

Inhaltsbereiche und Grundlagen	Kerninhalte in den Jahrgängen 5 -10					
	5	6	7	8	9	10
<b>Bild des Menschen</b>		<b>Inszenierung</b> analysieren Fotograf. Gestaltungsmittel, beschreiben, analysieren, vergleichen Formen und Bedeutungen von Porträtfotografien; erstellen inszenierte Porträtfotografien - setzen Mimik, Gestik u. Körpersprache ein, verwenden einfache fotografische Gestaltungsmittel	<b>Figurative Plastik</b> Plastiken / Skulpturen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion; Arbeitsprozess und Ergebnispräsentation			<b>Menschendarstellung</b> Studien zur menschlichen Gestalt; Bild planen und gestalten; Bild entwickeln/verdichten/optimieren; Funktion des Porträts; Analyse/Interpretation
<b>Bild des Raumes</b>	<b>Fantastische Räume</b> Innen- und Außenraum; Grundkonstruktion d. Architektur; beschreiben, vergleichen Materialien / Formen / Ästhetik fantast. Architektur; bauen fantast. Raumgebilde - verwenden untersch. Materialien u. <i>Werkzeuge:</i>		<b>Perspektive I</b> einfache raumschaffende Mittel, Parallelprojektion, Farb- und Luftperspektive		<b>Perspektive II</b> Einsatz linearperspektivischer Verfahren (Zentralperspektive mit einem FP), Räume untersuchen und Wirkungen ableiten; Farb- und Luftperspektive	<b>Gebauter Raum/Architektur</b> Konzept entwickeln und bearbeiten; Arbeitsmodelle; Gestaltungsprinzipien beurteilen; Ausdrucksformen/ Funktionen (Wohnbau,...); Analyse; architektonische Darstellungsverfahren
<b>Bild der Zeit</b>		<b>Bildsequenz</b> erläutern Aufbau u. Gestaltung von Bildsequenzen u. vergleichen, reflektieren die Verknüpfung zwischen Bild u. Text; planen u. gestalten ein Buch / Sequenz / Layout, montieren Bild u. Text, verwenden unterschiedliche Gestaltungsmittel u. <i>Verfahren: z. Bsp. Comic</i>	<b>Fotosequenz</b> fotografische Gestaltungsmittel, einfache Bildbearbeitung, bildsprachliche Mittel in Fotoarbeiten untersuchen; Fotosequenz erstellen (z.B. Fotostory); Statik und Bewegung			<b>Film</b> Kurzfilm/Experimentalfilm/künstlerische Aktion - filmsprachliche Mittel, Storyboard erstellen, Filmmontage; Filmprojekte realisieren / präsentieren / reflektieren Filmsequenzen analysieren u. Wirkung ableiten
<b>Bild der Dinge</b>			<b>Objektdarstellung</b> Darstellung von Dingen nach der Anschauung [vgl. Linie II / Grafik II; Sachzeichnung]		<b>Design (Produktdesign)</b> (grafische) Designaufgabe umsetzen; Zielgruppe, Produkt entwickeln und skizzieren; Findungs-/ Lösungsstrategien; praktische, ästhetische symbolische Funktion (vgl. Linie / Grafik III) <b>Plakat (Grafikdesign)</b> Konzeption von Werbestrategien; Werbekampagnen, Layout	
<b>Grundlagen zu den Kerninhalten</b>						
<b>Farbe / Malerei</b>	<b>Farbe / Malerei I</b> Farbmischungen, Maltechniken, (einfache) Farbkontraste; Farbe als Ausdrucksmittel, Farbordnungen		<b>Farbe / Malerei II</b> (komplexere) Farbkontraste und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Symbol-, Ausdrucksfarbe); Landschaft		<b>Farbe / Malerei III</b> verschiedene Malweisen / Farbkonzepte; Analyse Farbe / Funktion; Anwendung malerischer Mischtechniken, experimentieren; Farbmischungen, Farbkontraste, Farbqualitäten	wiederholende und vertiefende Erarbeitung der Grundlagen
<b>Grafik / Linie</b>	<b>Grafik I / Mischtechnik</b> einfache Drucktechniken und aleatorische Verfahren; erproben, experimentieren	<b>Linie I</b> grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche), Strukturen, Schraffuren, grafische Techniken	<b>Linie II / Grafik II</b> <b>Sachzeichnung</b> -proportional, stofflich, plastisch, Licht und Schatten .... Naturalistisch; <b>Linolschnitt</b> - Hoch-/ Tiefdruck; Druckerzeugnisse untersuchen / herstellen		<b>Linie / Grafik III</b> Scribbles, Skizzenfolgen, farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten; perspektivische Konstruktionen (raumbildende Mittel)	Zusammenschau der bisher erworbenen fachmethodischen Kompetenzen
<b>Komposition</b>	<b>Komposition I</b> Ballung / Streuung / Bildebenen / Formate experimentell erproben	<b>Komposition II</b> Bildelemente nach einfachen Kompositionsprinzipien anordnen; Ordnungsprinzipien kennenlernen	<b>Komposition III</b> kompositorische Prinzipien einsetzen und alternative Kompositionen erproben (z.B: Montage)		<b>Komposition IV</b> Wirkungen von Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung; analysieren, deuten, vergleichen, nachweisen zeichnerischer Kompositionsstrukturen und ihrer Wirkungen	
<b>kunsthistorischer Bezug</b>	Farbe - Werke der Moderne; .... Steinzeit, fantastische Architektur, Ökologische Bauweise	Porträts von Kindern und Jugendlichen	Moderne, frühe Neuzeit, Abstraktion, austral./indische./afrikan. Kunst		Jugendstil, Bauhaus, Industriedesign, Surrealismus, Bsp. aus 17. oder 18. Jh.	Epochenübergreifende Menschendarstellung und Architektur; Beispiele des Filmes (Kurzfilm, Trailer, Werbung,...)
<b>mögliche Fächerübergriffe</b>	Geschichte, Biologie (z.B. Amphibien, Insekten, Grafelder Moor), Deutsch		Deutsch, Religion		Politik, Deutsch (Filmanalyse, ...), Geschichte	Deutsch, Musik, Geschichte

**Ausstellungen /  
Wettbewerbe / ...**

Wettbewerbe je nach Ausschreibung auch schulintern; alle zwei Jahre - Jugend gestaltet; Ausstellungsbesuche je nach Angebot