

**Jahrgang 5/6**

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	mögliche Inhalte	Aufgabenbeispiele
Beurteilen Herstellen	Zeichnen  Malerei	Zeichnerische Mittel für Konzeptideen  Gestaltungsmittel (Material, Form, Farbe, Farbmischung) Primär- und Sekundärfarben Farbkontraste	Farbkreis - Farbkontrast Reihung und Überlappung  Künstler: Van Gogh Franz Marc, Keith Haring
Beurteilen Herstellen	Plastik	Oberflächengestaltung Plastische Verfahren Formen des Umgangs mit Designobjekten Giacometti	Plastisches Gestalten z.B. mit Ton, Modelliermasse Landart Relief
Wahrnehmen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	Wahrnehmung und Beobachtung Grafische Techniken (Stempelbau und -druck) Grafische Strategien zur Ideenfindung	Frottage, Monotypie, Stempeldruck Zufallstechniken  Künstler: Max Ernst Albrecht Dürer
Wahrnehmen Analysieren Herstellen Gestalten	Performative Kunst	Raumwahrnehmung Körperwahrnehmung Bewegung	Schminken/ Maskenbau Schattentheater/ Gestalten mit dem eigenen Körper Mode (Stadtgalerie bietet passende Angebote)
Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Malerei  Plastik Architektur	Raumeigenschaften (Material, Klang, Farbe, Licht) Architektonische Gestaltungsmittel Darstellungsformen	Papier-Objekte, Drahtobjekte Baumhaus Kartontheater Raum einrichten (Karton) Hundertwasserhaus  Künstler: Hundertwasser
Wahrnehmen Herstellen Verwenden	Medienkunst	Digitale Technik	Alltagsgegenstände_ Gesichter erkennen und fotografieren

Hinweise zur Leistungsbewertung	Selbstbewertungen Schüler-Schüler-Bewertungen Rückmeldung in Form von Kompetenzrastern
Fördern und Fordern	Wörterwand-Gestaltung Anfertigen von Protokollen Bilder- und Künstlerdatenbank anlegen
Vereinbarungen zur Fachsprache	Listen mit Fachbegriffen werden erstellt/ Wörterwand
Beiträge des Faches zur Medienbildung	Einfache Digitalfotografie
Beiträge des Faches zum Schulleben	Ausstellung von Schülerarbeiten
Hilfsmittel und Medien	Tablets, Handys

## Jahrgang 7/8

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben
Wahrnehmen Beurteilen Herstellen Verwenden	<b>Zeichnen</b> <b>Kommunikationsdesign</b>	Alltagszeichnungen Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten Zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche) Vergleich von Zeichen/ Piktogrammen	Zeichen im Alltag Schrittgestaltung/ handlettering Monogramm
Analysieren Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	<b>Architektur</b>       <b>Zeichnen</b>	Wahrnehmung und Beobachtung Architekturen verschiedener Epochen/ Baustile, z.B. Romanik/ Gotik Konstruktionen betrachten und unterscheiden Verbindung von Form, Funktion und Wirkung Zeichnerische Techniken zur Konstruktion nutzen Perspektivische Grundlagen, optische Täuschungen/ Escher	Brücken, Türme, Hausfassaden      Op-Art Fluchtpunktperspektive
Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	<b>Performative Kunst</b>	Strategien zur Ideenfindung Plastische und räumliche Gestaltungsmittel (Material und Formsprache) und deren Wirkung	Tape Art
Herstellen Gestalten Verwenden Analysieren	<b>Medienkunst</b>      <b>Zeichnen</b>	Digitale Technik (Fotografie) Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Wirkungen und Absichten Plastisch-räumliche Verfahren, die zu Aufgabe, Funktion und Inhalt passen (Mini-Bühne) Konzeption und Umsetzung von Vorhaben Präsentationsform von Medienkunst (Animation)	Animationsfilm
Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Verwenden	<b>Zeichnen</b> <b>Medienkunst</b>    <b>Grafik</b>	Zeichnen in Form von Entwurfsskizzen Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten Analoge und digitale Gestaltungsmittel Druckverfahren	Graffiti Schablonendruck Andy Warhol / Massenproduktion und Vervielfältigungen Werbung
Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	<b>Grafik</b>	Gestalterische Techniken Hoch- und Tiefdruckverfahren Siebdruck	Linolschnitt
Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Verwenden	<b>Malerei</b>	Malerische Gestaltungsmittel und ihre Wirkung (Komposition) Deutungsansätze von Malerei	Vertreter des Kubismus, Expressionismus und Impressionismus u.a. Monet, Munch, Picasso

Hinweise zur Leistungsbewertung	Reflexion mithilfe von Kriterien Portfolioeinträge
Fördern und Fordern	Projektplanung mit eigenem Zeitmanagement Bild und Künstlerdatenbank erweitern
Vereinbarungen zur Fachsprache	Listen mit Fachbegriffen werden erstellt/ Wörterwand
Beiträge des Faches zur Medienbildung	Gestaltung von Präsentationen Animationsprogramme
Beiträge des Faches zum Schulleben	Ausstellung von Schülerarbeiten Durchführung von Ausstellungen/ Installationen Kooperation mit dem WPU Theater
Hilfsmittel und Medien	Zeichenprogramme

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben (Beispiele)
<b>Wahrnehmen</b> <b>Beurteilen</b> <b>Herstellen</b> <b>Verwenden</b> <b>Gestalten</b>	<b>Fotografie</b> <b>Bildbearbeitung/</b> <b>bewegtes Bild/Video</b>	Auflösung, Mikrofotografie, Rahmen, Ausschnitt, Zoom, Schwarz-Weiß, Farbigkeit, Kontraste, Fluchtpunkt, Standort, Perspektiven, Filter...	Herstellung eigener Fotos mit unterschiedlichen Schwerpunkten, Motiven Bildanalysen, Bildbearbeitungs-experimente. Stop Motion Technik Fotomontage, fakes, Instagramprofil
	<b>Medienkunst</b>	kritischer Umgang mit social media, deep fakes usw	Stop Motion Technik Fotomontage, fakes, Instagramprofil
<b>Analysieren</b> <b>Beschreiben</b> <b>Beurteilen</b> <b>Herstellen</b> <b>Gestalten</b> <b>Verwenden</b>	<b>Zeichenübungen und</b> <b>-techniken</b>	Zeichenübungen Fineliner, Bleistift, Kohle, Skizzen, Übungen zur Dreidimensionalität, Zentralperspektive, grafische Strukturen, Schraffuren, s/w Tonstufen	Tatoonotive, Stadtansichten, Landschaft, Kugel, Körper, Bewegung
		Rastervergrößerung, Übertragungstechniken	Comicvergrößerung (Roy Lichtenstein)
<b>Analysieren</b> <b>Interpretieren</b> <b>Beurteilen</b> <b>Herstellen</b> <b>Gestalten</b> <b>Verwenden</b> <b>Analysieren</b> <b>Interpretieren</b> <b>Herstellen</b> <b>Gestalten</b>	<b>Design / Werbung /</b> <b>Produkte</b>	Strategien zur Ideenfindung; Wirkung, Funktion und Techniken der Werbung /Produktentwicklung, -vermarktung und -präsentation	Werbekampagne für ein Produkt (z.B. Energydrink)
	<b>Malerei</b>	Malerische Gestaltungsmittel und ihre Wirkung (Komposition), Deutungsansätze von Malerei Hintergrundgestaltung, Farbarten, Spuren, Formen; Auftragstechniken, Modulation	Expressionismus, Farbe als Ausdruck, Luftperspektive, Übermalungen, Wandgestaltungen im Schulgebäude
<b>Analysieren</b> <b>Beurteilen</b> <b>Herstellen</b> <b>Verwenden</b> <b>Gestalten</b>	<b>Grafik</b> Drucktechniken (Linolschnitt, Radierung) Hoch-, Sieb- und Tiefdruck	Druckverfahren, Techniken, Umgang mit Werkzeugen, Druckstöcken und Druckträgern, Schraffuren, Linienführung, Kontrast	Stencil (Banksy), Vervielfältigungen (Taschen, T-Shirts), Serials
	Schriftgestaltung	Typografie, Wirkung von Schrift, Schrift als Gestaltungsmittel	Plakatgestaltung, Wortbilder, Typogramme

<p><b>Beurteilen</b> <b>Herstellen</b> <b>Gestalten</b> <b>Verwenden</b></p>	<p><b>Collage/Assemblage</b></p>	<p>Gestalterische Verfahren der Collage, Verwendung unterschiedlicher Materialien</p> <p>„Finden-nicht Suchen“</p> <p>Landart (Naturmaterialien)</p>	<p>Spaltschnitt, Farbcollagen, Kopfcollagen, Materialverfremdung, kreative Motivgestaltungen</p>
<p><b>Wahrnehmen</b> <b>Analysieren</b> <b>Interpretieren</b> <b>Beurteilen</b></p>	<p><b>Performance</b></p>	<p>One-Minute-Sculpture, Kunstaktion und -provokation, Happening</p>	<p>Arbeiten im öffentlichen Raum</p> <p>Körper als Ausdrucksmittel, Außenwirkung erproben durch Präsentation</p>

<p>Hinweise zur Leistungsbewertung</p>	<p>Praktische Arbeiten und Projekte</p> <p>Kriterienorientierte Bewertung</p> <p>Dokumentation</p> <p>Reflexion</p> <p>schriftliche Leistungsnachweise (eine pro Schuljahr) oder Klassenarbeitsersatzleistung in Form von Kurzvorträgen zu eigenen Werken oder ausgewählten Themen</p>
<p>Fördern und Fordern</p>	<p>Vertiefung kooperativer Arbeitsformen, zum Beispiel Think-Pair-Share Methode</p> <p>Einführung in die Arbeit nach eigenem Zeitplan</p> <p>Berücksichtigung der unterschiedlich Anforderungsebenen</p>
<p>Vereinbarungen zur Fachsprache</p> <p>Beiträge des Faches zur Medienbildung</p>	<p>Einführung und Anwendungen von Fachbegriffen</p> <p>Gestaltung von Präsentationen, Umgang mit Animationsprogrammen und unterschiedlichen Bildbearbeitungsprogrammen, kritischer Umgang mit und Reflexion zu social media, Werbung, Kommerz und „Bilderflut“</p>
<p>Beiträge des Faches zum Schulleben</p>	<p>Ausstellung von Schülerarbeiten, auch auf Homepage und Intranet</p> <p>Durchführung von Ausstellungen/ Installationen/Schulflurgestaltungen</p> <p>Entwurf von Plakaten und anderen Medien zu Schulveranstaltungen</p> <p>Kooperation mit anderen Fachbereichen (Kunst trifft Technik u.a.)</p>
<p>Hilfsmittel und Medien</p>	<p>Gestaltungen mit unterschiedlichen „klassischen“ Gestaltungswerkzeugen und modernen Medien</p>