

Bildungsplan 2016 Gymnasium

*Innovativer
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Bildende Kunst

Klassen 9/10

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 9/10	1
Grafik – Wirklichkeit und Illusion – Raumdarstellung	1
Grafik – Druck – Farbe	2
Malerei – Farbe – Erscheinung – Ausdruck	4
Plastik – Form und Funktion – Produktdesign	5
Architektur – Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur	6
Medien – Bild und Botschaft	8
Aktion – Farbspuren	9
Aktion – Begegnung	11
Anhang	12
Leitperspektiven	12
Weiterführende Materialien	13

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.

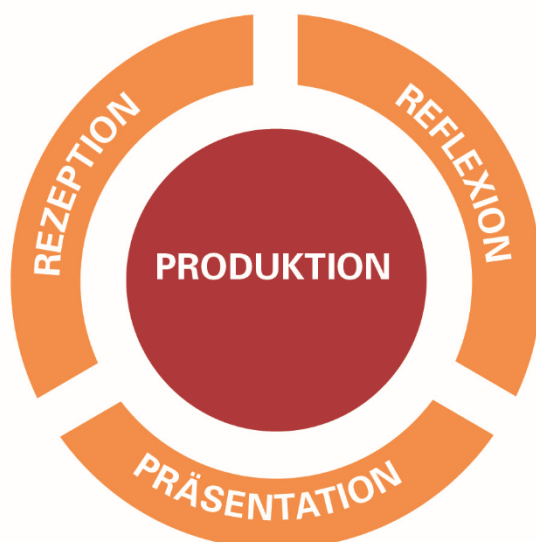
Die Unterrichtseinheiten und Aufgabenstellungen des Faches Bildende Kunst werden von den Unterrichtenden eigenständig und situationsgerecht konzipiert und umgesetzt. Sie stehen beispielhaft für einen thematischen und altersspezifischen Ansatz, der sich verknüpfend an den Inhaltsbereichen Fläche, Raum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

Das vorliegende Kerncurriculum umfasst drei Viertel eines einstündigen Unterrichts in den Klassenstufen 9 und 10. Die Stundenverteilung basiert auf der vom Kultusministerium vorgeschlagenen Kontingenzstundentafel. Bei Abweichung müssen die Unterrichtseinheiten entsprechend angepasst werden.

In den Klassen 9 und 10 ist aus den Bereichen Raum (Plastik oder Architektur) und Zeit (Medien oder Aktion) je nur ein Teilbereich abzudecken.

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.



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 Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele entwickeln
6. kooperative Arbeitsformen nutzen und erproben
7. durch praktische Auseinandersetzung vielfältige Aspekte kreativer Gestaltungsberufe kennenlernen
8. eigenständig Prozesse und Projekte entwickeln, strukturieren und verwirklichen

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
5. ihre Beobachtungen und Erkenntnisse in schriftlicher Form strukturiert wiedergeben

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
5. eigenständig Problemstellungen erarbeiten, diese persönlich reflektieren und sie in geeigneter Form darstellen

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. selbstständig geeignete Präsentationsformen und -orte wählen
5. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

Verbindungen zu Leitperspektiven und weiteren Materialien finden sich im Anhang.

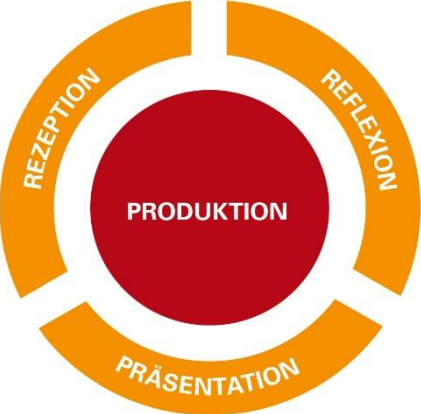
Übersicht

		ca. Stundenzahl
Grafik	Wirklichkeit und Illusion – Raumdarstellung	14
Grafik	Druck und Farbe	6
Malerei	Farbe – Erscheinung – Aus- druck	7
Plastik	Form und Funktion – Produktdesign	12
Architektur	Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur	12
Medien	Bild und Botschaft	15
Aktion	Farbspuren	7
Aktion	Performance	8
	Gesamt	54

Bildende Kunst – Klasse 9/10

Grafik – Wirklichkeit und Illusion – Raumdarstellung

ca. 14 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.1 Grafik (1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell anwenden</p> <p>(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren (5) 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</p>	<p>Mehr-Fluchtpunkt-Perspektiven Dreidimensionale Darstellung von Architektur, Körpern und Objekten</p> <p>Projektions- und Konstruktionsversuche</p> <p>Verstärkung von Raumwirkung und Plastizität (z. B. durch Schattierung, Schraffur, farbige Gestaltung)</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>Zeichnung von Baukörpern und Designobjekten Darstellung mit digitalen Programmen</p>

Grafik – Druck – Farbe

ca. 6 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.1 Grafik (1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell anwenden (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen (3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen</p> <p>3.3.2.2 Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden (2) für gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse umsetzen</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder strukturiert beschreiben (7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren</p>	<p>Experimentelle Druckverfahren</p> <p>Ein- oder Mehrfarbigkeit</p> <p>Grafische und malerische Strukturen durch Materialien, Farbauftrag, Farbschichtung</p> <p>gegenständliche oder ungegenständliche Motive</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>z. B. Monotypie, Materialdruck, im Handruckverfahren Durchreibe- oder Walztechnik</p> <p>Verwendung farbiger Papiere, Drucken auf vorbereiteten Materialien, Weiterführung z. B. durch Übermalung, wechselseitige Prozesse, Serie</p>

	und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)		
--	--	--	--

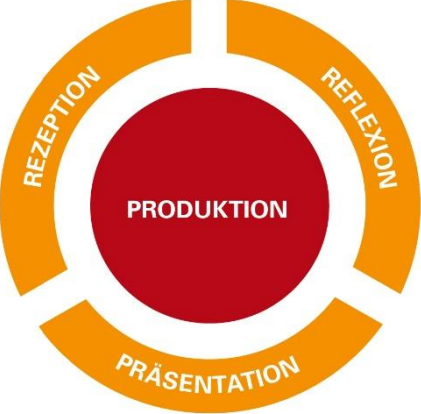
Malerei – Farbe – Erscheinung – Ausdruck

ca. 7 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.2 Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden</p> <p>3.3.1 Bild (4) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen (5) 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 (6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren (8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen</p>	<p>Darstellung innerer und äußerer Wirklichkeiten durch Farbe</p> <p>Auseinandersetzung mit Farbe als Materie und Träger von Illusion, Emotion oder Symbolik</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>Landschaft, Stillleben, Porträt, Abstraktion</p>

Plastik – Form und Funktion – Produktdesign

ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.3.1 Plastik (1) ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln (2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation) (3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)</p> <p>3.3.2.1 Grafik (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren</p>	<p>Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes</p> <p>Form und Funktion untersuchen</p> <p>Idee / Konzept entwickeln</p> <p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen und erproben</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Präsentationsformen entwickeln</p> <p>Bilder und Objekte analysieren und vergleichen</p>	<p>Sammeln von Gegenständen und Objekten</p> <p>Massemodelle, plastische Prototypen (z.B. aus Ton, Holz, Pappe)</p> <p>Ausstellung</p> <p>Werbekonzept erstellen und medial umsetzen (z.B. Flyer, Plakat, Filmclip, Aktion)</p> <p>z. B. Designklassiker, Kunstobjekte, Kitsch, Anti-Design, Alltagsgegenstände</p>

Architektur – Form und Funktion – Ausstellungsarchitektur

ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.3.2 Architektur (1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material) (2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen umsetzen (3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese differenziert umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell) (4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen sowie Baukörper und Raum auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)</p> <p>3.3.2.1 Grafik (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen</p> <p>3.3.1 Bild (3) Bilder differenziert erschließen</p>	<p>Entwicklung eines funktionsorientierten architektonischen Konzeptes</p> <p>Form, Konstruktion und Wirkung untersuchen</p> <p>Idee</p> <p>Konzept entwickeln</p> <p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Raumkonzepte, Architektur untersuchen und vergleichen</p>	<p>z. B. Messestand, Ausstellungspavillon, Museum</p> <p>mobil, flexibel, ortsgebunden</p> <p>z. B. Skelettbau, Flächentragwerk, Modulbau</p> <p>Fläche, Raum, Volumen Material, Oberfläche, Licht</p>

	<p>(formal, thematisch, motivisch)</p> <p>(4) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p> <p>(5) 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</p> <p>(6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren</p> <p>(8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen</p>		
--	--	--	--

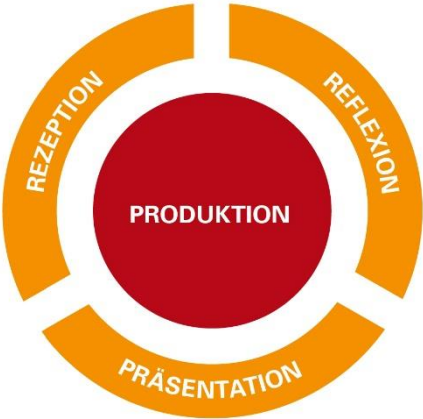
Medien – Bild und Botschaft

ca. 16 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.4.1 Medien (1) eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout, Werbung, künstlerisches Projekt) (2) das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium nutzen</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren (4) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen (5) 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 (7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) (8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen</p>	<p>Künstlerisch experimentelle und / oder kommerzielle visuelle Medien (z. B. Satzgestaltung / Typografie, Bilderzeugung, Corporate Design, Schnitt, Montage)</p> <p>Übungen zu Inhalt und Form</p> <p>Scribbles (z. B. Illustration, Grafik, Anzeige, Plakat, Layout von Zeitschrift, Zeitung, Webseite)</p> <p>Gestaltung eines selbst konzipierten Medienprodukts (z.B. Printprodukt, filmische Animation)</p>	<p>Grafikdesign, Webdesign, interaktives Design, Fotografie oder Film AIDA-Prinzip</p> <p>kurzfristige Gestaltungsaufgaben oder begleitendes Projekt (z. B. Gestaltung einer Veranstaltung: Plakat, Eintrittskarten, Programmheft, Fotopräsentation)</p> <p>freie, experimentelle, realitäts- oder auftragsbezogene Aufgaben</p>

Aktion – Farbspuren

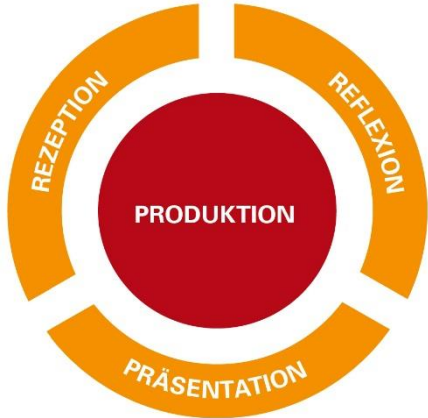
ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.2.2 Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden (2) für gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse umsetzen</p> <p>3.3.4.2 Aktion (1) intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln (2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)</p> <p>3.3.1 Bild (1) Bilder strukturiert beschreiben (6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren</p>	<p>Erzeugen von Farbspuren</p> <p>Finden und Erproben eines eigenen Malgeräts</p> <p>Systematisches Ausloten der Möglichkeiten des Malgeräts und seiner Spuren (z. B. Duktus, Dynamik, Rhythmus)</p> <p>Planung und Durchführung eines Maldialogs</p> <p>Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Gemeinsame Malaktion (ca. 6 Schüler/innen pro Aktion)</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>Materialparcours mit Gegenständen, die verschiedene Spuren erzeugen</p> <p>z. B. Stock, Gartengerät, Putzgerät</p> <p>2-3 Schüler/innen, 1 Farbe pro Person, parallel ablaufende Aktionen</p>

	<p>(7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p>		
--	---	--	--

Aktion – Begegnung

ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.3.4.2 Aktion (1) eigene Aktionsformen interdisziplinär entwickeln und gestalten (2) performative und interaktive Kunstformen rezipieren</p> <p>3.3.1 Bild (4) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen (7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)</p>	<p>Entwicklung einer Performance in Auseinandersetzung mit Personen, Objekten oder Materialien</p> <p>Spielerisches Erproben, Improvisieren</p> <p>Weiterentwicklung zu bewussteren Handlungsformen</p> <p>Reflexion</p> <p>Performancebeispiele</p>	<p>Partnerarbeit, Kleingruppe</p> <p>Aktion, Performance auf Bühne, im alltäglichen Umfeld, im öffentlichen Raum</p>

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