



Schulinterner Lehrplan Kunst SI

vorgelegt von der Fachkonferenz Kunst
am 16. August 2024

Anmerkungen:

Die vorliegende Themenübersicht versteht sich ebenso wie der jeweils ausgewiesene Zeitbedarf als Orientierungsrahmen. Von den im Kernlehrplan genannten Kompetenzen werden hier nur die für das Unterrichtsvorhaben zentralen Kompetenzen aufgeführt.

Innerhalb der Doppeljahrgangsstufen können die Themen je nach Lerngruppe und Unterrichtsverteilung ausgetauscht werden. Die grau unterlegten Themen werden als obligatorisch festgelegt und müssen (zumindest in einer die angestrebten Kompetenzen sichernden Variante) im Laufe der SI behandelt werden.

Die Festlegungen zur Leistungsüberprüfung und Notengebung haben weiterhin Bestand.

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 5/6

Jahrgangsstufe 5	Jahrgangsstufe 6
<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema: Die Welt im Kleinformat – Wie werden aus Träumen Räume?</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none">• die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern,• plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren.• Experimentell die Möglichkeiten digitaler Techniken und Ausdrucksformen erproben (MKR 1.2), z.B. Raumplanung per App (Roomeon) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung, Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Plastik / Skulptur / Objekt <p>Zeitbedarf: 12 – 14 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema: Meine Sicht – deine Sicht</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none">• Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren• die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Fotografie/Zeichnung <p>Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 5/6

Jahrgangsstufe 5	Jahrgangsstufe 6
<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema: Das Chamäleon – Tarnfarben</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbgestaltungen durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag, -ton und -intensität, Hell-Dunkel und Kalt-Warm) variieren und bewerten, • in Bildern Farbwirkungen im Sinne von Farbbeziehungen beschreiben und benennen (komplementäre Beziehungen, Hell-Dunkel, Kalt-Warm und Intensität). • Farbmischungen auf Basis von Farbordnungssystemen (z.B. des Farbkreises) erklären, • Malstile anhand von Beispielen aus der Bildenden Kunst und Farbaufträge (lasierend, deckend) unterscheiden und beschreiben. • Zielgerichtet zum Thema recherchieren und Informationen zu Tarnfarben und Fähigkeiten eines Chamäleons einholen und auswerten (MKR 2.1 und 2.2) • Durch das differenzierte Betrachten, Benennen und Kategorisieren von Farbnuancen und Farbwirkungen, sowie durch den Ausdruck von Gefühlen und Stimmungen durch Farben, erstes Grundlagenwissen für alle gestalterischen Berufe, z.B. im Bereich Medien, Design erlangen (BO) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafik und Malerei • Kunsttheoretische Kontexte <p>Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema: Gebilde aus Linien und Flächen - Materialdruck</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Hilfe grundlegender Bildmittel Konturen und Binnenstrukturen gezielt in einer grafischen Gestaltung einsetzen und vergleichen • grundlegende Herstellungstechniken von Bildern (Malerei, Zeichnung) unterscheiden <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafik <p>Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 5/6

Jahrgangsstufe 5	Jahrgangsstufe 6
<p><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p>Thema: Erzählen in Bildern – Comics und andere Bildergeschichten</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none">• menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen• den Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum für den Ausdruck menschlicher Gefühle, Eigenschaften und Charaktere erläutern und rollenkritisch bewerten• den Comic als Stop-Motion Film mit selbst erstellten Comic-Zeichnungen realisieren (MKR 4.1 und 4.2) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung, Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Malerei/Grafik/Video <p>Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p> <p><i>(ggf. Verbindung mit D)</i></p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p>Thema: Bilder der Welt – meine Welt in Bildern</p> <p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none">• Aspekte der eigenen Lebenswirklichkeit bildnerisch darstellen,• die individuellen Aspekte in eigenen und fremden bildnerischen Gestaltungen im Hinblick auf Bildinhalte, Farbgebung und angewandte Technik beschreiben und vergleichen.• Bewertung von digitalen Werkzeugen, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten (MKR 1.2, 4.1, 4.2) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Kunsttheoretische Kontexte• bildbezogene Kontexte <p>Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 5/6

Jahrgangsstufe 5	Jahrgangsstufe 6
<p data-bbox="188 230 528 264"><u>Unterrichtsvorhaben IV:</u></p> <p data-bbox="188 302 722 336">Thema: Muster – Geordnete Flächen</p> <p data-bbox="188 414 411 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="188 488 810 1187" style="list-style-type: none"> • einfache Ordnungsprinzipien (Reihung, Ballung, Streuung, Symmetrie/Asymmetrie) beschreiben • mit Hilfe grundlegender Bildmittel Konturen und Binnenstrukturen gezielt in einer grafischen Gestaltung einsetzen und vergleichen • Gesamtstrukturen analysieren und Ordnungsprinzipien mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen erproben (MKR 1.2) • Durch den Umgang mit experimentellen Arbeiten der Strukturzeichnung und der Drucktechnik, ihre differenzierte Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeit erweitern (BO) <p data-bbox="188 1265 815 1299">Inhaltsfelder: Bildgestaltung / Bildkonzepte</p> <p data-bbox="188 1339 587 1373">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="188 1377 438 1411" style="list-style-type: none"> • Grafik/Malerei <p data-bbox="188 1451 603 1485">Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p> <p data-bbox="188 1525 528 1559"><i>(ggf. Verbindung mit M)</i></p>	<p data-bbox="858 230 1198 264"><u>Unterrichtsvorhaben IV:</u></p> <p data-bbox="858 302 1385 376">Thema: Logo Label Lieblings-Shirt – Meine eigene Marke</p> <p data-bbox="858 414 1082 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="858 488 1412 896" style="list-style-type: none"> • Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren, • alternative Bildlösungen entwerfen und vergleichen, • beurteilen, inwiefern die eingesetzten Farben, Maltechniken und grundlegenden grafischen Mittel und Techniken der Gestaltungsabsicht dienen. <p data-bbox="858 936 1284 1008">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="858 1048 1257 1081">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="858 1086 1305 1160" style="list-style-type: none"> • Grafik und Malerei • Kunsttheoretische Kontexte <p data-bbox="858 1200 1273 1234">Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 7/8

Jahrgangsstufe 7	Jahrgangsstufe 8
<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema: „Schau genau hin!“ – ‚Wirklichkeiten‘ in Bildern</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialien sammeln und in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren und variieren, • Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen. • ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke von Bildgestaltungen beschreiben <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plastik/Skulptur/Objekt • (Malerei) <p>Zeitbedarf: 4 - 8 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p>Thema: Tontrennung</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder mit Hilfe von druckgrafischen Mitteln und Techniken (Hoch- und Tiefdruck) gestalten und vergleichen • die Wirkung grafischer Techniken (Hoch-, Tiefdruck) und spezifischer (druck-)grafischer Bildmittel (u.a. Kontur, Schraffur) erläutern • ein Bild in seine Tonwerte zerlegen z.B. mit Hilfe einer App (MKR 1.1, 1.2, 1.3, 4.1) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Grafik <p>Zeitbedarf: 8-12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 7/8

Jahrgangsstufe 7	Jahrgangsstufe 8
<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema: Strukturen auf der Spur - Linien, Schraffuren und Strukturierung</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder unter Verwendung von Zeichentechniken und grafischen Bildmitteln (Konturlinien, Schraffuren, Binnenschraffur) entwerfen und gestalten <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnung und Malerei <p>Zeitbedarf: 8-10 Stunden</p> <p><i>(Z. B. in Anlehnung an Klee oder Hundertwasser Körper, Raum und Landschaft mittels Linie und Flächenstrukturierung darstellen)</i></p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p>Thema: Kunst aus dem Bauch heraus – abstrakter Expressionismus</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedliche Farbwirkungen durch den gezielten Einsatz von Farbauftrag und Farbbeziehungen (komplementäre sowie auf Farbton und -intensität begründete) entwerfen und darstellen, • die Wirkung grundlegender Bildmittel (u.a. in den Bereichen Linie, Farbe, Raum, Komposition) erläutern. • Materialien in Bezug auf ihre optischen, stofflichen und haptischen Qualitäten beschreiben und bewerten • Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren identifizieren und benennen • ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung identifizieren und benennen • sich gezielt mit Hilfe der digitalen Medien zum Thema informieren und recherchieren (MKR 2.1, 2.2, 2.3) • eigene Medien zum Thema mit digitalen Werkzeugen produzieren, präsentieren und dabei mögliche Quellen dokumentieren (MKR 4.1, 4.2, 4.3) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plastik / Skulptur / Objekt • Malerei • Digitale Bildbearbeitung <p>Zeitbedarf: 8 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 7/8

Jahrgangsstufe 7	Jahrgangsstufe 8
<p><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p>Thema: Sprache der Zeichen – Icons und Symbole</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none">• analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren• adressatenbezogene Bildlösungen gestalten• Layouts im Zusammenspiel von Text und Bildmitteln analysieren• Bilder in Bezug auf Farbeinsatz, Komposition und Bildwirkung unter dem Blickwinkel ihres Verwendungszusammenhanges analysieren <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Malerei und Grafik• Medienkunst <p>Zeitbedarf: 2 - 6 Stunden</p>	<p><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p>Thema: Ich bau ´ne Stadt für dich – Gemeinsam eine Stadt entwerfen (als Klassenprojekt)</p> <p>Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul style="list-style-type: none">• mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln• Architekturobjekte mit adäquaten Werkzeugen und Materialien erstellen• architektonische Phänomene beschreiben und deren Funktionen erläutern• auch mit digitalen Werkzeugen ihre Ideen sammeln, weiterentwickeln und daraus erste Präsentationen für das Projekt realisieren (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4) <p>Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p>Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul style="list-style-type: none">• Architektur <p>Zeitbedarf: 12-14 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 7/8

	Jahrgangsstufe 8
	<u>Unterrichtsvorhaben IV:</u>
	Thema: Vom Raum zur Fläche
	Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können
	<ul style="list-style-type: none">• mit verschiedenen Raumschaffenden Bildmitteln (u.a. Linearperspektiven) dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen,• Raumillusionen durch die Verwendung elementarer Mittel wie Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung, Farbperspektive schaffen und bewerten,• bildnerische Gestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Überschneidung, Staffelung, Linearperspektive, Luft- und Farbperspektive)• Mit digitalen Werkzeugen Raumillusionen analysieren und praktisch nachvollziehen (MKR 1.2, 1.3)
	Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte
	Inhaltliche Schwerpunkte: <ul style="list-style-type: none">• Zeichnung
	Zeitbedarf: 8 – 12 Stunden

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 9/10

Jahrgangsstufe 9	Jahrgangsstufe 10
<p data-bbox="188 230 507 264"><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p data-bbox="188 302 689 371">Thema: Ich bau mir ein Denkmal! - Inszenierte Selbstportraits</p> <p data-bbox="188 414 411 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="188 526 821 1601" style="list-style-type: none"> • digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten (MKR 1.1 – 1.4, 4.1-4.4) • Darstellungs- und Manipulationsmöglichkeiten in Fotografie und digitaler Bildgestaltung auch mit Hilfe bildexterner Information überprüfen (MKR 2.1-2.2) • ausgewählte Gestaltungsmöglichkeiten der digitalen Bildbearbeitung identifizieren und benennen (MKR 2.3) • die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachterstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen unterscheiden und deuten • durch das Bilder lesen lernen (sich zurechtfinden in einer medial geprägten Gesellschaft, Wirkungsweisen von retuschierten Bildwelten verstehen und kritisch reflektieren), und über Grundlagen von Bildbearbeitungssoftware und dessen Möglichkeiten, den Beruf des Designers/ Mediengestalters/ Fotografen kennenlernen (BO) <p data-bbox="188 1668 805 1702">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="188 1742 587 1776">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="188 1780 422 1814" style="list-style-type: none"> • Medienkunst <p data-bbox="188 1854 582 1888">Zeitbedarf: 6 – 10 Stunden</p>	<p data-bbox="853 230 1173 264"><u>Unterrichtsvorhaben I:</u></p> <p data-bbox="853 302 1289 336">Thema: Malen wie die Meister</p> <p data-bbox="853 414 1077 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="853 488 1364 1265" style="list-style-type: none"> • Beispiele naturalistischer und abstrakter Zeichnungen und Malereien realisieren und bewerten • naturalistische und abstrakte Gestaltungen anhand ausgewählter Kriterien (Intention, Gestaltungsmittel, Wirkung) analysieren und reflektiert beurteilen • repräsentative Werkbeispiele sowohl einer traditionellen naturalistischen Epoche als auch der zeitgenössischen Kunst in Grundzügen beschreiben und analysieren • exemplarisch Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Künstlerin oder des Künstlers beschreiben <p data-bbox="853 1299 1276 1377">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="853 1411 1252 1444">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="853 1451 1356 1563" style="list-style-type: none"> • Malerei und Grafik • Biografische und soziokulturelle Bedingungen <p data-bbox="853 1597 1268 1630">Zeitbedarf: 10 – 12 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 9/10

Jahrgangsstufe 9	Jahrgangsstufe 10
<p data-bbox="188 232 517 264"><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p data-bbox="188 304 836 376">Thema: Spurensuche in der Stadt – Streetart (alternativ: Pop Art)</p> <p data-bbox="188 416 411 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="188 488 845 967" style="list-style-type: none"> • in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern • Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen • exemplarisch Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Künstlerin oder des Künstlers beschreiben <p data-bbox="188 1008 804 1039">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="188 1079 587 1111">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="188 1120 689 1227" style="list-style-type: none"> • Malerei und Grafik • Biografische und soziokulturelle Bedingungen <p data-bbox="188 1267 580 1299">Zeitbedarf: 6 – 10 Stunden</p>	<p data-bbox="895 232 1224 264"><u>Unterrichtsvorhaben II:</u></p> <p data-bbox="895 304 1383 376">Thema: Totempfähle und Nanas – Kunst als Spiegel der Kulturen</p> <p data-bbox="895 416 1112 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="895 488 1399 1706" style="list-style-type: none"> • plastische Objekte mit Hilfe von additiven und subtraktiven Verfahren (Modellieren, Montieren, Skulptieren) material- und technikgerecht realisieren • eine eigene Gestaltung entwerfen und realisieren, in der ausgewählte kunsthistorische und/oder zeitgenössische Bildelemente reflektiert einbezogen, kombiniert und variiert werden • exemplarisch Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Person der Künstlerin oder des Künstlers beschreiben • Gestaltungen in Bezug auf die Formkategorien, die Materialauswahl und den persönlichen Stil der Künstlerin oder des Künstlers unterscheiden • Können mit digitalen Werkzeugen 3D Modelle erstellen und diese am 3D Drucker als dreidimensionale Skizzen realisieren lassen (MKR 1.1, 1.2, 4.1, 4.2) <p data-bbox="895 1747 1313 1818">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="895 1859 1287 1890">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="895 1899 1300 1930" style="list-style-type: none"> • Plastik / Skulptur / Objekt <p data-bbox="895 1971 1303 2002">Zeitbedarf: 10 – 16 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 9/10

Jahrgangsstufe 9	Jahrgangsstufe 10
<p data-bbox="188 230 526 264"><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p data-bbox="188 302 699 376">Thema: Design und Verfremdung – Alltagsgegenstände unter der Lupe</p> <p data-bbox="188 414 411 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="188 488 790 1153" style="list-style-type: none"> • ein Alltagsobjekt hinsichtlich der praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion im Sinne von Produktdesign entwerfen und realisieren • gegenständliche und gegenstandsfreie Objekte hinsichtlich einer Gestaltungsabsicht entwerfen • Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestaltung erläutern • Übereinstimmungen und Unterschiede von Kunstwerken und Produkten der alltäglichen Medien- oder Konsumwelt – auch rollenkritisch – erörtern. <p data-bbox="188 1191 614 1265">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="188 1303 587 1337">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="188 1344 566 1377" style="list-style-type: none"> • Plastik/Skulptur/Objekt <p data-bbox="188 1415 582 1449">Zeitbedarf: 8 – 12 Stunden</p>	<p data-bbox="818 230 1157 264"><u>Unterrichtsvorhaben III:</u></p> <p data-bbox="818 302 1377 376">Thema: Ein Film für die ganze Welt? – YouTube oder Bollywood</p> <p data-bbox="818 414 1042 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="818 526 1401 1332" style="list-style-type: none"> • themenbezogene Filmsequenzen (z.B. Videoclips) unter Berücksichtigung elementarer filmsprachlicher Mittel entwerfen und realisieren (MKR 1.1-1.4, 4.1-4.4) • Videoausschnitte und Filmsequenzen mit Blick auf die eingesetzten filmsprachlichen Mittel und die digitalen Veränderungen beschreiben, (MKR 5.1) • die Gestaltungsmerkmale von animierten Bildern in Videos und in Computerspielen benennen und im Hinblick auf Zielgruppe und Inhalt deuten. (MKR 5.2, 5.3) • die Wirkung von Bildausschnitt, Bildkomposition und Betrachterstandpunkt unter Verwendung von Fachbegriffen unterscheiden und deuten <p data-bbox="818 1377 1244 1451">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="818 1489 1220 1523">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="818 1529 1053 1563" style="list-style-type: none"> • Medienkunst <p data-bbox="818 1601 1236 1635">Zeitbedarf: 10 – 14 Stunden</p>

Übersichtsraster Unterrichtsvorhaben 9/10

Jahrgangsstufe 9	Jahrgangsstufe 10
<p data-bbox="188 230 528 264"><u>Unterrichtsvorhaben IV:</u></p> <p data-bbox="188 302 517 336">Thema: Wohn(t)räume</p> <p data-bbox="188 414 411 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="188 488 778 1601" style="list-style-type: none"> • mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln • Architekturobjekte mit adäquaten Werkzeugen und Materialien erstellen • architektonische Phänomene beschreiben und deren Funktionen erläutern • Materialien in Bezug auf ihre optischen, stofflichen und haptischen Qualitäten beschreiben und bewerten • Mit digitalen Werkzeugen erste räumliche Entwürfe ihrer Wohn(t)räume entwickeln und präsentieren (MKR 1.1-1.3, 4.1) • Durch das Beherrschen der bildnerischen Mittel zur Umsetzung von Räumlichkeit im Bild, sowie durch Planung und Durchführung eines künstlerischen Projektes mit technischem Schwerpunkt, das zeichnerische Grundlagenwissen für Ingenieurs- und Architekturstudiengänge sowie alle künstlerisch-gestalterischen Studiengänge erlangen (BO) <p data-bbox="188 1635 612 1709">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="188 1747 587 1780">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="188 1787 391 1821" style="list-style-type: none"> • Architektur <p data-bbox="188 1859 582 1892">Zeitbedarf: 8 – 12 Stunden</p>	<p data-bbox="815 230 1155 264"><u>Unterrichtsvorhaben IV:</u></p> <p data-bbox="815 302 1374 376">Thema: Wo stehst du? – Position beziehen durch Aktions-/ Konzeptkunst</p> <p data-bbox="815 414 1034 448">Kompetenzen: Die Schülerinnen und Schüler können</p> <ul data-bbox="815 488 1406 1187" style="list-style-type: none"> • in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern • eine geeignete Form der Aktionskunst konzipieren, um die eigene Position zum Ausdruck zu bringen • Bilder als Möglichkeit der kritischen Auseinandersetzung sowie der Visualisierung von Einstellungen und Empfindungen gestalten und bewerten • Präsentationsformen und Ausstellungskonzepte objekt- und adressatenbezogen entwickeln und einsetzen <p data-bbox="815 1265 1238 1339">Inhaltsfelder: Bildgestaltung/ Bildkonzepte</p> <p data-bbox="815 1377 1214 1411">Inhaltliche Schwerpunkte:</p> <ul data-bbox="815 1417 1173 1451" style="list-style-type: none"> • Aktion und Interaktion <p data-bbox="815 1489 1209 1523">Zeitbedarf: 8 – 12 Stunden</p>

Ergänzung zur „Berufsorientierung“ im Fach Kunst

Im Kunstunterricht werden zentrale fachübergreifende Kompetenzen geschult, die zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und damit Grundlage für nahezu alle Berufsfelder sind:

- **Das vernetzte Denken** (Methodenkompetenz)
- **Die Fähigkeit zur Selbst- und Fremdrelexion** (Selbstkompetenz)
- **Das Planen, Skizzieren und Umsetzen komplexer Projekte** (Methodenkompetenz/Fachkompetenz)
- **Das Ausprobieren und Experimentieren** (Methodenkompetenz)
- **Das Einnehmen von neuen und unbekanntem Blickwinkeln** (Selbstkompetenz)
- **Das genaue Hinsehen im einfachen und übertragenen Sinne** (Fachkompetenz/Methodenkompetenz)

Wie dem schulinternen Curriculum zu entnehmen ist, wurden einzelne der hier aufgelisteten grundlegenden Berufsorientierungskompetenzen konkreten Unterrichtsvorhaben mit mögliche Berufsfeldern zugeordnet (siehe oben).

Ergänzung zum Kompetenzerwerb im Bereich „Medien“ des Faches Kunst

Ein weiteres Ziel des Kunstunterrichtes ist es vertiefte Kompetenzen im Bereich Medien zu vermitteln. In diesem Zusammenhang bietet das Fach Kunst besondere Möglichkeiten.

Es folgt hier noch eine allgemeinere Übersicht über mögliche Unterrichtsinhalte. Diese Auswahl kann nicht als vollständig angesehen werden, da der Einsatz der neuen Medien im Unterricht einem ständigen Prozess der Weiterentwicklung unterliegen. Konkrete Medienkompetenzen wurden bereits den einzelnen Unterrichtsvorhaben zugeordnet (siehe oben).

- **Digitale Fotografie, Animationsfilm und Bildbearbeitung: Entwickeln, Optimieren und Verfremden digitaler Bilder, Bildbearbeitungsprogramme; Erstellung von Animationsfilmen**
- **Präsentation auf der Basis Internet: Veröffentlichung von Kunstprojekten auf der Homepage**
- **Nutzung und Reflexion digitaler Ressourcen: Abfrage von Bilddatenbanken im Internet (virtuelle Museen)**
- **Interpretieren mithilfe von der Verarbeitung von Bildern (GIMP)**

- **Im theoretisch-bildanalytischen Bereich: Recherche und Nutzung von kunstwissenschaftlichen sowie Bezugswissenschaftlichen Hintergrundinformationen zu Künstlerbiografien, Stilmerkmalen, Epochencharakteristika, Auftrags- und Rezeptionsbedingungen, sozio-historischer Einbettung, Ästhetik usw.**

Die genannten Unterrichtsinhalte erfüllen zentrale Aspekte des „Medienkompetenzrahmen NRW“, die der folgenden Tabelle zu entnehmen sind:

 MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW					
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiedertinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gelungene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW
 Dieses Dokument steht unter CC-BY-ND 4.0 Lizenz

