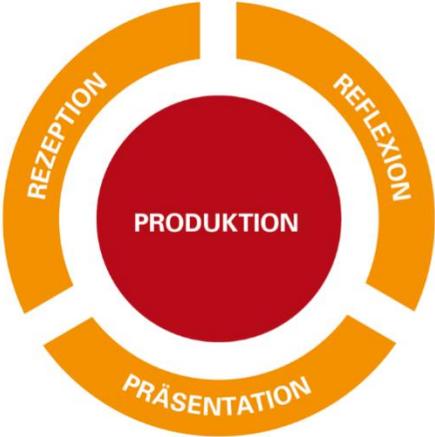


Kompetenzraster Sekundarstufe 1 - Kunst Klasse 10

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen Klasse 5
	<p>Bild</p> <ul style="list-style-type: none">• Bilder mit geeigneten Mitteln differenziert beschreiben, analysieren und interpretieren• Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren• Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, differenziert reflektieren und nutzen• Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen in Beziehung setzen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)
	<p>Fläche</p> <p>Grafik</p> <ul style="list-style-type: none">• vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden• verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen• Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen

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

Malerei

- 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

Raum

Plastik

- 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) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (z.B. Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)

Architektur

- 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)

Reflexion

1. sich fachspezifische Methoden und Verfahren im Umgang mit Bildern aneignen und diese zum Erkenntnisgewinn nutzen
2. ihre bildnerischen Gestaltungs- und Arbeitsprozesse beschreiben, diese hinterfragen und bewerten
3. verbale, bildhafte und handelnde Problemlösestrategien entwickeln
4. zunehmend konstruktiv und kontrovers über Bilder und bildnerische Prozesse diskutieren

Produktion

1. unterschiedliche Präsentationsformen nutzen
2. verschiedene Methoden, Medien und Sozialformen einsetzen, um ihre Gestaltungs- und Arbeitsergebnisse zu zeigen, darzustellen, vorzuführen oder auszustellen
3. mit bild- und medienrechtlichen Bestimmungen bewusst umgehen
4. sich bei Ausstellungen, künstlerischen Projekten, Wettbewerben oder Kooperationen in und außerhalb der Schule einbringen und mitwirken

Zeit

- 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)

Aktion

- intermediale Aktionsformen entwickeln
- sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (z.B. Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)