

Masterplan am Beispiel Jg. 5/ 6 ab 2012/13

Entwicklung einer Unterrichtssequenz nach dem KC – Kunst für den Doppeljahrgang 5/6 --- eine Möglichkeit von vielen --- unvollständig!

Kerninhalte

mit inhalts- und prozessbezogenen Kompetenzen

Grundlagen

Fachmethoden

Kulturgeschichtliches Orientierungswissen



Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler • planen und gestalten ein Bilderbuch bzw. eine Bildsequenz durch Kombination unterschiedlicher Techniken und Verfahren. • erproben verschiedene Materialien und Werkzeuge.	Die Schülerinnen und Schüler • untersuchen ausgewählte Bildsequenzen im Hinblick auf ihre Gestaltung. • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten. • vergleichen unterschiedliche Bildsequenzen und erläutern die Text-Bild-Verknüpfung.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Grafik/ Zeichnung • erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an. • entwickeln Skizzen zu ihren Raumideen. Malerei • verwenden Farbmischungen und setzen deckende und lasierende Maltechniken ein. • verwenden malerisch Farbkontraste. • erproben reine und getrübte Farben. • erproben Farbe als Ausdrucksmittel. Komposition • erproben die Wirkung unterschiedlicher Anordnungen.	Rezeption • erkennen und benennen grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche) und Mittel des Ausdrucks (Hell-Dunkel, Struktur, Bewegung). • erkennen und benennen Ausdruckswerte von Farben in eigenen und fremden Bildern/Büchern. • erkennen und benennen Primär-, Sekundär – und Tertiärfarben. • benennen wesentliche Farbkontraste: Komplementär-, Kalt-Warm-Kontrast. • erkennen und benennen wahrgenommene Bildstimmungen. • erkennen und benennen einfache Prinzipien der Anordnung.	Produktion • erfinden spielerisch und fantasievoll Bilder • Schriften gestalten. • erstellen Initiale, Monogramme, Leporello und Schriftrolle. • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit verschiedenen Techniken. • erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache. • führen ein Kunstheft oder eine Mappe um den Gestaltungsprozess zu dokumentieren.	Rezeption • beschreiben anschaulich ihre Bilder. • ordnen eigene und fremde Bilder nach Kriterien. • benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede. • unterscheiden Wesentliches von Unwesentlichem.	• die Gestaltung und den Aufbau von Büchern, Illustrationen und weiteren Medienerzeugnissen insbesondere die Bild-Text-Verknüpfung • Beispiele aus Kinderbüchern der Schulbibliothek • Schmuckbuchstaben • Bilderschrift • Kalligraphie • Illustration • Bildergeschichten Operatoren: Insbesondere sammeln, ordnen, untersuchen, bewerten, variieren und präsentieren.

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bisherigen Unterrichtssequenzen/ Fachübergreifend	Verbindliche Grundbegriffe
• Monogramme, • Märchen (Sindbad der Seefahrer), • Eine Bildgeschichte aus alter Zeit, • illustriertes Buch als Gruppenarbeit (z.B. Dädalus und Ikarus), • Eine Bildgeschichte aus alter Zeit: die Schöpfungsgeschichte (Buchmalerei, Bildgeschichte, Simultanbild), • Pop – Up – Buch, • Papiertheater - Bilderbuch als Märchenkulisse (z.B. ausgehend von dem Teppich von Bayeux), • Mein Buch (Tagebuch-Künstlerbuch)	Grundschule: Bildergeschichten Fachübergreifend: Deutsch: Textillustration/Selbstvorstellung	• Text-Bild-Verknüpfung, • Handlungsschritte/Sequenzen, • Illustration, Layout, Initialen <u>Literatur:</u> eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 1,2,3, Kapitel Grafik 1995 Werkstatt Kunst: Michaelis/Adel: Fantastische Welten, Braunschweig, 2006

Produktion		Rezeption		
Die Schülerinnen und Schüler...		Die Schülerinnen und Schüler...		
• erstellen ein inszeniertes Porträt mit Mimik, Gestik, Körpersprache und setzen es fotografisch um. • gestalten Situationen zur Erstellung einer Fotografie. • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera/Handy d.h. setzen digitale Medien für eine Gestaltungsaufgabe ein.		• untersuchen fotografische Gestaltungsmittel an Bildbeispielen und beschreiben in Ansätzen ihre spezifische Wirkung. • unterscheiden verschiedene Arten der Porträtfotografie und die daraus resultierenden Möglichkeiten der Darstellung.		
Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion	Rezeption	Produktion	Rezeption	
• erproben und wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Fotografie an • erproben unterschiedliche Kompositionsprinzipien • experimentieren mit körpersprachlichen Ausdrucksformen und dokumentieren diese mit fotografischen Mitteln der Komposition • erproben die Wirkung unterschiedlicher Anordnungen und Kompositionsprinzipien	• benennen wesentliche fotografische Gestaltungsmittel und leiten Wirkungen in eigenen und fremden Bildern ab • benennen die Wirkung unterschiedlicher Kompositionsprinzipien • deuten körpersprachliche Mittel in ihrer Wirkung wahrgenommene Bildstimmungen	• gestalten fotografische Bilder • präsentieren (angemessen) Bildergebnisse • experimentieren mit Bildentstehungsprozessen	• beschreiben Bilder sachgerecht und in Ansätzen wirkungsbezogen • reflektieren Bildentstehungsprozesse • untersuchen Bilder auf Gestaltung und Wirkung hin • interpretieren Bilder	• Formen und Bedeutung des künstlerischen Porträts von Kindern und Jugendlichen. • exemplarische Bildbeispiele z.B. von: August Sander, Arnold Newman, Cindy Sherman u.a. Operatoren: Insbesondere erproben, gestalten, untersuchen, erstellen, erfahren, vergleichen, variieren begründen, beurteilen, bewerten Inszenieren (setzen ein gestalterisches Konzept selbständig um)

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen/	Verbindliche Grundbegriffe
• Experimentieren mit Licht; Inszenierung eines Selbstporträts in verschiedenen Beleuchtungssituationen • Erproben unterschiedlicher Einstellungsgrößen; Überprüfen der Informationsvermittlung, erproben Kamera spezifischer Gestaltungsmöglichkeiten • Erstellen eines fotografischen Porträts als Nachbild (z.B. Renaissance), unterschiedliche Porträttypen, alternativ Untersuchung von klassischen Porträtaufnahmen (z.B. August Sander, Arnold Newman), Komposition • Bildvergleiche: Porträt in der Malerei – Porträt in der Fotografie. • Inszenierung des Selbst in anderen Rollen (z.B. nach Cindy Sherman). • Porträt eines Familienmitgliedes, • Präsentation von Versuchsreihen (kleinformatige Ausdrucke) • Übermalung von SW-Fotoporträts; Versuchsreihen mit unterschiedlicher Farbigkeit/ Anpassung der Farbigkeit an Emotionen und Stimmungen	Kunstunterricht im ersten Halbjahr: • Farbe als Ausdrucksmittel Fachübergreifend: Physik: Camera Obscura, Kameratechnik, Blende, Zeit, Belichtung Chemie: Lichtempfindlichkeit Deutsch: Erzählungen werden als Standbilder dargestellt.	• Komposition, • Porträt, Mimik, Gestik, Körpersprache, • Auflösung/dpi, Literatur: • eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 1, 2, 3, 1995, Kap. Grafik Josef Walch: Bildende Kunst Bd. 1, Medien (S.112 ff, Camera Obscura, Einstellungen) Josef Walch: Bildende Kunst Bd. 2, Medien (S. 112 ff, Fotomontagen, kolorierte Fotos) Josef Walch: Bildende Kunst Bd. 3, Medien (S. 76 ff, Fotoporträts – Typen der Zeit, Luminogramme) • Goritz: Werkstatt Kunst: Menschenbilder, Braunschweig 2009 • Michaelis: Werkstatt Kunst: Durch das Objektiv gesehen, Braunschweig 2007 • Empf. Werkstatt Kunst Empf. Bildmappe für die Grundschule (Neckarverlag)

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler • erproben experimentell unterschiedliche Druckverfahren. • wenden graphische Mittel vermittlungsbezogen an.	Die Schülerinnen und Schüler • untersuchen graphische Bildwerke an ausgewählten Beispielen.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion • erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an. • stellen Druckerzeugnisse her und nutzen grafische Techniken und Mischtechniken. • erproben einfache Drucktechniken experimentell und wenden sie an (Monotypie, Materialdruck, Stempeldruck). Komposition • ordnen Bildelemente nach einfachen Kompositionsprinzipien an. • erproben die Wirkung unterschiedlicher Anordnungen und Kompositionsprinzipien.	Rezeption Grafik • erkennen und benennen grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche) und Mittel des Ausdrucks (Hell-Dunkel, Struktur, Bewegung). Farbe • erkennen und benennen Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben. • benennen wesentliche Farbkontraste. Komposition • erkennen und benennen einfache Prinzipien der Anordnung.	Produktion • erfinden spielerisch und fantasievoll Bilder. • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit Bildentstehungsprozessen. • erproben Ausdrucksmittel der Bildsprache. • beschreiben den unmittelbaren Ausdruck. • gestalten graphisch angelegte Bilder. • präsentieren (angemessen) Bilderergebnisse.	Rezeption • beschreiben Bilder sachgerecht und in Ansätzen wirkungsbezogen. • reflektieren Bild-Entstehungsprozesse. • untersuchen Bilder auf Gestaltung und Wirkung hin. • interpretieren Bilder (deuten aufgrund ihrer Erfahrungen).	• Ausdrucksformen der Grafik und Malerei - Bildbeispiele aus der Kunstgeschichte • Grafiken von V. van Gogh, Paul Klee, P. Picasso, Saul Steinberg • graphische Selbstporträts von Künstlern • Max Ernst / Zufallsverfahren und gesteuerte Weiterführung • grafische Werke zu Beginn der Neuzeit (A Dürer: Ritter, Tod und Teufel) Operatoren: Insbesondere erproben, erfahren, erfinden, experimentieren und untersuchen.

Mögliche Themen	Verknüpfung zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Sequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Klecksografie: Experimentieren mit Tintenklexen und grafische Weiterführung (Rohrfeder, Skriptol oder Fineliner) • Frottagen von Materialien (Wände, Holz, Sandstein, Zwiebelnetz, Küchensieb, ...) anfertigen, Aufbereiten zu Materialproben (z.B. als Schaubild) • Collagierte Bilder aus unterschiedlichen Materialproben zusammenstellen (Thema: Landschaft) • Experimentieren mit Materialdrucken (alte Handschuhe, Schuhsole, flachgedrucktes Küchenblech, flache, aber strukturierte Gegenstände (Teile aus alten Computern > bekommt man beim Wertstoffhof, Blätter, Pflanzenteile, Münzen). • Grafische Experimente mit Schrift („Schriftgestaltung und Wortbedeutung“) Übungen • Übungen zu Punkt – Linie – Fläche; Schraffur • Übungen zu Ballung und Streuung (z.B. mit Punkten) • Grafische Weiterführung einer Bildvorlage (z.B. Dürers Rhinoceros; Grafiken von van Gogh Landschaft; Paul Klee – der botanische Garten) • Entwicklung von Figuren / Formen aus einer einzigen Linie (Beispiel: Saul Steinberg) • Scherenschnitt (Anregung: Filmausschnitt von Lotte Reiniger > Entwicklung von Scherenschnittfiguren > Umsetzung als Schattenspiel über den OH-Projektor)	• Berücksichtigung von im 4. Schuljahr vermittelten Kenntnissen, Erfahrungen, Techniken • Jg. 5.1 Rückbezüge im Rahmen der Porträtdarstellung • Fachübergreifend: Deutsch: - Grafische Illustration zu einer Kurzgeschichte/ Fabel	Fachsprache: Grafik • Punkt, Linie, Fläche, Schraffur • Reihung und Staffelung • Konturlinie (Außen- und Binnenkontur) • Ballung und Streuung • Zufallsverfahren • statische und dynamische Wirkung Fachsprache: Druck • Drucktechnik, Monotypie, Materialdruck • Hochdruck – Tiefdruck • Décalcomanie, Stempeldruck Literatur: • Eingeführtes Lehrbuch: Walch, Josef Bildende Kunst Band 1, Schroedel Verlag • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 10 f „Vincent van Gogh – die Zeichnungen“, • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 1, S. 72 f „Albrecht Dürer: Ritter, Tod und Teufel + Das Rhinoceros“ • Eberhard Brügel, Zufallsverfahren, Schroedel Verlag 1996 • Walch, Josef Bildende Kunst Band 2, Schroedel Verlag, • Josef Walch, Bildende Kunst Band 3, Schroedel Verlag, 1998 S. 50 (darin u.a.: Parallel- und Kreuzschraffur, Konturlinien, Sachdarstellung) Goritz, Christoph: Zeichnen, Werkstatt Kunst, Schroedel, 2006

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • erfinden und bauen eine fantastische raumhafte Konstruktion. • erfahren Innen- und Außenraum spielerisch bzw. experimentell und leiten Eigenschaften ab. • erproben verschiedene Materialien und Werkzeuge.	Die Schülerinnen und Schüler... • erkennen und benennen Wirkungen von Raum und begründen diese. • beschreiben Materialwirkungen, Formcharaktere und Kontraste. • benennen Beispiele der fantastischen Architektur oder der künstlerischen Rauminstallationen.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Grafik/ Zeichnung • erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an. • erstellen einfache Grundrisse. • entwickeln Skizzen zu ihren Raumideen. Malerei • verwenden Farbmischungen und setzen deckende und lasierende Maltechniken an. • verwenden malerisch Farbkontraste. • erproben reine und getrübte Farben. • erproben Farbe als Ausdrucksmittel. Komposition • erproben die Wirkung unterschiedlicher Konstruktionen.	Rezeption • Erkennen und benennen grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche) und Mittel des Ausdrucks (Hell-Dunkel, Struktur, Bewegung). • erkennen und benennen Ausdruckswerte von Farben in eigenen und fremden Bildern. • erkennen und benennen Primär-, Sekundär – und Tertiärfarben. • benennen wesentliche Farbkontraste. • erkennen und benennen wahrgenommene Bildstimmungen.	Produktion • Erfinden und bauen eine fantastische Raumkonstruktion. • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit verschiedenen Techniken. • erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache. • führen ein Kunstheft oder eine Mappe und dokumentieren darin den Gestaltungsprozess.	Rezeption • beschreiben anschaulich ihre Räume. • ordnen eigene und fremde Räume nach Kriterien. • benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede. • unterscheiden Wesentliches von Unwesentlichem.	• verschiedene Aspekte von Behausung, Bebauung, fantastischer Bauten und Architektur • Beispiele der Architektur und frühe Bau und Wohnformen kennenlernen ... • Beispiele: Höhlen, Pfahlbauten, Ständerbauweise, Türme (Märchen als Grundlage: Gebrüder Grimm, 1000 und eine Nacht, Fantasy) Operatoren: Insbesondere untersuchen, planen, erproben, erfinden und gestalten eines fantastischen Raumes

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Fantastische Dschungelarchitektur/Baumhäuser • Fantastische Türme aus unterschiedlichen Materialien • „Märchenschloss“ • Verpackungsarchitektur • „Urhütten“ / Höhlen aus Naturmaterialien • Fantastische Bauten in der Kunst (Brueghel, Piranesi, Antoni Gaudi, V. E. Tatlin, K. Schwitters: Merz-Bau, Niki de Saint Phalle, Turmhäuser, Gregor Schneider, Lebbeus Woods, Coop Himmelblau, ...)	• Setzen digitale Medien zur Dokumentation ein Fachübergreifend: Physik: Statik Deutsch: Märchenbuch, Erzählungen	• Grundkonstruktion der Architektur • Massivbau, Skelettbau • u. a. Frei Otto, Iglu, Zelt • Grafische Strukturen • Farbkontraste <u>Literatur:</u> • eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 1, 1995 • Architektur, Wohnen, Bauen: Schulkunst, Materialien zur musisch-kulturellen Erziehung an den Schulen, Neckar-Verlag, 1994

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler • stellen Dinge nach der Anschauung grafisch dar, • wenden weitere künstlerische Strategien zur Darstellung von Dingen an, • stellen Bilder mit Hilfe einer druckgrafischen Technik her.	Die Schülerinnen und Schüler • untersuchen grafische Arbeiten hinsichtlich ihrer Wirkungen, • erkennen und benennen den Unterschied zwischen Ausdruckswert und Abbildhaftigkeit, • führen Teiluntersuchungen zu grafischen Mitteln durch.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion • nutzen grafische Mittel für gegenständliche Zeichnungen, • stellen proportional „stofflich“ und plastisch Dinge dar, • experimentieren grafisch mit der Gestaltung von Licht und Schatten, • erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten verschiedener grafischer Mittel (Drucktechniken optional), • setzen kompositorische Prinzipien ein, • erproben alternative Kompositionen.	Rezeption • untersuchen Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung naturalistischer Wirklichkeitsdarstellung, • untersuchen Druckerzeugnisse auf ihre spezifische druckgrafische Formensprache, • erkennen und benennen wesentliche kompositorische Prinzipien.	Produktion • wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an, • setzen Materialien und Werkzeuge sachgerecht und wirkungsvoll ein, • verwenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel, • strukturieren Gestaltungsprozesse, • planen Bildlösungen durch alternative Ideen und entwickeln Bildideen weiter.	Rezeption • beschreiben Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren, • bewerten Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren, • verfügen über Grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden diese an, • leiten Wirkungen von Gestaltungsmiteln ab, • vergleichen Bilder nach Kriterien.	Bilderrätsel • Karl Rössing, - Bilderrätsel 1934 Druckgrafik, z.B. Kaltnadelradierung, Frottage • Paul Klee - Stachel, der Clown, 1931 - Narretei, 1922 • Max Ernst - Der Ausbrecher, 1925 - Lichtrad, 1925 <u>Operatoren:</u> Insbesondere erfahren, gestalten, darstellen, umgestalten, verfremden, recherchieren, erkennen, untersuchen, deuten, umdeuten, präsentieren, Alternativen entwickeln, bewerten, bestimmen

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Stilleben nach Morandi (Fotovorlage weißen Geschirrs, grafische Übertragung mit Schraffur oder Ausgestaltung mit Frottage) • Gestaltung einer Einladungskarte (z.B. Töpfermarkt), auch als Entwurf für einen Druck • Tennisbälle 2 gegen 1 (Schraffur, Textur, Komposition, Modulation von Licht und Schatten) • Piktogramme mit Gegenständen • Schriftgestaltung in Verbindung mit Objektdarstellung • Illustration • Bilderrätsel zu Märchen (typische Requisiten) • Geschichte des Buchdrucks	• Grafische Gestaltung des Geschirrs führt zur Einladung zum Töpfermarkt • Anschluss an Bilderbuch: Gegenstände aus Märchen darstellen, Schriftgestaltung, Bilderrätsel zu Märchen	• Fachsprache (auch kumulativ): - Punkt, Linie, Kontur, Struktur, Schraffur (Parallel-, Kreuz-, Bogenlinienschraffur, Schummern, Stricheln, Punkten) - Körper-, Stofflichkeits- und Raumillusion / Richtigkeit der Farbe, des zeichnerischen Details und der Anatomie - Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, Radierung, Linolschnitt, Holzschnitt • Ordnungsprinzipien: - Reihung, Rhythmus, Ballung, Streuung, Schwerpunkt, Symmetrie - optional hier oder in Bild der Zeit: Lokal-, Erscheinungs-, Symbol- und Ausdrucksfarbe Literatur: • eingeführtes Lehrbuch: Walch Josef, Bildende Kunst 2, Schroedel 2009 • Kunst Arbeitsbuch 2, Kap. C.13 Drucken 2: Farblinolschnitt • Peez / Michaelis / Goritz: Werkstatt Kunst, Schroedel 2012: Wir machen Druck, S. 106 f • Klant / Walch (Hg): Druckgrafik (Praxis Kunst, Schroedel) • Honig, Gerhard: Drucken in der Schule, Immen-Verlag, Wolfsburg 1984

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler - entwickeln und gestalten figurative Plastiken oder Skulpturen im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion. - setzen angemessene plastische Materialien ein.	Die Schülerinnen und Schüler - untersuchen die bildsprachlichen Mittel verschiedener Plastiken im Hinblick auf ihre Gestaltung und leiten Wirkungen ab. - nutzen vorhandene Darstellungen und Figuren für das eigene Gestalten. - beschreiben ihren Arbeitsprozess und präsentieren ihre Ergebnisse.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Grafik/ Zeichnung - nutzen grafische Mittel für gegenständliche Zeichnungen. - erproben proportionale, stoffliche und plastische Darstellung von Figuren. - erstellen Skizzen. Farbe/ Malerei - wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Farbe an. - erproben die Wirkung und Funktion der Farbe. - erproben das Verhältnis Farbe – Form. - machen Erfahrungen mit Bildträger, Materialität und Farbqualität. Komposition: - setzen kompositorische Prinzipien ein.	Rezeption Grafik/ Zeichnung - erkennen Linie als Bewegungsspur und Richtungswert. - erkennen Ausdruck und Wirkungen durch gezielte Verwendung von Techniken und bildnerischen Mitteln. - untersuchen Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung naturalistischer Wirklichkeitsdarstellungen. Farbe/ Malerei - erkennen Farbkontraste - leiten Farb-Wirkungen ab - erkennen Farbfunktionen: Lokalfarbe Erscheinungsfarbe Ausdrucksfarbe Symbolfarbe - und bestimmen deren Wirkung. Komposition: - erkennen und benennen wesentliche kompositorische Prinzipien.	Produktion - entwickeln und gestalten Plastiken in unterschiedlichen Techniken, Werkstoffen und Materialien aus: - Pappmaché - Drahtgestell - Ton , - Gips u. a. - erkunden plastische Werke im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion - Nanas - Sportler/innen - Tänzer/innen - Astronauten - Marionetten - Schattenfiguren - Artisten u.a.m. - erproben Präsentationsmöglichkeiten und deren Wirkung. - präsentieren ihre Ergebnisse.	Rezeption - beschreiben und analysieren von Plastiken und Skulpturen. - erkennen der - Stilmerkmale - Ausdruck - Funktion. - diskutieren über eigene und fremde figurale Plastiken und vertreten Wertungen.	- haben Einblicke in plastische Werke im Spannungsfeld von Figuration und Abstraktion an Beispielen von - Nicki de St. Phalle: Nanas - Giacometti: „Drei schreitende Männer“ - Calder : Mobiles und Stabiles, „Der Zirkusakrobat“ - Picasso-Figur - Paul Klee, Stachel der Clown - Masken - Dürer: „Tanzendes Bauernpaar“ Operatoren: Insbesondere Plastiken experimentell erproben, visualisieren, präsentieren und bewerten

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Der Lebenstanz nach Monet • Drahtfiguren erstellen nach Alexander Calder • Gegensätze: aktiv-passiv • Der Flug des Ikarus: oben-unten • Figuren in Bewegung nach Giacometti • Der Schrei (nach Munch) • Der Lachende	• Inszenierung des Menschen (mit Licht, im Raum) • Inszenierung und Fotografie Jg. 5.2: Fotografische Präsentation Bezug zu Modul Fächerübergreifend: • Sport: Bewegung (Seilsprung/Tanz) • Mathematik: Volumen messen	• Werkstoff – Ton: modellieren, kneten, schneiden, klopfen, reißen, glätten, wässern, antragen, • Werkstoff – Draht/Gips: biegen, montieren, verspannen, umwickeln • Werkstoff – Pappmache: modellieren, kaschieren • Dynamik, Statik, konvexe-konkave Formen • raumgreifende Bewegung, Haltung, Gestik <u>Literatur:</u> • eingeführtes Lehrbuch: Walch, Josef: Bildende Kunst 2, Schroedel 2009, • Peez/ Michaelis/ Goritz: Werkstatt Kunst, Schroedel 2012, S. 76 f „Plastiken – knicken, rollen, kleben,...“ • Trabant, Jürgen (Hg.): Die Fundgrube für den Unterricht ab Klasse 5, Cornelsen Scriptor, 1997, S. 103 • Schütte, Herbert (Hg.): Workshop Kunst Unterrichtsideen für die Klassen 5 – 10, Plastik und Architektur, Schöningh, 2007 • Kowalski, Klaus (Hg.): Plastik – Arbeitsheft, Ernst Klett, 2002 • Piekser, Dagmar (Hg.): Die Kunst-Werkstatt, Plastisches Gestalten und Modellieren mit Ton, English Verlag, 2003 • Thiele, Carmela (Hg.): Skulptur – Schnellkurs, Dumont, 1997

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler • erstellen eine themenbezogene sequentielle Arbeit. • wenden fotografische Gestaltungsmittel und einfache Mittel der Bildbearbeitung an. • realisieren Filmsequenzen.	Die Schülerinnen und Schüler • recherchieren, untersuchen und bewerten Bildbeispiele hinsichtlich der Umsetzung von Zeit. • begründen die bildsprachlichen Mittel eigener und fremder Foto- und Filmarbeiten. • dokumentieren die Bearbeitung und präsentieren die Ergebnisse.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion • wenden fotografische / filmerzählerische Gestaltungsmittel an. (Einstellungsgrößen, Handlungsachse, Perspektive, Parallelmontage, Licht). • setzen kompositorische Prinzipien ein. • erproben alternative Kompositionen	Rezeption • erkennen und benennen wesentliche kompositorische Prinzipien.	Produktion • nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten. • verwenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel. • strukturieren Gestaltungsprozesse. • planen Bildlösungen durch alternative Ideen und entwickeln Bildideen weiter • präsentieren ihre Ergebnisse. • erproben Präsentationsmöglichkeiten und reflektieren deren Wirkung.	Rezeption • diskutieren über eigene und fremde Bilder und vertreten Wertungen. • beschreiben differenziert und anschaulich Bilder. • verfügen über grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden diese an. • leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab.	• Fotomontage • colorierte und übermalte Fotografien, z.B. Arnulf Rainer, Helmuth Baruth • Bewegte Bilder: Sequenzen von Marey und Muybridge • Filmpionierin Lotte Reiniger Operatoren: Inbesondere beschreiben, bewerten, erproben, dokumentieren, optimieren

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Fotostory (z.B. Spurensuche, (Anti-) Werbespot, Literaturdarstellung) • Begegnung/Treffen (Foto- oder Filmsequenz, Parallelmontage, Schnitt, Einstellungen) • Sport im Bild: Bewegungsabläufe • GaW sucht den Superstar (Inszenierung von Kurzauftritten) • Zeichentrick • Kleine Gegenstände im Rampenlicht: z.B. Flucht aus der Streichholzschachtel (Fotosequenz oder Trickfilm) • Daumenkino • Filmsequenz zum Thema Bedrohung/Angst (Spannungserzeugung) und/oder Personencharakterisierung.	• Figurative Plastik: Figuren in Bewegung • Inszenierung: Vom inszenierten Porträt zur Filmsequenz • Objektdarstellung: Inszenierung von Gegenständen in Video- oder Werbeclips • Vom Bilderbuch zum bewegten Bild (Zeichentrick) • Verknüpfung zum Fach Deutsch: Literaturdarstellung, Beschreibung, Bericht, Charakteristik, Stars und Idole	• Fachsprache (auch kumulativ): – Einstellungsgrößen (Totale, Halbtotale, Amerikanische, Halbnah, Nahaufnahme, Großaufnahme, Detailaufnahme), – Kameraperspektive (Vogel-, Normal- und Froschperspektive), – Tiefenschärfe, Bewegungsunschärfe, Phasenfotografie, Montage, – Panel, Storyboard – optional hier oder in „Bild der Dinge“: Lokal-, Erscheinungs-, Symbol- und Ausdrucksfarbe • <u>Literatur:</u> • eingeführtes Lehrbuch: Walch Josef, Bildende Kunst 2, Schroedel 2009 • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 128 f „Bildende Kunst und Bewegung“ u. S. 164 f „Ein Filmklassiker - Fritz Langs Metropolis“ • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 176 f „Bildbearbeitung, Manipulation und Illusion“ • Werkstatt Kunst „Durch das Objektiv gesehen“, Schroedel • Watzke, Oswald (Hg.): Bildergeschichten und Comics in der Sek I, Auer Verlag • Mc Cloud, Scott: Comics richtig lesen, Carlsen Comics 2001 • Michaelis, Marqot: Cartoon und Comics (Werkstatt Kunst), Schroedel Verlag 2006 • Kunst Arbeitsbuch 1, Klett, Verschiedene Arten von Bewegung und Veränderung, S 86-93 • Kunst Arbeitsbuch 2, Klett, Fotografie 2: Bildbearbeitung, S. 162 f

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • gestalten Landschaftszeichnungen oder Landschaftsmalereien. • wenden grafische und malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlichen Wirkungen an. • erproben unterschiedliche Farb- und Raumwirkungen bei der Gestaltung von Landschaftsräumen.	Die Schülerinnen und Schüler... • untersuchen Beispiele der Bildgattung Landschaft. • betrachten und vergleichen Landschaftsdarstellungen und reflektieren ihre Wirkung.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Farbe/ Malerei • setzen Farb- und Luftperspektive mit tiefenräumlicher Wirkung ein. • setzen deckende, lasierende und pastose malerische Techniken sowie Mischtechniken gezielt ein. • verstehen Landschaft als Ausdrucks- und Stimmungsträger. Grafik/ Zeichnung • erstellen Entwurfszeichnungen. Komposition • setzen die Wirkung der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein.	Rezeption Farbe/Malerei • unterscheiden und benennen Farbkonzepte und Farbfunktionen. Komposition • untersuchen und vergleichen unterschiedliche Kompositionen hinsichtlich ihrer Wirkung. Naturalismus • erkennen und benennen Mittel zur Erzeugung von Raumillusion bei eigenen und fremden Bildern. • erkennen und benennen Wirkungen von Farb- und Luftperspektive.	Produktion • entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen. • erproben verschiedene Techniken, experimentieren, improvisieren, variieren und setzen diese künstlerische Strategien bei der Lösungsfindung um. • entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus, gestalten sie um, verdichten, verwerfen und optimieren Lösungen. • finden für gegebene Problemstellungen Lösungen. • entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen.	Rezeption • reflektieren das Resultat und begründen die bildsprachlichen Entscheidungen. • setzen die Fachsprache angemessen ein. • vergleichen eigene und fremde Bilder und bewerten diese. • erläutern die Intention, den Bildfindungsprozess, begründen gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis. • führen selbständig Beschreibung, Analyse (Komposition, Bildelemente...), Deutung und Stellungnahme durch. → Leitfaden zur Bildbetrachtung, FK-Beschluss 11.06.2008	• haben Einblicke in Beispiele der Landschaftsmalerei seit dem 19. Jahrhundert. • kennen und reflektieren thematisch passende Beispiele der Kunstgeschichte von z.B. - Caspar David Friedrich - Claude Monet - E.L. Kirchner - Salvador Dali - Meindert Hobbema. Operatoren: Insbesondere: entwickeln, variieren, optimieren, gestalten, recherchieren, betrachten, erkennen, deuten, vergleichen Raum-Bilder

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• <i>Natur – Kultur</i> • <i>Stadt – Land</i> • <i>Innen und Außen (Blick aus dem Fenster)</i> • <i>Landschaftsraum (Luft- und Farbperspektive)</i> • <i>Zwei identische Landschaften drücken durch Farbeinsatz entgegengesetzte Wirkungen aus</i> • <i>Land-Art-Projekt (Portfolio: Zeichnungen, Fotos, Malereien, z.B.: nach Andy Goldsworthy)</i>	• Bild des Raumes (Jg. 9.1): Perspektiven Fächerübergreifend: • Deutsch: Romantik in der Literatur	• Naturalistische Gegenstandsdarstellung • Bilduntersuchung (Bildbeschreibung, Analyse, Interpretation) • Komposition (Aufbau, Gewichtungen, Kontraste, Bewegung) • Kompositionsskizzen <u>Literatur:</u> • Eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 3, 1995, Kap. Malerei/ Farbe • Grünewald, Dietrich (Hrsg.), Kunst entdecken, Bd. 3, Eine romantische Landschaft • Grünewald, Dietrich (Hrsg.), Kunst entdecken, Oberstufe, Mensch und Umwelt – Landschaft, 2012 • Etschmann/ Hahne: Kammerlohr Malerei, Oldenbourg, München 2010 • Eberle, Matthias: Individuum und Landschaft, Gießen 1986 • Makowski/ Buderath: Die Natur dem Menschen untertan, München 1983 • Thiersch, Günther: Deutsche Maler im 19. Jahrhundert, Klett, Stuttgart 1983 • Hamm, Ulrich: Landschaftsmalerei (Arbeitsheft/ Lehrerheft), Klett, Stuttgart 1984

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • stellen Innen- und Außenräume durch den Einsatz linearperspektivischer Verfahren dar. • realisieren räumliche Wirkung auf der Fläche durch Nutzung einfacher raumbildender Gestaltungselemente (Körperanordnung, Schlagschatten, Staffelung, Verkürzung, Zentralperspektive).	Die Schülerinnen und Schüler... • untersuchen verschiedene perspektivische Konstruktionen. • leiten Wirkungen von Raum in eigenen und fremden Bildern ab.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Grafik/ Zeichnung • erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten verschiedener grafischer Mittel. Komposition • setzen kompositorische Prinzipien ein. • erproben alternative Kompositionen.	Rezeption • untersuchen (eigene und fremde) Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung raumbildender Gestaltungselemente • erkennen und benennen wesentliche kompositorische Prinzipien.	Produktion • wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an. • nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten. • setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein. • verwenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel. • planen Bildlösungen durch alternative Ideen und entwickeln Bildideen weiter. • diskutieren über eigene und fremde Bilder und vertreten Wertungen.	Rezeption • wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an. • nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten. • setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein. • verwenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel. • planen Bildlösungen durch alternative Ideen und entwickeln Bildideen weiter. • diskutieren über eigene und fremde Bildideen.	• haben Einblicke in die Veränderung der Raumdarstellung und der Sichtweise von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit • kennen und reflektieren thematisch passende Beispiele der Kunstgeschichte von z.B. - Masaccio, Trinità, S. Maria Novella, Firenze, 1426-28 - Dürer, Hl. Hieronymus, 1514 - Hobbema, die Straße von Middelharnis, 1689 - U. Boccioni: Lärm der Straße, 1911 - De Chirico, Die beunruhigenden Musen, 1916 - M.C. Escher, Relativität, 1953 <u>Operatoren:</u> Insbesondere erfahren, gestalten, darstellen und umgestalten sowie recherchieren, erkennen, untersuchen, deuten und umdeuten.

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• historische Entwicklung, Einführung der Zentralperspektive, erste Übungen zentralperspektivischer Zeichnungen • Umsetzung einer räumlichen Konstruktion mittels Zentralperspektive • das eigene Zimmer zeichnen in 2-Fluchtpunktperpektive • Bushaltestelle, Wartehäuschen in Isometrie • surreale Einkaufsorte • Strandpromenade, Urlaubsszenen • Mein Traumhaus	• Fantastische Räume (Jg. 5/6): - erfinden und bauen einer fantastischen raumhaften Konstruktion - erkennen und benennen der Wirkungen von Raum und begründen diese • Grafik/Zeichnung (Jg. 5/6): - erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an • Fächerübergreifend: Mathematik (Jg. 7/9): - Schrägbilder von geometrischen Körpern - Berechnen von Oberfläche und Volumen	• Erfahrungsperspektive • Bedeutungsperspektive • Zentralperspektive • Schlagschatten • Betrachterstandort, Augenhöhe, Horizontlinie • Fluchtpunkt, Tiefenlinie Literatur: • Eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 3, 1995, Kap. „Perspektive“ • Kunst Arbeitsbuch 2, Klett Verlag, Kap. A8 + C7 Zeichnen 7: Perspektive, S. 142 f. • KUNST 5 – 10, Heft 2 (Innenräume) • Kunst aktiv-kreativ 7/8, Schöningh Verlag , S. 19-37. • Kunst aktiv-kreativ 9/10, Schöningh Verlag, S. 98-135. • Workshop Kunst. Graphik: Zeichnung/ Schrift, Schöningh Verlag, S. 86- 124. • Kreativer Kunstunterricht in der Sekundarstufe. Grafik/ Druckgrafik, Auer Verlag, S. 78- 93.

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... - entwickeln und skizzieren zielgruppenbezogen und auf Basis von Designkriterien Ideen zu einem Produkt. - setzen designorientierte Findungsprozesse und Lösungsstrategien ein. - entwickeln verschiedene Ideen in einem Entwurfsprozess und stellen einen Entwurf angemessen dar. - präsentieren und reflektieren die Arbeitsergebnisse.	Die Schülerinnen und Schüler... - untersuchen die Gestaltung von Design und bewerten diese hinsichtlich ihrer Wirksamkeit. - vergleichen und bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen. - erproben selbstständig und kooperativ Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen. - unterscheiden Materialien hinsichtlich ihrer Wirkungen.

Grundlagen		Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion Farbe/ Malerei - setzen Farb- und Luftperspektive mit tiefenräumlicher Wirkung ein. - setzen deckende, lasierende und pastose malerische Techniken sowie Mischtechniken gezielt ein. Komposition - setzen die Wirkung der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein. - untersuchen und vergleichen unterschiedliche Kompositionen hinsichtlich ihrer Wirkung. Grafik/ Zeichnung - erstellen Entwurfszeichnungen. - setzen designspezifische Darstellungsverfahren ein	Rezeption - erkennen und benennen Mittel zur Erzeugung von Raumillusion bei der Rezeption von eigenen und fremden Bildern. - unterscheiden und benennen Farbkonzepte. - führen verknüpfende Teiluntersuchungen zu Farbe und Farbfunktionen durch. - analysieren und interpretieren die Komposition von Bildern. - untersuchen exemplarisch eigene und fremde Entwurfszeichnungen	Produktion - entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen. - verfügen über unterschiedliche Verfahren und künstlerische Strategien wie die spielerische Materialerfahrung, das Erproben von Techniken, das Experimentieren, Improvisieren, Variieren und setzen diese bei der Lösungsfindung um. - planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen. - verfügen über Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens und wenden diese an. - entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten	Rezeption - analysieren und interpretieren die Komposition von Bildern. - untersuchen exemplarisch eigene und fremde Entwurfszeichnungen	- haben Einblicke in die Geschichte des Designs an einem Beispiel: - Stuhl - Fahrrad - Türklinke - Mobiltelefon - Mode/ Kleidungsstück - Motorradhelm Operatoren: Insgesondere erproben, entwickeln, variieren, optimieren, gestalten sowie recherchieren, betrachten, erkennen, vergleichen, untersuchen und bewerten

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Anfertigung eines Produktes (Flakon, Spülmittelflasche, Lampe, Regal, „absurdes Produkt“ (Odol-Flasche als Mars-Riegel)) • Für ein Produkt wird die Verpackung gestaltet. (Flacon, Tetra Pak, CD – Cover, etc.) • Es wird ein Plakat zum nachhaltigen Umgang mit der Natur auf Basis einer in Modul 1 entstandenen Landschaftsdarstellung angefertigt. - Gestaltung einer Zeitschrift-Seite/ eines Plakates - Landschaftsbild aus Modul 1 kann dabei für den Hintergrund gewählt werden - Plakat klassisch: Bildmotiv tongetrennt etc. mit Pinsel etc. auf Tonkarton gemalt • Entwicklung eines Corporate Designs und Logos • Bildbearbeitung mit Photoshop	Inszenierung/ Fotografie (Jg. 5/ 6): • gestalten Situationen zur Erstellung einer Fotografie. • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera. • setzen digitale Medien für eine Gestaltungsaufgabe ein. Grafik (Jg. 5 -8): • wenden graphische Mittel vermittlungsbezogen an. „Bilderbuch/ Bildsequenz“ • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten. „Objektdarstellung/ Zeichnung“: • stellen Dinge nach der Anschauung grafisch dar. • wenden weitere künstlerische Strategien zur Darstellung von Dingen an. Objektdarstellung/ Drucken (Jg. 7/ 8): • untersuchen grafische Arbeiten hinsichtlich ihrer Wirkungen. „Fotosequenz“ • wenden fotografische Gestaltungsmittel und einfache Mittel der Bildbearbeitung an. Fächerübergreifend: - Plakate für schulische Veranstaltungen entwerfen (Konzerte, Theater, Lesungen, ...)	• Kommunikationsdesign • Corporate Design/ Corporate Identity • Typografie, Lettern/ Typen • Logo, Signet, Label, Monogramm, Initialie • Layout, Zeichen/ Symbole • Image, Human Branding, Briefing, Moodboard Literatur: • eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 3, 1995, • Sowa, Hubert (et al.): Kunst Arbeitsbuch 2, Klett 2010, Kap. A.17 f: Logo, Zeitschrift, Präsentation • Michaelis, Margot: Werbung und Image (Werkstatt Kunst), Schroedel 2009 • 100 beste Plakate (Hrsg.): 100 beste Plakate, Mainz • Walch, Josef: Bildende Kunst 2, Schroedel 2009, Grafik/ Medien • Grünewald, Dietrich (Hrsg.), Kunst entdecken, Bd. 2, Bildbearbeitung, Manipulation und Illusion • Birkhofer/ Walch: Digitale Bildgestaltung (Praxis Kunst), Schroedel 2009 • Daly, Tim: Handbuch Digitale Photographie, Köln 2000 • Bruckner, Martin: Design (Arbeitsheft), Klett 1998

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • planen und gestalten durch reflektierte bildsprachliche Entscheidungen ein Bild zum Thema Menschendarstellung. • entwickeln über Skizzen, Studien und andere Impulse eine Lösung und verdichten bzw. optimieren diese. • fertigen Studien zur Gestalt des Menschen an.	Die Schülerinnen und Schüler... • erläutern unterschiedliche Funktionen des Porträts. • analysieren, interpretieren und vergleichen exemplarische Bilder historischer und zeitgenössischer Kunst.

Grundlagen	Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion / Rezeption • Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 erworbenen Kompetenzen der Grundlagen finden hier Anwendung und sollen durch selbstständiges Lernen und Arbeiten ausgebaut werden.	Produktion • entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen. • erläutern und reflektieren Bildfindungsprozesse. • planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen. • finden für gegebene Problemstellungen Lösungen, d.h. sie planen Arbeitsprozesse, schlüsseln Impulse in Bild- oder Textform auf, erarbeiten Kerngedanken, sammeln und nutzen Bildmaterialien und stellen Ideenskizzen her. • entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten und gestalten um, verdichten, verwerfen, optimieren Lösungen. • erläutern die Intention, den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis. • reflektieren das Resultat und begründen die bildsprachlichen Entscheidungen. • vergleichen Bilder und bewerten diese. • entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen und nutzen diese.	Rezeption • erläutern bildwirksame Strukturen. • benennen und erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern. • vergleichen differenziert Bilder. • erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen. • setzen die Fachsprache angemessen ein. • erschließen selbstständig Bilder. • interpretieren unter werkimmanenten und werktranszendenten Aspekten. • gewichten einzelne Deutungsansätze, verknüpfen diese und/oder denken in Alternativen. • beziehen begründet Stellung.	• haben Einblicke in Kunst-historische Kontexte des Porträts: - Der Frühnaturalismus und das bürgerliche Porträt - Das Ideal des Schönen - Das Repräsentationsporträt - Auf dem Weg zur Autonomie der Kunst <u>Operatoren:</u> Insbesondere: erproben, entwickeln, variieren, optimieren, konzipieren, gestalten sowie erfinden, begründen, erörtern, entscheiden, vergleichen, untersuchen, kritisch bewerten und Stellung nehmen

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen/	Verbindliche Grundbegriffe
• Generation xxxx • In meinem Atelier • Meine Familie • Ich und die Stadt • Figur und Bewegung (zeichnerisch und plastisch) • ‚Menschendarstellung‘ (Skizzen, Studien, Bild, Präsentation) als Einzelarbeit	• Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 im Inhaltsbereich „Bild des Menschen“ erworbenen Kompetenzen werden hier kumulativ aufgegriffen, gefestigt und erweitert. • Im Modul ‚Film‘ 10.3 können ‚Menschendarstellung‘-Kompetenzen Anwendung finden als Gruppenarbeit zum Thema „Mensch“ (Gewalt, Missbrauch, Verrückt, etc.). Fächerübergreifend: • noch offen	• Das bürgerliche Porträt • Das Repräsentationsporträt • Frühnaturalismus • Naturalismus und die sechs naturalistischen Kriterien der Darstellung • Idealismus und Realismus • Autonomie der Kunst <u>Literatur:</u> • Eingeführtes Lehrbuch: Klant, Michael: Bildende Kunst 3, 1995, • Krämer, Torsten: Porträtmalerei (Thema Kunst), Klett 2010 • Hahne, Robert: Wege zur Kunst (Umgang mit Bildern), Schroedel 2006 • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, Cornelsen 2012, S. 20 f „Ein neues Menschenbild“ • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 3, Cornelsen 2004, S. 6 f „Selbstbildnis als Selbsterkenntnis“ + S. 102 f „Menschenbild in der Plastik“ • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Oberstufe, S. 180 f „Bild des Menschen - Porträt“ • Goritz, Christoph: Menschenbilder (Werkstatt Kunst), Schroedel 2009 • Etschmann/ Hahne: Kammerlohr Malerei, Oldenbourg, München 2010

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • entwickeln und bearbeiten eine Konzeption für eine architekturbezogene Aufgabe. • erweitern zeichnerische Kenntnisse um architekturbezogene Darstellungsverfahren. • setzen Arbeitsmodelle im Gestaltungsprozess ein.	Die Schülerinnen und Schüler... • beurteilen anhand der erworbenen Kompetenzen eigene Modelle und reale Architekturen im Hinblick auf Gestaltungsprinzipien und ggf. die Entwurfsidee. • erschließen Formen ästhetischer Gestaltung im Bereich Architektur

Grundlagen	Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion/ Rezeption Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 erworbenen Kompetenzen der Grundlagen finden hier Anwendung und sollen durch selbstständiges Lernen und Arbeiten ausgebaut werden.	Produktion • entwickeln architekturbezogene Ideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen. • erläutern und reflektieren Bildfindungsprozesse. • planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen. • finden für gegebene Problemstellungen Lösungen, d.h. sie planen Arbeitsprozesse, sammeln und nutzen Bildmaterialien und stellen Ideenskizzen her (vom Lageplan zur Architekturskizze, auch als Arbeitsmodell). • entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten und gestalten um, verdichten, verwerfen, optimieren Lösungen (Fotografie, Grundriss, Ansicht/ Aufriss, Schnitt, Isometrie, Perspektive, Modell). • erläutern die Intention, den Prozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis.	Rezeption • erläutern architekturbezogene Gestaltungen. • führen eine gegliederte Architekturanalyse (Bauerfassung, Bauanalyse, Bedeutung) durch. • vergleichen differenziert Bauwerke • setzen die Fachsprache angemessen ein. • beziehen begründet Stellung	• haben Einblicke in Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur - Wohnbau, Sakralbau, - Öffentliche Bauaufgaben, - Fantastische Architektur <u>Operatoren:</u> Insbesondere erproben, entwickeln, variieren, optimieren, konzipieren, gestalten sowie erfinden, begründen, erörtern, entscheiden, vergleichen, untersuchen, bewerten kritisch und nehmen Stellung

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelte Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Wohnen im Turm • Haus am See • Meine Studentenwohnung im Jahr 20xx • i-home/ smart house • Gebauter Raum' als Gruppenarbeit (Wohnen im Turm, pro Person eine „Etage“).	- Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 im Inhaltsbereich „Bild des Raumes“ erworbenen Kompetenzen werden hier kumulativ aufgegriffen, gefestigt und erweitert. Fächerübergreifend: - Mathematik: noch offen - Religion: noch offen	• Funktionen der Architektur • Wohnbau, Sakralbau • Fantastische Architektur • Darstellungsweisen in der Architektur: Grundriss, Ansicht, Aufriss, Schnitt, Isometrie, Perspektive, Modell • alle Aspekte einer gegliederten Architekturanalyse <u>Literatur:</u> • Eingeführtes Lehrbuch: Kiant/ Walch: Grundkurs Kunst 3 Architektur, Schroedel 2005 • Meisterwerke der Kunst: Architektur I + II, Neckar Verlag 1999) • Meisterwerke der Kunst: Architektur I + II, Neckar Verlag 1999 • Etschmann/ Hahne: Kammerlohr Architektur, Oldenbourg, München 2011 • Betz, Gabriele: Architektur, Klett 2000 • KUNST + UNTERRICHT: Wohnen: Raum erfahren/ Raum gestalten, Heft 352/ 353, 2011 • Kälberer, Günther: Bauwerk und Konstruktion, Klett 1991 • D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, Cornelsen 2012, S. 108 f „Besser wohnen – das Bauhaus in Dessau“ • D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Oberstufe, S. 58 „Architektur“

Produktion	Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler... • realisieren filmische Projekte unter Verwendung filmsprachlicher Mittel. • erstellen ein Storyboard.	Die Schülerinnen und Schüler... • erkennen und benennen filmsprachliche Mittel und deren Wirkungen in fremden und eigenen Filmen. • analysieren Filmsequenzen und leiten Wirkungen ab. • reflektieren und präsentieren die Ergebnisse.

Grundlagen	Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
Produktion / Rezeption • Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 erworbenen Kompetenzen der Grundlagen finden hier Anwendung und sollen durch selbstständiges Lernen und Arbeiten ausgebaut werden.	Produktion • entwickeln Bildideen, planen und optimieren Gestaltungslösungen. • erläutern und reflektieren Bildfindungsprozesse. • planen Arbeitsprozesse und bestimmen Zielvorstellungen. • finden für gegebene Problemstellungen Lösungen, d.h. sie planen Arbeitsprozesse, schlüsseln Impulse in Bild- oder Textform auf, erarbeiten Kerngedanken, sammeln und nutzen Bildmaterialien und stellen Ideenskizzen (Storyboard) her. • entwickeln Studien und Entwürfe, wählen Skizzen aus; sie gestalten und gestalten um, verdichten, verwerfen, optimieren Storyboard - Lösungen. • erläutern die Intention, den Prozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis. • reflektieren das Resultat und begründen die filmsprachlichen Entscheidungen. • entwickeln Möglichkeiten zur Präsentationen der Filme und nutzen diese.	Rezeption • benennen und erklären formale und inhaltliche Mittel der Filmsprache in eigenen und fremden Filmen. • vergleichen differenziert Filme. • erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend filmsprachliche Strukturen. • setzen die Fachsprache angemessen ein. • erschließen selbstständig Filme. • gewichten einzelne Deutungsansätze, verknüpfen diese und/oder denken in Alternativen. • beziehen begründet Stellung.	• haben Einblicke in Beispiele/Klassiker des Films - Hitchcock: Die Vögel und Der unsichtbare Dritte - Wachowski: Matrix - Lucas: Star Wars - Michael Moore: Bowling for Columbine <u>Operatoren:</u> Insbesondere: erproben, experimentieren, inszenieren, entwickeln, variieren, optimieren, konzipieren, visualisieren, gestalten, sowie erfinden, begründen, erörtern, entscheiden, vergleichen, untersuchen, kritisch bewerten und Stellung nehmen.

Mögliche Themen	Verknüpfungen zu bereits vermittelten Kompetenzen/ Unterrichtssequenzen	Verbindliche Grundbegriffe
• Filmsequenz zum Thema Bedrohung/Angst (Spannungserzeugung) • Filmsequenz zum Thema Personencharakterisierung • „Geschwedete“ Kurzfilme • Ein Kunstwerk wird lebendig • hier können ‚Menschendarstellung‘-Kompetenzen Anwendung finden), als Gruppenarbeit zum Thema „Mensch“ (Gewalt, Missbrauch, Verrückt, etc.).	Die in den Schuljahrgängen 5 bis 9 im Inhaltsbereich „Bild der Zeit“ erworbenen Kompetenzen werden hier kumulativ aufgegriffen, gefestigt und erweitert. Fächerübergreifend: • Physik: noch offen • Darstellendes Spiel: noch offen	• Einstellungsgrößen • Kameraperspektive • Erzählperspektive (auktoriale, subjektive und beobachtende E.) • Kamerabewegung (Schwenk, Kamerafahrt, Zoom) • Montage (Continuity, Parallelmontage) • Spannung (Suspense, Surprise, Mystery) • Ton • Überleitung (harter und weicher Schnitt, Auf- und Abblende, Überblende, Trickblende) • Licht Literatur: • Pfeiffer/ Staiger: Grundkurs Film 2, Schroedel 2010 + DVD • Klant: Grundkurs Film 3, Schroedel 2012 + DVD • Begleiter, Marcie: Storyboards, Frankfurt (2001 – Verlag) 2003 • Bienk, Alice: Filmsprache – Einführung in die interaktive Filmanalyse, Marburg 2008 • Monaco, James: Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der neuen Medien, Reinbeck 1996/2001 • Steinmetz, Rüdiger: Film sehen lernen [DVD], Frankfurt 2006 • Klant/ Spielmann: Grundkurs Film 1, Schroedel 2008 + DVD • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, Cornelsen 2012, S. 164 f „Ein Filmklassiker-Metropolis“ + S. 176 f • Ders., Kunst Arbeitsbuch 3, Klett 2009, Kap. 2.8: Fotografie, Film, Video