

FLÄCHE		RAUM		ZEIT	
Grafik	Malerei	Plastik	Architektur	Medien	Aktion
<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben in offenen Prozessen freie grafische Ausdrucksmöglichkeiten und entwickeln eigene Gestaltungsformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein. In offenen Prozessen erproben und entwickeln sie freie malerische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie kombinieren dabei verschiedene malerische Mittel. Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dreidimensional. Sie setzen verschiedene Materialien ein und reflektieren deren Wirkung im Hinblick auf Inhalt und Form sowie auf Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie beschäftigen sich mit Prozessen des Produktdesigns. Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion und Umgebung auseinander. Sie unterscheiden verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen und verstehen diese. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene architektonische Ideen und setzen diese um. Sie begreifen Architektur als wesentliches Element gestalteter Umwelt, tradierter Kultur und als historisches Erbe. Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und entwickeln Medienprodukte und setzen diese als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel ein. Sie gehen mit Bildmedien und Internet reflektiert um (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte). Die Schülerinnen und Schüler können</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erproben und entwickeln eigene Aktionsformen. Sie setzen sich dabei mit intermedialen Gestaltungsformen auseinander. Die Schülerinnen und Schüler können</p>

<p>(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell anwenden</p>	<p>(1) Ordnungen, Funktionen und Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden</p>	<p>(1) ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln</p>	<p>(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (zum Beispiel Baukörper, Fassade, Material)</p>	<p>(1) eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout, Werbung)</p>	<p>(1) intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln (*)</p>
<p>(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p>	<p>(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen</p>	<p>(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen</p>	<p>(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben</p>	<p>(2) das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium nutzen (*)</p>	<p>(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (zum Beispiel Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)</p>
<p>(3) Gestaltungsmöglichkeiten von Druckverfahren nutzen</p>		<p>(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich Funktion und Form exemplarisch von der Idee bis zum Modell entwickeln (*)</p>	<p>(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese realisieren (zum Beispiel Skizze, Plan, Modell)</p>		
			<p>(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und</p>		

			Umraum erkennen sowie Baukörper und Raum auf ihre Beziehung hin untersuchen (zum Beispiel Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)		
F Deutsch: 3.3.1.3 Medien	F Biologie: 3.3.1.1 Informationssysteme	L VB Qualität Konsumgüter	F Kath. Religion: 3.3.6 Kirche L BNE L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt	F Deutsch: 3.3.1.2 Sach- und Gebrauchstexte F Musik: 3.3.1 Musik gestalten und erleben L BO Fachspezifische und handlungsorientierte Zugänge zur Arbeits- und Berufswelt L MB L VB Medien als Einflussfaktoren	F Deutsch: 3.3.1.1 Literarische Texte F Musik: 3.3.1 Musik gestalten und erleben L MB Produktion und Präsentation

BILD

Die Schülerinnen und Schüler nehmen Bilder umfassend und differenziert wahr, untersuchen und interpretieren diese. Sie setzen diese mit eigenen Erfahrungen und dem eigenem Gestalten in Beziehung und verknüpfen die reflektierende Wahrnehmung mit dem produktiven Schaffensprozess. Ihre Erkenntnisse zu Bildern kommunizieren, diskutieren und präsentieren sie. Sie reflektieren die Rolle der Kunst und nutzen entsprechende Orte der Bildrezeption.

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben

(1) Bilder verbal und non-verbal analysieren und kommentieren

(2) Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch) (*)

(3) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen

(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren

(5) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren

(6) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen

Deutsch: 3.3.1.3 Medien

Ev. Religion: 3.3.3 Bibel

Kath. Religion: 3.3.3 Bibel, 3.3.5 Jesus Christus, 3.3.6 Kirche

Musik: 3.3.3 Musik reflektieren

BNE Werte und Normen in Entscheidungssituationen

BTW Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen

MB Medienanalyse

VB Bedürfnisse und Wünsche