

**Qualitätsentwicklung und Evaluation**

**Schulentwicklung**

**und empirische Bildungsforschung**

**Bildungspläne**

**Landesinstitut**

**für Schulentwicklung**



**Klassen 7/8/9**

**Beispiel 1**

**Beispielcurriculum für das Fach**

**Bildende Kunst**

**Mai 2017**

**Bildungsplan 2016**

**Sekundarstufe I/Gymnasium**

Inhaltsverzeichnis

[Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula I](#_Toc480963804)

[Fachspezifisches Vorwort II](#_Toc480963805)

[Übersicht IV](#_Toc480963806)

[Bildende Kunst – Klasse 7/8/9 1](#_Toc480963807)

[Wirklichkeit und Inszenierung - Portrait / Selbstportrait 1](#_Toc480963808)

[Wirklichkeit und Illusion - Raumdarstellung 3](#_Toc480963809)

[Bild und Botschaft - Werbung 5](#_Toc480963810)

[Funktion und Wirkung – Raumerfahrung / Raumkonzept 7](#_Toc480963811)

[Funktion und Wirkung – Konstruktion 9](#_Toc480963812)

[Funktion und Wirkung – Architekturskulptur 10](#_Toc480963813)

[Form und Bewegung – Körper und Figur / Bewegungsdarstellung 12](#_Toc480963814)

[Form und Bewegung – real, virtuell, animiert 14](#_Toc480963815)

[Anhang 16](#_Toc480963816)

[Leitperspektiven 16](#_Toc480963817)

[Weiterführende Materialien 17](#_Toc480963818)

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula

Beispielcurricula zeigen eine Möglichkeit auf, wie aus dem Bildungsplan unterrichtliche Praxis werden kann. Sie erheben hierbei keinen Anspruch einer normativen Vorgabe, sondern dienen vielmehr als beispielhafte Vorlage zur Unterrichtsplanung und -gestaltung. Diese kann bei der Erstellung oder Weiterentwicklung von schul- und fachspezifischen Jahresplanungen ebenso hilfreich sein wie bei der konkreten Unterrichtsplanung der Lehrkräfte.

Curricula sind keine abgeschlossenen Produkte, sondern befinden sich in einem dauerhaften Entwicklungsprozess, müssen jeweils neu an die schulische Ausgangssituation angepasst werden und sollten auch nach den Erfahrungswerten vor Ort kontinuierlich fortgeschrieben und modifiziert werden. Sie sind somit sowohl an den Bildungsplan, als auch an den Kontext der jeweiligen Schule gebunden und müssen entsprechend angepasst werden. Das gilt auch für die Zeitplanung, welche vom Gesamtkonzept und den örtlichen Gegebenheiten abhängig und daher nur als Vorschlag zu betrachten ist.

Der Aufbau der Beispielcurricula ist für alle Fächer einheitlich: Ein fachspezifisches Vorwort thematisiert die Besonderheiten des jeweiligen Fachcurriculums und gibt ggf. Lektürehinweise für das Curriculum, das sich in tabellarischer Form dem Vorwort anschließt.

In den ersten beiden Spalten der vorliegenden Curricula werden beispielhafte Zuordnungen zwischen den prozess- und inhaltsbezogenen Kompetenzen dargestellt. Eine Ausnahme stellen die modernen Fremdsprachen dar, die aufgrund der fachspezifischen Architektur ihrer Pläne eine andere Spaltenkategorisierung gewählt haben. In der dritten Spalte wird vorgeschlagen, wie die Themen und Inhalte im Unterricht umgesetzt und konkretisiert werden können. In der vierten Spalte wird auf Möglichkeiten zur Vertiefung und Erweiterung des Kompetenzerwerbs im Rahmen des Schulcurriculums hingewiesen und aufgezeigt, wie die Leitperspektiven in den Fachunterricht eingebunden werden können und in welcher Hinsicht eine Zusammenarbeit mit anderen Fächern sinnvoll sein kann. An dieser Stelle finden sich auch Hinweise und Verlinkungen auf konkretes Unterrichtsmaterial.

Die verschiedenen Niveaustufen des Gemeinsamen Bildungsplans der Sekundarstufe I werden in den Beispielcurricula ebenfalls berücksichtigt und mit konkreten Hinweisen zum differenzierten Vorgehen im Unterricht angereichert.

Fachspezifisches Vorwort

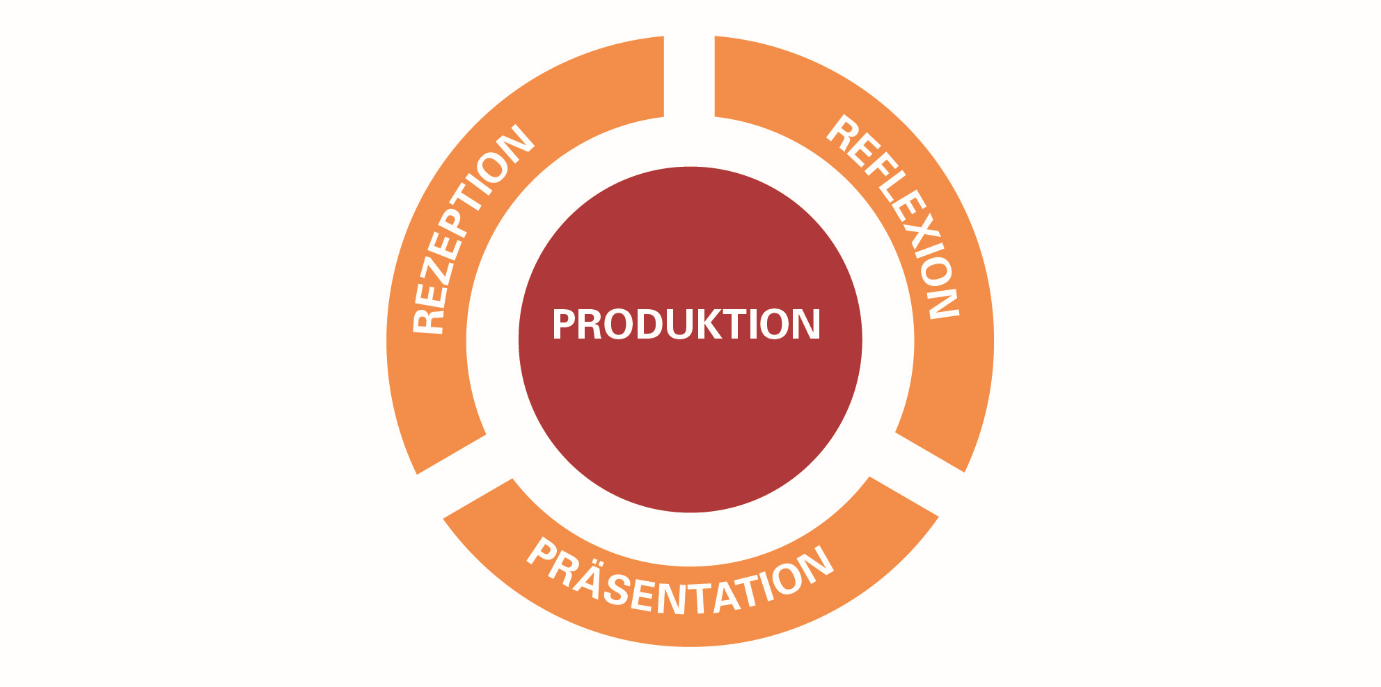
Das vorliegende Curriculum ermöglicht eine beispielhafte Konkretisierung der im Bildungsplan formulierten Kompetenzen und der fachlichen Gestaltungs- und Reflexionsabsichten. Dabei wird der Bereich „Bild“ mit unterschiedlicher Gewichtung von Teilkompetenzen stets in die anderen inhaltlichen Kompetenzen einbezogen. In den Beispielcurricula wird exemplarisch auf die wichtigsten und treffendsten inhaltsbezogenen Kompetenzen verwiesen. Die Vernetzung mit anderen Arbeitsbereichen ist jederzeit möglich und wünschenswert. Auch fächerverbindendes Arbeiten bietet sich an.

Die Unterrichtseinheiten und Aufgabenstellungen des Faches Bildende Kunst werden von den Unterrichtenden eigenständig und situationsgerecht konzipiert und umgesetzt. Sie stehen beispielhaft für einen thematischen und altersspezifischen Ansatz, der sich verknüpfend an den Inhaltsbereichen Fläche, Raum oder Zeit orientiert. Dabei werden insbesondere entwicklungspsychologische Bedingungen und Interessen der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt.

Das vorliegende Kerncurriculum umfasst drei Viertel eines zwei-, bzw. einstündigen Unterrichts in den Klassenstufen 7 bis 9. Die Stundenverteilung basiert auf der vom Kultusministerium vorgeschlagenen Kontingentstundentafel. Bei Abweichungen müssen die Unterrichtseinheiten entsprechend angepasst werden. Das Schulcurriculum kann Themen vertiefen oder situationsbedingt ergänzen.

Die einzelnen Unterrichtsvorhaben sind nicht an eine Klassenstufe gebunden, wobei sie dennoch in sich nach einer logischen Abfolge aufgebaut sind.

Innerhalb der Themenbereiche werden alle prozessbezogenen Kompetenzen erworben. Im Kunstunterricht steht der Bereich Produktion besonders im Mittelpunkt. Je nach Unterrichtsvorhaben und Thema werden individuell Schwerpunkte gesetzt.



|  |
| --- |
| **Prozessbezogene Kompetenzen „Produktion“ (2.3 im Bildungsplan)** |
| Die Schülerinnen und Schüler können  1. sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen  2. gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen nutzen und erproben  3. fokussiert und konzentriert bildnerisch arbeiten  4. bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude entwickeln  5. den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit erfahren und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele  6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben  7. durch praktische Auseinandersetzung vielfältige Aspekte kreativer Gestaltungsberufe kennenlernen |

|  |
| --- |
| **Prozessbezogene Kompetenzen „Rezeption“ (2.1 im Bildungsplan)** |
| Die Schülerinnen und Schüler können  1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen  2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern  3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren  4. Bilder in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen beurteilen |

|  |
| --- |
| **Prozessbezogene Kompetenzen „Reflexion“ (2.2 im Bildungsplan)** |
| Die Schülerinnen und Schüler können  1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen  2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten  3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln  4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren |

|  |
| --- |
| **Prozessbezogene Kompetenzen „Präsentation“ (2.4. im Bildungsplan)** |
| Die Schülerinnen und Schüler können  1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen  2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen  3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen  4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken |

Um dem gestalterischen Arbeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, verzichten der Bildungsplan und die Curricula in Bildender Kunst in den fachpraktischen Bereichen auf Niveaudifferenzierung. Die inhaltsbezogenen Teilkompetenzen in diesem Bereich sind auf mittlerem Niveau abgebildet. Niveaudifferenzierungen im Bereich Bild sind bei der Umsetzung des Beispielcurriculums entsprechend der konkreten Aufgabenstellung zu berücksichtigen.

Ebenso können Bezüge zu einzelnen Leitperspektiven unter Berücksichtigung einer konkreten Lerngruppe und Aufgabenstellung hergestellt werden.

Verbindungen der Inhaltsbereiche zu den Leitperspektiven und Hinweise zu weiteren Materialien finden sich im Anhang.

Übersicht

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | **ca. Stundenzahl** |
| Wirklichkeit und Inszenierung | Portrait / Selbstportrait | 18 |
| Wirklichkeit und Illusion | Raumdarstellung | 24 |
| Bild und Botschaft | Werbung | 16 |
| Funktion und Wirkung | Raumerfahrung / Raumkonzept | 10 |
|  | Konstruktion | 10 |
|  | Architekturskulptur | 6 |
| Form und Bewegung | Körper und Figur / Bewegungsdarstellung | 12 |
|  | Real, virtuell, animiert | 12 |
|  |  | 108 |

Bildende Kunst – Klasse 7/8/9

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wirklichkeit und Inszenierung - Portrait / Selbstportrait  ca. 18 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Traditionelle Portraitformate  Bilder betrachten  Kompositorische Aspekte untersuchen (z.B. Bildausschnitt, Umgebung, Pose, Licht)  Verschiedene künstlerische Verfahren anwenden (z. B. Grafik)  Ungewohnte Sichtweisen  Betrachterstandpunkt, Ausschnitt, Detail, Dekonstruktion, Verfremdung  Inszenierung  Bilder betrachten und nachstellen  Eigene Bilder inszenieren   * (z.B. Raum, Kostüm, Requisit, Licht, Ton) | Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Fotografie, Film  Zwei- oder dreidimensionale Umsetzung  Einzel- oder Partnerarbeit  z. B. Collage, Bildserie, Blow Up  Einzel- oder Partnerarbeit  z. B. Film Still, Bodypainting, Displacement, szenische Darstellung  Partner- und / oder Gruppenarbeit |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (3) Bilder charakterisieren, differenziert 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 reflektieren  (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen  (6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in unterschiedlicher Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)  (7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)  3.2.2.1 Grafik  (1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für  eigene Ideen nutzen  (3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z.B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen  3.2.2.2 Malerei  (1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen  (3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)  3.2.4.1 Medien  (1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und  digitale Medien weiterverarbeiten  (2) Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden  3.2.4.2 Aktion  (2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wirklichkeit und Illusion - Raumdarstellung  ca. 24 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Raumdarstellung  Parallelperspektive  Lineare Projektion und Darstellung  Konstruktionsübungen mit Militär- oder Kavaliersperspektive  Zentralperspektive  Projektions- und Konstruktionsversuche  Darstellung von Innenräumen, Stadträumen, Straßenzügen  Mehr-Fluchtpunkt-Perspektive  Dreidimensionale Darstellung von Architektur, Körpern und Objekten  Farbperspektive  Landschaftsdarstellung mit Phänomenen der Farb- und Luftperspektive  „Falsche Perspektiven“  und optische Täuschungen  Umdeutung der erlernten konstruktiven Gesetzmäßigkeiten und Anwendung in absurden Darstellungen | z. B. stereometrische Grundformen,  dreidimensionale Buchstaben  Bilder der Renaissance und des Barock  Projektionsversuche auf Glasscheiben, mit Gitterraster, mit der Lochkamera  Zeichnung von Baukörpern und Designobjekten  Darstellung mit digitalen Programmen  Verblauung und Sfumato in Landschaftsdarstellungen der Renaissance, des Barock und des 19. Jahrhunderts  Unmögliche Figuren, perspektivische Irritationen  Mögliche Vertiefung im Profilfach Bildende Kunst GMS |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen  (4) Bilder in Beziehung zur Produktion  und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge  Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren  3.2.2.1 Grafik  (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung) anwenden und Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen  3.2.2.2 Malerei  (3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen  (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)  3.2.3.2 Architektur  (1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Bild und Botschaft - Werbung  ca. 16 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Bilder aus Grafik und Werbung  Bilder sammeln und untersuchen  (Zielgruppe, Botschaft, gestalterische Mittel)  Medienprodukt entwickeln  Bild, Text, Typographie  Medienprodukt weiterentwickeln  Umsetzung in  Handlung, Sprache, Klang  Ausstellung, Präsentation | Collage, Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Fotografie  z. B. Druckgrafik, Plakate, Werbung aus Zeitungen, Zeitschriften, Internet, Fernseher, Radio  „AIDA-Prinzip“  z. B. Werbeplakat  Druckverfahren, Vervielfältigung, Überlagerung  Aktion, Video-, Audio-Clip |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und  unter Verwendung fachsprachlicher  Begriffe beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal  untersuchen  (3) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen  (7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)  3.2.4.1 Medien  (1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten  (3) Medienprodukte (z. B. Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (z. B. Bild-Text-Kombination, Typografie, Layout)  3.2.2.2 Malerei  (2) Ordnungssysteme, Funktionen  und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe,  Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie)  3.2.2.1 Grafik  (4) künstlerische Druckverfahren einsetzen  (5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen  3.2.4.2 Aktion  (1) für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren  (z. B. Storyboard, Drehbuch)  (2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen  (3) Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Funktion und Wirkung – Raumerfahrung / Raumkonzept  ca. 10 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Innen- und Außenraum  individuelle Erfahrungen mit Räumen austauschen - “Erinnerungsräume” – welche Räume haben mich geprägt?  Innen- und Außenraum erkunden und elementare Bedingungen hinsichtlich Wirkung und Funktion analysieren  (Dimension, Gliederung, Form, Licht, Farbe, Geruch, Bewegung und Auf-enthalt)  Dokumentation, Architekturtagebuch,  Fotografische Serie, Film  Raumkonzepte kennenlernen  Architektur experimentell gestalten  Installation, Aktion, Displacement | Einzelarbeit, Skizze  Begehung verschiedener Räume z. B. im Schulhaus  Mit dem Körper messen (Körperhöhe, Armspannweite, Fingerspannweite, Schrittlänge)  Ungewöhnliche Beispiele von Architekten, Designern und Künstlern  Raum und Hülle  real oder modellhaft  Partner- oder Gruppenarbeit |
| *pbk_stempel* | 3.2.3.2 Architektur  (2) Merkmale des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen  (4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und  gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen  (5) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (z. B. profan, sakral, öffentlich, privat)  3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und beurteilen  (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen  3.2.4.1 Medien  (1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten  3.2.4.2 Aktion  (3) Bedingungen für Aktionsformen planen (z. B. Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton) |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Funktion und Wirkung – Konstruktion  ca. 10 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Baukonstruktion  Experimentelle Erprobung von Mate-rial im Hinblick auf statische, konstruktive, gestalterische Möglichkeiten  Bau in Höhe oder Weite  (Verteilung von Masse, Verhältnis von Stütze und Last, Verbindungstechni-ken) | z. B. Turm, Brücke  z.B. Massivbau, Flächentragwerk, Skelettbau  Wettbewerb in Kleingruppen (z. B. Stabilität, Belastbarkeit, Größe, Ort) |
| *pbk_stempel* | 3.2.3.2 Architektur  (1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell)  (3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden |
| Funktion und Wirkung – Architekturskulptur  ca. 6 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Bau als plastisches Gebilde  Bilder betrachten  formale Aspekte von Raum und Um-raum analysieren  zeichnerische oder modellhafte Um-setzung  Gestaltung im Wechselspiel zwischen Anpassung und Kontrast | Solitair, Ensemble, Baulücke |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und beurteilen  (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen  3.2.3.2 Architektur  (3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden  (4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und  gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen  3.2.2.1 Grafik  (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z. B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung) anwenden und Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen |
| Form und Bewegung – Körper und Figur / Bewegungsdarstellung  ca. 12 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Bewegungsdarstellung der menschlichen Figur  Bilder betrachten  Proportions- und Bewegungsstudien Zeichnen, modellieren, fotografieren nach Modell  Kompositorische Aspekte untersu-chen (z.B. Körper-Raum Beziehung, Haltung, Proportion, Ansichtigkeit, Dimension, Oberfläche)  Figur, Figurengruppe | Gegenständliche Zugangsweise  zum Beispiel Zeitschriften, klassische Statuen, Mitschüler  Einzel- oder Partnerarbeit  Körper in Bewegung  Vollplastik oder Relief  zum Beispiel Ton, Gips, Papier, Draht  Mögliche Vertiefung im Profilfach Bildende Kunst GMS |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen  3.2.2.1 Grafik  (3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (z. B. Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen  3.2.3.1 Plastik  (1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)  (2) gegenständliche und ungegen-  ständliche Motive und Ideen in  Vollplastik oder Relief umsetzen  (3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen |
| Form und Bewegung – real, virtuell, animiert  ca. 12 Std. | | | |
|  | | | |
| Prozessbezogene Kompetenzen | Inhaltsbezogene Kompetenzen | Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht | Hinweise, Arbeitsmittel,  Organisation, Verweise |
| Die Schülerinnen und Schüler können | | Umsetzung von Bewegung  Bilder betrachten  Experimentelle Zugangsweisen (Linie, Fläche, Masse in Raum und Zeit)    formale Aspekte untersuchen und weiterentwickeln  Zusammenspiel von Komposition, Konstruktion und Zeit  Mobile, Stabile, kinetisches Objekt  Fotografie, Animation, Film | Gegenständliche, ungegenständliche Zugangsweise  Versuchsreihen  Einzel- oder Partnerarbeit  Veränderung und Bewegung  Abstraktionsprozesse  Einzel-, Partnerarbeit oder Gruppen-arbeit |
| *pbk_stempel* | 3.2.1 Bild  (1) Bilder wahrnehmen und unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe umfassend beschreiben  (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen  (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und begründen  (6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in unterschiedlicher Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)  (7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen (z. B. Museum, Ausstellung, Computer, Internet, Theater)  Plastik  (1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)  (3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen  (4) Plastik im räumlichen, sozialen  und kulturellen Kontext erfahren  3.2.2.1 Grafik  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen  3.2.4.1 Medien  (1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten |

Anhang

|  |  |
| --- | --- |
| Leitperspektiven | |
| Im Fach Bildende Kunst lassen sich die Leitperspektiven nicht einzelnen inhaltsbezogenen Teilkompetenzen zuordnen, daher wird im Folgenden aus dem jeweiligen Bereich auf einzelne Leitperspektiven verwiesen. | |
| Bereich | **Leitperspektive** |
| Bild | BTV (Selbstfindung und Akzeptanz anderer Lebensformen) |
|  | MB (Medienanalyse) |
| Grafik | MB (Produktion und Präsentation) |
| Architektur | VB (Bedürfnisse und Wünsche) |
| Medien | MB (Medienbildung) |
|  | PG (Selbstregulation und Lernen) |
|  | VB (Medien als Einflussfaktoren) |

|  |  |
| --- | --- |
| Weiterführende Materialien | |
| Weitere Anregungen zur Vertiefung einzelner Aspekte finden sich unter folgenden Adressen. | |
| Landesbildungsserver | lehrerfortbildung-bw.de/faecher/kunst |
| Landesmedienzentrum | lmz-bw.de  unterrichtsmodule-bw.de |
| Schulkunstarchiv | archiv.schulkunst-bw.de |