

# Goetheschule Essen

Städtisches Gymnasium □ International IB World School



---

KUNST - Schulinternes Curriculum Sekundarstufe I

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  IF1: P1	Re- zeption: Ü1  IF1: R1	
Unterrichtsvorhaben 1: Schau her, wer bin ich?“- Sich selbst vorstellen, sich	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	zB. Hand als Steckbrief im Vgl. mit Selfies, Kinderbildern (digitale Fotografie), Passfotos	Ü1-5  IF1: P1	Ü1  IF1: R1	Biologie, Deutsch Bezug zum Medien- kompetenz- Rahmen
durch Bilder mitteilen	Bedingungen IF3: Grafik/Malerei/ Fotografie	Bildnerische Entscheidungen, wie man sich für andere ins Bild setzt Einfache digitale Fotografie (Automatikprogramm, Motivgestaltung, Bildausschnitt) Vergleichende und perzeptive Bildbetrachtung von historischen Bildern und aktuellen fotografischen Kinderbildern (Bildorganisation, Attribute...z)	KünstlerInnen/Werke (z.B): zB. Dürer (Selbstportrait als Kind), Caroto (Knabe mit Zeichnung), eigene Fotos aus dem Familienalbum, Passfotos....	P5 IF2: P3 IF3: P1 P3	R5 IF2: R2 IF3: R1 R3 R4	(1.2/ 4.2)

<p>Unterrichtsvorhaben 2: Die Welt der Farbe: Beziehungen zeigen Voraussetzungen: Erfahrungen im Umgang mit Wasserfarben und Mischen von Farben Grundlagen der Leistungsbewertung: -Experimentierfreude im Prozess bez. Auf Problemstellungen -Flächgliederung und Farbbeziehungen -Grad der erreichten Farbdifferenzierung - 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, -helldunkel, 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><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u> z.B. Unterwasserwelt (Taucher entdeckt Unterwasserwesen) z. B. Herbstlaub  <u>KünstlerInnen/Werke, z.B.:</u> z.B. Gerhard Richter: Abstrakte Farbbilder Paul Klee: Der Goldfisch Franz Marc Hundertwasser Tony Cragg: Farbmaterialbilder</p>	<p>Produktion: Ü1-3  IF1: P1 P5 P6 P9 P10 P11 IF2: P1 P3 IF3 :P1 P3</p>	<p>Rezeption: Ü1-3  IF1: R8 R9 R10 R11 IF2: R1 IF3: R1 R3 R4</p>	<p>Biologie, Erdkunde, Naturwissenschaften Deutsch</p>
--	--	--	---	---	--	--

<p>Unterrichtsvorhaben 3: Punkt, Linie und Fläche: grafische Muster und Strukturen zeichnen – Fell, Schuppen oder Stacheln?</p> <p>Voraussetzungen:  Grunderfahrungen im Umgang mit der Linie, sowie mit verschiedenen Stiften</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung  -Experimentierfreude  -Formenvielfalt, -Gestaltqualität,  - Strukturreichtum,-  FigurGrund,  -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><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u>  Muster und Strukturen in der Tierwelt:  Fellstrukturen (z.B. Löwen,„puzzle“, Zebra)  Perlhuhn, Tarnung von Tieren, Tier- und Laufspuren, Insekten, Stofftiere</p> <p><u>KünstlerInnen, z.B.:</u>  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  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>Unterrichtsvorhaben 4: Das Bekannte im Unbekannten – Wahrnehmen, Verfremden,</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><u>Praktische Aufgaben z.B.:</u>  (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>Erfinden von (Tier-)Figuren</p> <p><b>Voraussetzungen:</b>  Grunderfahrungen im Umgang mit plastischem Material</p> <p><b>Grundlagen der Leistungsbewertung</b>  -Experimentierfreude,  -Formen- und Materialvielfalt -  Wirkung der Materialien erkennen  -Integration der verschiedenen Elemente zu einem Ganzen  -Proportionalität  -Mehrsichtigkeit  -Stabilität/Haltbarkeit der Montage  - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<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> </ul> <p>-Farbe als Integrationsmittel</p>	<p><u>KünstlerInnen z.B.:</u>  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>	
--	--	---	--	---	---	--

Klasse 6 (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		Verbindung zu anderen Fächern
<p>Unterrichts- Vorhaben 5:</p> <p>Symbol, Linie, Buchstabe, Wort – Schrift-Gestaltung z.B. Schrift- u. Bildzeichen entwickeln und anwenden (Brief)</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> </ul>	<p><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u>  Monogramm, Siegel, Zeitungen, Lesezeichen historische Schriften (Ägypten), Geheimschriften, Schatzkarten, Graffiti (Tag, ReverseGraffiti);</p>	<p>Produktion:  Ü1-3  IF1: P1  P5  P6  P10  P11  IF2: P1  P3</p>	<p>Rezeption:  Ü1-3  IF1: R4  R5  R9  R10  R11  IF2: R1  R2</p>	<p>Religion  Naturwissenschaften  Deutsch  Geschichte  Politik</p>

<p>Kalligrafie (Illustration) Graffiti und Street-art</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Typografische Muster und</li> </ul>				
<p><b>Voraussetzungen:</b> Grundkenntnisse im Zeichnen Wirkung von Farbe</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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><u>KünstlerInnen, z.B.:</u> 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>	

Themen in Bezug zu Lernaspekten	Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien	Fachliche Inhalte und Methoden	Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)	Kompetenz-erwartungen	Verbindung zu anderen Fächern
---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------	---	-----------------------	-------------------------------

<p>Unterrichts- Vorhaben 6: Mein Raumerlebnis – Räume darstellen – Einfache Mittel der Raumdarstellung</p> <p>Voraussetzungen: 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, Staffellung, Überschneidung</li> <li>• Anordnung der Elemente auf der Bildfläche</li> <li>• Verblässen der Farben in</li> </ul>	<p><u>Praktische Aufgaben z.B.:</u> 99 Luftballons: Fotos von fliegenden Luftballons, Bauklötzen, Kisten, Containern o.ä., (mit Reihung, Staffellung, 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>Rezeption: 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>Grundlagen der Leistungsbewertung:z.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><u>KünstlerInnen, z.B.:</u> Dürer, Canaletto, Hundertwasser</p>	<p>IF3: P1 P3</p>	<p>IF3: R 1 R3</p>	
--	--	--	---	-----------------------	------------------------	--

<p>Unterrichtsvorhaben7: „Reise nach Fantasia“ – Zufallswerkstatt</p> <p>Voraussetzungen: -Umgang mit Farbe vgl. Jhgst. 5 -Raumdarstellung vgl. Jhgst. 6</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: z.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 (gefundene, geeignete Materialien)</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><u>Praktische Aufgaben, z.B.:</u> Traumwelten und Traumlandschaften Fantasie motive, Verwandlungen, Metamorphose</p> <p><u>KünstlerInnen z.B.:</u> Max Ernst: Der große Wald, Histoire naturelle H. Rosseau: Der Traum Hans Arp Jackson Pollock Joan Miro</p>	<p>Pro- duktion: Ü3,5</p> <p>IF1: P1 P2 P8 P11 IF2: P1 P2 IF3: P1 P4</p>	<p>Re- zeption: Ü1,4,5</p> <p>IF1: R1 R7 R10 R11 IF2: R1 R2 IF3: R1 R4</p>	<p>Biologie, Deutsch</p>
--	---	---	--	--	--	------------------------------

### Unterrichtsvorhaben in den Stufen 7 bis 10

Klasse 7 (ganzjährig, 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
Unterrichtsvorhaben 8:	IF1: Form/Material IF2: S	Plastische Gestaltungsgrundlagen:	<u>Praktische Aufgaben z.B.:</u> Planeten/All Monster/Aliens/Flugobjekte	Produktion: Ü2 Ü5	Re- zeption: Ü1	Naturwissenschaften, Deutsch



<p>„Das Ganze ist mehr als die Summe der Teile“ - Fantastische Objekte bauen -</p> <p>Voraussetzungen: Grundlagen im Umgang mit plastischem Material (vgl. Jhgst.5)</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung</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 - gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</li> </ul>	<p>Bildstrategien IF3: Plastik, Fiktion, Wirklichkeit</p> <p>z.B. Collage, Assemblage, Montage, Ton, Fundstücke, Pappmaché, Plastillin, Draht, Strohhalme, Verpackungsmaterial</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kombinatorik</li> <li>• Vorder-, Rück-, Seitenansicht /Mehrsichtigkeit/ Allansichtigkeit</li> <li>• Dreidimensionale Oberflächenstrukturen</li> <li>• Materialverfremdung ,</li> <li>• Farbe als Integrationsmittel</li> </ul> <p>Verfremden durch Kontextveränderung</p>	<p>Roboter/ Maschinen, der Recyclinghof lebt, ein Wohnwagen nur für mich, Künstleratelier im Schuhkarton, mein Traumzimmer/ Pop-up-Karten</p> <p><u>KünstlerInnen z.B.:</u> Lieshout, Zittel, Tinguely, de St. Phalle, Max Ernst Salvador Dali Picasso (Der Kranich, Der Stier) Bourgeois (Spinnen)</p>	<p>IF1: P4 P6 P8 IF2: P1 P2 IF3: P2 P4</p>	<p>Ü2 Ü3 IF1: R3 R4 R5 R7 IF2: R1 R2 IF3: R2 R4</p>	
---	--	--	---	--	---	--

<p><b>Unterrichtsvorhaben 9: Bilder erzählen Geschichten</b></p> <p>Voraussetzungen: Grundkenntnisse im Zeichnen Wirkung von Farbe Schriftgestaltung vgl. Jgst. 6</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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, personalesoziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF3: Grafik, Expression</p>	<p>Reduktion von Farbe und Form auf Kontur und Fläche Einen Charakter zeichnerisch entwickeln und darstellen (auch von Zufallsergebnissen ausgehend) Darstellen von Bewegung in Bildern Zeichnerische Umsetzung von Körperhaltung, Gestik und Mimik Darstellung von Geräuschen Lettering Wiedererkennbarkeit der Figuren Fachvokabular</p>	<p><u>Praktische Aufgaben:</u> - z.B. einen eigenen Charakter entwickeln -einen Comic zeichnen -Daumenkino als Bewegungsstudie</p> <p><u>Künstler:</u> 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>Unterrichts-vorhaben 10: <b>BEWEGUNG! STOP!</b> dreidimensionale Momentaufnahmen des menschlichen Körpers in Bewegung</p> <p>Voraussetzungen: zB. Bewegungsdarstellung beim Comic, Proportionen beim Comic Jhgst 6 Grundlagen der plastischen Gestaltung</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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>IF1:Form, Material, Zeit</p> <p>IF2: Bildstrategien</p> <p>IF3: Fotografie, Plastik, Film</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, Fotosequenzen)</li> <li>• Möglichkeiten der Darstellung von Bewegung</li> </ul> <p>z.B. Tonrelief, Drahtfiguren (u.U. Draht und Gips), Plastilin, Knetanimation</p>	<p><u>Praktische Aufgaben:</u> z.B. Bewegungsabläufe in Einzelbildern, (Sportfotos), dreidimensional umsetzen Minifilme mit dem Smartphone dreidimensionale Bildverfahren</p> <p><u>KünstlerInnen:</u> <u>(Beispiele)</u> 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>Pro- duktion: Ü1 -4 IF1: 4, 5, 6, 10 IF2: P2, IF3: P1, 3, 6</p>	<p>Re- zeption: Ü1-6 IF1: 56 R2, R1 6,7</p>	<p>Musik Naturwissen- schaften</p> <p>Medienkom- petenzrahmen</p>
--	--	--	---	--	---	---

<p>Unterrichtsvorhaben 11: Etwas Festhalten und weiterspinnen</p> <p>Voraussetzungen: -Umgang mit der Linie -Formfindungsprozesse -Figur/Grund</p>	<p>IF1:Fläche, Form, IF2: Bildstrategien</p> <p>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); Formale und inhaltliche Verbindungen erproben, reflektieren und weiterentwickeln (aus Individuellem wird Verbindendes)</p>	<p><u>Praktische Aufgaben (z.B.):</u> Gegenstände zeichnerisch darstellen und verfremdend/umformend weiterzeichnen; Zentangles erfinden und we Grafische/bildliche Formen weiterlaufen lassen und zu etwas neuem Ganzen verbinden, Kreidezeichnungen auf dem Schulhof iterzeichnen</p>	<p>Pro- 1: duktion Ü1, 2, 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>-Hell-Dunkel-Kontraste</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -Erproben und Anwenden zeichnerischen Materials</p>		<p>Grafische Formstrukturen/ Liniengefüge: Konturen und Strukturen/Schraffuren zur Erzeugung von Helligkeitswerten und Oberflächendarstellungen 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><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> Klapheck, Ungerer, Escher, Kiki Smith, Picasso, Miró, AktionskünstlerInnen</p>	<p>IF3:P1</p>	<p>IF3:R1,6</p>	

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

Klasse 8 (ganzjährig, 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>18</sup>	Verbindung zu anderen Fächern

<p>Unterrichtsvorhaben 12: Mit Ausdruck gestalten: Druckgrafische Gestaltungsprinzipien auf der Basis von Bildvorlagen entwickeln</p> <p>Voraussetzungen: -Zeichnen (Form, Linie, Strukturen) Jhgs. 5 - Komposition Jhgst 6 - Methoden der Bildfindung Jhgst.6 u.7</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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</li> <li>□ Serielles Arbeiten</li> </ul>	<p>praktische Aufgabe (z.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><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> Expressionisten Groz Warhol</p>	<p>Pro- duktion: Ü 1,3,4 IF1: P 1, 5-10 IF2:P1,3, 4 IF3: P1,7</p>	<p>Re- zeption: Ü1,2,3,5 IF1: R 1,7,8,9 IF2:R2,3,5 IF3:R1,7</p>	<p>Naturwissen- schaften Geschichte Medienkompet enzrahmen</p>
--	--	--	--	---	---	--

<p>Unterrichtsvorhaben 13:          Visuell gelenkt werden und lenken“ –          Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen<sup>19</sup></p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: z.B</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos</li> <li>- Reflexionen im Prozess</li> </ul>	<p>IF1:Fläche, Form, Farbe</p> <p>IF2: Bildstrategien</p> <p>IF3: Malerei, Grafik, Persuasion</p>	<p>Gestaltungsmerkmale und ihre persuasiven Wirkungen in Piktogrammen, Schriften, BildText-Kombinationen, insbesondere in Plakaten/Werbung (ca. 18-20 Stunden)</p>	<p>Praktische Aufgabe (z.B.):          Plakat für eine Schulveranstaltung entwerfen;          Werbeplakat für ein Öko-Auto entwerfen, Werbeplakat für Datenschutz, Umweltschutz, 17Goals</p> <p>KünstlerInnen (z.B.):</p>	<p>Produktion:          IF1: P1,5,6          IF2:P5          IF3:P1,7</p>	<p>Rezeption:          IF1: R1,6,9          IF2:R3,5          IF3:R1,7</p>	<p>Deutsch          Biologie (Wahrnehmungspsychologie),          Medienkompetenzrahmen</p>
<p>der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>			<p>Klaus Staeck, Werbekampagnen: Mode, Auto, Google, Facebook,..</p>			

<p>Unterrichtsvorhaben 14: „Gefühlswelten kreieren.“ – Farbe und Form als Ausdrucksmittel inneren Erlebens und innerer Vorstellungen gestalterisch expressiv einsetzen<sup>20</sup></p> <p>Voraussetzungen: Umgang mit Farbe, Farbkontraste, Grundlagen der Malerei, Farbdifferenzierung</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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><u>Praktische Aufgabe</u> (z.B.): Erstellen von „Wut/Liebesbriefen“ durch Einsatz expressiver, gestischer Malerei; Umsetzen eines Musikstückes in ungegenständliche Malerei; Ungegenständliches Malen/Interpretieren eines Gedichtes</p> <p><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> Pollock, Wols, Götz, Twombly</p>	<p>Produktion: Ü 1-4 IF1: P1,6,9, 10 IF2: P1,3,4 IF3: P1,P5</p>	<p>Rezeption: Ü 1-6 IF1: R1,8,9 IF2: R2,3 IF3: R1,R5</p>	<p>Deutsch Musik, Medienkompetenzrahmen</p>
<p>Unterrichtsvorhaben 15: Recycling-Design/Kunst Upcyclen, Recyclen,</p>	<p>IF1: Form/Material IF2: S Bildstrategien IF3: Plastik, Fiktion, Wirklichkeit</p>	<p>Idee, Konzeptentwicklung, gestalterische Umsetzung, Präsentation Formgestaltung Materialeigenschaften (ca. 20 USt.)</p>	<p><u>Praktische Gestaltungsaufgabe:</u> Freie Kunstobjekte oder funktional gebundene Designobjekte  KünstlerInnen (z.B.):</p>	<p>Ü1 Ü2 IF1: P4 P6 P8 IF2: P1 P2</p>	<p>Ü1 Ü2 Ü3 IF1: R3 R4 R5 R7</p>	

	z.B. Collage, Assemblage, Montage, Ton, Fundstücke, Pappmaché, Plastilin, Draht, Strohhalme, Verpackungsma- terial		Tony Cragg, Ai Weiwei, Sophie Calle, Tracey Emin, Joseph Beuys, Damian Hirst, Franz Eggenschwiler, Armand, Kounellis	IF3: P2 P4	IF2: R1 R2 IF3: R2 R4	
--	---	--	---	---------------	--------------------------------	--

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

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

19 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>Unterrichtsvorhaben 16: Räume I – dreidimensionale Darstellung von Innenräumen und Objekten – Konstruktion visionärer Wirklichkeiten</p> <p>Voraussetzungen: -Grundlagen raumschaffender Mittel -grafische Mittel</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u> - Blick auf eine Hochhausstadt aus Sicht der Bauarbeiter - Integration eines Gegenstandes als Blow-up in eine Stadtlandschaft - der Bildschirm als Öffnung und Gefängnis: virtuelle Räume als Ausdruck von Freiheit und gefangen sein</p> <p><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> Abendmahl von Giotto, Abendmahl von Leonardo da Vinci – Brunelleschi – Massaccio – Dreifaltigkeit Raffael Giacometti MC. Escher G.B. Piranesi Werbung Räume in Computerspielen</p>	<p>Produktion: Ü-1,2,3 IF1:P1,2,9,10 IF2: P3 IF3:P1,4</p>	<p>Rezeption: Ü-2,3,6 IF1:R1,2,8,9 IF2:R2 IF3:R1,R4</p>	<p>Naturwissenschaften, Philosophie, Medienkompetenzrahmen</p>
---	--	---	---	---	---	--

<p>Unterrichtsvorhaben 17: Räume II – Innen- und Außenräume bespielen, verändern, inszenieren - „Eingriffe und Zwischenräume“</p> <p>Voraussetzungen: - raumschaffende Mittel - grafische Mittel</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u> Erstellen eines Leporellos zum Thema: Kleine Leute in der großen Stadt Oder: Entwerfen eines alternativen Stadtführers von Essen</p> <p><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> 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>Klasse 10 (halbjährig – 2stündig)</p>						
<p>Themen in Bezug zu Lernaspekten</p>	<p>Inhaltsfelder/ Bildverfahren/ Medien</p>	<p>Fachliche Inhalte und Methoden</p>	<p>Anregungen für den Unterricht (Künstler, Werke, prakt. Aufgabe)</p>	<p>Kompetenz-Erwartungen</p>	<p>Verbindung zu anderen Fächern</p>	

<p>Unterrichtsvorhaben 18: Von linearen Raumkonstruktionen zu Visionen in 3-D- Modellen<sup>23</sup></p> <p>Voraussetzungen: -fotografische Grundlagen - grafische Mittel -plastische Grundlagen</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: z.B -Zwischenergebnisse wie Entwürfe, Skizzen, Fotos - Reflexionen im Prozess der Bildfindung -gestaltetes Endprodukt gemessen an den Kriterien der Aufgabenstellung</p>	<p>IF1:Fläche, Raum, Form, Material IF2: Bildstrategien, personalesoziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF3:Plastik, Architektur, Vision, Dokumentation</p>	<p>Vertiefung der EinFluchtpunktperspektive; Gestaltungs- bzw. Konstruktionsmerkmale von Zwei-Fluchtpunktperspektive; Erzeugung von Raumeindruck auf der Fläche durch Licht- SchattenModellierung; Nutzung zeichnerischer Fähigkeiten und materialexperimenteller Erfahrungen zum planerischen Gestalten und Realisieren von visionären, fiktionalen architektonischen Konstrukten (ca. 14-16 Ustd.)</p>	<p><u>Praktische Aufgabe</u> (z.B.): Gestalten von Architekturmodellen von Funktionsbauten; Architektur als plastische Großform – Experimente und Variationen mit dem Kubus aus Papier <u>KünstlerInnen/Werke</u> (z.B.): Erwin Heerich, BauhausArchitekten (Gropius,...), Hundertwasser, Zaha Hadid, Architektur aus dem 3-D—Drucker, nachhaltiges Bauen</p>	<p>Ü:1,2,3, 5 IF1: P 2,3,6,7 IF2: P2,4 IF3: P1,2,6</p>	<p>Ü:2,3,6 IF1: R 2,3,4 IF2: R 1,3 IF3: R 2,4,6</p>	<p>Naturwissenschaften; Erdkunde</p>
---	--	--	---	--	---	--

<p>Unterrichtsvorhaben 19: „Rasante Fahrten erlebbar machen“ – mit filmischen, zeichner., malerischen Mitteln das Phänomen der Geschwindigkeit expressiv gestalten<sup>24</sup></p> <p>Voraussetzungen: -fotografische Grundlagen - grafische Mittel -plastische Grundlagen</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u> 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><u>Werke/KünstlerInnen (z.B.):</u> 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>Unterrichtsvorhaben 20: „In den Fokus rücken“<sup>25</sup></p> <p>– Wahrnehmung durch fotografische</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><u>Praktische Aufgabe (z.B.):</u> 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: 4,5 3</p>	<p>Biologie, Erdkunde, Sowi, Wiwi Medienkompetenzrahmen</p>

<p>Gestaltungsmittel gezielt steuern und bestimmen</p> <p>Voraussetzungen: - fotografische Grundlagen - filmische Grundlagen</p> <p>Grundlagen der Leistungsbewertung: 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 KÜchentisches“); Essensbilder; Weizen: „Von der Entstehung, über die Ernte, Verarbeitung, Transport, Logistik, zum Endverbraucher...“</p> <p><u>KünstlerInnen (z.B.):</u> Geschichte des Stillebens Struth Gursky</p>	<p>IF3: P1,7</p>	<p>IF3: R1,7</p>	
--	-----------------------------------	---	--	------------------	------------------	--

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

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)

—

—

—