

Fach: Kunst Abteilung 1 Jahrgänge 5 - 7						
Vorhaben:	V1	V2	V3	V4	V5	V6
Thema:	Farbe -Tarnen oder warnen?	Fabelwesen - Den Strukturen auf der Spur	Bewegung - Und Action!	Zeichen - Graffiti und mehr	Architektur - Planen und Bauen	Raum und Reise - „fern sehen“
Inhaltliche Schwerpunkte:	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei: - Gestaltung Farbchamäleon - Eigene Lebens-wirklichkeit - Farbbeziehungen - (Farbverwandschaft /Kontraste) - Farbordnung - Farbhelligkeit (Aufhellen/Abdunkeln) - Farbauftrag 	<ul style="list-style-type: none"> - Grafik: - Frottage durchführen - das tierische Fabelwesenrelief - Konturen und Binnenstrukturen - Ordnungsprinzipien - Plastik: - additives und subtraktives Verfahren 	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei / Grafik: - Menschliche Gefühle und Eigenschaften durch Bewegung im Raum darstellen, benennen, erläutern, bewerten - Daumenkino erstellen - Slinkachu: „little people“ als Vorübung für: - Animation einer Knetfigur erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei / Grafik: - Keith Harring 	<ul style="list-style-type: none"> - Architektur und Bauen: - Perspektiven kennenlernen - Architekturmodelle beschreiben - Wirkung und Funktion erläutern - Bauten aus der Welt/ Europa betrachten - Türme bauen - Brücken bauen 	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei / Grafik: - einfache Raumschaffende Mittel kennenlernen und anwenden - „der ferne Planet“ - „Erträumtes Paradies“ - eine Collage
Fachbegriffe, Formeln:	<ul style="list-style-type: none"> - Kontraste - Primär- und Sekundärfarben - deckend / lasierend 	<ul style="list-style-type: none"> - Ballung - Streuung - Reihung - Symmetrie 	<ul style="list-style-type: none"> - Storyboard 	<ul style="list-style-type: none"> - Piece - Lichtgraffiti - Stenio 	<ul style="list-style-type: none"> - Parallelperspektive 	<ul style="list-style-type: none"> - Überschneidung - Staffelung - Größenabnahme - Farb- und Luftperspektive
Methoden und Medien:	<ul style="list-style-type: none"> - Mischtechniken 		<ul style="list-style-type: none"> - Gruppenarbeit - Stop Motion —> Projektplanerstellung 		<ul style="list-style-type: none"> „Aus alt mach neu“ —> Verpackungen als Arbeitsmaterial 	
Digitale Kompetenzen, Apps:			<ul style="list-style-type: none"> - Stop Motion 			
(Digitale) Leistungsüberprüfung						

Fach: Kunst						
Abteilung 2 (Jahrgänge 8-10)						
Vorhaben:	V1	V2	V3	V4	V5	V6
Thema:	Mensch und Medien- Ich als Star	Kunst im öffentlichen Raum	Perspektive – Raumillusion- Mein Traumwohnraum	Vorbilder/ Nachbilder - Malen wie die Meister	Produktdesign und Objektgestaltung – Meine Marke	Selbstinszenierung - Mein Abschlussbild
Inhaltliche Schwerpunkte/ Kompetenzen:	Bildgestaltung/ Medienkunst: - „Selbstinszenierung im Filmplakat“ - Digitale Fotografien entwerfen, herstellen und nachbearbeiten - analoge und digitale Layouts unter Verwendung von Bildern und Texten entwerfen und realisieren - in einer Gestaltung eine persönliche Position zu einem gesellschaftlichen, politischen oder umweltbezogenen Thema realisieren und differenziert erläutern	Plastik: - Slinkachu- Little People - „Kleine Held*in, groß Tat“ - modellieren von dreidimensionaler, farbiger, menschlicher Heldenfigur - Inszenierung der Heldenfigur im öffentlichen Raum	Grafik: - mit verschiedenen Raumschaffenden Bildmitteln dreidimensionale Objekte und Räume zeichnerisch darstellen - Raumillusion analysieren - Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen analysieren, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen	Grafik: - Künstler steckbrief erstellen - die Wirkung grundlegender Bildmittel (u.a. in den Bereichen Linie, Farbe, Raum, Komposition) erläutern	Grafik/Plastik: - ein Alltagsobjekt hinsichtlich der praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion im Sinne von Produktdesign entwerfen und realisieren - mit Hilfe von Skizzen aufgabenbezogene Konzepte entwerfen und daraus Gestaltungen entwickeln „Mein Logo für unser 10er Abschluss Shirt“	Malerei: - Eine geeignete Form der Aktionskunst konzipieren, um die eigene Position zum Ausdruck zu bringen - Ausdruck steigernde und verfremdende Verfahren
Fachbegriffe:	- Filmtitel/-untertitel - Slogan - Genre - Greenscreen - Inszenierung - Requisite	- Modellieren - Montieren - Skulptieren - Proportion - Konkav/Konvex	- Zentralperspektive/ Fluchtpunktperspektive - Raumschaffende Mittel - Parallelperspektive - Skizzieren, Collagieren, Schraffur	- kombinieren - variieren - Abstraktion - Komposition	- Logo - Design - Ästhetik - Pragmatik	-Tontrennung
Methoden und Medien:	-Fotobearbeitung mit Hilfe einer App	-Fotografie -Modellieren	-Digitales Collagieren mithilfe einer App	-Lapbook	-Präsentation -Mind Map	-Rasterzeichnung
Digitale Kompetenzen, Apps:	- Photopea - GoodNotes, - Keynote, Pixabay, IMovie	- GoodNotes - Photopea	- GoodNotes - Pixabay		- GoodNotes - Keynote	- GoodNotes - Photopea

Fach: Kunst EF			
Vorhaben:	V1	V2	V3 (fakultativ)
Thema:	Natur – Grafische Stimmungslandschaft	Natur/Figur – Expressive, abstrakte Malerei	Menschliche Figur – Plastisch-figurative Darstellung in Aktion
Inhaltliche Schwerpunkte	Grafische Studien von Naturmotiven (Bäume, Wolken, Berge, Vier Elemente...) - von der naturalistischen zur expressiven Darstellung (– auch, um für die Schönheit der Natur zu sensibilisieren → Naturschutzgedanke)	Abstrakte Malerei nach Musik (– neue Formen individuellen Ausdrucks erproben: Schüler*innen visualisieren Lieder, die persönliche Bedeutung haben, in Farben und Formen) und/oder expressive Darstellung von Tänzer*innen	Plastische (ggf. animierte) Darstellung von (Anti-) Helden (– hier auch Portrait von Naturschützer*innen, Politiker*innen, queeren/schwarzen/feministischen/... Persönlichkeiten denkbar)
(Sprachlern-) Kompetenz:	<p>Schüler*innen erproben und beurteilen Ausdrucksqualitäten 2-dimensionaler Bildgestaltung unter Anwendung linearer, flächenhafter und raumillusionärer Bildmittel; sie realisieren auf Grundlage dessen Bilder zu komplexen Problemstellungen und reflektieren das Ergebnis ihrer Gestaltung im Abgleich zu ihren Gestaltungsabsichten. (=Produktion)</p> <p>Schüler*innen notieren ihren 1. Eindruck von Bildern mit Hilfe eines Percepts und veranschaulichen ihre Bildzugänge mittels praktisch-rezeptiver Analyseverfahren in Grundzügen – z.B. bezogen auf vorhandene oder gedachte Linien und Formen. (= Rezeption)</p> <p>Fachbegriffe: Zeichenmittel, Bildgrund, Schraffur, Komposition, Percept</p>	<p>Schüler*innen erproben und beurteilen Ausdrucksqualitäten unter differenzierter Anwendung und Kombination von Farbe und Farbauftrag als Bildmittel und realisieren auf Grundlage dessen abstrakte sowie expressive Malereien, die sie in Abgleich zu den eigenen Gestaltungsabsichten reflektieren. (=Produktion)</p> <p>Schüler*innen beschreiben strukturiert den wesentlichen sichtbaren Bildbestand sowie die Mittel der farbigen Gestaltung und deren spezifischen Ausdrucksqualitäten im Bild. (= Rezeption)</p> <p>Fachbegriffe: Abstraktion, expressiv, Duktus, lasierend, opak, Rhythmus</p>	<p>Schüler*innen erproben und beurteilen Ausdrucksqualitäten plastischer Bildgestaltung, sie realisieren Bildwirkungen unter absichtsvollen Einsatz von Materialien, Medien, Techniken, Verfahren, Werkzeugen und Bezügen; sie erstellen auf Grundlage dessen einen eigenen Trickfilm unter Einsatz der zuvor modellierten plastischen Figur und reflektieren das Ergebnis im Abgleich zu den Gestaltungsabsichten. (=Produktion)</p> <p>Fachbegriffe: Plastik <—> Skulptur, Proportionen, Mimik, Gestik, Interaktion</p>

Texte und Medien:	Katalog- und Homepage-Texte zu den Künstler*innen der Abi-Obligatorik, (Auszüge aus) Künstler*innen-Biographien (als Buch/Film), Lernvideos (z.B. von Artlist Travel für Bild-Produktion oder Frau Schimpf für Bild-Rezeption), digitale Ausstellungen, Künstler*innen-Interviews online		
Digitale Kompetenzen, Apps:	Padlet als Bildspeicher und Austauschmedium für gegenseitiges Feedback etc. nutzen	Digitale Lernplakate zu einer Wahlfarbe erstellen, digitale analytische Skizzen mit Book Creator erstellen	Stop Motion Studio, CapCut, iMovie Und Garage Band etc. zur Erstellung eines eigenen Trickfilms nutzen, ggf. Grundlage der Bildbearbeitung mit Photopia
Klausur, Aufgabenart:	Aufgabenart I: Gestalterische Klausur mit schriftlicher Erläuterung – Thema: Stimmungslandschaft	Aufgabenart I: Gestalterische Klausur mit schriftlicher Erläuterung – Thema: Malen nach Musik	Aufgabenart II: Werkuntersuchung mit Percept, 1. Eindruck, Werkdaten, Werkbeschreibung, Analyse und Interpretation