Inhaltsbereiche			Kerninhalte in den Jahrgäng			
und Grundlagen	5	6	7	8	9	10
Bild des Menschen		Inszenierung analysieren Fotograf. Gestaltungsmittel, beschreiben, analysieren, vergleichen Formen und Bedeutungen von Porträtfotografien; erstellen inszenierte Porträtfotografien - setzen Mimik, Gestik u. Körpersprache ein, verwenden einfache fotografische Gestaltungsmittel	Figurative Plastik Plastiken / Skulpturen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion; Arbeitsprozess und Ergebnispräsentation			Menschdarstellung Studien zur menschlichen Gestalt; Bild planen und gestalten; Bild entwickeln/verdichten/optimieren; Funktion des Porträts; Analyse/Interpretation
Bild des Raumes	Fantastische Räume Innen- und Außenraum; Grundkonstruktion d. Architektur; beschreiben, vergleichen Materialen / Formen / Ästhetik fantast. Architektur; bauen fantast. Raumgebilde - verwenden untersch. Materialien u. Werkzeuge;				Perspektive I-a einfache raumschaffende Mittel Perspektive I-b Farb- und Luftperspektive, Parallelprojektion Perspektive II Einsatz linearperspektiv. Verfahren (Zentralpers-pektive mit einem FP), Räume untersuchen und Wirkungen ableiten	Gebauter Raum/Architektur Konzept entwickeln und bearbeiten; Arbeitsmodelle; Gestaltungsprinzipien beur-teilen; Ausdrucksformen/ Funktionen (Wohnbau,); Analyse; architektonische Darstellungsverfahren
Bild der Zeit		Bildsequenz 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. ~verfahren; z. Bsp. Comic	Fotosequenz fotografische Gestaltungsmittel, einfache Bildbearbeitung, bildsprachliche Mittel in Fotoarbeiten untersuchen; Fotosequenz erstellen (z.B. Fotostory); Statik und Bewegung			Film Kurzfilm/Experimentalfilm/künstleri sche Aktion - filmsprachliche Mittel, Storyboard erstellen, Filmmontage; Filmprojekte realisieren / präsentieren / reflektieren Filmsequenzen analysieren u. Wirkung ableiten
Bild der Dinge			Objektdarstellung Darstellung von Dingen nach der Anschauung [vgl. Linie II / Grafik II; Sachzeichnung]		Design (Produktdesign) (grafische) Designaufgabe umsetzen; Zielgruppe, Produkt entwickeln und skizzieren; Findungs-/ Lösungsstrategien; praktische, ästhetische symbolische Funktion (vgl. Linie / Grafik III) Plakat (Grafikdesign) Konzeption von Werbestrategien; Werbekampagnen, Layout	
		Grund	llagen zu den Kerninhalten			
Farbe / Malerei	Farbe / Malerei I Farbmischungen, Maltechniken, (einfache) Farbkontraste; Farbe als Ausdrucksmittel, Farbordnungen		Farbe / Malerei II (komplexere) Farbkontraste und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Symbol-, Ausdrucksfarbe); Landschaft		Farbe / Malerei III verschiedene Malweisen / Farbkonzepte; Analyse Farbe / Funktion; Anwendung malerischer Mischtechniken, experimentieren; Farbmischungen, Farbkontraste, Farbqualitäten	wiederholende und vertiefende Erarbeitung der Grundlagen
Grafik / Linie	einfache Drucktechniken und aleatorische Verfahren;	Linie I grafische Elemente (Punkt, Linie, Fläche), Strukturen, Schraffuren, grafische Techniken	Linie II / Grafik II Sachzeichnung -proportional, stofflich, plastisch, Licht und Schatten Naturalistisch; Linolschnitt - Hoch-/ Tiefdruck; Druckerzeugnisse untersuchen / herstellen		Linie / Grafik III Scribbles, Skizzenfolgen, farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten; perspektivische Konstruktionen (raumbildende Mittel)	Zusammenschau der bisher erworbenen fachmethodischen Kompetenzen
Komposition	Ballung / Streuung / Bildebenen / Formate experimentell	Komposition II Bildelemente nach einfachen Kompositionsprinzipien anordnen; Ordnungsprinzipien kennenlernen	Komposition III kompositorische Prinzipien einsetzen und alternative Kompositionen erproben (z.B: Montage)		Komposition IV Wirkungen von Kompositionsprinzipien im Prozess der Bildgestaltung; analysieren, deuten, vergleichen, nachweisen zeichnerischer Kompositionsstrukturen und ihrer Wirkungen	

kunsthisto-rischer	Farbe - Werke der Moderne; Steinzeit, fantastische Architektur, Ökologische Bauweise	Porträts von Kindern und Jugendlichen	Moderne, frühe Neuzeit, Abstraktion, austral./indische./afrikan. Kunst		Industrielldesign, Surrealismus, Bsp. aus 17. oder 18. Jh.	Epochenübergreifende Menschendarstellung und Architektur; Beispiele des Filmes (Kurzfilm, Trailer, Werbung,)
mögl. Fächer- übergriffe	Geschichte, Biologie (z.B. Amphibien, Insekten), Deutsch		Deutsch, Religion		Politik, Deutsch (Filmana-lyse,), Geschichte	Deutsch, Musik, Geschichte
Ausstellg. / Wettbewerbe	Wettbewerbe je nach Ausschreibung auch schulintern; aller zwei Jahre - Jugend gestaltet; Ausstellungsbesuche je nach Angebot					