlage eine kriteriengeleitete Bildgeschichte realisiert.

<p>Unterrichtsvorhaben 7.4: Die menschliche Figur im Raum/Bewegungsabläufe Konkret: z.B. Drahtfiguren, Bewegungsabläufe, Sportler</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 2,3,4 R-Ü 1,2,3,4,5,(6)</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-2,3,5 (IF 1) R-2,3 (IF 2) R-2,3,5,7 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-3,4,6,7 (IF 1) P-1,(3) (IF 2) P-2,4,5 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Mobiles nach Calder, z.B. Laubsägen</p> <p>Kontext: Figuren im Raum: Entwerfen und Gestalten kinetischer Körper</p> <p>Voraussetzungen: Zeichnerische Grundfertigkeiten sowie der Umgang mit plastischen Materialien und Werkzeugen</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Installationen von Alexander Calder • Drahtplastiken von Stefanie Welk <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einführung: kinetische Objekte von Alexander Calder oder Bewegungsabläufe in Form von Drahtplastiken • Skizzen und Modelle zur technischen Realisierung (Funktionalität) • Materialsammlung und Materialbewertung im Hinblick auf Eigenschaften und Wirkungen • Realisierungsphase • Kriteriengeleitete Besprechung der Objekte 	



8.1	Unterrichtsvorhaben 8.1: „Mit (Aus-)Druck gestalten.“ – Möglichkeiten des Hochdrucks im Bereich des Linolschnitts erkunden und zur gezielt expressiven Gestaltung einsetzen. Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
	Unterrichtsvorhaben 8.2: „Auf der Fläche in den Raum blicken.“(1) – Durch perspektivische Konstruktion auf einen Fluchtpunkt visionäre Wirklichkeiten konstruieren. Zeitbedarf: 8 Stunden +/-

Unterrichtsvorhaben 8.1: „Mit (Aus-)Druck gestalten.“ Frottage und Materialdruck als experimentelle Technik Inhaltsfelder / Inhaltliche Schwerpunkte: Grundlagen der Leistungsbewertung z.B.: Zur Collage und Frottage: <ul style="list-style-type: none">• Formenvielfalt,• Strukturreichtum• Gestaltqualität• Genauigkeit der Beschreibung der Eigenschaften und Wirkungen Zur Bildbetrachtung: <ul style="list-style-type: none">• aspektbezogene Wirkungsanalyse Arbeitsprotokoll	Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3, 5 R-Ü 1, 2, 3, 6
	Kompetenzbereich Rezeption R-1, 6, 7 (IF 1) R-1, 3 (IF 2) R-1, 5 (IF 3)
	Kompetenzbereich Produktion P-1, 5, 8 (IF 1) P-3, 4, 5 (IF 2) P-1, 5 (IF 3)
Konkretes Vorhaben Möglichkeiten des Hochdrucks im Bereich des Linolschnitts erkunden und zur gezielt expressiven Gestaltung einsetzen. Voraussetzungen: Tontrennungsverfahren Bildbeispiele: <ul style="list-style-type: none">• Holzschnitte z.B. aus dem Expressionismus• Stencils/Pochoirs Street Art z.B. Banksy	

vorhabenbezogene Konkretisierung

- Einführung eines Hochdruckverfahrens (Merkmale Schnitttechniken)
- Verfahrensgeeignete Mittel zur Ausdrucksteigerung (formale bildnerische Mittel)
- Entwicklungen von Skizzen und Vorlagen (auch digital)
- Experimentelles Drucken im Kontext von Expression (unterschiedliche Druckträger, serielles Arbeiten)

Unterrichtsvorhaben 8.2: „Auf der Fläche in den Raum blicken.“(1)	Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3 R-Ü 2, 3, 6		
Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr style="background-color: #fff9c4;"> <td style="padding: 5px;"> Kompetenzbereich Rezeption R-2, 8, 9 (IF 1) R-1 (IF 2) R-1, 4 (IF 3) </td> </tr> <tr style="background-color: #d9e1f2;"> <td style="padding: 5px;"> Kompetenzbereich Produktion P-2, 9, 10 (IF 1) P-3 (IF 2) P-1, 4 (IF 3) </td> </tr> </table>	Kompetenzbereich Rezeption R-2, 8, 9 (IF 1) R-1 (IF 2) R-1, 4 (IF 3)	Kompetenzbereich Produktion P-2, 9, 10 (IF 1) P-3 (IF 2) P-1, 4 (IF 3)
Kompetenzbereich Rezeption R-2, 8, 9 (IF 1) R-1 (IF 2) R-1, 4 (IF 3)			
Kompetenzbereich Produktion P-2, 9, 10 (IF 1) P-3 (IF 2) P-1, 4 (IF 3)			
Konkretes Vorhaben Durch perspektivische Konstruktion auf einen Fluchtpunkt visionäre Wirklichkeiten am Beispiel eines Innen- oder Außenraumes konstruieren Voraussetzungen: Kenntnisse über raumschaffende Mittel; Körper- und Raumillusionen Bildbeispiele: <ul style="list-style-type: none"> • Alltagsdarstellungen • Abbildungen aus der Renaissance (z.B. Schule von Venedig) oder dem Klassizismus vorhabenbezogene Konkretisierung <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Kenntnisse über raumschaffende Mittel • Einführung in Gestaltungs- und Konstruktionsmerkmalen der Zentral-Perspektive (ein Fluchtpunkt) • Erlernen und Anwenden von Regeln zur Konstruktion auf einen Fluchtpunkt • Einsatz von Farbe zur Steigerung der Raumwirkung 			

9.1	<u>Unterrichtsvorhaben 9.1:</u> Raumkonstruktion auf der Fläche II Konkret: Konstruktion mit 2 oder 3 Fluchtpunkten, Einsatz von Farbe zur Steigerung der räumlich-illusionären Wirkung Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
-----	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

	<p><u>Unterrichtsvorhaben 9.2:</u> Anklage, Appell, Provokation: Von der Street-Art zur Museumskunst Konkret: Kunst im öffentlichen Raum: Künstlerische Darstellung und Wirkung anhand ausgewählter Werke von Künstlern der Gegenwart.</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
9.2	<p><u>Unterrichtsvorhaben 9.3:</u> „Visuell gelenkt werden und lenken.“ – Mit Bildern kommunizieren: Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen. (s. Bsp.)</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>
	<p><u>Unterrichtsvorhaben 9.4:</u> „Konzipieren und modellieren“ – Plastisches Gestalten: von der konzeptuellen Linear-Zeichnung zum plastischen Modell; (Designklassiker; Design eines Alltagsgegenstandes; z.B. Anlegen eines Portfolios)</p> <p>Zeitbedarf: 8 Stunden +/-</p>

<p>Unterrichtsvorhaben 9.1: Raumkonstruktion auf der Fläche II</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3, 4 R-Ü 2, 4, 6</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-1, 8, 9 (IF 1) R-1, 3 (IF 2) R-1, 5 (IF 3)</p>

	<p>Kompetenzbereich Produktion P-1, 6, 9, 10 (IF 1) P-3, 4 (IF 2) P-1, 5 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Konstruktion mit 2 oder 3 Fluchtpunkten, Einsatz von Farbe zur Steigerung der räumlich-illusionären Wirkung</p> <p>Voraussetzungen: Kenntnisse über die Zentralperspektive</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • geeignete fotografische Bildbeispiele <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Kenntnisse über Mittel zur räumlichen Darstellung • Vertiefung der Kenntnisse über Farbbegriffe • Farbeigenschaften und Farbbezüge erproben • Farbe funktional einsetzen mit Schwerpunkt Luftperspektive, Licht und Schatten 	
<p>Unterrichtsvorhaben 9.2: Anklage, Appell, Provokation: Von der Street-Art zur Museumskunst</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3, 5 R-Ü 2, 3, 4, 6</p>

	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-1, 2, 5, 6, 9 (IF 1) R-1, 3, 4, 5 (IF 2) R-1, 4 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-1, 2, 4, 10 (IF 1) P-3, 4, 5 (IF 2) P-1, 4 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Kunst im öffentlichen Raum: Künstlerische Darstellung und Wirkung anhand ausgewählter Werke von Künstlern der Gegenwart.</p> <p>Voraussetzungen: Kenntnisse über Tontrennung</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klassische New Yorker Graffitis • Stencil/Schablonengraffiti (z.B. Banksy) • Paste-Up • Yarn-Bombing etc. <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung von Kenntnissen über unterschiedliche Street-Art Techniken • Vermittlung von Kenntnissen über Anspruch und Haltung einzelner Künstler/Crews • Kritische Auseinandersetzung: gehört Kunst nur in ein Museum? 	

<p>Unterrichtsvorhaben 9.3: „Visuell gelenkt werden und lenken.“</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3, 5 R-Ü 3, 4, 6</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-1, 6, 9 (IF 1) R-8, 5 (IF 2) R-1, 7 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-1, 5, 6, 10 (IF 1) P-5 (IF 2) P-1, 7 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Mit Bildern kommunizieren: Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen.</p> <p>Voraussetzungen: Bildwirkungen in Funktionszusammenhängen einschätzen können</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltagsmedien: Werbung und Plakate • OP-Art <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmerkmale (z.B. Bild-Text-Kombinationen) erfassen und einsetzen • Gestaltungsmerkmale und ihre persuasive Wirkungen erkennen, bewerten und einsetzen • Vertiefung der Kenntnisse über formale und inhaltliche Mittel der Ausdruckssteigerung 	

<p>Unterrichtsvorhaben 9.4: Konzipieren und modellieren</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 3, 5 R-Ü 2, 3, 6</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-2, 3, 4 (IF 1) R-1, 3 (IF 2) R-1, 2, 4, 6 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-2, 3, 6, 7 (IF 1) P-2, 4 (IF 2) P-1, 2, 4, 6 (IF 3)</p>
<p>Konkretes Vorhaben Plastisches Gestalten: von der konzeptuellen Linear-Zeichnung zum plastischen Modell; (Designklassiker; Design eines Alltagsgegenstandes; z.B. Anlegen eines Portfolios)</p> <p>Voraussetzungen: Kenntnisse über Designklassiker</p> <p>Bildbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltagsgegenstände/Möbel z.B. Bauhaus <p>vorhabenbezogene Konkretisierung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung der Kenntnisse über Ein-Fluchtpunkt-Perspektive; Parallelperspektive • Planung und Konstruktion auf Basis perspektivischer Darstellungen • Erzeugung von Räumlichkeit auf der Fläche durch Licht-Schatten-Modellierung 	

- Schulung zeichnerischer Fähigkeiten
- Materialexperimentelle Erfahrungen zum planerischen Gestalten und Realisieren von visionären/fiktionalen/realen Designobjekten

10.1	<u>Unterrichtsvorhaben 10.1: Landschaften</u> Konkret: Landschaftsmalerei des Impressionismus Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
	<u>Unterrichtsvorhaben 10.2: Reisetagebuch</u> Konkret: Ein Tagebuch einer fiktiven Reise Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
10.2	<u>Unterrichtsvorhaben 10.3: Pop-Art</u> Konkret: Plastische Gestaltung eines Denkmals Zeitbedarf: 8 Stunden +/-
	<u>Unterrichtsvorhaben 10.4:</u> Konkret: Mit Ausdruck zeichnen Zeitbedarf: 8 Stunden +/-

Unterrichtsvorhaben 10.1: Landschaft – Impressionismus	Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 1, 5 R-Ü 2, 3, 4
	Kompetenzbereich Rezeption R- 2, 9 (IF 1) R-1, 3 (IF 2) R-1, 2, 4, 6 (IF 3)

Kompetenzbereich Produktion

P- 3, 9, 10 (IF 1)

P- 3 (IF 2)

P- 1, 3 (IF 3)

Konkretes Vorhaben:

Erproben unterschiedlicher Maltechniken und Arten des Farbauftrags; Auseinandersetzungen mit exemplarischen künstlerischen Positionen, z.B. Manet, Cezanne, Renoir, Pissaro, Monet, Morriot (ergänzend evtl. Japonismus, van Gogh) etc.

Voraussetzungen:

Kenntnisse über traditionelle Landschaftsdarstellungen

Bildbeispiele:

- Werke o.g. Vertreterinnen

vorhabenbezogene Konkretisierung

- Kenntnisse über Impressionismus
- Erarbeitung von Informationen zu Leben und Werk; Präsentation in digitaler Form
- Erzeugung von Räumlichkeit auf der Fläche durch Licht-Schatten-Modellierung; malerische Arbeiten ggf. in Miniaturformat
- Schulung malerischer Fähigkeiten
- Planung und Gestaltung eines dreidimensionalen Künstlerhauses

<p>Unterrichtsvorhaben 10.2: Reisetagebuch</p> <p>Die Grundlagen der Leistungsbewertung finden sich im Anhang.</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 2, 3, 4 R-Ü 3, 5</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R- 4, 5, 9 (IF 1) R- 1, 2, 3, 4, 5 (IF 2) R-1, 2, 4, 6 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P- 1, 4, 7 (IF 1) P- 1, 2, 3, 4 (IF 2) P-1, 4 (IF 3)</p>

Konkretes Vorhaben

Erstellen eines Tagesbuchs einer fiktiven Reise; Mischtechniken, Kombinationen und Collagen aus Zeichnung, Malerei, Fotografie, digitalen Arbeiten

Voraussetzungen:

Kenntnisse über unterschiedliche Arbeitstechniken, Möglichkeiten der Bildbearbeitung

Bildbeispiele: z.B. Doig, Altindere, Gauguin etc.

vorhabenbezogene Konkretisierung:

- Auseinandersetzung mit berühmten Reisenden
- Auseinandersetzung mit entsprechenden künstlerischen Positionen
- Auseinandersetzung mit dem Thema Migration
- Vertiefung zeichnerischer Fähigkeiten
- Vertiefen digitaler Kenntnisse

<p>Unterrichtsvorhaben 10.3: Pop-Art – Plastisches Gestalten</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 2, 4, 5 R-Ü 2, 3, 6</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-3, 4, 9 (IF 1) R-1, 3 (IF 2) R-2, 3 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-2, 3, 6, 7 (IF 1) P-2, 3 (IF 2) P-1, 2, 4 (IF 3)</p>

Konkretes Vorhaben:

Ein Denkmal plastisch gestalten; digital an einen ausgewählten Standort
in Szene setzen

Voraussetzungen:

Kenntnisse über plastische Gestaltungen aus dem Bereich der Pop-Art

Bildbeispiele:

- z.B. Oldenburg, Kienholz, Warhol

vorhabenbezogene Konkretisierung

- Kenntnisse über Pop-Art
- Auseinandersetzung mit Kunst im öffentlichen Raum
- Planung und Gestaltung eines dreidimensionalen Objektes
- Vertiefung digitaler Kenntnisse
- Schulung gestalterischer Fähigkeiten im plastischen Bereich

<p>Unterrichtsvorhaben 10.4: Mit Ausdruck zeichnen</p>	<p>Übergeordnete Kompetenzen P-Ü 1, 3 R-Ü 1 2, 4</p>
	<p>Kompetenzbereich Rezeption R-1, 3, 6 (IF 1) R-2, 3 (IF 2) R-1, 2, 5 (IF 3)</p>
	<p>Kompetenzbereich Produktion P-1, 3, 5, 6 (IF 1) P-3, 4 (IF 2) P-5, 6 (IF 3)</p>

Konkretes Vorhaben:

Sachzeichnen - Linie und Fläche als Ausdrucksmittel

Voraussetzungen:

Kenntnisse über Zeichentechniken

Bildbeispiele:

- Z.B. Dürer, Rembrandt, Kollwitz

vorhabenbezogene Konkretisierung

- Ausdrucksvermögen der Linie untersuchen
- unterschiedliche Zeichenmedien (z.B. Bleistift, Kohle, Tusche) zielgerichtet einsetzen, um expressive Wirkungen zu erzielen
- Erzeugung von Körperlichkeit auf der Fläche durch Licht-Schatten-Modellierung;
- Schulung zeichnerischer Fähigkeiten
- Zeichenarten als Möglichkeit des Ausdrucks verstehen und gezielt einsetzen

Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Die Leistungsbewertung ist grundsätzlich kriterienorientiert und für die Schülerinnen und Schüler transparent anzulegen. Alle drei Anforderungsbereiche müssen angemessen Berücksichtigung finden. Die Lernenden sind mit zunehmendem Alter im Sinne der nachvollziehbaren und transparenten Einschätzung fremder und eigener Lernleistung an der Leistungsbeurteilung angemessen zu beteiligen.

I. Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“:

Grundlage der Leistungswertung und -benotung im Rahmen des Beurteilungsbereichs „Sonstige Leistungen“ sind z.B.:

- die individuellen Gestaltungsprodukte,
- die gemeinschaftlichen Gestaltungsprodukte,
- die individuellen Prozessdokumentationen,
- die Qualität der Beteiligung im Unterricht,
- schriftliche Übungen/Tests,
- die Bereithaltung von Materialien.

II. Bewertungskriterien

Die Bewertungskriterien für eine Leistung müssen auch für Schülerinnen und Schüler **transparent, klar** und **nachvollziehbar** sein. Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten sowohl für die schriftlichen als auch für die sonstigen Formen der Leistungsüberprüfung:

- Qualität der Beiträge
- Kontinuität der Beiträge

- sachliche Richtigkeit
- angemessene Verwendung der Fachsprache
- Darstellungskompetenz
- Komplexität/Grad der Abstraktion
- Selbstständigkeit im Arbeitsprozess
- Einhaltung gesetzter Fristen
- Präzision
- Differenziertheit der Reflexion

Bei Gruppenarbeiten

- Einbringen in die Arbeit der Gruppe
- Durchführung fachlicher Arbeitsanteile

Bei Projekten

- selbstständige Themenfindung
- Dokumentation des Arbeitsprozesses
- Grad der Selbstständigkeit
- Qualität des Produktes
- Reflexion des eigenen Handelns
- Kooperation mit dem Lehrenden/Aufnahme von Beratung

III. Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung

Die Leistungsrückmeldung erfolgt in mündlicher und schriftlicher Form, z.B.:

- als Quartalsfeedback,
- in individueller Beratung,
- in Schülerinnen- und Schülergesprächen,
- als Ergänzung zu einer schriftlichen Überprüfung,
- im Rahmen von Elternsprechtagen

Kompetenzerwerb im Bereich „Medien“

Ziel des Kunstunterrichtes ist es vertiefte Kompetenzen im Bereich Medien zu vermitteln. In diesem Zusammenhang bietet das Fach Kunst besondere Möglichkeiten.

Es folgt eine Übersicht über mögliche Unterrichtsinhalte sortiert nach den Fachbereichen. Diese Auswahl kann nicht als vollständig angesehen werden, da der Einsatz der neuen Medien im Unterricht einem ständigen Prozess der Weiterentwicklung unterliegen.

- Digitale Fotografie, Animationsfilm und Bildbearbeitung: Entwickeln, Optimieren und Verfremden digitaler Bilder, Bildbearbeitungsprogramme; Erstellung von Animationsfilmen
- Präsentation auf der Basis Internet: Veröffentlichung von Kunstprojekten auf der Homepage
- Nutzung und Reflexion digitaler Ressourcen: Abfrage von Bilddatenbanken im Internet (virtuelle Museen)
- Interpretieren mithilfe von der Verarbeitung von Bildern (GIMP)

- Im theoretisch-bildanalytischen Bereich: Recherche und Nutzung von kunstwissenschaftlichen sowie Bezugswissenschaftlichen Hintergrundinformationen zu Künstlerbiografien, Stilmerkmalen, Epochencharakteristika, Auftrags- und Rezeptionsbedingungen, sozio-historischer Einbettung, Ästhetik usw.

Die genannten Unterrichtsinhalte erfüllen zentrale Aspekte des „Medienkompetenzrahmen NRW“, die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind:

MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW		6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	1. BEDIENEN UND ANWENDEN
6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen 6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren 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 6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren 5.2 Meinungsbildung Die interesseliterte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen 5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veräuflichens und Teilens kennen und nutzen 4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen 4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden 4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zeigerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten 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 kulturell-gesellschaftliche Normen beachten 3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden 2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten 2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten 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	1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen 1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen 1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten		

LWL
 Für die Menschen
 in Nordrhein-Westfalen

LVR
 Qualität für Menschen

Medienberatung
 NRW

Landesinstitut für Arbeitsmarktforschung

Die Landesregierung
 Nordrhein-Westfalen