

Fachlehrplan Gymnasium

Stand: 22.1.2016



SACHSEN-ANHALT

Kultusministerium

Kunsterziehung

An der Erarbeitung des Fachlehrplans haben mitgewirkt:

Andreev, Nicole	Halle
Döring, Rainer	Stendal
Moritz, Natalie	Halle
Dr. Penzel, Joachim	Halle (fachwissenschaftliche Beratung)
Schmidt, Sabine	Halle (Leitung der Fachgruppe)

ANHÖRUNG

Inhaltsverzeichnis

Seite

1	Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung	2
2	Entwicklung fachbezogener Kompetenzen	4
3	Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen	11
3.1	Übersicht.....	11
3.2	Schuljahrgänge 5/6	12
3.3	Schuljahrgänge 7/8	17
3.4	Schuljahrgang 9	22
3.5	Schuljahrgang 10 (Einführungsphase)	26
3.6	Schuljahrgänge 11/12 (Qualifikationsphase)	30

ANHÖRUNG

1 Bildung und Erziehung im Fach Kunsterziehung

Teilhabe und Teilnahme am gesellschaftlichen Leben

Das Fach Kunsterziehung vermittelt eine ästhetische Grundbildung und leistet damit einen Beitrag zur ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung und Identitätsfindung der Lernenden. Dabei stehen die bildnerisch-praktische sowie die rezeptive Erschließung und Erarbeitung von Bildern im Mittelpunkt. Indem die Schülerinnen und Schüler Bilder kontextbezogen deuten, gestalten und Wirkung sowie Funktionen von Bildsprache verstehen, entwickeln sie *Bildkompetenz*, die sie zu einer aktiven, selbstbestimmten und kreativen Auseinandersetzung mit verschiedenen Formen von Kunst und Kultur befähigt. Auf diese Weise trägt das Fach zur Welt- und Werteorientierung der Schülerinnen und Schüler bei.

Lebensweltbezogenes Lernen

In der Auseinandersetzung mit der natürlichen und der kulturell gestalteten Umwelt üben sich die Schülerinnen und Schüler im Entdecken, Hinterfragen und Positionieren. Durch die Konfrontation mit verschiedenen künstlerischen Sichtweisen auf Natur, Gesellschaft, Kultur und Alltagsphänomene erweitern die Lernenden ihre Kenntnisse über unterschiedliche Lebensauffassungen und entwickeln individuelle Wahrnehmungs- und Empfindungsfähigkeiten zur Orientierung in unserer medial bestimmten Gesellschaft.

Sie erhalten über die Schule hinaus Einblicke in gestaltete und gestaltbare Lebensräume und werden zur aktiven Teilnahme am kulturellen Leben befähigt. Ein sicherer Umgang mit der eigenen Kultur eröffnet einen leichteren Zugang zu Fremdem und Ungewohntem und fördert die Entwicklung von Toleranz und Achtung.

Das im Kunsterziehungsunterricht praktizierte innovative Denken und Handeln ermöglicht den Lernenden eigenständige und originelle Problemlösungen im Alltag zu finden. In den Spielräumen, die jenseits vorgefertigter Lösungen und Normen liegen, gelingt es den Lernenden, durch den Einsatz von Assoziationsfähigkeit, Fantasie und Spontanität individuelle Ergebnisse zu entwickeln. Unter dem Aspekt ästhetischer Problemstellungen nutzen die Schülerinnen und Schüler ein breites Spektrum analoger und digitaler Medien für die Beschaffung von Informationen und zur Gestaltung eigener kreativer Produktionen. In dieser Weise werden sie zu einem bewussten und emanzipierten Umgang mit digitalen Medien befähigt und lernen, sich in einer medial geprägten Welt zu orientieren.

Der Schuljahrgang 10 bildet den Abschluss gestalterischer und inhaltlicher Grundlagen. Er bereitet auf höhere Anforderungen vor, indem er in komplexere Arbeitsweisen einführt. In den Bereichen der Bildanalyse und Bildproduktion werden differenzierte Methoden eingeführt.

*Allgemeine
Hochschulreife*

Besonderer Wert wird in der Qualifikationsphase auf zunehmend selbstständige Gestaltung, Präsentation und Reflexion der Arbeitsergebnisse gelegt. Durch die Vermittlung spezifischer künstlerischer Strategien, allgemeiner Gestaltungskompetenzen und fachübergreifender wissenschaftlicher Verfahren wird eine künstlerisch-ästhetische Aneignung der Welt, die in verschiedenen Studiengängen und Berufen grundlegend ist, unterstützt.

In künstlerisch-praktischen Gestaltungen vertiefen und spezifizieren die Schülerinnen und Schüler allgemeine wissenschaftliche Arbeitsmethoden wie Sammeln, Ordnen, Experimentieren, Systematisieren, Strukturieren, Visualisieren und Präsentieren. Dadurch werden sie befähigt, unterschiedliche Problemlösungen zu erkennen, selbstständig Fragestellungen aufzuzeigen und eigene kreative Lösungsansätze zu entwickeln. Sie lernen dabei, ästhetische Prozesse als Formen der Erkenntnisbildung und Wissensentwicklung zu nutzen. Die fachspezifische wissenschaftspropädeutische Arbeitsweise wird durch die sichere Anwendung überfachlicher Kompetenzen, fachwissenschaftlicher Terminologien und entsprechender Analysemethoden gewährleistet.

*Wissenschafts-
propädeutisches
Arbeiten*

2 Entwicklung fachbezogener Kompetenzen

Kompetenzmodell Im Fach Kunsterziehung stehen die unmittelbaren Erfahrungen und Erlebnisse der Schülerinnen und Schüler als lernendes und handelndes Subjekt im Mittelpunkt. Die Lernenden entwickeln im produktiven und rezeptiven Bereich *Bildkompetenz*. Der Begriff *Bild* wird verstanden als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte in Fläche und Raum, visuell geprägte Informationen sowie Prozesse visueller Erfahrungen.

Das Fach Kunsterziehung vermittelt medial technische, formale und symbolische Bildgestaltungsverfahren und Methoden der Bildanalyse. Die Lernenden erschließen Bilder als vielfältig einsetzbare Kommunikationsmittel innerhalb einer Mediengesellschaft. Dadurch werden sie sowohl zu einer kritisch-reflexiven Teilhabe an ihrer von Bildern geprägten Umwelt als auch zu einer verantwortungsvollen Mitgestaltung befähigt. Um Bilder beschreiben, untersuchen, analysieren, entwickeln, präsentieren, deuten und bewerten zu können, müssen Prozesse der Wahrnehmung, der Gestaltung und der Reflektion miteinander verzahnt werden.

Die fachbezogenen Kompetenzen werden in folgenden Kompetenzbereichen ausgebildet:

- Wahrnehmen und Empfinden,
- Entwickeln und Gestalten,
- Reflektieren und Präsentieren.

Die Kompetenzbereiche beeinflussen sich wechselseitig und sind immer an fachliche Inhalte gebunden. Im Kapitel 3 wird das anzustrebende Niveau der Kompetenzentwicklung in den verschiedenen Schuljahrgängen in den genannten Bereichen dargestellt.

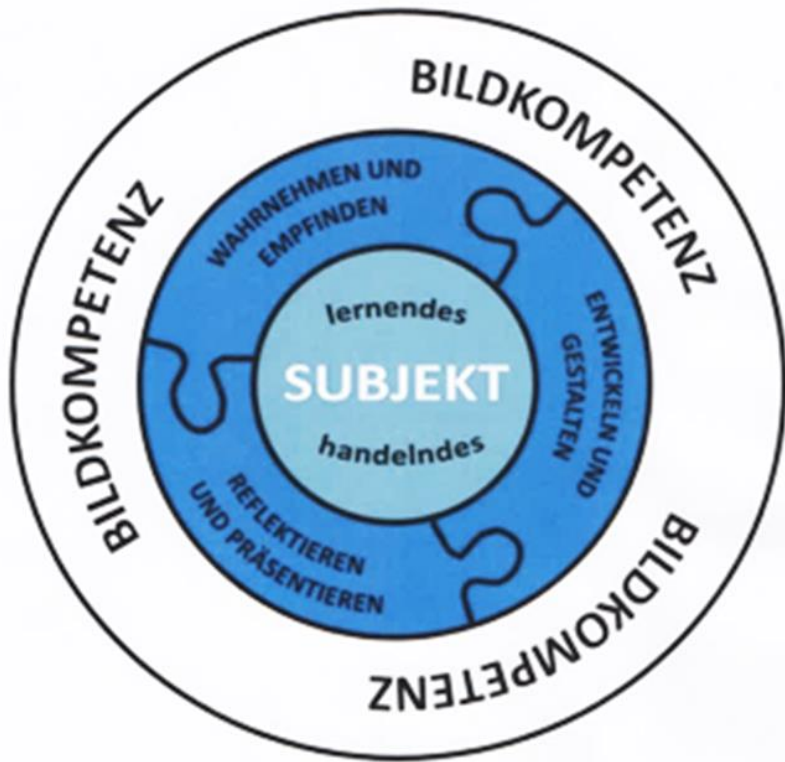


Abb.: Kompetenzmodell für das Fach Kunsterziehung

Durch das bewusste und differenzierte *Wahrnehmen und Empfinden* sollen die Schülerinnen und Schüler die natürliche, gesellschaftliche und künstlerisch gestaltete Umwelt als lebensbegleitende sowie lebensbereichernde Elemente begreifen, genießen und nutzen. Subjektive Erfahrungen und Erlebnisse sind ein zentrales emanzipatorisches Element in einer medial bestimmten Welt.

*Kompetenzbereich
Wahrnehmen und
Empfinden*

Die Schülerinnen und Schüler nehmen sich und ihr Umfeld in rezeptiven sowie produktiven Prozessen wahr, erkennen und beschreiben die Wirkung gestalteter Bilder auf sich und andere. Entdecktes, Erfahrenes, Gesammeltes und Erforschtes bildet die Grundlage für den eigenen kreativen Handlungsprozess.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- sinnlich gegebene Sachverhalte und Gegenstände in der Realität wahrnehmen, benennen und beschreiben,
- Bild- und Wirklichkeitseindrücke im Zusammenhang mit der Aufgabenstellung erfassen und Assoziationen entwickeln,
- Bilder als technisch gestaltete Phänomene wahrnehmen und als komplexe Material-Form-Inhaltsgefüge beschreiben,

- die Spezifika von Bildsorten, Bildgattungen und Bildmedien in Alltagsästhetik und Kunst unterscheiden und einordnen,
- Fläche, Raum und Zeit als mögliche Dimensionen am jeweiligen Objekt wahrnehmen und benennen,
- subjektives Bildempfinden im sozialen Zusammenhang erkennen und beschreiben,
- in eigenen und anderen Kulturkreisen Neugier, Offenheit und Toleranz gegenüber Unbekanntem, Ungewohntem und Fremdem entwickeln und praktizieren.

*Kompetenzbereich
Entwickeln und
Gestalten*

Das *Entwickeln und Gestalten* von Bildern ist ein handlungs- und ergebnisorientierter Prozess, der von den Lernenden individuell geplant und schöpferisch umgesetzt wird. Die Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, eigene Lebenswelterfahrungen in Natur und Gesellschaft mittels künstlerischer und kultureller Praktiken differenziert zu verarbeiten und ihren Empfindungen, Vorstellungen und Überzeugungen einen eigenen Ausdruck zu verleihen.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- im Spannungsfeld zwischen Aufgabenstellung und Arbeitsprozess individuell ästhetische Bildkonzepte selbstständig planen und entwickeln,
- ein umfangreiches Repertoire an Gestaltungsmitteln (Werkstoffe, Materialien, Werkzeuge und Geräte, Techniken und Verfahren) und bildnerischen Mitteln (Form, Farbe, Raum, Komposition und Kontraste) bewusst anwenden,
- Zusammenhänge zwischen Form, Funktion und Wirkung im eigenen Gestaltungsprozess berücksichtigen,
- allgemeine wissenschaftliche Verfahren (Sammeln, Recherchieren, Ordnen, Experimentieren) als Grundlage für eigene gestalterische Problemlösung zielführend anwenden,
- im Prozess der schöpferischen Tätigkeit Ideen verwerfen und Alternativen entwickeln,
- auch im gemeinsamen Gestaltungsprozess Verantwortung übernehmen und die Fähigkeiten des Einzelnen berücksichtigen,
- kulturelle und künstlerische Besonderheiten der Region in den Arbeitsprozess kreativ einbinden.

Kompetenzen im *Reflektieren* sind gleichermaßen in der Bildproduktion und in der Rezeption von Bildern von Bedeutung. Die Fähigkeit, sich in unserer medial bestimmten Welt mit reflexiver Distanz kritisch und wertschätzend zum eigenen und fremden Bild zu äußern, hat identitätsbildenden Charakter. Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, in Beziehung setzen und Positionieren sind fünf Handlungsschritte in der Annäherung an das eigene und fremde Arbeitsergebnis.

*Kompetenzbereich
Reflektieren und
Präsentieren*

Das *Präsentieren* entspricht der grundlegenden Fähigkeit, eigene Arbeitsergebnisse und unterschiedliche Sachverhalte sowohl visuell als auch sprachlich ziel- und adressatengerecht zu kommunizieren.

Am Ende der Qualifikationsphase können die Schülerinnen und Schüler:

- Bildwelten im individuellen, zeitlichen und kulturkreisbezogenen Kontext selbstständig reflektieren,
- sachbezogenen Gespräche über eigene und fremde Bilder führen und dabei persönliche Wertungen begründet vertreten,
- in der Auseinandersetzung mit Kunstgeschichte und Kunsttheorie unterschiedliche Bildgestaltungen als Bedeutungszusammenhänge analysieren,
- den Bedeutungswandel von Bildproduktion erkennen, um ein historisches Bewusstsein zu entwickeln,
- geeignete Analyse- und Interpretationsmethoden zielgerichtet auswählen, um ästhetische Wirkungszusammenhänge zu reflektieren und diese in mündlicher, schriftlicher bzw. bildsprachlich angemessener Form darzustellen,
- auf der Grundlage bekannter Bildkonzeptionen, entsprechender Gestaltungsverfahren und -techniken sinnvolle Auswahlentscheidungen für die eigene Bildproduktion treffen,
- eigene und fremde bildnerische Positionen, Lösungswege und Ergebnisse kritisch hinterfragen,
- Arbeitsprozesse dokumentieren (Portfolio, Skizzenbuch, künstlerisches Tagebuch, fotografisches und filmisches Making-of) und die Produkte in einer adäquaten Form präsentieren (Ausstellung, mediengestützter Vortrag, Poster, Zeitung, Web-Präsentation, Plenum/Kolloquium, Performance),
- Inszenierungsformen in Ausstellungen, Museen und öffentlichen Räumen reflektieren und für die eigene Präsentation nutzen.

*Beitrag zur
Entwicklung der
Schlüssel-
kompetenzen*

Die zentrale Aufgabe des Faches besteht darin, das Wahrnehmungs- und Ausdrucksvermögen der Lernenden anzuregen, zu entwickeln, zu erweitern und ästhetisches Denken und Handeln auszubilden. Durch sinnliche Erfahrungen und begriffliches Denken führen Prozesse der differenzierten Wahrnehmung und Reflexion zu systematischen Beschreibungen und Deutungen von Bildern, die sowohl mündlich als auch schriftlich fachlich angemessen zu verbalisieren sind. In diesem Zusammenhang lernen die Schülerinnen und Schüler eigene und fremde Lösungen und Lösungswege kritisch zu hinterfragen und unter Berücksichtigung persönlicher Standpunkte sachgerecht und adressatenbezogen zu begründen und zu bewerten. Dabei nutzen sie zielorientiert und verantwortungsvoll analoge und digitale Medien. Dieser produktive Umgang wird begleitet von der kritischen Reflektion medialer Inhalte und Manipulationsmöglichkeiten.

Das Vermögen sich selbst und das persönliche Verhältnis zur Welt und zur Zeit gestalterisch zum Ausdruck zu bringen, verlangt eine aktive und tolerante Auseinandersetzung mit verschiedenen Kulturen, Religionen und Weltanschauungen. Das setzt voraus, dass Bilder nicht nur passiv konsumiert werden, sondern auch in ihren symbolischen Funktionen gedeutet sowie in ihren kulturellen und gesellschaftlichen Zusammenhängen eingeordnet werden.

Mathematische und naturwissenschaftlich-technische Kompetenzen werden durch die Befähigung zur Visualisierung von Sachverhalten ausgebildet. Ein entwickeltes multidimensionales Raumverständnis, das soziale, historische, innere und äußere Aspekte miteinander verbindet, fördert die Systematisierungsfähigkeiten in anderen Fächern.

Neben den analogen Erfahrungen von sinnlicher Materialität und Originalität bei der Arbeit mit elementaren, natürlichen und haptisch-wahrnehmbaren Materialien kommt der Nutzung digitaler Bildmedien eine große Bedeutung zu. Die bildnerisch-visuelle Umwelt wird zu großen Teilen digital erzeugt und besitzt Merkmale, die sie von der analog erzeugten Bildwelt unterscheidet. Eine webbasierte Lernumgebung bietet Möglichkeiten für eine zielgerichtete und ergebnisoffene Recherche zu historischen und zeitgenössischen Bildquellen und Bilddatenbanken.

Bildbearbeitungsprogramme auf diversen Endgeräten ermöglichen neben der Layoutgestaltung die digitale Bildproduktion und -manipulation.

Insbesondere digitale Konstruktionsprogramme lassen sich zur Visualisierung von dreidimensionalen Konzepten in Architektur und Produktgestaltung einsetzen. Das Gestalten am Computer erfordert sowohl technische Kompetenzen als auch teamorientiertes Arbeiten, da die Schülerinnen und Schüler meist arbeitsteilig vorgehen müssen und im Prozess ihre Ideen austauschen und weiterentwickeln.

Als spezifische Kunstform ist Medienkunst nur über digitale Endgeräte erkundbar. Präsentationsprogramme unterstützen die Dokumentation von Arbeitsprozessen und machen Analyseergebnisse multimedial zugänglich.

*Kompetenzen im
Umgang mit
digitalen
Werkzeugen und
Endgeräten*

Die verbindlichen Kompetenzschwerpunkte in den vier Kursen der Qualifikationsphase fordern komplexe Auseinandersetzungen mit offenen und halboffenen Aufgabenstellungen und bieten den Lernenden die Möglichkeit, sich zu vorgegebenen Lerninhalten selbstständig Themen zu wählen und zu diesen eigene künstlerische Problemlösungen zu finden. Sie vertiefen die Fähigkeit, künstlerische Werke zu beschreiben, zu analysieren und zu interpretieren, um diese Erkenntnisse als Grundlage für ihr eigenes künstlerisches Handeln zu nutzen. Künstlerische Projektarbeit wird von den Schülerinnen und Schülern zunehmend eigenständig geplant, durchgeführt und ausgewertet. Dabei entwickeln sie bildnerische Individualität und streben Originalität im Ausdruck eigener Weltansicht an.

In der Auseinandersetzung mit den vier Kompetenzschwerpunkten ist die Reihenfolge der Kurse frei wählbar. Der Kurs „Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen“ ermöglicht es, Arbeitsergebnisse aus den anderen Kursen zu Präsentationszwecken zu nutzen. Er wird deshalb als Abschlusskurs empfohlen.

Kursorganisation

Bildauswahl

Den Lehrkräften kommt bei der Auswahl der Bilder eine zentrale Rolle zu. Auswahlkriterien für die Bilder sind deren grundlegende künstlerische, kunstgeschichtliche und kunsttheoretische Relevanz. Damit sollen einerseits Bezüge zu den Kompetenzschwerpunkten des Lehrplans hergestellt und andererseits an die Lebens- und Erfahrungswelt der Schülerinnen und Schüler angeknüpft werden.

Die auf dem Bildungsserver ausgewiesenen Empfehlungen verstehen sich als didaktische Unterstützung.

ANHÖRUNG

3 Kompetenzentwicklung in den Schuljahrgängen

3.1 Übersicht

Die Kompetenzen in den Bereichen *Wahrnehmen und Empfinden, Entwickeln und Gestalten* sowie *Reflektieren und Präsentieren* sind im Zusammenhang mit den folgenden Kompetenzschwerpunkten im Rahmen des gesamten Kunsterziehungsunterrichts kontinuierlich zu entwickeln.

Kompetenzschwerpunkte					
Sjg.	Individuum und Kultur	Individuum und Natur	Medien und Kommunikation	Design und Alltagskultur	Raum und Zeit
5/6	Bild im Kulturkreis beschreiben und Ausdrucksformen nutzen	Sichtbares und Verborgenes erkennen und darstellen	Bild und Wort im Kontext untersuchen und gestalten	Objekt und Verpackung untersuchen und gestalten	Lebensräume beschreiben und gestalten
7/8	Bild als Symbol erkennen und nutzen	Natur als Vorbild erkennen, Wirkungen wahrnehmen und bei Gestaltungsprozessen nutzen	Text und Fotografie analysieren und gestalterisch nutzen	Design im Alltag untersuchen, bewerten und weiterentwickeln	Erlebnissräume konzipieren und gestalten
9	Bild im Aufbruch interpretieren und für eigene Ausdrucksformen experimentell nutzen	Das Selbst im Kontext reflektieren und inszenieren	Werbung und Meinungsbilder analysieren und entwickeln	—	Aktionsräume erschließen und Aktionsformen umsetzen
10	Bild und Zitat in Beziehung setzen und für ein Gestaltungskonzept nutzen	Abstraktion und Konstrukt im Bild beurteilen und individuelle Abstraktionsprozesse entwickeln	—	Design im Prozess untersuchen	Szenenräume untersuchen und selbst inszenieren
11/12	Kurs 1: Bilder und Bildwelten als Spiegel des Menschen Bilder und Bildwelten als Ausdruck kultureller, gesellschaftlicher und persönlicher Entwicklung des Menschen analysieren und Erkenntnisse in eigenen Gestaltungskonzepten nutzen				
	Kurs 2: Kommunikation in künstlerischen und medialen Welten Wirkungsmechanismen von Bildwelten in Kunst und Alltag untersuchen und für ein eigenes Bildkonzept nutzen				
	Kurs 3: Individuelle Alltagskultur und gestaltete Umwelt Funktionale, formale und ästhetische Wirkungszusammenhänge bewerten und Gestaltungsvorhaben entwickeln				
	Kurs 4: Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen Veranstaltungs- und Ausstellungskultur in öffentlichen Räumen reflektieren und für eigene Präsentationen bzw. Werbekampagnen nutzen				

Tabelle: Kompetenzschwerpunkte im Fach Kunsterziehung

3.2 Schuljahrgänge 5/6

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Kultur – Bild im Kulturkreis beschreiben und Ausdrucksformen nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder der eigenen Kultur und anderer Kulturkreise formal beschreiben – eigene Emotionen, Eindrücke und Meinungen im Umgang mit Bildern selbstständig äußern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Ausdrucksformen der eigenen Kultur und anderer Kulturkreise für eigene Bilder nach dem Prinzip Vorbild und Nachahmung nutzen – verschiedene Zeichen- und Malgründe, Werkzeuge und Materialien, Mal- und Zeichentechniken sowie zwei einfache Drucktechniken erproben und gestaltungsorientiert einsetzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bildmedien unterscheiden sowie in ihren Wechselbeziehungen zueinander erkennen und altersadäquat beschreiben – Bilder nach ihren Motiven und Darstellungsformen beschreiben – den Zusammenhang zwischen Bildern und Kulturkreisen erläutern
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – symbolische Bedeutung und wesentliche Formmerkmale ausgewählter Werke der Malerei und Plastik aus früheren Kulturen oder der Antike – Masken, Kostüme und ihre rituelle Bedeutung <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – kriteriengeleitete Bildbeschreibung, Assoziationsmethode – Farbsymbolik <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Zeichentechnik: Struktur – Maltechnik: deckend, lasierend – Drucktechnik: Frottage, Schablonendruck, Materialdruck 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Geographie, Sjg. 5/6: Einen Kontinent themenorientiert analysieren; kulturelle Vielfalt beschreiben – Geschichte, Sjg. 5/6: Chronologie von Ereignissen beachten – das Leben von Menschen in der Vorgeschichte (Umgang mit seltenen Artefakten, Höhlenmalerei) – Geschichte, Sjg. 5/6: Beziehungen in Gesellschaften untersuchen - Leben in einer griechischen Polis beurteilen 	

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Natur – Sichtbares und Verborgenes erkennen und darstellen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Naturmaterialien sammeln und nach vorgegebenen Merkmalen ordnen – jahreszeitliche Besonderheiten in der Natur bzw. Landschaft differenziert wahrnehmen und synästhetische Erfahrungen assoziieren
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Formen und Farben von Naturobjekten als sichtbare Welt grafisch und malerisch untersuchen und sachgerecht darstellen – für synästhetische Erfahrungen Bildformen finden (Land Art) – Gestaltungsmittel zur Erzeugung von Räumlichkeit auf der Fläche sachgerecht anwenden
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – grafische, farbliche und räumliche Gestaltungsmittel von Bildern beschreiben und beurteilen – eigene Arbeiten in einfachen Präsentationsformen (z.B. Fußbodengalerie, Galerierundgang) kriteriengeleitet ordnen und präsentieren – eigene Arbeitsprozesse und Arbeiten anderer erklären
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildaufbau und Ausdrucksmittel von Landschaftsdarstellungen – Land Art <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – grafische Elemente: Punkt, Linie, Fläche – grafische Mittel: Funktionen der Linie, Struktur – Farbtheorie: Primärfarben, Sekundärfarben, bunte und unbunte Farben – Farbbeziehungen: Farbverwandtschaft und Komplementärkontrast – Räumlichkeit durch Höhenunterschiede, Größenstaffelung, Überdeckung und/oder Überschneidung <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Collage – Zeichentechnik: Skizze – Maltechnik: deckend, lasierend 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Musik, Sjg. 5/6: Verlaufsstrukturen und Formen erfassen (Klanggeschichten); Zusammenhang zwischen Bild und Musik spielerisch erfassen – Geographie, Sjg. 5/6: Die Erde als Planet und Lebensraum beschreiben; Schönheit des Planeten Erde aufzeigen 	

Kompetenzschwerpunkt: Medien und Kommunikation – Bild und Wort im Kontext untersuchen und gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – grafische Zeichen und Schriften sammeln und ordnen – Beispiele zu Bildgeschichten, Comics und Werbung kriteriengeleitet sammeln – formale und inhaltliche Gestaltungsaspekte von Bildsprache und Wort erkennen und beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Bilderschriften, Geheimschriften und/oder bildhafte Wort- und Textgestaltung erproben – einfache Layoutregeln für eigene Texte kriteriengeleitet sachgerecht anwenden – Bildfiguren erfinden sowie Handlungsabläufe entwickeln und gestalten
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Bildideen hinterfragen und die eingesetzten bildnerischen Mittel überprüfen – Anwendung der Gestaltungsmittel einschätzen
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Entwicklung der Schrift – historische Beispiele von Bildgeschichten <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Schrift: Handschrift, Blockschrift, Kursivschrift, Schriftornament – Illustration – Comic: Panel, Balloon, Onpos, Einstellungsgrößen und Perspektiven <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Schreiben, Zeichnen, Entwerfen 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sjg. 5/6: Medien verstehen und nutzen; unterschiedliche Visualisierungsformen auswählen und angeleitet erstellen – Deutsch, Sjg. 5/6: Medien verstehen und nutzen; Wirkung von Text-Bild-Beziehungen gelenkt beurteilen (Gestaltungsmerkmale von Bildgeschichte und Comic) – Geschichte, Sjg. 5/6: Abhängigkeiten untersuchen – mittelalterliche Grundherrschaft (mittelalterliche Bildquellen; z. B. Monatsbilder, Sachsenspiegel) 	

Kompetenzschwerpunkt: Design und Alltagskultur – Objekt und Verpackung untersuchen und gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Materialien und Alltagsgegenstände hinsichtlich ihrer Form, Materialität und Funktionalität beschreiben – Verpackungen bzw. einfache Gebrauchsgegenstände nach Themen geordnet sammeln
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Objekte oder Gebrauchsgegenstände unter Berücksichtigung der Einheit von Form und Funktionalität aus verschiedenen Materialien gestalten – für ein ausgewähltes Objekt eine geeignete Verpackung entwerfen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – einfache Gebrauchsgegenstände und Verpackungen nach Form und Funktionalität untersuchen – Einheit von Form und Funktionalität am fremden und eigenen Objekt beschreiben und bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Form und Funktion von Alltagsgegenständen und Verpackungen <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – materialbezogene Techniken 	

ANHÖRUNG

Kompetenzschwerpunkt: Raum und Zeit – Lebensräume beschreiben und gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – persönliche Lebensräume wahrnehmen und ihre Funktion erfassen – Gegenstände, Fundstücke und formbare Materialien erkunden, sammeln und ordnen sowie ihre subjektive Wirkung beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – persönliche Raumvisionen mit Funktionsbezug als Modell gestalten – anhand kunstgeschichtlicher Architekturbeispiele die Prinzipien der dreidimensionalen Gestaltung themenbezogen anwenden – Alltagsmaterialien in einer Collage oder Montage im Hinblick auf eine Gestaltungsabsicht kombinieren
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Einsatz unterschiedlicher Materialien, Arbeitstechniken und Funktionen in zwei- und dreidimensionalen Gestaltungen beschreiben – angeleitete oder experimentelle Gestaltungsergebnisse beschreiben und den Funktionsbezug überprüfen
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – regionale Architekturbeispiele – mittelalterlicher Sakralbau – Objektkunst <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Bauwerk und Funktion, Baukörper und Bauelemente – Relief, Objekt <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Materialmontage 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Ethik, Sfg. 5/6: Religion und Lebensführung (Architektur – Gebäude des Glaubens) – Geschichte, Sfg. 5/6: Abhängigkeiten untersuchen – mittelalterliche Grundherrschaft (Romanik als Baustil des frühen Mittelalters) – Geschichte, Sfg. 5/6: Anziehungskraft urbanen Lebens erklären – mittelalterliche Städte (Kirchen in der Stadt: Gotik als hochmittelalterlicher Baustil) 	

3.3 Schuljahrgänge 7/8

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Kultur – Bild als Symbol erkennen und nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder ausgewählter Künstlerinnen und Künstler beschreiben und stilistisch einordnen sowie deren Symbolik erkennen – zeitgenössische Jugendkultur in ihren Ausdrucksformen beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Bildsymbole aus Geschichte und Jugendkultur in eigenen Gestaltungen themenspezifisch und aussagewirksam einsetzen – Ausdrucksmöglichkeiten von Hochdruckverfahren erproben und eine Drucktechnik selbstständig themenbezogen anwenden
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bildsymbole in zeitlichen Kontexten reflektieren – Bilder in ihrem formalen Gefüge beschreiben und auf beabsichtigte Bildwirkungen schließen
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Form- und Stilmerkmale sowie Symbolik in Werken der Malerei und/oder Grafik aus Kunstepochen des 15. bis 19. Jahrhunderts – barocke Stillleben – Jugendkultur (z. B. Street-Art, Körperschmuck) <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Kunst- und Bildgattungen – Struktur- und Formanalyse: reproduktive Aspekte – Raum, Farbe, Form reorganisative Aspekte – Komposition, Spannung, Bewegung – Ikonografie <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Druckverfahren: Hochdruck 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Geschichte, Sg. 7/8: Das Wirken historischer Personen analysieren – Reformation und Konfessionalisierung (Medienrevolution: Druck mit beweglichen Lettern und seine Bedeutung) 	

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Natur – Natur als Vorbild erkennen, Wirkungen wahrnehmen und bei Gestaltungsprozessen nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – durch Naturstudium Proportionen von Pflanzen und Menschen erfassen – Farb- und Luftperspektive in der Natur wahrnehmen – einfache und konstruierte Raumdarstellungen in Bildern erkennen und hinsichtlich der Raumillusion beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Menschen und Natur differenziert und themenbezogen darstellen – auf der Grundlage des Naturvorbildes organische zu ornamentalen Formen abstrahieren – illusionistische Darstellungsformen von Körper und Raum auf der Fläche zielgerichtet anwenden
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Einsatz und Wirkungen der räumlichen Gestaltungsmittel in eigenen und fremden Bildern vergleichen und beurteilen – den eigenen künstlerischen Arbeitsprozess in Abhängigkeit von einer Aufgabenstellung dokumentieren und darstellen (z. B. Portfolio, Skizzenbuch) – einfache Mittel zur Präsentation eigener Bilder (z. B. Rahmen, Untersatzkarton, Webgalerie) unter Anleitung anwenden
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Zentralperspektive als Erfindung der Renaissance – Raumtäuschungen im Barock <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Skizze, Sachzeichnung (Naturstudium) – Ornament, Dekor – Proportion – konstruierte Darstellungen des Raums: Zentral- und Übereckperspektive – Farbe: Erscheinungsfarbe, Farbwirkung, Farb- und Luftperspektive <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Mal- und Zeichentechnik: Textur, Schraffur, Hell-Dunkel 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Geschichte, Sg. 7/8: Grundlagen des modernen Staatswesens erklären – Absolutismus (barocke Schlossanlage) 	

Kompetenzschwerpunkt: Medien und Kommunikation – Text und Fotografie analysieren und gestalterisch nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Kommunikationsmöglichkeiten und -grenzen von Handschrift und Typografie vergleichen – Zusammenhänge inhaltlicher und formaler Gestaltung in Print- und Digitalmedien beschreiben – Manipulationstechniken visueller Botschaften erkennen und benennen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Kalligrafie und Typografie inhalts- und adressatenbezogen anwenden – Bilder und Texte in analogen und digitalen Layouts themengerecht verarbeiten – fotografische Mittel für eine einfache themenbezogene Gestaltung nutzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Medienprodukte kritisch einschätzen sowie Absicht und Wirkung visueller Botschaften analysieren – Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf bis hin zur Umsetzung beschreiben und reflektieren – Arbeitsergebnisse vorstellen und sachgerecht werten
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Anfänge der Fotografie im 19. Jahrhundert – dokumentarische, künstlerische und experimentelle Fotografie <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Grundlagen von Typografie und Layout: Initiale, Schriftart, Schriftgröße, Schriftstärke, Satz – Formen der Präsentation: Plakat, digitale Präsentation – Foto, Gestaltungsmittel: Ausschnitt, Ausleuchtung, Format, Perspektive – Fotomontage <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – analoge und digitale Fotografie und Layout – Kalligrafie 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch, Sg. 7/8: Medien verstehen, reflektieren und nutzen (Wirkung von Text und Bild; mediale Ausdrucksmittel) 	

Kompetenzschwerpunkt: Design und Alltagskultur – Design im Alltag untersuchen, bewerten und weiterentwickeln	
Wahrnehmen und Empfinden	– ausgehend vom persönlichen Erleben Alltagsgegenstände in Bezug auf Form, Funktion und Ästhetik beschreiben und vergleichen
Entwickeln und Gestalten	– Gebrauchsgegenstände in Form und Ästhetik verändern und weiterentwickeln (z. B. Antidesign, Redesign bzw. Upcycling)
Reflektieren und Präsentieren	– Design nach ausgewählten Kriterien bewerten – Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf bis hin zur Umsetzung dokumentieren und diskutieren – Arbeitsergebnisse vorstellen und sachgerecht werten
Grundlegende Wissensbestände	
<u>Kunsttheorie</u> – Designobjekt – Designfunktionen: praktisch, symbolisch und ästhetisch <u>Arbeitstechnik</u> – Materialsammlung, Skizze, Modell – Materialmontage	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
– Ethik, Sg.7/8: Verantwortung der Gesellschaft (ökologisches und politisches Miteinander)	

Kompetenzschwerpunkt: Raum und Zeit – Erlebnisräume konzipieren und gestalten	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Kunst im öffentlichen Raum erkennen und erleben – ausgewählte Bauwerke und dreidimensionale Ausdrucksformen erleben, vergleichen und stilistisch einordnen – plastische Verfahren erkennen und selbstständig fachgerecht beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – in einem Konzept das Verhältnis von Baukörper und Raum, Statik und Konstruktion umsetzen – dreidimensionale Körper (Plastik oder Architekturmodelle) in Bezug auf Oberfläche, Ansicht und Wirkung material- und technikgerecht gestalten
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – den Einsatz unterschiedlicher Materialien, Arbeitstechniken und Funktionen in dreidimensionalen Gestaltungen beschreiben und ihre Wirkung beurteilen – Zusammenhänge von Gestaltung und Funktion in eigenen und fremden Modellen reflektieren – Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf bis hin zur Umsetzung präsentieren und unter Anwendung von Fachtermini beurteilen
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Profanbau im privaten und öffentlichen Raum (z. B. Brücke, Turm, Rathaus, Schloss, Bahnhof, Warenhaus) – Bauplastik und autonome Plastik <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Konstruktionsprinzipien: Massiv- und Skelettbau, Fassade – Grundprinzipien plastischer Verfahren: subtraktiv, additiv – künstlerische Prinzipien: Ganzfigur, Torso <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Idee, Entwurf, Modell – Verfremden, Nachahmen – Bauen, Konstruieren, Modellieren, Skulptieren 	

3.4 Schuljahrgang 9

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Kultur – Bild im Aufbruch interpretieren und für eigene Ausdrucksformen experimentell nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Umbrüche in Bildkonzepten der klassischen Moderne differenziert wahrnehmen und jeweilige innovative Aspekte erklären – Lebens- und Werkkonzepte ausgewählter Künstlerinnen und Künstler im Entwicklungsprozess beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit der Ausdruckskraft von Farbe, Form und Material experimentieren und diese für eigene bildnerische Gestaltungen nutzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – den experimentellen Arbeitsprozess dokumentieren und reflektieren – unterschiedliche Bildkonzepte in der Auseinandersetzung mit Zeit und Gesellschaft vergleichen und interpretieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Bildkonzepte und gesellschaftliche Zusammenhänge der klassischen Moderne (z. B. Historismus vs. Expressionismus) <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ikonografie, Ikonologie – Farbsymbolik, Ausdrucksfarbe, Farbautonomie <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Farbauftragstechniken, Materialspur – Aleatorik (z. B. Grattage, Decalcomanie, Dripping) 	

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Natur – Das Selbst im Kontext reflektieren und inszenieren	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Porträtdarstellungen aus verschiedenen Epochen und Kunstströmungen differenziert wahrnehmen und die bildnerischen Mittel in ihrer Wirkung beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Selbstinszenierungen inhaltlich und formal selbstständig planen, unter Berücksichtigung innerer Einstellungen und sozialer Kontexte entwickeln und in selbstgewählten Medien umsetzen – grundlegende anatomische Kenntnisse zur Darstellung des Menschen anwenden und entsprechend der Aussageabsicht verändern
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Porträts im individuellen, zeitlichen und kulturkreisbezogenen Kontext reflektieren – Ausdrucksmöglichkeiten des Tiefdrucks am Beispiel von Porträts vergleichend untersuchen – eigene Bilder unter Nutzung verschiedener Möglichkeiten und im Bezug zum umgebenden Raum zielgeleitet präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Porträtdarstellungen im historischen und biografischen Kontext <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Ikonologie – Porträtgattungen, Porträttypen, Porträtarten, Porträtfunktionen – Proportionen, Abstraktion – Drucktechnik: Tiefdruck 	

Kompetenzschwerpunkt: Medien und Kommunikation – Werbung und Meinungsbilder analysieren und entwickeln	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Wirkungen von Werbung auf die eigene Person (Zielgruppen) analysieren – genderspezifische Meinungsbilder in Medien untersuchen – Manipulationstechniken in Fotografie und Werbung erkennen und die ästhetische Differenz zwischen Wirklichkeit und Bild beschreiben
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Strategien der analogen und/oder digitalen Bildbearbeitung erproben und anwenden – massenmediale Bilder analog oder digital in ihrer Aussage und Wirkung manipulieren und so eine eigene Bildwirklichkeit herstellen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Werbeprodukte kriterienbezogen analysieren – Ergebnis einer digitalen Überarbeitung hinsichtlich eingesetzter bildsprachlicher Mittel und veränderter Wirkung reflektieren – klassische und digitale Möglichkeiten der Verfremdung vergleichen
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – AIDA-Regel – Semiotik <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Präsentations- und Dokumentationstechniken 	

ANHÖRUNG

Kompetenzschwerpunkt: Raum und Zeit – Aktionsräume erschließen und Aktionsformen umsetzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Aktionskunst in ihrer räumlichen und zeitlichen Dimension erschließen und den Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum als Ausdruck menschlicher Gefühle, Eigenschaften und Charaktere erläutern – ästhetische Differenz zwischen künstlerischem und alltäglichem Handeln unterscheiden
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – Aktionsformen angeleitet konzipieren – Körper bewusst zur bildnerischen Kommunikation einsetzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Aktionskunst in ihrer räumlichen und zeitlichen Dimension reflektieren und in ihrer ausdrucksbezogenen Wirkung rollenkritisch bewerten – dokumentierte Arbeitsprozesse als eigene bildnerische Ausdrucksform reflektieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – künstlerische Aktionsformen: Performance, Happening <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Intervention, Provokation 	

ANHÖRUNG

3.5 Schuljahrgang 10 (Einführungsphase)

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Kultur – Bild und Zitat in Beziehung setzen und für ein Gestaltungskonzept nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	– Bild und Zitat in zeitliche und kulturelle Beziehungen setzen und vergleichend beschreiben
Entwickeln und Gestalten	– zwei- und dreidimensionale Bilder zu eigenen Bildzitat umformen – Gestaltungskonzept unter zielgerichtetem Einsatz von Arbeitstechniken planvoll und zunehmend selbstständig bearbeiten
Reflektieren und Präsentieren	– Bilder mithilfe der Stil- und Strukturanalyse interpretieren und Erkenntnisse visualisieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildzitate in der Kunst <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Vorbild – Nachbild bzw. Bild und Zitat – Analysemethoden: Stil- und Strukturanalyse – Visualisierungsformen (z. B. Leporello, Schaubild, Film) 	

ANHÖRUNG

Kompetenzschwerpunkt: Individuum und Natur – Abstraktion und Konstrukt im Bild beurteilen und individuelle Abstraktionsprozesse entwickeln	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Abstraktionsprozesse im Bild erkennen und ästhetische Wirkungsweise aufzeigen – Bildkonstrukte als eigenständige Bilderfindungen erkennen und deren Strukturen beschreiben – Wirkungen von Farben in der Natur und Kunst wahrnehmen und vergleichen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – ausgehend vom Gegenständlichen eine Abstraktionssequenz entwickeln – künstlerische Gestaltungsmittel (z. B. Material, Technik) und bildnerische Mittel (z. B. Form, Farbe, Raum) für ein eigenes Bildkonzept bewusst einsetzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Unterschied zwischen gegenständlicher Abstraktion und autonomem Konstrukt im Bild beurteilen – ästhetische Differenz zwischen Natur und Bild in eigenen und fremden Bildern hinsichtlich des Material-, Form- und Inhaltsgefüges beurteilen – Bilder adressatengerecht und ästhetisch adäquat präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Anfänge abstrakter Kunst – Absolute Kunst (z. B. Zero, Konkrete Kunst, Minimal Art) <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – methodische Unterscheidung zwischen Abstraktion und Konstrukt 	

Kompetenzschwerpunkt: Design und Alltagskultur – Design im Prozess untersuchen	
Wahrnehmen und Empfinden	– Alltagsprodukte bzw. Designobjekte in ihren Gebrauchszusammenhängen beschreiben und vergleichen
Entwickeln und Gestalten	– aufgabenbezogene und materialgerechte Konzepte zu einem Alltagsprodukt bzw. Designobjekt unter Berücksichtigung funktionaler und ästhetischer Dimensionen im Sinne von Produktdesign kriteriengeleitet planen, entwerfen und ggf. realisieren
Reflektieren und Präsentieren	– Designobjekte kriteriengeleitet analysieren – fremde Gestaltungsprozesse reflektieren – den eigenen Gestaltungsprozess dokumentieren und das Endprodukt ggf. funktional überprüfen und präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Designobjekte des 19. bis 21. Jahrhunderts <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Designprozess – Designanalyse: symbolische, praktische und ästhetische Funktionen 	

ANHÖRUNG

Kompetenzschwerpunkt: Raum und Zeit – Szenenräume untersuchen und selbst inszenieren	
Wahrnehmen und Empfinden	– Inszenierungen in Fotografie und/oder Film beschreiben
Entwickeln und Gestalten	– mit filmischen Mitteln experimentieren – Inszenierungen in Fotoserie und/oder Film entwickeln, produzieren und digital nachbearbeiten
Reflektieren und Präsentieren	– Fotografie und/oder Film unter formalen und inhaltlichen Aspekten analysieren und reflektieren – Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf hin zur Umsetzung dokumentieren und reflektieren – Endprodukt medienadäquat präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – inszenierte Fotografie – Anfänge des Films im 19. und 20. Jahrhundert <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Storyboard, Drehbuch – Bildinszenierung – Gestaltungsmittel im Film: Bild- und Tonebene, Montage <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildbearbeitungsprogramme – Filmplanung, Filmschnitt 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
– Deutsch, Sg. 10: Funktion und Wirkung filmischen Erzählens	

3.6 Schuljahrgänge 11/12 (Qualifikationsphase)

Kurs 1: Bilder und Bildwelten als Spiegel des Menschen

Kompetenzschwerpunkt: Bilder und Bildwelten als Ausdruck kultureller, gesellschaftlicher und persönlicher Entwicklung des Menschen analysieren und Erkenntnisse in eigenen Gestaltungskonzepten nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – eigene und fremde Identitäten unter dem Aspekt <i>Bild</i> analysieren – Einfluss von Bildern auf die Identitätsbildung einschätzen – Bildwirkungen im Spannungsfeld von Individuum und Gesellschaft erläutern
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – menschliche Körper in unterschiedlichen sozialen Rollen und gesellschaftlichen Kontexten zwei- oder dreidimensional oder multimedial inszenieren – bildkünstlerische Arbeitsformen (Bildreihen, Bildzitate, Variationen) gattungsspezifisch anwenden – Materialien und Medien zielgerichtet nach der angestrebten Bildwirkung auswählen und den Arbeitsprozess kontrollieren
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder als komplexe Material-, Form- und Inhaltsgefüge reflektieren – unter Berücksichtigung sozialer und soziokultureller Aspekte (z. B. Biografie, Genderdimension, ethnische und religiöse Zugehörigkeit, Milieu) eigene und fremde Bildgestaltungen mithilfe der Bildanthropologie analysieren – soziale Vorbildfunktion von massenmedialen Bildern reflektieren – Arbeitsprozesse dokumentieren und die Produkte in adäquater Form präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – ausgewählte Beispiele aus dem 20. und 21. Jahrhundert <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Analysemethode: Bildanthropologie – Bildreihe, Variation 	

Kurs 2: Kommunikation in künstlerischen und medialen Welten

Kompetenzschwerpunkt: Wirkungsmechanismen von Bildwelten in Kunst und Alltag untersuchen und für ein eigenes Bildkonzept nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Bilder in den soziokulturellen Kontext einordnen und deren Wirkung auf die eigene Person beschreiben – Wirkungsmechanismen aktueller Bildwelten in Kunst und Alltag bewusst wahrnehmen und voneinander abgrenzen – künstlerische und medial-apparative Gestaltungsmittel in ihren Möglichkeiten und Grenzen vergleichen
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – mit künstlerischen und medial-apparativen Gestaltungsmitteln im jeweils anderen Medium experimentieren (Cross-over) – auf der Grundlage eines gewählten Themas geeignete zweidimensionale, dreidimensionale oder performative Medien zur Gestaltung auswählen, ein Bildkonzept selbstständig entwickeln und adressatengerecht umsetzen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – verschiedene Funktionen des Bildes in kontextbezogenen Zusammenhängen unterscheiden und bewerten – den fachgerechten Einsatz unterschiedlicher Medien anhand eines ausgewählten Themas analysieren – den eigenen Gestaltungsprozess von der Idee über den Entwurf hin zur Umsetzung dokumentieren und medienadäquat präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – auf das Gestaltungsthema bezogene Mediengeschichte – ausgewählte Beispiele der Medienkunst des 20. und 21. Jahrhunderts <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Bildfunktionen: dokumentarisch, situationsbeschreibend, funktionsbeschreibend, autonom – Cross-over 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Ethik, Sg. 11/12: Wahrheit und Erkenntnis (Philosophieren mit Methode) 	

Kurs 3: Individuelle Alltagskultur und gestaltete Umwelt

Kompetenzschwerpunkt: Funktionale, formale und ästhetische Wirkungszusammenhänge bewerten und Gestaltungsvorhaben entwickeln	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Objekte und Räume detailliert wahrnehmen und die eigenen Empfindungen beschreiben – individuelle Vorstellungen von Design erläutern und diskutieren
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – unterschiedliche Materialien und Werkstoffe im Hinblick auf Gestaltungsvorhaben untersuchen und Erkenntnisse ableiten – zu einem konkreten Gestaltungsvorhaben eine funktionale und eine visionär-experimentelle Variante entwickeln – eigenständig Modelle von Designobjekten oder von architektonischen oder städtebaulichen Vorstellungen entwerfen, konstruieren und bauen
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Design- oder Baukonzepte des 20. Jahrhunderts im historischen Kontext reflektieren – aktuelle Gestaltungstendenzen und -theorien zu Design oder Architektur bzw. Städtebau diskutieren – eigene Entwürfe und Objekte kritisch auf Funktionalität, Ästhetik und Symbolik prüfen – Arbeitsergebnisse medial präsentieren
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Architektur oder Design ab dem 20. Jahrhundert <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Stil- und Funktionsanalyse – Bauhausmanifest – Design: Massenprodukt und Unikat, Individualisierung und Industrialisierung – Architektur und Städtebau: Konstruktion und Dekonstruktion, Repräsentation und Funktion, Visionen und Utopien, Nachhaltigkeit und Denkmalschutz – Baukastensystem <p><u>Arbeitstechnik</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Auswahl von Kreativitätstechniken (z. B. 6-3-5-Methode, Morphologischer Kasten) – Entwurfs- und Konstruktionszeichnung – 3-D-Konstruktionsprogramme 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Geographie, Sfg. 11/12: Siedlungsentwicklung und Raumordnung analysieren und bewerten (Herausforderungen der Stadtentwicklung darstellen und einen Diskurs zu Lösungsansätzen führen) 	

Kurs 4: Gestaltung und Präsentation in öffentlichen Räumen

Kompetenzschwerpunkt: Veranstaltungs- und Ausstellungskultur in öffentlichen Räumen reflektieren und für eigene Präsentationen bzw. Werbekampagnen nutzen	
Wahrnehmen und Empfinden	<ul style="list-style-type: none"> – Präsentations- und Ausstellungskonzepte in Kunst und Alltag beschreiben und vergleichen – Plakate nach Genre und Funktion klassifizieren
Entwickeln und Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> – gemeinsam Konzepte zur Präsentation von Bildern bzw. eigener Arbeitsergebnisse aus den Kurshalbjahren entwickeln, auf eine ausgewählte Ausstellungssituation beziehen, Präsentationsmodelle entwickeln und/oder – im Team eine Werbekampagne zu einem kulturellen Event (Ausstellung, Theater, Konzert oder Veranstaltung) unter den Gesichtspunkten des Corporate Designs entwickeln
Reflektieren und Präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> – Präsentations- und Ausstellungskonzepte in unterschiedlichen Räumen analysieren – Corporate Design an ausgewählten Beispielen analysieren – eigene Arbeitsergebnisse reflektieren, Varianten diskutieren und bewerten
Grundlegende Wissensbestände	
<p><u>Kunstgeschichte</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Plakatkunst – Wandel von Präsentations- und Inszenierungsformen von Bildern des 19. bis 21. Jahrhunderts <p><u>Kunsttheorie</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – Corporate Design 	
Möglichkeiten zur Abstimmung mit anderen Fächern	
<ul style="list-style-type: none"> – Musik, Sjg. 11/12: Musiktheater im Wandel der Zeit erfassen und gestalten 	