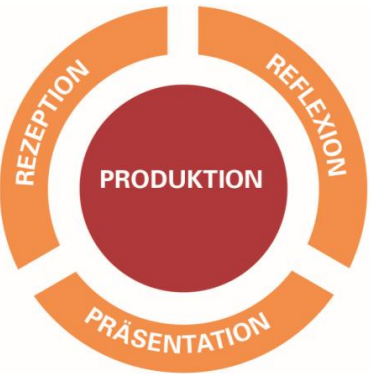
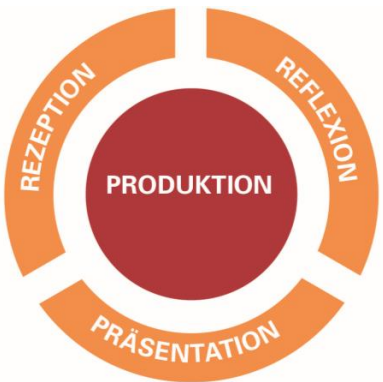


Bildende Kunst – Klasse 6

Grafik – Schrift			
ca. 6 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"> • Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen • gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge) 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vom Bild zur Schrift • Die Umrisslinie- der Flötenspieler • Der Buchstabenfresser • Buchstabenakrobaten • Wortbilder • Meine Schmuckinitialen • Das geschriebene Nichts <p>Schrift wahrnehmen</p> <p>Gestaltungselemente der Schrift wahrnehmen und reflektieren</p> <p>mit verschiedenen Mitteln Schrift als Gestaltungsmittel erproben</p>	<p><i>Schrift in Kunst und Alltag</i></p> <p><i>Historische Entwicklung</i></p> <p><i>Beispiele aus verschiedenen Kulturen</i></p> <p><i>Geheimschrift</i></p> <p><i>Erfinden einer eigenen Schrift</i></p> <p><i>freie Bildgestaltung mit Schrift</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung:</i></p> <p><i>Druckverfahren</i></p> <p><i>Collage</i></p> <p><i>serielles Arbeiten</i></p> <p><i>Einsatz von digitalen Medien</i></p>

Grafik – Druckwerkstatt

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"> • elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (zum Beispiel Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck) • mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen • Raumbeziehungen (zum Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen darstellen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drucken mit eigenen Stempeln • Fundsachen • Gedruckte Besonderheiten • Fast alles Pappe- Druckstücke aus eigenen Materialien • Autorennen • Auf dem Meer • Blumenwiese • Gebirge -Tapetendruck/ Collage <p>Erzeugung von räumlicher Wirkung mit einfachen Mitteln</p>	<p><i>Hochdruck, Pappdruck</i> <i>Schablonendruck, Styropordruck, Polystyrolruck</i></p> <p><i>Einzel- oder Gruppenarbeit</i></p>

Malerei – Ausdrucksfarbe

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 ausführlich beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen • Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren • Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und darstellen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbe wahrnehmen und reflektieren • Farbe macht Stimmung • Farben in der Erinnerung • Besuch im Garten von Paul Klee • Malen wie Andy Warhol • Blumenwiese • Ein König aus Afrika • Farbspuren • Wolkendrachen • Gewitter über der Stadt • Leicht wie eine Feder • Das kleine Rot versteckt sich 	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p> <p><i>Kalt-Warm-Kontrast</i> <i>Komplementärkontrast</i> <i>Qualitäts- und Quantitätskontrast</i> <i>Hell-Dunkel-Kontrast</i></p>

	<p>Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> • grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen • Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen <p>Grafik</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>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe und Farbkontrasten</p> <p>Steigerung des Ausdrucks durch Farbkontraste</p> <p>Entwickeln einer Bildkomposition</p>	<p><i>Themen aus dem Erlebnisbereich der Schüler/-innen</i></p> <p><i>Mögliche Weiterführung: Aktion, Farbe und Farbwirkung im Spiel</i></p>
--	--	---	--

Malerei – Farbbeziehungen herstellen

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 ausführlich beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen • Bilder im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen • Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und entsprechen darstellen <p>Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <p>Kalt- Warm- Kontrast:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Landschaftsbilder</i> • <i>Mandalas</i> • <i>Heißluftballon</i> <p>Komplementärkontrast:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Hände begegnen sich</i> • <i>Orangina Blau</i> • <i>Fantastische Früchte</i> <p>Farbe- an- sich- Kontrast:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Glücksvogel</i> • <i>Raumschiff vom anderen Planeten</i> • <i>Schirme machen einen Regentag bunt</i> <p>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe und Farbbeziehungen</p>	<p><i>Bilder aus der Kunst und Alltagskultur</i></p> <p><i>lasierend, deckend, pastos</i></p>

	<p>selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkung spielerisch erproben und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none">• grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen• 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:</i> <i>Malerei, Polychromie</i> <i>Architektur, Farbe im Raum, monochrome Farbräume</i></p>
--	--	--	---

Plastik – Figur

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 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 • Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen • Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen: Ausdrucksteigerung durch Typisieren, Hervorheben oder Verfremden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Besucher von Waldplaneten • Bewegliche Spielfigur • Papiertheater • Der Ritter und sein Pferd • Von Bechern und Köpfen • Figur aus Ton • Upcycling 	<p><i>plastische Bildwerke aus Kunst und Alltagskultur</i> <i>Originalplastik in der näheren Umgebung</i></p> <p><i>Gips, Draht, Papier, Pappmaché, Abfall, Holz, Fundstücke, Ton</i></p>

Architektur – Spielerisch Bauen

ca. 12 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 ausführlich beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und begründet beurteilen • Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und benennen <p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen skizzenhaft, modellhaft oder im realen Raum umsetzen • sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Baukästen • Wohnbauten • Behausung für kurze Zeit • Villa Kunterbunt • Riesenhaftes- Elfenzartes • Baumhäuser <p>mit verschiedenen plastischen Materialien modellhaft bauen</p>	<p><i>Architektur und elementares Bauen</i></p> <p><i>Einzel- und Gruppenarbeit</i></p> <p><i>Zum Beispiel:</i></p> <p><i>Ritterburg, Labyrinth, Baumhaus, Turm, Höhle, Hausboot</i></p>

	<p>Wohnformen auseinander- setzen (Funktionen und Möglichkeiten)</p> <ul style="list-style-type: none">• sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen		<p><i>Mögliche Weiterführung: Medien, filmische Inszenierung Aktion, Szenen spielen</i></p>
--	--	--	---

Medien – Beziehungen in Szene setzen

ca. 4 Std.

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"> Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z.B. Zeichentrick, Legetechnik, Stopp-Motion) Das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Medienrecherche Gruppenfotos Inszenierung- Bildausschnitte Freundschaftswand gestalten <p>mit unterschiedlichen Kamerastandpunkten</p> <p>Bewegungsunschärfe 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 – Bilder in Bewegung

ca. 6 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"> Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren Den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Laufen lernen Legetrick- Fotos machen Simon und seine Katze Eine Geschichte in Bildern erzählen Mit Körper, Kleidung, Gestik und Mimik gestalten <p>mit der Figur Szenen entwickeln</p> <p>mit Sprache, Licht und Klängen ausgestalten</p>	<p><i>Umsetzung der Zeichnung in eine zweidimensionale Figur</i></p> <p><i>in Partner- oder Gruppenarbeit mit den Figuren interagieren</i></p> <p><i>vorgegebene oder erfundene Geschichten spielen</i></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><i>die gespielten Szenen besprechen und ihre Wirkung beschreiben</i></p> <p><i>Präsentation</i></p>	<p><i>Zum Beispiel: Aufführung in der Klasse, Schule</i></p>
--	---	--	--

