

Schuleigener Arbeitsplan Kunst



Jahrgänge 5-13

Schuleigener Arbeitsplan Kunst

Inhaltsverzeichnis

Themen

Jahrgang 5

2

Jahrgang 6

4

Jahrgang 7

6

Jahrgang 8

8

Jahrgang 9

10

Jahrgang 10

13

Anmerkungen zur Oberstufe

15

Operatoren

20

Medienkonzept/Medienkompetenz

23

Fachkonferenzen und Dienstbesprechungen

26

Kompetenzfeststellung/Leistungsbewertung

26

Jahrgang 5

Bild des Menschen



Thema: Inszenierung (Grundlagen Komposition)	
<p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen ein inszeniertes Porträt und erproben dazu <i>Mimik, Gestik, Körpersprache</i> • setzen es fotografisch um • gestalten Orte und Situationen zur Erstellung einer Fotografie • nutzen einfache Gestaltungsmittel der Fotografie • setzen digitale Medien ein • ordnen Bildelemente nach einfachen <i>Kompositionsprinzipien</i> an (einfache geometrische Formen) • erproben die Wirkungen unterschiedlicher Anordnungen 	<p>Rezeption</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren <i>fotografische Gestaltungsmittel</i> (Bildaufbau, Einstellungsgröße, Schärfe, Licht) an Bildbeispielen (z. B. A. Sander, C. Sherman) und beschreiben ihre Wirkung • unterscheiden Arten der <i>Porträtfotografie</i> (Nahaufnahme, Halbtotale, Ganzkörper) • erfassen Bildmotive und beschreiben diese nach sinnvollen Kriterien (Wesentliches von Unwesentlichem getrennt, Vorder- Mittel- und Hintergrund) • erkennen und benennen einfache Prinzipien der <i>Anordnung</i> und erläutern Bezüge zwischen Mitteln der Inszenierung • interpretieren Bilder, indem sie Vermutungen über Bildaussagen aufstellen • reflektieren mit Hilfe einer <i>Kunstmappe</i> ihre künstlerischen Prozesse • kennen und vergleichen Formen und Bedeutung des künstlerischen <i>Portraits</i> von Kindern und Jugendlichen (z. B. Otto Runge, Käthe Kollwitz)
Operatoren	
erfahren, erfinden, experimentieren, inszenieren	benennen, analysieren
Begriffe und Literatur	
<ul style="list-style-type: none"> • Portrait, Gestik, Mimik, Körpersprache, Komposition, Interpretation, digitale und analoge Fotografie, Camera Obscura, Blende, Zeit, Belichtung, Lichtempfindlichkeit, Kameraeinstellung, Kameraperspektive, Auflösung, dpi • „Bildende Kunst“, Bd. 1, S.112 ff; „Bildende Kunst“, Bd. 2, S. 112 ff; „Bildende Kunst“, Bd. 3, S. 76 ff 	

Bild des Raumes



Thema: Fantastische Räume (Grundlagen Farbe)	
Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> • erfinden malerisch fantastische Räume • bauen eine fantastische raumhafte Konstruktion • erproben verschiedenen Materialien, Verbindungs möglichkeiten und Werkzeuge und setzen diese sachgerecht ein (z. B. Holz, Gips, Pappmaché...) • erfahren Innen- und Außenraum spielerisch bzw. experimentell und leiten Eigenschaften ab • gestalten Räume und Bauten nach ästhetischen und konstruktiven Merkmalen • verwenden Farbmischungen und setzen deckende und lasierende Maltechniken ein verwendet malerisch Farbkontraste (komplementär, warm/kalt, hell/dunkel) <p>erproben Farbe als Ausdrucksmittel (Farbe und Wirkung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • leiten (spielerisch) Eigenschaften von Innen- und Außenraum ab • benennen Beispiele der fantastischen Architektur oder der künstlerischen Rauminstallation • nehmen Raumwirkungen wahr • beschreiben Materialwirkungen, Formcharakter (eckig, rund...) und Kontraste (Farbe, Dunkelheit, Formen...) • nehmen Raum- und Materialwirkungen wahr • erkennen und benennen Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben • benennen wesentliche Farbkontraste (komplementär, warm/kalt, hell/dunkel) • benennen einfache bildsprachliche Mittel (Farbgebung, Kontraste, Anordnung) und nennen deren Wirkung • kennen verschiedene Aspekte von Architektur (Funktion, Formen, Bauelemente, Architekten) • analysieren Ausdruckswerte von Farben in eigenen und fremden Bildern (insbesondere Ausdrucksfarbe) • erkennen und benennen wahrgenommene Bildstimmungen
Operatoren	
erproben, erfahren, erfinden, experimentieren	benennen, analysieren
Begriffe und Literatur	
<ul style="list-style-type: none"> - Formcharakter, Farbkontraste, Komplementärfarbe, Architektur, Grundriss, Plan - „Bildende Kunst“, Bd. 3, S. 156 f. 	

Jahrgang 6

Bild der Zeit



Thema: Bildsequenz (Grundlagen Linie)

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> gestalten ein Bilderbuch bzw. eine Bildsequenz durch Kombination unterschiedlicher <i>grafischer Verfahren</i> (z. B. verschiedene Stifte, einfache Drucktechniken, Mischtechniken) erproben <i>einfache Drucktechniken</i> und wenden sie an (Monotypie, Materialdruck, Stempeldruck) unterscheiden aleatorische Druckverfahren und setzen diese ein erproben unterschiedliche grafische Spuren, Techniken und Verfahren und wenden diese an gestalten ein Layout, insbesondere durch die Montage von Bild und Text 	<ul style="list-style-type: none"> analysieren ausgewählte Bildsequenzen Hinblick auf ihre Gestaltung, insbesondere <i>Text-Bild-Bezüge</i> (<i>textbegleitend, interpretierend, gegenläufig</i>) nutzen vorhandene Darstellungen als Anregung für das eigene Gestalten vergleichen unterschiedliche Bilderbücher und erläutern die Text-Bild-Verknüpfung sowie Aufbau und Gestaltung erkennen und benennen <i>grafische Elemente</i> (Punkt, Linie, Fläche, Schraffuren) und <i>Mittel des Ausdrucks</i> (Hell-Dunkel, Struktur, Bewegung) erkennen die Gestaltung von <i>Büchern</i> (Titel, Inhalt), Illustrationen (Bilduntersuchung) und weiteren Medienerzeugnissen (Zeitungen, Zeitschriften, Comics) befassen sich mit grafischen Werken zu Beginn der Neuzeit (z. B. Albrecht Dürer, Leonardo da Vinci)

Operatoren

erproben, gestalten, variieren, planen	!	benennen, ordnen, schildern, vergleichen, eine Problemlösung finden
--	---	---

Begriffe und Literatur

<ul style="list-style-type: none"> - Sequenz, Comic, Manga, Illustration, Lautmalerei, Panel, Bewegungslinien/Speedlines, Sprechblasen, Layout, Text-Bild-Verknüpfungen, Punkt, Linie, Fläche, Schraffuren, Struktur, Drucktechniken, Mischtechniken - „Bildende Kunst“, Bd. 1, S. 74 f ; „Bildende Kunst“ Bd. 2, S. 50 f; „Bildende Kunst“ Bd. 2, , S. 138 f.
--

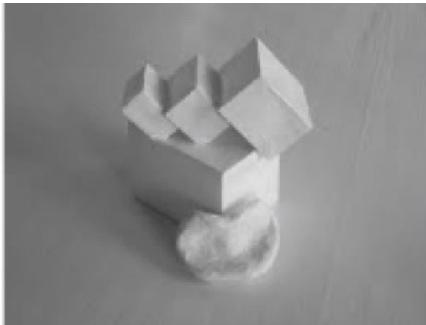
Prozessbezogene Kompetenzen am Ende von Jahrgang 6

Produktion	Rezeption
<p>imaginieren und kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • imaginieren spielerisch, fantasievoll Bilder und sprechen darüber <p>gestalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erproben Materialien spielerisch und experimentieren mit Techniken • nutzen Werkzeuge sachgerecht • erproben Ausdrucksmöglichkeiten der Bildsprache 	<p>beschreiben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben anschaulich Bilder / unterscheiden Wesentliches von Unwesentlichem • ordnen Bildelemente und verknüpfen sie • erläutern wahrgenommene Stimmungen <p>analysieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • benennen einfache bildsprachliche Mittel und deren Wirkungen

<p>reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben Bildfindungsprozesse • benennen ihre Erfahrungen mit Gestaltungsprozessen • dokumentieren Gestaltungsprozesse <p>präsentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben ihre Bilder • ordnen eigene und fremde Bilder nach Kriterien, benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede • erproben Präsentationsmöglichkeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • ordnen Bildelemente und verknüpfen sie • benennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede <p>interpretieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • nennen einen ersten Eindruck • deuten Bilder aufgrund ihrer Erfahrungen • vergleichen Bilder • bewerten Bilder
---	---

Jahrgang 7

Bild des Menschen



Figurative Plastik (Grundlagen Farbe)	
Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> entwickeln und gestalten figurative <i>Plastiken</i> oder <i>Skulpturen</i> im Spannungsfeld von <i>Gegenständlichkeit</i> und <i>Abstraktion</i> setzen gezielt und aufgabenbezogen <i>bildsprachliche Mittel</i> ein wenden ein <i>additives</i> und/oder <i>subtraktives Verfahren</i> an erkunden <i>Eigenart der Werkstoffe und Materialien</i> in gestalterischen und funktionalen Zusammenhängen nutzen <i>Skizzen / Bozetti</i> zur Gestaltfindung setzen angemessene plastische Materialien ein (z. B. Ton, Draht, Pappmaché, Speckstein...) setzen <i>verschiedene Materialien und Werkzeuge</i> sachgerecht ein nutzen grafische Mittel für figürliches Zeichnen stellen menschliche Proportionen korrekt dar 	<ul style="list-style-type: none"> analysieren <i>bildsprachliche Mittel</i> von <i>Plastiken/Skulpturen</i> und leiten Wirkungen ab (z. B. Größe, Proportionen, Oberflächenspannung, Formensprache, Figuration/Abstraktion, Körper-Raum-Beziehung, Ansichtigkeit, Licht/Schatten, Bewegung, Komposition) Einführung in die Analyse von Plastiken unterscheiden <i>additive</i> und <i>subtraktive Verfahren</i> haben Einblicke in figurative Werke bedeutender <i>Bildhauer</i> (Giacometto, de Saint-Phalle) sowie in <i>Stilmerkmale</i> der Plastik im Unterschied zur Figuration und Abstraktion beschreiben ihren Arbeitsprozess und präsentieren Ergebnisse
Operatoren	
erproben, gestalten	ableiten, analysieren, präsentieren, bewerten
Begriffe und Literatur	
<ul style="list-style-type: none"> - Abstraktion/Gegenständlichkeit, Oberflächenspannung, Proportionen, Statik/Dynamik, konvex/konkav, additiv, substraktiv - Skulptur, Plastik - „Bildende Kunst“, Bd. 2, S. 80 f. 	

Bild der Dinge



Objektdarstellung (Grundlagen Linie, Komposition)

Produktion

- stellen Dinge nach der Anschauung dar (proportional, stofflich und plastisch)
- stellen Bilder mit Hilfe einer *druckgrafischen Technik* her (Hoch-/Tiefdruck)
- erproben *verschiedene grafische Mittel und Techniken* (Stifte, Zeichenfeder, Schraffuren...) sowie Ausdrucksmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten verschiedener grafischer Mittel
- nutzen grafische und malerische Mittel im Spannungsfeld von Darstellungswert und Ausdruckswert

Rezeption

- analysieren grafische und malerische Arbeiten hinsichtlich ihrer Wirkungen
- vergleichen Bildbeispiele hinsichtlich *Ausdruckswert und Abbildhaftigkeit*
- analysieren Druckerzeugnisse auf ihre spezifische Formensprache (z. B. *Radierung*, *Holzschnitt*, *Aquatinta*, *Lithografie*)
- analysieren Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung naturalistischer Wirklichkeitsdarstellung
- erlangen Einblicke in Ausdrucksformen der Druckgrafik
- planen Bildlösungen durch alternative Ideen und begründen ihre künstlerischen Entscheidung

Operatoren

erproben, zeichnen, gestalten

analysieren, entscheiden

Begriffe und Literatur

- grafische Mittel (Punkt, Linie, Kontur, Struktur, Schraffur: Parallel-, Kreuz-, Bogenlinienschraffur, Schummern, Strichen, Punkten), Plastizität, Stofflichkeit, Ordnungsprinzipien (Reihung, Rhythmus, Ballung, Streuung, Schwerpunkt, Symmetrie), Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Symbol- und Ausdrucksfarbe)
- Drucktechniken (Hochdruck: Linol-, Holzschnitt, Weißlinienschnitt, Schwarzlinienschnitt, Tiefdruck: Radierung, Kaltnadelradierung, Ätzradierung, Kupferstich, Flachdruck)
- „Bildende Kunst“, Bd. 1, S. 70- 74; „Bildende Kunst“, Bd. 2, S. 70- 74.

Jahrgang 8

Bild des Raumes



Raumdarstellung (Grundlagen Linie)

Produktion:

- stellen Innen-/ Außenräume durch den Einsatz linearperspektivischer Verfahren (Parallel-, Zentral und Zweifluchtpunktperspektive) und raumbildender Gestaltungselemente (*Größenabnahme, Höhenunterschiede, Überdeckung, Staffelung*) dar
- realisieren räumliche Wirkung auf der Fläche
- nutzen grafische Mittel für gegenständliche Zeichnungen

Rezeption:

- analysieren verschiedene Mittel der Raumgestaltung
- analysieren Zeichnungen hinsichtlich der Umsetzung naturalistischer Wirklichkeitsdarstellung (Perspektive, Strukturen, Dunkelheit)
- verfügen über *grundlegende fachsprachliche Begriffe einer Bildbeschreibung* (Vorder-, Mittel-, Hintergrund, naturalistische/abstrakte Darstellung...)
- erhalten Einsicht in die Veränderung der Raumdarstellung und der Sichtweise von Wirklichkeit zu Beginn der Neuzeit (z. B. da Vincis „Das letzte Abendmahl“) deuten bildsprachliche Mittel in ihrem Motivzusammenhang und belegen Deutungen am Bild, ziehen Kontexte heran (z. B. da Vincis „Das letzte Abendmahl“)

Operatoren

Zeichnen, konstruieren, (um-)gestalten

recherchieren, analysieren, (um-)deuten

Begriffe und Literatur

- Parallel-, Zentral- und Zweifluchtpunktperspektive, Fluchtpunkt, Horizontlinie, Betrachterstandpunkt, raumschaffende Mittel (Größenabnahme, Höhenunterschied, Überdeckung, Staffelung), Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Renaissance
- „Bildende Kunst“, Bd. 3, S. 6-31.

Bild der Zeit



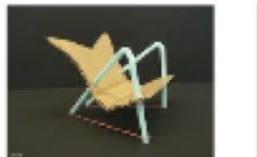
Fotosequenz (Grundlagen Komposition, Farbe)	
<p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • erstellen eine Fotosequenz aus Einzelbildern (z. B. Storyboard, Filmstills, Joiner, Fotoroman) • nutzen <i>fotografische Gestaltungsmittel</i> und <i>einfache Mittel der Bildbearbeitung</i> (GIMP: z. B. ausschneiden, skalieren) • dokumentieren die Bearbeitung und präsentieren die Ergebnisse • setzen <i>kompositorische Prinzipien</i> ein • erproben alternative Kompositionen 	<p>Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • analysieren Fotosequenzen und deren Gestaltungsmittel • recherchieren, untersuchen und bewerten Bildbeispiele hinsichtlich der Umsetzung von Zeit (z. B. Dalis „Beständigkeit der Erinnerung“, Monets „Heuhaufen“) • untersuchen und benennen die Wirkung unterschiedlicher Bildkombinationen (z. B. Collagen von Heartfield) • begründen die bildsprachlichen Mittel (Komposition, Farbgebung) eigener und fremder Foto- bzw. Filmarbeiten • vergleichen Beispiele der künstlerischen Fotografie hinsichtlich statischer Bildinszenierung und bewegtem Bildmoment (z. B. Etienne-Jules Marey, Jacques-Henri Lartigue, Ray Man, David Hockney) • erkennen und benennen wesentliche kompositorische Prinzipien (z. B. geometrische Formen) • erstellen <i>aussagekräftige Kompositionsskizzen</i>
Operatoren	
dokumentieren, erproben, optimieren	beschreiben, analysieren, bewerten
Begriffe und Literatur	
<ul style="list-style-type: none"> - Einstellungsgrößen (Totale, Halbtotale, Nah, Detailaufnahme), Kameraperspektive (Vogel-, Normal- und Froschperspektive), Tiefenschärfe, Blende, Belichtungszeit, Bewegungsunschärfe, Montage, Panel, Storyboard, skalieren, Komposition 	
„Bewertete digitale Leistung“	
Fotostory (o. Ä.) mit Handy oder Digitalkamera aufgenommen und eventuell mit Bildbearbeitung (GIMP) weiterentwickelt	Kreative Mediengestaltung, instrumentell-qualifikatorische Medienkunde

Methoden am Ende von Jahrgang 8

<p>Produktion</p> <p>imaginieren und kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • imaginieren unterschiedliche Bildideen und tauschen sich darüber aus • planen und gestalten • wenden unterschiedliche Gestaltungstechniken an <ul style="list-style-type: none"> • nutzen bildnerische Verfahren und künstlerische Strategien zur Umsetzung eigener Absichten • setzen Materialien, Werkzeuge und Techniken sachgerecht und wirkungsvoll ein • wenden absichtsvoll bildsprachliche Mittel an <p>reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben und dokumentieren Bildfindungsprozesse und Gestaltungsverfahren • strukturieren Gestaltungsprozesse • variieren Bildlösungen und optimieren Bildideen • bewerten Ausdrucksmöglichkeiten unterschiedlicher Verfahren <p>präsentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erläutern ihre Ergebnisse • reflektieren eigene und fremde Bilder und nehmen Stellung • erproben Präsentationsmöglichkeiten und reflektieren deren Wirkungen 	<p>Rezeption</p> <p>beschreiben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben differenziert und anschaulich Bilder • strukturieren die Beschreibung <p>analysieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • benennen bildsprachliche Strukturen • leiten Wirkungen von Gestaltungsmitteln ab • nutzen grundlegende fachsprachliche Begriffe <p>interpretieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • deuten ausgewählte Bildelemente und bildsprachliche Mittel in ihrem formalen und motivischen Zusammenhang • weisen Deutungen am Bild nach und recherchieren Kontexte, • vertreten begründet eigene Wertungen • vergleichen Bilder nach Kriterien
--	--

Jahrgang 9

Bild der Dinge



Design (Grundlagen Linie)	
Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> entwickeln und skizzieren zielgruppenbezogen und auf Basis von Designkriterien (Funktion, Ästhetik, Symbolik) Ideen zu einem Produkt setzen eine grafische Designaufgabe wirkungsvoll um (von der Entwurfszeichnung bis zur Präsentation) setzen designorientierte Findungsprozesse und Lösungsstrategien ein entwickeln verschiedene Ideen in einem Entwurfsprozess und stellen einen Entwurf angemessen dar präsentieren und reflektieren die Arbeitsergebnisse visualisieren Designkonzeptionen 	<ul style="list-style-type: none"> analysieren Beispiele des Produkt- oder Kommunikationsdesigns vergleichen und bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische, symbolische Funktionen erkennen und benennen unterschiedliche Interessen bei der Konzeption von Werbestrategien (Produkt-/Imagewerbung) und reflektieren diese erläutern die Entwicklung eines Gebrauchsgegenstands als Beispiel für Designgeschichte erprobieren selbstständig und kooperativ Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen unterscheiden Materialien hinsichtlich ihrer Wirkungen analysieren eigene und fremde Entwurfszeichnungen
Operatoren	
entwickeln, visualisieren, optimieren	betrachten, erkennen, vergleichen
Begriffe und Literatur	
Designfunktion (ästhetisch, praktisch, symbolisch), Zielgruppe, Produkt-, Imagewerbung - „Bildende Kunst“, Bd. 2, S. 30ff.	
„Bewertete digitale Leistung“	
Werdeplakate oder -anzeige mit Bildbearbeitungsprogramm (GIMP) erstellen	Innovative Mediengestaltung, reflexive Medienkritik im Umgang mit Werbung

Bild des Raumes

Gebauter Raum (Grundlagen Linie)

Produktion	Rezeption
-------------------	------------------

<ul style="list-style-type: none"> • planen und visualisieren Architektur • erweitern zeichnerische Kenntnisse architekturbezogene Darstellungsverfahren • erstellen Arbeitsmodelle 	<ul style="list-style-type: none"> • analysieren Bauwerke und Modelle bezüglich architektonischer Motive, Gestaltungsmittel und Bauprinzipien (Funktion, Stil, Dekor) • erkennen und vergleichen Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur • beurteilen anhand der erworbenen Kompetenzen eigene Modelle und reale Architekturen im Hinblick auf Gestaltungsprinzipien und ggf. die Entwurfsidee • haben Einblicke in Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur (Klassiker der Moderne) • erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen
Operatoren	
erproben, entwickeln, variieren, optimieren, konzipieren, gestalten, erfinden	begründen, erörtern, entscheiden, vergleichen, analysieren, kritisch bewerten, Stellung nehmen
Begriffe und Literatur	
Grundriss, Aufriss, Architekturanalyse, Ornamente, Dekor	

Jahrgang 10

Bild des Menschen

Menschendarstellung (Grundlagen Komposition, Farbe)	
Produktion	<ul style="list-style-type: none"> planen und gestalten durch reflektierte bildsprachliche Entscheidungen Bilder des Menschen entwickeln über Skizzen, Studien und andere Impulse eine Lösung und verdichten bzw. optimieren diese fertigen Studien zur Gestalt des Menschen an (Proportionen, Hilfslinien)
	<ul style="list-style-type: none"> Rezeption erläutern unterschiedliche Funktionen des Porträts (Selbstportrait, Herrscherportrait...) beschreiben, analysieren, interpretieren und vergleichen exemplarische Bilder zum Thema aus der historischen und zeitgenössischen Kunst interpretieren unter werkimmanenteren und werktranszendenten Aspekten haben Einblicke in kunsthistorische Kontexte des Porträts (Renaissance, Barock, Realismus, Expressionismus, Moderne)
Operatoren	
planen, gestalten	erläutern, analysieren, vergleichen
Begriffe und Literatur	
Bildanalyse, Ansichten, Ausschnitt, Funktionen und Gattungen des Portraits	

Bild der Zeit

Film (Grundlagen Linie, Komposition)	
Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> realisieren filmische Projekte (z. B. einen Kurzfilm, einen Experimentalfilm oder filmisch eine künstlerische Aktion) erstellen (grafisch oder fotografisch) ein Storyboard verwenden Montageformen setzen fotografische oder filmsprachliche Mittel ein 	<ul style="list-style-type: none"> benennen filmsprachliche Mittel und deren Wirkungen in fremden und eigenen Filmen (Einstellungsgrößen, Filmschnitt) analysieren Filmsequenzen und filmdramaturgische Mittel und leiten Wirkungen ab erläutern die bedeutungsstiftende Funktion der Filmmontage erkennen Formen und Funktionen von Storyboards reflektieren und präsentieren die Ergebnisse kennen Beispiele des Films (z. B. Citizen Kane)
Operatoren	
erproben, experimentieren, inszenieren, entwickeln, variieren, optimieren, konzipieren, visualisieren, gestalten	begründen, erörtern, entscheiden, vergleichen, analysieren, kritisch bewerten, Stellung nehmen
Begriffe und Literatur	
Montage, Einstellungsgrößen (Weite, Totale, Halbtotale, Nahe, Detail), Mise-en-scène, Kameraperspektiven	
„Bewertete digitale Leistung“	
Filmsequenz planen, vorbereiten und aufnehmen und schneiden (MovieMaker oder iMovie)	Kreative Mediennutzung

Methoden am Ende von Jahrgang 10

<p>Produktion</p> <p>imaginieren und kommunizieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • imaginieren vielfältige, originelle und kreative Bildideen und kommunizieren diese <p>planen und gestalten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln Bildideen, Studienreihen und optimieren Gestaltungslösungen • nutzen unterschiedliche Verfahren und künstlerische Strategien und setzen diese bei der Lösungsfundung um <p>reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erläutern und überprüfen Bildfindungsprozesse • planen Arbeitsprozesse und entwickeln Zielvorstellungen • nutzen Verfahren des auftragsgebundenen Arbeitens • finden und bewerten Lösungen für gegebene Problemstellungen, • erläutern die Intention und den Bildfindungsprozess, begründen wesentliche gestalterische Entscheidungen und bewerten das Ergebnis <p>präsentieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • vergleichen Bilder und bewerten diese • entwickeln Ausstellungsmöglichkeiten für ihre Präsentationen und nutzen diese 	<p>Rezeption</p> <p>beschreiben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • beschreiben differenziert, anschaulich und strukturiert Bilder • bewerten die Bildelemente nach ihrer Bedeutung <p>analysieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erklären formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern • erläutern in einer gegliederten formsprachlichen Analyse nachweisend bildwirksame Strukturen, • nutzen angemessene Fachsprache <p>interpretieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • erschließen selbstständig Bilder • interpretieren unter werkimmannen und werktranszendenten Aspekten • bewerten einzelne Deutungsansätze • erörtern Alternativen • beziehen begründet Stellung • vergleichen differenziert Bilder
---	---

Anmerkungen zur Oberstufe

Einführungsphase

Kompetenzen (Vorgaben durch das KC)	Inhaltliche Umsetzung an der IGS Buchholz	Fachspezifische Absprachen	Vorgaben für das Abitur
<p>Aufbauend auf den in Sek I erlernten Kenntnissen und Fähigkeiten wiederholen und vertiefen die SuS Kompetenzen aus den Bereichen Produktion und Rezeption.</p> <p>Produktion: - experimentieren und suchen spielerisch - gestalten planvoll - arbeiten prozessbewusst und finden individuelle Strategien zur Lösung - variiieren und optimieren die Gestaltung - erproben gestalterische Techniken und setzen diese zielbezogen ein - präsentieren Ergebnisse und reflektieren Prozesse</p> <p>Rezeption: - erproben sachgerechtes und zielorientiertes Vorgehen - planen und strukturieren sinnvoll aufbauende Teilschritte - lernen exemplarisch Verfahren der Bildanalyse kennen, die sich an geeigneten Wissenschaftsmethoden anlehnen, und nutzen diese - setzen veranschaulichend praktisch-rezeptive Verfahren um - präsentieren und reflektieren Arbeitsergebnisse - drücken sich fachsprachlich angemessen aus - beschreiben, analysieren, interpretieren und bewerten Bildbeispiele angemessen</p>	<p>Anhand von zwei sich ergänzender Themen aus dieser (vom Jahrgangsteam festgelegt) werden die Kompetenzen wiederholt und vertieft:</p> <ul style="list-style-type: none"> Bild des Menschen <ul style="list-style-type: none"> - Der Blick in den Spiegel - Menschenbild und Massenmedien Bild der Dinge <ul style="list-style-type: none"> - Das verfremdete Ding - Figurative und abstrakte Plastik Bild des Raums <ul style="list-style-type: none"> - Innenraum und Außenwelt - Großstadtbilder Bild der Zeit <ul style="list-style-type: none"> - Sequentielle Kunst - Der fotografierte Augenblick 	<p>Besonderes Unterrichtsprinzip ist die Werkstatt, das es dem Schüler ermöglicht, selbstständig künstlerisch tätig zu werden (kann in der E-Phase erprobt werden)</p> <p>Eine selbst angefertigte Künstlermappe soll zur praktischen Bewertung herangezogen werden</p> <p>Fächerübergreif: Generell bietet es sich an Kunstepochen in Verbindung mit zeitgenössischer Literatur und Musik zu betrachten.</p> <p>Projekte/ Besonderheiten: Künstlerische Projekte bieten sich an, selbstbestimmte Exkursionen in die Hamburger Kunsthalle, Deichtorhallen, Kunstverein Buchholz, Kunststätte Bossard</p> <p>Kooperationen: Kunstverein Buchholz (angestrebts)</p>	<p>Einblicke in das Arbeiten im grundlegenden und erhöhten Niveau geben</p> <p>Bei der Themenwahl sind die jeweiligen Vorgaben unbedingt zu beachten, sodass es keine Überschneidungen gibt, sondern eine entsprechende Vorbereitung</p>

„bewertete digitale Leistung“

Kompositions- und Räumlichkeitsskizze digital erstellen (mit Paint, ActiveInspire oder GIMP)	Innovative Mediengestaltung
--	-----------------------------

Qualifikationsphase (Abitur 2020/2021)

Kompetenzen	Bildvorgabe	Kunstgeschichtliches Wissen	Anmerkung
Kernthema 1 Bild des Menschen: Der Mensch in der Krise			
Kerninhalt 1: Künstlerische Grafik: Der Mensch in der Krise			
Produktion: - die Schülerinnen und Schüler gestalten Handzeichnungen zum Thema Menschen in	- Bildvorgabe 5 Käthe Kollwitz, Heimarbeit, Blatt 1 der Folge „Bilder vom Elend“, 1909,	- Die Darstellung des Menschen in der kritischen Grafik seit der 2. Hälfte des 19. Jahrhunderts	verbindlich für Kurse auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau

Beziehungen - Unterrichtsprinzip Werkstatt - prozessbezogenen Kompetenzen	publiziert am 1. November 1909 in der Zeitschrift „Simplicissimus“. Schwarze Kreide auf Ingres-Bütten, 582 mm x 450 mm, Kunsthalle Bremen - weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft		
Kerninhalt 2: Positionen der Porträtaufzeichnungen			
Produktion - die Schülerinnen und Schüler und realisieren eigenständige grafische Gestaltungen in der Auseinandersetzung mit der Bildgattung Porträt - Unterrichtsprinzip Werkstatt	Bildvorgabe 6 Horst Janssen, Selbst, aus der Folge „Hanno's Tod“, 1972. Strichätzung, Flächenätzung, Kaltnadel, 222 mm x 148 mm, Kunsthalle Bremen - weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft	Zentrale künstlerische Positionen des Porträts in Grafik und Malerei des 20. Jahrhunderts	verbindlich nur für Kurse auf erhöhtem Anforderungsniveau
Kernthema 2: Bild der Dinge: Das Ding in Gebrauch			
Kerninhalt 3: Industriedesign: Sitzmo bel			
Produktion: - Die Schülerinnen und Schüler gestalten Sitzmo bel in Skizzen, Reinzeichnungen und Modellen	Bildvorgabe 3 – Marcel Breuer, Stahlrohrsessel „Wassily“, Entwurf 1925, Stahlrohr, Leder	Entwicklung des Designs industriell hergestellter Sitzmo bel des 20. und 21. Jahrhunderts	verbindlich für Kurse auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau
Rezeption: - Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Sitzmo bel.	- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft		
Kerninhalt 4: Leuchten und Lichtobjekte			
Produktion: - Die Schülerinnen und Schüler gestalten Lichtobjekte in Skizzen, Reinzeichnungen und Modellen.	Bildvorgabe 4 Alberto Meda, Hängeleuchte „Titania“, 1989, Aluminium, siebbedrucktes Polycarbonat, Länge 70 cm, Breite 27 cm, Höhe 8 cm, Abhangungsfläche 300 cm	Entwicklung des Designs von Leuchten und Lichtobjekten des 20. und 21. Jahrhunderts	verbindlich nur für Kurse auf erhöhtem Anforderungsniveau
Rezeption: - Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Leuchten und Lichtobjekte.	- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft		
Kernthema 3/1: Bild der Zeit: Tod und Vergänglichkeit			

Kerninhalt 5/1: Bilder der Vergänglichkeit

Produktion: - Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bilder zum Thema Vergänglichkeit Rezeption: - Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Bilder zum Thema Vergänglichkeit	- Bildvorgabe 5a/1a David Bailly, Selbstbildnis mit Vanitasstillleben, 1651, Öl auf Holz, 89,5 cm x 122 cm, Stedelijk Museum De Lakenhal, Leiden - Bildvorgabe 5b/1b Oskar Kokoschka, Sturmflut in Hamburg, 1962, Öl auf Leinwand, 90 cm x 118 cm, Hamburger Kunsthalle - weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft	- Vergänglichkeit und Tod als Motiv im Stillleben	verbindlich für Kurse auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau
---	---	---	---

Kerninhalt 6/2: Farbmaterie und Malprozess

Produktion: - Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bilder bezüglich Materialität und Prozesshaftigkeit im Bereich der Malerei Rezeption: - Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Bilder bezüglich Materialität und Prozesshaftigkeit im Bereich der Malerei.	Bildvorgabe 6/2 Emil Schumacher, Rofos, 1960, Öl auf Leinwand, 100 cm x 80 cm, Städtische Kunsthalle, Recklinghausen - weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft	- Material und Prozess in der Malerei ab der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts	verbindlich nur für Kurse auf erhöhtem Anforderungsniveau
--	--	--	---

Abitur 2020: Viertes Halbjahr: Vorbereitung Abitur

Produktion

- die Schülerinnen und Schüler arbeiten nach dem Unterrichtsprinzip Werkstatt

Rezeption

- Vernetzung der Kerninhalte, der Kompetenzen und des kunstgeschichtlichen Wissens

Abitur 2021: Kernthema 2: Bild des Raumes: Thema durch die Lehrkraft zu formulieren

Kerninhalt 3: Das Bild der Stadt

Produktion: Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bilder urbaner Raumsituationen grafisch und malerisch. Rezeption: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Bilder urbaner Raumsituationen	Bildvorgabe 3a Idealstadt, Maler aus Mittelitalien, vormals Piero della Francesca zugeschrieben, circa 1480-1490, Öl auf Holz, Galleria Nazionale delle Marche Urbino, 67 cm x 239 cm Bildvorgabe 3b Rudolf Schoofs, Paris, Centre Pompidou, Rue de Rivoli, 1979, überarbeitet 1980, Bleistiftzeichnung,	Die Wahrnehmung des städtischen Raums in Darstellungen der Renaissance und Moderne	verbindlich für Kurse auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau
--	---	--	---

	<p>73 cm x 102 cm, Privatbesitz</p> <p>- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft</p>		
Kerninhalt 4: Stadt als Lebensraum: Platzgestaltung			
<p>Produktion: Die Schülerinnen und Schüler gestalten in Skizzen, Plänen und Volumenmodellen öffentliche Plätze im Bestand</p> <p>Rezeption: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen öffentliche Plätze.</p>	<p>Bildvorgabe 4: Landhausplatz Innsbruck, LAAC Architekten, 2009/2010</p> <p>- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft</p>	<p>Neu- und Umgestaltung europäischer Plätze ab der Mitte des 20. Jahrhunderts</p>	verbindlich nur für Kurse auf erhöhtem Anforderungsniveau
Kernthema 3: Bild des Menschen: Thema durch die Lehrkraft zu formulieren			
Kerninhalt 5: Das Filmplakat			
<p>Produktion: Die Schülerinnen und Schüler gestalten Filmplakate grafisch, malerisch oder in Mischtechnik. Die Schülerinnen und Schüler setzen abstrahierte Menschendarstellungen in Verbindung mit Typografie ein.</p> <p>Rezeption: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Filmplakate</p>	<p>Bildvorgabe 5 Saul Bass, Bunny Lake is Missing, 1965, 99 cm x 63,4 cm, Filmplakat zum Spielfilm „Bunny Lake is Missing“ (UK 1965, Regie: Otto Preminger)</p> <p>- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft</p>	<p>Die Montage als Prinzip des grafisch gestalteten Filmplakats im 20. und 21. Jahrhundert</p>	verbindlich für Kurse auf grundlegendem und erhöhtem Anforderungsniveau
Kerninhalt 6: Motion-Design: Animierte Filmtitelsequenzen			
<p>Produktion: Die Schülerinnen und Schüler wenden grafische Mittel im bewegten Bild an. Die Schülerinnen und Schüler gestalten Storyboards unter Verwendung typisierter Figuren und ihrer Umgebung als Grundlage für Titelsequenzen und animieren diese</p> <p>Rezeption: Die Schülerinnen und Schüler untersuchen animierte Filmtitelsequenzen in Hinblick auf grafische Mittel im bewegten Bild</p>	<p>Bildvorgabe 6 Olivier Kuntzel und Florence Deygas, Filmtitelsequenz (Vorspann) zum Spielfilm „Catch Me if You Can“ (USA 2002, Regie: Steven Spielberg), Sequenzlänge 02:40 Minuten</p> <p>- weitere Auswahl von Bildern und Materialien durch die Lehrkraft</p>	<p>Grundlegende ästhetische Aspekte des Motion-Designs der 50er und 60er Jahre des 20. Jahrhunderts</p>	verbindlich nur für Kurse auf erhöhtem Anforderungsniveau
Abitur 2021: Viertes Halbjahr: Vorbereitung Abitur			
<p>Produktion - die Schülerinnen und Schüler arbeiten nach dem Unterrichtsprinzip Werkstatt</p> <p>Rezeption - Vernetzung der Kerninhalte, der Kompetenzen und des kunstgeschichtlichen Wissens</p>			

Bewertung und fachspezifische Leistungen in der Sek II

Schriftliche Leistungen (Klausuren)	Mitarbeit			Praktische Leistungen 1/3
	1/3	1/3	Mitarbeit im Plenum	
	selbstständiges Arbeiten	Kooperatives Arbeiten		
<p>Als Klausuren können grundsätzlich folgende Aufgabenarten gestellt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - theoretisch-schriftliche Aufgaben - kombinierte Aufgaben mit theoretischem Schwerpunkt - kombinierte Aufgaben mit praktischem Schwerpunkt <p>Anzahl und Dauer der Klausur(en): auf grundlegendem Niveau 1 Klausur (bis zu 3 Std.) im Halbjahr bzw. auf erhöhtem Niveau 2 Klausuren (bis zu 4 Std.) im Halbjahr</p>	<p>Zielstrebiges, selbstständiges Arbeiten im Unterricht sowie die Vor- und Nachbereitung des Lernstoffs</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ergebnisse von Gruppen- und Partnerarbeiten und deren Präsentation - angemessene Mitarbeit und Organisation im Plenum, in der Kleingruppe und mit Partner - aktive Teilnahme und aktives Durchführen von kooperativen Arbeitsformen 	<ul style="list-style-type: none"> - sachbezogene und kooperative Teilnahme am Unterrichtsgespräch - Präsentation von Ergebnissen im Plenum - Quantität der Mitarbeit - Inhaltliche Qualität der Mitarbeit - Verwenden von Fachsprache 	<p>Zielstrebiges, selbstständiges Erledigen von praktischen Arbeitsaufträgen (Skizzen, Bilder, Modelle...)</p>

Operatoren

Die angeführten Operatoren sind Angaben zur jeweiligen Tätigkeit, um Aufgaben im Bereich Rezeption sowie Produktion zu lösen. Die Schüler sollten ihre Bedeutung kennen und den Umgang mit ihnen üben. Operatoren lassen sich auch kombinieren oder durch Zusätze eingrenzen. Ihre Zuordnung zu den Anforderungs- und Anwendungsbereichen ergibt sich zumeist im Zusammenhang mit der jeweiligen Aufgabenstellung.

Anforderungsbereich I

Der Anforderungsbereich I umfasst grundlegende Basisfähigkeiten in der Produktion und Rezeption von Bildern. Das umfasst die Wiedergabe von Sachverhalten aus einem abgegrenzten Gebiet im gelernten Zusammenhang und die Anwendung gelernter und geübter Arbeitstechniken und Verfahrensweisen in einem begrenzten Gebiet und in einem wiederholenden Zusammenhang.

Der Anforderungsebene I entsprechen bei der **Produktion** z. B. folgende Operatoren:

erproben	Gestaltungsmöglichkeiten durch Testen erkennen und weiterverwenden
sammeln, ordnen, dokumentieren	Zu einer vorgegebenen Thematik Materialien zusammenstellen
skizzieren	Einen Eindruck oder eine Gestaltungsidee so bildsprachlich festhalten, dass die damit verbundene Information vermittelt wird
variieren	Eine bestehende Gestaltung verändern und weiterentwickeln
zeichnen, malen, erzeugen, erstellen	Eine Gestaltungsabsicht mit Hilfe der jeweiligen technischen Mittel realisieren

Der Anforderungsebene I entsprechen bei der **Rezeption** z. B. folgende Operatoren:

beschreiben	Wahrnehmungen, Beobachtungen und Zusammenhänge strukturiert und fachsprachlich richtig mit eigenen Worten wiedergeben
erkennen	Die erfahrenen Sachverhalte erschließen
nennen, angeben, benennen	Zielgerichtet Informationen zusammentragen und darstellen, ohne diese zu erläutern

Anforderungsbereich II

Zum Anforderungsbereich II gehören das selbstständige Auswählen, sinnvolle Anordnen, Verarbeiten und Darstellen bekannter Sachverhalte unter vorgegebenen Gesichtspunkten in einem durch Übung bekannten Zusammenhang und die selbstständige Anwendung des Gelernten auf vergleichbare Situationen. Dabei kann es um veränderte Fragestellungen, veränderte künstlerische Zusammenhänge oder abgewandelte Verfahrensweisen gehen.

Der Anforderungsebene II entsprechen bei der **Produktion** z. B. folgende Operatoren:

anordnen, strukturieren	Elemente zueinander in Beziehung setzen
entwerfen	Zu einem konkreten Auftrag eine Gestaltungsidee mit Hilfe geeigneter Verfahren erarbeiten und verdeutlichen
ergänzen, verändern	Eine vorgegebene Gestaltung erweitern und überarbeiten
erstellen, konstruieren, anwenden	Bekannte gestalterische Verfahren zur Lösung eines neuen Problems aus einem bekannten Problemkreis anwenden
experimentell erproben, experimentieren	Eine gestalterische Lösung durch gezielte Versuche mit Material, Technik oder Darstellungsmitteln anbahnen
inszenieren	Nach vorgegebenen Bedingungen ein gestalterisches Konzept selbstständig
nutzen, einsetzen	Bilder, Materialien, Techniken und Fähigkeiten wirkungsbezogen verwenden
optimieren	Eine vorliegende Gestaltung verbessern
präsentieren	Prozesse, Bilder, Konzepte und Ergebnisse angemessen dokumentieren und vorstellen

umsetzen	eine skizzenhaft dargelegte Gestaltungsidee oder ein Konzept bildhaft darstellen
visualisieren, veranschaulichen	Ideen, Zusammenhänge usw. bildhaft und klar ausdrücken

Der Anforderungsebene II entsprechen bei der **Rezeption** z. B. folgende Operatoren:

analysieren	Kriteriengestützte Erschließung des inhaltlichen und formalen Bildbestandes mit der Zielsetzung einer Interpretation, ggf. unter einer einschränkenden Fragestellung
abgrenzen, unterscheiden	Nach Ordnungsmerkmalen trennen
ableiten	auf der Grundlage von Untersuchungen Folgerungen ziehen
einordnen, nachweisen	Einen/mehrere bildsprachliche(n) Sachverhalt(e) in einen Zusammenhang stellen
erklären	Einen Sachverhalt – ggf. durch Einbezug zusätzlicher Informationen veranschaulichen und verständlich machen
erläutern	Einen bildsprachlichen und/oder textbezogenen Sachverhalt nachvollziehbar herausstellen und umfassend verständlich machen
recherchieren	Informationen sammeln, sichten, ordnen und auswerten
strukturieren	Aufbau, Anordnung und ggf. Zusammenhänge erkennen und darstellen
überprüfen	Aussagen kriteriengeleitet anhand von Bild- oder Textmaterial untersuchen und eventuelle Widersprüche oder Lücken aufdecken
zusammenfassen	Bild- oder textbezogene Sachverhalte unter Beibehaltung des Gehalts / Sinnes auf Wesentliches reduzieren

Anforderungsbereich III

Zum Anforderungsbereich III gehört das planmäßige Verarbeiten komplexer künstlerischer Zusammenhänge mit dem Ziel, zu selbstständigen Begründungen, Folgerungen, Wertungen, Lösungen und Deutungen zu gelangen. Es kann dabei um einen Prozess der Erörterung, der kritischen Auseinandersetzung oder der kreativen Darstellung gehen.

Dazu werden aus den gelernten Methoden bzw. Lösungsverfahren, die zur Bewältigung der Aufgabenstellung geeignet sind, selbstständig ausgewählt und dem neuen Zusammenhang angepasst.

Der Anforderungsebene III entsprechen bei der **Produktion** z. B. folgende Operatoren:

entwickeln	Gestalterische Lösungsansätze entwerfen, die sich voneinander unterscheiden
erfinden	nach vorgegebener oder selbst gestellter Zielsetzung eine sinnvolle gestalterische Problemlösung finden, die kreative Ansätze und individuelle Lösungen erkennen lässt
gestalten	Vorstellungen, Ideen, Materialien und Prozesse bildhaft umsetzen
imaginieren	innere Bilder und Vorstellungen entwickeln und mit diesen fantasievoll arbeiten
planen, konzipieren	Nach vorgegebenen Bedingungen ein sinnvolles gestalterisches Konzept selbstständig erarbeiten
realisieren	nach vorgegebener oder selbst gestellter Zielsetzung eine sinnvolle gestalterische Problemlösung finden

Der Anforderungsebene III entsprechen bei der Rezeption z. B. folgende Operatoren:

begründen	Bild- oder textbezogene Sachverhalte, gestalterische Entscheidungen etc. auf kausale Zusammenhänge zurückführen bzw. argumentierend untermauern
beurteilen	Gegenüber Bild- und Textmaterial eine sachliche Stellungnahme unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden formulieren und begründen
bewerten	Nach vorgegebenen oder selbst gewählten Kriterien Aussagen treffen
erörtern, reflektieren	Argumente zu einer Aussage oder These einander gegenüberstellen und abwägen
interpretieren	Sinnzusammenhänge aus Bild- oder Textquellen systematisch erschließen und eine begründete Deutung formulieren, die auf einer inhaltlichen Beschreibung und formalen Analyse des Werkes beruht oder Kontextwissen berücksichtigt
präsentieren	bild- oder textbezogene Sachverhalte, gestalterische Entscheidungen auf kausale Zusammenhänge zurückführen, argumentierend untermauern und vorstellen und/oder ausstellen

Stellung nehmen	Begründet Position beziehen
untersuchen	systematisch den auf einer inhaltlichen Beschreibung, auf einer formalen Analyse und zusammenfassenden Interpretation bzw. Bewertung beruhenden Bildgehalt erschließen
vergleichen	Bild- oder Textmaterial nach vorgegebenen und/oder selbst gewählten Gesichtspunkten auf Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede hin untersuchen und diese darstellen

Medienkonzept/Medienkompetenz

Im Kunstunterricht steht zum einen das Einüben bildnerischer Techniken im Bereich von Grafik, Malerei, Architektur, Bildhauerei. Es werden Grundlagen zum Verständnis vergangener Epochen und zeitgenössischer Kunst vermittelt. Ein wesentlicher Auftrag der Kunsterziehung ist, die vielfältigen Funktionen von Kunst, in persönlicher, politischer und gesellschaftlicher Relevanz, zu reflektieren.

Mit dem Einsetzen der rasanten Entwicklung der Kommunikations- und Informationstechnologie (Computer, Internet, Digitalkameras, Mobiltelefone und Spielkonsolen), bestimmen zunehmend mediale Welten die Wahrnehmung und das Handeln unserer Schülerinnen und Schüler.

Im Unterrichtsfach Kunst werden alle vier Dimensionen der Medienkompetenz zum Unterrichtsgegenstand.

- Medienkunde
- Medienkritik
- Mediennutzung
- Mediengestaltung

Die Schüler und Schülerinnen lernen im Kunstunterricht nicht nur Handlungsspielräume neuer Medien kennen, sondern auch ihre Gestaltungsprinzipien und deren Produkte zu beurteilen und kritisch zu hinterfragen, was eine grundlegende Voraussetzung für die Entwicklung von Medienkompetenz darstellt.

Die im Kunstunterricht relevanten Gegenstände lassen sich in die Bereiche „digitale Bildwelten“ , „Schnittstellen“ und „Medienkunst“ einordnen.

Digitale Bildwelten

Im Bereich der digitalen Bildwelten werden Machart und Wirkungsweisen von digitaler Bildproduktion sowie deren Rückkopplung mit individuellen und gesellschaftlichen Weltbildern untersucht.

Schnittstellen

„Schnittstellen“ zwischen Mensch und Technik vereinen „traditionelle“ Verfahren der Gestaltung wie etwa Komposition mit digitalen Gestaltungsmöglichkeiten wie zum Beispiel durch die Benutzung von Grafikprogrammen.

Medienkunst

Viele Künstler und Künstlerinnen nutzen heute die neuen Medien als Ausdrucksmittel (Stichwort: „Medienkunst“), erweitern mit ihnen klassische Gattungsgrenzen oder lassen diese ganz verschwimmen und entstoflichen somit unsere Bildwelten. Virtuelle Räume, Videokunst, Medieninstallationen, Happenings oder auch das World Wide Web selbst werden zu künstlerischen Handlungsräumen. Gregory Crewdson, Cindy Sherman und Nam June Paik sind nur einige der Künstler und Künstlerinnen welche im Bereich „neue Medien“ im Kunstunterricht behandelt werden.



Die Medienkompetenz im Kunstunterricht orientiert sich an der Praxis. Hier bieten sich werkstattähnliche Unterrichts- und Raumsettings an - meist in dem Sinne, dass die "Werkstatt" in einzelne Arbeitsstationen mit den entsprechenden, nur in begrenzter Stückzahl vorhandenen Werkzeugen gegliedert wurde. Der Computer wird hier als "Werkzeug" eingesetzt. Ein Schwerpunkt liegt in der instrumentellen Nutzung bzw. "als Medium, als Kulturtechnik" innerhalb von Bildbetrachtungen und Medienanalysen.

Vom kunstpädagogischen Handeln ausgehend wird der Computer im Kunstunterricht häufig als Instrument - beispielsweise zur Bildgenerierung oder Bildbearbeitung genutzt. Zugleich wird über die Implikationen und Folgen der Digitalisierung im Visuellen und Ästhetischen nachgedacht und diskutiert.

Die ästhetische Erziehung sollte jeder Schülerin / jedem Schüler im eigenen Umgang mit den Medien Möglichkeiten zur Verfügung stellen und zwar die der ...

- Beobachtung,
- Kommunikation,
- und der Gestaltung - in unserem Falle als ästhetische Praxis zu bezeichnen. Hier geht es um ein Konstruieren anderer Wirklichkeiten, auch um Simulation.

Eine zentrale Aufgabe des Kunstunterrichts ist es, die Wirklichkeit nach ihren visuellen Erscheinungsformen - insbesondere in der Kunst - zu befragen, das Wahrnehmungsvermögen jedes einzelnen mal spielerisch, mal kommunikativ, mal instruktiv auszubilden und anzuregen.

Praxis

- Integration des Computers in den Kunstunterricht
- intensives Erkunden und Kennenlernen der Charakteristika der neuen Gestaltungsmittel
- Wissen über die Programme und deren kompetente Anwendung
- Der Werkzeugcharakter der digitalen Medien - orientiert und eingelagert in der bildnerischen Gestaltungspraxis der Schülerinnen und Schüler

Unterrichtsbeispiele:
El Lissitzky and Works



John Heartfields (Fotomontage zu Delacroix)



Unsere Klasse 2050 (Alterungsprozesse)



Präsentationen lassen sich methodisch vielfältig in den Unterricht integrieren:

- als Teil eines Lehrer- oder Schülervortrages
- als Produkt arbeitsteiliger Gruppenarbeit
- im gelenkten Unterrichtsgespräch
- als Selbstlernmedium
- als Produkt von individuellen Selbstlernphasen

Bildbearbeitung: Bildvarianten gegenüberstellen

Mit den Funktionen einer Bildbearbeitung können künstlerische Lösungen mit alternativen Varianten kontrastiert werden, indem beispielsweise Ausschnitte gewählt, Seitenverhältnisse geändert, Bildelemente anders angeordnet und Farben und Formen verändert werden. Im Vergleich lassen sich anschaulich Erkenntnisse über die jeweiligen gestalterischen Mittel und ihre Wirkungen gewinnen.



Um beispielsweise für Andy Warhols Serigraphien sensibilisiert zu werden, gestalten Schülerinnen und Schüler am Computer eine Portrautfotografie um. Durch den Einsatz verschiedener Bildbearbeitungsfunktionen (etwa Tontrennung und die Verwendung mehrerer Ebenen) lernen sie bildgestalterisch wirksame Bedingungen des Siebdrucks kennen und können unterschiedliche Lösungen erproben. Weitere Beispiele wären fotografische Detailaufnahmen des Gesichts aus unterschiedlichen Blickwinkeln, die in einer Bildbearbeitung zu komplexen kubistischen Portraits verdichtet werden oder Portraitaufnahmen, die durch differenzierte Tontrennungen auf Schwarz, Weiß und eine Graustufe reduziert werden, um einen Hochdruck zu simulieren.



Fachkonferenzen und Dienstbesprechungen

Die Fachschaft Kunst hält mindestens eine Dienstbesprechung und eine Fachkonferenz pro Schulhalbjahr ab (innerhalb der Fachkonferenz Kultur). Die dafür vorgesehenen Termine werden jeweils im Kalender auf IServ angezeigt.

Die Dienstbesprechung soll gemeinsame Unterrichtsplanung sowie fachinterne Absprachen ermöglichen, um so den Unterricht des Fachs zu evaluieren, aufeinander abzustimmen und zu optimieren. Absprachen, die auf Fachkonferenzen getroffen werden, werden protokolliert und auf IServ veröffentlicht. Ansonsten gehen die fachinternen Dienstbesprechungen in den schuleigenen Arbeitsplan ein, ohne dass hierfür ein gesondertes Schreiben angefertigt werden muss.

Kompetenzfeststellung/Leistungsbewertung

Beurteilungen der einzelnen Kompetenzen

Arbeitsergebnisse
Skizzen und Entwürfe
Deutung von Bildern
Dokumentationen

Kriterien

Die Kriterien der Bewertung sollen dem Schüler/ der Schülerin transparent gemacht werden.
Nicht jede im Kunstunterricht angefertigte Arbeit muss bewertet werden.
Individuelle Lernfortschritte werden dem Schüler / der Schülerin mitgeteilt.
Das Verfahren zur Feststellung der Gesamtnote sollte nicht schematisiert werden.

Leistungen / Kompetenzen sind auch:

Fähigkeit, Ideen zu finden und mitzuteilen.
In der Gruppe Impulse zu bringen
Eine Arbeit auch bei Schwierigkeiten durchzuhalten und Misserfolge zu überwinden
Selbsteinschätzung

Fragen zur Kompetenzfeststellung:

Ist die Aufgabenstellung verstanden und umgesetzt worden?

Experiment, Technik, inhaltliche Vorgabe, bildnerische Vorgabe

Ist der Gestaltungsprozess den Fähigkeiten des Schülers entsprechend verlaufen?

Ausdauer, Motivation, Organisation, Experimentierfreudigkeit, Fantasie, Zusammenarbeit

Wie sieht das Gestaltungsergebnis aus?

Bezug zur Aufgabe, Originalität, Individualität, sorgfältige Ausführung, Anwendung gestalterischer Mittel

Wie nimmt der Schüler an gemeinsamen Reflexionsphasen teil?

Bildnerische, technische und inhaltliche Probleme; Bildbetrachtung, Kunstgeschichte; Kritik

Kann der Schüler die eigene Bewältigung der Aufgabe reflektieren?

Fähigkeit zur Selbstkritik

Ist der Schüler / die Schülerin bereit, sich auf neue ungewohnte Aufgaben einzulassen?

Offenheit

Bringt er/sie eigene Ideen ein?

Kreativität

Zeigt er/sie ein angemessenes Sozialverhalten?

Partner- und Gruppenarbeit, Aufräumen, Lautstärke, Rücksichtnahme, Hilfsbereitschaft, Würdigung der Leistungen anderer Schüler.

Hat der Schüler / die Schülerin besondere Fähigkeiten im Bereich Kunst?

Mögliche Widerspiegelung der Leistung:

Bewertungsbogen

Name: _____

Arbeitsauftrag: _____

Klasse: _____ Datum: _____

Kriterium	Max. Punkte	Erreichte Punkte
Bildidee (wie originell wurde die Aufgabe gelöst?)	5	
Gestalterische Mittel (wurden die zu übenden Mittel angewandt?)	5	
Komplexität (wurde ein hoher Schwierigkeitsgrad gewählt?)	2	
Ausarbeitung (wurde sauber gearbeitet)	2	
Kontinuität (wurde durchgängig zielgerichtet gearbeitet?)	1	
Gesamtpunkte	15	
Note		

Der Schüler ist rechtzeitig und regelmäßig über seinen Leistungsstand zu informieren. Dies kann etwa über die Besprechung seiner praktischen Arbeiten geschehen.

Prozentuale Verteilung der Leistungsbewertung

Gewichtung und Notengrenzen von Klassenarbeiten und Klausuren

Notengrenzen nach Jahrgang in Klassenarbeiten und Klausuren

Der Schwerpunkt einer Klassenarbeit im Fach Kunst sollte im AFB II liegen (ca. 40% - 60%). Die restlichen 60% - 40% verteilen sich flexibel auf die AFB I und III.

Sekundarstufe I:

Noten ab:	Jahrgang 5/6	Jahrgang 7/8	Jahrgang 9/10
1	84%	85%	90%
2	68 %	70%	75%
3	51%	53%	60%
4	34%	45%	50%
5	17%	20%	28%
6	0 %	0 %	0 %

Sekundarstufe II:

Note	Notenpunkte	ab	Notendefinition
1	15	95%	Die Leistungen entsprechen den Anforderungen in besonderem Maße.
	14	90%	
	13	85%	
2	12	80%	Die Leistungen entsprechen den Anforderungen voll.
	11	75%	
	10	70%	
3	9	65%	Die Leistungen entsprechen den Anforderungen im Allgemeinen.
	8	60%	
	7	55%	
4	6	50%	Die Leistungen weisen zwar Mängel auf, entsprechen aber im Ganzen noch den Anforderungen.
	5	45%	
	4	40%	
5	3	34%	Die Leistungen entsprechen den Anforderungen nicht, lassen jedoch erkennen, dass die notwendigen Grundkenntnisse vorhanden sind und die Mängel in absehbarer Zeit behoben werden können.
	2	28%	
	1	20%	
6	0	0%	Die Leistungen entsprechen den Anforderungen nicht und selbst die Grundkenntnisse sind so lückenhaft, dass die Mängel in absehbarer Zeit nicht behoben werden können.

Prozentuale Verteilung der Zeugnisnoten

Schriftliche Leistungen (Klausuren)	Mitarbeit	Praktische Leistungen
Mögliche Leistungen: - Referate - Bildbeschreibungen - Protokolle - kurze schriftliche Übungen - Schriftliche Lernkontrollen - Klausuren/Klassenarbeiten	Mögliche Leistungen: - Gesprächsbeiträge - Zusammenfassende Wiederholungen - Erläuterungen - Demonstrationen - Gespräche - Gestaltungsarbeit - Kurzreferate - Mitarbeit - Bereitschaft zur Kooperation - Arbeitsintensität - Mitgestaltung - Heftführung - Vor- und Nachbereitung von Unterricht - Materialmanagement	Mögliche Leistungen: - Herstellen von Modellen - Anfertigung von Zeichnungen (Lernfortschritte und Produktergebnis) - Praktische Arbeitsaufträge
Leistungen im schriftl. Bereich Kl. 5/6: 10-20 % Kl. 7/8: 15-20% Kl. 9/10: 20-30% Sekundarstufe II: 1/3	Mitarbeit und Leistungen im mündl. Bereich Kl. 5/6: 10-20% Kl. 7/8: 15-20% Kl. 9/10: 20-30% Sekundarstufe II: 1/3	praktische Leistungen Kl. 5/6: 70-80% Kl. 7/8: 60-70% Kl. 9/10: 50-60% Sekundarstufe II: 1/3