

Thema	Ich und andere
-------	----------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • zielgerichtet gestalten	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

Meine Schultüte

- Buntstiftzeichnung
- Sachgerechter Umgang mit Kleber und Schere
- Musterung
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Blattform, Blattgrund

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- erproben die Handhabung von Kleber und Schere
- verwenden Kleber und Schere sachgerecht
- erproben die Handhabung von Bunt- und Filzstiften
- malen/zeichnen formatfüllend
- schneiden die Schultüte aus und ordnen sie zu einem Gesamtbild
- stellen eine genaue Schultütenform dar
- schneiden die Schultüte sorgfältig aus, ohne die Gesamtform zu beschädigen und ordnen sie zu einem Gesamtbild
- strukturieren ihre Schultütenform durch Musterung
- wählen eine wirkungsvolle Farbgestaltung aus

Material/Medien:

- Vorlage leere Schultüte
- Din-A-4 – Blätter
- Kleber, Schere
- Buntstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch: Sprechen und Zuhören

- Gespräche führen, zueinander Sprechen
- Gesprächsregeln / Verhaltensregeln formulieren, beachten
- Sich an Gesprächen beteiligen
- Sachverhalte beschreiben, erklären

Sachunterricht:

- Miteinander lernen

Musik:

- „Hurra, ich bin ein Schulkind“, „Alle Kinder lernen lesen“

Kompetenzerwartungen

- experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z.B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften) und nutzen diese für die Gestaltung von Bildern und Texten, für Dokumentation und Präsentation

- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend (z. B. Ornamente, Schmuckelement)

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der festgelegten Kriterien

Thema	Ich und andere		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Räumliches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes gestalten • Präsentieren	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Gestalten mit technisch-visuellen Medien	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes gestalten - Präsentieren		

Konkretisierung:

Die SuS gestalten ihr Klassentier mit Foto für die Klassentür.

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- schneiden ihr Klassentier nach Vorlage aus
- fotografieren sich gegenseitig, oder lassen sich von der Lehrkraft fotografieren
- kleben ihr Foto auf das Klassentier
- bringen ihr Arbeitsergebnis an der Klassentür an
- nutzen die Schablone, um das Klassentier auf Tonpapier zu bekommen
- schneiden ihr Klassentier selbstständig und ordentlich aus
- ordnen die Arbeitsergebnisse gezielt an der Klassentür

Material/Medien:

- Schablone/Vorlage Klassentier
- Tonpapier
- Schere, Kleber
- Fotokamera

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- erproben Werkzeuge und Verbindungsmittel und unterscheiden ihre Funktionen und den Gebrauch (z. B. Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe)
- konstruieren figurative Formen
- gestalten Räume und verändern Raumwirkungen

- nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen
- fotografieren sich und andere

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der festgelegten Kriterien

Thema	Herbst – mit der Schere zeichnen
-------	----------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	6-8 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Farbiges Gestalten	• zielgerichtetes Gestalten		
Auseinandersetzung mit Bildern und Objekten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • zielgerichtetes Gestalten • Wahrnehmen und Deuten • Zielgerichtetes Gestalten		

Konkretisierung:

1. **Ein Tier aus bunten Vierecken:**

- Bildbetrachtung: Matisse – Die Schnecke
- Collagetechnik kennen lernen/ Wirkungsweise
- Tonpapierreste, Buntpapiere
- Evtl. Buntpapier herstellen/Farbmischungen (Wasserfarben)

2. **Herbstbaum mit bunten Blättern**

- Herbstfarben
- Schablonen
- Festlegung von Beurteilungskriterien

3. **Igel unter dem Laubhaufen**

- Igel auf braunes Tonpapier (Din A4) zeichnen, ausschneiden und auf Hintergrundpapier kleben/ Stacheln aus hellbraunem Tonpapier
- Blätter aus farbigem Papier (Herbsttöne) ausschneiden und aufkleben (Igel muss noch sichtbar bleiben)
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Buntpapier, Collage, Farbmischung, Hintergrund, Hochformat, Querformat, Schablone

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- betrachten das Bild „Die Schnecke“ von H.Matisse und beschreiben es
 - lernen die Collagetechnik kennen
 - gestalten ein Tier aus bunten Vierecken
-
- schneiden für einen Herbstbaum einen vorgezeichneten Stamm aus Tonpapier aus und kleben ihn auf
 - ergänzen in der Größe passende Herbstblätter oder Ton- und Transparentpapierschnipsel und kleben sie auf
-
- schneiden einen Igel nach Vorlage aus und kleben ihn auf
 - malen Herbstblätter auf einer Vorlage passend bunt aus, schneiden sie aus und kleben sie auf
 - schneiden einen vorgezeichneten Baum aus, kleben ihn auf und „verstecken“ ihn mit Hilfe farbiger Blätter aus Buntpapier
 - nutzen Hilfestellungen der Lehrkraft
-
- beschreiben das Bild von Matisse und stellen einen Bezug zur eigenen Gestaltungsaufgabe her
-
- können „Herbstfarben“ benennen
 - gestalten einen Herbstbaum mit Tonpapier und selbsthergestellten „Herbstblättern“ aus farbigen Papieren
-
- gestalten differenziert einen Igel nach Vorlage aus farbigen Papieren, schneiden ihn aus, kleben ihn auf und „verstecken“ ihn ansatzweise unter selbstgestalteten Herbstblättern
 - beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien
-
- beschreiben das Bild von Matisse differenziert und nutzen die Bildbetrachtungsergebnisse für die eigenen Darstellungen
 - können den Begriff „Collage“ erläutern
-
- gestalten einen differenzierten Herbstbaum mit Tonpapier, Zeichenpapier und selbsthergestellten Herbstblättern aus farbigen Papieren
-
- gestalten selbstständig einen Igel aus farbigen Papieren, kleben ihn auf und „verstecken“ ihn ansatzweise unter selbstgestalteten Herbstblättern

Material/Medien:

- Ein Tier aus bunten Vierecken:**

- Bild: Matisse – Die Schnecke
- Buntpapiere
- Kleber, Schere
- Din A3 Papier

- Herbstbaum mit bunten Blättern**

- Papierschnipsel auf farbigem Papier oder kleine gepresste Herbstblätter
- DIN A3 Papier
- Kleber, Schere
- Wachsmalstifte
- Schablone Baumstamm
- Braunes Tonpapier

- Igel unter dem Laubhaufen**

- Tonpapier braun und grau für den Hintergrund

- Kopiervorlage Igel als Differenzierung
- Tonpapierreste in Herbstfarben und hellbraun für die Stacheln
- Buntpapiere
- Kleber, Schere
- Evtl. Schablone für die Blätter

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Der Igel
- Bäume im Herbst
- Die Kastanie

Deutsch: Sprechen und Zuhören:

- Erzählen zu einem Bild
- Gespräche führen
- Erfahrungen/Beobachtungen
- Einen Arbeitsablauf erklären

Sprache und Sprachgebrauch:

- Fachbegriffe kennen lernen und anwenden

Kompetenzbereich:

- experimentieren mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien und beschreiben Erfahrungen (z. B.: Stifte, Kreiden, Tuschen und Farben, Papiere, Pappen, Tapeten)
- ordnen Bildzeichen zu und ein (z. B. Figur-Grund-Bezug, Vordergrund – Hintergrund)
- erproben einfache Hochdruckverfahren und Abklatschverfahren (z. B. Stempeln, Ritzdrucke, Materialdrucke)
- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmateriale mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- sprechen über Empfindungen und Gefühle bei der Betrachtung von Bildern und Objekten
- respektieren Betrachtungen anderer, vergleichen sie mit den eigenen
- hören anderen Kindern bei Betrachtungen zu und achten fremde und eigene Betrachtungsweisen

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der festgelegten Kriterien

Thema		Herbst 2	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes gestalten	8 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Farbiges gestalten	• Erproben von Materialien,		

	Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes gestalten • Präsentieren		
--	--	--	--

Konkretisierung:

1. **Collage: Sonnenblumen hinter dem Gartenzaun (Partnerarbeit)**
 - Sonnenblumen auf weißem Zeichenpapier malen und ausschneiden
 - Auf grünem Tonpapier (DIN A3) arrangieren
 - Gartenzaun aus braunen Tonpapierstreifen davorsetzen
 - Festlegung von Beurteilungskriterien
2. **Kranz aus bunten Blumen – Ringelblumen (Gruppenarbeit)**
 - Einzelblüte (Schablone) aufzeichnen, ausschneiden und farbig ausdifferenzieren
 - Auf großem Tonpapierbogen arrangieren und aufkleben
 - Farben bewusst einsetzen
 - Figur- Grund-Bezug herstellen, Farbklang beachten
 - Festlegung von Beurteilungskriterien
3. **Lustige Drachen**
4. **Kinder im Nebel /Sicherheit durch besondere Kleidung**
 - Wirkungsweise von hellen und dunklen Farben – Wie bekomme ich Farben zum Leuchten?
 - Malen mit Wachsmalstiften auf hellgrauem Tonpapier DIN A4
 - Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Farbklang, Signalfarbe, helle und dunkle Farben, leuchtende Farben, Hintergrund, Vordergrund, Farbauftrag

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- malen Sonnenblumen mit Wachsmalstiften und schneiden sie auf
- gruppieren Sonnenblumen auf grünem Tonpapier
- schneiden Zaunelemente aus und kleben sie auf die gruppierten Sonnenblumen
- benutzen Wachsmalstifte sachgerecht
- erproben verschiedene Strichstärken
- kennen den Begriff Vorder- und Hintergrund
- unterscheiden Vorder- und Hintergrund durch die korrekte Reihenfolge des Aufklebens
- schneiden Einzelblüten für einen Blütenkranz aus
- arbeiten als Gruppe zusammen
- arrangieren sie mit Hilfe zu einem Blütenkranz
- lernen den Begriff „Farbklang“ kennen und versuchen zu beschreiben, welche Farben zueinander „passen“ und welche nicht
- gestalten einen Drachen nach Vorlage
- gestalten ein „Nebelbild“ auf grauem Tonpapier, indem sie Figuren in leuchtender Kleidung darstellen (Wachsmalstifte)
- experimentieren mit Farben bzgl. ihrer Signalwirkung
- erproben den kräftigen Farbauftrag
- können dunkle und helle Farben unterscheiden

- stellen einen Figur-Grund-Bezug her
- gestalten die Ringelblumen farbig aus
- arrangieren die Blüten für den Blütenkranz auf einem großen Tonpapierbogen und kleben sie auf
- setzen Farben bewusst ein
- erkennen den Zusammenhang von Signalwirkung und kräftigem Farbauftrag beim Umgang mit Wachsmalstiften
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien
- stellen Figuren-Grund-Bezüge gezielt dar
- können den Begriff „Farbklang“ erläutern
- beachten den Farbklang
- gestalten die Ringelblumen farbig aus, indem sie passende Papiere als Musterung aufkleben
- können Signalfarben benennen und begründen
- können Wachsmalstifte den Anforderungen entsprechend einsetzen und die jeweilige Technik erläutern und begründen

Material/Medien:

1. **Collage: Sonnenblumen hinter dem Gartenzaun (Partnerarbeit)**

- Wachsmalstifte
- Zeichenblätter DIN A3
- Tonpapier DIN A3 grün (je 1 für 2 Kinder)
- Braunes Tonpapier für Gartenzaun
- Kleber, Schere

2. **Kranz aus bunten Blumen – Ringelblumen (Gruppenarbeit)**

- Tonpapier DIN A2 dunkelgrün für Blütenkränze (ca. 6 Stück)
- Blütenschablone
- Tonpapier-/Buntpapierreste in allen Farben für die Ringelblumen
- Kleber, Schwere

3. **Lustige Drachen**

- Kopiervorlage Drachen
- Filzstifte
- Tonkarton
- Kleber, Schwere
- Bastelschnur
- Heißkleber (Lehrkraft)

4. **Kinder im Nebel /Sicherheit durch besondere Kleidung**

- Graues Tonpapier DIN A4 für Nebelbild
- Wachsmalstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- experimentieren mit unterschiedlichen Werkzeugen und Materialien und beschreiben Erfahrungen (z. B.: Stifte, Kreiden, Tuschen und Farben, Papiere, Pappen, Tapeten)
- ordnen Bildzeichen zu und ein (z. B. Figur-Grund-Bezug, Vordergrund – Hintergrund)

- experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmateriale (z. B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften)
- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmateriale mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- mischen aus Grundfarben neue Farbtöne und beschreiben Wirkungen
- sammeln, sortieren und präsentieren farbige Materialien
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Fingerdruck
-------	-------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • -		
farbiges Gestalten	• zielgerichtet gestalten • Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

Eine bunte Mischung Mäuse

- Elementares Drucken/Pinsel-Kork- oder Fingerdruck
- Ausgestalten mit einem schwarzen Filzstift
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Druck, Korkdruck, Fingerdruck, Pinseldruck, Haarpinsel, Borstenpinsel

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- halten ihren Arbeitsplatz sauber, indem sie sich an die vorgegebenen Regeln halten (Unterlagen, feststehender Wasserbehälter, Regeln zum Wasserholen, Sauberkeit der Malutensilien)
- erproben den Umgang mit Wasserfarben für einfache Druckverfahren
- wissen, was ein Kork- bzw. Pinseldruck ist und wenden ihn an
- drucken mit ihren Fingern
- gestalten das Druckergebnis zu Mäusen aus
- gestalten die „Mäuse“ differenziert, indem sie die beiden Druckverfahren erproben und sich für eine entscheiden
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien
- können die unterschiedlichen Druckverfahren in Bezug auf ihre jeweilige Wirkung erläutern
- gestalten ihre Darstellung kreativ aus

Material/Medien:

- DIN A4 Blätter
- Wasserfarbe
- Korken
- Unterschiedlich breite Pinsel

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- erproben experimentelle Verfahren (z. B. Kritzeln, Drucken, Frottage) und sprechen über ihre Wirkungen
- ordnen Bildzeichen zu und ein (z. B. Figur-Grund-Bezug, Vordergrund – Hintergrund)
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften)

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Weihnachten		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Räumliches gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten • Präsentieren	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Grafisches/ farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten		

Konkretisierung:

1. **Stern als Fensterschmuck für das Klassenzimmer**
 - Faltschnitt aus gelben oder orangenen Papieren
2. **Engel**
 - Schablonenschnitt
 - Verzieren des Engelsgewandes mit einem Muster
 - Darstellung des Gesichts mit Filzstiften
 - Ausdifferenzierung mit Engelshaar und Goldpapier
3. **Tannenbaum**
 - Faltschnitt
 - Verzieren der Tanne mit Sternchen oder kleinen Kerzen

Fachbegriffe:

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- wissen, was ein Faltschnitt ist, und können ihn mit Hilfe umsetzen
- schneiden Schablonen aus
- verzieren die ausgeschnittenen Formen und Figuren durch grafische Elemente
- stellen den Klassenschmuck selbstständig und sachgerecht her
- gestalten sie gemäß den Beurteilungskriterien
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien
- stellen den Klassenschmuck ohne Schablone her
- verzieren ihn differenziert

Material/Medien:

- Schablone für Engel, Sterne und Tannenbaum
- Weißes, gelbes und grünes Tonpapier
- Engelshaar
- Goldpapierreste
- Tonpapierreste
- Tesafilm
- Bindfaden
- Schere
- Bleistift, Filzstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Wie feiern die kulturell unterschiedlichen Kinder der Klasse Weihnachten?

Religion:

- Verkündigung an die Hirten (Weihnachtsgeschichte)
- Verkündigungsgeschichte
- Frieden auf Erden

Kompetenzbereich:

- bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften)
- konstruieren figurative Formen
- nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend (z. B. Ornamente, Schmuckelement)
- sammeln, sortieren und präsentieren farbige Materialien
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten
- gestalten Räume und verändern Raumwirkungen

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Weihnachten
-------	-------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Szenisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten	Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

1. Einüben eines „Weihnachtsstücks“, „Tanzes“ oder „Liedes“ für die Weihnachtsfeier
2. Gestalten von Requisiten
3. Ergebnisse als Video filmen

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- unterstützen als Hintergrunddarsteller
- gestalten die notwendigen Requisiten
- üben ein Rollenspiel oder Stehgreifspiel zur Weihnachtsfeier ein
- lernen Texte auswendig
- tragen das Gelernte (selbstsicher) vor
- setzen die musikalischen Elemente sachgerecht um

Material/Medien:

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- entdecken verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren und setzen sie spielerisch ein (z. B. Mimik, Gestik, Bewegung, Tanz)
- improvisieren und reflektieren Spielszenen (z. B. Tänze, Stegreif- und Rollenspiele)
- stimmen den Einsatz von Sprache und Musik ab

Überprüfungsformat (e):

Vorführung/ Filmaufnahme

Thema	Winter
-------	--------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten • Präsentieren	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Farbiges Gestalten	• Zielgerichtet gestalten • Präsentieren		
Räumliches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeug • Zielgerichtet gestalten		
Textiles Gestalten	• Erproben von Materialien,		

	Techniken und Werkzeugen		
--	--------------------------	--	--

Konkretisierung:

1. **Schneemannkette**

- Bastelarbeit aus Wellpappe
- Hut aus schwarzem Tonpapier, Nase: roter Punkt
- Ausschneiden und zu Girlande montieren (Lehrkraft)
- Festlegung von Beurteilungskriterien

2. **Schlittenmädchen**

- Mädchen = Korken
- Gesicht, Papierkreis
- Kopftuch = Stoffreste
- Schlitten = leere Streichholzschachtel
- Kufen = Tonpapier
- Gesicht mit Filzstiften anmalen
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen mit Hilfe einer Schablone einen Schneemann aus Wellpappe her
- setzen die Farben nach Vorschrift ein
- schneiden formgerecht aus
- stellen aus den vorgegebenen Materialien nach Vorlage ein Schlittenmädchen her
- arbeiten sauber
- schneiden die Formen sauber aus und dekorieren die Schneemannfigur differenziert
- gestalten das Schlittenmädchen sauber und strukturiert
- arbeiten ohne Schablone
- arbeiten ohne Hilfestellung

Material/Medien:

1. **Schneemannkette**

- Wellpappe weiß (Schneemann)
- Tonpapier schwarz
- Stoffreste für den Schal
- Holzstäbchen
- Schere, Kleber
- Fäden zum Aufhängen

2. **Schlittenmädchen**

- Korken
- Leere Streichholzschachteln
- Stoffreste
- Tonpapiere
- evtl. Schablone
- Filzstifte
- Unterlagen für die Tische
- Schere, Kleber

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Jahreszeit Winter
- Das Wetter hat viele Gesichter

Kompetenzbereich:

- experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien
- bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften)
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten
- erproben grafische Mittel in Bildgestaltungen (z. B. Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form)
- erproben einfache Hochdruckverfahren und Abklatschverfahren (z. B. Stempeln, Ritzdrucke, Materialdrucke)

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Karneval		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes gestalten • Präsentieren	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Farbiges Gestalten	• Zielgerichtetes gestalten • Präsentieren		

Konkretisierung:

Wir verkleiden uns – Masken

- Farbliche Gestaltung einer Maske durch Wachsmalstifte (kräftiger Farbauftrag)
- Wirkungsweise verschiedener Formen (Auge, Nase, Mund)
- Differenzierte Ausgestaltung durch verschiedene Materialien
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Maske, kräftiger Farbauftrag, Formwirkung

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- gestalten eine Maskenvorlage mit Wachsmalstiften
- setzen kräftigen Farbauftrag ein
- verwenden unterschiedliche Materialien bei der Gestaltung
- können die Wirkungsweise unterschiedlicher Formen bei der Maskengestaltung empfinden und erläutern

- gestalten die Maske differenziert mit unterschiedlichen Materialien

Material/Medien:

- Maskenvorlage auf weißer Pappe DIN A4 (Gesichtsgröße)
- Wachsmalstifte
- Farbige Papiere
- Federn, Stoffreste, Schnüre, Watte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Karneval in anderen Ländern

Musik:

- Jahreszeitliche Lieder und Tänze

Kompetenzbereich:

- erproben grafische Mittel in Bildgestaltungen (z. B. Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form)
- nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend (z. B. Ornamente, Schmuckelement)
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Unser Farbkasten – Malen mit Deckfarben
-------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • zielgerichtetes gestalten • Präsentieren	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

- 1. Kennenlernen des Farbkastens**
 - Benennen der Farben
 - Unterschiede zwischen warmen und kalten Farben
 - Handhabung des Arbeitsgeräts
 - Technik: Malen mit Deckfarben
 - Pinselpflege
 - Säubern und Aufräumen
 - Erklären der Organisation
- 2. Experimentieren mit Wasserfarben**
 - Leuchtende Farben sind: Gelb, Rot, Grün, Blau
 - Kräftiger Farbauftrag mit wenig Wasser lässt die Farben leuchten
 - Ein zweiter Farbauftrag nach Trocknung ergibt ein besseres Ergebnis
 - Wässrige Farben sind blass
 - Nasse Farben laufen ineinander
- 3. Bunte Luftballons Bälle**
 - Ballons aus dem Fleck dick malen (aufblasen)
 - Farbbälle malen
 - Farbe gut trocknen lassen, bevor sie aneinander stoßen

- Umriss mit Wachsmalstift = Schnur
- Hintergrund Luftschlangen und Konfetti
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Wasserfarben, leuchtende Farben, blasse Farben, warm/kalte Farben, Farbauftrag, Deckweiß, Organisation, Regeln, verlaufender Farbauftrag

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- können die einzelnen Farben benennen
- kennen kalte und warme Farben
- kennen leuchtende Farben
- kennen die Regeln zur Handhabung der Säuberung der Arbeitsgeräte: Farbkasten, Pinsel, Wasserbehälter, Unterlagen
- kennen und beachten die organisatorischen Klassenregeln zum Malen mit Wasserfarben
- experimentieren mit Wasserdeckfarben
- erkennen, dass wenig Wasser die Farben besser leuchten lässt
- erkennen, dass nasse Farben ineinanderlaufen und sich ungewollt vermischen (Matschtöne)
- erstellen ein Bild „Bunte Luftballons“
- können zwischen warmen und kalten Farben unterscheiden und dies begründen
- beachten die Regeln zum Farbauftrag zur Verbesserung der Malergebnisse
- beachten die Regeln zur Organisation der Handhabung
- setzen den Umriss als Gestaltungselement ein
- gestalten selbstständig ein dekoratives Luftballonbild
- arbeiten sauber mit klarem Farbauftrag
- strukturieren ihr Bild angemessen

Material/Medien:

- Wasserfarbkasten
- Pinsel
- Wasserbecher
- Zeichenblatt DIN A3
- Deckweiß
- Wachsmalstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sport:

- Motorik: Umgang mit verschiedenen Bällen erproben, verschiedene Ballsportarten kennen lernen

Kompetenzbereich:

- experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften)
- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- mischen aus Grundfarben neue Farbtöne und beschreiben Wirkungen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Experimentieren mit Wasserfarben
-------	----------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten • Präsentieren	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

1. **Prächtiger Fisch im Wasser**

- Deckfarbentechnik: Nass- in Nass-Technik für die Gestaltung des Hintergrundes
- Fisch: deckende Malweise
- Ränder ggf. mit schwarzem Wachsmaler verstärken
- Festlegung der Beurteilungskriterien

2. **Faltklatschtechnik „Schmetterling“**

- Kennenlernen der Faltklatschtechnik
- Durch Experimentieren den Flüssigkeitsgrad der Farbe und die Geschwindigkeit des Abziehens herausfinden
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Nass-in Nass-Technik, Faltklatschtechnik, deckender Farbauftrag

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- wissen, was eine Nass-in-Nass-Malerei ist
- wissen, was die Faltklatschtechnik ist
- gestalten den Hintergrund des Bildes in verschiedenen Blautönen in Nass-in-Nass-Malerei
- malen nach dem Trocknungsprozess einen „prächtigen“ bunten Fisch
- stellen mit der Faltklatschtechnik einen Schmetterling her und verstärken die Konturen mit schwarzem Filzstift
- verwenden für den Fisch einen deckenden Farbauftrag mit wenig Wasser
- gestalten die Konturen sorgfältig
- können die notwendigen Arbeitsschritte für beide Arbeitsaufträge erläutern, begründen und sachgerecht anwenden
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien und argumentieren differenziert

Material/Medien:

- Pinsel
- Malkasten
- Zeichenblatt DIN A3
- Evtl. Deckweiß
- 1 Schwamm
- Schwarzer Filzstift

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Experimentieren mit Wasser

- Forschermethode

Kompetenzbereich:

- experimentieren mit unterschiedlichen Farben und Farbmaterialien (z. B. Deckfarben, Flüssigfarben, Farbkreiden, Kleisterfarben, Farbstiften)
- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmaterialien mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- mischen aus Grundfarben neue Farbtöne und beschreiben Wirkungen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Ostern
-------	--------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtetes Gestalten • Präsentieren	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Grafisches Gestalten	• Zielgerichtet gestalten		

Konkretisierung:

1. Osterküken

- Arbeit mit Schablone: Osterküken auf gelbes oder oranges Tonpapier aufzeichnen und ausschneiden
- Passend zusammenkleben
- Augen und Schnabel gestalten
- Hintergrund gestalten
- Festlegung der Beurteilungskriterien

2. Ein schönes Osterei im Gras

- Osterei unterteilen
- Mit grafischen Mitteln verzieren
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Schablone, Musterung

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- schneiden die Vorlage aus und benutzen sie als Schablone
- schneiden die vorgezeichneten Teile des Osterkükens aus gelbem und orangem Tonpapier aus
- montieren die Teile
- gestalten Augen und Schnabel
- gestalten den Hintergrund
- zeichnen mit Hilfe einer Schablone ein Osterei auf weißes Papier DIN A4

- differenzieren und strukturieren das Osterei mit verschiedenen Mustern
- achten auf die Verwendung kräftiger Farben durch einen kräftigen Farbaufdruck
- lösen die Gestaltungsaufgaben selbstständig ohne Verwendung einer Schablone
- differenzieren und strukturieren die Oberflächen sorgfältig
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien und argumentieren differenziert.

Material/Medien:

- Kükenschablone ca. DIN A5
- Gelbes und oranges Tonpapier DIN A5
- Tonpapierreste rot, weiß und schwarz
- Tonpapier grün (Wiese)
- Schere, Kleber
- Eischablone DIN A4
- Farbstifte, Filzstifte
- Orangene Blätter DIN A4

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten
- nutzen grafische Mittel und Bildzeichen schmückend und verzierend (z. B. Ornamente, Schmuckelement)

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema		Stehgreifspiel Ostern	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Szenisches Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	6 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

Der Osterhase bestellt Eier bei der Henne

- Zwiegespräch zwischen Hase und Henne (Spiel)
- Schminken und Verkleiden
- Herstellen der Hasenmasken und des Hennen Kopfes, Federschwanz der Henne,
- Einüben der Rollen

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- unterstützen als Hintergrundarteller
- gestalten die notwendigen Requisiten
- üben ein Rollenspiel oder Stehgreifspiel ein
- lernen Texte auswendig

- tragen das Gelernte (selbstsicher) vor
- setzen die musikalischen Elemente sachgerecht um

Material/Medien:

- Tonpapier in verschiedenen Farben
- Federn
- Wachsmalstifte
- Schere, Kleber
- Nähgarn
- Korb
- Verkleidungsstücke

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch: Sprechen und Zuhören

- Kreisgespräch: Planen einer gemeinsamen Osterferien
- Ideen für Szene entwickeln

Kompetenzbereich:

- entdecken verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren und setzen sie spielerisch ein (z. B. Mimik, Gestik, Bewegung, Tanz)
- improvisieren und reflektieren Spielszenen (z. B. Tänze, Stegreif- und Rollenspiele)
- stimmen den Einsatz von Sprache und Musik ab

Überprüfungsformat (e):

Kleine Aufführung

Thema	Textiles Gestalten		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

1. **Eine Schnecke (Wollbild/Fadenlegearbeit)**
 - Einfache Werkverfahren erfinden und ausprobieren, z.B. Faden legen, Knoten überdrehen, aufdrehen, wickeln, flechten
 - Aufkleben der Fäden
 - Vorstellen des Motivs
 - Festlegung der Beurteilungskriterien
2. **Lesezeichen Stickblume**
 - Vorstanzen der Löcher mit Prikelnadel
 - Gestaltung des Motivs mit einfachem Vorstich

Fachbegriffe: fechten, wickeln, aufdrehen, Sticken, Sticknadel, Prickelnadel

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- experimentieren mit Wollfäden als Gestaltungselement
- lernen einfache Werkverfahren kennen (Faden legen, aufkleben der Fäden)

- kennen den einfachen Vorstich
- stellen ein Wollbild mit einem vorgegebenen Schneckenmotiv her
- wissen, was man unter „Sticken“ versteht
- stellen ein Lesezeichen her, indem sie ein vorgegebenes Motiv mit Hilfe des Vorstiches gestalten
- setzen die o.g. Werktechniken sachgerecht um
- benutzen die Vorlagen als Ideenspeicher
- stellen ansprechende Bilder bzw. ein Lesezeichen her
- setzen die o.g. Werktechniken sachgerecht und ansprechen um
- können die unterschiedlichen Werkverfahren beschreiben

Material/Medien:

- Glatte Wolle in verschiedenen Farben
- Schere, Kleber
- Fotokarton in verschiedenen Farben
- Prickelnadeln mit Filzunterlage für die Löcher
- Sticknadeln
- Kopiervorlage Stickmotive z.B. Blume
- Kopiervorlage Schneckenmotiv

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- nehmen textile Eigenschaften wahr und unterscheiden Textilien
- experimentieren mit Materialien und erproben Materialverbindungen (z. B. Knoten, Flechten, Weben, Heften, Schneiden, Reißen, Löchern, Stopfen und Ausstopfen)
- fügen mit einfachen Techniken Textiles und Nicht-Textiles aneinander

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Schäfchen		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • zielgerichtet gestalten • Präsentieren	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

Bunte Schäfchen / Collagentechnik

- Möglichst unterschiedliche Schafe gestalten
- Mischen von Schattierungen: lila oder orange
- Ein DIN A4-Zeichenblatt deckend mit gemischten Farbtönen einfärben
- Während der Trockenphase Kopf, Ohren, Beine ausschneiden (hautfarbenes Natur- oder Tonpapier)
- Gesichte gestalten

- Auf die Rückseite des getrockneten Papiers eine große Wolke als Körper, kl. Wölkchen als Schopf und Hufe zeichnen
- Ausschneiden, auflegen, auf buntes DIN A4-Papier aufkleben, Gesicht
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: deckender Farbauftrag, Mischfarben

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- wissen was Mischfarben sind
- mischen Orange- und Lilatöne und färben ein DIN A4 Blatt ein
- beachten Trocknungszeiten
- benutzen eine Schablone für Kopf, Ohren und Körper
- schneiden formgerecht aus
- montieren die Schafe auf einem Hintergrund
- verwenden einen deckenden Farbauftrag
- gestalten sauber und differenziert
- arbeiten ohne Schablone
- gestalten mehrere unterschiedliche Schafe
- beurteilen die Arbeitsergebnisse anhand der Beurteilungskriterien und argumentieren differenziert

Material/Medien:

- Buntes Papier DIN A4 als Hintergrund (verschiedene Farben)
- Zeichenpapier DIN A4
- Wasserfarben
- Borstenpinsel
- Schere, Kleber
- Evtl. Schablone als Vorlage (Differenzierung)
- Wackelaugen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- mischen aus Grundfarben neue Farbtöne und beschreiben Wirkungen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema		Eine bunte Raupe	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten • Präsentieren	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
Räumliches Gestalten	• Erproben von Materialien,		

	Techniken und Werkzeugen		
	• Zielgerichtet gestalten		

Konkretisierung:

Bunte Raupe

- Körperbau einer Raupe
- Experimentieren mit Verbindungstechniken (Kleben) für die einzelnen Elemente
- Dekorative Ausgestaltung des Raupenkörpers
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Abtönfarbe, Plakafarbe

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- experimentieren mit Verkleben als Verbindungselement
- bauen und formen mit Eierkarton Körper und Kopf einer Raupe und kleben ihn (ggf. mit Hilfe) zusammen
- bemalen den Körper mit Plaka-Farbe
- verzieren die Raupe mit Hilfe von Tonpapierresten und Filzstiften
- stellen eine differenzierte und ansprechend gestaltete Raupe her
- arbeiten selbstständig und sauber

Material/Medien:

- Pappe
- Eierkartons
- Plaka- oder Abtönfarbe
- Schere, Kleber
- Evtl. Heißkleber für die Lehrkraft
- Borstenpinsel
- Tonpapierreste
- Schwarzer Filzstift
- Pfeifenputzer
- Wackelaugen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Auf der Wiese
- Wiesentiere und Wiesenpflanzen – Entwicklung und Bedürfnisse

Kompetenzbereich:

- erproben und verarbeiten verschiedene Farben und Farbmateriale mit unterschiedlichen Werkzeugen auf unterschiedlichen Malgründen
- gliedern Flächen durch farbiges Gestalten
- nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Bildern und Objekten
- experimentieren, formen, bauen und konstruieren mit unterschiedlichen Materialien
- erproben Werkzeuge und Verbindungsmittel und unterscheiden ihre Funktionen und den Gebrauch (z. B. Schere, Säge, Zange, Draht, Garne, Klebstoffe)
- bauen Objekte mit Alltagsmaterialien und Fundstücken (z. B. Figuren, Häuser, Fahrzeuge, Spiel-Landschaften)

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Eine fauchende Katze
--------------	-----------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	- Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen - Zielgerichtet gestalten	2 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse

Konkretisierung:

Eine fauchende Katze

- Körpermerkmale
- Stimmung der Katze
- Fellstrukturen und Fellmuster
- Festlegung der Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Stimmung, Struktur, Musterung, formatfüllend

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- können die Körpermerkmale einer Katze beschreiben
- können die Fellstruktur einer Katze beschreiben
- wissen, in welcher Stimmung Katzen fauchen
- zeichnen formatfüllend (evtl. mit Bleistift vor)
- geben mit Filzstift eine Fellstruktur wieder
- beachten die Körpermerkmale einer Katze
- mustern das Fell differenziert
- gestalten formatfüllend eine differenziert dargestellte Katze
- machen die Stimmung der Katze in ihrer Darstellung sichtbar
- mustern das Fell differenziert

Material/Medien:

- Bleistift, Filzstifte
- Zeichenblatt DIN A4

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht:

- Haustiere

Kompetenzbereich:

- erproben grafische Mittel in Bildgestaltungen (z. B. Punkt, Linie, Musterung, Schraffur, Fleck und Form)
- spüren grafische Muster, Strukturen und Oberflächenbeschaffenheiten in der Umwelt auf und beschreiben sie
- setzen Erlebtes und Fantastisches in Bildern und Bildergeschichten um

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Malen am Tablet
--------------	------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
-------------	--------------------------	--------	-------------------

Gestalten mit technisch-visuellen Medien	• Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen • Zielgerichtet gestalten	4 Unterrichtsstunden	Eingangsklasse
--	---	----------------------	----------------

Konkretisierung:

1. **Regeln im Umgang mit dem Tablet**

- Sachgerechtes Arbeiten mit dem Tablet
- Verbote / Konsequenzen

2. **Grafik am Tablet**

3. **Mein Tier**

- Das Malprogramm – wichtige Funktionen
- Experimentieren im Programm
- Festlegung von Beurteilungskriterien

Fachbegriffe: Grafik, Clipart, aufrufen, speichern, starten, informieren, herunterladen

Kriterien:

Die Schülerinnen und Schüler

- wissen, wie man das Tablet startet
- wissen, wie man die Arbeiten speichert
- wissen, wie man das Tablet ausschaltet
- kennen und beachten die Regeln im Umgang mit den Tablets
- kennen einfache Funktionen des Programms
- experimentieren
- versuchen ein Tier zu gestalten
- malen im Programm
- gestalten selbstständig und ohne Hilfe ihr Tier
- gestalten den Hintergrund
- starten und beenden ihre Arbeit vorschriftsmäßig

Material/Medien:

- Tablets für alle Schülerinnen und Schüler
- Zeichenprogramm
- Ggf. funktionierendes Internet

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzbereich:

- setzen einfache Layouts für Textgestaltungen und kombinierte Text-Bildgestaltungen im Schreibprogramm des Computers ein (z. B. Schriftarten und -größen, Cliparts)
- nutzen Kopien von Bildern, Fotografien und Gegenständen in Gestaltungsprozessen

Überprüfungsformat (e):

Arbeitsergebnisse anhand der vorgegebenen Kriterien

Thema	Mobile
--------------	---------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Räumliches Gestalten	Erproben von Materialien, Techniken, Werkzeugen	8	3/4

Konkretisierung: Basteln eines Mobiles aus Naturmaterialien

Bastele ein Mobile in dem Du...

- ...verschiedenes Material im Wald sammelst und dieses bei Bedarf vorbereitest (reinigen, trocknen,...)
- ...dieses mittels Farbe nach deinen Wünschen bunt gestaltest
- ...ein Kreuz aus längeren Stöcken auf deinem Tisch legst
- ...das Kreuz mit Schnur oder Draht (z.B. Schere zum Abschneiden) fixierst.
- ...mittels weiterer Schnüre deine Fundstücke an das Holzkreuz hängst
- Hole Dir, falls nötig Unterstützung bei einem Erwachsenen.

Kriterien:

- Sammeln von Gegenständen (Umwelt BeGreifen)
- erproben Kombiniertes Verfahren zum Bemalen oder Verbinden unterschiedlicher Werkstoffe
- -Sachgerechte Verwendung etwa von Scheren oder Werkzeug bzw Heißkleber
- Kreative Gestaltung mittels Farben
- Gestaltung und Erproben des Verhaltens von Gegenständen im Raum

Material/Medien:

Diverse Naturmaterialien, Draht, Schnur, Schere, Zange, 2x Stöcke (gleich lang), Heißkleber, Pinsel, diverse Acrylfarben

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Biologie

Kompetenzerwartungen

- Die Schülerinnen und Schüler untersuchen Materialien im Hinblick auf räumliche Wirkungen und nutzen sie in Gestaltungen (z. B. *Rinde, Federn, Fasern, Ton, Holz, Stein*)
- Die Schülerinnen und Schüler greifen Strukturen, Muster und Texturen auf und integrieren sie in eigene Gestaltungen
- Die Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge und Materialverbindungen sachgerecht ein (z. B. *Verdrahten, Verknoten, Vernähen*)
- Die Schülerinnen und Schüler erproben kombinierende Verfahren und wenden sie an

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Etagere
--------------	----------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Räumliches Gestalten	Zielgerichtetes Gestalten	8	3/4

Konkretisierung: Etagere aus altem Geschirr zu Muttertag

Heute basteln und gestalten wir eine Etagere, als Geschenk zu Muttertag.

1. Bringe versch. altes Porzellan mit in die Schule
2. Male alle Teller oder Tassen nach Deinen Vorstellungen mit den bereitgestellten Farben an
3. Verwende dazu einen Pinsel
4. Lege die bemalten Stücke auf eine Unterlage
5. Lasse sie trocknen
6. Überlege Dir wie Du einen stabilen Turm bauen kannst
7. Achte darauf, dass nichts wackelt
8. Klebe mit der Heißklebepistole (! Gemeinsam mit einem Erwachsenen!) deine Etagere zusammen (Wahlweise: Porzellankleber verwenden)

Kriterien:

- ordentliches kräftiges Ausmalen
- Gestaltung: Erfahrung von Ich auf die Umwelt
- Konstruktion
- Übung in Geduld
- Selbstwirksamkeit
- Übung im freundlichen Umgang mit Erwachsenen (sich helfen lassen!)

Material/Medien:

Diverses altes Geschirr (z.B. Untertassen und Tassen versch. Form und Größe), Porzellanmalfarbe, Pinsel versch. Größe und Form, Porzellan- oder Heißkleber, Malunterlagen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler stellen figurative und nicht-figurative Formen differenziert her und reflektieren sie
- Die Schülerinnen und Schüler sammeln in eigenen Konstruktionen Erfahrungen mit der Statik und wenden sie an
- Die Schülerinnen und Schüler planen und konstruieren neue, fantastische Räume und Raumeinrichtungen
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren Raumgestaltungen
- Die Schülerinnen und Schüler verwandeln Dinge des täglichen Lebens, gestalten sie um oder erfinden sie neu (z. B. *Stühle, Brillen, Hüte und Mützen, T-Shirts, Geschirr*)
- Die Schülerinnen und Schüler suchen in ihrem Umfeld Häuser, Brücken, Industriebauten etc. auf und bilden diese in Modellen nach

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Karneval		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Räumliches Gestalten	Präsentieren	8	3/4

Konkretisierung: Masken für Karneval

Maskenball:

- Suche Dir einen Partner oder eine Partnerin
- Legt euch das folgende Material zurecht: Bastelunterlage 20 Gips streifen, Strohhalme, Vaseline, Wasserbecher mit Wasser
- Kind eins beginnt (überlegt euch, wer von euch als erstes beklebt wird!)
- Schmiere Kind 2 dick mit Vaseline Creme ein.
- Weiche einen der Gipsbandagen im Wasser ein
- Wenn sie schön feucht ist, lege sie vorsichtig auf das Gesicht des eingecremten Kindes.
- Wieder hole dieses Vorgehen, bis keine Haut mehr zu sehen ist.-
- ACHTUNG: Lasse Augen und Mund großzügig frei!
- Wenn Du Hilfe brauchst: Frage einen Erwachsenen.
- Lasse die Maske auf dem Gesicht gut trocknen (ca. 20 min)
- Ihr dürft euch jetzt leise unterhalten oder du liest deiner Partner*in etwas vor?
- Nehmt vorsichtig die Maske ab und last sie trocknen
- Macht, wenn möglich mit den Schaschlikspießen zwei Löcher für die Nase an die entsprechenden Stellen.
- Ist die Maske 1. getrocknet, wiederholt Punkt 4-11 bei Kind 2
- Sind beide Masken trocken, könnt ihr sie mittels Acrylfarben nach euren Wünschen gestalten. Nutzt dazu einen Pinsel.

Kriterien:

- ordentliches kräftiges Ausmalen
- Gestaltung: Erfahrung von Ich auf die Umwelt
- Konstruktion
- Übung in Geduld
- Selbstwirksamkeit
- Übung im freundlichen Umgang mit Erwachsenen (sich helfen lassen!)
- Wahrnehmung von Stofflichkeit/ Haptik

Material/Medien:

- -Umgang mit anderen/Partnerarbeit/ Stärkung des Wir Gefühls

Acrylfarben, versch. Pinsel, Wassertopf, Wasser, Kunstunterlage, Gips, Schere, Holzstäbchen, evtl. Vorlesebuch?

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Kompetenzerwartungen

Sachunterricht

- Die Schülerinnen und Schüler präsentieren gestaltete Räume
- Die Schülerinnen und Schüler stellen mit formbaren Materialien komplexere Formen und (Spiel)-Figuren her (z. B. *Masken, Skulpturen, Wand- und Bodenreliefs*)
- Die Schülerinnen und Schüler entwerfen zu Szenen und Spielideen differenzierte Gestaltungen und präsentieren sie

Überprüfungsformat(e):

- Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Kostüme und Bühnenbildgestaltungen für Aufführungen (z. B. *Märchenspiel, fantastische Szenen*)

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Sonnenuntergang
--------------	------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	Erproben von Materialien, Techniken, Werkzeugen	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Abenteuer Sonnenuntergang über dem Meer

Gestaltet einen Sonnenuntergang in den Farben die Du dafür als geeignet erachtest.

Mischungen geeigneter Farben ermöglichen es Dir einen möglichst realistischen Sonnenuntergang über dem Meer zu gestalten.

Tipp: Überlege Dir BEVOR Du mit dem Malen beginnst, wo Du das Meer und die Sonne haben willst. Soll auch schon etwas Nachthimmel zu sehen sein? Wenn Du Dir unsicher bist, kannst du gerne mit Bleistift vorzeichnen. Frage zudem einen Erwachsenen, wenn Du Dir unsicher sein solltest.

Wenn Du fertig bist, kannst Du das Bild trocknen lassen.

Kriterien:

- Bewusstes Planen des Bildes
- Ordentliches, kräftiges Ausmalen
- Farbübergänge
- Farbgestaltung
- Erfahren von Mischungen auf die Optik

Material/Medien:

Din A4 Papier, Farbkasten mit Deckweiß, Pinsel, Wassertopf mit Wasser, Malunterlage

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geometrie

Kompetenzerwartungen:

- Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre technischen Fertigkeiten im Umgang mit Farben und Farbmaterialien und unterschiedlichen Werkzeugen
- Die Schülerinnen und Schüler experimentieren mit Farbwirkungen und reflektieren sie

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Frühling
--------------	-----------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	Zielgerichtet gestalten	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Komplementär Tulpen

1. Zeichne mit einem Lineal 6 gleichgroße Rechtecke auf Dein Blatt (Siehe Beispielbild!).
2. Zeichne nun möglichst mittig eine Tulpenblüte (Siehe Beispielbild!) in jede Mitte.
3. Du hast nun sechs Blüten und Sechseckrechtecke
4. Male Nun jedes Blumenviereck in Komplementärfarben an. Nehme hierzu den Farbkreis an der Wand zur Hilfe
5. Denke daran sorgfältig zu arbeiten
6. Bringe Dein Bild zum Trocknen weg.

Kriterien:

- ! Farbkreis mit Komplementär Farben muss besprochen worden und im Klassenraum aufgehängt worden sein!
- Farblehre
- Kontrastverständnis
- Sorgfältiges, deckendes Ausmalen
- Auge-Hand-Koordination

Material/Medien:

Bleistift, Spitzer, Radiergummi, Lineal, Din A3 Papier, Wasserfarben, Beispielbild zur Erklärung, Pinsel, Wassertopf mit Wasser, Kunstunterlage

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler wenden in Gestaltungsprozessen unterschiedliche Farben und ihre Wirkungen an, kombinieren und verfeinern sie

Die Schülerinnen und Schüler gestalten, beschreiben und reflektieren differenzierte Farbkontraste und -nuancen

Die Schülerinnen und Schüler erkennen erste Mischgesetze

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Collage
-------	---------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Farbiges Gestalten	Präsentieren	2-3 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Farbenrohe Collagen

- Nach dem die Lehrkraft exemplarisch versch. Collagen der Klasse gezeigt hat, sollen die Schülerinnen und Schüler sich über die Collagen äußern. Die Lehrkraft erklärt die Methode des Collagierens.
- Die Schülerinnen und Schüler wählen versch. Materialien aus. Die Schülerinnen und Schüler schneiden oder reißen das Material in Stücke und kleben es auf ein A3 Blatt in der Weise wie sie es möchten. Die Lehrkraft unterstützt.
- Am Ende Präsentieren die Schülerinnen und Schüler ihr Kunstwerk

Differenzierung: Kreisform auf A3 Blatt vorgegeben und diese wird mit den Schnipseln ausgefüllt. Oder die Collagen werden nach der Thematik der Jahreszeiten gestaltet.

Kriterien:

- Kennenlernen versch. Farbiger Materialien
- Wirkung versch. Farbiger Materialien

- Entwicklung gestalterischer Fähigkeiten
- Grundlagen des Collagierens
- Förderung Fantasie und Kreativität
- Präsentation und Reflektion der Arbeit
- Koordination

Material/Medien:

A3 Papier, Kunstunterlage, Kleber, Schere, versch. Farbige Papier, versch. Papierarten, Stoffreste, Naturmaterialien, evtl. Bunt- oder Filzstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzerwartungen:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen farbige Materialien zum Collagieren, Ausgestalten und Akzentuieren ein
- Die Schülerinnen und Schüler nutzen Farben und Farbwirkungen bei der Gestaltung von Räumen

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Schraffieren		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	1 Unterrichtsstunde	3/4

Konkretisierung: Schraffur

Einführung (10 Minuten):

- Kurze Einführung in die Technik der Schraffur. Die Lehrkraft erklärt, dass Schraffur eine Methode ist, um durch parallele Linien verschiedene Grautöne und Texturen zu erzeugen.
- Die Lehrkraft zeigt Beispiele für Kunstwerke, die Schraffur verwenden,
- Im Plenum wird eruiert, wie die Künstler Licht und Schatten darstellen.

Demonstration (10 Minuten):

- Die Lehrkraft demonstriert verschiedene Schraffurtechniken an der Tafel oder auf einem großen Blatt Papier.

Übungsphase (20 Minuten):

- Die Schülerinnen und Schüler probieren, die verschiedenen Schraffurtechniken auf einem Übungsblatt aus. Z.B.: parallele Linien, Kreuzschraffuren und unterschiedliche Druckstärken

Anwendung (30 Minuten):

- Abschließend fertigen die Schülerinnen und Schüler eine einfache Zeichnung an, bei der sie die Schraffurtechniken anwenden. Z.B.: eine Landschaft, ein Stillleben oder ein einfaches Objekt

Reflexion und Präsentation (20 Minuten):

- Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Zeichnungen und sprechen über ihre Erfahrungen mit der Schraffurtechnik.
- Diskutieren Sie gemeinsam, wie die Schraffur zur Darstellung von Licht und Schatten beigetragen hat und welche Herausforderungen es gab.

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Lebensweltbezug
- Erlebbare Kunst
- Selbstwirksamkeit
- Effekt von Licht und Schatten

Material/Medien:

Zeichenpapier, Bleistifte versch. Härtegrade (HB, 2B, 4B), Radiergummis, Lineale, Beispiele von Kunstwerken, die Schraffur verwenden

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geometrie, Sachunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen bei der Gestaltung von Flächen, Oberflächen und Bildern grafische Mittel gezielt ein
- Die Schülerinnen und Schüler erproben bildnerische Absichten mit unterschiedlichen Werkzeugen und reflektieren über die Zusammenhänge von Absicht und Wirkung

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema		Druck	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	Zielgerichtet gestalten	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Kartoffeldruck

1. Nimm Dir eine Bastelunterlage.
2. Nimm Dir eine Kartoffel.
3. Schneide die Kartoffel in zwei Hälften
4. Drücke je eine Ausstechform in die Schnittflächen.
5. Nimm das Messer und schneidet alles um die Form herum weg (Hole Dir bei Bedarf Hilfe von einem Erwachsenen!). J
6. Jetzt kannst Du die Formen wieder abziehen – und die ersten beiden Druckstempel sind fertig.
7. Drücke die fertigen Stempel in verschiedene Farben.
8. Nimm Dir ein A4 Papier
9. Gestalte ein Bild zur vorgegebenen Thematik. (z.B. Sterne: Weihnachten)

Kriterien:

- Übung Feinmotorik
- Einfluss von Formen auf die Umwelt
- Schulung der Farbwahrnehmung
- Selbstwirksamkeitserfahrung

Material/Medien:

Kartoffeln, Plätzchenausstechformen, Küchenmesser, Bastelunterlage, A4 Papier, versch. Farben (z.B. Acrylfarben), Pinsel, evtl. Stempelkissen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht/Biologie

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler formen grafische Zeichen aus und entdecken oder erfinden neue Bildzeichen
- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einfache bildnerische Ordnungen (z. B. *Größen-Mengenkontrast, Streuung, Ballung*)
- Die Schülerinnen und Schüler dokumentieren vorgefundene Spuren, Muster und Schraffuren, ergänzen sie grafisch oder deuten sie um
- Die Schülerinnen und Schüler stellen Bewegungen, Beziehungen und Sachverhalte grafisch räumlich dar (z. B. *oben – unten, groß – klein, vorn – hinten*)
- Die Schülerinnen und Schüler kennen Möglichkeiten der Vervielfältigung im Druckverfahren und setzen sie in bildnerischer Absicht ein
- Die Schülerinnen und Schüler erkunden Schriftzeichen und -bilder gegenwärtiger und vergangener Kulturen und verwenden Elemente in eigenen Gestaltungszusammenhängen (z. B. *Ornamente, Initialen, Buchmalerei*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Geschichte malen		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Grafisches Gestalten	Präsentieren	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: „Der kleine Bär“

1. Nimm Dir eine Bastelunterlage
2. Jeder Schüler erhält einen Abschnitt der Geschichte „Der kleine Bär“ auf einem A3 Blatt (halbsseitig bedruckt!)
3. Wir lesen nacheinander die Geschichte vor: Das Kind mit Teil 1 der Geschichte beginnt
4. Nachdem die Geschichte fertig vorgelesen ist, beginnen wir mit dem Malen:
5. Überlege Dir genau wie Du Deinen Abschnitt darstellen kannst
6. Zeichne mit dem Bleistift deine Idee rechts neben deinem Abschnitt vor
7. Nutze dazu die GANZE weiße Fläche
8. Zeige Deine Zeichnung einem Erwachsenen. Wenn Du das „OK“ bekommst, fahre mit Schritt 9 fort
9. Male deine Zeichnung Sorgfältig mit Buntstiften oder Fasermalern aus.
10. Wenn alle fertig sind: Präsentiere Dein Bild in einem Museumsrundgang der Klasse.

Kriterien:

- sauberes und vollständiges Ausmalen
- sauberes Zeichnen
- Übung Feinmotorik
- Schulung der Farbwahrnehmung
- Selbstwirksamkeitserfahrung
- Vom Text zum Bild: lesen, verstehen, reflektieren und darstellen

Material/Medien:

Kurz Geschichte in Absätzen z.B. „Der kleine Bär“ gedruckt auf mehreren A3 Blättern (halbseitig), Bleistift, Spitzer, Bunt- oder Fasermal, Differenzierung: Für Hasen „Freies Malen“, Für Schildkröten „Ausmalvorlage“

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Leseförderung

Kompetenzerwartungen:

- Die Schülerinnen und Schüler gestalten und illustrieren Bücher und Prospekte
- Die Schülerinnen und Schüler gestalten Texte typografisch

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Gegenstände neu interpretiert		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles Gestalten	Erproben von Materialien, Techniken Werkzeugen	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Gegenstandszauberei

Hausaufgabe: Binge min. zwei Gegenstände von zu Hause mit, die kaputt sind oder nicht mehr benötigt werden.

In der Schule:

1. Suche Dir einen Partner oder eine Partnerin.
2. Schaut euch die Gegenstände genau an. In was könnte man sie verwandeln? Wie sie verschmelzen?
3. Überlegt euch im Team, was ihr erschaffen möchtet? Habt ihr z.B. einen Eimer und einen Trichter? Könntet ihr eine tolle Rakete bauen.
4. Überlegt euch nun, wie man die Gegenstände verbinden könnte? Eignet sich Draht, Kleber oder z.B. auch Schnur?
5. Verbindet die Gegenstände miteinander. Holt euch ggf. Unterstützung bei einem Erwachsenen.
6. Gestaltet euer Kunstwerk mit allen bereit gestellten Materialien (z.B. Farbe, Watte,...)

Kriterien:

- Teamarbeit
- Übung Feinmotorik
- Schulung der Farbwahrnehmung
- Selbstwirksamkeitserfahrung
- Wirklichkeitserfahrung
- -Effekt von Objekt im Raum
- Einfluss von Raum und Umfeld
- Erfahrungen von Materialien
- Verbinden mittels Kleber, Zange und Draht, Heißkleber
- Gestaltung von Objekten

Material/Medien:

Versch. Gegenstände (z.B. Regenschirme, alte Schule, ...), Watte, Glitzerpapier, Acrylfarbe, Pinsel, Schere, Fäden, Draht, Perlenschnüre, ..., sowie Kleber, Zange, Draht

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler wenden konventionelle und unkonventionelle textile Techniken zur kreativen Gestaltung und Verfremdung von Gegenständen an, (z. B. *Handschuhe, Hüte, Hemden, Strümpfe, Regenschirme*)
- Die Schülerinnen und Schüler recherchieren Herkunft, Verarbeitung und kulturelle Hintergründe von Textilien (z. B. *Geknüpftes, Gewebtes aus anderen Ländern und Erdteilen*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Zelte bauen
-------	-------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles Gestalten	Zielgerichtet gestalten	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Zu Besuch bei Indigenen Völkern

Hausaufgabe: Bringe 2 Bettlaken, Tischdecken, o.ä., die ihr zu Hause nicht mehr braucht mit.

In der Schule:

- Suche Dir einen Partner oder eine Partnerin.
- Baut aus euren mitgebrachten Tüchern ein Zelt. Verwendet hierzu alle Gegenstände die Bereitgestellt werden (z.B. Stöcke, Schnur)
- Wir Spielen Indigenes Volk

Kriterien:

- Teamarbeit
- Übung Feinmotorik
- Selbstwirksamkeitserfahrung
- Wirklichkeitserfahrung
- -Effekt von Objekt im Raum
- Einfluss von Raum und Umfeld
- Erfahrungen von Materialien
- Verbinden mittels Schnur, Kordel
- Gestaltung von Objekten

Material/Medien:

Versch. Laken, Stöcke, Schnüre, Kordel, Stühle mit Lehne, Tische, ...

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sport, Sachunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler stellen Spielobjekte und Räume aus textilen Materialien und Materialverbünden her (z. B. *Hüte, Fahnen, Windspiele, Zelte, Tunnel, Installationen*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Karneval
-------	----------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Textiles Gestalten	Präsentieren	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Wir sind Bunt- Karneval

Hausaufgabe: versch. Stoffstücke, Wolle, Fäden, Garne, Bänder, die ihr nicht mehr braucht, von zu Hause mit

In der Schule:

- Bastele Dir aus den mitgebrachten Stoffstücken, sowie aus den Sachen, die Deine Lehrer*in mit gebracht hat ein Karnevalskostüm.
- Überlege Dir, bevor Du startest, was Du darstellen möchtest. Eine Mehrjungfrau, Spiderman oder ein Fantasymonster?
- Verbinde die Stoffe z.B. mit Garn, Tacker, Kleber o.Ä.. Wenn Du Hilfe beim Verbinden brauchst, bitte Deine Mitschüler*innen um Hilfe, oder frage einen Erwachsenen.

Am Ende machen wir eine Modenschau!

Kriterien:

- Übung Feinmotorik
- Selbstwirksamkeitserfahrung
- Wirklichkeitserfahrung
- Erfahrungen von Materialien
- Verbinden mittels Schnur, Kordel
- Präsentation

Material/Medien:

Versch. Stoffstücke, Wolle, Fäden, Garne, Bänder

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzerwartung

- Die Schülerinnen und Schüler finden mit textilen Materialien und Techniken differenzierte Verkleidungen für sich selbst, für Objekte und Räume

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Grafische Gestaltung von Texten
-------	---------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Gestalten mit technisch-visuellen Medien	Erproben von Materialien, Techniken und Werkzeugen	6 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Der Kuckuck und der Esel

1. Hole Dir Dein Tablet
2. Öffne die Word-Datei „Der Kuckuck und der Esel“
3. Wir lesen gemeinsam den Text durch. Wenn Du eine Frage hast, kannst Du diese jetzt stellen.
4. Probiere aus, welche Funktionen Du in „Word“ entdecken kannst. HILFE? Internet!
5. Verändere die Schriftart etc. des Textes mit dem Programm.

6. Sei kreativ.
7. Gerne kannst Du auch Bilder aus dem Internet (Quelle nicht vergessen!), die zu dem Text passen verwenden.
8. Ziel: Der Text soll mit dem Computer gestalterisch ansprechend bearbeitet werden.
9. Präsentiere am Schluss Dein Textkunstwerk

VARIANTE: Selbst geschriebener Text etwa im Deutschunterricht zu einer (selbstgewählten) Thematik.

Kriterien:

- Übung Feinmotorik
- Bewusster Umgang mit Digitalen Medien
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte
- Präsentation

Material/Medien:

PC, Word, Power Point Präsentation, Bildbearbeitungsprogramme, Textdatei „Kuckuck und der Esel“

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

PC- Unterricht, Deutschunterricht, Sachunterricht, Musik, Referate etwa im Sachunterricht

Kompetenzerwartungen:

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen Layouts im Schreibprogramm des Computers für eigene Arbeiten (z. B. *Wort- und Bildkombinationen erstellen und gestalten, Über- und Unterschriften wählen und gestalten*)
- Die Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet als Rechercheinstrument
- Die Schülerinnen und Schüler legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z. B. *nach Themen strukturiert*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkataloges

Thema		Collage	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Gestalten mit technisch-visuellen Medien	Zielgerichtet gestalten	2-3 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Digitale Collage

- Lehrkraft zeigt den Schülerinnen und Schülern versch. Beispiel digitaler Collagen (z.B. Werke von Künstlern aus dem Internet) - Im Plenum werden die Eindrücke der Schülerinnen und Schüler besprochen.
- Die Lehrkraft erklärt den Begriff Digitale Collage und veranschaulicht anhand eines Beispiels deren Erstellung etwa in Paint.
- Die Schülerinnen und Schüler erstellen an ihren digitalen Endgeräten mit eigenen Bildern oder Bildern aus dem Internet eine Collage, indem sie Funktionen der Bildbearbeitung (z.B. Ausschneiden und Kopieren) zielgerichtet einsetzen. Hierbei unterstützt sie die Lehrkraft.
- Die Präsentation der Collage kann z.B. über die Digitale Tafel erfolgen. Die Schülerinnen und Schüler können hierbei auch über die Idee hinter dem Bild, Erkenntnisse oder Probleme berichten

Kriterien:

- Grundlagen Umgang Grafikprogramm
- Gestalterische Fähigkeiten im Umgang mit Farbe und Komposition am PC
- Grundlagen digitalen Collagieren
- -Förderung Fantasie und Kreativität im digitalen Raum
- Präsentation und Reflektion der Ergebnisse

Material/Medien:

PC, /Tablet Bildbearbeitungsprogramme; Adobe, Paint, Canvar....; Digitale Bilder;
Internetanschluss zur Bildersuche

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

PC- Unterricht, Deutschunterricht, Sachunterricht

Kompetenzerwartungen:

- Die Schülerinnen und Schüler verändern Fotografien und Bilder in Kopierprozessen, collagieren sie und gestalten sie um
- Die Schülerinnen und Schüler setzen einfache Formen digitaler Bildbearbeitung ein
- Die Schülerinnen und Schüler hinterfragen und nutzen Bildsprache und Bildinformationen visueller Medien nach ihrer Aussage und Botschaft kritisch

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkataloges

Thema	Fotostory		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Gestalten mit technisch-visuellen Medien	Präsentieren	10 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Mit Fotos Geschichten erzählen

Bildet Kleingruppen von max. 4 Personen.

Vorübung: Jede Kleingruppe erhält eine Kamera. Fotografiert euer Mäppchen aus verschiedenen Winkeln. Probiert dabei aus wie das Objekt bei unterschiedlichen Einstellungen der Kamera oder bei unterschiedlichem Licht aussieht. Unterstützung findet ihr im Internet.

Arbeitsaufträge zum eigentlichen Projekt:

1. Überlegt euch in eurer Kleingruppe, wie eure Geschichte verlaufen soll. Schreibt hierzu ein kleines Drehbuch und nutzt das Storyboard
2. Gestaltet „Darsteller“ z.B. aus Papier
3. Gestaltet einen zum Thema passenden Hintergrund
4. Und schon geht es los:
5. Fotografiert in kleinen Schritten eure Geschichte.
6. Ladet die Bilder auf das Tablet hoch und bearbeitet diese bei Bedarf.
7. Fügt die Bilder in das Stopp-Motion-Film Programm ein und erstellt euren Clip!
8. Tipp: Manche Inhalte können auch später mit Schrift eingefügt werden

VIEL SPAß!

Zum Schluss: Vorhang auf- Euer Video auf der großen Leinwand!

(Quelle: [Stop-Motion-Filme im Grundschulunterricht – ein Medienprojekt](#); Zugriff: 25.01.25, 05:52Uhr.)

Kriterien:

- Übung Feinmotorik
- Nonverbale Kommunikation
- Kleingruppenarbeit (Bis 4 Personen)
- Bewusster Umgang mit Digitalen Medien
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte
- Präsentation

Material/Medien:

PC, Bildbearbeitungsprogramme, Stopp Motion Film Tool (z.B. Stopp Motion Studio, Schülerinnen und Schüler im Erarbeitungsprozess einführen), Schulfotoapparat; Tablet zur Informationsgenerierung, Legofiguren oder andere „Darsteller“, Inhaltliche Erarbeitung des Themas im Voraus (z.B. Verkehrserziehung), ggf. basteln eines Hintergrundes, Storyboard + Drehbuch (Im Voraus deren Nutzung besprechen!), Leinwand/ Digitale Tafel zur Ergebnispräsentation

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachkunde, Deutsch

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler nutzen Kameras und Dokumentationen in Gestaltungs- und Präsentationszusammenhängen, Klassenaufführungen und Projekttagen (z. B. *fotografieren und videografieren*)
- Die Schülerinnen und Schüler setzen Projektoren und Projektionen in Gestaltungen ein (z. B. *bei Bühnengestaltungen*)
- Die Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet als Rechercheinstrument
- Die Schülerinnen und Schüler legen Archive für Bild- und Sprachdokumente an und verwalten sie (z. B. *nach Themen strukturiert*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Theater		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Szenisches Gestalten	Erproben von Material, Techniken und Werkzeugen	2 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Improvisationstheater

- Bildet Kleingruppen von max. 4 Personen.
- Jede Kleingruppe zieht eine Situationskarte
- Überlegt euch wie ihr diese Situation darstellen könnt.
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch verkleiden oder den Klassenraum für die Umsetzung nutzen.
- Wichtig: Entscheidet gemeinsam. Alle Gruppenmitglieder müssen mitmachen.

Kriterien:

- kreatives Denken schulen

- Nonverbale Kommunikation
- Kleingruppenarbeit (Bis 4 Personen)
- Herausforderungen meistern
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte
- Teamwork
- Präsentation

Material/Medien:

Situationskarte, Kiste mit Verkleidung

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachkunde, Deutsch, Sport, Musik

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler erproben Ausdrucksmöglichkeiten des eigenen Körpers und von Spielfiguren für Spielsituationen
- Die Schülerinnen und Schüler setzen Schminken, Verkleiden und Maskieren wirkungsvoll und differenziert ein
- Die Schülerinnen und Schüler planen und stimmen Ausdrucksmöglichkeiten mit anderen ab

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema		Improvisation	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Szenisches Gestalten	Zielgerichtet gestalten	2 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Musikalische Improvisation

Ihr könnt euch aussuchen, ob ihr mit offenen oder geschlossenen Augen mitmachen möchtet: Tanzt frei, wenn die Musik läuft.

Gerne könnt ihr euch auch verkleiden!

Reflektion im Plenum: Wie hast Du Dich gefühlt? Was konntest Du Beobachten? Welchen Einfluss hat die jeweilige Musik auf den Rhythmus Deiner Bewegungen gehabt? Wie hast Du Dich dabei gefühlt?

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Schulung Verständnis Musik und Bewegung
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte

Material/Medien:

Versch. Musikstiele auf CD/MP3 o.ä. + Endgerät zum Abspielen, Kiste mit Verkleidung, Spothalle oder genügend freier Raum zur Bewegung

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sport, Musik

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen visuelle Darstellungsmittel und -formen ein (z. B. Schminke, Maske, Kulissen, Kostüme, Requisiten, Licht)

- Die Schülerinnen und Schüler setzen musikalische und choreografische Darstellungsmittel und -formen ein und reflektieren deren Wirkungen (z. B. *Musik, Rhythmus, Bewegungsabläufe*)
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Wirkung visueller Darstellungsmittel (z. B. *Schminke, Maske, Kulissen, Kostüme, Requisiten, Licht*)
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Wirkungen musikalischer und choreografischer Darstellungsmittel und -formen (z. B. *Musik, Rhythmus, Bewegungsabläufe*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Theater		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Szenisches Gestalten	Präsentieren	12 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: Theaterstück entwickeln

1. **Themenwahl:** Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler ein Thema oder eine Geschichte auswählen, die sie interessiert. Dies kann eine Alltagsszene, ein Märchen oder eine Fantasy-Geschichte sein.
2. **Skriptentwicklung:** Die Schülerinnen und Schüler können in Gruppen zusammenarbeiten, um ein Skript zu schreiben. Sie können Dialoge, Szenenbeschreibungen und Charaktere entwickeln.
3. **Proben:** Nachdem das Skript fertig ist, können die Schülerinnen und Schüler ihre Rollen verteilen und mit den Proben beginnen. Sie können dabei verschiedene Ausdrucksmöglichkeiten und Bewegungen ausprobieren.
4. **Überarbeitung:** Während der Proben können die Schülerinnen und Schüler ihr Skript und ihre Darstellung überarbeiten. Sie können Feedback von ihren Mitschülern und Lehrern einholen und Verbesserungen vornehmen.
5. **Bühnenbild und Kostüme:** Die Schülerinnen und Schüler können einfache Bühnenbilder und Kostüme entwerfen und herstellen, um ihre Aufführung zu unterstützen.

Aufführung: Schließlich können die Schülerinnen und Schüler ihr Theaterstück vor einem Publikum aufführen. Dies kann in der Schule, vor Eltern oder bei einer Schulveranstaltung sein.

6. **Reflexion:** Nach der Aufführung können die Schülerinnen und Schüler über ihre Erfahrungen sprechen und reflektieren, was gut gelaufen ist und was sie beim nächsten Mal verbessern könnten.

Evtl. Aufnahme auf Video

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Schulung Verständnis Musik und Bewegung
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte
- Teamarbeit
- Kommunikationsfähigkeit fördern

Material/Medien:

Papier, Stifte, Kostüme, Requisiten, Bühnenbild, Musik, Soundeffekte, Beleuchtung, Kamera oder Smartphone

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sport, Musik

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene Szenen und/oder kleine Theaterstücke, überarbeiten und führen sie auf (z. B. *Alltagsszenen*, *Märchenspiele*, *Fantasy*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Kunstwerke vergleichen		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten	Kunst entdecken	12 Unterrichtsstunden	3/4

Konkretisierung: z.B. Vergleich Moderne Kunst vs. Impressionismus Pollock vs. Monet

1. **Kunstwerke auswählen:** Wählen Sie eine Auswahl an historischen und zeitgenössischen Kunstwerken aus, die verschiedene Stile, Epochen und Kulturen repräsentieren.
2. **Kontexte und Biografien:** Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler die historischen und kulturellen Kontexte sowie die Biografien der Künstlerinnen und Künstler recherchieren. Dies hilft ihnen, die Hintergründe und Einflüsse der Kunstwerke besser zu verstehen
3. **Analyse der Kunstwerke:** Analysieren Sie gemeinsam die charakteristischen Merkmale und typischen Elemente der ausgewählten Kunstwerke. Achten Sie auf Materialien, Techniken, Farben, Formen und Themen.
4. **Eigene Gestaltungen:** Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler, eigene Kunstwerke zu gestalten, die von den analysierten Kunstwerken inspiriert sind. Sie können dabei ähnliche Materialien und Techniken verwenden oder die Themen und Stile auf ihre eigene Weise interpretieren.
5. **Reflexion:** Lassen Sie die Schülerinnen und Schüler über ihre eigenen Gestaltungen reflektieren und die Bezüge zu den historischen und zeitgenössischen Kunstwerken erläutern. Dies fördert ihr Verständnis für die Verbindung zwischen Kunstgeschichte und eigener Kreativität.
6. **Präsentation:** Organisieren Sie eine Ausstellung oder Präsentation, bei der die Schülerinnen und Schüler ihre eigenen Kunstwerke und die dazugehörigen Recherchen vorstellen. Dies gibt ihnen die Möglichkeit, ihre Arbeiten zu präsentieren und Feedback von anderen zu erhalten

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Schulung Künstlerisches Auge
- Lebensweltbezug
- Umsetzung und Gestaltung schulischer Inhalte

- Kommunikationsfähigkeit fördern

Material/Medien:

Papier, Stifte (für Skizzen), versch., Farben z.B. Wasserfarben, Pinsel, Schwämme, Wasser, Wassertopf, Abbildungen von Kunstwerken ausgewählter Künstler

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Deutsch, Sachkunde

Kompetenzerwartungen

- Die Schülerinnen und Schüler finden Bezüge zu ausgewählten historischen und zeitgenössischen Kunstwerken für eigene Gestaltungen
- Die Schülerinnen und Schüler erschließen sich ausgewählte historische und zeitgenössische (z. B. *Kontexte, Biografien, Charakteristisches und Typisches, Materialien, kulturell Bedeutsame*)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Kunst im öffentlichen Raum
-------	----------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten	Wahrnehmen und Deuten	6 Unterrichtsstunden + Ausflug	3/4

Konkretisierung: Besuch der Zeche Zollverein

Exkursion z.B. zur Zeche Zollverein mit einer Führung zum Thema Kunst. Evtl. sollten Bilder der Kunstwerke als Reminder für die Umsetzung im Unterricht gemacht werden.

In der Schule:

1. Hole Dir eine Bastelunterlage
2. Erinnere dich (mit Hilfe der vor Ort gemachten Bilder) an die Kunstwerke, die Du beim Ausflug gesehen hast?
3. Suche Dir eines aus, dass Du näherungsweise nachbilden möchtest
4. Mache eine Skizze mit Stift und Papier von deinem Kunstwerk
5. Welches Material benötigst Du? Lege es Dir bereit.
6. Plastikflaschen kannst Du z.B. vorläufig mit Klebeband verbinden und im Anschluss mit einer dicken Schicht Pappmaschee (Papier, Bastelkleber, Wasser, Pinsel) versehen.
7. Falls nötig: Lasse alles gut trocknen.
8. Bemale dein Kunstwerk wie Du es möchtest. Gerne auch in Anlehnung an die Gestaltung des Künstlers
9. Suche Dir eine Stelle im Unterstufenflur, an der Dein Kunstwerk besonders gut zur Geltung kommt (Ausstellung)

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Lebensweltbezug
- Erlebbare Kunst
- Selbstwirksamkeit
- Reflektion
- Erfahrung von Kunst im Raum

Material/Medien:

Exkursion zu Kunstwerken im öffentlichen Raum z.B. Zeche Zollverein + Führung, evtl. Fotoapparat zur Dokumentation der Kunstwerke, Papier, Stifte (für Skizzen), Draht, Holz, Altpapier + Bastelkleber, Leere Plastikflaschen versch. Formen, Pinsel, Acrylfarben, Zange,, Bastelunterlage, Klebeband

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachkunde, Werkunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler gestalten unter Einbeziehung von Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes daran angelehntes Kunstwerk (z. B. *Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum*)
- Die Schülerinnen und Schüler beziehen Erfahrungen in und mit außerschulischen Lernorten in eigenes Gestalten ein (z. B. *Museen, Atelierbesuche, Kunst im öffentlichen Raum*)
- Die Schülerinnen und Schüler lassen sich auf ein differenziertes und vertieftes Betrachten, Beschreiben und Deuten von Bildern und Objekten ein
- Die Schülerinnen und Schüler präzisieren eigene Wahrnehmungen und äußern Assoziationen
- Die Schülerinnen und Schüler beziehen Bildinhalte in eigene Erfahrungen und Situationen, vertreten sie und äußern einen eigenen Standpunkt dazu
- Die Schülerinnen und Schüler verwenden unterschiedliche Methoden der Bildanalyse und der Bildbetrachtung

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Schraffur		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Auseinandersetzen mit Bildern und Objekten	Zielgerichtet gestalten	1 Unterrichtsstunde	3/4

Konkretisierung: Schraffur

Einführung (10 Minuten):

- Kurze Einführung in die Technik der Schraffur. Die Lehrkraft erklärt, dass Schraffur eine Methode ist, um durch parallele Linien verschiedene Grautöne und Texturen zu erzeugen.
- Die Lehrkraft zeigt Beispiele für Kunstwerke, die Schraffur verwenden,
- Im Plenum wird eruiert, wie die Künstler Licht und Schatten darstellen.

Demonstration (10 Minuten):

- Die Lehrkraft demonstriert verschiedene Schraffurtechniken an der Tafel oder auf einem großen Blatt Papier.

Übungsphase (20 Minuten):

- Die Schülerinnen und Schüler probieren, die verschiedenen Schraffurtechniken auf einem Übungsblatt aus. Z.B.; parallele Linien, Kreuzschraffuren und unterschiedliche Druckstärken

Anwendung (30 Minuten):

- Abschließend fertigen die Schülerinnen und Schüler eine einfache Zeichnung an, bei der sie die Schraffurtechniken anwenden. Z.B.: eine Landschaft, ein Stilleben oder ein einfaches Objekt

Reflexion und Präsentation (20 Minuten):

- Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Zeichnungen und sprechen über ihre Erfahrungen mit der Schraffurtechnik.
- Diskutieren Sie gemeinsam, wie die Schraffur zur Darstellung von Licht und Schatten beigetragen hat und welche Herausforderungen es gab.

Kriterien:

- kreatives Denken schulen
- Lebensweltbezug
- Erlebbare Kunst
- Selbstwirksamkeit
- Effekt von Licht und Schatten

Material/Medien:

Zeichenpapier, Bleistifte versch. Härtegrade (HB, 2B, 4B), Radiergummis, Lineale, Beispiele von Kunstwerken, die Schraffur verwenden

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Sachunterricht

Kompetenzbereich:

- Die Schülerinnen und Schüler setzen gezielt bestimmte Bildmittel etwa Schraffuren ein, um ein Bild zu gestalten.
- Die Schülerinnen und Schüler stellen Zusammenhänge zwischen Bildaussagen und Bildmitteln her
- Die Schülerinnen und Schüler unterscheiden Objekte und Bildarten der Alltagswelt, der Kunst, der Werbung und der Medien usw.

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Farben und Formen		
-------	-------------------	--	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Malerei	6 Unterrichtsstunden	5

Konkretisierung: Das Chamäleon in Tarnfarben, Herbstzeit ist Kürbiszeit, Ich sehe alles bunt, Matrix in Blau

Gestalte ein Chamäleon auf einem Hintergrund in Tarnfarben.

Gestalte einen Kürbis in Herbsttönen auf schwarzem Hintergrund.

Gestalte ein Auge in den Farben des Farbkreises.

Gestalte ein Bild bestehend aus unterschiedlich blauen Farbfeldern.

- durch experimentelles Mischen von Primärfarben „neue“ Sekundärfarben herstellen
- Farbkontraste und Farbwirkungen in Bezug auf Vordergrund/Hintergrund erzielen
- das Farbordnungssystem („Farbkreis“) inkl. Aufhellen und Abdunkeln kennen lernen

Kriterien:

- Abmischen der Farbe in kleinen Schritten
- Gleichmäßiger Farbauftrag innerhalb eines Feldes
- Ausmalen der Felder exakt bis zum Rand, nicht darüber hinaus

Material/Medien:

- Din A3 Papier
- Bleistift
- Lineal
- Pinsel und Wasserfarben
- digitale Bilder/Fotos der Motive

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Biologie, Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Farbgestaltungen durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag, -ton und -intensität, Hell-Dunkel, Kalt-Warm) variieren und bewerten
- Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Farbmischungen auf Basis von Farbordnungssystemen (z.B. des Farbkreises) erklären
- in Bildern Farbwirkungen im Sinne von Farbbeziehungen beschreiben und benennen (komplementäre Beziehungen, Hell-Dunkel, Warm-Kalt, Intensität)
- grundlegende Herstellungstechniken von Bildern (Malerei, Zeichnung, Plastik) unterscheiden

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand festgelegter Kriterien/ Kriterienkatalog

Thema	Muster und Strukturen
--------------	------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Grafik	4 Unterrichtsstunden	5

Konkretisierung: Verpixelt

Gestalte ein buntes Pixelbild mit Pixelschrift/ Pixelmotiv. Beachte dabei folgende Punkte:

- sorgfältiges und gleichmäßiges Ausmalen der einzelnen Quadrate
- Ausmalen der Pixel um die dunkle Schrift/das dunkle Motiv in hellen Farben, damit sich die Buchstaben/die Bilder optisch vom Hintergrund abheben

Kriterien:

- Komposition
- Gestalterische Qualität
- Originalität/ Formenvielfalt

Material/Medien:

- Vorlage (Kästchenpapier) als Ausdruck
- Bleistift
- Buntstifte
- Filzstifte oder Fineliner

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- mit Hilfe grundlegender Bildmittel Konturen und Strukturen in einer grafischen Gestaltung einsetzen und vergleichen

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Ordnungsprinzipien (Reihung, Ballung, Symmetrie/Asymmetrie) beschreiben

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand festgelegter Kriterien/ Kriterienkatalog

Thema	Selbstdarstellung und Inszenierung
-------	------------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Aktion und Interaktion	4 Unterrichtsstunden	6

Konkretisierung: Wir alle tragen Masken

Gestalte eine Fotodokumentation menschlicher Gefühle durch Gestik und Mimik.

Kriterien:

- Beschreibung elementarer Arbeitsschritte im Kunstportfolio
- Mindestens 6 verschiedene Fotos
- Standbildinszenierung

Material/Medien:

- der eigene Körper
- Fotoapparat/Handy
- Zeichenkarton
- Filzstifte/Farbstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Ethik, Theater-AG

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- menschliche Gefühle wie Angst, Wut, Freude, Trauer durch Gestik und Mimik zum Ausdruck bringen und diese fotografisch festhalten
- menschliche Gefühle, Eigenschaften und Charaktere mit den Ausdrucksformen der Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum pantomimisch darstellen

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- den Einsatz von Mimik, Gestik, Körpersprache und Bewegung im Raum für den Ausdruck menschlicher Gefühle, Eigenschaften und Charaktere erläutern und rollenkritisch bewerten
- körperliche Ausdrucksformen mit Fachbegriffen (Mimik, Gestik, Pantomime) benennen

Überprüfungsformat (e):

Kunstportfolio, Fotodokumente

Thema	s.o.
-------	------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Plastik/Skulptur/Objekt Malerei	6 Unterrichtsstunden	6

Konkretisierung: Pappkamerad

Gestalte ein Selbstbildnis aus Pappe. Beachte dabei folgende Punkte:

- Ähnlichkeit zwischen euch und eurem Doppelgänger (z.B. gleiche Augenfarbe, Brille, Frisur, etc.)
- Original-Größe der einzelnen Körperteile
- umso mehr Pappschichten übereinander kleben, umso plastischer wirkt der Körper

Kriterien:

- Anatomie / Proportionen
- Plastizität
- Handwerkliche Qualität
- Originalität / Gesamteindruck

Material/Medien:

- großer Pappkarton
- Bleistift
- Schere
- Kleber
- Wasserfarben und Pinsel

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

/

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Farbgestaltungen durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag, -ton und -intensität, Hell-Dunkel und Kalt-Warm) variieren und bewerten
- plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Farbmischungen auf Basis von Farbordnungssystemen (z.B. des Farbkreises) erklären
- in Bildern Farbwirkungen im Sinne von Farbbeziehungen beschreiben und benennen (komplementäre Beziehungen, Hell-Dunkel, Kalt-Warm und Intensität)
- die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Collage, Drucken, Modellieren

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Plastik/Skulptur/Objekt	4 Unterrichtsstunden	6

Konkretisierung: Unterwasserwelt (Collage), Figuren (Modelliermasse), Dekoartikel (Gips)

Experimentierfreude mit verschiedenen Materialien, Materialien kombinieren und gezielt einsetzen, z.B.

Gestalte eine Collage/ Unterwasserwelt mit Meerestieren und Meerespflanzen auf blauem Grund.

Gestalte eine Figur/einen Gegenstand aus Modelliermasse.

Gestalte Dekoartikel aus Gips (jahreszeitlich).

Kriterien:

- Vielfalt der Formen
- Komposition/ Anordnung
- Handwerkliche Qualität/ Präzision

Material/Medien:

- Verschiedene Zeitschriften und Prospekte
- Zeichenpapier DIN A3
- Wasserfarben und Pinsel
- Schere
- Kleber
- Bleistift
- Stoffe
- Stempel
- Ton/ Modelliermasse/ Gips

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

/

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- eine eigene Gestaltung konzipieren und dabei die elementaren Arbeitsschritte beschreiben
- plastische Objekte in additiven (auch modellierenden) Verfahren und mit adäquaten Werkzeugen entwerfen und realisieren

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Verwendung unterschiedlicher Materialien in plastischen Verfahren und die damit verbundenen Arbeitsschritte erläutern

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand festgelegter Kriterien/ Kriterienkatalog

Thema		Perspektivzeichnen	
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Malerei und Grafik	4 Unterrichtsstunden	7

Konkretisierung: Die Hochhäuser, Mein Zimmer

Zeichne einen Blick auf eine Stadt mit Hochhäusern/ in dein Zimmer mit Hilfe der Zentral-/ Fluchtpunktperspektive. Beachte dabei folgende Punkte:

- nach hinten werden die Gegenstände kleiner
- die Diagonalen zeigen in die Tiefe des Raumes (dritte Dimension)
- die Diagonalen treffen sich an einem Punkt (Fluchtpunkt)

Kriterien:

- korrekte Zentralperspektive
- Plastizität (3D-Effekt)
- Präzision/ handwerkliche Qualität
- Originalität/ Gesamteindruck

Material/Medien:

- Din A3 Papier
- Bleistift
- Lineal
- Buntstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Beispiele naturalistischer und abstrakter Zeichnungen und Malereien realisieren und bewerten
- mit verschiedenen Raum schaffenden Bildmitteln (u. a. Linearperspektiven) dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen
- mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- die Wirkung grundlegender Bildmittel (u.a. in den Bereichen Linie, Farbe, Raum, Komposition) erläutern
- Bildgestaltungen im Hinblick auf Raumillusion analysieren (Luft- und Farbperspektive)

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand festgelegter Kriterien/ Kriterienkatalog

Thema	Den Künstlern auf der Spur		
-------	----------------------------	--	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	Malerei Kunsttheoretische Kontexte	6 Unterrichtsstunden	7

Konkretisierung: Vincent van Gogh, Keith Haring, Miro und Co.!

Erstelle eine Mappe mit Texten, Zwischenarbeiten, Farbexperimenten zum Künstler und eine großformatige Malerei (evtl. Gemeinschaftsarbeit/ Puzzle).

- Informationen zum Künstler/ der Künstlerin sammeln/recherchieren
- unterschiedliche Stile der Malerei experimentell entdecken

Kriterien:

- Biografie: Leben und Werk
- Einordnung in den kunstgeschichtlichen Zusammenhang
- Wiederholung Komplementärkontrast
- Bildbeschreibung
- unterschiedliche Farbaufträge

Material/Medien:

- Leinwände
- Bleistift
- Acrylfarbe
- Pinsel
- Papier
- Texte/ Bücher/ Internet

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Geschichte, evtl. Museumsbesuch

Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler können

- unterschiedliche Farbwirkungen durch den gezielten Einsatz von Farbauftrag, Farbqualität und Farbkontrast (Komplementärkontrast) entwerfen und darstellen
- eine eigene Gestaltung entwerfen und realisieren, in der ausgewählte kunsthistorische und zeitgenössische Bildelemente reflektiert einbezogen werden

Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Gestaltungen in Bezug auf die Formkategorien und den persönlichen Stil des Künstlers unterscheiden
- Bilder in einen soziokulturellen Kontext einordnen und individuelle Einflüsse der Person des Künstlers beschreiben

Überprüfungsformat (e):

- Mappe mit Texten und Arbeiten
- Großformatige Malerei
- Präsentation der Arbeiten mit Bild und Text

Thema	Perspektivzeichnungen
-------	-----------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Mein Name als Graffiti/ Geometrische Formen

Gestaltet euren Namen als Graffiti. / Gestaltet ein Din A4 Blatt mit geometrischen Formen.
Fertigt dazu eine Skizze an mit folgenden Überlegungen:

- Schrift-Stil
- Bilder/Symbole/Formen
- Gestaltung des Inneren der Schrift/ Muster/Formen
- Gestaltung des Hintergrunds

Kriterien:

- Ordentliches, kräftiges Ausmalen
- Gestaltung Schriftbild - Einfügen von mind. einem Bild/Symbol

Material/Medien:

Din A4 Papier, Bleistift, Buntstifte

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre Fähigkeit in der künstlerischen Gestaltung, indem sie Elemente wie Buchstaben, Symbole, Bilder und abstrakte Formen in ihre Arbeiten integrieren
- Die Schülerinnen und Schüler üben Techniken der Schriftgestaltung und lernen wie man Farben, Formen und Proportionen verwendet

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln u.a. die Fähigkeit, Graffiti als Kunstform zu analysieren und interpretieren
- Sie lernen unterschiedliche Graffiti- Stile und deren historische Entwicklung kennen
- Sie setzen sich mit der Kunstgeschichte des Graffitis auseinander

Überprüfungsformat (e):

Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Comiczeichnungen
-------	------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Ich als Comic-Figur/ Geschichte als Comic/Comic-Cover

Zeichnet euch selbst als Comic-Figur/ Zeichnet einen Comic

Kriterien:

- Wiedererkennbarkeit (es soll nach euch aussehen)
- Handwerkliche Qualität
- Originalität

Material/Medien:

Din A4 Papier, Bleistift, Buntstifte, Tusche, Marker

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

-

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre zeichnerischen Fähigkeiten und lernen, Figuren, Hintergründe und Szenen zu gestalten
- Sie üben charakteristische Comic-Elemente wie Perspektive und Bildaufbau zu nutzen
- Sie lernen Proportionen, Gesichtsausdrücke und Körpersprache von Figuren in Comic-Form zu entwickeln, um deren Emotionen und Handlungen darzustellen
- Sie üben den Umgang mit verschiedenen Zeichenmaterialien, wie Bleistiften, Tusche und Farbe
- Sie lernen, wie man mit Linienschattierungen, Flächen und Texturen arbeitet

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Fähigkeit, Comics zu analysieren und auf die verschiedenen Erzähltechniken zu achten
- Sie setzen sich mit den künstlerischen Stilen und ästhetischen Merkmalen von Comics auseinander
- Sie lernen verschiedene Comic-Genres zu unterscheiden und deren spezifischen Merkmale zu erkennen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Reflexion der eigenen, kreativen Arbeit und damit mit einer kritischen Auseinandersetzung

Thema	Plakatgestaltung mittels Scherenschnitt		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)

Bildgestaltung/Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	8
-----------------------------	---	----------------------	---

Konkretisierung: Gestaltung eines Werbeplakats

- Definition Plakat
- Gestaltet ein Informations-/Werbeplakat eurer Wahl
- Das Plakat soll im Eingangsbereich der Schule sofort ins Auge fallen

Kriterien:

- So wenig Text wie möglich, Symbole sind eingängiger
- Text und Symbole so groß wie möglich (bessere Sichtbarkeit)
- Buchstaben und Symbole sorgsam vorzeichnen und ausschneiden
- Farbkontraste steigern die Wirkung
- Klarheit/Anschaulichkeit (auf den ersten Blick erkennbar, um was es geht)
- Handwerkliche Qualität
- Blickfang (eye-catcher)

Material/Medien:

- Weißes oder farbiges großes Papier (50x70 cm) als Plakat- Grund
- Weiteres farbiges Papier
- Bleistift, Schere, Klebstoff

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Deutsch
- Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre zeichnerischen und künstlerischen Fertigkeiten, indem sie Scherenschnitttechniken einsetzen, um Formen und Silhouetten zu gestalten
- Sie lernen, wie man mit Schere, Papier und Klebstoff arbeitet, um Scherenschnitte präzise zu erstellen und in ihre Plakatgestaltung zu integrieren
- Sie experimentieren mit Kontrasten, indem sie schwarze oder farbige Scherenschnitte auf hellem Hintergrund oder umgekehrt anordnen, um visuelle Effekte zu erzielen
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Proportionen, Bildaufbau und Typografie auseinander, um ein ansprechendes und funktionales Plakat zu gestalten
- Erarbeiten von Farbkompositionen: Welche Farben sind für bestimmte Produkte oder Themen sinnvoll? Wie gestalten Farben und Formen eine Werbebotschaft?
- Erkenntnisse aus der Werbepsychologie: Wie spricht man die Zielgruppe durch Design und Symbolik an?

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Plakate zu analysieren und zu verstehen, wie Scherenschnitt-Techniken und andere grafische Elemente in der visuellen Kommunikation eingesetzt werden
- Sie erkennen Scherenschnitt als eine traditionelle und moderne Technik, die sowohl in Werbung als auch in der Kunst verwendet wird, und üben, die ästhetischen und kommunikativen Elemente eines Plakats zu bewerten
- Sie setzen sich mit der historischen Bedeutung des Scherenschnitts auseinander und lernen, wie dieser in verschiedenen Kulturen und Kunstbewegungen eingesetzt wurde, z.B. Jugendstil

Überprüfungsformat (e):

- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Wirkung von Plakaten und wie Plakate als Werbeträger in der öffentlichen Wahrnehmung eingesetzt werden
- Sie diskutieren, wie visuelle Gestaltung mit Texten kombiniert werden kann, um eine klare, überzeugende Botschaft zu vermitteln
- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Präsentation der Plakate vor der Klasse

Thema	Eine Plastik erstellen
--------------	-------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik • Skulptur • Objekt	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Wir gestalten einen Wasserspeier als Figur

- Bildbetrachtungen von Wasserspeiern im Internet
- Entwirf eigene Formen für einen Wasserspeier
- Die Seitenansicht wird zweimal auf Karton gezeichnet und ausgeschnitten
- Die Tierformen werden vorne mit Klebeband zusammengeklebt, hinten auseinander gespreizt und mit Klebeband auf einer Pappscheibe fixiert. Anschließend wird das Gerüst mit Klebeband stabilisiert
- Die Form wird dann mit Papierstreifen und Kleister kaschiert und modelliert
- Zum Schluss wird der Wasserspeier farblich ausgestaltet

Kriterien:

- Die farbliche Gestaltung kann sowohl dezent als auch bunt sein
- Nicht zu große Stücke Papier
- Sauberer Auftrag der Farbe

Material/Medien:

- Pappe/ (Zeitungs-)Papier
- Kleister
- Farben (Acryl, Wasserfarben)

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

Wasserspeier kommen häufig in Fabeln oder regionalen Geschichten vor. Daher kann das Thema auch im Unterrichtsfach Deutsch behandelt werden

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren, Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
- Sie nutzen und erproben gestaltende Handlungsmöglichkeiten und Aktionsformen
- Sie stärken ihre Fähigkeit fokussiert und konzentriert bildnerisch zu arbeiten
- Sie entwickeln auf der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude

- Durch den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens, als produktives Element bildnerischer Arbeit, erfahren und entwickeln die Schülerinnen und Schüler Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich zunehmend offen und kritisch mit der eigenen Wahrnehmung und Deutung auseinandersetzen
- Sie können Strategien entwickeln, um die Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination vertiefen und ihre Empfindungen differenziert äußern
- Sie können sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen, fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren
- Sie können die Bilder in historische Zusammenhänge, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und angemessen beurteilen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der fertigen Objekte in der Klasse/Schule

Thema	Eine Plastik erstellen
-------	------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik • Skulptur • Objekt	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Abstrakte Gipsplastiken mit Draht

- Gestalte eine abstrakte Plastik mit einer glatten Gipsoberfläche

Kriterien:

- Sorgfältiges, genaues Arbeiten
- Konkrete Vorabüberlegungen, evtl. Skizzen vorbereiten

Material/Medien:

- Holzplatte
- Bohrer oder Hammer und Nagel
- Schweißdraht
- Seidenstrümpfe

- Wasserbehälter
- Gipsbinden
- Evtl. Modelliermasse
- Schleifpapier
- Weiße Acrylfarbe

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Materialien kennen (Draht, Holz, Gips) und lernen diese anzuwenden
- Sie experimentieren mit Formen, Volumen und Strukturen, um eigene künstlerische Ideen umzusetzen und entwickeln eigenständig Konzepte für abstrakte Plastiken
- Sie beschäftigen sich mit der Frage, wie Material und Form zusammen kombiniert werden können, um eine Aussage oder Stimmung zu vermitteln
- Sie arbeiten mit dreidimensionalen Plastiken und schulen damit ihre Wahrnehmung und verschiedene Perspektiven

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler analysieren Formen, Farben, Texturen mit der Komposition von abstrakten Plastiken
- Sie lernen bedeutende Künstler*Innen und Strömungen der abstrakten Plastik kennen (z.B. Henry Moore)
- Sie setzen sich mit der Entstehung der abstrakten Kunst und ihre Entwicklung im 20. Jahrhundert auseinander

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Präsentation der eigenen Plastik vor der Klasse
- Museumsrundgang

Thema	Eine Plastik erstellen
--------------	-------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Upcycling nach Romuald Hazoume ´

- Afrikanisch anmutende Freiplastiken aus Mülltonnenfundstücken

Kriterien:

- Materialien zum Erstellen müssen aus Müllfundstücken bestehen, es sollte kein neues, ungebrauchtes Material verwendet werden

Material/Medien:

- Bspw. Kanister, Gießkannen, Eimer, Blechelemente, Eierkarton, usw
- Heißklebepistole, Heißklebestifte
- Schere, Cutter, Zange
- Draht
- Kleister, Zeitungspapier für Pappmache ´
- Schwarze Acrylfarbe
- Acrylfarbe Metallic
- Pinsel

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geschichte
- Politik
- Biologie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Arten von Müll und Recyclingmaterialien als Kunstmittel zu nutzen
- Sie erforschen, wie unterschiedliche Materialien in ihrer Form verändert und in künstlerische Werke integriert werden können
- Sie entwerfen eigenständig Kunstwerke, bei denen Müll als Hauptmaterial dient. Dabei wird das Thema Recycling und Umweltschutz kreativ bearbeitet
- Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Überlegungen, wie durch die Wahl von Müll und Abfallprodukten ein bestimmtes Thema oder Aussage (z.B. Umweltbewusstsein, Konsumverhalten) visuell vermittelt werden kann
- Sie erlernen Techniken, wie man aus Müll Plastiken erstellt und welche gestalterischen Entscheidungen getroffen werden müssen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler analysieren Kunstwerke, die Müll oder Abfallprodukte als Materialien verwenden (z.B. Vik Muniz)
- Sie setzen sich mit der Bedeutung und Symbolik von Müll auseinander. Was möchte der Künstler damit ausdrücken
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über die gesellschaftliche Bedeutung dieser Kunstform, insbesondere im Hinblick auf Themen wie Konsumgesellschaft, Abfallverwertung und Umweltbewusstsein

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Präsentation der eigenen Werke vor der Klasse

Thema	Animationen
--------------	--------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	•Medienkunst	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Legetrick- Animationen einer Bewegung

- Halte einen Bewegungsablauf fotografisch fest und gestalte daraus eine kurze animierte Legetrick-Sequenz

Kriterien:

- Die Animation läuft flüssig ab
- Auf die gestalterische Umsetzung achten
- Durch Bewegungen, Inszenierung und zahlreiche Bildelemente wird mehr Ausdruck verliehen
- Der Bildausschnitt und die Position der ausgeschnittenen Figur sind auf jedem Bild gleich.

Material/Medien:

- Fotoapparat/ Smartphone
- Ausgedruckte Schülerfotos (Din A4)
- iPads mit Stop-Motion-App (bspw. iMotion)
- Weißes Din A3 Papier (Hintergrund)
- Bunte Tonpapierreste
- Organische Materialien (Blätter, Muscheln, Blüten, Federn...)

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Physik

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen die Grundlagen einer Stop-Motion-Animation kennen, bei der Bilder sequenziell aufgenommen und anschließend zu einem Film zusammengefügt werden, um Bewegung zu erzeugen
- Sie beschäftigen sich mit dem Umgang mit der Kamera und grundlegende Prinzipien der Bildkomposition (z.B. Perspektive, Beleuchtung) wird geübt
- Sie setzen sich mit einer Stop-Motion-App bzw. einer Animationssoftware auseinander
- Die Schülerinnen und Schüler können im Team arbeiten und damit ihre Kommunikationsfähigkeit ausbauen. Sie lernen, die verschiedenen Aufgaben im Produktionsprozess zu verteilen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler schauen sich Beispiele aus der Stop-Motion-Kunst an und analysieren die visuelle Gestaltung und Technik
- Sie stellen Überlegungen zur Wirkung von Stop-Motion- Animationen an. Was macht die Technik einzigartig? Wie wird Bewegung durch die ständigen Bildwechsel erzeugt, und welche Atmosphäre wird dadurch geschaffen?
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den grundlegenden Elementen des Films auseinander, wie bspw. Kameraführung und überlegen dabei, wie diese Elemente zur Wirkung des Films beitragen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Selbsteinschätzungsbogen
- Präsentation vor der Klasse

Thema	Medienkunst
--------------	--------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Medienkunst	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Phone Framing

- Kreative Nutzung von Smartphones im Kunstunterricht. Gestaltet in einer Dreiergruppe eine Fotografie im Stile des Künstlers Anshuman Ghosh

Kriterien:

- Angemessener Umgang mit dem Smartphone
- Angemessene Bildmotive

Material/Medien:

- Smartphone
- Utensilien aus dem Schulranzen
- Farbiges Tonpapier (mind. Din A2)
- Ggf. Stifte, Scheren, Kleber, Tonpapier
- Ggf. Naturmaterialien

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Physik

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie Bilder bewusst und kreativ durch den Rahmen eines Smartphones gestalten (z.B. Perspektiven, Linien, Formen und Licht)
- Sie erlernen das bewusste Nutzen des Smartphones als Werkzeug für kreative Arbeiten- von der Bildbearbeitung bis hin zu Fotografieren
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit verschiedenen Formen der Fotografie auseinander und können diese durch das Smartphone kreativ umsetzen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein besseres Verständnis dafür, wie Bilder wahrgenommen werden und welche Bedeutung durch den Rahmen und die Perspektive einer Aufnahme entsteht
- Sie lernen, die Wirkung von Fotos und deren kulturelle Bedeutung zu hinterfragen und zu reflektieren
- In einer zunehmend digitalen Welt werden Schülerinnen und Schüler auch in der Rezeption von Medienkompetenz geschult, indem sie verstehen, wie Bilder durch digitale Geräte wie Smartphones erstellt und verbreitet werden

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Vorstellung der eigenen Werke vor der Klasse
- Museumsrundgang

Thema	Medienkunst		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Medienkunst	4 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Zentangle- Porträts

- Porträts grafisch und collagierend erweitern
- Erweitere ein Porträt zeichnerisch durch immer wiederkehrende Muster und grafische Strukturen. Achte auf eine einheitliche Gesamtwirkung

Kriterien:

- Genaues, sauberes Arbeiten
- Vorkenntnisse im Umgang mit Stift und Lineal

Material/Medien:

- Smartphone/Kamera vom Tablet
- Porträts (Ausdrucke von Schülerporträts), bzw. Bilder von Teilen der Schulter
- Weißes, schwarzes oder braunes Ton- bzw. Kraftpapier
- Schwarzer oder weißer Fineliner oder Gelroller (entsprechend der Farbe des Tonpapiers)
- Zirkel
- Lineal
- Schere oder Cuttermesser und Schneideunterlage
- Kleber

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen Zentangle-Muster zu entwickeln und in ihre Kunstwerke zu integrieren. Sie üben, wie man einfache, wiederholende Muster (Linien, Punkte, Formen) erstellt, die dann miteinander kombiniert und als dekorative Elemente in das Porträt eingefügt werden
- Sie entwickeln Fähigkeiten in der Porträtzeichnung, indem sie Gesichter mit den Zentangle-Techniken verbinden. Dabei können sie entweder die gesamte Fläche eines Porträts mit Zentangle- Mustern füllen oder das Gesicht selbst mit Mustern verzieren, um Kontraste zwischen realistischen und abstrakten Elementen zu schaffen
- Das Zentangle- Element ermöglicht es den Schülerinnen und Schüler kreativ mit geometrischen Formen und Mustern zu experimentieren. Dabei lernen sie, wie sie durch Wiederholung und Variation von Mustern Harmonie und Kontrast in ihren Kunstwerken erzeugen können
- Die Schülerinnen und Schüler können lernen, verschiedene Materialien zu kombinieren, um die Zentangle- Muster und das Porträt auf unterschiedliche Weise zu betonen. Dies fördert die Fähigkeit, mit verschiedenen Materialien kreativ zu arbeiten und diese sinnvoll zu kombinieren

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Zentangle-Kunstwerke zu analysieren, sowohl die Muster als auch deren Integration in die Darstellung von Personen. Sie setzen sich damit auseinander, wie der Einsatz von geometrischen Mustern das Porträt verändert und die Wahrnehmung des Dargestellten beeinflussen kann
- Die Schülerinnen und Schüler könnten die Frage aufwerfen, ob die Zentangle-Muster bestimmte Bedeutungen oder Symboliken haben. Was sagen die Muster über die dargestellte Person aus? Welche Botschaft wird durch die Art und Weise der Gestaltung transportiert?
- Sie könnten diskutieren, wie die Kombination von traditionellen Porträts und abstrakten Zentangle-Mustern die Wahrnehmung von Identität und Individualität verändert. Wie kann ein Zentangle-Porträt eine Person sowohl realistisch als auch symbolisch darstellen?
- Sie könnten Porträts von Künstler*Innen wie Albrecht Dürer, Picasso oder zeitgenössischen Künstler*Innen, die abstrakte oder ornamentale Stile verwenden, vergleichen. Dabei wird das

Verständnis von unterschiedlichen Darstellungsformen und deren Auswirkungen auf die Wahrnehmung von Menschen vertieft

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Guckkasten		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Guckkasten-Disko

- Gestalte einen Guckkasten, der einen Einblick in eine angesagte Disko mit besonderer Lichtstimmung bietet

Kriterien:

- Spannendes Lichtspiel
- Handwerkliche Qualität
- Originalität/ Gesamteindruck

Material/Medien:

- Zwei Schuhkartons oder ähnlich (einer zum Experimentieren und einer fürs Original)
- lichtdurchlässiges Plastik-Verpackungsmaterial in verschiedenen Farben (z.B. von Pralinen, Keksen, etc.)
- farbige Klarsichtfolien (zum Abkleben von Öffnungen, damit farbiges Licht einfällt)
- Geschenkpapier / Alufolie (z.B. als Tapete, Teppich, etc.), Pappe, Strohhalme (z.B. für Stuhlbeine)
- Schere, Klebstoff

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Physik

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen gegenständliche und gegenstandsfreie Objekte, hinsichtlich einer Gestaltungsabsicht zu entwerfen
- Sie gestalten einfache, dreidimensionale Architekturmodelle
- Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und bewerten die Materialien in Bezug auf ihre optischen, stofflichen und haptischen Qualitäten
- Sie lernen architektonische Phänomene zu beschreiben und deren Funktion zu erläutern

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler verwenden unterschiedliche Materialien im Hinblick auf ihre Gestaltungsmöglichkeiten und- grenzen
- Sie erlernen den sachgerechten Umgang mit Material und Werkzeug
- Sie können experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse erzielen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Vorstellung der eigenen Objekte vor der Klasse

Thema	Architektur
-------	-------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur	6 Unterrichtsstunden	8

Konkretisierung: Papierturm

- Gestalte aus Papier einen dreistufigen Turm, der sich nach oben hin verjüngt und durch seine Gestaltung herausragt.

Kriterien:

- Zusammenspiel von Fassade und Form der Baukörper
- Stabilität
- handwerkliche Qualität
- Originalität / Gesamteindruck

Material/Medien:

- weißes Papier (wenn möglich dickeres)
- Bleistift

- Lineal, Geodreieck
- Schere, evtl. Cutter und Schneide- Unterlage

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Geschichte
- Mathematik

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen in der Verwendung Papier, Karton und Klebstoff als Bauelemente kennen
- Sie lernen die Grundformen der Architektur (Wände, Fenster, Türen, Dächer) kennen
- Sie befassen sich mit den Themen Maßstab, Perspektive und Proportionen im Modellbau
- Sie üben das Planen und Skizzieren eines Modells
- Die Schülerinnen und Schüler vertiefen den Umgang mit Schneidwerkzeugen, Klebstoff und Präzision

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler berücksichtigen Funktionalität und Ästhetik
- Sie experimentieren mit unterschiedlichen Materialien und Formen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Präsentation der eigenen Werke vor der Klasse, darüber erfahren die Schülerinnen und Schüler auch Reflexion: Was hat gut funktioniert? Was war herausfordernd? Dadurch entsteht ein Austausch von Ideen und Verbesserungsvorschlägen
- Feedbackrunde in der Klasse

Thema	Architektur		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)

Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur	6 Unterrichtsstunden	8
---------------------------------	---------------	----------------------	---

Konkretisierung: Papierzimmer

- Plane dein Wunschzimmer und zeichne dieses in der Vogelperspektive
- Fertige einen möglichst maßstabgetreuen Plan an

Kriterien:

- Kenntnisse über Stabilität
- Sauberes, exaktes und genaues Arbeiten

Material/Medien:

- Papier
- Kleber
- Schere

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Religion
- Gesellschaftslehre

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude
- Sie erfahren durch den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele
- Die Schülerinnen und Schüler erlernen Verfahren zur Darstellung und Entwicklung, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (Skizze, Plan, Modell)
- Sie erkennen Merkmale des Innen- und Außenbaus, sowie deren Wechselwirkung
- Sie lernen elementare Bedingungen der Architektur und untersuchen sie in Konstruktion und Wirkung und wenden sie an
- Die Schülerinnen und Schüler erkennen grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (z.B. Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung), wenden diese an und setzen Parallelprojektionen sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden ein

Kompetenzbereich Rezeption:

- Sie nehmen Bilder wahr und beschreiben sie unter Verwendung fachsprachlicher Begriffe
- Die Schülerinnen und Schüler erkennen und benennen Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Präsentation der eigenen Werke vor der Klasse, darüber erfahren die Schülerinnen und Schüler auch Reflexion: Was hat gut funktioniert? Was war herausfordernd? Dadurch entsteht ein Austausch von Ideen und Verbesserungsvorschlägen
- Feedbackrunde in der Klasse

Thema	Lineare Zeichnungen
--------------	---------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: „Auf der Fläche in den Raum blicken.“ – Durch Linear-Zeichnungen visionäre Wirklichkeiten konstruieren

•

Kriterien:

- Grundkenntnisse in zeichnerischen Fähigkeiten
- Umgang mit Lineal und Geodreieck von Vorteil
- Vorkenntnisse im räumlichen Denken.

Material/Medien:

- Weißes Papier (Din A4 oder Din A3)
- Zeichenpapier
- Lineal
- Geodreieck
- Bleistift
- Radiergummi

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, wie man durch gezielten Einsatz von Konturlinien und Schraffuren Volumen, Struktur und Perspektive in einer Zeichnung darstellt. Sie üben, mit verschiedenen Linienarten zu arbeiten, um Objekte und Szenen ausdrucksvoll zu gestalten
- Sie reflektieren, wie die Wahl der Linienführung den Ausdruck eines Kunstwerks beeinflusst
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren ihren eigenen kreativen Prozess, beginnen mit Skizzen und entwickeln diese weiter. Sie lernen, wie wichtig Korrekturarbeit und Detaillierung bei der Erstellung eines kunstvollen Ergebnisses sind

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler üben, einfache Objekte oder Szenen perspektivisch zu zeichnen, indem sie die Grundlagen der linearen Darstellung in einem Raum umsetzen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Fertige Kunstwerke werden in der Klasse/im Schulgebäude ausgestellt

Thema	„Erfinden, konstruieren, bauen.“ – Von der Linear-Zeichnung zum visionären Raum-Modell.
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung:

•

Kriterien:

- Vertiefung der Ein-Fluchtpunktperspektive
- Gestaltungs- bzw. Konstruktionsmerkmale von Zwei-Fluchtpunktperspektive
- Erzeugung von Raumeindruck auf der Fläche durch Licht-Schatten-Modellierung
- Nutzung zeichnerischer Fähigkeiten und materialexperimenteller Erfahrungen zum planerischen Gestalten und Realisieren von visionären, fiktionalen architektonischen Konstrukten

Material/Medien:

- Weißes Papier (Din A4 oder Din A3)
- Zeichenpapier
- Lineal
- Geodreieck
- Bleistift
- Radiergummi

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Mathematik
- Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung)
- Sie gestalten gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren
- Sie erproben und gestalten plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste)
- Sie beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form- Inhaltsbezüge und neue Bedeutungszusammenhänge

[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgltclefindmkaj/https://www.hildegardis-bochum.de/pdf/unterricht/faecher/KunstS1S2Curriculum-G9.pdf](https://www.hildegardis-bochum.de/pdf/unterricht/faecher/KunstS1S2Curriculum-G9.pdf)

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-SchattenModellierung)
- Sie untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/Assemblagen/Montagen

[chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgltclefindmkaj/https://www.hildegardis-bochum.de/pdf/unterricht/faecher/KunstS1S2Curriculum-G9.pdf](https://www.hildegardis-bochum.de/pdf/unterricht/faecher/KunstS1S2Curriculum-G9.pdf)

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Plastische Zeichnungen		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Malerei • Grafik	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Prof. Snapes Zauberlabor

- konstruiere Flaschen und Gefäßen aus verschiedenen Betrachterstandpunkten

Kriterien:

- Zeichnung unter Berücksichtigung des eigenen Standpunktes
- Farbmischungen, Modellieren von Farben im Hinblick auf eine plastische Wirkung
-

Material/Medien:

- Acrylfarben
- Din A2 Papier weiß
- Pinsel

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie (Zentralperspektive)

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich ein grundlegendes Spektrum künstlerischer Techniken, Verfahren und Strategien aneignen und dabei Erfahrungen mit verschiedenen Materialien, Medien und Methoden machen
- Sie lernen fokussiert und konzentriert bildnerisch zu arbeiten
- Sie entwickeln bei der Suche nach individueller Gestaltung und eigener Lösung Experimentierfreude
- Sie erleben den Prozess des Verwerfens und Überarbeitens als produktives Element bildnerischer Arbeit und entwickeln Ausdauer in der Verfolgung ihrer Ziele

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler können sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen
- Sie entwickeln Strategien, um ihre Wahrnehmung zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern
- Sie können sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Vorstellung der Ergebnisse vor der Klasse, dadurch können verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickelt werden

Thema	Design und Verfremdung
--------------	------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik • Skulptur • Objekt	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Alltagsgegenstände unter der Lupe
Herstellung von Modellen/Gebrauchsgegenständen im Hinblick auf funktionale und ästhetische Gesichtspunkte

- Erarbeitung des Themas am Beispiel Sportschuh

Kriterien:

- Konkrete Vorüberlegungen, wie das Objekt gestaltet werden soll
- Zusammenhänge zwischen Gestaltung, Gebrauchsfunktion und Zielgruppe einer Produktgestaltung erläutern

Material/Medien:

- Abbildungen
- Alltagsgegenstände

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie Alltagsgegenstände in ihre Kunstwerke integrieren und durch verschiedene Techniken verfremden können. Ziel ist es, den gewohnten Kontext des Gegenstandes aufzulösen und ihn in einem neuen Licht erscheinen zu lassen
- Sie entwickeln die Fähigkeit, Alltagsgegenstände in künstlerische Objekte zu transformieren. Sie lernen, wie man aus der gewohnten Funktion eines Objekts austritt und es in eine neue, oft surrealistische oder symbolische Form überführt
- Die Schülerinnen und Schüler werden angeleitet, verschiedene Materialien und Techniken zu kombinieren, um den Verfremdungseffekt zu verstärken
- Sie lernen, wie sie Alltagsgegenstände als Metaphern oder als Träger von neuen Bedeutungen nutzen können

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Werke von Künstler*Innen zu analysieren, die Alltagsgegenstände verfremden, wie z.B. die Werke von Marcel Duchamp. Sie reflektieren, wie diese Künstler die gewohnte Bedeutung von Objekten durch Kontextualisierung und Maßstabänderung verändern
- Sie setzen sich mit der Frage auseinander, wie die Verfremdung von Alltagsgegenständen ihre Wahrnehmung beeinflusst. Sie lernen, die Wirkung von Verfremdung zu analysieren

Überprüfungsformat (e):

- Galeriegang
- Untersuchung der Produkte auf Funktionalität, ästhetische Maßstäbe, Originalität anhand von selbst erstellten Evaluationsbögen/Bewertungskriterien
- Modenschau

Thema	Was mir durch den Kopf geht
--------------	------------------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik • Skulptur • Objekt	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Mein Praktikumskopf

- Erstelle eine Collage in Form eines Kopfes über dein Praktikum

Kriterien:

- Konkrete Überlegungen über das Praktikum und Darstellung der Collage

Material/Medien:

- Fotos
- Zeichenmaterial
- Papier
- Zeitungen, Broschüren
- Schere
- Kleber

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Wirtschaftslehre
- Praktikumsvorbereitung

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Materialien zu sammeln und für ihre Collage zu verwenden. Dabei experimentieren sie mit der Schichtung, Überschneidung und Anordnung von verschiedenen Elementen, um eine ansprechende und aussagekräftige Komposition zu schaffen
- Sie üben sich in der Komposition von Bildern und Texten. Sie lernen, wie sie durch die Anordnung von Bildern, Farbwahl und Formen eine visuelle Erzählung oder eine künstliche Darstellung von Arbeitswelten oder Praktikumserfahrungen aufbauen

- Bei der Arbeit an der Collage haben die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit, ihre persönlichen Erfahrungen und Eindrücke aus dem Praktikum kreativ auszudrücken. Sie können ihre Gefühle und Erlebnisse reflektieren, bspw., was sie während des Praktikums gelernt haben oder welche Herausforderungen sie erlebt haben

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen Collagen zu analysieren, die sich mit der Darstellung von Arbeit und Beruf beschäftigen. Dabei können sie betrachten, wie Künstler*Innen Materialien und Bilder verwenden, um Themen wie Arbeit, Beruf, Gesellschaft oder Identität darzustellen
- Sie reflektieren, wie die Wahl von Materialien und Bildern die Bedeutung eines Werkes verändert. Was sagen die verwendeten Textausschnitte, Fotos oder Gegenstände über die dargestellten Berufe oder Praktikumserfahrungen. Welche Symbolik steckt hinter den verwendeten Elementen?
- Durch die Analyse von Collagen können die Schülerinnen und Schüler auch die gesellschaftliche Bedeutung von Arbeit und Beruf hinterfragen. Wie wird Arbeit in der Gesellschaft dargestellt? Welche gesellschaftlichen Stereotype oder Erwartungen können durch Collagen sichtbar gemacht werden?
- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Collagen aus einer kritischen Perspektive zu betrachten. Sie hinterfragen, wie durch künstlerische Techniken und die Veränderung des Kontextes von Materialien neue Bedeutungen entstehen können

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Vorstellung der Collagen vor der Klasse
- Museumsrundgang

Thema	Eintauchen in ferne Lebenswelten		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Plastik • Skulptur • Objekt	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Mystische Masken aus Pappmaschee

- Gestalte eine alt anmutende, mystische Maske aus Pappmaschee

Kriterien:

- Materialien verwenden, die auf den ersten Blick vielleicht gar nicht passend erscheinen

- Auseinandersetzung mit unterschiedlichen Materialien

Material/Medien:

- Bleistift
- Konzeptpapier
- Luftballons in verschiedenen Größen und Formen
- Kleister
- Zeitungspapier
- Scheren/Cutter-Messer
- Leichte Materialien zum Ankleben und Befestigen, z.B. Hasendraht, Eierkartons, Plastikbecher, Küchenpapierrollen, Styroporelemente uvm.
- Heißklebepistole
- Zangen
- Kreppband
- Schwarze Acrylfarbe
- Acrylfarbe (Bronze, Gold, Silber, Kupfer)
- Grober Sand
- Borstenpinsel

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geschichte
- Politik
- Erdkunde

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler erlernen die grundlegende Pappmaschee-Technik, um eine stabile und formbare Struktur für ihre Masken zu erstellen
- Sie üben, wie man Pappmaschee-Schichten richtig anwendet, um eine dichte, stabile Form zu schaffen und dabei unterschiedliche Texturen zu erzeugen
- Im Rahmen der künstlerischen Gestaltung entwickeln die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Maske, die mit mystischen oder symbolischen Themen verbunden sind. Sie können sich von traditionellen Masken aus verschiedenen Kulturen (Z.B. afrikanische Masken) inspirieren lassen oder ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Sie experimentieren mit Formen, Farbgestaltung und symbolischen Elementen, um eine mystische Atmosphäre zu schaffen
- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie sie durch Formen, Farben, Materialien bestimmte Emotionen oder mystische Konzepte ausdrücken können

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen Masken aus der Kunstgeschichte zu analysieren. Sie reflektieren über die Bedeutung von Masken, ihre Funktion in rituellen oder gesellschaftlichen Kontexten und die Art und Weise, wie Masken eine symbolische und mystische Bedeutung tragen können
- Sie reflektieren, wie Masken als Verkleidung oder als Verkörperung von Identitäten die Wahrnehmung der Menschen verändern können. In welchem Kontext wirken sie mystisch oder geheimnisvoll? Wie kann eine Maske eine Veränderung der Perspektive oder eine Transformation von Rollen darstellen?

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Selbsteinschätzungsbogen
- Ausstellungsstücke für das Schulgebäude

Thema	Werbeseiten zu erfundenen Produkten
--------------	--

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Medienkunst	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Unser Werbemagazin

- Entwirf Layouts digital und/oder analog für ein Werbemagazin für ein erfundenes Produkt

Kriterien:

- Einzigartigkeit
- Aussagekräftiges Design
- Gute Informationsstruktur

Material/Medien:

- Werbeseiten
- Fotokamera
- Computer mit Bildbearbeitungs- und Grafikprogrammen

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Deutsch
- Gesellschaftslehre
- Wirtschaftslehre

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen grundlegende Webdesign- Techniken und den Umgang mit grafischen Design- Programmen (z.B. Canva, Adobe Spark oder Google Sites)
- Sie lernen, wie man Layouts strukturiert, Farben, Schriften und Bilder auswählt, um eine visuell ansprechende Seite zu gestalten
- Sie überlegen, welches Produkt sie erschaffen wollen. Dabei entwickeln sie kreative Ideen, die sowohl praktisch als auch fantastisch sind. Es geht darum, Innovationen zu denken und Originelles zu schaffen
- Die Schülerinnen und Schüler können sich mit interaktiven Funktionen, wie Buttons, Links, Animationen oder eingebetteten Medien beschäftigen, um ihre Webseiten dynamischer und ansprechender zu gestalten. Sie lernen, wie man mit grafischen und textlichen Inhalten eine narrative Struktur entwickelt, die das fiktive Produkt oder die Marke in den Mittelpunkt stellt

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, professionelle Webseiten zu analysieren, die Produkte und Marken präsentieren. Sie reflektieren, welche Designprinzipien (z.B. Benutzerfreundlichkeit, visuelle Hierarchien, interaktive Elemente) genutzt werden, um eine positive Benutzererfahrung zu gewährleisten und das Produkt ansprechend zu präsentieren. Dabei werden Webseiten aus verschiedenen Bereichen untersucht
- Sie setzen sich mit der psychologischen Wirkung von Designs auseinander. Sie lernen, wie durch Farben, Schriftarten, Bilder und Layout bestimmte Emotionen geweckt und ein Markenimage aufgebaut wird

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Erstellte Webseiten auf der Schulhomepage veröffentlichen

Thema	Einen Film drehen
--------------	--------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Medienkunst	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Ein Film für die ganze Welt?

- Entwirf eine Filmsequenz/Videoclip zu einem aktuellen gesellschaftspolitischen Thema

Kriterien:

- Planungssicherheit für die Drehtage
- Grundkenntnisse zum Videodreh

Material/Medien:

- Handy/Videokamera
- Computer
- Filmschnittprogramme, z.B. Windows Movie Maker
- Auf You Tube: Das kleine Einmaleins der Filmproduktion (Teil 1-6)
- Kostenlose und GEMA- freie Musik und Sounds, z.B. bei www.jamendo.de

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Mögliche Auftraggeber innerhalb und außerhalb der Schule
- Physik
- Deutsch

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie man eine Filmsequenz plant. Sie entwickeln eine Idee für eine kurze Szene, schreiben ein Drehbuch, das die Handlung, die Kameraführung und

die Atmosphäre festlegt. Dabei überlegen sie, welche Bilder und Bewegungen ihre Erzählungen unterstützen und wie sie die visuelle Kommunikation durch den Film gestalten können

- Sie setzen sich mit verschiedenen Kameraperspektiven und-techniken auseinander, wie etwas Weitwinkelaufnahmen, Zooms, Kamerabewegungen. Sie lernen, wie die Wahl der Perspektive und der Kamerabewegung die Bedeutung und Emotionen der Szene beeinflussen kann
- Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Bedeutung von Lichtführung und Schattenspiel, um eine bestimmte Stimmung zu erzeugen. Sie üben, wie man mit natürlichem Licht oder künstlicher Beleuchtung eine Szene dramatisch oder ruhig gestalten kann, um die Emotionen oder die Atmosphäre zu unterstreichen
- Sie lernen die Grundlagen des Filmschnitts und wie man verschiedene Aufnahmen und Szenen miteinander kombiniert, um eine fließende, oder spannende Erzählung zu erzeugen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Filme oder Filmsequenzen zu analysieren. Sie betrachten verschiedene Aspekte wie Kameraführung, Schnitt, Lichtsetzung, Ton und Musik und analysieren, wie diese Elemente zusammenwirken, um eine bestimmte Botschaft oder Stimmung zu erzeugen
- Sie interpretieren, was in einer Filmsequenz passiert und welche Bedeutungen dahinterstecken könnten. Sie denken über symbolische Elemente nach und analysieren, wie die visuelle Darstellung von Charakteren, Handlungen oder Emotionen in der Filmkunst zum Verständnis des Themas beiträgt

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Fertiggestellte Filmsequenzen der Klasse vorstellen

Thema	Weiblich- Männlich		
Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Medienkunst	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Fotografie in typischer weiblicher oder typisch männlicher Pose

•

Kriterien:

- Zuordnung von typisch Weiblichen oder typisch Männlichen

Material/Medien:

- Fotokamera/ Handy
- Vorgegebenes Bild
- Computer
- Drucker
- Farbe als unterstreichendes Element

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Religion
- Biologie
- Gesellschaftslehre

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie Körperposen in der Kunst verwendet werden, um bestimmte emotionale Zustände, charakterliche Merkmale oder Geschlechterrollen darzustellen. Sie üben, wie sie weibliche und männliche Figuren in verschiedenen Posen darstellen können, um diese Aspekte zu betonen. Hierbei können sie sich an historischen und modernen Darstellungen von Körpern orientieren, wie sie in der Werbung, Kunstgeschichte oder Popkultur zu finden sind
- In der Medienkunst können Schülerinnen und Schüler mit digitalen Medien arbeiten, um Figuren in weiblicher oder männlicher Pose zu erstellen. Sie lernen, wie man mit digitaler Bildbearbeitung und Fotomanipulationen gezielt bestimmte Posen verstärken oder verfremden kann, um eine bestimmte Bedeutung oder Wirkung zu erzeugen
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Darstellung von Geschlechterrollen in der Kunst auseinander und hinterfragen, wie traditionelle weibliche und männliche Posen mit Kraft, Zärtlichkeit, Dominanz oder Unterwürfigkeit assoziiert werden. Sie lernen, wie sie Posen und Körpersprache verwenden können, um Geschlecht und Identität zu visualisieren, sei es durch Konventionen oder durch Subversion dieser Stereotype

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, historische und zeitgenössische Kunstwerke zu analysieren, in denen weibliche und männliche Figuren in unterschiedlichen Posen dargestellt werden. Sie reflektieren, wie diese Darstellungen im historischen Kontext zu verstehen sind und wie sie heute als Gender-Identität oder Machtverhältnisse interpretiert werden können
- Sie analysieren, wie Posen und Körperhaltung im Bild die Wahrnehmung von Geschlecht und Macht beeinflussen können. Sie betrachten, wie bestimmte männliche oder weibliche Posen als dominant oder unterwürfig wahrgenommen werden und welche gesellschaftlichen Implikationen diese Wahrnehmung mit sich bringen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der Kunstwerke im Schulgebäude

Thema	Architekturmodelle Brücken verbinden- Brücken überwinden
--------------	---

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur • Raum	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Architekturmodell Brücke mit adäquaten Werkzeugen und Materialien erstellen

- Entwirf ein Modell einer Brücke unter Berücksichtigung einer zuvor geplanten Skizze

Kriterien:

- Bauarten von Brücken kennenlernen (Balken-, Bogen- und Seilbrücken)
- Brückenbau- Experimente

Material/Medien:

- Bleistift
- Lineal
- Zirkel
- Schere
- Kleber
- Abbildungen von Brücken
- Plastisches Material, wie Pappe, Holzstäbchen, Strohhalme, Papier, Kordel, Verpackungsmüll etc.

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Physik
- Geschichte
- Religion

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, wie verschiedene Materialien, wie bspw. Papier und Pappe, unterschiedliche physikalische Eigenschaften haben und wie diese bei der Brückenarchitektur genutzt werden können
- Sie erfahren, wie sie aus einfachen Materialien eine funktionale Brücke bauen können, wobei sie sich mit grundlegenden Konstruktionsprinzipien (wie Statik, Tragfähigkeit, Stabilität) auseinandersetzen
- Der Bau eines Architekturmodells erfordert kreative Ansätze und innovative Lösungen, insbesondere im Umgang mit begrenztem Material
- Vor dem Bau erstellen die Schülerinnen und Schüler Skizzen, um ihre Ideen zu visualisieren und zu planen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler sollten ihre Arbeiten, sowie die ihrer Mitschülerinnen und Mitschüler kritisch hinterfragen, um zu verstehen, warum bestimmte Konstruktionsmethoden besser funktionieren als andere
- Sie können auch bekannte Brücken aus der realen Welt betrachten und analysieren, wie diese gebaut wurden und welche ästhetischen sowie funktionalen Aspekte dabei eine Rolle spielen
- Der Brückenbau ist nicht nur eine technische Herausforderung, sondern auch eine kreative, bei der Form und Funktion miteinander kombiniert werden müssen

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der gestalteten Objekte in der Klasse und im Schulgebäude

Thema	Kreative Architekturobjekte
-------	-----------------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur • Raum	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Entwicklung eines futuristischen Gebäudes

- Entwickle dein eigenes Architekturobjekt, welches für eine bestimmte Funktion genutzt werden kann (bspw. ein Hotel, ein Museum, ein Jugendzentrum)

Kriterien:

- Kreative Designs erforschen und realisieren
- Raumempfinden schulen

Material/Medien:

- Bleistift
- Lineal
- Zirkel
- Kleber
- Schere
- Plastisches Material, wie Pappe, Holzstäbchen, Strohhalme, Papier, Kordel, Verpackungsmüll, Draht, etc.

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie
- Physik
- Geschichte
- Biologie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, ihre eigenen Vorstellungen von Architektur und Zukunft umzusetzen, dabei kreative Konzepte für die Gestaltung eines futuristischen Modells zu entwickeln
- Sie experimentieren mit verschiedenen Materialien, um eine innovative Architekturform zu realisieren
- Sie üben sich in der Planung von Raumkonzepten, wobei sie lernen, wie zukünftige Gebäude auf funktionale und ästhetische Anforderungen reagieren können
- Sie erwerben Kenntnisse über den Umgang mit Werkzeugen und Techniken und entwickeln handwerkliche Fähigkeiten, um ihre Entwürfe in ein greifbares Modell zu verwandeln
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit der Frage auseinander, wie Architekturdesigns ästhetisch wirken und gleichzeitig funktional sind. In futuristischen Modellen spielen Aspekte wie Nachhaltigkeit und Effizienz eine Rolle

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, bestehende futuristische Architektur zu analysieren und ihre Stilelemente zu erkennen. Sie reflektieren darüber, welche künstlerischen und funktionalen Elemente diese Architektur auszeichnen
- Sie können zwischen real existierender Architektur und spekulativen futuristischen Entwürfen unterscheiden. Dabei lernen sie, wie Zukunftsvisionen in der Architektur realisiert oder auch utopisch bleiben können
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren und analysieren ihre eigenen Modelle und Designunterscheidungen. Sie lernen, die Wirkung ihrer Arbeit zu beurteilen und mögliche Verbesserungen zu identifizieren
- Beim Erstellen futuristischer Modelle denken die Schülerinnen und Schüler über gesellschaftliche, technologische und ökologische Veränderungen nach, die Architektur in der Zukunft beeinflussen könnten, wie etwa den Klimawandel oder die Digitalisierung

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der Objekte im Klassenraum und im Schulgebäude

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Architektur • Raum	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Op-Art Flimmerbilder (Optische Kunst)

- Erstellung von Flimmerbildern

Kriterien:

- Saubere Linienzeichnungen
- wiederkehrende einfache Formen und rhythmische Muster
- vibrierende Farbkombinationen

Material/Medien:

- Weißes Papier Din A4 oder Din A3
- Lineal/Geodreieck
- Bleistift

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Geometrie

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen verschiedene Techniken der Op-Art, wie z.B. das Erzeugen von optischen Täuschungen, Kontrasten und Bewegungseffekten durch gezielte Linienführung, Farbwahl und Muster. Sie experimentieren mit geometrischen Formen und deren Anordnung, um visuelle Effekte zu erzeugen
- Sie entwickeln ein Gespür für den Aufbau von Kunstwerken, indem sie verschiedene Elemente wie Linien, Formen und Farben in einem harmonischen oder spannungsgeladenen Verhältnis kombinieren. Das Ziel ist es, durch strukturierte Anordnung optische Illusionen oder Bewegungen zu schaffen
- Sie lernen, wie sie Farben und Kontraste bewusst einsetzen, um die Wahrnehmung des Betrachters zu beeinflussen
- Sie können mit verschiedenen Medien, wie Papier, (Acryl-) Farben, Stiften oder digitalen Medien experimentieren, um ihre Werke zu gestalten. Dabei wird das Prinzip der Wiederholung und Variation als Werkzeug für die Erzeugung von Bewegung und Tiefe genutzt

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Werke von bekannten Op-Art-Künstlern wie bspw. Bridget Riley zu analysieren. Sie reflektieren, wie diese Künstler optische Täuschungen und Wahrnehmungseffekte eingesetzt haben, um den Betrachter zu verblüffen oder zu irritieren
- Sie üben, die Wirkung von Op-Art auf ihre eigene Wahrnehmung zu erkennen und zu hinterfragen. Dabei wird auch thematisiert, wie optische Kunst die Grenzen zwischen Realität und Wahrnehmung verwischen kann
- In Diskussionen reflektieren die Schülerinnen und Schüler, wie Op-Art auf den Betrachter wirkt, welche Emotionen oder Reaktionen sie hervorrufen kann und welche Bedeutung solche Effekte in der Kunst haben. Sie lernen, die Wirkung von Kunst auf die Sinne und das visuelle Erleben zu hinterfragen
- Sie können untersuchen, wie Op-Art in ihrer historischen und kulturellen Kontextualisierung wahrgenommen wurde und wie sie möglicherweise eine Reaktion auf die technologischen oder gesellschaftlichen Veränderungen ihrer Zeit war

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs

Thema	Minuten-Skulptur
--------------	------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Aktion • Interaktion	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Minuten- Skulptur

- Entwickle deine eigene „One-minute-Sculpture“ nach dem Vorbild Erwin Wurms, dokumentiere diese mit einem Foto und gestalte eine Gebrauchsanweisung dazu

Kriterien:

- Klare Gebrauchsanweisung
- Möglichst unauffälliger Hintergrund, vor dem deine Skulptur steht
- Entstehung eines neuen Sinneszusammenhangs durch Zusammenführen von Körper und Gegenstand

Material/Medien:

- Din A4 Papier
- Bleistift
- Gegenstände
- Handy

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Physik
- Deutsch

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Fähigkeit, schnell und spontan zu denken, da die Skulptur in kurzer Zeit entstehen soll. Sie lernen, wie sie mit Alltagsgegenständen und ihrem eigenen Körper als Material arbeiten, um eine künstlerische Aussage zu treffen
- Sie experimentieren mit der Verbindung von Körperbewegungen, -haltungen und verschiedenen Gegenständen, um eine dynamische und ausdrucksstarke Skulptur zu schaffen. Das Bewusstsein für die eigene Körperhaltung und -bewegung wird dabei geschult
- Beim Erstellen der Skulptur lernen die Schülerinnen und Schüler, den Raum mit ihren Körpern und den Gegenständen zu gestalten. Sie verstehen, wie sie den Raum ausfüllen und durch ihre Bewegungen oder Anordnungen eine räumliche Wirkung erzielen können
- In der kurzen Zeit, die ihnen zur Verfügung steht, müssen die Schülerinnen und Schüler Entscheidungen treffen, die das visuelle Gleichgewicht und die ästhetische Wirkung ihrer Skulptur bestimmen. Sie lernen, wie man mit Formen, Proportionen und der Platzierung von Körper und Gegenständen eine überzeugende künstlerische Komposition erstellt

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Skulpturen- insbesondere solche, die mit Körper und Alltagsgegenständen arbeiten- zu analysieren. Sie können sich fragen, welche Botschaft oder Emotion die Skulpturen vermitteln und wie Körper und Material zusammenwirken, um eine Aussage zu treffen
- Sie üben, ihre eigene Körperwahrnehmung zu schärfen und die Wirkung ihres Körpers in der Skulptur zu reflektieren. Ebenso nehmen sie die Skulpturen ihrer Mitschüler wahr, vergleichen deren Konzepte und analysieren, wie sie die Materialien und Körperbewegungen verwendet haben
- In der Auseinandersetzung mit den Arbeiten ihrer Mitschülerinnen und Mitschülern lernen die Schülerinnen und Schüler, konstruktive Kritik zu üben und die künstlerischen Intentionen und die Wirkung der Skulpturen zu hinterfragen. Sie reflektieren, was die Skulpturen über die Beziehung von Körper, Material und Raum aussagen
- Da Minuten-Skulpturen oft als performative oder Konzeptkunst verstanden werden, entwickeln die Schülerinnen und Schüler ein tieferes Verständnis für diese Kunstform. Sie lernen, dass nicht nur das fertige Kunstwerk zählt, sondern auch der Prozess und die Intention dahinter

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der Werke in der Klasse und dem Schulgebäude

Thema	Aktionskunst
-------	--------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Aktion • Interaktion	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Wo stehst du?

- Position beziehen durch Aktionskunst
- Gestaltung einer persönlichen Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren

Kriterien:

- Kunstwerke in performativer Darstellungsform von Künstlern wie Christoph Schlingensiefel oder Wolfgang Flatz werden thematisiert
- Pantomimische Darstellung von Gefühlen/Charakteren

Material/Medien:

- Variabel je nach Intention

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Deutsch
- Geschichte
- Religion
- Politik

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln die Fähigkeit, Kunstwerke zu erschaffen, die auf Bewegung, Performance und Zeit basieren. Sie lernen Konzepte zu entwickeln, bei denen der Akt der Darbietung selbst das Kunstwerk ist, bspw. in Form von Videoaufzeichnungen
- Sie experimentieren mit dem eigenen Körper als Kunstwerk und lernen, wie sie ihn in einem Raum positionieren und bewegen können, um visuelle oder symbolische Aussagen zu erzeugen. Die bewusste Gestaltung des Raumes sowie die Interaktion mit der Umgebung werden in die Kunst integriert
- Je nach Konzept können sie auch unterschiedliche Medien wie Video, Audio oder digitale Medien verwenden, um ihre Performance zu dokumentieren oder interaktiv zu gestalten. Die Materialwahl ist dabei oft von Bedeutung, um die Botschaft oder das Thema der Performance zu unterstützen
- Sie erlernen verschiedene Techniken der performativen Kunst, sei es durch Bewegung, Sprache, Mimik, Improvisation oder ritualisierte Handlungen. Sie üben, wie man Emotionen oder gesellschaftliche Themen durch die eigene Körperlichkeit und Präsenz ausdrücken kann
- Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit dem Aspekt der zeitlichen Begrenzung auseinander, da Performances oft nur einen bestimmten Zeitraum dauern. Sie lernen, ihre Ideen in der gegebenen Zeit zu entwickeln und durchzuführen

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler lernen, Performances und andere dynamische Kunstformen zu analysieren, um zu verstehen, wie Künstler durch Bewegungen, Sprache, Gesten und Interaktionen mit dem Publikum eine Botschaft vermitteln. Sie reflektieren über die Bedeutung von Zeit, Raum und Körpersprache in der Kunst
- Beim Betrachten von Performances- sowohl eigenen als auch den Arbeiten der Mitschülerinnen und Mitschülern, lernen die Schüler, die Bedeutung und Wirkung von Performancekunst zu hinterfragen. Welche Emotionen werden ausgelöst? Welche gesellschaftlichen oder politischen Themen werden angesprochen? Welche Absichten verfolgt der Künstler?
- Sie entwickeln ein Bewusstsein für die Reaktion des Publikums auf eine Performance. Sie lernen, dass ihre Darstellungen nicht nur in der Ausführung wichtig sind, sondern auch durch die Wahrnehmung und Interpretation des Publikums bestimmt werden
- Nach der Durchführung einer Performance üben sich die Schülerinnen und Schüler in konstruktiver Kritik und lernen, sowohl positives Feedback zu geben als auch Verbesserungsvorschläge zu machen. Sie reflektieren, wie ihre Arbeiten auf andere wirken und welche Bedeutung ihre eigene Performance im Kontext von Kunstgeschichte oder zeitgenössischen Diskursen hat

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Aufführung in der Klasse/Schule

Thema	Bildanalyse
--------------	--------------------

Inhaltsfeld	Inhaltliche Schwerpunkte	Umfang	Jahrgangsstufe(n)
Bildgestaltung/ Bildkonzepte	• Aktion • Interaktion	6 Unterrichtsstunden	9/10

Konkretisierung: Selbstwahrnehmung-Fremdwahrnehmung

- Eine Annäherung an den Kubismus
- Adjektive mimisch darstellen und fotografieren. Selbstbeklebung vornehmen und dabei mimischen Ausdruck steigern und fotografisch festhalten

Kriterien:

- Kennenlernen von Künstlern des Kubismus
- Bildanalyse
- Aktionskunst, digitale Bildbearbeitung

Material/Medien:

- Ausgedruckte Fotos des eigenen Gesichtsausdrucks
- Fotokamera/Drucker
- Papier/Tesafilm

Bezüge zu nachfolgendem Unterricht:

- Physik
- Geschichte

Kompetenzbereich Produktion:

- Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene kubistische Kunstwerke, die sich mit den Themen Selbst- und Fremdwahrnehmung auseinandersetzen. Sie lernen durch das Zerlegen und Umstrukturieren von Formen eine neue Perspektive auf die Wahrnehmung von Identität zu schaffen
- Sie lernen Bilder digital spielerisch und gezielt zu verfremden

Kompetenzbereich Rezeption:

- Die Schülerinnen und Schüler sollen in der Lage sein, Kunstwerke des Kubismus zu analysieren und zu interpretieren. Sie lernen, wie Kubisten wie Pablo Picasso und Georges Braque die Wahrnehmung von Raum und Perspektive in ihren Arbeiten herausfordern und hinterfragen
- Sie sollen das Konzept der Selbst- und Fremdwahrnehmung durch die Linse des Kubismus verstehen und anwenden

Überprüfungsformat (e):

- Überprüfung anhand eines Kriterienkatalogs
- Ausstellung der fertigen Kunstwerke in der Klasse/Schule