

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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</li> <li>• Zeichnungen mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</li> <li>• Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichen Wirklichkeitsbezug entwickeln und umsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundlagen der Zeichnung</li> <li>• (über die Vorzeichnung und Skizze hinaus) künstlerische Zeichnungen, Sachzeichnungen, Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs</li> <li>• Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren)</li> <li>• Vertiefung eigener zeichnerischer Handschrift</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sachzeichnungen nach Vorlage</li> <li>• Freiere, künstlerische Zeichnung</li> <li>• Illustrationen</li> <li>• Strukturen zeichnen</li> <li>• Erster Umgang mit Punkt, Linie, Fläche</li> </ul>	
	Beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfach und anschaulich beschreiben</li> <li>• Auffällige Details benennen</li> </ul>	Anhand von Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs		
	Herstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnerische Techniken und Verfahren kennenlernen und anwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichnungen mit unterschiedlichen Materialien</li> </ul>	z. B. Zeichnungen mit Kohle, Feder und Tusche, Buntstift	

<b>Grafik</b> (Schwerpunkt 2)	Herstellen	Grafische Techniken und Verfahren kennen und anwenden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Unterschiedliche grafische Techniken und Verfahren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Collage</li> <li>• Frottage</li> <li>• Zufallsverfahren (z. B. Namenskäfer, CadavreExquis, Decalcomanie)</li> <li>• Grattage</li> <li>• Materialdruck</li> <li>• Mischtechniken</li> </ul>	
	Beschreiben	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfach und anschaulich beschreiben</li> <li>• Auffällige Details benennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafiken mit unterschiedlichen Themen und Motiven</li> <li>• Grafiken mit unterschiedlichen Verfahren</li> <li>• Anhand eigener Grafiken und Grafiken aus der Kunstgeschichte</li> </ul>		
	Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</li> <li>• Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichen Wirklichkeitsbezug entwickeln und umsetzen</li> <li>• Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Genuss des Zufälligen, Zufall als gestalterischen Ausgangspunkt nutzen</li> <li>• Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens</li> </ul>		

<b>Plastik (und Installation)</b> (optional)	Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastische Gestaltungsideen entwickeln und realisieren</li> <li>• Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastische Gestaltungsmittel unter Gesichtspunkten wie Material und Verfahren gestalterisch erproben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestalten mit Ton, Modelliermasse, etc.</li> <li>• 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</li> <li>• ggf. Verbindung zu Fotografie (fotografische Inszenierung der erarbeiteten Plastiken (-&gt; siehe Medienkompetenz)</li> </ul>	
	Herstellen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastisch räumliche Verfahren kennenlernen und erproben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Plastische Konstruktionsweisen (Materialverbindungen wie Kleben, Verbinden, Stecken, Nähen, Falten, etc.)</li> <li>• Möglichkeiten der Oberflächengestaltung kennenlernen und anwenden (strukturieren, bemalen, etc.)</li> </ul>	Siehe oben	
<b>Architektur</b> (optional)	Gestalten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erste gestalterische Auseinandersetzung mit Architektur</li> </ul>	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)	
<b>Über-greifend</b>	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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arbeitsplatz organisieren</li> <li>• Zeitmanagement</li> <li>• Wertschätzung eigener und fremder Arbeiten</li> </ul>			
<b>Medienkompetenz</b>					
<p>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:</p>					
<b>Kompetenzbereich 1</b>	Speichern und Abrufen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen</li> <li>• Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</li> </ul>	<p>Ergebnisse einer Bildrecherche oder Fotos einer eigenen praktischen Arbeit aus dem Kunstunterricht (siehe oben Arbeitsfeld Plastik) digital speichern, auf andere Präsentationsmedien (Dokumentenkamera, Smartboard etc.) übertragen und aufrufen.</p>	<p>Ergebnisse einer Bildrecherche zu einem Künstler (z. B. Max Ernst – Frottage), zu einer grafischen Technik (z. B. Frottage) sortieren, zur Präsentation bereitstellen; Ergebnis einer Arbeit aus dem Kunstunterricht fotografisch festhalten, Fotos sichten, zur Präsentation bereitstellen</p>	