

Klasse 5 (ggf. zweistündig, je nach Unterrichtsverteilung)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte/Methode	Eventuelle Aufgabenvorschläge
Verwenden Beschreiben	Zeichnung/ Grafik	<ul style="list-style-type: none"> Selbstdarstellung (Collage/Zeichnung) erste Bezüge zur KuGe (z.B. Arcimboldo) Grundlagen zu Regeln im Kunstraum/Einrichten eines Arbeitsplatzes Querschnittszeichnungen (in Verbindung mit dem Tor zur Urzeit/Brücke, Exkursion) 	<p>malerischer/ zeichnerischer Steckbrief/ Collage</p> <p>Erdschichten/ Vergangenheit abbilden</p>
Gestalten Analysieren	Architektur oder Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> dreidimensionales Bauen technische Zeichnungen/Planzeichnungen 	Zimmer im Karton, Brückenbau, antike Fluggeräte auf Kaffeepapier
eigene Schwerpunktsetzung	Alle Arbeitsfelder	<ul style="list-style-type: none"> gemeinschaftliches Projekt zu einem Thema (auch in der Vorhabenwoche möglich, falls Kunst nicht in Jg. 5 unterrichtet wird) freie Materialwahl 	Märchen, Bühnenbild, Stabfigur, großformatiges Zeichnen/Malen, ein eigenes Spielbrett entwickeln (Gruppenarbeit)
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> individuelle Bewertung mit Bewertungsrastern mündliche Rückmeldung über Leistungsstand 		
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> auf Verwendung der themenspezifischen Fachsprache wird verstärkt geachtet 		
Fördern und fordern (Differenzierung)	<ul style="list-style-type: none"> verstärkt ergebnisoffene Arbeitsaufträge mit Differenzierungsmöglichkeiten nach oben/unten durchgängige Sprachbildung 		
Beiträge zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> kriteriengeleitete digitale Bildersuche, gestützt durch digitale Systeme über und mit Bildern kommunizieren Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in (digitalen) Produkten entwickeln 		
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> Ausstellungen der Schüler*innenarbeiten im Schulgebäude 		

Klasse 6 (zweistündig)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte/Methode	Eventuelle Aufgabenvorschläge
Herstellen Gestalten Beschreiben	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen Farblehre: Farbauftrag, ggf. Farbkreis, Kontraste, Farbmischung, unterschiedliche Techniken usw. • Einrichten eines Arbeitsplatzes 	Paradiesvogel, Monster, Landschaften
Beschreiben Analysieren Wahrnehmen	Zeichnung/Malerei	<ul style="list-style-type: none"> • raumschaffende Mittel (Größen-, Höhenunterschiede, Überschneidung, Reihung, Streuung) • Skizzen und Funktion von Skizzen • Grundlagen Bildbeschreibung (Vorder-/Mittel-/Hintergrund) 	Schlangengrube, Strandtag, Blick in die Arena
Verwenden Gestalten Herstellen Analysieren	Grafik	<ul style="list-style-type: none"> • Frottagen • Materialkunde: Bleistifte (Härtegrade) • erste Grundlagen Bildbeschreibung (Vorder-/Mittel-/Hintergrund) • Skizzen und Funktion von Skizzen 	Tierwesen, Max Ernst fantastische Landschaften
Herstellen Gestalten Beurteilen	Plastik/Installation	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen/Materialkunde Ton als Werkstoff (verschiedene Aufbautechniken) • Einrichten eines Arbeitsplatzes • ggf. plastisches Arbeiten in verschiedenen Techniken 	Monster, Chimären, Tiere, Relief (Ton/Pappmaschee), Masken, Guckkästen
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • schriftlicher Test (max. 20 Min.) als Vorbereitung für schriftl. Leistungsnachweise in Jg. 7. • individuelle Bewertung mit Bewertungsrastern • mündliche Rückmeldung über Leistungsstand 		
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> • auf Verwendung der themenspezifischen Fachsprache wird verstärkt geachtet 		
Fördern und fordern (Differenzierung)	<ul style="list-style-type: none"> • verstärkt ergebnisoffene Arbeitsaufträge mit Differenzierungsmöglichkeiten nach oben/unten • durchgängige Sprachbildung 		
Beiträge zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> • kriteriengeleitete digitale Bildersuche, gestützt durch digitale Systeme über und mit Bildern kommunizieren • Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in (digitalen) Produkten entwickeln 		
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstellungen der Schüler*innenarbeiten im Schulgebäude 		

Klasse 7 (zweistündig)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte/Methoden	Eventuelle Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Analysieren	Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> Perspektive (Parallelperspektive, ggf. Zentralperspektive), Zeichnen eines Raumes/eines Gebäudes/Gegenstandes aus Vogel-, Normal- oder Froschperspektive (ggf. mit <u>einem</u> Fluchtpunkt) Raumwahrnehmung mit Hilfsmitteln (z.B. Plexiglasscheibe, Folie) Plastizität (Schraffuren, Licht und Schatten) 	Mein Traumzimmer, Eine Stadt von oben, Schatzkarten, Kartografieren
Herstellen Gestalten Beurteilen	Grafik	<ul style="list-style-type: none"> Hochdruck: Linolschnitt diverse Druckverfahren (Decalcomanie, Monotypie usw.) 	Herbstwald/Stadt Gemeinschaftsdruck, Buchcover
Verwenden Analysieren	Zeichnung/ Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> textfreies Erzählen oder Typografie 	Graffiti, Namensschriftzug, Comic (Figuren, Sprechblasen)
Herstellen Gestalten Verwenden	Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> Stop-Motion-Film oder Daumenkino Bewegungsdarstellung Bildergänzung zeichnerisch zur Fotografie 	springender Punkt/Kugel, Verwandlung, Fotografie/Ben Heine Bildergänzung
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> Schriftlicher Leistungsnachweis (Klassenarbeit z.B. zum Thema Comic oder Perspektive) individuelle Bewertung mit Bewertungsrastern mündliche Rückmeldung über Leistungsstand 		
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> auf Verwendung der themenspezifischen Fachsprache wird verstärkt geachtet 		
Fördern und fordern (Differenzierung)	<ul style="list-style-type: none"> verstärkt ergebnisoffene Arbeitsaufträge mit Differenzierungsmöglichkeiten nach oben/unten durchgängige Sprachbildung Förderung und Ausbau der Fachsprache 		
Beiträge zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> kriteriengeleitete digitale Bildersuche, gestützt durch digitale Systeme über und mit Bildern kommunizieren, (digitale) Bildersammlungen anlegen und nutzen Nutzung digitaler Software (Stop-Motion-Studio) Recht am eigenen Bild Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln 		
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> Ausstellungen der Schüler*innenarbeiten im Schulgebäude, außerhalb des Schulgebäudes (nach Möglichkeit) z.B. Gestaltung eines Werbeplakats für Schulveranstaltung ggf. Teilnahme an Wettbewerben (z.B. Entwurf HBS-Logo) 		

WPU-II Kunst / Klasse 9 (zweistündig)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte/Methode	Eventuelle Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Gestalten Analysieren	Zeichnung oder Architektur	<ul style="list-style-type: none"> Vertiefung Perspektive (Übereck); Zeichnen mit <u>zwei</u> Fluchtpunkten Vogel-, Frosch- und Normalperspektive 	- Stadtansichten, Modellbau
Analysieren Beschreiben Interpretieren	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> Grundlagen der Bildanalyse (Komposition) Bildausschnitt ergänzen/genauere Bildbetrachtung 	expressionistische Landschaft, Blow-Up, Diorama
Verwenden Gestalten Beurteilen	Grafik/ Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> Stencil-Art/ Graffiti/ Street-Art 	Kunstwerke als Stencil in neuen Kontexten Memes
Verwenden Herstellen Gestalten	Plastik	<ul style="list-style-type: none"> Gips/Abdrücke/Abformungen 	Ggf. Exkursion (z.B. nach NMS oder Kiel)
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> individuelle Bewertung mit Bewertungsrastern mündliche Rückmeldung über Leistungsstand Referat mit Handout 		
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> auf Verwendung der themenspezifischen Fachsprache wird verstärkt geachtet 		
Fördern und fordern (Differenzierung)	<ul style="list-style-type: none"> verstärkt ergebnisoffene Arbeitsaufträge mit Differenzierungsmöglichkeiten nach oben/unten durchgängige Sprachbildung Förderung und Ausbau der Fachsprache 		
Beiträge zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> Nutzung digitaler Software für Bildbearbeitung (Tontrennung mit GIMP) (kritische) digitale Bildrecherche Kommunikative Funktion und Strategien von Medien (Memes) Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln 		
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> Ausstellungen der Schüler*innenarbeiten im Schulgebäude, außerhalb des Schulgebäudes (nach Möglichkeit) ggf. Teilnahme an Wettbewerben 		

WPU II-Kunst / Klasse 10 (zweistündig)

Kompetenzbereiche	Arbeitsfelder	Inhalte/Methode	Eventuelle Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen Analysieren Gestalten	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> • gebaute (Um-)Welt • Statik/Konstruktion erproben (z.B. Skelettbau), Modellbau • auch ggf. Architekturzeichnung 	Turmbau, Traumzimmer/ Traumhaus, Diorama Verkaufsstand
Wahrnehmen Interpretieren Beurteilen	Performance	<ul style="list-style-type: none"> • Hinführung zur performativen Kunst 	
Herstellen Gestalten Beurteilen	Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> • digitale Bildbearbeitung/GIMP • Selbstinszenierung oder narrative Filme/Fotografien 	Mein unmögliches Ich, Slinkachu (Miniaturgeschichten)
Wahrnehmen Analysieren Verwenden	Produktdesign Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> • Alltagsgegenstände • gestaltete Welt • Designfunktionen: symbolisch, ästhetisch, funktional 	Sneaker-Design, Hüte
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • individuelle Bewertung mit Bewertungsrastern • mündliche Rückmeldung über Leistungsstand • Portfolio oder Präsentation zu einem eigenen Projekt 		
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> • auf Verwendung der themenspezifischen Fachsprache wird verstärkt geachtet 		
Fördern und fordern (Differenzierung)	<ul style="list-style-type: none"> • verstärkt ergebnisoffene Arbeitsaufträge mit Differenzierungsmöglichkeiten nach oben/unten • durchgängige Sprachbildung • Förderung und Ausbau der Fachsprache 		
Beiträge zur Medienbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung digitaler Software für Modellbau (z.B. SketchUp) • Video und Foto künstlerisch einsetzen, digitale Gestaltung von Produkten mit Hilfe von Apps, Selbstinszenierung in sozialen Netzwerken (digitale) Bildmanipulationen erkennen und beurteilen • Bewusstsein für die Wirkung von Farben, Formen, Bewegungen und Kontrasten in digitalen Produkten entwickeln 		
Beitrag zum Schulleben	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstellungen der Schüler*innenarbeiten im Schulgebäude, außerhalb des Schulgebäudes (nach Möglichkeit) • ggf. Teilnahme an Wettbewerben 		