

Unterricht in der Sekundarstufe I ... Stufe 5

Stand September 2018

Die hier angestrebten Kompetenzen sind für einen zweistündigen ganzjährigen Kunstunterricht ausgelegt.
Bei geringerer Stundenzahl sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Schuljahresthema Stufe 5 (1. und 2. Halbjahr): Die Farbe in der Kunst

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	Beispielhafte geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Zeichnen	Gestalten	Zeichnungen mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Kontexte gestalten	Grundlagen der Zeichnung, Skizze	Vorzeichnungen nach Vorlage, Skizzen und Vorzeichnungen eigener Motive	
Grafik	Herstellen	Grafische Techniken und Verfahren kennen und anwenden	Collage, Mischtechnik Malerei mit Collage oder Materialcollage Einfache Druckverfahren aus dem Hochdruck	Materialien suchen, sichten, mitbringen (z. B. kleine gesammelte Gegenstände aus dem Alltag, vom Schrottplatz, Herbstblätter, Barbarazweige, Verpackungsmaterial) z. B. Kartoffeldruck, Stempel aus Moosgummi, Materialdruck	

Malerei (Schwerpunkt)	Wahrnehmen	• Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen wahrnehmen und emotional, assoziativ darauf reagieren • Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren • subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren	• Farbwirkung • Wahrnehmungskonventionen (von Farben vermittelte Stimmungen erkennen) • Bildwirkung	z. B. „Wie schmeckt die Farbe Rot?“, Gefühle farblich darstellen, Farbe in Bildern verändern, um eine andere Stimmung zu erreichen (Bilder von Mit-SuS oder aus Kunstgeschichte)	
	Analysieren	Wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen	Farbwirkung, Farbpsychologie		
	Beschreiben	Malereien • auf auffällige Details untersuchen und diese benennen • einfach und anschaulich beschreiben	Malereien verschiedener Themen, Gattungen, Verfahren beschreiben	Bildelemente isolieren, Ausschnitte zur Hervorhebung des Duktus / Farbeinsatzes	
	Gestalten	Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten	<u>Malerische Gestaltungsmittel:</u> • Farbe (Farbbezeichnungen, Primär- & Sekundärfarben, Farbkreis) • Farbkontraste (Kalt-Warm, Hell-Dunkel, Komplementär-) • Farbe-Gegenstandsbezug (Ausdrucksfarbe) • Farbauftrag (lasierend/deckend) • getrübbte/ungetrübbte Farben • Farben mischen • Farben wirkungsvoll einsetzen • Mischtechniken (Collage, Zeichnung mit Malerei)	Experimente zum Farbauftrag, Malen mit Naturfarbe (Rote Beete, ...), Mischübung, Mischversuche	
Über-greifend	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppen-gespräche über Bilder aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien	Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile	Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren

	Selbstkompetenz / Sozialkompetenz	• Arbeitsplatz organisieren • Zeitmanagement • Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten			
Medienkompetenz					
Kompetenzbereich 4	Schützen und sicher Agieren	Ein erstes Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen und Kontrasten in Bildern generell entwickeln, um sicher im Sinne von sachkundig und bewusst in digitalen Bildwelten agieren zu können	Als Grundlage für die Bewusstseinsentwicklung zum Einsatz von insbesondere Farbe in Bildern erste Fachkenntnisse zu Farbe in der Malerei erarbeiten: • Selbst mit Farbkontrasten Bildbereiche betonen; den Betrachterblick lenken • Selbst mit Farben Stimmungen in Bildern erzeugen	• Eigene gestalterische Erfahrungen mit dem gezielten Einsatz von Farbe, Farbwirkungen, Farbkontrasten machen	
Kompetenzbereich 6	Analysieren und reflektieren	Erste wahrnehmende Annäherungen zur Wirkungen von Bildern, Schwerpunkt Farbe (Kontraste, Farbwirkungen)	Erste wahrnehmende und analysierende Annäherungen zur Wirkungen von Bildern, Schwerpunkt Farbe (Kontraste, Farbwirkungen)	• Bilder (SuS-Ergebnisse, Kunstgeschichte, in diversen Medien publizierte Bilder) auf Farbkontraste untersuchen • Bilder auf durch Farb- und Form Einsatz erzeugte Wirkungen untersuchen	

Die hier angestrebten Kompetenzen sind für einen zweistündigen ganzjährigen Kunstunterricht ausgelegt.
Bei geringerer Stundenzahl sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Schuljahresthema Stufe 6 (1. und 2. Halbjahr): Einstieg in zeichnerische und grafische Verfahren

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	Beispielhafte geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Zeichnen (Schwerpunkt 1)	Gestalten	• Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • Zeichnungen mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten • Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichen Wirklichkeitsbezug entwickeln und umsetzen	• Grundlagen der Zeichnung • (über die Vorzeichnung und Skizze hinaus) künstlerische Zeichnungen, Sachzeichnungen, Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs • Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren) • Vertiefung eigener zeichnerischer Handschrift	• Sachzeichnungen nach Vorlage • Freiere, künstlerische Zeichnung • Illustrationen • Strukturen zeichnen • Erster Umgang mit Punkt, Linie, Fläche	
	Beschreiben	• Einfach und anschaulich beschreiben • Auffällige Details benennen	Anhand von Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs		
	Herstellen	• Zeichnerische Techniken und Verfahren kennenlernen und anwenden	• Zeichnungen mit unterschiedlichen Materialien	z. B. Zeichnungen mit Kohle, Feder und Tusche, Buntstift	

Grafik (Schwerpunkt 2)	Herstellen	Grafische Techniken und Verfahren kennen und anwenden	• Unterschiedliche grafische Techniken und Verfahren	• Collage • Frottage • Zufallsverfahren (z. B. Namenskäfer, CadavreExquis, Decalcomanie) • Grattage • Materialdruck • Mischtechniken	
	Beschreiben	• Einfach und anschaulich beschreiben • Auffällige Details benennen	• Grafiken mit unterschiedlichen Themen und Motiven • Grafiken mit unterschiedlichen Verfahren • Anhand eigener Grafiken und Grafiken aus der Kunstgeschichte		
	Gestalten	• Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten • Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichen Wirklichkeitsbezug entwickeln und umsetzen • Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen	• Genuss des Zufälligen, Zufall als gestalterischen Ausgangspunkt nutzen • Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens		

Plastik (und Installation) (optional)	Gestalten	• Plastische Gestaltungsideen entwickeln und realisieren • Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen	• Plastische Gestaltungsmittel unter Gesichtspunkten wie Material und Verfahren gestalterisch erproben	• Gestalten mit Ton, Modelliermasse, etc. • Dreidimensionales Gestalten mit diversen Materialien (Papiere, Pappe, Karton, Tüten, Stoff, Strohhalme, Schaumstoff, Styropor, geknüllte Zeitung mit Kreppband umwickelt, Holz, Zweige, etc.) – kleben, stecken, umwickeln, falten • ggf. Verbindung zu Fotografie (fotografische Inszenierung der erarbeiteten Plastiken (-> siehe Medienkompetenz)	
	Herstellen	• Plastisch räumliche Verfahren kennenlernen und erproben	• Plastische Konstruktionsweisen (Materialverbindungen wie Kleben, Verbinden, Stecken, Nähen, Falten, etc.) • Möglichkeiten der Oberflächengestaltung kennenlernen und anwenden (strukturieren, bemalen, etc.)	Siehe oben	
Architektur (optional)	Gestalten	• Erste gestalterische Auseinandersetzung mit Architektur	Übungen in der Gestaltung von Architektur mit Betonung auf die Gebäudeform und deren Funktion	Turmbau, Burgen, Kirchen, Zeltbau, Schlösser, Höhle, Behausungen, allgemeiner (z. B. Vogelhaus gestalten)	
Über-greifend	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Arbeiten aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien	Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile	Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren

	Selbstkompetenz / Sozialkompetenz	• Arbeitsplatz organisieren • Zeitmanagement • Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten			
Medienkompetenz					
Kompetenzbereich 5	Problemlösen und Handeln	• Werkzeuge aus dem gestalterischen Bereich der medialen Bildwelt bedarfsgerecht einsetzen	Erste Übungen zum technischen und künstlerischen Umgang mit (Digital-)Fotografie als Werkzeug zur Erstellung und Gestaltung medialer Bilder	Erste praktische Übungen in der Digital-/Handyfotografie; z. B. eigene plastische Arbeiten fotografisch in Szene setzen	

Unterricht in der Sekundarstufe I ... Stufe 7

Stand Mai 2024

Die hier angestrebten Kompetenzen sind für einen zweistündigen ganzjährigen Kunstunterricht ausgelegt.
Bei geringerer Stundenzahl sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Schuljahresthema Stufe 7 (1. und 2. Halbjahr): Einstieg in Themen der angewandten Kunst (Erste Erfahrungen mit Produkt- und Kommunikationsdesign)

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	Beispielhafte geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Produkt-design (Schwerpunkt 1)	Gestalten	• Designvorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • Im Produktdesign Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren • Produktdesign zu unterschiedlichen Themen entwerfen und gestalten • Objekte für bestimmte Zielgruppen entwerfen • Gestaltungsmittel des Produktdesigns	• Entwicklung von Produktdesign aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen heraus, z. B. Alltag und Erinnerung, Lebensraum und mediale Welt, imaginierte Welten, gestaltete Welten • Strategien zur Ideenfindung (Ideen und Entwürfe zeichnerisch festhalten) • Designprodukte unterschiedlicher Funktions- und Nutzungsbereiche • Gestaltung von Produktoberflächen • Gestaltung von Formen eines Produkts	• Gestaltung von Objekten mit Lebensweltbezug (z. B. Skateboard, Turnschuh, T-Shirt, Sonnenbrille, (Computer-) Spielfigur, Avatar, Briefmarke, imaginäre Objekte/Figuren (wie Raumschiff o. ä.) als zeichnerischen Entwurf und/oder modellhafte, plastische Umsetzung • Dekor, Bordüre, Muster, Ornament, Schmuckelemente (Teppich, Bereich Textil, Geschirr, etc.)	
	Analysieren	• Grundform, Gegenstand/Thema sowie auffallende Details wahrnehmen und benennen • Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs als gestaltet erkennen • Funktionen und Verwendungsbereiche von	• Gestaltungsmittel des Designs, zum Beispiel: Aufbau, Form, Farbe, Kontraste • Wirkung der angewendeten Gestaltungsmittel	• Arbeitsergebnisse kriteriengeleitet analysieren und vergleichen	

		Designobjekten erschließen und vergleichen			
Kommunikationsdesign (Schwerpunkt 2)	Gestalten	• Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen gestalten • Vorstellungen und Gestaltungsideen für Kommunikationsdesign im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen entwickeln und umsetzen	• Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen (Information, Werbung, Appell, ...) • Gestaltung mit Schrift • Kreative Gestaltungsmöglichkeiten im Bereich Typografie	Objekte mit veränderter Mitteilungsabsicht und unterschiedlicher Funktion gestalten, Zum Beispiel: • Bildergeschichte, Comic (zeichnerisch oder fotografisch, <u>mit besonderer Berücksichtigung der Auseinandersetzung mit der eigenen Person -> Auseinandersetzung/Darstellung mit/von sich selbst</u>) • Verpackungen (Konservendose, etc.) • Bild-Schrift-Kombinationen (z. B. Initiale, Wortbilder, Plakat, Buchcover, Einladung, Plakat Sommerfest ggf.) • Wegeskizzen, -pläne, erklärende Zeichnungen als Beispiele für Informationszwecke, z. B. Erfindung, Maschine	
	Analysieren	• Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details benennen • Wesentliche, für die Funktion und Wirkung relevante Gestaltungsmittel erschließen	• Analysierende Auseinandersetzung mit Gestaltungsmittel im Kommunikationsdesign wie Text-Bild-Beziehung, Anordnung der Gestaltungselemente, Farbgebung, Konzept der Gestaltung	• Arbeitsergebnisse kriteriengeleitet analysieren und vergleichen	

			• Wirkung der angewendeten Gestaltungsmittel		
	Verwenden (ggf.)	• Mit Hilfe von Zeichnungen ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	• Denk-, Kommunikations- und Mitteilungsfunktion von Zeichnungen	• Gezeichnete Arbeitsergebnisse vergleichen und erklären	
Architektur (optional)	Gestalten	• Architektonische Gestaltungsmittel gestalterisch einsetzen • Architektur mit verschiedenen Techniken zu unterschiedlichen räumlichen Kontexten gestalten • Architektur mit unterschiedlicher Funktion und Nutzung entwerfen und gestalten	• Architektonische Gestaltungsformen, zum Beispiel: Fenster, <u>Fassade</u>, Einführung in die Darstellungsformen von Architektur wie Aufriss, Schnitt, Modell • Architektur mit unterschiedlicher Nutzung und Zielgruppe • Architektur mit unterschiedlichem Anliegen	Während in Stufe 6 noch nicht auf gesonderte Darstellungsformen der Architektur (Schnitt, Aufriss, etc.) eingegangen wird, sondern eher Gebäude als Gesamterscheinung und Funktion in ihrer Gestaltung untersucht werden (Burgen, Schlösser, Türme, etc.); greift Stufe 7 inhaltlich tiefer, zum Beispiel: Aufriss/Schnitt Traumhaus, Wohnen in der Zukunft, mein Traumzimmer oder eine besondere, kreative Auseinandersetzung mit Architektur (z. B. gestalterische Verbindung mit besonderen Themen, Motiven, Umdeutungen) -> ggf. mit besonderer <u>Berücksichtigung der Auseinandersetzung mit der eigenen Person -> Auseinandersetzung/Darstellung mit/von sich selbst</u>	
Über-greifend	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Arbeiten aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien	Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile	Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren

	Selbstkompetenz / Sozialkompetenz	• Arbeitsplatz organisieren • Zeitmanagement • Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten			
Medienkompetenz					
Kompetenzbereich 3	Produzieren und Präsentieren	• Digitale Gestaltung von Produkten, Trickfilmen, Spots	Erste Erfahrungen mit der Produktion digitaler künstlerischer Produkte aus den Bereichen Produkt- oder Kommunikationsdesign sammeln	• Ergebnis Produktdesign (Schuh, etc.) in einem Werbefilm oder Produktvideo vorstellen • Ergebnis Produktdesign über Fotografien präsentieren • Comic fotografisch	

Unterricht in der Sekundarstufe I ... Stufe 9

Stand Juli 26

Die hier angestrebten Kompetenzen sind für einen zweistündigen Kunstunterricht während eines gesamten Schuljahres ausgelegt.
Bei geringerer Stundenzahl sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Schuljahresthema Stufe 9 (1. und 2. Halbjahr): Darstellung von Raum und Räumlichkeit in der Kunst

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	Beispielhafte geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Zeichnen (Schwerpunkt, Verschränkung mit anderen Arbeitsfeldern möglich -> z. B. Architektur, Grafik, Produktdesign)	Gestalten	Zeichnungen mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Kontexte gestalten	Annäherung und Erprobung ausgewählter zeichnerischer Mittel zur Darstellung von Raum und Räumlichkeit	Vorzeichnung nach Vorlage, Skizzen und (Vor-) Zeichnungen eigener Motive (z. B. zu Überdeckung, Größenstaffelung, Höhenunterschied, Helligkeitsunterschied, Plastizität, Schatten, optische räumliche Täuschung etc.)	
	Herstellen	Verschiedene Techniken des Zeichnens kennen und anwenden	Perspektivisches, konstruierendes Zeichnen (-> Verschränkung mit Arbeitsfeld Architektur möglich)	Zentralperspektive, Übereckperspektive, Parallelprojektion (z. B. Isometrie, Kavaliersperspektive und/oder Militärperspektive)	

Malerei (Verschränkung mit anderen Arbeitsfeldern möglich -> z. B. Architektur, Grafik, Zeichnen, Produktdesign)	Gestalten	Malerische Gestaltungsmittel kennen und einsetzen; Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten	Malerische Gestaltungsmittel zur räumlichen Darstellung kennenlernen und einsetzen	Malerei zur Luft- und/oder Farbperspektive (oder zu anderen räumlichen Gestaltungsmitteln, siehe oben)	
	Analysieren	Wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen	Analyse von Farbwirkung und Tiefenwirkung, Einsatz malerischer Gestaltungsmittel zur räumlichen Darstellung		
Übergreifend	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Bilder aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien	Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile	Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren
	Wahrnehmen	• Emotionen und auf bildliche Gegebenheiten zurückführen • Intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen • Visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren • Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen • Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltungen nehmen	Aktive Wahrnehmung und Beobachtung mit Schwerpunkt von Darstellungen von Raum und Räumlichkeit, Zusammenhänge zwischen individuellen Perzepten und formalen sowie bildlichem Gegebenheiten in Bezug auf räumliche Darstellungen erkennen und darlegen		
	Beschreiben	Werke aus den Arbeitsfeldern Zeichnen, Malerei, Architektur, etc.: • auf auffällige Details untersuchen und diese benennen • einfach und anschaulich beschreiben	Werke verschiedener Themen und Gattungen aus den Arbeitsfeldern Zeichnen, Malerei, Architektur, etc.: • untersuchen und detailliert beschreiben im Hinblick auf den Einsatz gestalterischer Mittel zur Darstellung von Räumlichkeit		

		• detailliert beschreiben • Fachterminologie kennen und anwenden			
	Selbstkompetenz / Sozialkompetenz	• Arbeitsplatz organisieren • Zeitmanagement • Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten			
Medienkompetenz					
Kompetenzbereich 3	Produzieren und Präsentieren	• Technische Bearbeitungswerkzeuge (Apps zur Gestaltung digital) kennen lernen und anwenden. • Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen.	• Fotografische oder filmische Aufgabenstellungen zu Raum und Räumlichkeit • Eigene Arbeiten zum Thema Raum fotografisch oder filmisch erweitert künstlerisch bearbeiten • Digitale Gestaltung von digitalen Produkten: Kurzvideos, Trickfilme, Spots, Fotos.	• Fotografien zu optischen Täuschungen (Nähe/Distanz), Thema Weite, Nähe, Entfernungen • Entworfen dreidimensionale Räume/Plastiken zum Thema Raum/Raumbildend es fotografisch aus unterschiedlichen Blickwinkeln erfassen • Eigene Kurzvideos und digitale Messages gestalten, z.B. für jugendrelevante Themen: Sport, Schönheit • Selfies/Selbstdarstellungen gestalten, ggf. mit analog gestalteten	

				Selbstporträts vergleichen.	
<i>Alternativ:</i> Kompetenz- bereich 6	Analysieren und Reflektieren	• Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten (in Ansätzen altersgerecht) • Bewusstsein für eine sichere Nutzung von bekannten Apps und Plattformen entwickeln und deren Mechanismen hinterfragen. • Wirkung von digitalen und KI-generierten Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen. • Rechtliche Rahmenbedingungen für die Nutzung digitaler Werkzeuge kennen lernen	Ergänzend zu den Gestaltungsaufgaben zum Thema Raum und Räumlichkeit digital retuschierte Bilder der Medien dazu analysieren Analyse von Videos und Bildern von Apps und Plattformen, die jeweils in der Altersgruppe aktuell sind	• Optische Täuschungen (Nähe/Distanz), Thema Weite, Nähe, Entfernungen • Digitale Retuschen zum Thema Darstellung von Räumlichkeit • Fake News identifizieren, Bildbotschaften auf Glaubhaftigkeit hinterfragen, Nutzungsverhalten reflektieren und Lösungen vorschlagen. • KI-generierte Bilder analysieren und auf ihre typischen Gestaltungsmerkmale hin untersuchen	

Die hier angestrebten Kompetenzen sind für einen zweistündigen ganzjährigen Kunstunterricht ausgelegt. Bei geringerer Stundenzahl sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Schuljahresthema Stufe 10 (1. und 2. Halbjahr): Einstieg in die Kunstgeschichte über theoretische Annäherungen und praktische Vertiefungen (anhand von Pop-Art, Impressionismus, Expressionismus, Surrealismus)

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	Beispielhafte geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Zeichnen/ Grafik	Beschreiben	• Auffällige Details benennen • Grundprinzipien erkennen	• Verschiedener Themen und Gattungen -> <u>Pop-Art</u>	• Elementarisierte Übungen zur Beschreibung (z. B. Ausschnitte, Details präsentieren, ...)	binnendifferenziert in Begleitung des Unterrichtsgeschehens
	Gestalten	Zeichnungen/Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten unter besonderer Berücksichtigung ausgewählter zeichnerischer Gestaltungsmittel	Exemplarisch am Beispiel der Pop-Art als Einstieg und schülernahem Zugang zur Kunstgeschichte: • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • etc.	• Rasterpunkte nach Lichtenstein mit Luftpolsterfolie gestaltersich einbinden • Warhol, Rizzi, etc. als Inspirationsquelle nutzen • Individuelle Themen im Pop-Art-Stil • Zeichnen mit unterschiedlichen Zeichenmitteln (Fineliner, Buntstift, Neonstiften, kombiniert mit malerischen Anteilen)	„

Malerei (Schwerpunkt 1, Verschränkung mit anderen Arbeitsfeldern möglich -> z. B. Zeichnen, Grafik, Plastik)	Beschreiben	• Auffällige Details benennen • detailliert und anschaulich beschreiben • Grundprinzipien erkennen • Fachterminologie kennen und anwenden	• Malereien aus <u>Impressionismus</u> und <u>Expressionismus</u> beschreiben • Gliederungsaspekte in Abhängigkeit vom Dargestellten berücksichtigen	Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (z.B. Bildelemente isolieren, Ausschnitte zur Hervorhebung des Duktus, exemplarisch den Wirklichkeitsbezug vergleichen, ..)	„
	Analysieren	• Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Grundzüge der Komposition in Malereien erschließen • Wesentliche, für die Wirkung von Malereien relevante Gestaltungsmittel erschließen • Malereien unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen	• Form, Farbe, Farbauftrag • Kontraste • Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe • Verteilung der Elemente auf der Fläche -> Wirkung • Impressionismus und Expressionismus als Meilensteine der Kunstgeschichte erkennen	• Skizzen und andere praktische Vorübungen zur Unterstützung der Analyse (z. B. Farbproben, etc.) • Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen	„
	Gestalten	<u>Anhand von Impressionismus/Expressionismus:</u> • Malerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen • Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten	<u>Praktische selbstständige Auseinandersetzung mit:</u> • Form, Farbe, Farbauftrag • Kontraste • Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe • Verteilung der Elemente auf der Fläche	• Malerei im Stil des Impressionismus • Malerei im Stil des Expressionismus • Kombination verschiedener Farbe-Gegenstandsbezüge in einem Bild („3 x Zitrone“) • Praktische Übungen zu einzelnen links genannten Gestaltungsmitteln	„
	Herstellen	• Malerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	• Farbauftrag/Malweise im Impressionismus (ggf. ergänzend Pointillismus) • Farbauftrag/Malweise im Expressionismus (ggf. ergänzend abstrakter Expressionismus)	„	„

Grafik (Schwerpunkt 2, Linolschnitt)	Herstellen	Grafische Techniken und Verfahren kennen und anwenden	• Unterschiedliche grafische Techniken und Verfahren -> hier <u>Linoldruck/-schnitt</u> mit dazugehöriger Material- und Werkzeugkunde	• Linolschnitt (als Werkstatt-/Stationenarbeit z. B.)	“
	Gestalten	• Grafische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen • Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten • Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und eigenständig gezielt umsetzen	• Material, Form, Farbe, Kontraste, Reduktion, Grundzüge Komposition • Konzeption und Umsetzung des Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze, Entwurfszeichnung, Vorbereitung des Druckträgers, Probedruck bis zum Druck	• Schnittarten Linolschnitt • Figur-Grund-Beziehung • Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren	Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten
Ausgewähltes weiteres Arbeitsfeld (Malerei, etc.); auch in Kombination	Gestalten	• Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf individuellem künstlerischen Ausdruck/Anliegen und Wirkungsabsicht konsequent entwickeln und umsetzen • Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen	<u>Stilrichtung Surrealismus:</u> • Malereien mit unterschiedlichen individuellen/persönlichen Anliegen und Wirkungsabsichten • Malereien mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs	Zum Thema Surrealismus: • Beispielhafte Lösungen erst nach der Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes anstreben/umsetzen/präsentieren	binnendifferenziert in Begleitung des Unterrichtsgeschehens
Übergreifend	Wahrnehmen	• Sinnlich gegebenen Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und assoziativ, emotional oder reflexiv darauf reagieren	• Perceptbildung (sprachlich, gestalterisch) • Zusammenhang zwischen individuellen Percepten und formalen sowie inhaltlichen bildlichen Gegebenheiten	• Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen nebeneinander zulassen und einfordern	”

		• Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen artikulieren • Subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren • Ggf. ergänzend Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen		• Gesehens von Gefühlen, Assoziationen, ersten Deutungen und Gedanken unterscheiden	
	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Arbeiten aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien	Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile	Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren
	Selbstkompetenz / Sozialkompetenz	• Arbeitsplatz organisieren • Zeitmanagement • Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten			

Medienkompetenz

Unter der Voraussetzung einer bereitgestellten in Datenvolumen, Arbeitsplätzen und Verbindungsrate ausreichenden, zeitgemäßen technischen Ausstattung inklusive einschaltbarer Kindersicherungs- bzw. Jugendschutzsysteme zum Internetzugang in den Kunsträumen, werden folgende Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien altersgerecht und in Verknüpfung mit den Fachinhalten Kunst unterrichtet:

Kompetenzbereich 1	Browsen, Suchen, Filtern	• Arbeits- und Suchinteressen festlegen und klären • Suchstrategien nutzen (und weiterentwickeln) • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren (und zusammenführen)	Zu erarbeiteten Fragestellungen zu Unterrichtsthemen recherchieren; eine Suchstrategie verfolgen, verschiedene Quellen nutzen und deren Relevanz kritisch besprechen, diskutieren, berücksichtigen	Beispiele für Recherchethemen: Zu Kunstepochen, Künstlern, etc.	
---------------------------	--------------------------	---	--	--	--

Jahrgang 10

Kompetenzbereich 3	Produzieren und Präsentieren	Digitale Gestaltung von Produkten; Spots,	• Mithilfe von KI Bilder in einem künstlerischen Stil generieren • KI Bilder analysieren und auf ihre typischen Gestaltungsmerkmale hin untersuchen. • Erklärvideos im Stil einer aktuellen Plattform gestalten
Kompetenzbereich 6	Analysieren und Reflektieren	Wirkung von Bildern analysieren, Bildmanipulationen erkennen, die Rolle von Kunst in Gesellschaft und Politik	• Analysieren und Reflektieren der Folgen der künstlichen Bildgenerierung von <i>Kunstwerken</i> im bestimmten Stil

Unterricht in der Sekundarstufe II

neue OAPVO | Stand 01|2021

Stufe E1 : Zeichnen als Grundlage künstlerischen Arbeitens

Profil & Grundkurs

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet. Kompetenzen **in blauer Schrift** beziehen sich auf das **erhöhte Niveau**.

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Zeichnen		Zeichnerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen Zeichnungen mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten	Zeichnerische Gestaltungsmittel, z. B. • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Linearität und Plastizität • zeichnerische Handschrift • Komposition	z.B. von Sachzeichnungen bis zur freien Zeichnung zur motorischen Schulung, verschiedene Zeichenübungen mit diversen Zeichenmitteln von klassisch bis experimentell	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Gestalten	Zeichnungen mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Kontexte gestalten Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen	in verschiedenen Kontexten, zum Beispiel • im Alltagskontext (Wegskizze, Ideenskizze, Tabelle...) • im Entwurfskontext (Scribble, Explosions- oder Konstruktionszeichnung...) • im Kunstkontext (Porträt, Stillleben, Landschaft...) • im Kommunikationskontext (Comic, Illustration...) Zeichnungen mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Entdeckung, Information, Provokation...) Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Naturtreue, Ausdruck, Reduktion...)	Siehe links und darüber hinaus z.B.: - Skizzenbuch führen - zeichnerische Abstraktion (Picasso),	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

	Beschreiben	Zeichnungen • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen Fachterminologie kennen und differenziert anwenden	Systematik: VG-MG-HG, HG-MG-VG, von Auffälligem/ Dominantem ausgehend,... Fachsprache	anhand ausgewählter oder eigener Bildbeispiele	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Analysieren	Analyseverfahren kennen und anwenden Rechercheverfahren kennen und anwenden	Werkimmanente Bildanalyse Bildvergleich	anhand ausgewählter oder eigener Bildbeispiele	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Interpretieren	Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen (werkimmanent)	Erste Versuche zu Deutungsansätzen und Interpretationen von Zeichnungen		ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

Stufe E2 : Grundlagen der Malerei

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet. Kompetenzen **in blauer Schrift** beziehen sich auf das **erhöhte Niveau**.

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Malerei	Gestalten	Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Malereien Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren	Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)		Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
		Malerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten	Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition		
	Analysieren	Grundform, Gegenstand/ Thema, Details und Komposition in Malereien benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen Analyseverfahren kennen und Anwenden	Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im	Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kompositionsskizzen, Farbskizzen...) Übungen zur Unterstützung der	

		Wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen Malerei unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen Funktionen von Malerei einordnen	realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition Grundlagenwissen zu Farbtheorien und Farbpsychologie Wirkung der oben genannten malerischen Gestaltungsmittel in Abgrenzung zur Zeichnung Malerei verschiedener historischer Epochen Malereien verschiedener Funktionen	Wahrnehmung und Analyse (szenisches Nachstellen, Bilddialog, ...) Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Vergleiche und Kontraste heranziehen...) Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen	
	Interpretieren	Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen (werkimmanent) und mindestens 1 anderen Interpretationsansatz kennen und anwenden Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben	Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion	Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen	

Unterricht in der Sekundarstufe II

Stufe Q1.1 – GK : Kunst & Medien

neue OAPVO | Stand 02|2021

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Medienkunst, Kommunikationsdesign und optional erweiterbar (1.HJ)	Wahrnehmen / Beschreiben	Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahrnehmen und detailliert beschreiben · visuelle Phänomene differenzieren, strukturieren und ihnen eine Bedeutung geben · Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen · Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen	Anleitung zu aktiver Wahrnehmung und Beobachtung	Wahrnehmungsübungen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Gestalten	Gestaltungsmittel des Kommunikationsdesign und der Medienkunst kennen und gezielt einsetzen Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten / Medienkunst zu unterschiedlichen Themen gestalten	Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel · Form, Farbe, Kontraste · Layout mit Text-Bild-Beziehung · Narration, Montage, Interaktivität · Bezug von Realität und Virtualität Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen (Information, Werbung, Appell...)	Übungen zu Gestaltungsmitteln des Kommunikationsdesigns Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel · verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren · Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) · Objekte mit veränderter Mitteilungsabsicht	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt selbstständig umsetzen	Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze, Mindmap, Layout bis zum druckfertigen Produkt	und unterschiedlicher Funktion gestalten lassen / Übungen zu Gestaltungsmitteln der Medienkunst Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren	
--	--	---	---	--	--

Stufe Q1.2 – GK: Kunst & Gesellschaft

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet. Der Leistungsnachweis erfolgt als GSL.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
arbeitsfeld- über- greifend (2.HJ)	Gestalten	Prozessorganisation Bewusste Gestaltungs- entscheidungen Reflexionskompetenz	Ideenfindung, Intentionsformulierung, Arbeiten aus eigenen Fragestellungen heraus planvoll entwickeln und umsetzen Konzeptionell und fachlich begründete Dokumentation und Präsentation		ggf. Binnendifferen- zierung durch die Fachlehrkraft
	Analyse	werkimmanente Analyse arbeitsfeldspezifischer Gestaltungsmittel und der Form- Wirkungsbezüge	Grundlagen in Analyse und Wirkung ausgewählter arbeitsfeldspezifischer Gestaltungsmittel	Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (z.B. Skizzen, Detailstudien, Kompositionsskizzen, etc.)	ggf. Binnendifferen- zierung durch die Fachlehrkraft
	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Bilder aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen	Reflexionsphasen im Produk- tionsprozess einplanen: „Künstlerkonferenzen“ durchführen · Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann · Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile · elementarisierte Übungen zur allgemeinen Sprachbildung durchführen Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren	ggf. Binnendifferen- zierung durch die Fachlehrkraft

Unterricht in der Sekundarstufe II

Stufe Q1.1 – Profil : Kunst & Raum

neue OAPVO | Stand 01|2021

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Plastik & Installation (1.HJ)	Wahrnehmen	Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional und assoziativ darauf reagieren • Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken differenziert artikulieren • subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch prägnant formulieren	Perceptbildung mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen <u>Perceptbegriff</u> Sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung	Drifters (Haupteingang)	Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Proportions-skizzen, Skizzen des Aufbaus, Detailstudien...) Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Bereiche verhüllen, verschiedene Ansichten fotografisch dokumentieren...)
	Analysieren	Grundform, Gegenstand/ Thema, Details und Komposition in Plastiken und Installationen benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen Fachterminologie kennen und differenziert anwenden	Plastische und räumliche Gestaltungsmittel, zum Beispiel • Material • plastische und skulpturale Verfahren, Montage • Formsprache, Proportion, Körper-Raum-Beziehung • Aufbau und Konstruktion Grundlagenwissen über Proportion und Raum Fachsprache		
		Wesentliche, für die Wirkung von Plastiken und Installationen relevante Gestaltungsmittel benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend Darstellen	Wirkung der oben genannten plastischen Gestaltungsmittel Betrachterbezug, Ansichtigkeit, Formen der Begehung	u.a. Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Größe	

		Plastiken und Installationen unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen	Plastiken und Installationen verschiedener historischer Epochen, Künstler und Künstlerinnen (z.B. Antike, Dada, Minimal Art...)	verändern, Belichtung verändern...) Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen	
	Beurteilen	Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Plastiken (auch selbst gestaltete) führen Urteile und Stellungnahmen zusammenhängend und fachsprachlich, begründet formulieren • Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen • Urteile am Bild auf der Basis von Beschreibung und Analyse belegen	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien Zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien Bewertungswandel von Plastiken im kulturellen und historischen Kontext Kunstkritiken (aktuelle und historische) Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen		z.B. Reflexionsphasen wie Künstlerkonferenzen, Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile
	Herstellen	Plastisch-räumliche Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche plastisch räumliche Konstruktionsweisen (addieren, subtrahieren, projizieren...) und Verfahren (Assemblage, skulptieren, montieren...) Materialverbindungen (kleben, nähen, löten...) Oberflächengestaltungen (strukturieren, bemalen, glasieren...) Material-und Werkzeugkunde	z.B. Ton, Draht, Ton, Pappe, Müll, Wachs, Keramiplast, etc. Non-finito, Denkmal, Relief, Kunst im öffentlichen Raum Modellbau	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Stationsarbeit, Werkstatt, Projekt...)

Stufe Q1.1 – Profilstudium : Kunst & Raum – Architektur als Kulturgut

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.

Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
übergeordnet	Herstellen	Das Arbeitsfeld sachgerecht organisieren Mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen Arbeitsprozesse organisieren · in einzelne Arbeitsschritte gliedern · Arbeits- und Zeitplan erstellen · Arbeitsvorhaben planvoll umsetzen · Formen der Kooperation kennen und umsetzen	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben (Kenntnis von Arbeitsabläufen, Lagerbedingungen) Unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen und Entsorgungsrichtlinien Entwicklung eigener Arbeitskonzepte Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen, Produkte archivieren...) In schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen, z.B. durch · Arbeitstagebuch, Portfolio, Lernplattformen · Selbstbeobachtungsbögen · Expertensysteme, Teams	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
Architektur & offen (1.HJ)	Wahrnehmen	Wirkungen auf die eigene Person im räumlichen, situativen und sozialen Kontext erkennen und benennen	Zusammenhang zwischen individuellen Perzepten und dem räumlichen, situativen oder sozialen Kontext der Wahrnehmung	Ort, Umgebung, Situation des Bildzugangs thematisieren	ggf. Binnendifferenzierung

Architektur & offen (1.HJ)	Analysieren	Grundformen, Details, Ordnung und Konstruktion in Architektur benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen	Architektonische Gestaltungsmittel, z. B.: - Architekturformen (Fassade, dach, Treppe, ...) - Konstruktion, Aufbau, - Wegführung, Lichtführung, Blickführung - Einbettung in die Umgebung - Darstellungsformen von Architektur (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell, Maßstab, ...) - Bezug von Körper und Raum Grundlagenwissen zur architektonischen Gestaltungsprinzipien (Organik, Dekonstruktion, Reduktion, ...), Funktion und Typologie	Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Architekturzeichnung, Skizzen zur Konstruktion, Detailstudien, ...) Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (aussagekräftige Ansichten suchen, Baulücken zeichnerisch schließen, ...)	zierung durch die Fachlehrkraft
		Rechercheverfahren kennen und anwenden			
		Verwendungsbereiche und Funktionen von Architektur erschließen, analysieren und vergleichen	Architektur verschiedener Funktionen und Verwendungsbereiche z.B. Schule, Wohnhaus, Produktionsstätte, Sakralbau	Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Bautypen achten	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Gestalten	Architektur mit unterschiedlicher Funktion und Nutzung entwerfen und gestalten	Architektur mit unterschiedlicher Funktion, Nutzung und Zielgruppe	Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, z.B. - verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren - Zwischenreflexion initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) - Moodboards herstellen lassen und Anmutungen erfragen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum fertigen Produkt selbstständig umsetzen und dokumentieren	Architektur mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Bionik, Utopie, Herrschaftsarchitektur, ...)	Außerschulische Lernorte besuchen, Aufgabe und Berufe in Architektur, Stadtplanung, Interior Design thematisieren	
	Verwenden	Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Zwischenreflexion über eigene und fremde Entwürfe und architektonische Gestaltungen Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Schnitte, Architekturzeichnungen, Moodboard, ...)	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen Unerwartete Lösungen zu lassen Anregungen geben zu Variation, Standort- und Perspektivwechsel Präsentationsformen und deren Informationsgehalt thematisieren (Fotografie, Modell...) Die schulische Präsentation inszenieren und variieren	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft Anknüpfung Medienkompetenzen

Stufe Q1.2 – Profil : Kunst & Gesellschaft

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Malerei, Produkt-design & offen (2.HJ)	Wahrnehmen	Emotionen, Assoziationen, Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen Intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahrnehmen - visuelle Phänomene differenzieren, strukturieren und ihnen eine Bedeutung geben - Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen - Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen	Begründungszusammenhang zwischen individuellen Perzepten und formalen sowie inhaltlichen bildlichen Gegebenheiten Anleitung zu aktiver, differenzierter Wahrnehmung und gezielter Beobachtung	Gesehenes von Gefühlen, Assoziationen, ersten Deutungen und Gedanken unterscheiden Wahrnehmungsübungen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Beschreiben	Fachterminologie gattungsübergreifend kennen und differenziert und detailliert anwenden Gliederungsaspekte für mündliche und schriftliche Beschreibungen sachgerecht und sinnvoll ordnen	Werke mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktionen Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dargestelltem, Bildaufbau, Komplexität,...	z.B. verschiedene Formen und Funktionen der Beschreibung vorstellen (Katalogeintrag, Beschriftung im Museum, Audioguide...); Übungen zur Erschließung (aus wechselnden Betrachterperspektiven, unter dem Aspekt der Partizipation, mit wechselndem Kontext)	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Analysieren	Wesentliche, für die Wirkung von Malerei et andere relevante Gestaltungsmittel benennen, Kriterien orientiert selbstständig	Wirkungen der arbeitsfeldspezifischer Gestaltungsmittel	Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		erschließen und zusammenhängend darstellen Verwendungsbereiche und Funktionen von Malerei etc. erschließen, analysieren und vergleichen	Malereien etc. verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, z.B. Wandmalerei, Kunst im Museum, im öffentlichen Raum	Bei der Auswahl auf Vielfalt der Verwendungsbereiche achten	
		Verwendungsbereiche und Funktionen von Designobjekten analysieren und vergleichen	Funktionen des Designs (ästhetisch, praktisch, symbolisch)		
	Gestalten	In eigenen künstlerischen Arbeiten Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren · eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten · durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln · Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren	Künstlerische Arbeiten aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu · Alltag und Erinnerung · Lebensraum und virtuellen Welten · sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit · imaginierten Welten · gestalteten Welten Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)	Bei der Auswahl von Themen · auf Lebensweltbezug achten · Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen · Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind · komplexe Aufgabenstellungen konzipieren · verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen · Neugierde und Aufmerksamkeit wecken	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Interpretieren	Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben	Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion Deutungsansätze und Interpretation von Malerei etc. Interpretationsschemata	Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel · subjektive Perzepte miteinander vergleichen · intersubjektiven Gemeinsamkeiten bestimmen Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und zu verschiedenen Themen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung · von Zielgruppe(n) und Funktion · von Genre und Motivgeschichte · der historischen Epoche und des Kontextes · der Verfahren und Materialien Bei der Interpretation von Malerei etc. strukturiert und systematisch vorgehen Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen	Interpretationsbeispiele aus der Literatur Recherche zum Kontext	wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden, zum Beispiel · Bildthemen benennen und deuten · Einzelne Bildelemente im formalen und Motiv-zusammenhang deuten · Malereien etc verschiedener Bereiche,Stilepochen und Themen vergleichen	
--	--	---	--	--	--

Stufe Q1.2 – Profilseminar : Kunst & Gesellschaft – Kunstgeschichtliche Spannungsfelder

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
übergeordnet	Herstellen	Das Arbeitsfeld sachgerecht organisieren Mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen Arbeitsprozesse organisieren · in einzelne Arbeitsschritte gliedern · Arbeits- und Zeitplan erstellen · Arbeitsvorhaben planvoll umsetzen · Formen der Kooperation kennen und umsetzen	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben (Kenntnis von Arbeitsabläufen, Lagerbedingungen) Unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen und Entsorgungsrichtlinien Entwicklung eigener Arbeitskonzepte Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen, Produkte archivieren...) In schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen, z.B. durch · Arbeitstagebuch, Portfolio, Lernplattformen · Selbstbeobachtungsbögen · Expertensysteme, Teams	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

Alle Arbeitsfelder, Schwerpunkt: Malerei (2.HJ)	Gestalten	Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen · die Umsetzung der Bildidee klären · zeichnerische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren · bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen · bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt selbstständig umsetzen	Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze bis zum ausgearbeiteten Werk	Formen der Prozessgestaltung und -steuerung und thematisieren	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Analysieren	Malerei etc. unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen UND/ODER Malerei etc. unterschiedlichen kulturgeografischen Räumen zuordnen Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen	Malerei etc. verschiedener historischer Epochen UND/ODER Kulturen Grundlagenwissen über die Entwicklung der Malerei et altere	Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

	Interpretieren	Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei etc. beschreiben und begründen UND/ODER Bewertungswandel von Malerei etc. beschreiben und begründen UND/ODER Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei etc. recherchieren UND/ODER Symbole und Codierungen erkennen und erklären	Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei etc., zum Beispiel · Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) Bewertungswandel von Malerei	Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Malerei etc. untersuchen, zum Beispiel · Aktualisierung und Neuinterpretation eines historischen Motivs · Unterschiede und Bezüge zwischen Werken verschiedener Arbeitsfelder und verschiedener Stilepochen und Kulturen · Epochenlängs- oder Querschnitt · Motivwanderung	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
--	----------------	---	--	--	---

Unterricht in der Sekundarstufe II

Stufe Q2.1 – Profil : Kunst & Medien

neue OAPVO | Stand 02|2021

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabensstellungen	Bemerkungen, AspektFördern & Fordern
Kommunikationsdesign, Medienkunst (1.HJ)	Wahrnehmen	Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahrnehmen · visuelle Phänomene differenzieren, strukturieren und ihnen eine Bedeutung geben · Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen · Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen	Anleitung zu aktiver Wahrnehmung und Beobachtung Systematische Recherche als Grundlage für Gestaltung	Wahrnehmungsübungen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Analysieren	Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition im Kommunikationsdesign benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen	Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel · Form, Farbe, Kontraste · Layout mit Text-Bild-Beziehung · Narration, Montage, Interaktivität · Bezug von Realität und Virtualität	Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Skizzen zu Layout, Filmschnitt, Detailstudien...)	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
		Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Medienkunst benennen, Kriterien orientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen Analyseverfahren kennen und Anwenden Rechercheverfahren	Analoge und digitale Gestaltungsmittel, zum Beispiel · Strukturmerkmale (Raum, Zeit...) · Strategien (Aufmerksamkeit, Narration, Co-Autorenschaft, Inszenierung versus Zufall...) · Kompositionsprinzipien (Reduktion, Steigerung...) Grundlagenwissen über künstlerische Prozesse in Medienkunst (Imagination, Interaktion, Immersion...)		ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		Zielgruppenspezifische Strategien erkennen und untersuchen	Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign Zielgruppenorientierung von Kommunikationsdesign (z.B. AIDA Konzept, Wirkungsmechanismen z.B. politischer Plakate...)	Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Betrachterstandpunkt thematisieren, Adressaten(bezug) ändern, die Wirkung von Werbung für dasselbe Objekt in verschiedenen Medien vergleichen...)	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
		Verwendungsbereiche und Funktionen von Kommunikationsdesign erschließen, analysieren und vergleichen	Analyse und Vergleich von Kommunikationsdesign unterschiedlicher Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel · Werbung · Illustration · Information · Orientierung · Aufklärung	Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Gestalten	Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen, Gestaltungsmittel des Kommunikationsdesign kennen und gezielt einsetzen Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten	Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Kommunikation, Partizipation, Interaktion ...) Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, z. B. · Form, Farbe, Kontraste · Layout mit Text-Bild-Beziehung · Narration, Montage, Interaktivität · Bezug von Realität und Virtualität Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen (Information, Werbung, Appell...)	Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, z.B. · verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren · Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen · medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlicher Mitteilungsabsicht entwickeln lassen · Lebensweltbezug herstellen Übungen zu Gestaltungsmitteln des Kommunikationsdesigns	

Stufe Q2.1 – Profilseminar : Kunst & Medien – Auseinandersetzung & Erprobung individuellen Ausdrucks über mediale Verfahren

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
übergeordnet	Herstellen	Das Arbeitsfeld sachgerecht organisieren Mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen Arbeitsprozesse organisieren · in einzelne Arbeitsschritte gliedern · Arbeits- und Zeitplan erstellen · Arbeitsvorhaben planvoll umsetzen · Formen der Kooperation kennen und umsetzen	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben (Kenntnis von Arbeitsabläufen, Lagerbedingungen) Unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen und Entsorgungsrichtlinien Entwicklung eigener Arbeitskonzepte Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen, Produkte archivieren...) In schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen, z.B. durch · Arbeitstagebuch, Portfolio, Lernplattformen · Selbstbeobachtungsbögen · Expertensysteme, Teams	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
Medienkunst (1.HJ)	Herstellen	Analoge und digitale Verfahren und Techniken der Medienkunst erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Analoge und digitale Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher analoger und digitaler Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit analogen und digitalen Verfahren und Techniken der Medienkunst achten, zum Beispiel · bearbeiten, schneiden, animieren... · analog und digital veröffentlichen · kreativer Umgang mit Software	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

	Analysieren	Die globale Orientierung der Medienkunst benennen, Kriterien orientiert erschließen und zusammenhängend darstellen	Medienkunst als Spiegel globalgesellschaftlicher Veränderung		
	Gestalten	Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren · eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten · durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln · Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren	Medienkunst aus eigenen Fragestellungen heraus, z.B. zu · Alltag und Erinnerung · Lebensraum und medialen Welten · sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit · imaginierten Welten · gestalteten Welten Strategien zur Ideenfindung und –umsetzung (Exploration analoger und digitaler Medien, das Spezifische der Medien bedenken...)	Bei der Auswahl von Themen · auf Lebensweltbezug achten · Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen · Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind · komplexe Aufgabenstellungen konzipieren · verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen · Neugierde und Aufmerksamkeit wecken	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Verwenden	Formate und Präsentationsformen von Medienkunst kennen und anwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Formate und Präsentationsformen von Medienkunst (Dokumentation, Projektion, Installation...)	Rolle des Mediums und der Präsentationsform im Hinblick auf Wahrnehmung thematisieren (Vergleich von Foto, Video, Mixed-, Virtual-, Augmented Reality)	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

Stufe Q2.2 – Profil : zeitgenössische Kunst

Die Kompetenzen sind hier anhand der Arbeitsbereiche der Fachanforderungen geordnet.					
Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Kompetenzen	Inhalte	geeignete Aufgabenstellungen	Bemerkungen, Aspekt Fördern & Fordern
Alle Arbeitsfelder, (2.HJ)	Gestalten	Zeitgenössische Künstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen	Zeitgenössisch künstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Irritation, Provokation, Infragestellung...)	· verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren · Zwischenreflexionen · kritische Distanz und Variationen zur künstlerischen Idee initiieren · den Prozess der Gestaltung als handelnde Reaktion auf ein Thema, einen Vorgang oder Gedanken thematisieren	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Interpretieren	Eigene Interpretationsansätze entwickeln und fachsprachlich differenziert begründen Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden	Deutungsansätze und Interpretation von zeitgenössischer Kunst Interpretationsverfahren · biographische und sozialgeschichtliche Verfahren · rezeptionsorientierte Verfahren (Rolle von Zuschauer und Co-Akteur) · experimentelle Verfahren	Exemplarische Beispiele zu verschiedenen Themen und mit verschiedenem Entstehungshintergrund wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft
	Beurteilen	Urteile und Stellungnahmen begründet formulieren · Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen · Urteile am Bild auf der Basis von Beschreibung und Analyse belegen · Urteile und Stellungnahmen in der	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien UND/ODER Zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien UND/ODER Bewertungswandel von Bildern im	Reflexionsphasen im Produktionsprozess einplanen: „Künstlerkonferenzen“ durchführen	ggf. Binnendifferenzierung durch die Fachlehrkraft

		Diskussion überzeugend begründen und die eigene Position vertreten · zu kontroversen Urteilen in der Diskussion begründet Stellung nehmen	kulturellen und historischen Kontext UND/ODER Kunstkritiken (aktuelle und historische) UND/ODER Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen	· Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann · Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile · elementarisierte Übungen zur allgemeinen Sprach- bildung durchführen Bedingungen sozial- kompetenter Rückmeld- ungen thematisieren	
--	--	---	--	---	--

Übergreifend:

Kommunizieren und Kooperieren/ Bildersammlung anlegen und nutzen

> ein gemeinsames Insta/Ticktock- Profil anlegen, um über die entstehenden Bilder, künstlerische Fragestellungen und Inhalte ins Gespräch und Diskussionen schulübergreifend zu kommen
(Ra fragen und Elternbrief verfassen)

Stufe E1: Zeichnen als Grundlage künstlerischen Arbeitens und Stufe E2: Grundlagen der Malerei

Problemlösen und Handeln:

Bildbearbeitung und z.B. Mal-und Zeichen-Apps künstlerisch einsetzen

Stufe Q1.1: Kunst und Raum

Produzieren und Präsentieren:

Erstes Erproben digitale Gestaltung von Produkten wie z.B. dreidimensionale Entwurfsskizzen erstellen

Stufe Q1.1 Profilseminar: Architektur als Kulturgut

Kommunizieren und Kooperieren:

z.B. Bildersammlungen anlegen

Stufe Q1.2: Kunst und Gesellschaft

Analysieren und Reflektieren:

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren und die Rolle von Kunst in der Gesellschaft und Politik erörtern

Stufe Q1.2 Profilseminar: Kunstgeschichtliche Spannungsfelder

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren:

Bilder- und Künstlerdatenbanken kennenlernen und nutzen

Stufe Q 2.1: Kunst und Medien

Analysieren und Reflektieren:

Wirkungen von Bildern analysieren, Auseinandersetzung mit Bildmanipulationen

Schützen und sicher Agieren, wie z.B. Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln

Stufe Q 2.1 Profilseminar: Medienprojekt

Produzieren und Präsentieren:

Digitale Gestaltung von Produkten (z.B. Trickfilme)

Stufe Q 2.2: Zeitgenössische Kunst

Kommunizieren und Kooperieren, wie z.B. an der Gesellschaft aktiv teilhaben (digital und analog)