

Schulinternes Curriculum Sekundarstufe I

Verabschiedet von der Fachkonferenz am 07.06.2017

1. Stoffverteilungsplan - Übersicht:

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

2. Schulinterner Arbeitsplan

Jahrgang 5.1

Inhaltsbereich: Bild des Menschen Kerninhalt: Inszenierung	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- formulieren ihren ersten Eindruck,- benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen,- erkennen und benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede bei Bildvergleichen.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- beschreiben und analysieren inszenierte Porträtfotografien,- deuten Körpersprache in ihrer Wirkung,- untersuchen fotografische Gestaltungsmittel.
Kunstgeschichtliche Orientierung <ul style="list-style-type: none">- Formen und Bedeutung des künstlerischen Portraits von Kinder und Jugendlichen- Exemplarische Beispiele: August Sander, Rineke Dijkstra, Paula Moderson Becker, Pablo Picasso	
Fachbegriffe Portrait, Ganzfigur, Brustbild, Profil, Halbprofil, Mimik, Gestik, Bildausschnitt	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none">- 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	

5.2

Inhaltsbereich: Grundlagen Kerninhalt: Farbe	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache, - nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten - benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen, - dokumentieren Gestaltungsprozesse. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - nennen einen ersten Eindruck, - beschreiben anschaulich Bilder, - benennen Motive im Bild, - erläutern wahrgenommene Stimmungen, - benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - erstellen und verwenden Farbmischungen, - setzen deckende und lasierende Maltechniken ein, - verwenden malerisch Farbkontraste und Auftragsarten von Farbe, - erproben Farbe als Ausdrucksmittel. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - 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: <ul style="list-style-type: none"> - Vincent van Gogh, Paul Klee, Franz Marc, Emil Nolde, Marc Chagall 	
Fachbegriffe Primär-, Sekundär-, Tertiärfarben, 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 Klant/ Walch, Bildende Kunst 1, Schroedel, „Farbe“ Seite 6 – 41 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!	

5.3

Inhaltsbereich: Bild des Raumes Kerninhalt: Fantastische Räume	
Prozessbezogene Kompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> - Produktion - erproben Materialien spielerisch und setzen Techniken experimentell ein, - nutzen Werkzeuge sachgerecht, - dokumentieren Gestaltungsprozesse, - erproben Präsentationsmöglichkeiten. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - erfassen Motive und beschreiben diese anschaulich, - benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede, - deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrung
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben Materialwirkungen und Formqualitäten von Räumen und Bauten, - vergleichen Beispiele der fantastischen Architektur, - bewerten Bauten und Behausungen.
Kunstgeschichtliche Orientierung <ul style="list-style-type: none"> - verschiedene Aspekte von Behausung, Bebauung, fantastischen Bauten und Architektur, futuristische und utopische Architekturformen - Fantastische Bauten in der Kunst (Brueghel, Piranesi, Hundertwasser, Antoni Gaudi, K. Schwitters: Merz-Bau, Niki de Saint Phalle, Turmhäuser, Gregor Schneider, Lebbeus Woods, Coop Himmelblau, ...) - 	
Fachbegriffe Architektur, Grundriss, Entwurf, Plan, Massivbauweise, Skelettbauweise, Fassade, Proportion	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 6.1

Inhaltsbereich: Grundlagen Kerninhalt: Grafik	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- beschreiben anschaulich Bilder,- benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkung,- deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrung.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- erproben experimentell unterschiedliche grafische Spuren, Techniken sowie einfache Drucktechniken und wenden diese an,- stellen Druckerzeugnisse her und nutzen Mischtechniken.	Rezeption <ul style="list-style-type: none">- 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, Décalcomanie, Collage	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none">- 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)	

Jahrgang 6.2

Inhaltsbereich: Bild der Zeit Kerninhalt: Bildsequenz	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - imaginieren spielerisch und fantasievoll Bilder und sprechen darüber - benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen - dokumentieren Gestaltungsprozesse. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - benennen Motive im Bild, - benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen, - ordnen Bildelemente und verknüpfen sie.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 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) 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“ Michaelis, Margot, Werkstatt Kunst, Cartoon und Comic, Schroedel Verlag	

Jahrgang 7.1

Inhaltsbereich: Bild des Menschen Kerninhalt: Figurative Plastik	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln und gestalten figurative Plastiken oder Skulpturen, - verwenden körper- und raumbildende Gestaltungsmittel, - setzen plastische oder skulpturale Verfahren ein. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 	

7.2

Inhaltsbereich: Grundlagen

Kerninhalt: Farbe

Prozessbezogene Kompetenzen

Produktion

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

Rezeption

- beschreiben differenziert und anschaulich Bilder,
- leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab,
- vergleichen Bilder nach Kriterien
- vertreten begründet eigene Meinungen.

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

Kunstgeschichtliche Orientierung

Malerei mit ausgeprägten Farbkonzepten: z.B. - Jan van Eyck, Arnolfini- Hochzeit; - Henri Rousseau, Urwaldlandschaft, Die schlafende Zigeunerin, - E.L. Kirchner, Bildnis Gerda, Das Wohnzimmer, - Van Gogh, Zimmer in Arles, - Gabriele Muentert, Gegen Abend,

Fachbegriffe

Funktion der Farbe: Ausdrucksfarbe, Erscheinungsfarbe, Symbolfarbe; Eigenschaften von Farbe: Temperatur, Intensität, Helligkeit; Farbkontraste

Themenbeispiele

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

Literatur

- Werkstatt Kunst, Band 2, Schroedel, 2014, S. 30f, Farbe erleben – mit Farbe gestalten
- Klant/Walch, Bildende Kunst 1, Schroedel, „Farbe“ Seite 6 – 41

7.3

Inhaltsbereich: Bild der Dinge Kerninhalt: Objektdarstellung Grundlagen: Komposition, Grafik	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel ein, - variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen, - reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - beschreiben differenziert und anschaulich Bilder, - strukturieren die Beschreibung, - leiten Wirkung von Gestaltungsmitteln ab, - vergleichen Bilder nach Kriterien.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - erstellen Skizzen und entwickeln Entwurfszeichnungen, - wenden differenziert Schraffuren an, um Licht- und Schatten darzustellen, - stellen Gesehenes mit grafischen Mitteln naturalistisch dar. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - 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 Veränderung der Raumdarstellung und Sichtweisen von Wirklichkeit <ul style="list-style-type: none"> - Zeichnungen unterschiedlicher Künstler und Epochen: Albrecht Dürer, Schongauer, Rembrandt, Gustav Doré, Isabell Quintanilla- „Glas“ 	
Fachbegriffe <ul style="list-style-type: none"> - Ordnungsprinzipien: Reihung, Rhythmus, Ballung, Streuung, Schwerpunkt, Symmetrie - Kontur, Struktur, Schraffur (Parallel-, Kreuz-, Bogenlinienschraffur, Schummern, Stricheln) - Plastizität, Körper-, Stofflichkeits- und Raumillusion, Eigenschatten, Schlagschatten, Kernschatten 	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none"> - 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 Unterstreichung von Aussagen und Wirkungen - Gestaltung eines Stillebens (Mein Arbeitsplatz,....) - Auf dem Mond 	
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none"> - 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 	

7.4

Inhaltsbereich: Bild der Zeit	
Kerninhalt: Foto- , Filmsequenz	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab, - nutzen grundlegend fachsprachliche Begriffe, - deuten ausgewählte Bildelemente und bildsprachliche Mittel in ihrem formalen und motivischen Zusammenhang.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - analysieren Fotosequenzen und deren Gestaltungsmittel, - vergleichen künstlerische Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment.
Kunstgeschichtliche Orientierung Beispiele der künstlerischen Fotografie zwischen statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment – Duane Michals, – Anna & Bernhard Blume, – Eadweard Muybridge: „Stabhochspringer“, 1885 – Fotostorys aus der Bravo o.ä., – Sportfotografie – P. Breughel: Sturz der Blinden	
Fachbegriffe Einstellungsgrößen (Totale, Halbtotale, Amerikanische, Halbnah, Nahaufnahme, Großaufnahme, Detailaufnahme), Kameraperspektive (Vogel-, Normal- und Froschperspektive), Tiefenschärfe, Blende, Belichtungszeit, Bewegungsunschärfe, Phasenfotografie, Montage, Panel, Storyboard	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - D. Grünwald (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. Grünwald (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 	

Jahrgang 8.1

Inhaltsbereich: Bild des Raumes Kerninhalt: Perspektive	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten,- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,- erläutern ihre Ergebnisse.	Rezeption <ul style="list-style-type: none">- strukturieren die Bildbeschreibung- benennen bildsprachliche Strukturen,- vergleichen Bilder nach Kriterien.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- stellen Innen- und Außenräume durch den Einsatz linearperspektivischer Verfahren dar,- realisieren räumliche Wirkung auf der Fläche durch Nutzung einfacher raumbildender Gestaltungselemente.	Rezeption <ul style="list-style-type: none">- untersuchen verschiedene perspektivische Konstruktionen,- leiten Wirkungen von Raum in eigenen und fremden Bildern ab.
Kunstgeschichtliche Orientierung <ul style="list-style-type: none">- 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 Bedeutungsperspektive, Zentralperspektive, Schlagschatten, Betrachterstandort, Augenhöhe, Horizontlinie, Fluchtpunkt, Tiefenlinie	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none">- Außenräume, Innenstadt, Häuserfluchten, futuristische Stadt- Innenräume, Bühne, surreale Räume- Blick aus dem Fenster	
Literaturhinweise <ul style="list-style-type: none">- 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-albrecht-duerer.php	

8.2

Inhaltsbereich: Grundlagen Kerninhalt: Druckgrafik	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein,- strukturieren Gestaltungsprozesse- variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen,- bewerten Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren	Rezeption <ul style="list-style-type: none">- bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung- verfügen über grundlegende fachsprachliche Begriffe und wenden diese an,- leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten des Hochdrucks,- erstellen Skizzen und entwickeln Entwurfszeichnungen,- stellen Bilder mithilfe einer druckgrafischen Technik her.	Rezeption <ul style="list-style-type: none">- untersuchen (eigene und fremde) Druckerzeugnisse auf ihre spezifische druckgrafische Formensprache,- untersuchen grafische Arbeiten hinsichtlich ihrer Wirkungen.- erkennen und benennen den Unterschied zwischen Ausdruckswert und Abbildhaftigkeit.
Kunstgeschichtliche Orientierung <ul style="list-style-type: none">- haben Einblicke in Ausdrucksformen der Druckgrafik und grundlegende Begriffe des Themenfeldes	
Fachbegriffe Hochdruck, Tiefdruck, Weißlinienschnitt, Schwarzlinienschnitt, Radierung (Kaltnadelradierung, Ätزرadierung, Kupferstich), Linolschnitt, Holzschnitt, Flachdruck/ Serigrafie	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none">- 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)	

Jahrgang 9.1

Inhaltsbereich: Bild der Dinge Kerninhalt: Design	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- beschreiben anschaulich, strukturiert und differenziert Bilder,- nutzen angemessene Fachsprache,- erschließen selbständig Bilder- bewerten einzelne Deutungsansätze,- erörtern Alternativen,- beziehen begründet Stellung.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none">- 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 <ul style="list-style-type: none">- 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
Kunstgeschichtliche Orientierung <ul style="list-style-type: none">- 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,....),	
Literatur KUNST + UNTERRICHT: - Heft 371-372, Design- Denken, Machen, Lernen, 2013 <ul style="list-style-type: none">- 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	

9.2

Inhaltsbereich: Bild des Raumes Kerninhalt: Raumdarstellung	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen, - Erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse, - vergleichen eigene und fremde Bilder und reflektieren diese 	Rezeption Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - haben Einblicke in Beispiele der Landschaftsmalerei seit dem 19. Jahrhundert z.B. - Caspar David Friedrich, - William Turner, - Karl Blechen, - John Constable, - Claude Monet - Paul Gauguin, - E.L. Kirchner, - Salvator Dali, - Gerhard Richter 	
Fachbegriffe Farb- und Luftperspektive, Sfumato, Fluchtpunkt, Horizontlinie, Fluchtlinien, Betrachterstandpunkt, Zentralperspektive, Mehrpunktperspektive	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none"> - Übung 1: Landschaftsraum (Luft- und Farbpspektive) 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	

Jahrgang 10.1

Inhaltsbereich: Bild des Menschen Kerninhalt: Menschendarstellung	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen, - erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse, - erläutern die Intention und den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen. 	Rezeption <ul style="list-style-type: none"> - bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung - erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen, - erschließen selbständig Bilder, - interpretieren unter werkimmanenten und werktranszendenten Aspekten
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 Gattungen, Typen, Ansichten und Funktionen des Portraits	
Themenbeispiele <ul style="list-style-type: none"> - Inszenierungen (z.B. Filmstills) - 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 <ul style="list-style-type: none"> - planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen - entwickeln Lösungen für eine architekturbezogene Aufgabe in Skizzen - erweitern zeichnerische Kenntnisse um architekturbezogene Darstellungsverfahren 	Rezeption Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - wenden die Fachsprache an - beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder. - gewichten die Bildelemente und bündeln ihre Bedeutung.
Inhaltsbezogene Kompetenzen	
Produktion <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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, Haus am See,....	
Literatur	
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“	

10.3

Inhaltsbereich: Bild der Zeit Kerninhalt: Film	
Prozessbezogene Kompetenzen	
Produktion Die Schülerinnen und Schüler <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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 <ul style="list-style-type: none"> - 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
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 (Evonik)	
Fachbegriffe Einstellungsgrößen, filmische Perspektiven, Kamerafahrten, Schnitt- und Montageformen,.....	
Themenbeispiele Drehen eines Kurzfilms, Werbespots, Trailers, Musikvideos	
Literatur 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	