

Bildungsplan 2016

Sekundarstufe I

*Innovatives
Bildungsservice*

Beispielcurriculum für das Fach Bildende Kunst

Klassen 5/6

Beispiel 1

Stand Juni 2016



Landesinstitut
für Schulentwicklung

Qualitätsentwicklung
und Evaluation

Schulentwicklung
und empirische
Bildungsforschung

Bildungspläne

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines Vorwort zu den Beispielcurricula	I
Fachspezifisches Vorwort	II
Bildende Kunst – Klassen 5 und 6	1
1.1 Grafik – Spuren auf Papier	1
1.2 Grafik – Schrift	3
1.3 Grafik – Vom Zufall gelenkt	4
1.4 Grafik – Druckwerkstatt	5
1.5 Malerei – Farbenwerkstatt	6
1.6 Malerei – Ausdrucksfarbe	8
1.7 Malerei – Monochromes Malen	10
1.8 Plastik – Arbeiten mit Ton	11
1.9 Plastik – Figur	13
1.10 Architektur – Raum erfahren	15
1.11 Architektur – Spielerisch Bauen	16
1.12 Medien – Medienwerkstatt	17
1.13 Aktion – Schattenspiel	19
2. Anhang	21

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.

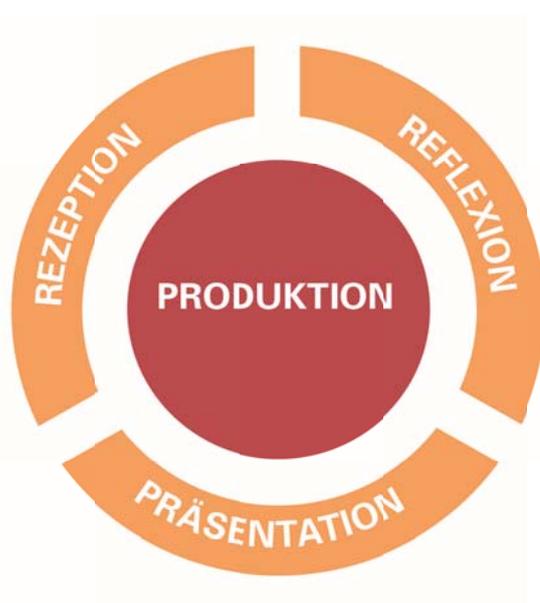
Fachspezifisches Vorwort

Die Unterrichtseinheiten und Aufgabenstellungen des Faches Bildende Kunst werden von den Unterrichtenden eigenständig, altersspezifisch und situationsgerecht konzipiert und umgesetzt.

Die Themen ermöglichen 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 tiefendsten inhaltsbezogenen Kompetenzen verwiesen. Die Vernetzung mit anderen Arbeitsbereichen ist jederzeit möglich und wünschenswert.

Das vorliegende Kerncurriculum umfasst drei Viertel eines zweistündigen Unterrichts in den Klassenstufen 5 und 6. Das Schulcurriculum kann Themen vertiefen oder situationsbedingt ergänzen.

Die unterschiedlichen Aspekte der prozessbezogenen Kompetenzen sind im Fach Bildende Kunst in jedes Unterrichtskonzept adäquat zu integrieren. Der Fokus innerhalb der prozessbezogenen Kompetenzen ist in den Klassen 5/6 auf folgende hervorgehobene Teilkompetenzen zu richten. Dabei steht die 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 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

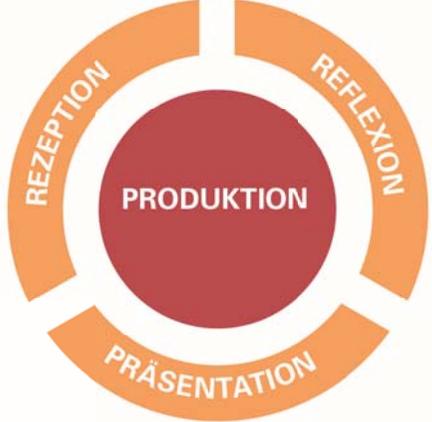
Um dem gestalterischen Arbeiten der Schülerinnen und Schüler gerecht zu werden, verzichtet der Bildungsplan und die Curricula in Bildender Kunst in den fachpraktischen Bereichen auf Niveaudifferenzierung. Die im inhaltsbezogenen Kompetenzbereich „Bild“ des Bildungsplans ausgewiesenen Niveaustufen werden im vorliegenden Curriculum nicht differenziert. Die inhaltsbezogenen Teilkompetenzen in diesem Bereich sind auf mittlerem Niveau abgebildet.

Verbindungen zu Leitperspektiven und weiteren Materialien finden sich im Anhang.

Bildende Kunst – Klassen 5 und 6

1.1 Grafik – Spuren auf Papier

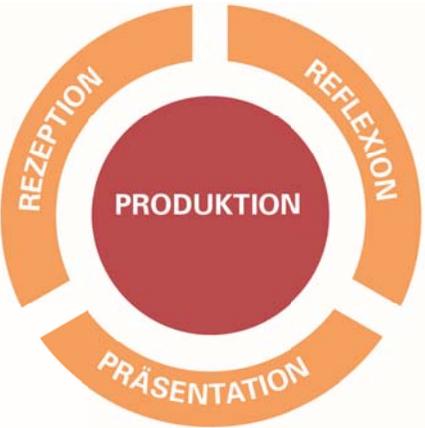
ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 <i>Bild</i></p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen</p> <p>3.1.2.1 <i>Grafik</i></p> <p>(1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und bewusst anwenden</p> <p>(2) mit verschiedenen Materialien</p>	<p>Entwicklung von Figur-Grund-Beziehungen durch die Anwendung von grafischen Gestaltungsmitteln</p> <p>mit verschiedenen Materialien und Zeichenwerkzeugen experi-</p>	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier</i></p> <p><i>auch selbstgebaute Werkzeuge</i></p>

	<p>und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen</p> <p>(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p>mentieren</p> <p>grafische Gestaltungselemente wahrnehmen und reflektieren</p>	<p><i>Mögliche Weiterführung: „Was die Linie alles kann!“ Bewegungsspuren</i></p>
--	---	---	---

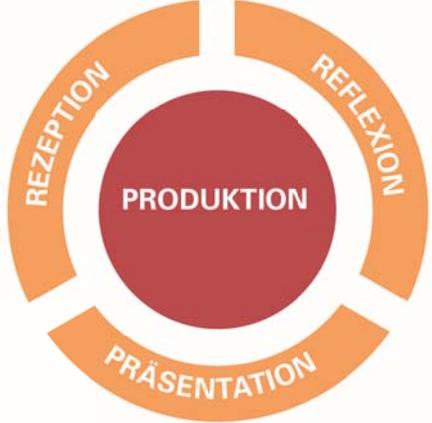
1.2 Grafik – Schrift

ca. 6 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild (4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen</p> <p>3.1.2.1 Grafik (5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen</p> <p>(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><i>Vom Bild zur Schrift</i></p> <p><i>Schrift wahrnehmen</i></p> <p><i>Gestaltungselemente der Schrift wahrnehmen und reflektieren</i></p> <p><i>mit verschiedenen Mitteln Schrift als Gestaltungsmittel erproben</i></p>	<p><i>Schrift in Kunst und Alltag</i> <i>Historische Entwicklung</i> <i>Beispiele aus verschiedenen Kulturen</i></p> <p><i>Geheimschrift</i> <i>Erfinden einer eigenen Schrift</i></p> <p><i>freie Bildgestaltung mit Schrift</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung:</i> <i>Druckverfahren</i> <i>Collage</i> <i>serielles Arbeiten</i> <i>Einsatz von digitalen Medien</i></p>

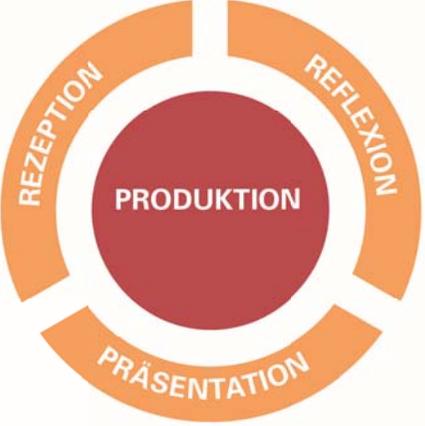
1.3 Grafik – Vom Zufall gelenkt

ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild (3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen</p> <p>3.1.2.1 Grafik (7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><i>Bilder erschließen</i></p> <p><i>Zufallsverfahren anwenden und Ergebnisse als Gestaltungselemente wahrnehmen, reflektieren und zur Weiterverarbeitung nutzen, aus- und umdeuten</i></p> <p><i>verschiedene grafische Mittel einsetzen</i></p>	<p><i>Zum Beispiel: Frottage, Monotypie, Decalcomanie, Grat-tage</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: in Druckverfahren anwenden Kombination mit Schrift</i></p>

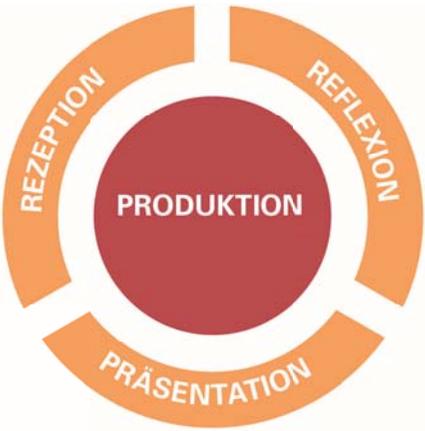
1.4 Grafik – Druckwerkstatt

ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.2.1 Grafik</p> <p>(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (zum Beispiel Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)</p> <p>(2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen</p> <p>(3) Raumbeziehungen (zum Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (zum Beispiel Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen</p>	<p>Erzeugung von räumlicher Wirkung mit einfachen Mitteln</p>	<p><i>Hochdruck, Pappdruck</i></p> <p><i>Schablonendruck</i></p> <p><i>Einzel- oder Gruppenarbeit</i></p>

1.5 Malerei – Farbenwerkstatt

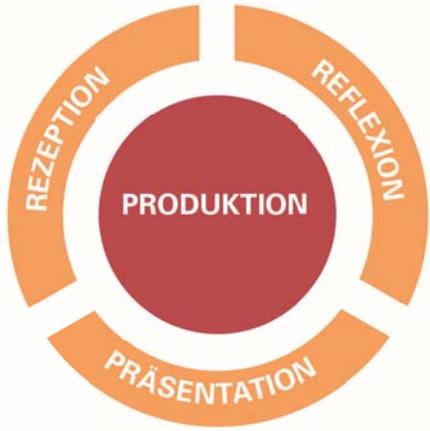
ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen</p> <p>3.1.2.2 Malerei</p> <p>(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen</p> <p>(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbquali-</p>	<p>Farbe wahrnehmen und reflektieren</p> <p>Farb-Experimente</p> <p>Farbmaterie</p> <p>Farbkomposition</p>	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier</i></p>

	<p>täten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen</p> <p>(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen</p> <p><i>3.1.2.1 Grafik</i></p> <p>(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><i>Von der Farbe zum Bild</i></p> <p><i>Bildkomposition</i></p>	<p><i>Mögliche Weiterführung:</i> <i>Grafik, experimentelles Drucken</i> <i>Medien, Fotografie – Farbe in Natur und gestalteter Umwelt</i></p>
--	--	---	--

1.6 Malerei – Ausdrucksfarbe

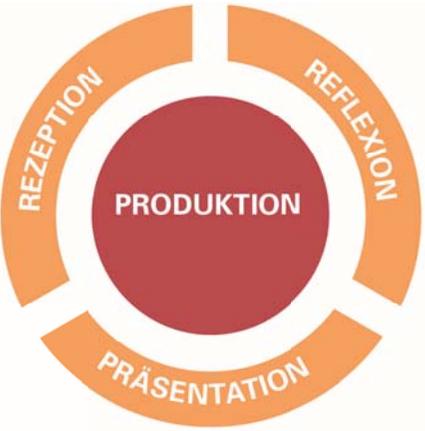
ca. 6 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen</p> <p>3.1.2.2 Malerei</p> <p>(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen</p> <p>(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen</p>	<p>Farbe wahrnehmen und reflektieren</p> <p>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe und Farbkontrasten</p> <p>Steigerung des Ausdrucks durch Farbkontraste</p>	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit in Werkstatt und Atelier</i></p> <p><i>Kalt-Warm-Kontrast</i></p> <p><i>Komplementärkontrast</i></p> <p><i>Qualitäts- und Quantitätskontrast</i></p> <p><i>Hell-Dunkel-Kontrast</i></p>

	<p>3.1.2.1 Grafik (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p>Entwickeln einer Bildkomposition</p>	<p><i>Themen aus dem Erlebnisbereich der Schüler/-innen</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: Aktion, Farbe und Farbwirkung im Spiel</i></p>
--	---	--	--

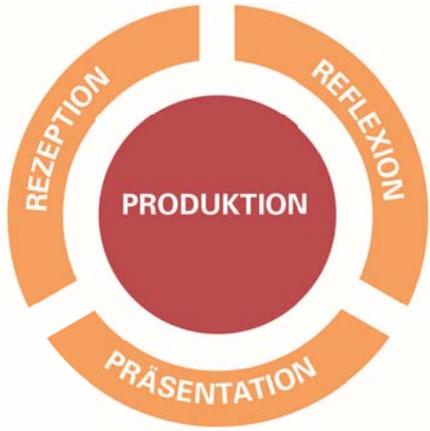
1.7 Malerei – Monochromes Malen

ca. 6 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen</p> <p>3.1.2.2 Malerei</p> <p>(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen</p> <p>(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen</p>	<p>Farbe wahrnehmen und reflektieren</p> <p>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe und Farbbeziehungen</p> <p>unterschiedlicher Farbauftrag</p> <p>Komposition von Farbe auf der Fläche</p>	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>lasierend, deckend, pastos</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: Malerei, Polychromie</i></p> <p><i>Architektur, Farbe im Raum, monochrome Farbräume</i></p>

1.8 Plastik – Arbeiten mit Ton

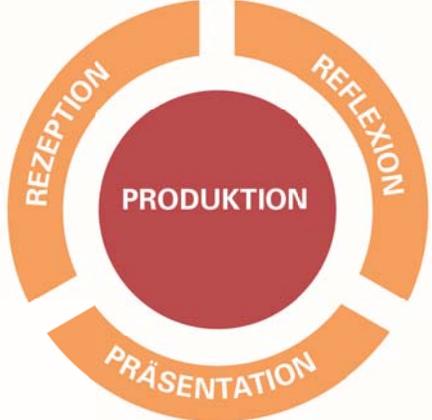
ca. 6 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen</p> <p>3.1.3.1 Plastik</p> <p>(1) elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen</p>	<p>Materialeigenschaften im Hinblick auf plastische Gestaltung erproben und deren Wirkung untersuchen</p>	<p><i>plastische Bildwerke aus Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Elementare Bearbeitungsformen: ziehen, stauchen, kneten, schlagen, rollen, falten, schichten, drücken, wölben, aushöhlen ...</i></p>

	<p>(2) verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)</p> <p>(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen machen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen</p> <p>(4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln</p>	<p><i>Tonklumpen auskneten zur Hohlform</i></p> <p><i>Aufbautechniken (Wulst-, Streifen- oder Plattentechnik) anwenden</i></p> <p><i>tektonische Schwierigkeiten erkennen und geeignete Verfahren zur Lösung erproben</i></p> <p><i>plastische Ausformung</i> <i>Oberflächengestaltung</i></p>	<p><i>Zum Beispiel: Figurengefäß</i></p>
--	--	---	--

1.9 Plastik – Figur

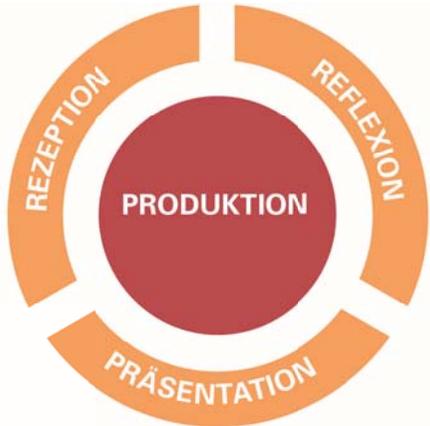
ca. 8 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 Bild</p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen</p> <p>3.1.3.1 Plastik</p> <p>(2) verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)</p>	<p>dreidimensionale Einzelfigur aus verformbarem Material oder Montage aus Fundstücken</p>	<p><i>plastische Bildwerke aus Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Originalplastik in der näheren Umgebung</i></p> <p><i>Gips, Draht, Papier, Pappmaché, Holz, Fundstücke</i></p>

	<p>(3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen</p> <p>(4) Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln</p> <p>(5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren</p>	<p>Figuren in gegenseitigem Beziehungsgefüge</p>	<p><i>Einzelfiguren zu Gruppen arrangieren</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: bewegliche Plastik Medien, Animation</i></p>
--	--	---	---

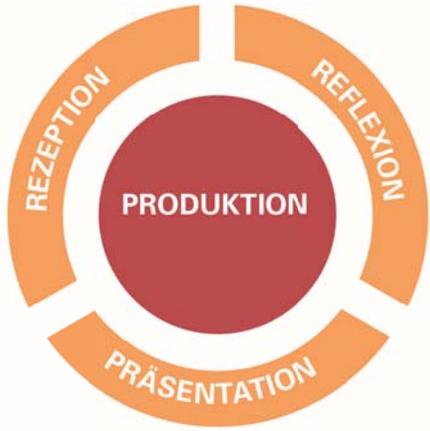
1.10 Architektur – Raum erfahren

ca. 4 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.3.2 Architektur</p> <p>(1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, diese vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten</p> <p>(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen</p> <p>(4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen</p> <p>3.1.1 Bild</p> <p>(5) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen</p>	<p>Außen- und Innenraum wahrnehmen und reflektieren</p> <p>mit verschiedenen plastischen Materialien Raum erzeugen und deren Wirkung reflektieren</p> <p>verschiedene Raumgefüge kennen lernen und reflektieren</p>	<p><i>Raumerfahrungen in und außerhalb der Schule</i></p> <p><i>reale Erfahrung durch Begehung bewegliche Raumgrenzen</i></p> <p><i>Durchdringung von Außen- und Innenraum</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p>

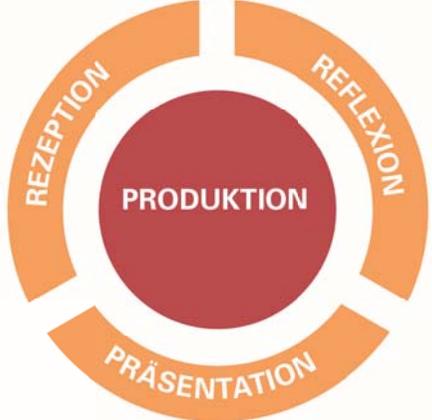
1.11 Architektur – Spielerisch Bauen

ca. 12 Std

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.1 <i>Bild</i></p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen</p> <p>3.1.3.2 <i>Architektur</i></p> <p>(3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)</p> <p>(2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen</p>	<p>mit verschiedenen plastischen Materialien modellhaft bauen</p>	<p><i>Architektur und elementares Bauen</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p> <p><i>Zum Beispiel:</i></p> <p><i>Ritterburg, Labyrinth, Baumhaus, Turm, Höhle, Hausboot</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung:</i></p> <p><i>Medien, filmische Inszenierung</i></p> <p><i>Aktion, Szenen spielen</i></p>

1.12 Medien – Medienwerkstatt

ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>3.1.4.1 Medien</p> <p>(3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen</p> <p>(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (zum Beispiel Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten</p> <p>(2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)</p>	<p>Medienrecherche</p> <p>Personen-Portraits in Ruhe und Bewegung</p> <p>mit unterschiedlichen Kamerastandpunkten</p> <p>Bewegungsunschärfe Bewegungsschärfe</p> <p>Bildergeschichte, Metamorphose</p>	<p><i>Anschauungsbeispiele Amateur-Kurzfilm-Animationen (z.B. Legetrick, Stop-Motion)</i></p> <p><i>Digital- oder Handykamera</i></p> <p><i>auf Augenhöhe, aus Frosch-, Vogelperspektive</i></p> <p><i>bewegtes Modell, stehende Kamera und umgekehrt</i></p> <p><i>bewegtes Modell und mitgezogene Kamera</i></p> <p><i>Illustration als Daumenkino</i></p> <p><i>Zum Beispiel: von einer Büroklammer zum Kamel in der Wüste</i></p>

			<i>Mögliche Weiterführung: digitale Animation</i>
--	--	--	---

	<p><i>3.1.1.1 Bild</i></p> <p>(1) Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben</p> <p>(2) Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen</p> <p>(3) Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen</p> <p>(4) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen</p> <p><i>3.1.4.2 Aktion</i></p> <p>(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten</p>	<p><i>die gespielten Szenen besprechen und ihre Wirkung beschreiben</i></p> <p><i>Präsentation</i></p>	<p><i>Zum Beispiel: Aufführung in der Klasse, Schule</i></p>
--	--	--	--

2. Anhang

2.1 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)

2.2 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