

Klasse 5 (1 Halbjahr)

Unterrichtsvorhaben der Klassen 5 und 6 können getauscht werden, wenn gewährleistet ist, dass die für Klasse 5 und 6 vorgesehenen Kompetenzen am Ende der Klasse 6 erreicht werden.

Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
Wechselwirkungen von Farben in inhaltlichen und kompositorischen Bildzusammenhängen	Farbe	Farbrätsel Farbkontraste (Kalte und warme Farben z.B. Kampf von Gut und Böse) <ul style="list-style-type: none"> • Komplementärkontraste, • Qualitäts-/ Quantitätskontrast (z. B. „Im Spotlight“) • Kalt-Warm-Kontrast Verblauung, Luftperspektive (z.B. Südseeinsel) Farbverläufe Techniken: <ul style="list-style-type: none"> • Malerei (Wasserfarbe) Vorübungen: <ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten zur Musik • Wahrnehmungsübungen / Assoziieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Paul Gauguin • Emil Nolde • Franz Marc • Wassily Kandinsky • Alexander Calder • Jean Tinguely • Joan Miró • G. Richter, Glasfenster • Paul Klee, Zirkusbilder • Rousseau (Jaguar) 	ÜP1 ÜP2 ÜP3	ÜR1 ÜR2 ÜR3	[MeKo 5.3] <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS analysieren eigene und fremdgestaltete Medien und erkennen die subjektiven Anteile in Rezeptionsprozessen. • Die SuS nutzen die Ergebnisse für die eigene Identitätsbildung und Realitätswahrnehmung durch die Bewusstmachung der Bedingtheit von gestalteten Phänomenen. 	
				FoP3	FoR2 FoR4		
Frottage oder Materialdruck als experimentelle Techniken; Welten und Geschichten (druck-)graphisch finden und erfinden	Form/ Material/ Bildstrategie	Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> • Abreibübungen, • Zusammenfügen/Collagieren von Fragmenten zu einer neuen Bildeinheit (Fabelwesen), • Tierdarstellung, • Druckexperimente, untersch. Druckstöcke Techniken: <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnung (Bleistift, Fineliner, evtl. Feder) • Frottage • Materialdruckverfahren • Schriftbilder gestalten Vorübungen: <ul style="list-style-type: none"> • Ausschnitt aus Albrecht Dürers <i>Rhinozeros</i> weiterzeichnen • Unterschiedliche Strukturen zeichnen/nachempfinden • Haptischer Zugang: Texturen fühlen und zeichnen 	<ul style="list-style-type: none"> • Max Ernst (Histoire naturelle), • Albrecht Dürer: <i>Rhinozeros</i> • Merian: Fabelwesen und Tierdarstellungen 	ÜP1 ÜP2 ÜP3	ÜR1 ÜR2 ÜR3	[MeKo 5.3] <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS analysieren eigene und fremdgestaltete Medien und erkennen die subjektiven Anteile in Rezeptionsprozessen. • Die SuS nutzen die Ergebnisse für die eigene Identitätsbildung und Realitätswahrnehmung durch die Bewusstmachung der Bedingtheit von gestalteten Phänomenen. 	Deutsch: Tierbeschreibung Deutsch: Georg Britting „Der Raubritter“ Geschichte Deutsch
				FoP1 FoP4	FoR1		
				MaP1 MaP3 MaP4	MaR1 MaR2 MaR3		
				StP2 StP3	StR2		
					P/SR1		

Klasse 6 (1. Halbjahr)

Unterrichtsvorhaben der Klassen 5 und 6 können getauscht werden, wenn gewährleistet ist, dass die für Klasse 5 und 6 vorgesehenen Kompetenzen am Ende der Klasse 6 erreicht werden.

Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
						Siehe Halbjahr 2	
Form und Raum: Wirkung von Form in zweidimensionalen Kompositionen	Form, Material	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> • Räumliche Darstellungsverfahren: <ul style="list-style-type: none"> ○ Überschneidung ○ Höhenunterschied ○ Größenunterschied • Darstellung von Bewegung (z.B. Zirkus, Disco) <p>Techniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Malerei (z.B. Wasserfarbe) • Zeichnung <p>Vorübungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Legeübungen Komposition (Formen und Farben, Balance) • Teile von Kunstwerken abdecken/ überarbeiten/ neugestalten 	<ul style="list-style-type: none"> • Joan Miró • Alexander Calder • Fischli/Weiß (z.B. <i>Der Lauf der Dinge</i>) • Marcel Duchamp • Alexander Rodtschenko • Man Ray • Walter Ruffler (Papiermaschinen) • Jean Tinguely 	<p>ÜP1 ÜP2 ÜP3</p> <p>FoP2 FoP3 FoP4</p> <p>FaP1 FaP2</p> <p>MaP2 MaP3</p> <p>StP1 StP2 StP3</p>	<p>ÜR1 ÜR2 ÜR3</p> <p>FoR2 FoR3 FoR4</p> <p>FaR2 FaR3</p> <p>MaR2</p> <p>StR1 StR2</p>		
Form und Raum: Wirkung von Form in dreidimensionalen Kompositionen	Form, Material	<ul style="list-style-type: none"> • Kartontheater • Stopptrick-Setbau • Pop-up Karten • Kinetische Objekte (z.B. Mobiles aus Alltagsmaterialien) <p>Techniken</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plastische Verfahren (Karton, Materialmix, Alltagsmaterialien, Draht, Ton) <p>Vorübungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kugel aus Ton „blind“ formen, aushöhlen • Balancieren (körperliche Erfahrungen sammeln und fotografisch festhalten) 					

Klasse 6 (2. Halbjahr)

Unterrichtsvorhaben der Klassen 5 und 6 können getauscht werden, wenn gewährleistet ist, dass die für Klasse 5 und 6 vorgesehenen Kompetenzen am Ende der Klasse 6 erreicht werden.

Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
Bild und Text – Geschichten mit Bildern erzählen	Form, Strategie, Personale/ Sozio- kulturelle Bedingungen	<p>Inhalte</p> <ul style="list-style-type: none"> Comics erfinden und gestalten Fotoromane gestalten Geschichten/Gedichte illustrieren Daumenkinos erstellen Trickfilme erstellen <p>Techniken</p> <ul style="list-style-type: none"> Zeichnung Fotografie Schrift Zeichentricksoftware <p>Vorübungen</p> <ul style="list-style-type: none"> Schriften Gefühlen/Situationen zuordnen (Handschrift, Computerschrift) Elemente des Comics (z.B. Figuren/Typen erfinden, Bewegung darstellen, Zeit darstellen, Hintergrund und Bildraum, Lautmalerei...) Geschichten schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Mittelalterliche Buchmalereien Teppich von Bayeux Giotto Duccio di Buoninsegna Comics Trickfilme Fotoromane 	ÜP1	ÜR1	<p>[MeKo 1.2] [MeKo 6.2]</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS erstellen Animationsphasen auf Papier, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden oder zeichnen direkt in einem Animationsprogramm. Die SuS erstellen Zeichentrickfilme mit räumlichen Darstellungsverfahren. Die SuS erstellen Stop Motion Filme mit unterschiedlichen Materialien, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden. Die SuS wenden Standardfunktionen von Bildbearbeitungs- und Videoprogrammen an. <p>[MeKo 1.3]</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symboleisten, Verzeichnisstruktur). <p>[MeKo 4.1]</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden. Die SuS entwickeln, erstellen und präsentieren ein Medienprodukt (z.B. Comic, Fotoroman, Trickfilm). <p>[MeKo 4.2]</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS erstellen Animationsphasen auf Papier, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden oder zeichnen direkt in einem Animationsprogramm. 	Deutsch: Geschichten schreiben
				ÜP2	ÜR2		
				ÜP3	ÜR3		
				FoP1	FoR1		
				FoP2			
				FaP1			
				MaP1	MaR1		
StP1	StR1 StR2						
P/SP1 P/SP2	P/SR1 P/SR2 P/SR3						

						<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden. • Die SuS erstellen Zeichentrickfilme mit räumlichen Darstellungsverfahren. • Die SuS erstellen Stop Motion-Filme mit unterschiedlichen Materialien, welche im Anschluss digitalisiert und zu Filmen zusammengefügt werden. • Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild-Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel (z.B. Farbe, Schrift, Grafik, Kameraeinstellung etc.) zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden. <p>[MeKo 5.1]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS planen, entwerfen und realisieren eine Bild- Textgeschichte, in der sie erlernte Gestaltungsmittel zielgerichtet für eigene Aussageabsichten anwenden. • Die SuS lernen Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten kennen, z.B. die Bedeutung von (Helden-) Rollen (in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen). <p>[MeKo 5.3]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS analysieren eigene und fremdgestaltete Medien und erkennen die subjektiven Anteile in Rezeptionsprozessen. • Die SuS nutzen die Ergebnisse für die eigene Identitätsbildung und Realitätswahrnehmung durch die Bewusstmachung der Bedingtheit von gestalteten Phänomenen. 	
--	--	--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

Klasse 7, G8 und G9							
Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
<p>Dreidimensionale Verfahren zum Thema Körper:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verfremdung von Körper und Gegenstand <p>-----</p> <p>Grafische Verfahren zum Thema Körper und Gegenstand:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Illustration • Sachzeichnung • Entwurfszeichnung • Skizze • Konstruktionszeichnung 	<p>Form, Material, ggf. Farbe</p> <p>Personale/soziokulturelle Bedingungen</p>	<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Körperhüllen und Abformungen • Kostüm • Exuvien • Stilleben <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftliche Illustration • Kinderbuchillustration • Reiseillustration • Naturalistische Zeichnung <p>Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papier als Werkstoff • Gips, Modelliermassen • Karton • Kleister • Oberflächenbearbeitung und Einfärbung <p>-----</p> <ul style="list-style-type: none"> • Halbtonverfahren • Lineare Zeichnung (Zeichenfeder) • Drucktechniken • Drahtzeichnungen • Zeichnung im Raum <p>Vorübungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bauen von Zeichenhilfen • Stationenlernen „Naturalistisches Zeichnen“ • Normalprojektion 	<ul style="list-style-type: none"> • Christo • Claes Oldenburg • Andreas von Weizsäcker • George Segal • Fischli/Weiss <p>Zeichner:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Albrecht Dürer • Leonardo da Vinci • Merian • Rien Poortvliet • Tomi Ungerer • Max Ernst • Philipp Otto Runge • Ernst Haeckel • ... • Expressionismus • ... 	<p>ÜP1 ÜP2 ÜP3</p> <p>FoP1 FoP2 FoP3 FoP5</p> <p>FaP1 FaP2 FaP3 FaP4</p> <p>MaP1 MaP3</p> <p>StP1 StP3</p> <p>P/SP1 P/SP2 P/SP3 P/SP4</p>	<p>ÜR1 ÜR2 ÜR3</p> <p>FoR1 FoR2 FoR3 FoR4 FoR6</p> <p>FaR1 FaR2 FaR3</p> <p>MaR1 MaR2 MaR3</p> <p>StR2 StR3</p> <p>P/SR1 P/SR2 P/SR3 P/SR4 P/SR5 P/SR6</p>	<p>[MeKo 5.3]</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die SuS analysieren eigene und fremdgestaltete Medien und erkennen die subjektiven Anteile in Rezeptionsprozessen. • Die SuS nutzen die Ergebnisse für die eigene Identitätsbildung und Realitätswahrnehmung durch die Bewusstmachung der Bedingtheit von gestalteten Phänomenen. 	<p>Deutsch Biologie</p>

Klasse 8 (G8: 1 Halbjahr; G9: 2 Halbjahre)

Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
G8/G9 Räumliche Darstellungsverfahren	<ul style="list-style-type: none"> Form Farbe Bildstrategien personale / soziokulturelle Kompetenzen 	Inhalte: <ul style="list-style-type: none"> konstruierte Räume am PC Darstellung von Innenräumen (einfache Möglichkeit: Leerung des Raumes bei Leonardos Abendmahl) Darstellung von Stadtansichten Räume, die perspektivisch richtig, jedoch inhaltlich unreal erscheinen (möglicher Einsatz von Farbe) subjektive Architektureindrücke (Farbeinsatz) Anamorphosen Optische Täuschungen Rot-Blau-Fotografie (3D) Techniken: <ul style="list-style-type: none"> PC verschiedene Zeichentechniken (Bleistift, Kohle, Kreide) Malerei Tape Vorübungen: <ul style="list-style-type: none"> Wiederholung einfacher raumschaffender Mittel Parallelperspektive 	<ul style="list-style-type: none"> Leonardo Hans Peter Reuter Gustave Caillebotte Magritte Salvador Dali Expressionisten Pierre Clement Felice Varini 	ÜP1 ÜP2 ÜP3	ÜR1 ÜR2 ÜR3		Mathematik
				FoP1 FoP2 FoP4 FoP5	FoR1 FoR2 FoR3 FoR4 FoR6		
				FaP1 FaP2 FaP3 FaP4	FaR1 FaR2 FaR3		
				MaP2	MaR1 MaR3		
				StP1	StR2 StR3		
				P/SP1 P/SP2 P/SP3 P/SP4	P/SR2 P/SR3		

Klasse 8 (G8: 1 Halbjahr; G9: 2 Halbjahre)
G9

Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen	Medienkompetenzen	Synergien														
Bewegung: bewegtes Bild, Bilder in Bewegung <ul style="list-style-type: none"> Film, Animation, Videoinstallation, Computeranimation ... Kinetik, Mobiles, Popups, Projektionen ... 	Form, Bildstrategie, ggf. Material	Bilder in Bewegung <ul style="list-style-type: none"> Schnell und Langsam Sportbilder Stopptrick Zootrop Bewegtes Bild/Objekt <ul style="list-style-type: none"> Flugobjekte Erfindungen, Chindogus Maschinen, Apparate Cyborgs Mobilität 	Bilder in Bewegung: <ul style="list-style-type: none"> Marey, Muybridge Duchamp Futurismus Fischinger Bill Viola Objekte in Bewegung <ul style="list-style-type: none"> Leonardo da Vinci Tinguely Calder Albert Hien Rebecca Horn Jeppe Hein 	<table border="1"> <tr> <td colspan="2" data-bbox="1357 379 1653 411">Produktion</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 411 1503 544"> ÜP1 ÜP2 ÜP3 </td> <td data-bbox="1503 411 1653 544"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 544 1503 676"> FoP3 FoP4 FoP5 </td> <td data-bbox="1503 544 1653 676"> FoR1 FoR2 FoR5 FoR6 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 676 1503 799"> FaP2 FaP4 </td> <td data-bbox="1503 676 1653 799"> FaR1 FaR3 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 799 1503 932"> MaP1 MaP2 MaP3 </td> <td data-bbox="1503 799 1653 932"> MaR1 MaR2 MaR3 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 932 1503 1038"> StP1 StP2 </td> <td data-bbox="1503 932 1653 1038"> StR1 StR2 StR3 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="1357 1038 1503 1208"> P/SP1 P/SP3 P/SP4 </td> <td data-bbox="1503 1038 1653 1208"> P/SR4 P/SR5 P/SR6 </td> </tr> </table>	Produktion		ÜP1 ÜP2 ÜP3		FoP3 FoP4 FoP5	FoR1 FoR2 FoR5 FoR6	FaP2 FaP4	FaR1 FaR3	MaP1 MaP2 MaP3	MaR1 MaR2 MaR3	StP1 StP2	StR1 StR2 StR3	P/SP1 P/SP3 P/SP4	P/SR4 P/SR5 P/SR6		Physik Sport
				Produktion																
				ÜP1 ÜP2 ÜP3																
				FoP3 FoP4 FoP5	FoR1 FoR2 FoR5 FoR6															
				FaP2 FaP4	FaR1 FaR3															
				MaP1 MaP2 MaP3	MaR1 MaR2 MaR3															
				StP1 StP2	StR1 StR2 StR3															
P/SP1 P/SP3 P/SP4	P/SR4 P/SR5 P/SR6																			

Klasse 9 (G8: 1 Halbjahr) Klasse 9 (G9: 1 Halbjahr)							
Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
Objekt-Montage Verfremdung von Alltagsgegenständen (in unterschiedlichen Darstellungskonzepten)	Material Form (ggf. Farbe) Bildstrategien Personale/sozio kulturelle Bedingungen	<ul style="list-style-type: none"> Perspektivwechsel Grafische Räume (Kombination zwei- und dreidimensionaler Elemente in einer fotografischen Darstellung) Food Art (Nahrungsmittel als Kartonplastik) Das utopische Bett (Alltagsgegenstand mit neuen Funktionen) Handy-Objekt (Visualisierung unsichtbarer Funktionen) Kartonplastik XXL (Verfremdung eines Alltagsgegenstands durch Größe und Material) Text und Bild-Kombinationen in Werbung, angewandten Bereichen und Kunst <p>Vorübungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Whlg. Perspektive Kompositionsübungen Akkumulationen Objektmontage aus 2 Alltagsgegenständen plus Titel, Fotodokumentation Falttechniken Digitale Bildbearbeitung <p>Gegenstandsdarstellung in unterschiedlichen Kontexten: (Konstruktionszeichnung als Isometrie, „Porträt“ eines Gegenstands, narrative/szenische Darstellung)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Rommert Boonstra Oldenburg, Man Ray, Slinkatchu, Spoerri Klaphek, Fotorealismus, Stillleben, Jan Groover, Illustration/Comic Dada, Bauhaus, Konstruktivismus, Futurismus 	ÜP1	ÜR1		Ggf. in Anbindung an konkrete Veranstaltungen oder visuelle Auftritte der Schule (Veranstaltungsplakate, Karten, Flyer ...)
				ÜP2	ÜR2		
				ÜP3	ÜR3		
				FaP2	FaR1		
				FaP3	FaR2		
				FaP4	FaR3		
FoP2	FoR1						
FoP3	FoR2						
FoP4	FoR3						
FoP5	FoR5						
FoP5	FoR6						
MaP1	MaR1						
MaP2	MaR2						
MaP3	MaR3						
StP1	StR1						
StP2	StR2						
StP4	StR3						
StP5	StR3						
P/S-P1	P/S-R1						
P/S-P2	P/S-R2						
P/S-P3	P/S-R4						
	P/S-R5						
	P/S-R6						

Klasse 10, G9							
Unterrichtsvorhaben	Schwerpunkt	Beispielaufgaben	Beispielkünstler/ -werke	Kompetenzen		Medienkompetenzen	Synergien
				Produktion	Rezeption		
1. Nicht bearbeitetes Thema aus der Klasse 9 (siehe dort)							
2. Ästhetische Forschung	<ul style="list-style-type: none"> Material Bildstrategien personale / soziokulturelle Kompetenzen 	<p>Inhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ästhetische Biografien Spurensuche <p>Techniken:</p> <ul style="list-style-type: none"> eigenständige Auswahl von Techniken Sammeln und ordnen 	<ul style="list-style-type: none"> Arman Boltanski Anna Oppermann Sigrid Sigurdsson Daniel Spoerri 	ÜP1 ÜP2 ÜP3	ÜR1 ÜR2 ÜR3		
				FoP5	FoR2		
				MaP2 MaP3	MaR1 MaR2 MaR3		
				StP1 StP2 StP3 StP4 StP5	StR1 StR2 StR3		
				P/SP1 P/SP2 P/SP3 P/SP4	P/SR1 P/SR2 P/SR3 P/SR4 P/SR5 P/SR6		