

Unterrichts- vorhaben	Kompetenzen	Materialien/Medien	Bildwelten/Künstler*	Fachl. Methoden	Diagnose/ Evaluation, Fächerverbin- dende Mittel
Selbstdarstellung en 5.1. (ca. 8 Std.)	P3I2 , R1I2 , P1I3 , P3I3 , R1I3 , R3I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3,	z.B. Zeichnung, Buntstifte, Fotografie	Briefmarkenporträt, Kinderbilder früher und heute (z.B.: Velazquez, Picasso, Matisse)	Inszenierung durch Gestik, Mimik, Gegenstände, Vorder- und Hintergrund - Anordnung der Elemente auf der Bildfläche -Führung des Kunsthefters -Proportionsschemata - Kameraeinstellungen	
Farbwelten1 (Erzählbild) 5.1. (ca. 12 Std.)	P9I1 , P10I1 , R8I1 , R9I1 , R10I1 , P1I2 , R1I2, PÜ1, PÜ2, PÜ3, RÜ1, RÜ3	Wasserfarben	- Heldensagen/ Märchen - Der rote Tiger im Urwald - Fabeltier im Herbstwald - Fantasiearchitektur (Franz Marc, Hundertwasser, Chagall)	- Grundbegriffe der farbigen Gestaltung Farbsysteme, - Farbton, Helligkeit und Buntheit - Farbkreis, Farbmischung, Farbkontraste - Aufhellung und Abdunklung von Farbe - Pinselpflege	
Farbwelten2 (Landschaft, Stillleben, Div.) 6.1. (ca.6 Std.)	P9I1 , P10I1 , P11I1 , R8I1 , R9I1 , R10I1 , R11I1 , P3I2 , P1I3 , R1I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3, RÜ2, RÜ4	Wasserfarben, Acrylfarben	z. B.: Büfets durchscheinende Getränke, massive Gerichte und pastose Torten und Cremes und Desserts, (Stilllebenmaler)	-Farbauftrag (Deckend, lasierend, pastos) -Farbübergänge -Figur- Grund-Beziehungen: Streuung, Reihung, Ballung	
Grafik1 (Fantasietiere) 5.2. (ca. 12 Std.)	P2I1 , P5I1 , P6I1 , R4I1 , R5I1 , R6I1 , P1I2 , P1I3 , P4I3 , R4I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3, RÜ1, RÜ2	Bleistifte, Fineliner, Kugelschreiber	grafische Tierdarstellungen, Illustrationen, Comic (Albrecht Dürer, Conrad Gesner, Saul Steinberg)	-Gestaltungselemente: Punkt, Linie, Fläche, Schrift -Figur- Grund-Beziehungen: Streuung, Reihung, Ballung -Linie als Umriss, Binnenstruktur, Bewegungsspur - Mustergestaltung (z.B. Fell, Schuppen etc.) -Tonwerte	
Grafik2 (Zufallstechniken) 6.2 oder 7.1 (ca.8 Std)	P1I1 , P5I1 , P6I1 , P7I1, R4I1 , R5I1 , R6I1 , P1I2 , P2I2 , R2I2 , P4I3 , R4I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3, RÜ1, RÜ2, RÜ3	Bleistifte, Filzstifte,	Max Ernst: Europa nach dem Regen Der kleine Ausreißer Rousseau: Der Traum z.B.: Tierlabor Monster und Ungeheuer Fantastische Landschaften	- Bildorganisation Flächengestaltung: Gleichgewicht/Ungleichgewicht - Aufgreifen und Weiterführen von vorgegebenen und gefundenen Strukturen - Figur- Grund-Beziehungen: Streuung, Reihung, Ballung - Schnitttechniken	

Plastik1 (Relief) 6.2 (ca. 5 Std.)	P4I1 , R3I1 , P1I2 , P2I3 , R2I3, PÜI, PÜ2, PÜ3, RÜ5	Modelliermasse, Pappmachee, Gipsbinden	Wappentier, Antikes Fragment Ägyptisches und Griechisches Relief, Denkmäler	-Additive und subtraktive Gestaltung -Hoch-, Flach- und Halbreief, Vollplastik	
Kombinationen (Collage, Montage) 5.2. (ca.6 Std.)	P6I1 , P7I1 , P8I1 , R5I1 , R7I1 , P2I2 , P1I3 , P2I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3, PÜ5, RÜ2	Gipsbinden, Fundsachen, Schuhkartons, Pappe	Fantastische Flugobjekte (Da Vinci), Schrottskulpturen (Calder, Tinguley), Brillendesign	- haptische und visuelle Qualitäten von Material - De- und Rekontextualisierung von Objekten	
Raumillusionen 1 6.2 (ca.6 Std.)	P1I1 , P2I1 , P3I1 , R1I1 , R2I1 , R1I2 , P3I3 , R3I3, PÜ1, PÜ2, PÜ3, RÜ5	Beliebig (Anknüpfbar an eine andere Reihe)	Vor und hinter der Mauer, Kofferpacken, Landschaften	- Vorperspektivische Mittel: Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme	
Digitales Verfahren ggf. in Verbindung mit einer anderen Unterrichtsreihe	PÜ4 (s. a. Medienkompeten zrahmen NRW 1.2)	Digitales Verfahren (Digitalfotografie, Video, Animation, Layout) ggf. ergänzt durch klassisches Verfahren	Stop-Motion Filme, Fotografie, Grußkarten, Titelbilder	- Erstellung, Recherche, Umwandlung, Speicherung und Weiterverarbeitung von Bilddateien.	

Stundenverteilung in Kunst:

KI 5 : 1 Std, 2 HJ







KI 6: 1 Std, 2 HJ

KI 7: 2 Std, 1 HJ

KI 9 1Std, 2 HJ

KI 10 : 1Std/2Std, 2HJ



1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Mediene Ausstattung (Hardware) Mediene Ausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quellendokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Übersicht Kompetenzzuordnungen

	Selbstdarstellungen	Farb-welten1	Farb-welten2	Grafik1	Grafik2	Plastik1	Kombi-nationen	Raum-illusion 1	Digitales Verfahren
PÜ1	x	x	x	x	x	x	x	x	
PÜ2	x	x	x	x	x	x	x	x	
PÜ3	x	x	x	x	x	x	x	x	
PÜ4									x
PÜ5							x		
RÜ1		x		x	x				
RÜ2			x	x	x		x		
RÜ3		x			x				
RÜ4			x						
RÜ5						x		x	
P1I1					x			x	
P2I1				x				x	
P3I1								x	
P4I1						x			
P5I1				x	x				
P6I1				x	x		x		
P7I1					x		x		
P8I1					x		x		
P9I1		x	x						
P10I1		x	x						
P11I1			x						
R1I1								x	
R2I1								x	
R3I1						x			
R4I1				x	x				
R5I1				x	x		x		
R6I1				x	x				
R7I1							x		
R8I1		x	x						
R9I1		x	x						
R10I1		x	x						
R11I1			x						
P1I2		x		x	x	x			
P2I2					x		x		
P3I2	x		x						
R1I2	x	x						x	
R2I2					x				
P1I3	x		x	x			x		
P2I3						x	x		
P3I3	x							x	
P4I3				x	x				
R1I3	x		x						
R2I3						x			
R3I3	x							x	
R4I3				x	x				

Übersicht Kompetenzkürzel

PÜ1	gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
PÜ2	entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung,
PÜ3	gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren und Strategien in Funktions und Bedeutungszusammenhängen,
PÜ4	erproben experimentell die Möglichkeiten digitaler Techniken und Ausdrucksformen,
PÜ5	bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts- Gefügen.
RÜ1	beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,
RÜ2	beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen,
RÜ3	analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte,
RÜ4	begründen einfache Deutungsansätze zu Bildern bezogen auf angeleitete und selbstentwickelte Fragestellungen,
RÜ5	bewerten die Ergebnisse der Rezeption im Hinblick auf die eigene gestalterische Arbeit.
P111	gestalten aufgabenbezogen Figur-Grund-Beziehungen,
P211	unterscheiden grundlegende Möglichkeiten der Flächenorganisation (Streuung, Reihung, Ballung) im Hinblick auf ihre jeweilige Wirkung,
P311	entwerfen Räumlichkeit illusionierende Bildlösungen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Größenabnahme),
P411	gestalten Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
P511	entwickeln aufgabenbezogen Formgestaltungen durch das Grundelement der Linie (Kontur, Binnenstruktur und Bewegungsspur),
P611	unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste),
P711	entwerfen aufgabenbezogen bildnerische Gestaltungen mit verschiedenen Materialien und zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar),
P811	entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials,
P911	unterscheiden Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
P1011	beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen,
P1111	erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmaterial für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos).
R111	erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur- Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung),
R211	erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellungen (Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme) hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche,
R311	beschreiben Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
R411	erläutern die Wirkungsweise von Formgestaltungen durch die Untersuchung von linearen Kontur- und Binnenstrukturanlagen sowie Bewegungsspuren,
R511	beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und -beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste),
R611	beschreiben den Einsatz unterschiedlicher Materialien in zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar),
R711	beurteilen die Ausdrucksqualitäten von unterschiedlichen Materialeigenschaften in Collagen/Assemblagen/Montagen,
R811	bestimmen Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
R911	beschreiben Farbbeziehungen in Gestaltungen im Hinblick auf Farbkontrast und Farbverwandtschaft,
R1011	erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung,

R11I1	erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen.
P1I2	entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll-strukturierend und experimentierend- erkundend Bilder,
P2I2	experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, sammelnd und verfremdend,
P3I2	gestalten Bilder im Rahmen einer konkreten, eingegrenzten Problemstellung zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen, auch im Abgleich mit historischen Motiven
R1I2	beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen,
R2I2	bewerten analytisch gewonnene Erkenntnisse zu Bildern (Bildstrategien und personalen/soziokulturellen Bedingungen) im Hinblick auf eigene Bildfindungsprozesse.
P1I3	entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte,
P2I3	entwickeln mit plastischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte,
P3I3	realisieren und beurteilen Bilder zur Veranschaulichung und Vermittlung des Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,
P4I3	realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie- und Wunschvorstellungen.
R1I3	erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
R2I3	erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
R3I3	beurteilen Gestaltungen im Hinblick auf den Zusammenhang von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,
R4I3	bewerten in Gestaltungen das Verhältnis zwischen Wirklichkeit und Fiktion.