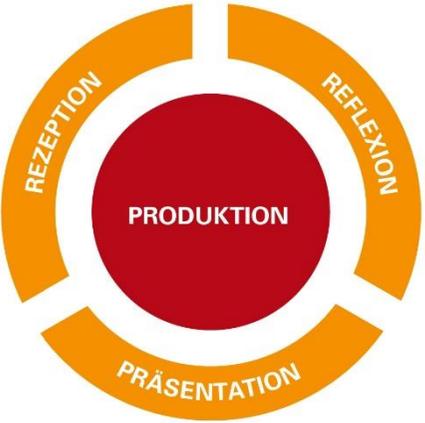


Bildende Kunst – Klasse 10

Fläche – Farbe erleben – mit Farbe gestalten

ca. 10 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden • die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse • für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen <p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Von Farben umzingelt • Landschaften in neuen Fähigkeiten • Über Farben in Bildern sprechen • Schnecken und andere Naturformen • Obstschale • Flaschen, Gläser und Anderes • Farbige Fassungen von Kunstkopien • Farbperspektive • Drucken 	<p>Farbstimmungen im Alltag und in der Kunst; Bezug zur Kunstgeschichte Mit Farbmaterial besondere Wirkungen erzeugen Wirkungen, Beziehungen, Unterschiede Bildvergleich alter Meister Cézanne, Matisse</p> <p>Stillleben</p> <p>Man Ray: Glastränen</p> <p>Raumwirkung durch Farbtemperatur</p> <p>Verwendung unterschiedlicher Papiere und Untergründe</p>

	<p>erkennen und differenziert reflektieren</p> <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none">• vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden• Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen	<p><i>Grafische und malerische Strukturen durch Materialien, Farbauftrag, Farbschichtung</i></p> <p><i>gegenständliche oder ungegenständliche Motive</i></p> <p><i>Bildbeispiele</i></p>	<p>Mögliche Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst GMS</p>
--	--	---	---

Form und Funktion – Produktdesign

ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z. B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell) <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen <p>Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (z. B. Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (z. B. Standort, Ausstellung, Installation) 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes <p>Form und Funktion untersuchen</p> <p>Idee</p> <p>Konzept entwickeln</p> <p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Präsentationsformen entwickeln</p> <p>Bilder und Objekte analysieren und vergleichen</p>	<p>Sammeln von Gegenständen und Objekten</p> <p>Ausstellung</p> <p>Werbekonzept erstellen und medial umsetzen (z.B. Flyer, Plakat, Filmclip, Aktion)</p> <p>z.B. Designklassiker, Kunstobjekte, Kitsch, Anti-Design, Alltagsgegenstände</p>

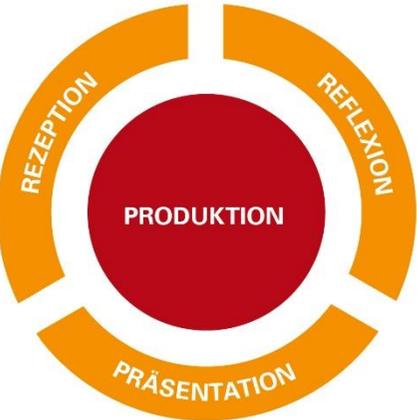
	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren• Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen		<p>Mögliche Weiterführung und Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst GMS</p>
--	---	--	---

Architektur – Architekturmodelle

ca. 12 Std.

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (z. B. Baukörper, Fassade, Material) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (z. B. Skizze, Plan, Modell) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (z. B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie) <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none"> verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <p>Modellbau</p> <ul style="list-style-type: none"> Antikes Gebäude Ungewöhnliches Haus Besondere Raumsituation z.B. Wohnwagen, ausgebauter Eisenbahnwagenabteil, Wohnzelt Hüttenbau Toll Wohnen/ Hausbau Jugendzimmer Fantastische Entwürfe Turmbau <p>Entwicklung eines funktionsorientierten architektonischen Konzeptes</p> <p>Form, Konstruktion und Wirkung untersuchen</p> <p>Idee</p> <p>Konzept entwickeln</p>	<p>mobil, flexibel, ortsgebunden</p> <p>z.B. Skelettbau, Flächentragwerk, Modulbau, organische Architektur</p> <p>Fläche, Raum, Volumen Material, Oberfläche, Licht</p> <p>Bezug zur Kunstgeschichte herstellen Antike, Romantik, Gotik</p>

	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen• Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren• Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)• Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen	<p>Skizzen und Entwürfe erstellen</p> <p>Materialien untersuchen</p> <p>Modell gestalten</p> <p>Raumkonzepte, Architektur untersuchen und vergleichen</p>	
--	---	---	--

Medien			
ca. 9 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Medien</p> <ul style="list-style-type: none"> visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (z. B. Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation) eigene visuelle Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (z. B. Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt) <p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none"> Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern bewusst nutzen 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Politisches Schwarz auf bunt Bild- Text- Kombination Bildvorlagen verändern Kunst träumt Tontrennung- Porträts nach Fotovorlagen <p>Künstlerisch experimentelle und/oder kommerzielle visuelle Medien (z.B. Satzgestaltung/Typografie, Bilderzeugung, Corporate Design, Schnitt, Montage, ...)</p> <p>Übungen zu Inhalt und Form</p> <p>Scribbles (z.B. Illustration, Grafik, Anzeige, Plakat, Layout von Zeitschrift, Zeitung, Webseite)</p> <p>Gestaltung eines selbst konzipierten Medienprodukts (z.B. Printprodukt, filmische Animation)</p>	<p>Grafikdesign, Webdesign, interaktives Design, Fotografie oder Film AIDA-Prinzip</p> <p>kurzfristige Gestaltungsaufgaben oder begleitendes Projekt (z.B. Gestaltung der Abschlussfeier: Plakat, Eintrittskarten, Programmheft, Fotopräsentation)</p> <p>freie, experimentelle, realitäts- oder auftragsbezogene Aufgaben</p> <p>Mögliche Weiterführung und Vertiefung im Profulfach Bildende Kunst GMS</p>

Aktion – Farbspuren			
ca. 9 Std.			
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht	Hinweise, Arbeitsmittel, Organisation, Verweise
Die Schülerinnen und Schüler können			
	<p>Malerei</p> <ul style="list-style-type: none"> die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden <p>Aktion</p> <ul style="list-style-type: none"> intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z. B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst) 	<p>Mögliche Umsetzung/ Themen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Erzeugen von Farbspuren Finden und Erproben eines eigenen Malgeräts Körperbemalung Glühende Häuser im Wasser Die Idylle brechen <p>Systematisches Ausloten der Möglichkeiten des Malgeräts und seiner Spuren (z. B. Duktus, Dynamik, Rhythmus)</p> <p>Planung und Durchführung eines Maldialogs</p> <p>Präsentation der Ergebnisse</p> <p>Gemeinsame Malaktion (ca. 6 Schüler/innen pro Aktion)</p> <p>Bildbeispiele</p>	<p>Materialparcours mit Gegenständen, die verschiedene Spuren erzeugen</p> <p>z. B. Stock, Gartengerät, Putzgerät</p> <p>Schutz, Kosmetik, Ausdruck</p> <p>2-3 Schüler/innen, 1 Farbe pro Person, parallel ablaufende Aktionen</p>

	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Bilder mit geeigneten Mitteln beschreiben, analysieren und interpretieren• Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren• Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)		
--	--	--	--