

Kompetenzraster Sekundarstufe 1 - Kunst Klasse 5/6

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen Klasse 5	Inhaltsbezogene Kompetenzen Klasse 6
	<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 	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln beschreiben • Bilder untersuchen, charakterisieren und zielgerichtet 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 entsprechend darstellen
	<p>Fläche</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 	<p>Fläche</p> <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> • elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert anwenden (z.B. Monotypie, Stempeldruck, Materialdruck)

Die Schülerinnen und Schüler können

Rezeption

1. sich zunehmend offen und kritisch mit eigenen Wahrnehmungen und Deutungen auseinandersetzen

2. Strategien entwickeln, um ihre Wahrnehmungen zu schärfen, ihre Imagination zu vertiefen und ihre Empfindungen differenziert zu äußern

3. sich sachgerecht und wertschätzend mit einem grundlegenden, angemessenen fachsprachlichen Repertoire zu fremden und eigenen Bildern artikulieren

4. Bilder in historischen Zusammenhängen, in Bezug zu gesellschaftlichen Strukturen und in Auseinandersetzung mit anderen Kulturen wahrnehmen, diese einordnen und sie angemessen beurteilen

- 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. Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen
- Gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (z.B. Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)

Malerei

- Verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen
- Grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (z.B. Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen
- Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen

- Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen
- Gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (z.B. Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)
- Aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen

Malerei

- Verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben und gezielt einsetzen
- Grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (z.B. Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen

<p>Reflexion</p> <p>1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen</p> <p>2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten</p> <p>3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln</p> <p>4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren</p> <p>Produktion</p> <p>1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen</p> <p>2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen
	<p>Raum</p> <p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> • elementare plastische Materialien (z.B. Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen • verschiedene Materialeigenschaften (z.B. formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren vielfältig anwenden (z.B. aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend) 	<p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> • in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen nutzen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen • Plastik aus der Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln • elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren
	<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 verändern und gestalten 	<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 Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten) • sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen

<p>3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen</p> <p>4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken</p> <p>Präsentation</p>	<p>Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder gestalten (z.B. Betrachterstandpunkt, Einstellungsgrößen) und weiterverarbeiten 	<p>Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen (z.B. Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion) • das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen
<p>1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen</p> <p>2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen</p> <p>3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen</p> <p>4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken</p>	<p>Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen 	<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