



Schulinterner Lehrplan – *Fach Kunst*

(Stand Mai 2024)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit.....	2
1.1 Das Fach Kunst im schulischen Kontext.....	2
1.2 Grundsätze der Unterrichtsorganisation.....	3
1.3 Die Profilklassse Kunst.....	4
1. Entscheidungen zum Unterricht.....	5
2.1 Unterrichtsmethoden und -organisation in heterogenen Lerngruppen.....	5
2.2 Lernmaterialien und Medienkonzept.....	6
3. Leistungsbewertung im Fach Kunst.....	6
3.1 Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung.....	7
3.2 Vereinbarungen zur „Sonstigen Mitarbeit“.....	9
4. Themengebundene kompetenzorientierte Unterrichtsvorhaben in den Jahrgängen.....	

Einleitung

Die vierzügige Gesamtschule Lindenthal wurde im Jahr 2019 gegründet und befindet sich an zwei Standorten. Die Jahrgänge 5 – 7 werden am Standort in Lindenthal und die Jahrgänge 8 - 13 am Standort in Müngersdorf beschult.

1. Rahmenbedingungen der fachlichen Arbeit

Die Fachkonferenz ist der Qualitätsentwicklung und -sicherung des Faches Kunst verpflichtet. Folgende Vereinbarungen werden als Grundlage einer teamorientierten Zusammenarbeit vereinbart: Sie verpflichtet sich zur regelmäßigen Teilnahme an Implementationsveranstaltungen, Qualitätszirkeln für die Unterrichtsentwicklung im Fach Kunst sowie an Fortbildungen im Rahmen der Unterrichtsentwicklung und Förderung. Der Verantwortliche für die Unterrichtsentwicklung, das Fortbildungskonzept der Fachschaft Kunst sowie für die Fortschreibung der schulinternen Lehrpläne ist die gesamte Fachschaft. Sie verpflichtet sich dazu, Inhalte und Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung zeitnah in der Fachkonferenz umzusetzen.

Der Kunstunterricht wird in der Sekundarstufe I auf der Grundlage der verbindlichen Stundentafel erteilt:

Jahrgangstufe	Regelklasse	Kunstklasse
Jahrgang 5	2-stündig	3-stündig
Jahrgang 6	1-stündig	2-stündig
Jahrgang 7	1-stündig	2-stündig
Jahrgang 8	1-stündig	1-stündig
Jahrgang 9	-	-
Jahrgang 10	1-stündig	1-stündig

1.1 Das Fach Kunst im schulischen Kontext

Das besondere Lern- und Erfahrungsfeld im Fach Kunst ist die Welt der Bilder, die die visuelle Kultur ausmacht, die gesamte sinnlich erfahrbare, ästhetisch gestaltete und primär visuell vermittelte Umwelt. In der umfassenden Präsenz, Vielgestaltigkeit und Verfügbarkeit von Bildern hat das Fach Kunst die zentrale Aufgabe, das Ausdrucks- und Wahrnehmungsvermögen der Schülerinnen und Schüler anzuregen, zu entwickeln, zu erweitern und ästhetisches Denken und Handeln auszubilden. Die Ausbildung einer komplexen Bildkompetenz ist das zentrale Anliegen des Faches Kunst.

Künstlerische Phänomene vermitteln vielfältige ästhetische Erfahrungen. Diese ermöglichen die Entwicklung von Wahrnehmungs- und Erlebnisfähigkeit sowie die Fähigkeit zur persönlichen Reflexion. Wahrnehmen und Reflektieren sind unmittelbar aufeinander bezogene und nicht voneinander zu trennende Tätigkeiten. Sinnliche Erfahrung und begriffliches Denken verhalten sich in diesen Zusammenhängen komplementär zueinander und fördern sich wechselseitig. Hier kommt der

Auseinandersetzung mit künstlerischen Bildwelten und der eigenen Gestaltung ein besonderer Stellenwert zu. Schülerinnen und Schüler entwickeln dabei Kompetenzen, die sie zur selbst bestimmten und aktiven Teilhabe an vielfältigen Formen von Kunst und Kultur aus Vergangenheit und Gegenwart, aber auch zu einem kritischen und kreativen Wahrnehmungsvermögen gegenüber der eigenen Umwelt und der Alltagsrealität befähigen. Neben der Sensibilisierung der Wahrnehmung steht die Förderung der Fantasie und Kreativität im Zentrum des Kunstunterrichtes. Durch die Begegnung mit Kunst und durch die eigene gestalterische Praxis können die Schülerinnen und Schüler ihr kreatives Potential entfalten, mögliche Begabungen erkennen und somit eine eigene künstlerische Identität finden, die die Persönlichkeitsbildung unterstützt. In diesem Sinne kann das Fach auch im Hinblick auf eine spätere Berufswahl Orientierung schaffen. Prozesse der künstlerischen Gestaltung implizieren immer auch Intuition und Emotion und werden so zu sinnlichen Erkenntnisprozessen. Somit werden im künstlerischen Lernprozess affektive Zugänge zur Wirklichkeit miteinbezogen. Freude und Lebensbereicherung durch ästhetischen Genuss werden im Kunstunterricht erlebbar.

1.2 Grundsätze der Unterrichtsorganisation

In Absprache mit der Lehrerkonferenz sowie unter Berücksichtigung des Schulprogramms hat die Fachkonferenz Kunst die folgenden fachmethodischen und fachdidaktischen Grundsätze beschlossen. In diesem Zusammenhang beziehen sich die Grundsätze 1 bis 14 auf fächerübergreifende Aspekte, die auch Gegenstand der Qualitätsanalyse sind, die Grundsätze 1 bis 21 sind fachspezifisch angelegt.

Überfachliche Grundsätze:

- 1.) Geeignete Problemstellungen zeichnen die Ziele des Unterrichts vor und bestimmen die Struktur der Lernprozesse.
- 2.) Inhalt und Anforderungsniveau des Unterrichts entsprechen dem Leistungsvermögen der Schülerinnen und Schüler.
- 3.) Die Unterrichtsgestaltung ist auf die Ziele und Inhalte abgestimmt.
- 4.) Medien und Arbeitsmittel sind schülernah gewählt.
- 5.) Die Schülerinnen und Schüler erreichen einen Lernzuwachs.
- 6.) Der Unterricht fördert eine aktive Teilnahme der Schüler/innen.
- 7.) Der Unterricht fördert die Zusammenarbeit zwischen den Schülern/innen und bietet ihnen Möglichkeiten zu eigenen Lösungen.
- 8.) Der Unterricht berücksichtigt die individuellen Lernwege der einzelnen Schülerinnen und Schüler.
- 9.) Die Schülerinnen und Schüler erhalten Gelegenheit zu selbstständiger Arbeit und werden dabei unterstützt.
- 10.) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Partner- bzw. Gruppenarbeit.
- 11.) Der Unterricht fördert strukturierte und funktionale Arbeit im Plenum.
- 12.) Die Lernumgebung ist vorbereitet; der Ordnungsrahmen wird eingehalten.
- 13.) Die Lehr- und Lernzeit wird intensiv für Unterrichtszwecke genutzt.
- 14.) Es herrscht ein positives pädagogisches Klima im Unterricht.

Fachliche Grundsätze:

- 15) Der Unterricht fördert den Umgang mit unterschiedlichen Materialien und Werkzeugen.
- 16) Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit diversen Ausdrucksmöglichkeiten auseinander.
- 17) Der Unterricht fördert die analytische Betrachtung und Bewertung von bildnerischen Darstellungen.
- 18) Die Lernumgebung ist inspirierend und gibt Raum für experimentelles Arbeiten.
- 19) Die Schülerinnen und Schüler sollen sich kreativ entfalten können.

20) Der Unterricht fördert die offene Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Kunstwerken und sensibilisiert in Bezug auf die Wahrnehmung einzelner Kunstphänomene.

21) Das Wahrnehmungsvermögen, insbesondere das visuelle und haptische, wird gefördert.

1.3 Die Profilkunde Kunst

Das Angebot der Kunstklasse wendet sich an Schüler*innen mit besonderem Interesse am Fach Kunst. Sie sollten Freude an kreativer Gestaltung und der Erprobung neuer künstlerischer Ausdrucksformen haben und Phänomene der bildenden Kunst mit Neugierde begegnen. Die Aufnahme einer Schülerin / eines Schülers in die Kunstklasse, erfolgt anhand einer besonderen Interessensbekundung im Rahmen der Anmeldegespräche, sowie der Sichtung von drei exemplarischen gestalterischen Arbeiten, die bei der Anmeldung eingereicht werden. Pro Jahrgangsstufe gibt es eine Profilkunde Kunst. Das Konzept ist vorerst für die Jahrgangsstufen 5 -7 angelegt. Es befindet sich in einer Testphase und wird im Schuljahr 2022/23 von den beteiligten Schüler*innen, Eltern und Lehrkräften evaluiert.

Ziel der Kunstklasse ist es, die gestalterischen Talente der Schüler*innen weiter zu entwickeln und ihr Verständnis für visuelle Phänomene zu schärfen. Sie bietet Perspektiven für eine gestalterisch ausgerichtete Berufswahl. Für Schüler*innen, die Abitur oder Fachabitur anstreben, bietet die Kunstklasse die optimale Vorbereitung auf den Kunstunterricht in der Oberstufe, insbesondere im Leistungskurs Kunst.

Rahmenbedingungen:

- Kunst wird im Jahrgang 5 dreistündig, im Jahrgang 6 und 7 zweistündig unterrichtet, dafür entfällt die in Regelklassen durchgeführte AG-Stunde.
- Inhalte des schulinternen Lehrplans Kunst werden in der Kunstklasse vertieft, ergänzt und erweitert, z.B. durch anspruchsvollere, zeitintensivere Techniken und komplexere Themen.
- Es gibt mindestens einen kunstbezogenen Unterrichtsgang pro Halbjahr (z.B. Museumsbesuch, Atelierbesuch).
- Einmal jährlich wird ein ein- bis zweitägiger Kunst-Workshop von der Kunstlehrkraft der Schule oder von einem / einer externen Workshopleiter*in angeboten (z.B. Kooperationen im Rahmen von Kunst+Schule).
- Fachübergreifende Unterrichtsprojekte werden in Absprache mit den Fachschaften realisiert (z.B. das Zeichnen eines Comics zu einer Lektüre, die im Deutschunterricht gelesen wird oder die Herstellung und Wirkung von Farben anhand chemischer Versuchsreihen verdeutlichen).
- Im Unterricht der anderen Fächer werden visuelle Lernertypen besonders berücksichtigt, bei Lernprodukten (z.B. Lernplakat, Lesetagebuch) kann der gestalterische Aspekt besonders berücksichtigt und bewertet werden.
- Einer der beiden Tutoren sollte nach Möglichkeit Kunst unterrichten.

Ideen zur Weiterführung der Kunstklasse in Jahrgangsstufe 8 – 10

- Weiterführung der Workshops und Exkursionen.
- Berufsberatung mit besonderem Augenmerk auf Berufe mit gestalterischen Aspekten (z.B. in den Bereichen Handwerk, Design und Medien).
- Angebot einer zusätzlichen Kunststunde im Rahmen der Ergänzungsstunden im Jahrgang 9 und 10, zur Vorbereitung auf die Sekundarstufe II.

2. Entscheidungen zum Unterricht

2.1 Unterrichtsmethoden und -organisation in heterogenen Lerngruppen

Im Kunstunterricht arbeiten wir mit einer Vielzahl von Materialien und Techniken. Die Schülerinnen und Schüler erproben sich in den klassischen Disziplinen Malerei, Zeichnung und Bildhauerei auf vielerlei Art und Weise – sie arbeiten frei und experimentell, genauso wie naturalistisch, sie modellieren und bauen, sie analysieren und reflektieren. Diese vielfältigen Arbeitsformen erfordern unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten - Fantasie und Kreativität, technisches Verständnis z.B. für Statik, genaues Wahrnehmungsvermögen, sprachliches Ausdrucksvermögen etc. und sprechen somit Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Voraussetzungen an. Um heterogenen Lerngruppen gerecht zu werden schaffen wir zudem unterschiedliche Zugänge zu Aufgaben und Bildern - visuell, haptisch, auditiv, über das Material oder die Technik.

Die Aufgaben im Kunstunterricht sind so konzipiert, dass sie eine Vielzahl an Lösungsmöglichkeiten eröffnen und somit auf unterschiedlichen Leistungsniveaus bearbeitet werden können. Zusätzliche Expertenaufgaben fördern leistungsstarke Schülerinnen und Schüler. Durch Gruppenarbeit in leistungsheterogenen Gruppen, durch Einzelberatung und durch Phasen der Zwischenreflexion werden leistungsschwächere Lernende unterstützt.

2.2 Lernmaterialien und Medienkonzept

Unser Kunstunterricht wird durch zwei Gegenstände bestimmt: Das Material, mit dem die Schülerinnen und Schüler arbeiten und Bilder in all ihren Erscheinungsformen. Um gestalterische Lernprozesse anzustoßen, stellen wir die Materialerfahrung in den Mittelpunkt. In der Malerei erproben die Lernenden neben Deckfarben unterschiedliche Materialien wie Ölkreide, Gouache- oder Acrylfarbe, im Bereich der Graphik experimentieren sie mit Tuschefedern, Kohle, Graphitblöcken und Ölpastellkreide. Zudem lernen sie den Linoldruck kennen.

In der dreidimensionalen Gestaltung kommen sowohl Modelliermassen (z.B. Ton), als auch unterschiedlichste Baumaterialien, wie Pappe, Papier, Draht, Gips, Holz und ähnliche Stoffe bei der Herstellung von Plastiken, Skulpturen und Modellen zum Einsatz. Beim Arbeiten und Experimentieren mit verschiedenartigen Materialien können die Lernenden ästhetische Erfahrungen machen, die als Grundlage für ästhetische Bildungsprozesse dienen.

Das Skizzenheft ist ab Klasse 5 ein ständiger Begleiter im Kunstunterricht. In ihm werden Skizzen, Gedanken, Ideen, aber auch theoretisches Wissen festgehalten. Insbesondere in den höheren Jahrgangsstufen wird der Schwerpunkt damit nicht nur auf die fertigen Arbeiten, sondern auch auf den Arbeitsprozess gelegt, der im Skizzenheft dokumentiert wird.

Bilder in zwei- und dreidimensionaler Form, aus Kunst- und Alltagswelt sind ein stetig wiederkehrendes Element des Unterrichtsgeschehens. Die Schülerinnen und Schüler lernen Schritt für Schritt, die Bilder, die uns umgeben zu entschlüsseln und Bildsprache bewusst bei eigenen Gestaltungen einzusetzen. Indem die Lernenden Bildcodes, auf denen unsere mediale Kommunikation basiert, lesen und benutzen lernen, erweitern sie ihre Medienkompetenz. Insbesondere die Themen Selbstinszenierung und mediale Inszenierung durch Bilder werden in verschiedenen Unterrichtseinheiten aufgegriffen.

Der Einsatz von Tablet, Handy und Kamera für Recherchen im Internet, sowie in praktischen Unterrichtseinheiten ist ab der Mittelstufe Teil des Kunstunterrichts. Bildschirmpräsentationen zur Besprechung von Bildern und zur Veranschaulichung von Sachverhalten sind regelmäßiger Teil des unterrichtlichen Handelns und werden von Schülerinnen und Schülern der Oberstufe im Rahmen von Referaten selbst erstellt.

3. Leistungsbewertung im Fach Kunst

Die Fachkonferenz Kunst vereinbart ein Konzept zur Leistungsbewertung auf der Grundlage des Kernlehrplans Kunst, in welchem festgelegt ist, welche Grundsätze und Formen der Leistungsmessung und Leistungsbewertung verbindlich in den jeweiligen Jahrgangsstufen gelten bzw. zu erbringen sind. Sie stellt dadurch die Vergleichbarkeit der Anforderungen innerhalb einzelner Jahrgangsstufen sicher. Die Leistungsbeurteilung orientiert sich dabei am spezifischen Lernvermögen, an den im Lehrplan beschriebenen Kompetenzerwartungen und den Zielsetzungen eines Unterrichtsvorhabens.

3.1 Allgemeine Grundsätze der Leistungsbewertung

Bewertungen geben den Schülerinnen und Schülern konkrete Rückmeldungen über die erreichten Kompetenzen. Grundlage dazu sind § 48 SchulG, § 6 APO-SI sowie Kapitel 3 des Kernlehrplans Kunst. Die möglichst differenzierte Leistungsrückmeldung dient der Transparenz der fachlichen Anforderungen, der Notengebung und der individuellen Förderung. Da alle Schülerinnen und Schüler stets angehalten werden eine Selbsteinschätzung vorzunehmen, werden sie zur Kritikfähigkeit, aber auch zur genauen Betrachtung und Analyse der Ergebnisse angehalten. Die Leistungsrückmeldung erfolgt:

- spätestens nach dem Einsammeln und der Rückgabe der fertigen Gestaltungsprodukte oder anderen Arbeiten,
- als Quartalsfeedback oder als Ergänzung zu einer schriftlichen Überprüfung.

Bei der Bewertung ist zwischen Lernphasen und Leistungsphasen zu unterscheiden. In den Lernphasen steht der Arbeitsprozess (gezielte Problemformulierung, Ideenreichtum bezogen auf Fragehorizonte und Lösungsansätze, Umgang mit „Fehlentscheidungen“, Intensität, Flexibilität, u. a.) im Zentrum der Bewertung. In den Leistungsphasen werden die Arbeitsergebnisse bezogen auf die hierfür festgelegten Kriterien bewertet.

Die Leistungsbewertung erfolgt nach einem festgelegten Kriterienkatalog. Ein Grundgerüst einheitlicher Kriterien, welches sich an den Kompetenzen des Kernlehrplans orientiert, wird zur Leistungsfeststellung genutzt. Die Kriterien werden zusammen mit den Schülerinnen und Schülern besprochen und bezogen auf die Besonderheiten der Aufgabenstellung ergänzt. Im Fach Kunst werden keine Klassenarbeiten geschrieben. Die Schülerleistungen zählen demnach gänzlich zum Bewertungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“.

In die Leistungsbewertung fließen ein:

- im Rahmen der Unterrichtsstunden angefertigte Gestaltungsprodukte,
- mündliche Beiträge zum Unterricht (z.B. Beiträge zum Unterrichtsgespräch, Kurzvorträge und Referate),
- schriftliche Beiträge zum Unterricht (z.B. Materialsammlungen, Skizzenhefte / Mappen, Portfolios, Lerntagebücher),
- kurze schriftliche Übungen,
- Beiträge im Rahmen eigenverantwortlichen, schüleraktiven Handelns (z.B. Performance, Rollenspiel, Recherche, Befragung, Erkundung, Präsentation).

3.2 Vereinbarungen zur „Sonstigen Mitarbeit“

Mündliche Leistungen und die konzentrierte aktive Teilnahme beim praktischen Arbeiten werden in einem kontinuierlichen Prozess vor allem durch Beobachtung während des Schuljahres festgestellt. Grundlage der Gesamtnote ist ein Kriterienkatalog der Gesamtbewertung der Leistungen. Er ist im Kunstunterricht zu Beginn jedes Schuljahres mit der Lerngruppe zu erarbeiten. Der Kriterienkatalog ist in Unterpunkte differenziert, die die Kompetenzen des Lehrplans für den Unterricht konkretisieren, wobei die Leistungsabstufung und damit die Kompetenzerwartungen an dem Alter der Schüler ausgerichtet sein muss. Hierbei ist den Schülerinnen und Schülern immer wieder deutlich zu machen, dass jedes einzelne Kriterium wichtig für den Lernerfolg ist. Die Gesamtnote zu den Zeugnissen setzt sich aus den einzelnen Bewertungen zusammen, wobei die Gewichtung der Unterpunkte immer abhängig von den behandelten Inhalten und den organisatorischen Strukturen zu sehen ist. Hier ist es auch in Absprache mit einzelnen Schülerinnen und Schülern und evtl. auch der ganzen Lerngruppe möglich, eine Differenzierung auch innerhalb der Lerngruppe durchzuführen. Dadurch können die Lernentwicklung unterstützt und individuelle Lern- und Förderstrategien initiiert werden. Jedes einzelne Unterrichtsvorhaben schließt mit einer einzelnen bzw. mehreren zusammenhängenden praktischen Arbeiten ab.

GRUNDSÄTZE ZUR LEISTUNGSBEWERTUNG

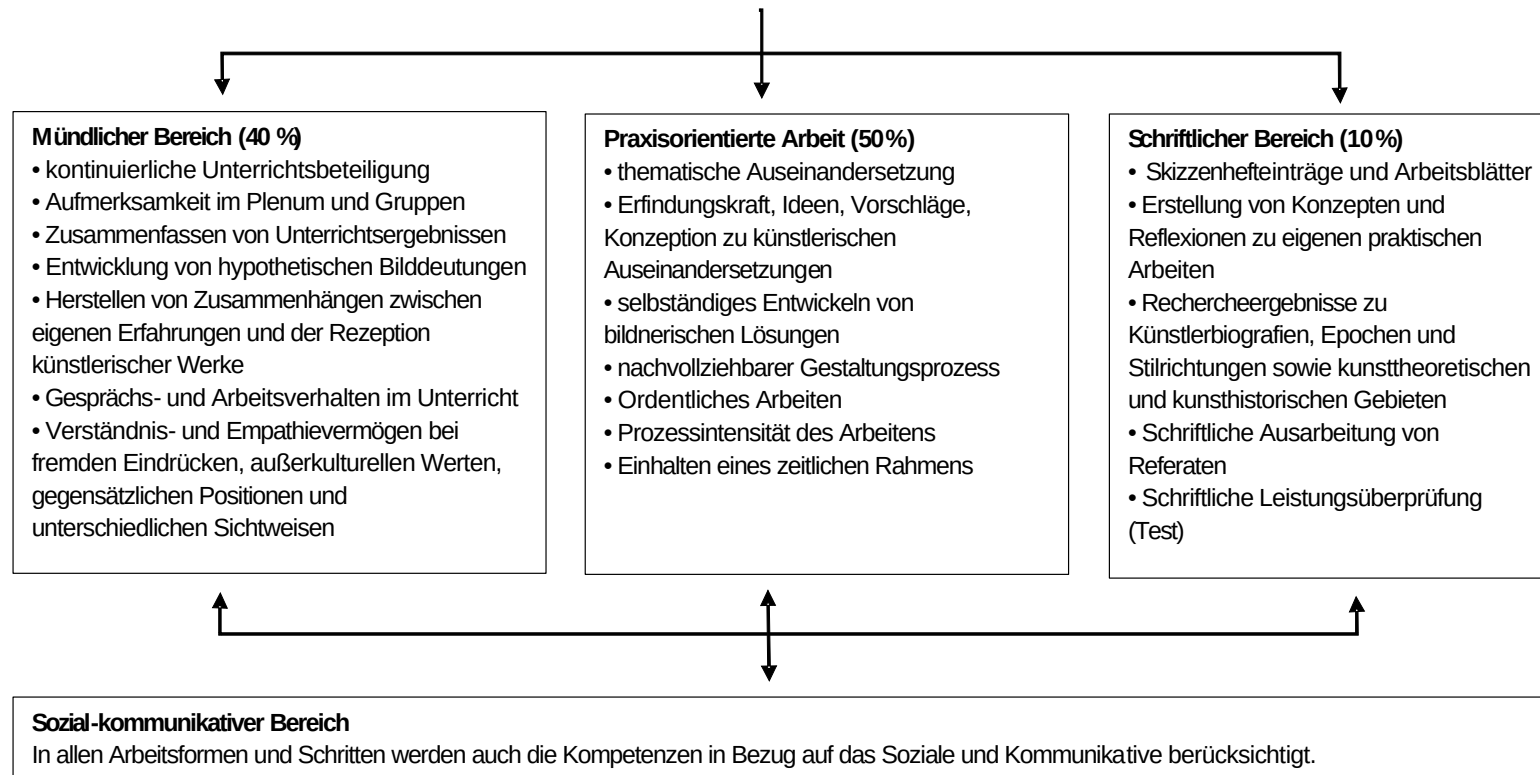
Sekundarstufe I

Fach: Kunst

FKV: Frau Klemt

Gesamtnote

Setzt sich zu Anteilen aus den folgenden Bereichen zusammen und orientiert sich an den Kompetenzen des Lehrplans



1. Themengebundene kompetenzorientierte Unterrichtsvorhaben in den Jahrgängen 5-8

Fach: Kunst	Klasse: 5	2 Unterrichtsstunden pro Woche, Summe: 60 Stunden
<i>Unterrichtsvorhaben, die in der Kunstklasse zusätzlich bearbeitet werden, sind farbig hinterlegt.</i>		<i>Kunstklasse: 3 Unterrichtsstunden pro Woche, Summe: 90 Stunden</i>
Unterrichtsvorhaben (mit Beispielen)	Inhaltsfelder	Zentrale, zugeordnete fachliche Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...
Die Welt der Farben – Malerei z.B. „Wie viele Geschwister hat eine Farbe?“, „Die blaue Welt“ - Mischen aus Primärfarben - Farbkontraste	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Graphik, Kunsttheoret. Kontexte	<ul style="list-style-type: none"> • Farbgestaltung durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag, -ton und -intensität, Hell-Dunkel und Kalt-Warm) variieren und bewerten, • Farbmischungen auf Basis von Farbordnungssystemen (z.B. des Farbkreises) erklären, • in Bildern Farbwirkungen im Sinne von Farbbeziehungen beschreiben und benennen (komplementäre Beziehungen, Hell-Dunkel, Kalt-Warm und Intensität). <i>Zeitbedarf: 10-12 Stunden</i>
Der Körper spricht - Pantomime und Masken z.B. „Wer sind wir? Verwandlung durch Masken“ - Gefühle pantomimisch darstellen und erkennen - Mimik zeichnerisch festhalten - Masken gestalten, evtl. mit dreidimensionalen Elementen	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Grafik, Plastik / Skulptur / Objekt	<ul style="list-style-type: none"> • menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen, • körperliche Ausdrucksformen mit Fachbegriffen (Mimik, Gestik, Pantomime) benennen, • Plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren. <i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i>
Der Körper spricht extra - Performance und Inszenierte Fotografie z.B. „Verwandlung – Selbstportraits mit Maske“, „Silence - Theater der Masken“	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Aktion und Interaktion	<ul style="list-style-type: none"> • menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen, • den Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum für den Ausdruck menschlicher Gefühle, Eigenschaften und Charaktere erläutern und rollenkritisch bewerten,

<p>- Fotografie, Pantomime, Workshops, Exkursionen</p>		<p><i>Zeitbedarf: 8 – 10 Stunden</i></p>
<p>Strukturen auf der Spur – Schraffur u. Zeichentechnik z.B. „Kritzmonster und andere Fantasiewesen“</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Graphik, Kunsttheoret. Kontexte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit Hilfe grundlegender bildnerischer Mittel Konturen und Binnenstrukturen gezielt in einer grafischen Gestaltung einsetzen und vergleichen, • einfache Ordnungsprinzipien (Reihung, Ballung, Streuung, Symmetrie/Asymmetrie) beschreiben, • die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen. <p><i>Zeitbedarf: 10-12 Stunden</i></p>
<p>Ich baue mir meine Welt – Modell, Objekt, Plastik z.B. „Unser Zoo“, „Traumspielplatz Schulhof“ - Objekte aus Pappe / Recyclingmaterial gestalten - einfache Architekturmodelle</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern, • Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen, • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren. <p><i>Zeitbedarf: 10-12 Stunden</i></p>
<p>Ich baue mir meine Welt extra z.B. „Meine Welt im Schuhkarton“ - einen Schuhkarton als Welt im Miniaturformat ausbauen - komplexere Objekte und Modelle gestalten</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern, • Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen, • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren. <p><i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i></p>
<p>Logo – meine Marke, mein Stil - ein eigenes Logo zeichnerisch gestalten</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Grafik,</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren, • alternative Bildlösungen entwerfen und vergleichen, • beurteilen, inwiefern die eingesetzten Farben, Maltechniken und grundlegenden grafischen Mittel und Techniken der Gestaltungsabsicht dienen. <p><i>Zeitbedarf: 4-6 Stunden</i></p>

<p>Meine Marke, mein Stil extra - Designobjekt selbst gemacht</p> <p>z.B. ein T-Shirt oder eine Tasche gestalten</p> <p>- Erweiterung des Themas „Logo“</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren, • alternative Bildlösungen entwerfen und vergleichen • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren. <p><i>Zeitbedarf: 6-8 Stunden</i></p>
--	--	--

<p>Fach: Kunst</p>	<p>Klasse: 6</p>	<p>1 Unterrichtsstunde pro Woche, Summe: 30 Stunden</p>
		<p><i>Kunstklasse: 2 Unterrichtsstunden pro Woche, Summe: 60 Stunden</i></p>
<p>Unterrichtsvorhaben (mit Beispielen)</p>	<p>Inhaltsfelder</p>	<p>Zentrale, zugeordnete fachliche Kompetenzen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler können...</p>
<p>Lasst Farbe sprechen! Malerei</p> <p>z.B. „Ich und meine Farben – experimentelles Selbstportrait“</p> <p>- Ausdrucksfarbe als Gestaltungsmittel einsetzen</p> <p>- unterschiedliche Farbaufträge erproben</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Malerei und Graphik, Kunsttheoret. Kontexte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Farbgestaltung durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag, -ton und -intensität, Hell-Dunkel und Kalt-Warm) variieren und bewerten, • Malstile anhand von Beispielen aus der Bildenden Kunst und Farbaufträge (lasierend, deckend) unterscheiden und beschreiben, • die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen. <p><i>Zeitbedarf: 5-7 Stunden</i></p>

<p>„Ver-rückte Welt“ - Collage, z.B. Verrückte Typen – Schönheitsideale neu zusammengesetzt, Portraitcollage nach Picasso, Maschinenmenschen</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Malerei und Graphik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien sammeln und in einer Collage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren, • Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen. <p><i>Zeitbedarf: 4-6 Stunden</i></p>
<p>„Ver-rückte Welt“ extra - Assemblage, Montage z.B. Fantasiewesen aus Alltagsgegenständen</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Materialien sammeln und in einer Assemblage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren, • Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen. <p><i>Zeitbedarf: 6-8 Stunden</i></p>
<p>Bilder der Welt – meine Welt in Bildern z.B. Bildersammlungen anlegen, Darstellung der eigenen Welt in Bildern (Sport, Hobbys, Kulturevents in Zeichnung, Malerei oder Collagen umsetzen)</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Malerei und Graphik</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren, • alternative Bildlösungen entwerfen und vergleichen, • Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen, • die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen. <p><i>Zeitbedarf: 6-8 Stunden</i></p>
<p>Mit den Händen geformt – Modellieren z.B. „Chimären - Tierische Mischwesen“, „Die Pinguinfamilie“, „Ägypten – Symbole u. Reliefs“ - Modellieren mit Ton, Pappmaché o.ä. Material</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren, • einfache plastische Objekte unter Verwendung grundlegender Fachbegriffe (Plastik, Objekt, Relief) beschreiben. <p><i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i></p>

<p>Mit den Händen geformt extra</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modellieren mit unterschiedlichen Materialien - mehrere plastische Objekte gestalten 	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren, • einfache plastische Objekte unter Verwendung grundlegender Fachbegriffe (Plastik, Objekt, Relief) beschreiben. <p><i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i></p>
<p>In Bewegung – Stop Motion und Zeichentrickfilm</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trickfilme realisieren (z.B. mit selbst hergestellten Plastilinfiguren als Erweiterung des Unterrichtsvorhabens „Mit den Händen geformt“) 	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Medienkunst Plastik / Skulptur / Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren, • plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren, • themenbezogene Filmsequenzen (z.B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwickeln und realisieren, • Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben. <p><i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i></p>

Fach: Kunst	Klasse: 7	1 Unterrichtsstunde pro Woche, Summe: 30 Stunden
		<i>Kunstklasse: 2 Unterrichtsstunden pro Woche, Summe: 60 Stunden</i>
Unterrichtsvorhaben (mit Beispielen)	Inhaltsfelder	Zentrale, zugeordnete fachliche Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...
„Kunst aus dem Bauch heraus“ – abstrakter Expressionismus z.B. Großformatige experimentelle Malerei, Einsatz ungewöhnlicher Malwerkzeuge, Malen nach Musik, Analyse gestisch oder chromatisch expressiver Malerei	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Graphik	<ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Farbwirkungen durch den gezielten Einsatz von Farbauftrag und Farbbeziehungen (komplementäre sowie auf Farbton und -intensität begründete) entwerfen und darstellen, • die Wirkung bildnerischer Mittel (u.a. in den Bereichen Linie, Farbe, Raum, Komposition) erläutern. <i>Zeitbedarf: 5-7 Stunden</i>
Wir machen „Druck“ - Drucktechnik z.B. „Dackel, Terrier, Cockerspaniel – Mein Lieblingshund“ - erproben eines Hoch- oder Tiefdruckverfahrens (z.B. Fandendrucktechnik, Styrendruck, Linolschnitt, experimentelle Drucktechniken)	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Graphik	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten, • Bilder mit Hilfe von druckgrafischen Mitteln und Techniken (Hoch- oder Tiefdruck) gestalten und vergleichen. <i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i>
Wir machen „Druck“ extra – erproben mehrerer Hoch- und Tiefdruckverfahren	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Graphik	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten, • Bilder mit Hilfe von druckgrafischen Mitteln und Techniken (Hoch- und Tiefdruck) gestalten und vergleichen, • die Wirkung grafischer Techniken (Hoch-, Tiefdruck) und spezifischer (druck-)grafischer Bildmittel (u.a. Kontur, Schraffur) erläutern.

		<i>Zeitbedarf: 10-12 Stunden</i>
<p>Von der Fläche zum Raum – Perspektive</p> <p>z.B. „Die Stadt der Zukunft – linearperspektivische Zeichnung“, „Traumlandschaft – perspektivische Mittel in der Malerei“, Analyse surrealistischer Malerei z.B. Salvador Dali</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Graphik und Malerei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • mit verschiedenen raumschaffenden Bildmitteln (u. a. Linearperspektiven) dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen, • Raumillusionen durch die Verwendung elementarer Mittel wie Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung, Farbperspektive schaffen und bewerten, • Bildgestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Überschneidung, Staffelung, Linearperspektive, Luft- und Farbperspektive). <p><i>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</i></p>
<p>Brücken verbinden, Brücken überwinden - Architekturmodelle</p> <p>z.B. „Eine Brücke über den Rhein“, eine Fantasiebrücke zeichnen und aus Pappe bauen</p> <p>Brückenbsp.: Pont de Normandie, Grand Viaduc de Millau, Storebelt-Brücke, Akashi-Kaikyo-Brücke</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Architektur und Raum</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten, • Bilder mit Hilfe von druckgrafischen Mitteln und Techniken (Hoch- und Tiefdruck) gestalten und vergleichen, • die Wirkung grafischer Techniken (Hoch-, Tiefdruck) und spezifischer (druck-)grafischer Bildmittel (u.a. Kontur, Schraffur) erläutern. <p><i>Zeitbedarf: 6-8 Stunden</i></p>

Fach: Kunst	Klasse: 8	1 Unterrichtsstunde pro Woche, Summe: 30 Stunden
Unterrichtsvorhaben (mit Beispielen)	Inhaltsfelder	Zentrale, zugeordnete fachliche Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...
Insenzierte Selbstportraits z.B. „Ich als Superhero“ oder „Meine Stadt baut mir ein Denkmal“ - inszenierte Foto- grafie und digitale Bildbearbei- tung Rezeption: z.B. „von Ludwig XIV bis Cindy Sherman“	Bildgestaltung/ Bildkon- zepte Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten, • Darstellungs- und Manipulationsmöglichkeiten in Fotografie und digitaler Bildgestaltung auch mit Hilfe bildexterner Information überprüfen, • Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen, • ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung identifizieren und benennen, • mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln, • menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen. <i>Zeitbedarf: 6-10 Stunden</i>
Punkt, Linie, Fläche – Naturalistisch Zeichnen z.B. „Mein Lieblings-Sneaker“ - Sachzeichnung Portraitzeichnung als Vor- übung zu inszenierten Selbst- portraits „Vom Naturalismus zum Sur- realismus“ - zeichnerische Ver- fremdung eines Alltagsgegen- stands, Bildbeispiele aus dem Surrealismus	Bildgestaltung/ Bildkon- zepte Grafik Kunsttheoretische Kon- texte	<ul style="list-style-type: none"> • Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten, • mit verschiedenen raumschaffenden Bildmitteln (u. a. Linearperspektiven) dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen, • Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen, • mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln. <i>Zeitbedarf: 5-6 Stunden</i>

<p>Design und Verfremdung – Alltagsgegenstände unter der Lupe</p> <p>z.B. „Mein Designerschuh“-Umgestaltung eines Sneakers</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Plastik/ Skulptur/ Objekt</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ein Alltagsobjekt hinsichtlich der praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion im Sinne von Produktdesign entwerfen und realisieren, • Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestaltung erläutern, • Übereinstimmungen und Unterschiede von Kunstwerken und Produkten der alltäglichen Medien- oder Konsumwelt – auch rollenkritisch – erörtern, • mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln, • Materialien sammeln und in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren. <p><i>Zeitbedarf: 8-12 Stunden</i></p>
<p>„Plaktiv“ – Werbeplakate zu erfundenen Produkten</p> <p>- Analyse von Werbeplakaten</p> <p>- Gestaltung von Werbeplakaten (z.B. zum zuvor selbst entworfenen Produkt)</p> <p>- inszenierte Fotografie / Collage unter Verwendung analoger und digitaler Techniken</p>	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Medienkunst Malerei und Grafik Kunsttheoretische Kontexte</p>	<ul style="list-style-type: none"> • analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern entwerfen und realisieren, • Layouts im Zusammenspiel von Text und Bildmitteln analysieren, • ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke von Bildgestaltungen beschreiben, • Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestaltung erläutern, • Übereinstimmungen und Unterschiede von Kunstwerken und Produkten der alltäglichen Medien- oder Konsumwelt – auch rollenkritisch – erörtern, • Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen, • adressatenbezogene Bildlösungen gestalten. <p><i>Zeitbedarf: 6-8 Stunden</i></p>

Fach: Kunst	Klasse: 10	1 Unterrichtsstunde pro Woche, Summe: 30 Stunden
Unterrichtsvorhaben (mit Beispielen)	Inhaltsfelder	Zentrale, zugeordnete fachliche Kompetenzen Die Schülerinnen und Schüler können...
„Hoch hinaus!“ - Die Welt von allen Seiten – Architekturmodelle	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Architektur und Raum	<ul style="list-style-type: none"> • Architekturmodelle mit adäquaten Werkzeugen und Materialien erstellen, • eine eigene Gestaltung entwerfen und realisieren, in der ausgewählte kunsthistorische und / oder zeitgenössische Bildelemente reflektiert einbezogen, kombiniert und variiert werden. <i>Zeitbedarf: 6-9 Stunden</i>
Spurensuche in der Stadt – Streetart – Erkundung von Streetart und Kunst im öffentlichen Raum in der Umgebung – Modellbau einer Skulptur für den öffentlichen Raum – Fotocollage → Visualisierung eines Streetart-Projekts → falls möglich: Umsetzung	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Grafik oder Plastik/ Skulptur/ Objekt Biografische und soziokulturelle Bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern, • Präsentationsformen und Ausstellungskonzepte objekt- und adressatenbezogen entwickeln und einsetzen. <i>Zeitbedarf: 5-8 Stunden</i>
Malen wie die Meister – Kunstgeschichte – Bildanalyse – Meisterwerke der Kunstgeschichte kopieren und verändern / weitermalen etc.	Bildgestaltung/ Bildkonzepte Malerei und Grafik oder Biografische und soziokulturelle Bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> • Beispiele naturalistischer und abstrakter Zeichnungen und Malereien realisieren und bewerten, • naturalistische und abstrakte Gestaltungen anhand ausgewählter Kriterien (Intention, Gestaltungsmittel, Wirkung) analysieren und reflektiert beurteilen, • repräsentative Werkbeispiele sowohl einer traditionellen naturalistischen Epoche als auch der zeitgenössischen Kunst in Grundzügen beschreiben und analysieren. <i>Zeitbedarf: 7-10 Stunden</i>

<p>„Ein Film für die ganze Welt?“ YouTube oder Bollywood</p> <ul style="list-style-type: none"> - Musikvideo drehen - Trickfilm erstellen 	<p>Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Medienkunst</p>	<ul style="list-style-type: none"> • themenbezogene Filmsequenzen (z.B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwerfen und realisieren, • Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben, • die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten. <p><i>Zeitbedarf: 15 - 20 Stunden</i></p>
--	--	--