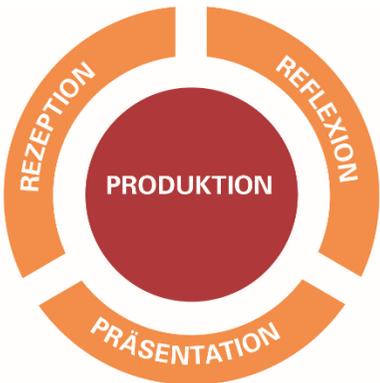
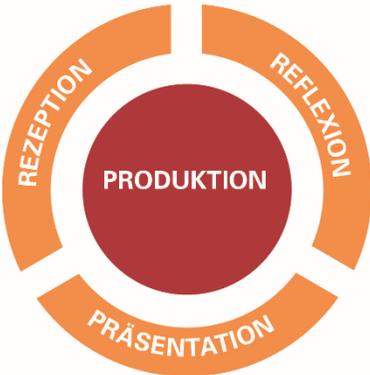


Bildende Kunst – Klasse 5

Grafik – Spuren auf Papier			
ca. 8 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder wahrnehmen und beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und beurteilen • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren • Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unter der Lupe/ dem Mikroskop • Total verrückter Kopfschmuck • Fantastische Figur entdeckt • Achtung Ergänzung • Seifenschaum Streuung/ Ballung 	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p>

	<p>darstellen</p> <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden • mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen • Raumbeziehungen (z.B. Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (z.B. 	<p><i>Entwicklung von Figur-Grund-Beziehungen durch die Anwendung von grafischen Gestaltungsmitteln</i></p> <p><i>mit verschiedenen Materialien und Zeichenwerkzeugen experimentieren</i></p> <p><i>in der Bildfläche Raumillusionen schaffen und räumliche Lagebeziehungen erproben und darstellen</i></p>	<p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p> <p><i>auch selbstgebaute Werkzeuge</i></p>
--	---	--	--

	<p>Reihung, Streuung, Ballung, als form- und strukturbildende Mittel) darstellen</p> <ul style="list-style-type: none">• gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)	<p>grafische Gestaltungselemente wahrnehmen und reflektieren</p>	<p><i>Mögliche Weiterführung: „Was die Linie alles kann!“ Bewegungsspuren</i></p>
--	---	---	---

Grafik – Vom Zufall gelenkt			
ca. 8 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> • gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klecksbilder • Seltsame Pflanzen • Heuschrecke im Gras • Schlangenknäuel • Der traurige Drache • Collage- Frottage • Kaktus im Topf <p>Zufallsverfahren anwenden und Ergebnisse als Gestaltungselemente wahrnehmen, reflektieren und</p>	<p><i>Zum Beispiel:</i></p> <p><i>Frottage, Monotypie, Decalcomanie, Grattage, Pappsgraffito</i></p>

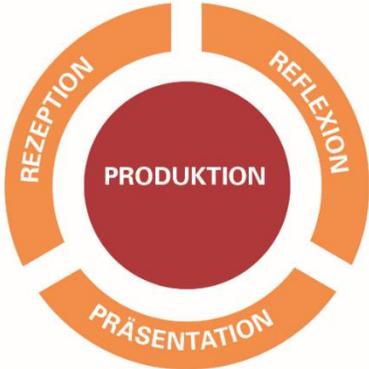
	Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)	zur Weiterverarbeitung nutzen, aus- und umdeuten verschiedene grafische Mittel einsetzen	<i>Mögliche Weiterführung: in Druckverfahren anwenden Kombination mit Schrift</i>
--	--	---	---

	Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)		<i>Mögliche Weiterführung: Grafik, experimentelles Drucken Medien, Fotografie – Farbe in Natur und gestalteter Umwelt</i>
--	--	--	---

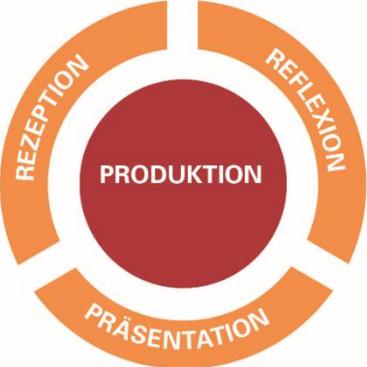
	<p>Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen</p> <ul style="list-style-type: none">• Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen	<p><i>unterschiedlicher Farbauftrag</i></p> <p><i>Komposition von Farbe auf der Fläche</i></p>	<p><i>Mögliche Weiterführung: Malerei, Polychromie Architektur, Farbe im Raum, monochrome Farbräume</i></p>
--	---	--	---

Plastik – knicken, rollen, kleben, formen ca. 8 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	Bild <ul style="list-style-type: none"> • Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen • Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen 	Mögliche Umsetzung/ Themen: <ul style="list-style-type: none"> • Unbekannte Flugobjekte verwandeln, erfinden, verfremden • Figuren aus Blech und Papier • Eine fantastische Welt-Plastiken von Jean Dubuffet • Upcycling • Figuren aus Ton 	<i>plastische Bildwerke aus Kunst und Alltagskultur</i>

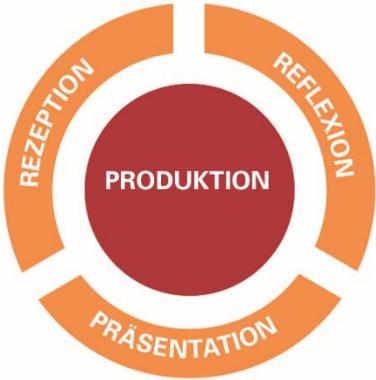
	<p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> • elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen • verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend) 	<p><i>Materialeigenschaften im Hinblick auf plastische Gestaltung erproben und deren Wirkung untersuchen</i></p> <p><i>tektonische Schwierigkeiten erkennen und geeignete Verfahren zur Lösung erproben</i></p> <p><i>plastische Ausformung Oberflächengestaltung</i></p>	<p><i>Elementare Bearbeitungsformen: ziehen, stauchen, kneten, rollen, falten, schichten, drücken, wölben, aushöhlen ...</i></p>
--	--	--	--

<h2 style="text-align: center;">Architektur – Konstruiert und aufgebaut</h2> <p style="text-align: center;">ca. 8 Std.</p>			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, diese vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten • sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bauen mit Fundstücken-Landart • Kandinsky dreidimensional • Um Mitternacht im roten Haus • Baumgeister • Fundstücke • Türme aus Abfall • Besucher vom Waldplaneten 	<p><i>Raumerfahrungen in und außerhalb der Schule</i></p> <p><i>reale Erfahrung durch Begehung</i></p> <p><i>bewegliche Raumgrenzen</i></p> <p><i>Durchdringung von Außen- und Innenraum</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p>

	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen	<p><i>mit verschiedenen plastischen Materialien Raum erzeugen und deren Wirkung reflektieren</i></p> <p><i>verschiedene Raumgefüge kennen lernen und reflektieren</i></p>	
--	--	---	--

<h2 style="margin: 0;">Medien – Fotoportrait</h2> <p style="margin: 0;">ca. 4 Std.</p>			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (zum Beispiel Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Medienrecherche Setz dich in Szene Personen- Portraits in Ruhe und Bewegung <p>mit unterschiedlichen Kamerastandpunkten</p> <p>Bewegungsunschärfe</p> <p>Bewegungsschärfe</p>	<p><i>Digital- oder Handykamera</i></p> <p><i>auf Augenhöhe, aus Frosch-, Vogelperspektive</i></p> <p><i>bewegtes Modell, stehende Kamera und umgekehrt</i></p>

			<p><i>bewegtes Modell und mitgezogene Kamera</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: digitale Animation</i></p>
--	--	--	---

Aktion – Puppenspiel			
ca. 8 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Ergänzende Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und anwenden <p>Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- 	<p><i>Mögliche Umsetzung/ Themen:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Formfindung und Gestaltung einer Figur Bewegliche Spielfigur-Stabpuppe Der Ritter und sein Pferd <p><i>mit der Figur Szenen entwickeln</i></p>	<p><i>Umsetzung der Zeichnung in eine zweidimensionale Figur</i></p>

	<p>und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen</p> <p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder wahrnehmen und ausführlich beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erfahren und benennen 	<p>mit Sprache, Licht und Klängen ausgestalten</p> <p>die gespielten Szenen besprechen und ihre Wirkung beschreiben</p> <p>Präsentation</p>	<p><i>in Partner- oder Gruppenarbeit mit den Figuren interagieren</i></p> <p><i>vorgegebene oder erfundene Geschichten spielen</i></p> <p><i>Zum Beispiel:</i></p> <p><i>Aufführung in der Klasse, Schule</i></p>
--	---	--	---