

KUNST

Schulinternes Curriculum Sekundarstufe I

Verabschiedet von der Fachkonferenz Kunst am 01.06.2026

1. Stoffverteilungsplan - Übersicht:

Klasse 5	Klasse 6	Klasse 7 epochal	Klasse 8 epochal	Klasse 9	Klasse 10
<u>Bild des Menschen</u> , Inszenierung	<u>Grundlage Grafik</u> Einfache Drucktechniken, Strukturen	<u>Bild des Menschen</u> Figurative Plastik	<u>Grundlage Grafik</u> Linoldruck, Tontrennung	<u>Bild des Raumes</u> - Fluchtpunkt- perspektiven	<u>Bild des Menschen</u> - Menschen- darstellung
<u>Grundlage Farbe</u> Maltechnik, Farben mischen, Kontraste	<u>Bild der Zeit</u> Bildsequenz, Bilderbuch, Comic	<u>Bild der Dinge</u> – Grundlagen Grafik u. Komposition, Licht und Schatten	<u>Bild der Zeit</u> Bildsequenz, Fotografie, Film	<u>Bild der Dinge</u> - Design	<u>Bild der Zeit</u> - Film
<u>Bild des Raumes</u> Fantastische Räume	<u>Grundlage Farbe:</u> Farbe als Ausdrucksmittel		Optional: <u>Bild des Raumes</u> Einführung Zentral- Perspektive	<u>Bild des Raumes</u> – Grundlagen Farbe Raumillusion durch Farbe	<u>Bild des Raumes</u> - Gebauter Raum
	<u>Grundlage:</u> Bild- beschreibung				

2. Schulinterner Arbeitsplan

Jahrgang 5.1

Inhaltsbereich: Bild des Menschen Kerninhalt: Inszenierung	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion Die Schülerinnen und Schüler • erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache, • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten, • beschreiben Bildfindungsprozesse • ordnen eigene und fremde Bilder nach Kriterien, • benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede.	Rezeption Die Schülerinnen und Schüler • formulieren ihren ersten Eindruck, • benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen, • erkennen und benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei Bildvergleichen.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion • gestalten ein inszeniertes Porträt mit Mimik, Gestik, Körpersprache und setzen es fotografisch um, • nutzen einfache Bedienungsaspekte der Kamera, • verwenden einfache fotografische Gestaltungsmittel, • setzen digitale Medien für eine Gestaltungsaufgabe ein.	Rezeption • beschreiben und analysieren inszenierte Porträtfotografien, • deuten Körpersprache in ihrer Wirkung, • untersuchen fotografische Gestaltungsmittel.
Kunstgeschichtliche Orientierung • Formen und Bedeutung des künstlerischen Portraits von Kinder und Jugendlichen • Exemplarische Beispiele: August Sander, Rineke Dijkstra, Paula Modersohn-Becker, Pablo Picasso	
Fachbegriffe Portrait, Ganzfigur, Brustbild, Profil, Mimik, Gestik, Bildausschnitt	
Themenbeispiele • Erproben unterschiedlicher Einstellungsgrößen und Perspektiven • Inszenierung des Selbst in anderen Rollen (Ich als: Popstar, Fußballspieler, Model,.....). • Porträt eines Freundes, Familienmitgliedes • Bildvergleiche: Porträt in der Malerei – Porträt in der Fotografie. • Erstellen eines fotografischen Porträts als Nachbild eines Gemäldes • Übermalung von SW-Fotoporträts > Versuchsreihen mit unterschiedlicher Farbigkeit • Herstellen einer Collage > Einfügen der Porträts in eine Raumsituation > Gestalten eines Porträts aus zusammengefügt Details	
Literaturhinweise • Werkstatt Kunst, Band 1, Schroedel, 2012, S.8-10, Setz dich in Szene	

Grundlage Farbe	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion • erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache, • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten • benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen, • dokumentieren Gestaltungsprozesse.	Rezeption • nennen einen ersten Eindruck, • beschreiben anschaulich Bilder, • benennen Motive im Bild, • erläutern wahrgenommene Stimmungen, • benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion • erstellen und verwenden Farbmischungen, • setzen deckende und lasierende Maltechniken ein, • verwenden malerisch Farbkontraste und Auftragsarten von Farbe, • erproben Farbe als Ausdrucksmittel.	Rezeption • analysieren Farben nach einem Ordnungssystem und nach Ausdruckswerten, • benennen wesentliche Farbbeziehungen und leiten Farbwirkungen ab, • erkennen an Werken der Moderne Farbe und Gestus als ausdruckswirksames Element.
Kunstgeschichtliche Orientierung Farbe und Gestus als Ausdruck in Werken der Moderne: Vincent van Gogh, Paul Klee, Franz Marc, Emil Nolde, Marc Chagall	
Fachbegriffe Farbton, Helligkeit, Buntheit, Farbtemperatur, Hell-Dunkel-Kontrast, Kalt-Warm-Kontrast, Komplementär-Kontrast, deckend – lasierend, bunt - unbunt	
Themenbeispiele Van Gogh's Zimmer in Unordnung, Ein Chamäleon versteckt sich, Bunter Clown in grauer Großstadt, Unterwasserwelt – Yellow Submarine, Forscher in der Arktis,	
Literaturhinweise • Werkstatt Kunst, Band 1, Schroedel, 2012, S.48f: Farben entdecken • KUNST 5 – 10, Heft 8/ 2007, Blau • KUNST 5 – 10, Heft 39 / 2015, Malen • KUNST + UNTERRICHT 377. 378 / 2013, Mit Farbe! • Heller, E. (2009). Wie Farben wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung. Rowohlt. • Schwarz, A. (2012). Farbkompetenz: Orientierungshilfe für eine Didaktik zum Umgang mit Farbe. Kopaed. • Schwarz, A. (2011). Wege zur Kunst: Umgang mit Farbe. • Schwarz, A. (2013). Farbe im Kunstunterricht: Grundlagen – Didaktik – Praxis. Kopaed. • Schwarz, A. (Hrsg.). (2016). Farbe: Wahrnehmung – Konzepte – Vermittlung im Kunstunterricht. Kopaed. • Niehoff, R., & Wenrich, R. (Hrsg.). (2017). Bildkompetenz: Eine kunstdidaktische Perspektive. Waxmann. • Bering, K., Niehoff, R., & Paul, A. (Hrsg.). (2013). <i>Werkstatt Kunst: Kunstbetrachtung</i>. Schroedel.	

Inhaltsbereich: Bild des Raumes**Kerninhalt: Fantastische Räume****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

- erproben Materialien spielerisch und setzen Techniken experimentell ein,
- nutzen Werkzeuge sachgerecht,
- dokumentieren Gestaltungsprozesse,
- erproben Präsentationsmöglichkeiten.

Rezeption

- erfassen Motive und beschreiben diese anschaulich,
- benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede,
- deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrung.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- bauen fantastische Raumgebilde,
- setzen grundlegende Bau- und Konstruktionsprinzipien ein,
- verwenden unterschiedliche Materialien, Stoffe und Werkzeuge,
- gestalten Räume und Bauten nach ästhetischen und konstruktiven Merkmalen.

Rezeption

- beschreiben Materialwirkungen und Formqualitäten von Räumen und Bauten,
- vergleichen Beispiele der fantastischen Architektur,
- bewerten Bauten und Behausungen.

Kunstgeschichtliche Orientierung

verschiedene Aspekte von Behausung, Bebauung, fantastischen Bauten und Architektur, futuristische und utopische Architekturformen, Fantastische Bauten in der Kunst (Piranesi, Hundertwasser, Antoni Gaudi, K. Schwitters: Merz-Bau, Niki de Saint Phalle, Turmhäuser, Coop Himmelblau, ...)

Fachbegriffe

Architektur, Grundriss, Entwurf, Plan, Massivbauweise, Skelettbauweise, Fassade, Proportion

Themenbeispiele

- Gestaltung fantastischer Bauten: Baumhaus, Höhle, Iglu, Turm, Wolkenkratzer, Traumhaus, Weltraumstation, Erdhäuser, Labyrinth, Burg, Märchenzimmer,
- Materialerkundungen mit (Well-) Pappe, Draht, Holzresten, Holzstäbchen, Streichhölzern, Ton, Styropor, Turm – Höhenwettbewerbe

Literaturhinweise

- Klant, Michael, Walch, Josef (Hrsg.): Grundkurs Kunst 3 - Architektur, Braunschweig 2005, S. 185 f
- Klant, Michael (Hrsg.): Bildende Kunst 3, Braunschweig 2010, S. 156 f
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 352-353/ 2011, Wohnen: Raum erfahren/Raum gestalten
- KUNST 5 – 10, Hefte 2 (Innenräume), 19 (Bauen)
- Michaelis, Margot (Hrsg.): Werkstatt Kunst, Band 1, S. 118f –Konstruiert und aufgebaut

Jahrgang 6

6.1

Grundlagen Grafik, Druckverfahren	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion • erproben Materialien spielerisch und setzen Techniken experimentell ein • nutzen Werkzeuge sachgerecht, • nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten, • benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen.	Rezeption • beschreiben anschaulich Bilder, • benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkung, • deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrung.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion • erproben experimentell unterschiedliche grafische Spuren, Techniken sowie einfache Drucktechniken und wenden diese an, • stellen Druckerzeugnisse her und nutzen Mischtechniken.	Rezeption • benennen grafische Elemente und Mittel des Ausdrucks, • beschreiben einfache Drucktechniken.
Kunstgeschichtliche Orientierung Max Ernst – Das Lichtrad, Wald und Dove, Enrico Campagnola – Grattage, Henri Matisse - Scherenschnitte	
Fachbegriffe Grafik, Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Zufallsverfahren, Materialdruck, Monotypie, Frottage, Grattage, Collage	
Themenbeispiele • Collagierte Bilder aus unterschiedlichen Materialproben der Frottage zusammenstellen (Thema: Landschaft, fantastische Wesen) • Experimentieren mit Materialdrucken (alte Handschuhe, Schuhsohle, flachgedrücktes Küchenblech, flache aber strukturierte Gegenstände vom Sperrmüll oder Schrottplatz, Teile aus alten Computern, Blätter, Pflanzenteile, platt geschlagene Getränkedose, Münzen). • Grafische Weiterführung einer Bildvorlage (z.B. Dürer – Rhinoceros; Grafiken von van Gogh – Landschaft; Paul Klee – Der botanische Garten) • Entwicklung von Figuren / Formen aus einer einzigen Linie (Beispiel: Saul Steinberg)	
Literaturhinweise • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 10 f „Vincent van Gogh – die Zeichnungen“, S.12/13 „Mittel zum Zeichnen“ • D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 1, S. 72 f „Albrecht Dürer: Ritter, Tod und Teufel + Das Rhinoceros“ • Werkstatt Kunst, Band 1, Schroedel, 2012, S.106f – Wir machen Druck • Eberhard Brügel, Zufallsverfahren, Schroedel Verlag 1996 (darin u.a. verschiedene Zufallsverfahren wie Frottage, Grattage, Materialdruck, Prägedruck, Décalcomanie, ...) • Eberhard Brügel, Zufallsverfahren, S. 62-64 „Die Décalcomanie“ (darin: Schritt-für-Schritt-Anleitung) • Goritz, Christoph: Zeichnen (Werkstatt Kunst, Schroedel 2006)	

Inhaltsbereich: Bild der Zeit**Kerninhalt: Bildsequenz****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

- imaginieren spielerisch und fantasievoll Bilder und sprechen darüber
- benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen
- dokumentieren Gestaltungsprozesse.

Rezeption

- benennen Motive im Bild,
- benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen,
- ordnen Bildelemente und verknüpfen sie.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- planen und gestalten ein Bilderbuch bzw. eine Bildsequenz durch Kombination unterschiedlicher Techniken und Verfahren.
- gestalten ein Layout, insbesondere durch die Montage von Bild und Text.

Rezeption

- untersuchen ausgewählte Bildsequenzen im Hinblick auf ihre Gestaltung
- erläutern Aufbau und Gestaltung von Bildsequenzen.
- vergleichen unterschiedliche Bildsequenzen und
- reflektieren die Verknüpfung zwischen Bild und Text.

Kunstgeschichtliche Orientierung

- Aufbau von Büchern, Illustrationen und weiteren Medienerzeugnissen, insbesondere in Bezug auf die Text-Bild-Verknüpfung (z. B. Märchenillustrationen, Kinderbücher, Comics)
- Bildfolgen der Kunstgeschichte (Teppich von Bayeux,)

Fachbegriffe

Layout, Panel, Bildgrund, Motiv, Kontur, Actionlines/ Speedlines, Montage

Themenbeispiele

- Illustriertes Buch als Gruppenarbeit (z.B. Dädalus und Ikarus---Text aufteilen, für alle geltende Gestaltungs-Verabredungen treffen, anschließend für alle kopieren und binden)
- Mein Buch (Tagebuch-Künstlerbuch----Drucken, Malen, Kleben, Übermalen, Auflösung des rechten Winkels, Durchbrüche, Falt-Klapp-,Schiebemechaniken, Einfügen von Objekten)
- Gestalten eines eigenen Comics (z.B. Thema Redewendungen, Der Traum vom Fliegen)

Literaturhinweise

- Michaelis, Margot, Werkstatt Kunst, Cartoon und Comic, Schroedel Verlag
- Peez/ Michaelis/ Goritz (Hrsg.), Werkstatt Kunst, Band 1, Schroedel Verlag, S. 94 f „Mit Bildern erzählen“
- Glas/ Seydel/ Sowa/ Uhlig (Hrsg.), Kunst Arbeitsbuch 1, Klett Verlag, S. 82 f „Ich halte Bewegung fest“ + S. 108 f „Ich erzähle in Bildern“
- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 1, S. 19 f „Eine Bildgeschichte aus alter Zeit: die Schöpfungsgeschichte“
- Josef Walch, Bildende Kunst Band 1, Schroedel Verlag, S. 74 f „Grafik“ (darin u.a. Thema Silhouetten, Schattenspiele, Illustration)
- Josef Walch, Bildende Kunst Band 2, Schroedel Verlag, S. 50 f „Grafik“ (darin u.a. Thema Schrift, Piktogramme, Mimik, Kaltnadelradierung)
- Josef Walch, Bildende Kunst Band 2, Schroedel Verlag, S. 138 f „Medien“ (darin u.a.: Bewegte Bilder, Mickey Mouse, Helden)

Inhaltsbereich: Bild des Raumes**Grundlagen: Farbe als Ausdrucksmittel****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

- wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an,
- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,
- reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung.

Rezeption

- beschreiben sachlich und anschaulich Bilder,
- strukturieren die Beschreibung,
- leiten Wirkung von Gestaltungsmitteln ab,
- vergleichen Bilder nach Kriterien.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Farbe an,
- erproben Farbfamilien,
- experimentieren mit Farbe in Farbtreffübungen,
- variieren den Duktus,
- erproben unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrags (pastos, deckend, lasierend)
- setzen malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlichen Wirkungen ein,
- erproben Farbwirkungen in vorgegebenen Zusammenhang.

Rezeption

- analysieren Farbbeziehungen und leiten deren Wirkungen ab,
- nennen Farbkontraste in eigenen und fremden Bildern und leiten deren Wirkungen ab,
- führen Teiluntersuchungen zu Farbkontrasten durch,
- benennen malerische Mittel zur Erzeugung von Raumillusion und
- überprüfen deren Wirkungen.

Kunstgeschichtliche Orientierung

- Malerei mit ausgeprägten Farbkonzepten: z.B. - Henri Rousseau, Urwaldlandschaft, Die schlafende Zigeunerin, - E.L. Kirchner, Bildnis Gerda, Das Wohnzimmer, - Van Gogh, Zimmer in Arles, - Gabriele Münter, Das gelbe Haus, ,.....

Fachbegriffe

- Eigenschaften von Farbe: Temperatur, Intensität, Helligkeit;
- Farbkontraste: Kalt-Warm-Kontrast, Intensitätskontrast

Themenbeispiele

- Farbe in Bewegung
- Die Expressionisten in Ostfriesland
- Versteckt im (Farben) Dschungel
- Gestaltung eines Buchcovers, Werbeplakates (Bezug zu 6.1 Schrift und Bild)

Literaturhinweise

- Heller, E. (2009). Wie Farben wirken: Farbpsychologie, Farbsymbolik, kreative Farbgestaltung.
- Schwarz, A. (2012). Farbkompetenz: Orientierungshilfe für eine Didaktik zum Umgang mit Farbe. Kopaed.
- Schwarz, A. (2011). Wege zur Kunst: Umgang mit Farbe.
- Schwarz, A. (2013). Farbe im Kunstunterricht: Grundlagen – Didaktik – Praxis. Kopaed.
- Schwarz, A. (Hrsg.). (2016). Farbe: Wahrnehmung – Konzepte – Vermittlung im Kunstunterricht. Kopaed.
- Niehoff, R., & Wenrich, R. (Hrsg.). (2017). Bildkompetenz: Eine kunstdidaktische Perspektive. Waxmann.
- Bering, K., Niehoff, R., & Paul, A. (Hrsg.). (2013). *Werkstatt Kunst: Kunstbetrachtung*. Schroedel.

Inhaltsbereich: Von der Lehrkraft wählbar

Grundlage: Strukturieren einer Bildbeschreibung

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an,
- ordnen eigene und fremde Bilder nach Kriterien, benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede,
- reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung,
- erproben Präsentationsmöglichkeiten.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben anschaulich Bilder, benennen Motive im Bild,
- strukturieren die Beschreibung.
- benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen,
- ordnen Bildelemente und verknüpfen sie,
- benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede.
- nennen einen ersten Eindruck,
- deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrungen, bewerten Bilder.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- **setzen digitale Medien ein,**
- ordnen Bildelemente nach einfachen Prinzipien der Komposition bzw. des Layouts,
- erproben die Wirkungen unterschiedlicher Anordnungen.

Rezeption

- vergleichen Formen und Bedeutungen von inszenierten Porträts von Kindern und Jugendlichen,
- benennen einfache Prinzipien der Anordnungen.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Zeichnungen und Malereien unterschiedlicher Künstler und Epochen: E.L. Kirchner - sitzende Dame (Dodo), Das Wohnzimmer, Van Gogh - Das Zimmer in Arles, Paul Cézanne - Stilleben mit Äpfeln, Clara Peeters - Stilleben mit Käse, Mandeln und Brezeln, Isabella Quintanilla - Glas, Detail am Fenster, Giorgio Morandi - einfache Stilleben

Fachbegriffe

Percept, Deutung, Komposition, Bildebenen, Vorder-, Mittel- und Hintergrund, Blickführung, Bildachsen, Reihung, Staffelung, Ballung

Themenbeispiele

- Strukturiertes Festhalten des Ersteindrucks mittels des Percept
- Anlegen einer schriftlichen Bildbeschreibung
- Erprobung von einfachen Bildwirkungen mittels Legekompositionen und Nachstellen von Bildern
- Methoden zur Bildbeschreibung: Fünf-Sinne-Check, Bilddiktat, Sehprotokoll, Strukturierte Beschreibungskette, Augenreise, Adjektivlandkarte, Bildbefragung, Re-;De- und Konstruktion, Bildzonen abdecken, Titelsuche

Literaturhinweise

- Bering, K. Nienhoff, R. (2018). Horizonte der Bild-/Kunstgeschichte mit kunstpädagogischem Blick, Band 1.
- Busse, K. (2018). Bildumgangsspiele: Kunst unterrichten. Kopaed.
- Glas, A., & Peez, G. (2022). *Didaktik des Kunstunterrichts* (2. Aufl.). Kohlhammer.
- Niehoff, R., & Wenrich, R. (Hrsg.). (2017). Bildkompetenz: Eine kunstdidaktische Perspektive. Waxmann.
- Otto, G. (1998). Kunstbetrachtung: Grundlagen und Prozess der Betrachtung bildender Kunst. Klinkhardt.
- Peez, G. (2015). Einführung in die Kunstpädagogik. Kohlhammer.
- Schoppe, A. (2023). Von der Bildanalyse zur dialogischen Bilderschließung. *Kunst + Unterricht*, (495/496), 4–9.
- Schoppe, A., & Wilschmann, S. (2020). Bildanalyse auf neuen Beinen: Reflexivität als Motor. *Kunst + Unterricht*, (455), 12–17.
- Schoppe, A. (2017). Bildzugänge: Methoden für die Bilderschließung im Kunstunterricht. Friedrich Verlag.

Jahrgang 7

7.1

Inhaltsbereich: Bild des Menschen

Kerninhalt: Figurative Plastik

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

- imaginieren unterschiedliche Bildideen und tauschen sich darüber aus,
- wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an,
- setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein,
- erläutern ihre Ergebnisse.

Rezeption

- strukturieren die Beschreibung,
- nutzen grundlegende fachsprachliche Begriffe,
- deuten ausgeprägte Bildelemente und bildsprachliche Mittel in ihrem formalen und motivischen Zusammenhang,
- vertreten begründet eigene Wertungen.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- entwickeln und gestalten figurative Plastiken oder Skulpturen,
- verwenden körper- und raumbildende Gestaltungsmittel,
- setzen plastische oder skulpturale Verfahren ein.

Rezeption

- analysieren bildsprachliche Mittel von Plastiken oder Skulpturen,
- vergleichen plastische Werke,
- ordnen plastische Werke im Spannungsfeld von Figuration und Abstraktion.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Plastische Werke im Spannungsfeld von Figuration und Abstraktion: Henry Moore, Pablo Picasso, Max Ernst, Alberto Giacometti – „Der taumelnde Mann“, Paloma Varga Weisz – „Dogman“

Fachbegriffe

Dynamik, Statik, konvexe-konkave Formen, raumgreifende Bewegung, Haltung, Gestik
Ton -> modellieren, kneten, schneiden, klopfen, reißen, glätten, wässern, antragen
Draht -> biegen, montieren, verspannen, umwickeln

Themenbeispiele

- Mensch und Bewegung: Sport (z.B. Surfen, Werfen), Kampf (z.B. Kentaurenkampf, Sumo Ringer), Tanz (z.B. Breakdance)
- Drahtskulpturen nach Giacometti
- Metamorphosen Mensch – Tier, Mensch – Pflanze
- Nach einem Bild modellieren
- Darstellen von Gegensätzen: aktiv – passiv/ ziehen – schieben/ Dynamik – Statik

Literaturhinweise

- Peez/ Michaelis/ Goritz: Werkstatt Kunst, Schroedel 2012, S. 76 f „Plastiken – knicken, rollen, kleben, formen“
- Kunst, Arbeitsbuch 1, Klett, 2008, S. 16f: Eine Plastik aus Ton gestalten
- Walch, Josef: Bildende Kunst 2, Schroedel 2009, S. 80 f „Plastik“
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 300/ 2006, Ton: Gefäß und Figur
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 345/ 2010, Werken
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 381/ 2014, Skulpturales Handeln
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 305 /2016, Plastisches Formen
- KUNST 5-10, Heft 24 / 2011, Modellieren

Inhaltsbereich: Bild der Dinge
Kerninhalt: Objektdarstellung
Grundlagen: Plastizität, Komposition

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

- wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an,
- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,
- reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung.

Rezeption

- beschreiben sachlich und anschaulich Bilder,
- strukturieren die Beschreibung,
- leiten Wirkung von Gestaltungsmitteln ab,
- vergleichen Bilder nach Kriterien.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- erstellen Skizzen und entwickeln Entwurfszeichnungen,
- wenden differenziert Schraffuren an, um Licht- und Schatten darzustellen,
- stellen Gesehenes mit grafischen Mitteln naturalistisch dar.

Rezeption

- benennen kompositorische Prinzipien und leiten deren Wirkungen ab,
- benennen bildsprachliche Mittel, die Plastizität im Bild erzeugen,
- überprüfen und vergleichen Bilder bezüglich der Umsetzung naturalistischer Darstellung.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Bildgattung Stilleben -Veränderung der Objektdarstellung, Juan Sánchez Cotán: Stilleben mit Quitte, Kohl, Melone und Gurke, Giorgio Morandi: Zeichnungen, Cézanne, ...

Fachbegriffe

- Ordnungsprinzipien: Reihung, Rhythmus, Ballung, Streuung, Schwerpunkt, Symmetrie
- Kontur, Struktur, Schraffur (Parallel-, Kreuz-, Bogenlinienschraffur, Schummern, Stricheln)
- Plastizität, Körper-, Stofflichkeits- und Raumillusion, Eigenschatten, Schlagschatten, Kernschatten

Themenbeispiele

- Übung:Zeichnung einfacher geometrischer Körper und Darstellung unterschiedlicher Oberflächen mittels Linienführung/ Schraffur/ Textur
- Übung: Darstellung von Körperillusion durch Modulation von Licht/ Schatten
- Übung: Anordnung von Dingen im Bild zur Unterstreichnung von Aussagen und Wirkungen
- Gestaltung eines Stillebens (Mein Arbeitsplatz,...)
- Auf dem Mond

Literaturhinweise

- Kunst Arbeitsbuch 1, Klett, Ich schaue genau hin, S. 56- 61
- Kunst Arbeitsbuch 1, Klett, Zeichnen lernen, S. 62-69
- Kunst Arbeitsbuch 2, Klett, Zeichnen 1, S. 130-133
- Kunst Arbeitsbuch 2, Klett, Stilleben, S. 16-19
- Goritz, Christoph: Zeichnen (Werkstatt Kunst, Schroedel 2006)
- Grimm, Rainer: Wahrnehmen und Abbilden (Werkstatt Kunst, Schroedel 2006)
- KUNST 5- 10, Heft 33,2013, Zeichnen
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 302 /2006, Zeichnen: Sachen klären und verstehen

Jahrgang 8

8.1

Inhaltsbereich: Bild der Zeit

Kerninhalt: Foto- , Filmsequenz

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

- Imaginieren unterschiedliche Bildideen und tauschen sich darüber aus,
- wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an,
- beschreiben und dokumentieren Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren,
- erproben Präsentationsmöglichkeiten und reflektieren deren Wirkung.

Rezeption

- leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab,
- nutzen grundlegend fachsprachliche Begriffe,
- deuten ausgewählte Bildelemente und bildsprachliche Mittel in ihrem formalen und motivischen Zusammenhang.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- entwerfen und realisieren eine Bilderserie oder ein Bild zum Thema Zeit,
- erstellen eine themenbezogene Fotosequenz aus Einzelfotografien durch Montage,
- wenden fotografische Gestaltungsmittel und einfache Mittel der Bildbearbeitung an.

Rezeption

- analysieren Fotosequenzen und deren Gestaltungsmittel,
- vergleichen künstlerische Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment.

Digitalkompetenz:

- nutzen digitale Werkzeuge reflektiert
- diskutieren Medienwirkungen
- erstellen eigene digitale Inhalte und bewerten kritisch digitale Tools in ihrer Nutzung.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Beispiele der künstlerischen Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment

- Duane Michals, – Anna & Bernhard Blume,
- Eadweard Muybridge: „Stabhochspringer“, 1885
- Fotostorys aus Magazinen, – Sportfotografie
- Pieter Breughel: Sturz der Blinden

Fachbegriffe

Einstellungsgrößen (Totale, Halbtotale, Halbnahe, Nahaufnahme, Großaufnahme, Detailaufnahme), Kameraperspektive (Vogel-, Normal- und Froschperspektive), Tiefenschärfe, Blende, Belichtungszeit, Bewegungsunschärfe, Phasenfotografie, Montage, Panel, Storyboard

Themenbeispiele

- Eine Fotostory zu Themen wie „Mobbing“, „Liebe“, „Schulstress“
- Sequenz zu „Bewegung in Zeit und Raum (z.B. „Erkundung/Tanz im Raum“ etc.)
- Daumenkino
- Stop Motion Film
- Visualisierung von Texten, Gedichten, Liedern

Literaturhinweise

- D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 128 f „Bildende Kunst und Bewegung“ + S. 164 f „Ein Filmklassiker – Fritz Langs Metropolis“
- Kunst Arbeitsbuch 1, Klett, Verschiedene Arten von Bewegung und Veränderung, S 86-93
- Kunst Arbeitsbuch 2, Klett, Fotografie 2: Bildbearbeitung, S. 162 f
- D. Grünewald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, S. 176 f „Bildbearbeitung, Manipulation und Illusion“
- Werkstatt Kunst „Durch das Objektiv gesehen“, Schroedel
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 354 / 2011, Trickfilm

Inhaltsbereich: von der Lehrkraft wählbar

Grundlage Druckgrafik

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

- setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein,
- strukturieren Gestaltungsprozesse,
- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,
- bewerten Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren.

Rezeption

- bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung,
- verfügen über grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden diese an,
- leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten des Hochdrucks,
- erstellen Skizzen und entwickeln Entwurfszeichnungen,
- stellen Bilder mithilfe einer druckgrafischen Technik her.

Rezeption

- bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung,
- verfügen über grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden diese an,
- leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab.

Kunstgeschichtliche Orientierung

haben Einblicke in Ausdrucksformen der Druckgrafik und grundlegende Begriffe des Themenfeldes

KünstlerInnen: Rembrandt - Der schlafende Hund (Radierung), Pablo Picasso- Femme aux cheveux floss (Frau mit Wuschelhaaren) Farblinolschnitt, Karl Schmidt Rottluff - Katzen I (Holzschnitt), Käthe Kollwitz

Fachbegriffe

Hochdruck, Tiefdruck, Weißlinienschnitt, Schwarzlinienschnitt, Radierung (Kaltnadelradierung, Ätzeradierung, Kupferstich), Linolschnitt, Holzschnitt, Flachdruck/ Serigrafie

Themenbeispiele

- Berühmte Bauwerke, Stadtansichten
- Blick aus dem Fenster
- Portrait (Licht- und Schattenseite), Masken
- Zirkus, Bühne

Literaturhinweise

- Kunst Arbeitsbuch 2, Kap. C.13 Drucken: Farblinolschnitt
- Peez/ Michaelis/ Goritz: Werkstatt Kunst, Schroedel 2012: Wir machen Druck, S. 106 f
- Klant/ Walch (Hrsg.): Druckgrafik (Praxis Kunst, Schroedel)

Inhaltsbereich: Bild des Raumes

Kerninhalt: Perspektive

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten,
- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,
- erläutern ihre Ergebnisse.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder,
- erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern,
- nutzen angemessene Fachsprache,
- vergleichen Bilder nach Kriterien.

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- entwerfen perspektivische Konstruktionen,
- stellen Innen- und Außenräume durch den Einsatz linearperspektivischer Verfahren dar,
- realisieren räumliche Wirkung auf der Fläche durch Nutzung einfacher raumbildender Gestaltungselemente.

Rezeption

- erkennen perspektivische Konstruktionen und deren Wirkung in eigenen und fremden Bildern,
- analysieren perspektivische Konstruktionen und die Darstellung von Raum,
- deuten verschiedene Mittel der Raumdarstellung.

Kunstgeschichtliche Orientierung

haben Einblicke in die Veränderung der Raumdarstellung und der Sichtweise von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit:

Dürer, „Der Zeichner der Laute“, da Vinci „Abendmahl“, De Chirico, Die beunruhigenden Museen, 1916, M.C. Escher, Relativität, 1953

Fachbegriffe

Fluchtpunkt, Horizontlinie, Augenhöhe, Fluchtlinien, Betrachterstandpunkt, Bedeutungsperspektive, Zentralperspektive, Mehrpunktperspektive

Themenbeispiele

- Außenräume, Innenstadt, Häuserfluchten, futuristische Stadt,
- Innenräume, Bühne, surreale Räume,
- Blick aus dem Fenster.

Literaturhinweise

- Bildende Kunst 3, Schroedel, Kap. Perspektive, S. 6-31
- Kunst Arbeitsbuch 2, Klett Verlag, Kap. A8 + C7 Zeichnen7: Perspektive, S. 142f.
- KUNST 5 – 10, Heft 2 (Innenräume)
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 325/ 2008, Raum auf der Fläche
- Werkstatt Kunst, Band 2, Schroedel, 2012, S. 130f - Raum schaffen
- <https://www.martin-missfeldt.de/perspektive-zeichnen-tutorial/perspektive-albrechtduerer.php>

Inhaltsbereich: Bild der Dinge**Kerninhalt: Design****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

Die Schülerinnen und Schüler

- imaginieren und entwickeln vielfältige, originelle Bildideen und kommunizieren diese,
- variieren und optimieren ihre Ideen,
- planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen,
- nutzen Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens,
- erläutern den Lösungsprozess und bewerten das Ergebnis,
- präsentieren ihre Ergebnisse.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben anschaulich, strukturiert und differenziert Bilder,
- nutzen angemessene Fachsprache,
- erschließen selbständig Bilder
- bewerten einzelne Deutungsansätze,
- erörtern Alternativen,
- beziehen begründet Stellung.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- wenden designspezifische Verfahren an: erstellen Scribbles, Skizzenfolgen und farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten,
- setzen einen Designauftrag um
- wenden Designkriterien unter Berücksichtigung der Zielgruppe an,
- visualisieren die Designkonzeption
- bewerten und präsentieren ihre Designobjekte.

Rezeption

- analysieren und vergleichen Beispiele des Produkt- oder Kommunikationsdesigns
- bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen,
- erläutern die Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes und verdeutlichen daran die Designgeschichte

Digitalkompetenz:

- nutzen digitale Werkzeuge
- diskutieren Medienwirkungen
- erstellen und bewerten digitale Inhalte

Kunstgeschichtliche Orientierung

- Designgeschichte am Beispiel eines Produktes z.B. Stuhl, Telefon, Kleidungsstück,....
- Produktwerbung in Form eines Plakates oder einer Anzeige

Fachbegriffe

Funktionalität, Ergonomie, Zielgruppe, Produktdesign, Kommunikationsdesign, Designfunktionen (praktische, ästhetische, symbolische), Designprozess, Designanalyse, Gestalt, Gestaltelemente

Themenbeispiele

- Designobjekt aus Recyclingmaterial
- Ein Stuhl für „besondere Angelegenheiten“;
- Entwicklung eines Shindogus;
- Verpackungsdesign (Shampoo, Süßes,...),

Literaturhinweise

- KUNST + UNTERRICHT: - Heft 371-372, Design- Denken, Machen, Lernen, 2013
- Beilage Heft 374-375, Exkurs Design
- Heft 216, Design – Leben mit den Dingen; Heft 217, Material Kompakt Design
- Schroedel, Praxis Kunst - Design, 2010
- Schroedel, Kunst – Schrift und Typografie, 2012

Inhaltsbereich: Bild des Raumes**Kerninhalt: Raumdarstellung****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

Die Schülerinnen und Schüler

- entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen,
- Erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse,
- vergleichen eigene und fremde Bilder und reflektieren diese.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder,
- erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern,
- nutzen angemessene Fachsprache,
- bewerten einzelne Deutungsansätze.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- entwerfen perspektivische Konstruktionen und nutzen raumbildende Mittel,
- setzen die Wirkungen der Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung ein,
- entwerfen Innen- und Außenräume unter Einsatz raumillusionistischer Mittel,
- setzen Farb- und Luftperspektive mit tiefenräumlicher Wirkung ein,
- gestalten Landschaftsbilder nach gegebener Aufgabenstellung
- gestalten Bilder zum Thema Mensch und Stadt
- entwickeln und visualisieren Land Art-Konzepte
- wenden malerische Techniken sowie Mischtechniken an,
- setzen gezielt Farbmischungen, Farbkontraste und Farbqualitäten ein.

Rezeption

- erkennen perspektivische Konstruktionen und deren Wirkung in eigenen und fremden Bildern
- untersuchen Bilder mit dem Motiv Landschaft sowie Mensch und Stadt,
- analysieren perspektivische Konstruktionen und die Darstellung von Raum,
- analysieren Farbe und Farbfunktionen
- deuten verschiedene Mittel der Raumdarstellung.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Einblicke in Beispiele der Landschaftsmalerei seit dem 19. Jahrhundert z.B. - Caspar David Friedrich, - William Turner, - Karl Blechen, - John Constable, - Claude Monet, - E.L. Kirchner, - Salvator Dali

Fachbegriffe

Farb- und Luftperspektive, Sfumato, Fluchtpunkt, Horizontlinie, Fluchtlinien, Betrachterstandpunkt, Zentralperspektive, Mehrpunktperspektive

Themenbeispiele

- Übung 1: Landschaftsraum (Luft- und Farbperspektive) mit Grün, Blau und Weiß
- Übung 2: Zwei identische Landschaften drücken durch Farbeinsatz entgegengesetzte Wirkungen aus
- Veränderung/ Aktualisierung des ‚Einsamen Baumes‘ (CDF)
- Der Blick aus dem Fenster (Malerei), Phantastische Landschaften
- Richard Oelze, Die Erwartung (Figurengruppe als Vorgabe > eigenständige Weiterführung)
- Nachbild: wie verändert sich eine Landschaft (z.B. C.D. Friedrich, Wanderer über dem Nebelmeer)
- Bilderweiterung (Bildausschnitt – Postkarte/ Reproduktion - wird im Stil des Ausschnittes erweitert)
- Transformation (Text zu Bild), Paul Auster: Mond über Manhattan, HH 1990, S. 175f
- Darstellung der eigenen Stimmung in Form einer ‚Seelenlandschaft‘
- Durchführung eines Land-Art-Projektes (Projektmappe: Zeichnungen, Malerei, Fotos, ...)

Literaturhinweise

- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 3, S. 34 f „Eine romantische Landschaft“
- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Oberstufe, S. 162 f „Mensch und Umwelt - Landschaft“
- Hamm, Ulrich: Landschaftsmalerei (Arbeitsheft/ Lehrerheft), Klett

Inhaltsbereich: Bild des Menschen
Kerninhalt: Menschendarstellung

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

- entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen,
- erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse,
- erläutern die Intention und den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen.

Rezeption

- bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung,
- erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen,
- erschließen selbständig Bilder,
- interpretieren unter werkimmanenten und werktranszendenten Aspekten.

Digitalkompetenz:

- nutzen digitale Werkzeuge
- diskutieren Medienwirkungen
- erstellen und bewerten digitale Inhalte
- reflektieren kritisch KI-Nutzung und deren Ergebnisse

Inhaltsbezogene Kompetenzen

Produktion

- fertigen Studien der menschlichen Gestalt an,
- setzen Mimik und Gestik absichtsvoll ein,
- gestalten funktionsbezogenen Porträts,
- setzen sich in Selbstporträts mit ihrer Person und ihrem Umfeld auseinander,
- entwickeln Gestaltungsvorhaben, die den Menschen thematisieren,
- stellen Menschen in Beziehungen dar,
- finden und gestalten Menschenbilder zu einer Fragestellung.

Rezeption

- untersuchen Bilder des Menschen im Hinblick auf ihre Funktionen (Idealbildnis, repräsentatives u. inszeniertes Portrait, ...)
- befragen künstlerische Positionen hinsichtlich des jeweiligen Blicks auf den Menschen,
- kennen verschiedene Ausprägungen von Porträt und Selbstporträt,
- deuten Bilder als Ausdruck, zwischenmenschlicher Beziehungen,
- vergleichen die Wirkung von Menschendarstellungen in unterschiedlichen Medien,
- deuten Menschenbilder im gesellschaftlichen Kontext.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Aspekte der Menschendarstellung zwischen Abbildhaftigkeit und Abstraktion:
Renaissance, Barock, Moderne, Fotografische Portraits

Fachbegriffe

Bildgattung, Typen, Ansichten und Funktionen des Portraits

Themenbeispiele

- Inszenierungen (z.B. Filmstills, Stillframes)
- Der Blick in den Spiegel
- Der Mensch in der Krise

Literaturhinweise

- Krämer, Torsten: Porträtmalerei - Werkbetrachtungen (Thema Kunst), Klett 2010
- Krämer, Torsten: Porträtmalerei (Arbeitsheft); Klett 2010
- Hahne, Robert: Wege zur Kunst (Umgang mit Bildern), Schroedel 2006
- Sowa, Hubert: Das Porträt (Menschendarstellung in Kultur und Kunst), Klett Verlag

Inhaltsbereich: Bild des Raumes**Kerninhalt: Gebauter Raum****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

Die Schülerinnen und Schüler

- planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen,
- entwickeln Lösungen für eine architekturbezogene Aufgabe in Skizzen,
- erweitern zeichnerische Kenntnisse um architekturbezogene Darstellungsverfahren.

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- wenden die Fachsprache an,
- beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder,
- gewichten die Bildelemente und bündeln ihre Bedeutung.

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- planen und visualisieren Architektur,
- nutzen architekturbezogene Darstellungsverfahren wie Ansicht, Schnitt und Grundriss,
- entwerfen Innen- und Außenräume unter Einsatz raumillusionistischer Mittel,
- entwickeln Gestaltungen zur Verdeutlichung von Beziehungen zwischen Innenraum und Außenwelt,
- finden bildnerische Problemlösungen in Auseinandersetzung mit Fläche, Körper und Raum,
- entwickeln zielbezogen Wohnkonzepte,
- setzen den architektonischen Darstellungsapparat ein,
- entwickeln und präsentieren auftragsbezogen ein Bauwerk von der Idee bis zum Modell.

Rezeption

- reflektieren Erfahrungen mit Raum und dessen Wirkung,
- analysieren und vergleichen Bilder zum Thema Innenraum und Außenwelt, verstehen und beurteilen Architekturpläne
- analysieren Bauwerke und Modelle bezüglich architektonischer Motive, Gestaltungsprinzipien und Bauprinzipien,
- bewerten ökologisch-nachhaltige Baukonzepte,
- untersuchen und deuten künstlerische Rauminstallationen,
- erkennen und vergleichen Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur,
- bewerten eigene und fremde Entwurfszeichnungen und Modelle.

Kunstgeschichtliche Orientierung

Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur: z.B. Villa Palladio, Bauhaus, Organische Architektur

Fachbegriffe

Ansicht, Schnitt, Grundriss, Fassade, Goldener Schnitt,

Themenbeispiele

Studentenwohnung – Wohnen auf beengtem Raum, Wohnen im Turm (Gruppenarbeit), Lückenbebauung, Pavillon mit thematischer Zuordnung, Haus am See,....

Literaturhinweise

- Klant/ Walch: Grundkurs Kunst 3 – Architektur, Schroedel 2005
- Betz, Gabriele: Architektur- Werkbetrachtungen von der Antike bis zur Gegenwart, Klett 2004
- KUNST 5 bis 10: Architektur, Heft 31, 2013
- KUNST + UNTERRICHT: Wohnen: Raum erfahren/ Raum gestalten, Heft 352/ 353, 2011
- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 2, Cornelsen 2012, S. 108 f „Besser wohnen – das Bauhaus in Dessau“
- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Band 3, Cornelsen 2004, S. 154 f „Parlament Denkmal –Symbol: Das Reichstagsgebäude in Berlin“
- D. Grünwald (Hrsg.), Kunst entdecken, Oberstufe, S. 58 f „Architektur“

Inhaltsbereich: Bild der Zeit**Kerninhalt: Film****Prozessbezogene Kompetenzen****Produktion**

Die Schülerinnen und Schüler

- imaginieren vielfältige, originelle und kreative Bildideen und kommunizieren diese,
- planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen
- finden und bewerten Lösungen für gegebene Aufgabenstellungen
- vergleichen eigene und fremde Filme und reflektieren diese
- entwickeln Präsentationsmöglichkeiten (Kurzfilmwettbewerbe).

Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- setzen die Fachsprache angemessen ein,
- erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen,
- gewichten einzelne Deutungsansätze und verknüpfen diese,
- erörtern Alternativen

Inhaltsbezogene Kompetenzen**Produktion**

- gestalten zeitliche Abläufe im Einzelbild,
- planen, skizzieren und entwerfen in Skizzenfolgen aufeinander bezogene Bilder,
- nutzen künstlerische und filmische Montageformen zur Realisierung eines zeitbezogenen Bildes,
- zeichnen eine Bildfolge als Grundlage für ein Storyboard oder eine Bildergeschichte,
- setzen fotografische oder filmische Mittel ein und erstellen eine Bildsequenz bzw. einen Kurzfilm.

Rezeption

- erkennen Formen und Funktionen von Storyboards,
- analysieren Filmsequenzen, in dem sie filmsprachliche und filmdramaturgische Mittel untersuchen,
- benennen und erklären formale und inhaltliche Mittel der Filmsprache in eigenen und fremden Filmen,
- vergleichen differenziert Filme,
- erkennen und erläutern die Funktion der Filmmontage.

Digitalkompetenz:

- diskutieren Medienwirkungen
- erstellen und bewerten digitale Inhalte
- reflektieren kritisch KI-Nutzung und deren Ergebnisse

Kunstgeschichtliche Orientierung

Filmklassiker – z.B. Hitchcock „Die Vögel“; Fritz Lang „Metropolis“; Tom Tykwer „Lola rennt“
 Kurzfilme – z.B. Jochen Alexander Freydank „Spielzeugland“; Pepe Danquart „Schwarzfahrer“, Werbespots

Fachbegriffe

Einstellungsgrößen, filmische Perspektiven, Kamerafahrten, Schnitt- und Montageformen,.....

Themenbeispiele

Drehen eines Kurzfilms, Werbespots, Trailers, Musikvideos

Literaturhinweise

- Martin Ganguly, Klett Edition. Film - Themenheft, Filmanalyse
- Klant/ Spielmann, Schroedel – Film Portfolio, Spielzeugland, Aspekte der Kameraarbeit
- Klant/ Spielmann, Schroedel – Film Portfolio, Kafka im Kurzfilm, Aspekte der Literaturverfilmung
- Werkstatt Kunst, Schroedel, Band 2, S. 158f: Filme und ihre Sprache
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 386 /2014, Filme verstehen
- KUNST + UNTERRICHT, Heft 393/ 2015, Filmisch zeichnen
- KUNST 5 – 10, Heft 29 / 2012, Minutenfilme