

# Bildungsplan 2016 Gymnasium

*Innovativer  
Bildungsservice*

## Beispielcurriculum für das Fach Bildende Kunst

Klassen 7/8  
Beispiel 1

Mai 2017



Landesinstitut  
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung  
und Evaluation

Schulentwicklung  
und empirische  
Bildungsforschung

Bildungspläne

# Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula.....	I
Fachspezifisches Vorwort .....	II
Übersicht.....	IV
Bildende Kunst – Klasse 7 / 8 .....	1
Wirklichkeit und Inszenierung .....	1
Wirklichkeit und Illusion .....	3
Bild und Botschaft - Werbung.....	5
Funktion und Wirkung.....	7
Funktion und Wirkung.....	9
Form und Bewegung .....	10
Form und Bewegung .....	12

# 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.

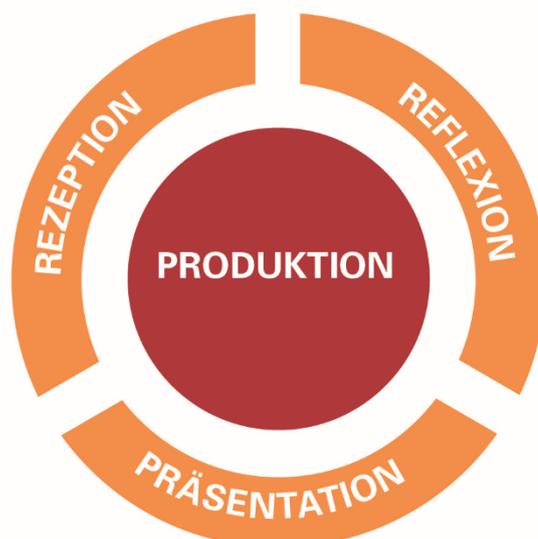
## Fachspezifisches Vorwort

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 und 8. Die Stundenverteilung basiert auf der vom Kultusministerium vorgeschlagenen Kontingenzstundentafel. Bei Abweichung müssen die Unterrichtseinheiten entsprechend angepasst werden. Das Schulcurriculum kann Themen vertiefen oder situationsbedingt ergänzen. Die einzelnen Unterrichtsvorhaben sind nicht an eine Klassenstufe gebunden.

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



### **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 Ar-

beitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen

3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen

5. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

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

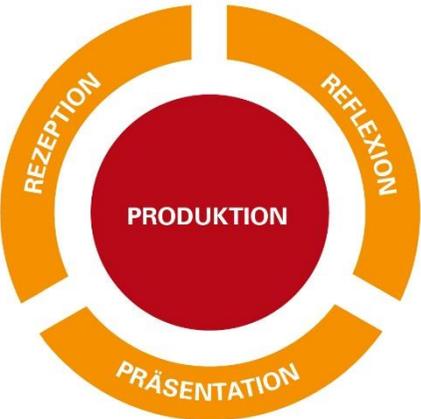
### Übersicht

		<b>ca. Stundenzahl</b>
Wirklichkeit und Inszenierung	Portrait / Selbstportrait	14
Wirklichkeit und Illusion	Raumdarstellung	18
Bild und Botschaft	Werbung	10
Funktion und Wirkung	Raumerfahrung / Raumkonzept	8
	Konstruktion	10
Form und Bewegung	Körper und Figur / Bewegungsdarstellung	10
	Real, virtuell, animiert	10
		80

## Bildende Kunst – Klasse 7/8

### Wirklichkeit und Inszenierung

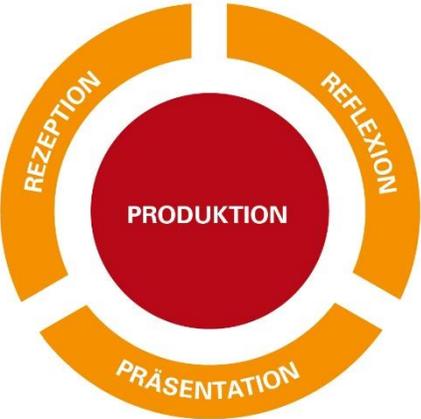
Portrait / Selbstportrait  
ca. 14 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.2.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben</p> <p>(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen</p> <p>(3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen</p> <p>(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen</p> <p>(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren</p> <p>(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p> <p>(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen</p>	<p><b>Traditionelle Portraitformate</b></p> <p>Bilder betrachten</p> <p>Kompositorische Aspekte untersuchen (z.B. Bildausschnitt, Umgebung, Pose, Licht)</p> <p>Verschiedene künstlerische Verfahren anwenden (z.B. Grafik)</p>	<p>Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Plastik, Fotografie, Film</p> <p>Zwei- oder dreidimensionale Umsetzung</p> <p>Einzel- oder Partnerarbeit z.B. Collage, Bildserie, Blow Up</p> <p>Einzel- oder Partnerarbeit</p>

	<p>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 vielfältig anwenden                  (6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen</p> <p>3.2.2.2 Malerei                  (1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen</p> <p>3.2.4.1 Medien                  (1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden</p> <p>3.2.4.2 Aktion                  (1) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Sprache und Klang absichtsvoll einsetzen sowie dokumentieren                  (2) Bedingungen für Aktionsformen planen (z.B. Materialien, Requisiten, Bühnenbild, Licht, Ton)</p>	<p><b>Ungewohnte Sichtweisen</b>                  Betrachterstandpunkt, Ausschnitt, Detail, Dekonstruktion, Verfremdung</p> <p><b>Inszenierung</b>                  Bilder betrachten und nachstellen                  Eigene Bilder inszenieren                  (z.B. Raum, Kostüm, Requisit, Licht, Ton)</p>	<p>z.B. Film Still, Bodypainting, Displacement, szenische Darstellung</p> <p>Partner- und / oder Gruppenarbeit</p>
--	---	---	--

## Wirklichkeit und Illusion

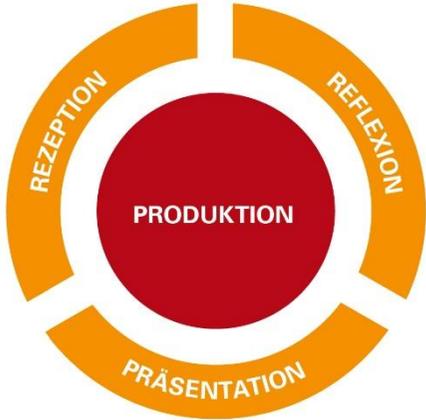
**Raumdarstellung  
ca. 18 Std.**

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können		<b>Raumdarstellung</b>	
	<p><b>3.2.1 Bild</b>                      (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben                      (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen                      (4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen                      (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren</p>	<p><b>Parallelperspektive</b></p> <p>Lineare Projektion und Darstellung Konstruktionsübungen mit Militär- oder Kavalierspersione</p> <p><b>Zentralperspektive</b></p> <p>Ein-Fluchtpunkt-Perspektive Projektions- und Konstruktionsversuche</p> <p>Darstellung von Innenräumen, Stadträumen, Straßenzügen</p>	<p>z.B. stereometrische Grundformen, dreidimensionale Buchstaben</p> <p>Bilder der Renaissance und des Barock                      Projektionsversuche auf Glas-scheiben, mit Gitterraster, mit der Lochkamera</p>
	<p><b>3.2.2.1 Grafik</b>                      (2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum anwenden und Parallelprojektion sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen                      (3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit vielfältig anwenden</p> <p><b>3.2.2.2 Malerei</b>                      (3) verschiedene malerische</p>	<p><b>Farbperspektive</b></p>	<p>Verblauung und Sfumato in Land-</p>

	<p>Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (z. B. Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)</p> <p>3.2.3.2 Architektur (3) Möglichkeiten der Visualisierung von Architekturideen in Zeichnung und Modell anwenden</p>	<p>Landschaftsdarstellung mit Phänomenen der Farb- und Luftperspektive</p> <p><b>“Falsche Perspektiven” und optische Täuschungen</b></p> <p>Umdeutung der erlernten konstruktiven Gesetzmäßigkeiten und Anwendung in absurden Darstellungen</p>	<p>schaftsdarstellungen der Renaissance, des Barock und des 19. Jahrhunderts</p> <p>Unmögliche Figuren, perspektivische Irritationen</p> <p>Mögliche Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst</p>
--	---	---	--

## Bild und Botschaft - Werbung

ca. 10 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.2.1 Bild                      (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben                      (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen                      (3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen                      (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren                      (7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen</p> <p>3.2.4.1 Medien                      (1) Bilder (z. B. Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden                      (2) das Internet gezielt als Informationsmedium nutzen</p> <p>3.2.2.2 Malerei                      (2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (z. B. Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsy-</p>	<p><b>Bilder aus Grafik und Werbung</b></p> <p>Bilder sammeln und untersuchen (Zielgruppe, Botschaft, gestalterische Mittel)</p> <p>Medienprodukt entwickeln</p> <p>Bild, Text, Typographie</p>	<p>Collage, Zeichnung, Malerei, Druckgrafik, Fotografie</p> <p>z. B. Druckgrafik, Plakate, Werbung aus Zeitungen, Zeitschriften, Internet, Fernseher, Radio                      „AIDA-Prinzip“</p> <p>z. B. Werbeplakat</p> <p>Druckverfahren, Vervielfältigung, Überlagerung</p>

	<p>chologie und ihre kulturelle Gebundenheit)</p> <p>3.2.2.1 Grafik</p> <p>(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen</p> <p>(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen</p> <p>(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen</p>		
--	---	--	--

## Funktion und Wirkung

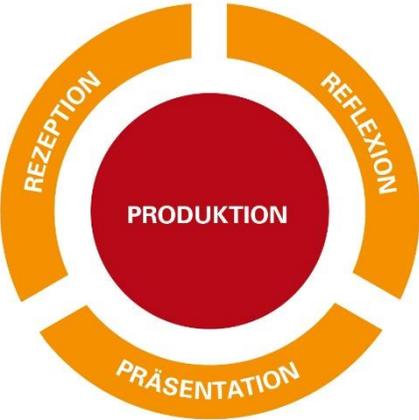
### Raumerfahrung – Raumkonzept ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p><b>3.2.3.2 Architektur</b>                      (1) architektonische Gestaltungsmittel des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen und nutzen                      (2) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden (zum Beispiel Massiv- und Skelettbau)                      (3) Möglichkeiten der Visualisierung von Architekturideen in Zeichnung und Modell anwenden                      (4) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat)</p> <p><b>3.2.1 Bild</b>                      (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben                      (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen                      (3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen                      (4) Bilder in Beziehung zur Produktion</p>	<p><b>Innen- und Außenraum</b>                      Individuelle Erfahrungen mit Räumen austauschen – “Erinnerungsräume” – welche Räume haben mich geprägt?</p> <p>Architektur / Innen- und Außenraum erkunden und elementare Bedingungen hinsichtlich ihrer Wirkung und Funktion analysieren                      (Dimension, Gliederung, Form, Licht Farbe, Geruch, Bewegung und Aufenthalt)</p> <p>Dokumentation, Architekturtagebuch, fotografische Serie, Film</p> <p>Raumkonzepte kennenlernen</p> <p>Architektur experimentell gestalten</p> <p>Installation, Aktion, Displacement</p>	<p>Einzelarbeit, Skizze</p> <p>Begehung verschiedener Räume z.B. im Schulhaus</p> <p>Mit dem Körper messen (Körperhöhe, Armspannweite, Fingerspannweite, Schrittlänge)</p> <p>Ungewöhnliche Beispiele von Architekten, Designern und Künstlern</p> <p>Raum und Hülle                      Real oder modellhaft                      Partner- oder Gruppenarbeit</p>

	<p>und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen</p> <p>(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren</p> <p>(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p> <p>3.2.4.1 Medien</p> <p>(1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden</p> <p>3.2.4.2 Aktion</p> <p>(1) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Sprache und Klang absichtsvoll einsetzen sowie dokumentieren</p>		
--	---	--	--

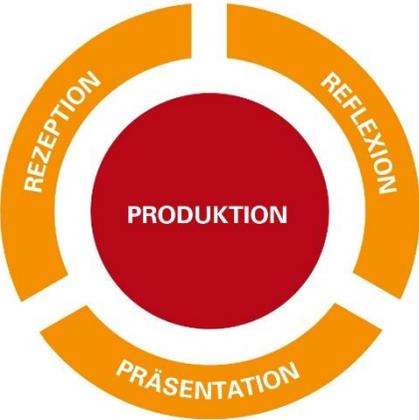
## Funktion und Wirkung

**Konstruktion  
ca. 10 Std.**

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.2.3.2 Architektur</p> <p>(2) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden (zum Beispiel Massiv- und Skelettbau)</p> <p>(3) Möglichkeiten der Visualisierung von Architekturideen in Zeichnung und Modell anwenden</p> <p>(4) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat)</p>	<p><b>Baukonstruktion</b></p> <p>Experimentelle Erprobung von Materialien im Hinblick auf statische, konstruktive und gestalterische Möglichkeiten</p> <p>Bauen in Höhe oder Weite (Verteilung von Masse, Verhältnis von Stütze und Last, Verbindungstechniken)</p>	<p>Turm, Brücke</p> <p>z.B. Massivbau, Flächentragwerk, Skelettbau</p> <p>Wettbewerb in Kleingruppen (z.B. Stabilität, Belastbarkeit, Größe, Ort)</p>

<b>Form und Bewegung</b>			
<b>Körper und Figur – Bewegungsdarstellung</b> ca. 10 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.2.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben</p> <p>(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen</p> <p>(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen</p> <p>(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren</p> <p>3.2.2.1 Grafik</p> <p>(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen</p> <p>3.2.3.1 Plastik</p> <p>(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)</p> <p>(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief realisieren</p>	<p><b>Bewegungsdarstellung der menschlichen Figur</b></p> <p>Bilder betrachten</p> <p>Proportions- und Bewegungsstudien Zeichnen, modellieren, fotografieren nach Modell</p> <p>Kompositorische Aspekte untersuchen (z.B. Körper-Raum-Beziehung, Haltung, Proportion, Ansichtigkeit, Dimension, Oberfläche)</p> <p>Figur, Figurengruppe</p>	<p>Gegenständliche Zugangsweisen</p> <p>z.B. Zeitschriften, klassische Statuen, Mitschüler</p> <p>Einzel- oder Partnerarbeit</p> <p>Körper in Bewegung Vollplastik oder Relief z.B. Ton, Gips, Papier, Draht</p>

	<p>(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen (4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren</p>		<p>Mögliche Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst</p>
--	--	--	---

<b>Form und Bewegung</b>			
<b>Bewegung: real, virtuell, animiert ca. 10 Std.</b>			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können		<b>Umsetzung von Bewegung</b>	Gegenständliche, ungegenständliche Zugangsweise
	<p><b>3.2.1 Bild</b>                      (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben                      (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen                      (5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren</p> <p><b>3.2.3.1 Plastik</b>                      (1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)                      (2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief realisieren                      (3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen</p> <p><b>3.2.4.1 Medien</b>                      (1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden</p>	<p>Bilder betrachten</p> <p>Experimentelle Zugangsweisen (z.B. Linie, Fläche, Masse in Raum und Zeit)</p> <p>Formale Aspekte untersuchen und weiterentwickeln                      Zusammenspiel von Komposition, Konstruktion und Zeit</p> <p>Mobile, Stabile, kinetisches Objekt</p> <p>Fotografie, Animation, Film</p>	<p>Versuchsreihen                      Einzel- oder Partnerarbeit</p> <p>Veränderung und Bewegung                      Abstraktionsprozesse</p> <p>Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit</p>