



Kompetenzen <small>je nach Thema, Aufgabenstellung und Differenzierungsgrad</small>	Inhalte/Arbeitsfelder		Methoden/Aufgaben – Differenzierung*	Leistungsüberprüfung*
Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Ich und meine Welt	② Grafik ④ Plastik/Installation ⑤ Performative Kunst ⑥ Medienkunst ⑨ Kommunikationsdesign	- Kinderporträts aus verschiedenen Epochen betrachten und besprechen (Placemat und/oder Denkblasen) -> im Anschluss: Selbstinszenierung mit Gegenstand/Gegenständen (Foto) -> One Minute Sculptures nach Erwin Wurm (Fotobearbeitung)	Prozess Produkt Präsentation Selbst-/Fremdbeurteilung
		① Zeichnen ② Grafik ③ Malerei	- Mein Schulweg als Leporello (Mischtechnik) - Itzehoe von oben passendes Künstlerbeispiel zum Thema „Mapping“	
		④ Plastik/Installation ⑨ Kommunikationsdesign	- Meine Kindheit im Kasten -> Spuren suchen, arrangieren, sortieren, ausstellen und präsentieren (Guckkasten) - Mach dieses Buch fertig	
Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Farbe in Theorie & Praxis	② Grafik ③ Malerei	Farblehre: Farbkreis, Primär- + Sekundärfarben, Farbwirkung, Farbmischung, Farbbezeichnungen, Farbkontraste, farbiges Grau, warme und kalte Farben Maltechniken: Deckender und lasierender Farbauftrag, Mischen, Aufhellen, Trüben Umgang mit unterschiedlichen Farben und Werkzeugen Raumorganisation/-komposition: Überschneidung, Ballung, Reihung, Streuung Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion, gestalterischer Einsatz, Mischtechniken (Farbenchallenge, Farbkarte, Farben herstellen, Ein Tier ist anders - Moosgummitempel, Eisengel & Feuerengel malen, Aquarelllandschaft, Verfremdung, Bildausschnitt weitermalen, Selbstportraits, Zufallsverfahren, ...)	Prozess Produkt
		① Zeichnen ② Grafik ③ Malerei ⑥ Medienkunst	Theorie/Praxis: Farben und Gefühle (abstraktes Bild betrachten/Gefühle äußern - abstrakte „Stimmungs-karte“ malen/erstellen - Mein Stimmungsbild = Fotom-/übermalung - Stationsarbeit zu „Der Schrei“ von Edvard Munch, Bildbetrachtung) Einfacher Bildaufbau – Gestaltungselemente (Kunst aufräumen)	
Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Alles gezeichnet: Linien, Formen, Muster	① Zeichnen ② Grafik ③ Malerei	Zeichnerische Techniken: Bleistift, Kreide, Feder, Fineliner, ... („Die große Kunst des Zeichnens für kleine Leute“, Zeichenbuch /Zeichen-training, Skizzieren, ...) Entwicklung von Ideen und adäquates Umsetzen mittels grafischer Techniken	Prozess Produkt

			Grafische Gestaltungsprinzipien: Ballung, Streuung, Schraffur, Strukturen, ... (Was eine Linie alles kann, Muster, Zentangle, Insekten, Bildbetrachtung, ...) Einfacher Bildaufbau – Gestaltungselemente	
Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Wir machen Druck	② Grafik	Drucktechniken erproben (Hoch-/Tiefdruck – Materialdruck – Siebdruck – Decalomanie)	Prozess Produkt
Verwenden Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	Skulptur Plastik Installation	④ Plastik/Installation ⑤ Performative Kunst ⑥ Medienkunst	Papiertechniken: Sicherer Umgang mit Werkzeugen Schere und Cutter (Pop-Up-Weihnachtskarte) Wahrnehmung und Herstellung von Plastizität (von 2D zu 3D, Arbeiten mit Kleister und Ton, ...) Gestaltungsprozesse organisieren und planen Stabile Konstruktionen, Installationen, Fotos zu einem Begriff (Fotos in Anlehnung an Slinkachu, ...)	Prozess Produkt

*Ergänzungen

Leistungsbeurteilung

Die Leistungsbeurteilung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf Grundlage vorher vermittelter und geübter Inhalte und Techniken. Berücksichtigt werden u. a. Aufgabenstellung (vorgegebener Rahmen), Gestaltungsmerkmale, Ideenentwicklung, Kreativität, Sorgfalt, Ausdauer, Problemlösung, Gestaltungsprozess und Ergebnis, Anwendung von Technik, Werkzeug und Material, Beteiligung an Reflektionsphasen, Kritikfähigkeit und Lernfortschritt.

Differenzierung

Lösungen und Ergebnisse können auf unterschiedlichem Lernweg erreicht werden. Gestaltungsvorgaben können mit unterschiedlicher Schwerpunktsetzung auf unterschiedlichem Niveau umgesetzt werden.

Individualisierung erfolgt durch Wahlmöglichkeiten, variierende Arbeitszeit, Unterstützung, Hilfestellung, ...

Förderung erfolgt durch Erweiterung der Aufgabe (Komplexität, Eigenständigkeit, Kriterien- und Zielorientiertheit, Reflektion, Beurteilen, Begründen, Interpretieren, ...) selbstständige Problem-lösung, vertiefende Arbeit durch Zusatzaufgaben, ...

Integrierte Fachbereiche und Curriculum Berufsorientierung für das Fach KUNST

BO-Kompetenzen: SE = Selbstkompetenz, SO = Sozialkompetenz, ME = Methodenkompetenz, FA = Fachkompetenz

Im Kunstunterricht werden zentrale fachübergreifende Kompetenzen geschult, die zur Persönlichkeitsentwicklung beitragen und damit Grundlage für nahezu alle Berufsfelder sind: das vernetzte Denken (ME), die Fähigkeit zur Selbst- und Fremdrelexion (SE), das Planen, Skizzieren und Umsetzen komplexer Projekte (ME/FA), das Ausprobieren und Experimentieren (ME), das Einnehmen von neuen und unbekannten Blickwinkeln (SE), das genaue Hinsehen im einfachen und übertragenen Sinne (FA/ME).

Themen Aspekte BO-Kompetenzen:

Rund um Farbe: Farbmischung, -wirkung in der Umwelt und bildnerische Zusammenhänge; FA: Differenziertes Betrachten, Benennen und Kategorisieren von Farbnuancen und Farbwirkungen; SE: Ausdruck von Gefühlen und Stimmungen durch Farbe; BO: Grundlagenwissen für alle gestalterischen Berufe, z.B. im Bereich Medien, Design;

Oberflächen und Texturen: Experimenteller Umgang mit Strukturen, Ausbau haptischer Fähigkeiten, Umsetzung in ästhetischen Zusammenhängen; ME: Umgang mit experimentellen Arbeiten; SE: Erweiterung der differenzierten Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeit; FA: Strukturzeichnung, Drucktechnik;

Fotografie/Bildbearbeitung: Einfache Formen der digitalen Bildbearbeitung; Verfremdung und Umgestaltung eines eigenen Bildes mit Hilfe von Bildbearbeitungssoftware;

BO: Grundlagen bzw. Kennenlernen von Bildbearbeitungssoftware und dessen Möglichkeiten für den Beruf des Designers/Mediengestalters; SO: Bilder lesen lernen, sich zurechtfinden in einer medial geprägten Gesellschaft, Wirkungsweisen von retuschierten Bildwelten verstehen;