

Unterrichtsvorhaben	Kompetenzen	Materialien/Medien	Bildwelten/Künstler (Vorschläge)	Fachl. Methoden	Diagnose/ Evaluation, Fächerverbindende Mittel
Linoldruck (7.Klasse)	P1I1 P2I1 P8I1 R1I1 R2I1 R6I1 R7I1			Ordnungsprinzipien, Raumschaffende Mittel (Höhenlage, Überdeckung, Licht-Schatten-Modellierung) Hell-Dunkel	
Grafik 3 (Graffiti /Typografie) (7.Klasse)	P5I1 R6I1 R9I1 P1I3 R1I3		Graffiti, Handlettering, Kommunikationsdesign	Schriftgestaltung, Formstrukturen (Arten von Liniengefügen) Formeigenschaften (Formausprägungen und -ausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste) Parallelperspektive, ggf. Zentralperspektive zur Schriftgestaltung	
Malerei (3) (Klasse 9)	P9I1 P10I1 R2I1 R8I1 R9I1 P2I2 P1I3 P4I3 R1I3 R4I3	Wasserfarben, Acryl, Anamorphosen, Landschaftsmalerei, Stillleben		Farbauftrag, Farbwahl, Farbbeziehung, Farbfunktionen Naturalismus und Abstraktion	
Materialcollage (Klasse 9)	P7I1 R3I1 R4I1 R1I2 P2I3 P4I3 P5I3 R2I3 R4I3 R5I3	ggf. in Kombination mit Malerei 3	Surrealistische Assemblagen, Collagen, Picasso, Gris, Ernst	Naturalismus und Abstraktion	
Zufallsverfahren 2 (Klasse 9)	P1I2 P2I2 P1I3 R1I3	ggf. in Kombination mit Materialcollage/ Malerei 3		Aleatorische Verfahren (z.B. Klecksbilder, Décalcomanie, Dripping, Pouring)	
Perspektivisches Zeichnen (Klasse 9)	P2I1 R2I1 P1I3 P6I3 R1I3 R6I3	Zentralperspektive und Ein- und Zweifluchtpunktperspektive			
Plastik (Klasse 9 oder 10)	P3I1 P6I1 R3I1 P2I3 R2I3	Pappmachee, Montagen, Ton, Drahtfiguren, Masken	Alexander Calder, Giacometti, Picasso, Karnevalswagen, Jeff Koons, Niki de Saint Phalle	Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug	

Film/Aktion (Klasse 10)	P4I1 R5I1 R4I2 P3I3 R3I3 (s. a. Medienkompeten zrahmen 4.1 und 4.2)	Daumenkino Stop Motion Film	Lotte Reiniger, William Kentridge	Planung eines Films/ einer Aktion, Bildeinstellungen, Verarbeitung von Film/Bildern mit digitalen Hilfsmitteln.	Gedichte, Balladen, Dramen, Werbung
Bildzitat /Dekontextualisie rungen (Klasse 10)	P3I2 P4I2 P5I2 R2I2 R3I2 R5I2 P1I3 P7I3 R1I3 R6I3? R7I3 (s. a. Medienkompeten zrahmen NRW 5.3)	z.B. Malerei, Zeichnung, Collage, digitale Lösungen (Apps, Photoshop)	Cindy Sherman, Kehinde Wiley, Arnulf Rainer	Zeitgenössische Umsetzung eines tradierten Bildtypus. Aufgreifen aktueller Bildpraktiken von Jugendlichen in digitalen Kontexten, Stereotype Rollenbilder, Präsentation des Selbst in diversen Kontexten.	
Architektur (Klasse 10)	R5I2 P2I3 R2I3				
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	z.B. Filme, Layouts, Perspektive, Fotografie Präsentation von Vorträgen	- Erstellung, Recherche, Umwandlung, Speicherung und Weiterverarbeitung von Bilddateien, Erstellung von Layouts	

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

## Übersicht Kompetenzzuordnungen

	Selbstdarstellungen	Farbwelten1	Farbwelten2	Grafik1	Grafik2	Plastik1	Kombinationen	Raumillusion 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.
P1I1	gestalten aufgabenbezogen Figur-Grund-Beziehungen,
P2I1	unterscheiden grundlegende Möglichkeiten der Flächenorganisation (Streuung, Reihung, Ballung) im Hinblick auf ihre jeweilige Wirkung,
P3I1	entwerfen Räumlichkeit illusionierende Bildlösungen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Größenabnahme),
P4I1	gestalten Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
P5I1	entwickeln aufgabenbezogen Formgestaltungen durch das Grundelement der Linie (Kontur, Binnenstruktur und Bewegungsspur),
P6I1	unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste),
P7I1	entwerfen aufgabenbezogen bildnerische Gestaltungen mit verschiedenen Materialien und zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar),
P8I1	entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials,
P9I1	unterscheiden Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
P10I1	beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen,
P11I1	erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmateriel für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos).
R1I1	erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur- Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung),
R2I1	erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellungen (Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme) hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche,
R3I1	beschreiben Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
R4I1	erläutern die Wirkungsweise von Formgestaltungen durch die Untersuchung von linearen Kontur- und Binnenstrukturanlagen sowie Bewegungsspuren,
R5I1	beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und - beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste),
R6I1	beschreiben den Einsatz unterschiedlicher Materialien in zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar),
R7I1	beurteilen die Ausdrucksqualitäten von unterschiedlichen Materialeigenschaften in Collagen/Assemblagen/Montagen,
R8I1	bestimmen Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
R9I1	beschreiben Farbbeziehungen in Gestaltungen im Hinblick auf Farbkontrast und Farbverwandtschaft,
R10I1	erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung,

R1I1	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 äußereren 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.