

# Goetheschule Essen

Städtisches Gymnasium • International IB World School



## KUNST - Schulinternes Curriculum Sekundarstufe I und II

### Sekundarstufe I: Schulinterner Lehrplan für das Fach KUNST

Übersicht: Unterrichtsvorhaben in der Sekundarstufe I

Unterrichtsvorhaben in den Stufen 5 und 6

Klasse 5 (ganzjährig, 2-stündig)						
Themen in Bezug zu Lernaspekten	Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien	Inhaltliche Schwerpunkte und Methoden	Anregungen für den Unterricht (Künstler -Innen, Werke, prakt. Aufgabe) (fakultativ)	Kompetenz-erwartungen		Verbindung zu anderen Fächern
				Pro- duktion: Ü1-5	Re- zeption: Ü1	
<b>Unterrichts- vorhaben 1: Schau her, wer bin ich? - Sich selbst vorstellen, sich</b>	IF1: Form, Material, Fläche IF2: Personale/sozio- Kulturelle	Gegenseitiges Kennenlernen und Vorstellen in der neuen Lerngruppe; Visuelle Präsentation der eigenen Person über Fotografie – erproben digitaler Ausdrucksformen;	<b>zB. Hand als Steckbrief im Vgl. mit Selfies, Kinderbildern (digitale Fotografie), Passfotos</b>	IF1: P1	IF1: R1	Biologie, Deutsch Bezug zum Medien- kompetenz- Rahmen

<p><b>durch Bilder mitteilen</b></p>	<p>Bedingungen IF3: Grafik/Malerei/ Fotografie</p>	<p>Bildnerische Entscheidungen, wie man sich für andere ins Bild setzt <b>Einfache digitale Fotografie</b> (Automatikprogramm, Motivgestaltung, Bildausschnitt) Vergleichende und perzeptive Bildbetrachtung von historischen Bildern und aktuellen fotografischen Kinderbildern (Bildorganisation, Attribute...z)</p>	<p><b>KünstlerInnen/Werke (z.B.): zB. Dürer (Selbstportrait als Kind), Caroto (Knabe mit Zeichnung), eigene Fotos aus dem Familienalbum, Passfotos....</b></p>	<p>P5 IF2: P3 IF3: P1 P3</p>	<p>R5 IF2: R2 IF3: R1 R3 R4</p>	<p>(1.2/ 4.2)</p>
<p><b>Unterrichtsvorhaben 2: Die Welt der Farbe: Beziehungen zeigen</b> <b>Voraussetzungen:</b> Erfahrungen im Umgang mit Wasserfarben und Mischen von Farben <b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> -Experimentierfreude im Prozess bez. Auf Problemstellungen -Flächengliederung und Farbbeziehungen -Grad der erreichten Farbdiffer - Sinnhaftig. der Komposition - Argumentation in Klassen- und Gruppendiskussionen -differenzierte fachsprachliche Ausdrucksfähigkeit bezogen auf Farbe und Komposition in eigenen Arbeiten -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF 1: Farbe, Form IF 2: Bildstrategien und personale und soziokulturelle Bedingungen IF 3: Malerei  Farbe: Wasserfarben</p>	<p>Maltechnische Übungen: • Farbkreis, -mischungen • Farbbezeichnungen • Farben mischen, aufhellen, trüben, differenzieren • Farbverlauf, klare Farbgrenzen • Farbauftrag: deckend, lasierend • Farbkontraste: kalt-warm, -hell-dunkel, komplementär • Vorder- und Hintergrund • Figur-Grund Verhältnis • Anordnung der Elemente auf der Bildfläche, formatfüllendes Arbeiten • Methoden der Werkbetrachtung (Zusammenhang von bildnerischen Mitteln und ihrer Wirkung im Hinblick auf die Deutung)</p>	<p><b><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u></b> z.B. Unterwasserwelt (Taucher entdeckt Unterwasserwesen) z. B. Herbstlaub  <b><u>KünstlerInnen/Werke, z.B.:</u></b> z.B.Gerhard Richter: Abstrakte Farbbilder Paul Klee: Der Goldfisch Franz Marc Hundertwasser Tony Cragg: Farbmaterialbilder</p>	<p>Pro- duktion: Ü1-3  IF1: P1 P5 P6 P9 P10 P11 IF2: P1 P3 IF3 :P1 P3</p>	<p>Re- zeption: Ü1-3  IF1: R8 R9 R10 R11 IF2: R1 IF3: R1 R3 R4</p>	<p>Biologie, Erdkunde, Naturwissen- schaften Deutsch</p>

<p><b>Unterrichtsvorhaben 3:</b> <b>Punkt, Linie und Fläche: grafische Muster und Strukturen zeichnen – Fell, Schuppen oder Stacheln?</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> Grunderfahrungen im Umgang mit der Linie, sowie mit verschiedenen Stiften</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung</b> -Experimentierfreude -Formenvielfalt, -Gestaltqualität, -Struktureichum,- Figur-Grund, -Darstellung von Räumlichkeit, -Versprachlichung des Zusammenhangs von Mitteln und ihrer Wirkung --gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1: Linie, Form, Fläche IF2: S Bildstrategien IF3: Grafik</p> <p>Zeichnung (Bleistift, Buntstift, Mischtechnik, Feinliner, Zahnstocher, Wattestäbchen etc.)</p>	<p>Differenzierung grafischer Ausdrucksmittel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kontur- und Binnenformen</li> <li>• Oberflächenstrukturen, Binnenstrukturen</li> <li>• Größenverhältnisse, Proportionen</li> <li>• Gliederung der Bildfläche/ Ordnungsprinzipien (Ballung, Streuung, Reihung)</li> <li>• Flächen mit grafischen Strukturen und Mustern füllen und gliedern</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u></b> Muster und Strukturen in der Tierwelt: Fellstrukturen (z.B. Löwen„puzzle“, Zebra) Perlhuhn, Tarnung von Tieren, Tier- und Laufspuren, Insekten, Stofftiere</p> <p><b><u>KünstlerInnen, z.B.:</u></b> Dürer (Rhinozeros, Hase) Picasso (Einlinienfiguren) Ernst (der Ausbrecher u.a.) Beuys, Steinberg Tierdarstellungen (Biobuch)</p>	<p>Produktion: Ü1-2</p> <p>IF1: P1 P2 P5 P7 P8</p> <p>IF2: P1 IF3: P1</p>	<p>Rezeption: Ü1-3 IF1: R1 R4 R5 R6 IF2: R1 If3: R1</p>	<p>Biologie, Erdkunde, Naturwissenschaften Deutsch, Musik</p>
<p><b>Unterrichtsvorhaben 4:</b> <b>Das Bekannte im Unbekannten – Wahrnehmen, Verfremden,</b></p>	<p>IF1: IF1: Raum/Körper, Form, Material IF2: Bildstrategien</p>	<p>Plastische Gestaltungsgrundlagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•Aufbauendes, dreidimensionales Arbeiten</li> <li>• Vorder-, Rück-, Seitenansicht /Mehransichtigkeit/ Allansichtigkeit</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben z.B:</u></b> (fantastische) Tiere: Hühnerstall Schweineausstellung Artenvielfalt</p>	<p>Produktion: Ü2,5</p> <p>IF1: P4 P6</p>	<p>Rezeption: Ü1-3 IF1: R3 R4</p>	<p>Naturwissenschaften, Deutsch</p>

<p><b>Erfinden von (Tier-)Figuren</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b>  Grunderfahrungen im Umgang mit plastischem Material</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Experimentierfreude,</li> <li>-Formen- und Materialvielfalt</li> <li>-Wirkung der Materialien erkennen</li> <li>-Integration der verschiedenen Elemente zu einem Ganzen</li> <li>-Proportionalität</li> <li>-Mehrsichtigkeit</li> <li>-Stabilität/Haltbarkeit der Montage</li> <li>-gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</li> </ul>	<p>IF3: Plastik/Architektur</p> <p>Plastisches Material: Ton, Pappmaché, Gips, Draht</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastizität</li> <li>• Konkav, konvex</li> <li>• Dreidimensionale Oberflächenstrukturen</li> <li>• Materialverfremdung</li> <li>-Farbe als Integrationsmittel</li> </ul>	<p><b><u>KünstlerInnen z.B.:</u></b></p> <p>Marini (Pferd)  Picasso (Der Hahn)  Bourgeois (Spinnen)</p>	<p>P8  IF2: P1  P2  IF3: P2  P4</p>	<p>R5  R7  IF2: R1  R2  IF3: R2  R4</p>	
--	--	---	---	---	---	--

<b>Klasse 6 (ganzjährig, 2-stündig)</b>						
<b>Themen in Bezug zu Lernaspekten</b>	<b>Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien</b>	<b>Fachliche Inhalte und Methoden</b>	<b>Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)</b>	<b>Kompetenz-Erwartungen</b>		<b>Verbindung zu anderen Fächern</b>
<p><b>Unterrichts-Vorhaben 5: Symbol, Linie, Buchstabe, Wort – Schrift-Gestaltung</b></p> <p>z.B. Schrift- u. Bildzeichen entwickeln und anwenden (Brief) Kalligrafie (Illustration) Graffiti und Street-art</p>	<p>IF1: Linie, Form, Fläche  IF2: Personale/ Soziokulturelle Bedingungen  IF3: Grafik</p>	<p>Schrift als Ausdrucksform:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die historische Entwicklung von Schrift</li> <li>• Schriftarten(-typen)</li> <li>• Schrift als Ausdrucksträger</li> <li>• Formen, Richtungen und Proportionen</li> <li>• Schrift in künstlerischen Konzepten</li> <li>• Typografische Muster und</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u></b></p> <p>Monogramm, Siegel, Zeitungen, Lesezeichen historische Schriften (Ägypten), Geheimschriften, Schatzkarten, Graffiti (Tag, Reverse-Graffiti);</p>	<p>Pro- duktion: Ü1-3  IF1: P1  P5  P6  P10  P11  IF2: P1  P3</p>	<p>Re- zeption: Ü1-3  IF1: R4  R5  R9  R10  R11  IF2: R1  R2</p>	<p>Religion  Naturwissen- schaften  Deutsch  Geschichte  Politik</p>

<p><b>Voraussetzungen:</b> Grundkenntnisse im Zeichnen Wirkung von Farbe</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B. -Erkennen und Anwenden des Zusammenhangs von Schrift- und Buchstabenform und deren Wirkung im Hinblick auf den Ausdruck im historischen Kontext -Schrift als abstraktes Zeichensystem -Farbe als Ausdrucksträger - Erproben und Anwenden unterschiedlicher typografischer Muster sowie deren Bedeutung z.B. in religiösem Kontext -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>Feder, Buntstift, Filzstifte, Wachsmaler Wasserfarbe Fineliner</p>	<p>Ornamente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Legen, Schneiden, Sticken, Gießen (Schreiben ohne Grenzen mit Materialien, die man in seiner Umwelt findet)</li> </ul>	<p>Übermalung eines Ausschnittes aus einem Kunstwerk mit einem Graffiti</p> <p><b><u>KünstlerInnen, z.B.:</u></b> Dürer Jenny Holzer: Schrift als Statement, Daniele Buetti &amp; Barbara Kruger: Werbebotschaften, Timm Ullrichs GraffitiKünstler</p>	<p>IF3: P1 P3</p>	<p>IF3: R1 R3</p>	
---	---	--	--	-----------------------	-----------------------	--

<b>Klasse 6 (ganzjährig, 2-stündig)</b>						
<b>Themen in Bezug zu Lernaspekten</b>	<b>Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien</b>	<b>Fachliche Inhalte und Methoden</b>	<b>Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)</b>	<b>Kompetenz-erwartungen</b>		<b>Verbindung zu anderen Fächern</b>
<p><b>Unterrichts-Vorhaben 6:</b> <b>Mein Raumerlebnis – Räume darstellen – Einfache Mittel der Raumdarstellung</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> Grundlagen des Zeichnens (z.B.Konturlinie als Formträger)</p>	<p>IF1: Fläche, Farbe IF2: Bildstrategien IF3: Malerei/ Narration Zeichnung (Collage)</p>	<p>Einfache raumschaffende Mittel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Größenverhältnisse der Gegenstände zueinander im Raum</li> <li>• Reihung, Staffelung, Überschneidung</li> <li>• Anordnung der Elemente auf der Bildfläche</li> <li>• Verblenden der Farben in</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben z.B.:</u></b> 99 Luftballons: Fotos von fliegenden Luftballons, Bauklötzen, Kisten, Containern o.ä., (mit Reihung, Staffelung, Überschneidung, verblässenden Farben in der Raumtiefe), u.U. reale Bauklötze oder</p>	<p>Pro- duktion: Ü1,2,3,5</p> <p>IF1: P2 P3 P9 P10 P11 IF2: P1</p>	<p>Re- zeption: Ü1-3</p> <p>IF1: R8 R9 R10 R11 IF2: R1</p>	<p>Geschichte, Erdkunde, Musik</p>

<p>Grundlagen der Malerei (deckendes, lasierendes Malen, Farbkontraste) Umgang mit Schere, Klebstoff etc</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:z.B.</b> -Experimentieren, Erkennen und Anwenden einfacher raumschaffender Mittel int unterschiedlichen Ausdrucksmitteln (Malerei, Zeichnung, Collage) - Erarbeiten einer komplexeren Komposition, Bild als Ganzheit -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>		<p>der Bildtiefe</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parallelperspektive</li> </ul>	<p>Kartons zur Demonstration/selbst Erstellen von Vorlagen Eine Stadt aus Klötzen und Kisten Landschaft mit Burg Fantasielandschaft als Mosaik/Collage</p> <p><b><u>KünstlerInnen, z.B.:</u></b> Dürer, Canaletto, Hundertwasser</p>	<p>IF3: P1 P3</p>	<p>IF3: R 1 R3</p>	
<p><b>Unterrichtsvorhaben 7: „Reise nach Fantasia“ – Zufallswerkstatt</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> -Umgang mit Farbe vgl. Jhgst. 5 -Raumdarstellung vgl. Jhgst. 6</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung: z.B.</b> -Zufall als Bildfindungsmittel - Experimentierfreude -Aufgreifen und Weiterführen vorgegebener Strukturen -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1: Fläche, material, Farbe IF2: Bildstrategien IF3: Malerei, Grafik, Narration, Fiktion, Vision</p> <p>Aleatorische Verfahren: Grattage, Farbschnüre Pustetechnik Frottage, Decalcomanie, Klecksografie</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aufgreifen und Weiterführen vorgegebener Strukturen</li> <li>• Komposition</li> <li>• Figur-Grund Verhältnis</li> <li>• Farbkontraste</li> <li>• Formkontraste</li> <li>• Bildräume</li> <li>• Reflexion der Prozesse im Kunstheft</li> <li>• Zusammenfügen auch mit Collageverfahren</li> <li>• Sammeln geeigneter Gegenstände</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u></b> Traumwelten und Traumlandschaften Fantasie motive, Verwandlungen, Metamorphose</p> <p><b><u>KünstlerInnen z.B.:</u></b> Max Ernst: Der große Wald, Histoire naturelle H. Rosseau: Der Traum Hans Arp Jackson Pollock Joan Miro</p>	<p>Produktion: Ü3,5</p> <p>IF1: P1 P2 P8 P11</p> <p>IF2: P1 P2</p> <p>IF3: P1 P4</p>	<p>Rezeption: Ü1,4,5</p> <p>IF1: R1 R7 R10 R11</p> <p>IF2: R1 R2</p> <p>IF3: R1 R4</p>	<p>Biologie, Deutsch</p>

	(gefundene, geeignete Materialien)					
<b>Unterrichtsvorhaben 8:</b> <b>„Das Ganze ist mehr als die Summe der Teile“ - Fantastische Objekte bauen -</b> <b>Voraussetzungen:</b> Grundlagen im Umgang mit plastischem Material (vgl. Jhgst.5) <b>Grundlagen der Leistungsbewertung</b> -Experimentierfreude, -Formen- und Materialvielfalt -Wirkung der Materialien erkennen -Integration der verschiedenen Elemente zu einem Ganzen -Proportionalität -Mehransichtigkeit -Stabilität/Haltbarkeit der Montage - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung	IF1: Form/Material IF2: S Bildstrategien IF3: Plastik, Fiktion, Wirklichkeit  z.B. Collage, Assemblage, Montage, Ton, Fundstücke, Pappmaché, Plastillin, Draht, Strohhalme, Verpackungsmaterial	Plastische Gestaltungsgrundlagen:  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kombinatorik</li> <li>• Vorder-, Rück-, Seitenansicht /Mehransichtigkeit/ Allansichtigkeit</li> <li>• Dreidimensionale Oberflächenstrukturen</li> <li>• Materialverfremdung             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbe als Integrationsmittel</li> <li>• Verfremden durch Kontextveränderung</li> </ul> </li> </ul>	<b>Praktische Aufgaben z.B.:</b> Planeten/All Monster/Aliens/Flugobjekte Roboter/ Maschinen, der Recyclinghof lebt, ein Wohnwagen nur für mich, Künstleratelier im Schuhkarton, mein Traumzimmer/ Pop-up-Karten  <b>KünstlerInnen z.B.:</b> Lieshout, Zittel, Tinguely, de St. Phalle, Max Ernst Salvador Dali Picasso (Der Kranich, Der Stier) Bourgeois (Spinnen)	Pro- duktion: Ü2 Ü5  IF1: P4 P6 P8 IF2: P1 P2 IF3: P2 P4	Re- zeption: Ü1 Ü2 Ü3  IF1: R3 R4 R5 R7 IF2: R1 R2 IF3: R2 R4	Naturwissen- schaften, Deutsch

## Unterrichtsvorhaben in den Stufen 7 bis 10

Klasse 7 (halbjährig, 2-stündig)					
Themen in Bezug zu Lernaspekten	Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien	Fachliche Inhalte und Methoden	Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)	Kompetenz- erwartungen <sup>16</sup>	Verbindung zu anderen Fächern

<p><b>Unterrichtsvorhaben 9: Bilder erzählen Geschichten</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> Grundkenntnisse im Zeichnen Wirkung von Farbe Schriftgestaltung vgl. Jgst. 6</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen - Reflexionen im Prozess der Bildfindung - bildnerische und schriftliche Beiträge zum Unterricht -Portfolio, Dokumentation des Unterrichtsprozesses -Unterstützung der Gruppen- und Klassenprozesse -Zeitmanagement -mit Fehlern konstruktiv umgehen - Informationen beschaffen (Recherche im Internet zu einem zeitgenössischen Comic) -vorbereitende HA -Erkennen und Anwenden des Zusammenhangs von Schrift- und Buchstabenform und deren Wirkung im Hinblick auf den Ausdruck -Farbe als Ausdrucksträger -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1: Form, Zeit, Farbe, Fläche, Raum</p> <p>IF2: Bildstrategien, personale- soziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF3: Grafik, Expression</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reduktion von Farbe und Form auf Kontur und Fläche</li> <li>• Einen Charakter zeichnerisch entwickeln und darstellen (auch von Zufallsergebnissen ausgehend)</li> <li>• Darstellen von Bewegung in Bildern</li> <li>• Zeichnerische Umsetzung von Körperhaltung, Gestik und Mimik</li> <li>• Darstellung von Geräuschen</li> <li>• Lettering</li> <li>• Wiedererkennbarkeit der Figuren</li> <li>• Fachvokabular</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben:</u></b> -z.B. einen eigenen Charakter entwickeln -einen Comic zeichnen -Daumenkino als Bewegungsstudie</p> <p><b><u>Künstler:</u></b> Teppich von Bayeux, Bibel von Moutier -Grandval (9.Jhdt.), Roy Lichtenstein, Wilhelm Busch Comics (Asterix, Calvin und Hobbes, Black Novel- Mouse-Stories) Vgl. von Satrapis „Persepolis“ und Gregs Tagebuch (auch als Film) Fakultativ: Schriftbilder</p>	<p>Pro- duktion: Ü1-3</p> <p>IF1: P1, P2, P4, P5, P10</p> <p>IF2: P1, P2, P3, P4</p> <p>IF3:P1, P4, P5</p>	<p>Re- zeption: Ü1-3</p> <p>IF1: R1, R2, R5, R6, R9</p> <p>IF2: R1, R2, R3</p> <p>IF3: R1, R4, R5</p>	<p>Religion Naturwissen- schaften Deutsch Geschichte Politik,Englisch</p>
<p><b>Unterrichts-vorhaben 10: BEWEGUNG! STOP! dreidimensionale Momentaufnahmen</b></p>	<p>IF1:Form, Material, Zeit</p> <p>IF2: Bildstrategien</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• menschliche Proportionen</li> <li>• der fruchtbare Moment</li> <li>• Bewegungsabläufe (z.B. mit Hilfe von Schablonen- /Gliederpuppen,</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgaben:</u></b> z.B. Bewegungsabläufe in Einzelbildern,</p>	<p>Pro- duktion: Ü1 -4</p>	<p>Re- zeption: Ü1-6</p>	<p>Musik Naturwissen- schaften</p> <p>Medienkom- petenzrahmen</p>



<p><b>des menschlichen Körpers in Bewegung</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> zB. Bewegungsdarstellung beim Comic, Proportionen beim Comic Jhgst 6 Grundlagen der plastischen Gestaltung</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -Erproben und Anwenden plastischen Materials -Stabilität der Konstruktion -Darstellen von menschlichen Proportionen und von Bewegung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF3:Fotografie, Plastik, Film</p>	<p>Fotosequenzen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Möglichkeiten der Darstellung von Bewegung</li> </ul> <p>z.B. Tonrelief, Drahtfiguren (u.U. Draht und Gips), Plastilin, Knetanimation</p>	<p>(Sportfotos), dreidimensional umsetzen Minifilme mit dem Smartphone dreidimensionale Bildverfahren</p> <p><b><u>KünstlerInnen: (Beispiele)</u></b> antike Statuen (Diskuswerfer, Speerwerfer), Rodin Futurismus Edward Muybridge, D. Hockney: The Bigger Splash (Verweis auf menschl. Bewegung), Daumenkino, Animationsfilme (z.B. Wallace &amp; Gromit, Shaun, das Schaf)</p>	<p>IF1: P1, 4, 5, 6, 9, 10 IF2: P2, 4 IF3: P1, 3, 6</p>	<p>IF1: R1, 5, 6, 8 IF2: R2, 3 IF3:R1, 3, 6, 7</p>	
<p><b>Unterrichtsvorhaben 11:</b> <b>Etwas Festhalten und weiterspinnen</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> -Umgang mit der Linie -Formfindungsprozesse -Figur/Grund</p>	<p>IF1:Fläche, Form, IF2: Bildstrategien IF3: Grafik, Dokumentation, Fiktion</p>	<p>Sachzeichnung als Ausgangspunkt für eine weitergehende, fiktionale grafische Gestaltung ; Gegenstandserfassung (z.B. Rückführung komplexer Gegenstände in geometrische Grundkörper; „suchende Linie“ zur Formfindung);</p>	<p><b><u>Praktische Aufgaben (z.B.):</u></b> Gegenstände zeichnerisch darstellen und verfremdend/umformend weiterzeichnen; Zentangles erfinden und weiterzeichnen</p>	<p>Pro- duktion: Ü1, 2, 3 5 IF1: P 1,2,5 IF2: P3</p>	<p>Re- zeption: Ü2, 3,4 IF1: R1,2,6 IF2:R1</p>	<p>Deutsch, Musik</p>

<p><b>-Hell-Dunkel-Kontraste</b></p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen</li> <li>- Reflexionen im Prozess der Bildfindung</li> <li>-Erproben und Anwenden zeichnerischen Materials</li> </ul>		<p>Grafische Formstrukturen/ Liniengefüge: Konturen und Strukturen/Schraffuren zur Erzeugung von Helligkeitswerten und Oberflächendarstellungen</p> <p>Fiktionale Weiterentwicklung des zeichnerisch dokumentierten Gegenstands unter Berücksichtigung oben genannter grafischer Formstrukturen/Liniengefüge sowie der Flächenorganisation (Dauer: ca. 12-14 Ustd).<sup>17</sup></p>	<p><b><u>KünstlerInnen (z.B.):</u></b> Klapheck, Ungerer, Escher, Kiki Smith, Picasso</p>	<p>IF3:P1</p>	<p>IF3:R1,6</p>	
--	--	--	---	---------------	-----------------	--

<sup>16</sup> vgl. g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

<sup>17</sup> Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

<b>Klasse 8 (halbjährig, 2-stündig)</b>					
<b>Themen in Bezug zu Lernaspekten</b>	<b>Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien</b>	<b>Fachliche Inhalte und Methoden</b>	<b>Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt.Aufgabe)</b>	<b>Kompetenz-Erwartungen<sup>18</sup></b>	<b>Verbindung zu anderen Fächern</b>

<p><b>Unterrichtsvorhaben 12:</b>  <b>Mit Ausdruck gestalten:</b>  Druckgrafische Gestaltungsprinzipien auf der Basis von Bildvorlagen entwickeln</p> <p><b>Voraussetzungen:</b>  -Zeichnen (Form, Linie, Strukturen) Jhgs. 5  - Komposition Jhgst 6  - Methoden der Bildfindung Jhgst.6 u.7</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B.  - Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos  - Reflexionen im Prozess der Bildfindung  -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>Hochdruckverfahren: z.B. Linolschnitt; Farbtrennmethode</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fotografie als Bildvorlage</li> <li>- Mimik und Gestik als Ausdrucksträger</li> <li>- Proportionen des menschlichen Kopfes</li> <li>• Reduktion auf zweifarbige Druckvorlage</li> <li>• Grafische Wiedergabe von Oberfläche</li> <li>• Figur-Grund</li> <li>• Komposition</li> <li>• Linie/Fläche/Strukturen</li> <li>• Licht/Schatten-Verhältnisse <ul style="list-style-type: none"> <li>• Serielles Arbeiten</li> </ul> </li> </ul>	<p><b>praktische Aufgabe (z.B.):</b>  Linoldrucke/ Holzschnitte z.B. Selbstporträt – durch einen Druck (z.B. im Vgl. zu Selbstporträts in Kunstgeschichte und heutigem „Selfie“) dabei Experimente mit unterschiedlichen Druckuntergründen, Vorbilder-Idole: malerische Inszenierung von Alltagsmenschen als Stars</p> <p><b>KünstlerInnen (z.B.):</b>  Expressionisten  Groz  Warhol</p>	<p>Produktion:  Ü 1,3,4  IF1:  P 1, 5-10  IF2:P1,3,4  IF3: P1,7</p>	<p>Rezeption:  Ü1,2,3,5  IF1: R 1,7,8,9  IF2:R2,3,5  IF3:R1,7</p>	<p>Naturwissenschaften  Geschichte  Medienkompetenzrahmen</p>
<p><b>Unterrichtsvorhaben 13:</b>  <b>Visuell gelenkt werden und lenken“ –</b>  Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen<sup>19</sup></p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B.  - Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos  - Reflexionen im Prozess</p>	<p>IF1:Fläche, Form, Farbe  IF2:  Bildstrategien  IF3: Malerei, Grafik, Persuasion</p>	<p>Gestaltungsmerkmale und ihre persuasiven Wirkungen in Piktogrammen, Schriften, Bild-Text-Kombinationen, insbesondere in Plakaten/Werbung (ca. 18-20 Stunden)</p>	<p><b>Praktische Aufgabe (z.B.):</b>  Plakat für eine Schulveranstaltung entwerfen;  Werbeplakat für ein Öko-Auto entwerfen,  Werbeplakat für Datenschutz,  Umweltschutz, 17Goals</p> <p><b>KünstlerInnen (z.B.):</b></p>	<p><b>Produktion:</b>  IF1:  P1,5,6  IF2:P5  IF3:P1,7</p>	<p><b>Rezeption:</b>  IF1:  R1,6,9  IF2:R3,5  IF3:R1,7</p>	<p>Deutsch Biologie (Wahrnehmungspsychologie),  Medienkompetenzrahmen</p>

der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung			Klaus Staeck, Werbekampagnen: Mode, Auto, Google, Facebook,..			
<p><b>Unterrichts- vorhaben 14:</b> <b>„Gefühlswelten kreieren.“</b> – Farbe und Form als Ausdrucksmittel inneren Erlebens und innerer Vorstellungen gestalterisch expressiv einsetzen<sup>20</sup></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> Umgang mit Farbe, Farbkontraste, Grundlagen der Malerei, Farbdifferenzierung</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF 1: Fläche, Form, Material, Farbe</p> <p>IF 2: Bildstrategien, Personale und soziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF 3: Malerei/ Expression</p>	<p>Farbeigenschaften und Farbbezüge, Schwerpunkt Farbfunktion: Ausdrucksfarbe, Farbauftrag/Malspuren ggf. zur Formgestaltung; Formeigenschaften und Formbezüge; inhaltliche und formale Mittel der Ausdruckssteigerung (Emotionalisierung) und Darstellung inneren Erlebens und Vorstellens (ca. 10-12 Ustd.)</p>	<p><b><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u></b> Erstellen von „Wut/Liebesbriefen“ durch Einsatz expressiver, gestischer Malerei; Umsetzen eines Musikstückes in ungegenständliche Malerei; Ungegenständliches Malen/Interpretieren eines Gedichtes</p> <p><b><u>KünstlerInnen (z.B.):</u></b> Pollock, Wols, Götz, Twombly</p>	<p>Pro- duktion: Ü 1-4 IF1: P1,6,9, 10</p> <p>IF2: P1,3,4</p> <p>IF3: P1,P5</p>	<p>Re- zeption: Ü 1-6 IF1: R1,8,9</p> <p>IF2: R2,3</p> <p>IF3: R1,R5</p>	<p>Deutsch Musik, Medienkompet enzrahmen</p>

18 vgl. g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

19 vgl. g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

20 vgl. g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

Klasse 9 (halbjährig, 2-stündig)						
Themen in Bezug zu Lernaspekten	Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien	Fachliche Inhalte und Methoden	Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)	Kompetenz-Erwartungen <sup>21</sup>		Verbindung zu anderen Fächern
<p><b>Unterrichtsvorhaben 15: Räume I – dreidimensionale Darstellung von Innenräumen und Objekten – Konstruktion visionärer Wirklichkeiten</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> -Grundlagen raumschaffender Mittel -grafische Mittel</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B --Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF 1: Fläche, Form, Farbe IF 2: Bildstrategien IF 3: Grafik: Fiktion/Vision</p> <p>Zeichnung Bleistift, Buntstift, Tusche, Kohle Computerspiele</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vertiefung und Erweiterung raumschaffender Mittel z.B. der Parallelperspektive</li> <li>• Zentralperspektive, Zwei-Fluchtpunktperspektive</li> <li>• Modellieren mit Licht, Schatten, Formstrich, Farbauftrag (ca.12-14 US)</li> </ul>	<p><b><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Blick auf eine Hochhausstadt aus Sicht der Bauarbeiter</li> <li>- Integration eines Gegenstandes als Blow-up in eine Stadtlandschaft</li> <li>- der Bildschirm als Öffnung und Gefängnis: virtuelle Räume als Ausdruck von Freiheit und gefangen sein</li> </ul> <p><b><u>KünstlerInnen (z.B.):</u></b> Abendmahl von Giotto, Abendmahl von Leonardo da Vinci – Brunelleschi – Massaccio – Dreifaltigkeit Raffael Giacometti MC. Escher G.B. Piranesi Werbung Räume in Computerspielen</p>	<p>Pro- duktion: Ü-1,2,3 IF1:P1,2, 9,10</p> <p>IF2: P3 IF3:P1,4</p>	<p>Re- zeption: Ü-2,3,6 IF1:R1,2, 8,9</p> <p>IF2:R2 IF3:R1,R4</p>	<p>Naturwissen- schaften, Philosophie, Medienkompetenzrahmen</p>

<p><b>Unterrichtsvorhaben 16: Räume II – Innen- und Außenräume bespielen, verändern, inszenieren - „Eingriffe und Zwischenräume“</b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> - raumschaffende Mittel - grafische Mittel</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B. - Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1: Fläche, Material IF2: Bildstrategien, personale/sozio kulturelle Bedingungen IF3: Grafik, Fotografie, Fiktion/Vision</p> <p>Fotografische Dokumentation, Skizzen, Individuelle Verfahren und Materialien zur Veränderung der Räume</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Räume (in ihrem Wert für Künstlerische Auseinandersetzung) wahrnehmen</li> <li>• „Lesbare“ Planungsskizzen erstellen</li> <li>• Planungsprozesse und Ergebnisse dokumentieren</li> </ul>	<p><b>Praktische Aufgabe (z.B.):</b> Erstellen eines Leporellos zum Thema: Kleine Leute in der großen Stadt Oder: Entwerfen eines alternativen Stadtführers von Essen</p> <p><b>KünstlerInnen (z.B.):</b> Street-Art-Künstler Banksy, Slinkachu, Strick-Guerilla, Guerilla-Gardening, (Land-Art), Christo, Inszenierte Fotografien von S. Skoglund: The Revenge of the Goldfisch, The Cocktail Party Katharina Fritsch: Tischgesellschaft Jeff Wall</p>	<p>Ü-1,2,3 IF1: P1,2,5,7 IF2:P2,3 IF3:P1,4</p>	<p>Ü – 1,2,3 IF1: R1,2,4 IF2:R1,2,3 IF3:R1,4</p>	<p>Naturwissenschaften Erdkunde, Medienkompetenzrahmen</p>
<p><b>Klasse 10 (ganzjährig – 2stündig)</b></p>						
<p><b>Themen in Bezug zu Lernaspekten</b></p>	<p><b>Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien</b></p>	<p><b>Fachliche Inhalte und Methoden</b></p>	<p><b>Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)</b></p>	<p><b>Kompetenz-Erwartungen</b></p>	<p><b>Verbindung zu anderen Fächern</b></p>	
<p><b>Unterrichtsvorhaben 17: Mit Bildern auf Bilder reagieren<sup>22</sup></b></p>	<p>IF 1: Fläche, Form, Raum, Farbe</p>	<p>Bildzitat als Strategie der Bildfindung; Aktivierung vorhandener Kompetenzen in</p>	<p><b>Praktische Aufgabe (z.B.):</b> Auswahl eines (historischen) Werkes als Grundlage zur</p>	<p>Ü -1-4,5 IF1: P 3,6,7</p>	<p>Ü-1-5,6 IF1: R 3,4,6,9</p>	<p>Geschichte, Musik,</p>

<p><b>Voraussetzungen:</b> -fotografische Grundlagen - grafische Mittel -plastische Grundlagen</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF 2: Bildstrategien, Personale und soziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF 3: Fotografie, Plastik: Persuasion</p>	<p>den Bereichen Plastik und Fotografie; eigenständige, begründete Auswahl eines Gestaltungsmediums; medialer Transfer und Bildzitat als Strategie der Bildrezeption (besonders Wahrnehmungs- und Darstellungskonventionen als Gestaltungs- und Verständnisbedingungen) Erläuterung von Motiv/Darstellungsform (historisch) und fotografischer/-dreidimensionaler Umdeutung (ca. 14-16 Ustd.)</p>	<p>eigenständigen Auseinandersetzung; Umgestaltung als Veranschaulichung einer gegenwarts- /zukunftsbezogenen individuellen Auffassung und persuasiven Gestaltungsabsicht</p> <p><b><u>KünstlerInnen (z.B.):</u></b> Magritte, Dali, Cindy Sherman, Fritsch,</p>	<p>IF2: P2,3,4,5</p> <p>IF3: P1,2,7</p>	<p>IF2: R1,2,3,5</p> <p>IF3: R 1,7</p>	<p>Philosophie, Medienkompetenzrahmen</p>
<p><b>Unterrichtsvorhaben 18: Von linearen Raumkonstruktionen zu Visionen in 3-D-Modellen<sup>23</sup></b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> -fotografische Grundlagen - grafische Mittel -plastische Grundlagen</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung</p>	<p>IF1:Fläche, Raum, Form, Material</p> <p>IF2: Bildstrategien, personale-soziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF3:Plastik, Architektur, Vision, Dokumentation</p>	<p>Vertiefung der Ein-Fluchtpunktperspektive; Gestaltungs- bzw. Konstruktionsmerkmale von Zwei-Fluchtpunktperspektive; Erzeugung von Raumeindruck auf der Fläche durch Licht-Schatten-Modellierung; Nutzung zeichnerischer Fähigkeiten und materialexperimenteller Erfahrungen zum planerischen Gestalten und Realisieren von</p>	<p><b><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u></b> Gestalten von Architekturmodellen von Funktionsbauten; Architektur als plastische Großform – Experimente und Variationen mit dem Kubus aus Papier</p> <p><b><u>KünstlerInnen/Werke (z.B.):</u></b> Erwin Heerich, Bauhaus-Architekten (Gropius,...), Hundertwasser, Zaha Hadid, Architektur aus</p>	<p>Ü:1,2,3,5</p> <p>IF1: P 2,3,6,7</p> <p>IF2: P2,4</p> <p>IF3: P1,2,6</p>	<p>Ü:2,3,6</p> <p>IF1: R 2,3,4</p> <p>IF2: R 1,3</p> <p>IF3: R 2,4,6</p>	<p>Naturwissenschaften; Erdkunde</p>

-gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung		visionären, fiktionalen architektonischen Konstrukten (ca. 14-16 Ustd.)	dem 3-D—Drucker, nachhaltiges Bauen			
<p><b>Unterrichtsvorhaben 19: „Rasante Fahrten erlebbar machen“ – mit filmischen, zeichner., malerischen Mitteln das Phänomen der Geschwindigkeit expressiv gestalten<sup>24</sup></b></p> <p><b>Voraussetzungen:</b> -fotografische Grundlagen - grafische Mittel -plastische Grundlagen</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1: Fläche, Zeit</p> <p>IF2: Bildstrategien</p> <p>IF3: Film, Expression</p>	<p>Geschwindigkeit mit filmischen/zeichnerischen, fotografischen Mitteln darstellen</p> <p>Einführung in filmische Mittel (Einstellungsgröße und-perspektive; Kamerabewegung; Schnitttechnik und Montage des Bild- und Tonmaterials)</p> <p>Sammeln von Ideen, Erstellen eines Storyboards, Realisation und Präsentation (ca. 10-12 Ustd.)</p>	<p><b>Praktische Aufgabe (z.B.):</b> Erstellen eines Kurzfilmes Zu einem schnellen Musikstück; Kurzfilm über den eigenen Schulweg gesehen aus der Perspektive einer bewegten Fahrradpedale: Serielle Bildfolgen (Fotos, Grafik) von Bewegungsabläufen als Ausdruck von Geschwindigkeit</p> <p><b>Werke/KünstlerInnen (z.B.):</b> Geschwindigkeit als künstlerisches Mittel in Animationsfilmen z.B. „Shawn das Schaf“ , oder in Marvel-Filmen, StarWars Futurismus</p>	<p>Ü-1-5</p> <p>IF1: P1,4</p> <p>IF2: P5</p> <p>IF3:</p>	<p>Ü-1,2,3,5,6</p> <p>IF1: R1, 5</p> <p>IF2: R4,5</p> <p>IF3:</p>	<p>Physik Technik Musik, Geschichte, Medienkompetenzrahmen</p>
<p><b>Unterrichtsvorhaben 20: „In den Fokus rücken“<sup>25</sup> – Wahrnehmung durch fotografische</b></p>	<p>IF1: Fläche, Farbe</p> <p>IF2: Bildstrategie</p>	<p>Lenkung von Wahrnehmung in und durch Fotografien (z.B. im Alltäglichen das Besondere sehen und gezielt betonen);</p>	<p><b>Praktische Aufgabe (z.B.):</b> Inszenierung von Alltagsstillleben („Mein Schreibtisch“, „ein</p>	<p>Ü-1,3,4</p> <p>IF1: P1,7,10</p> <p>IF2: P5</p>	<p>Ü-1,2,3,5</p> <p>IF1: R1,9</p> <p>IF2: 3,4,5</p>	<p>Biologie, Erdkunde, Sowi, Wiwi Medienkompetenzrahmen</p>



<p>Gestaltungsmittel gezielt steuern und bestimmen</p> <p><b>Voraussetzungen:</b> - fotografische Grundlagen - filmische Grundlagen</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung:</b> z.B. - Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos, Filme - Reflexionen im Prozess der Bildfindung - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF3:Fotografie, Persuasion</p>	<p>Gestaltungsgrundlagen der (Smartphone-)Fotografie (Kameraperspektive/Einstellungsgröße, Bildformat/-ausschnitt/-anschnitt und Bildaufteilung; einfache digitale Bearbeitungswerkzeuge: Schärfentiefe, Beleuchtung, Farbton); Mittel zur Steuerung von Wahrnehmung /„Inszenierung“/Beeinflussung (ca. 12-14 Ustd.)</p>	<p>Tagesablauf unseres Kuchentisches“); Essensbilder; Weizen: „Von der Entstehung, über die Ernte, Verarbeitung, Transport, Logistik, zum Endverbraucher...“</p> <p><b><u>KünstlerInnen (z.B.):</u></b> Geschichte des Stilllebens Struth Gursky</p>	<p>IF3: P1,7</p>	<p>IF3: R1,7</p>	
---	-----------------------------------	--	--	------------------	------------------	--

21 Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

22 Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

23 Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

24 Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

25 Vgl. auch g9\_ku\_silp\_2020\_02\_14 (1)

—

—

—