CURRICULUM 7

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung
<p>1) „Punkt, Punkt, Komma, Strich-fertig ist das Comic-Gesicht!“</p> <p>Beispiel: Gestaltung einer Comicfigur</p>	<p>IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien</p> <p>personale/soziokulturelle Bedingungen</p>	<p>künstlerische Verfahren und Arbeitsmethoden (zufallsgelenkt, kombinierend, zitierend), adressatenbezogene Formen des Präsentierens</p> <p>soziokulturelle, historische und biografische Einflüsse auf Gestaltungen</p> <p>Geschichte des Comics Gestaltungsmerkmale Konturen/flächige Farbgestaltung Mimik/Gestik/Proportionen</p>	<p>Kompetenzbereich Produktion: P3-2: entwickeln mit plastischen P3-4: realisieren P3P2-3: entwickeln auf der Grundlage von Bildzitat Bildlösungen in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug P2-4: gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen</p> <p>Kompetenzbereich Rezeption: R-Ü2: beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen R-Ü3: analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen R-Ü4: interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen</p>
<p>Fächerübergreifende Kompetenzen</p>	<p>Medienbildung: -bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2)</p> <p>Verbraucherbildung:</p> <p>Lern-, Unterrichts- und Arbeitsmethoden:</p> <p>Sprachförderung: -beschreiben und benennen gestalterische Merkmale von Comics -erläutern die Bedeutung von Gestik und Mimik für das Verständnis von verschiedenen Szenen im Comic</p> <p>Präventionen/ Schutzkonzept: "Pow, Bang, Klatsch"- Verharmlosung von Gewaltdarstellungen in Comics; "Der Held und die Gerettete" - Stereotype Geschlechterrollen in der Geschichte der Comics, "Stell dich nicht so an!" (Besprechung von Bildbeispielen)</p>		
<p>Weitere Absprachen:</p>	<p>Anbindung des Unterrichtsvorhabens an verschiedene Künstlerbeispiele (z.B. Disneyfiguren, Mangafiguren, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Keith Haring)</p>		
<p>Lernaufgaben für Lernzeiten</p>			
<p>Fächerübergreifendes Arbeiten mit:</p>			
<p>Leitbildbezug</p>			

CURRICULUM 7

Verzahnung mit der EG-Akademie	
Leistungsüberprüfung; ggf. alternative Formen; Diagnostik	Bildnerische Gestaltungsprodukte, Zwischenergebnisse, Prozess der Bildfindung (Skizzen), Gestaltungspraktische Übungen und Untersuchgen, Mündliche Beiträge, Schriftliche und Bildnerische Beiträge zum Unterricht (Kladde), Gestalterische- und/oder schriftliche Überprüfungen

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung
<p>2) „Bang, Boom, Bang“</p> <p><u>Beispiel:</u> Alltagsgegenstände werden lebendig</p>	<p>IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Grafik/Fiktion/Vision</p> <p>Grafik/Dokumentation</p>	<p>Generierung von Utopien bzw. Zukunftsvorstellungen</p> <p>abbildhaft, sachbezogen-wertneutrale Wiedergabe von äußerer Wirklichkeit</p> <p>Gestaltungsmerkmale Action-/Speedlines (Bewegung) Lautmalerei Sprache/Text (Lettering) Induktion</p>	<p>Kompetenzbereich Produktion: P-Ü3: gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen P3-1: entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte</p> <p>Kompetenzbereich Rezeption: R-Ü1: beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung R-Ü2: beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen R-Ü3: analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen R-Ü4: interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen R3-3: erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen R3-6: bewerten bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich-dokumentierende Gestaltungsabsichten</p>
Fächerübergreifende Kompetenzen	<p>Medienbildung: - planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) - bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2)</p> <p>Verbraucherbildung:</p> <p>Lern-, Unterrichts- und Arbeitsmethoden:</p> <p>Sprachförderung: -beschreiben und benennen gestalterische Merkmale von Comics</p>		

CURRICULUM 7

	-erläutern die Bedeutung von Gestik und Mimik für das Verständnis von verschiedenen Szenen im Comic -bilden Hypothesen über den Fortgang von Abläufen im Comic basierend auf sichtbaren gestalterischen Merkmalen (z.B. Wie verläuft eine Bewegung weiter?) Präventionen/ Schutzkonzept:		
Weitere Absprachen:	Anbindung des Unterrichtsvorhabens an verschiedene Künstlerbeispiele (z.B. Disneyfiguren, Mangafiguren, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Keith Haring)		
Lernaufgaben für Lernzeiten			
Fächerübergreifendes Arbeiten mit:	Sport: Turnen und Bewegungsphasen		
Leitbildbezug			
Verzahnung mit der EG-Akademie			
Leistungsüberprüfung; ggf. alternative Formen; Diagnostik	Bildnerische Gestaltungsprodukte, Zwischenergebnisse, Prozess der Bildfindung (Skizzen), Gestaltungspraktische Übungen und Untersuchgen, Mündliche Beiträge , Schriftliche und Bildnerische Beiträge zum Unterricht (Kladde), Gestalterische- und/oder schriftliche Überprüfungen		

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung
3) „Uuuuund... ACTION“ Beispiel: Gestaltung eines Comics/ Daumenkino (Thema angepasst an die jährliche Vernissage)	IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Grafik/Fiktion/Vision Grafik/Dokumentation	Generierung von Utopien bzw. Zukunftsvorstellungen abbildhaft, sachbezogen-wertneutrale Wiedergabe von äußerer Wirklichkeit Gestaltungsmerkmale Einstellungsgrößen Layout/Konzept Storyboard/Drehbuch	Kompetenzbereich Produktion: P-Ü1: gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge P-Ü3: gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen P-Ü5: bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts-Gefügen P3-1: entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte Kompetenzbereich Rezeption: R-Ü2: beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen R-Ü3: analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen

CURRICULUM 7

			R-Ü4: interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen R3-3: erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
Fächerübergreifende Kompetenzen	<p>Medienbildung: -planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) -bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) -realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (MKR 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) -analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen (MKR 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2)</p> <p>Verbraucherbildung:</p> <p>Lern-, Unterrichts- und Arbeitsmethoden:</p> <p>Sprachförderung: -bewerten die Eignung von Bildausschnitten für die Darstellung bestimmter Szenen im Comic -erläutern eigene Konzepte in Bezug auf Drehbuch/Storyboard für eigene Comicdarstellungen basierend auf den jeweiligen Vorgaben der Aufgabenstellungen</p> <p>Präventionen/ Schutzkonzept:</p>		
Weitere Absprachen:	Anbindung des Unterrichtsvorhabens an verschiedene Künstlerbeispiele (z.B. Disneyfiguren, Mangafiguren, Roy Lichtenstein, Andy Warhol, Keith Haring)		
Lernaufgaben für Lernzeiten			
Fächerübergreifendes Arbeiten mit:	Deutsch: Balladen, Gedichte, Jugendroman / Latein: Römische Mythologie à als Grundlage für den Comic		
Leitbildbezug			
Verzahnung mit der EG-Akademie			
Leistungsüberprüfung; ggf. alternative Formen; Diagnostik	Bildnerische Gestaltungsprodukte, Zwischenergebnisse, Prozess der Bildfindung (Skizzen), Gestaltungspraktische Übungen und Untersuchgen, Mündliche Beiträge, Schriftliche und Bildnerische Beiträge zum Unterricht (Kladde), Gestalterische- und/oder schriftliche Überprüfungen		

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung
---------------------	---------------	--------------------------	---------------------------------------

CURRICULUM 7

<p>4) „Raum/Zeit/ Bewegung – die 4. Dimension“</p> <p><u>Beispiele:</u> Bewegungsabläufe festhalten in Zeichnung und Fotographie/ Lightpainting/ Aktion mit dem eigenen Körper</p>	<p>IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Zeit</p> <p>IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien</p> <p>personale/soziokulturelle Bedingungen</p> <p>IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Fotografie/Film: Expression</p> <p>Dokumentation</p>	<p>Mittel der gestalterischen Organisation zeitlichen Nacheinanders (Geschwindigkeit und Rhythmisierung)</p> <p>künstlerische Verfahren und Arbeitsmethoden (zufallsgelenkt, kombinierend, zitierend), adressatenbezogene Formen des Präsentierens</p> <p>soziokulturelle, historische und biografische Einflüsse auf Gestaltungen</p> <p>Ausdruck inneren Erlebens und innerer Vorstellung</p> <p>abbildhaft, sachbezogen-wertneutrale Wiedergabe von äußerer Wirklichkeit</p> <p>Geschichte des Films/der Performance Entwicklung von Bewegungssequenzen Körpersprache/Aktionskunst/Performance</p>	<p>Kompetenzbereich Produktion: P1-4: erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung</p> <p>Kompetenzbereich Rezeption: R1-3: erläutern den Einsatz von Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) bei dreidimensionalen Gestaltungen R1-5: bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung) R2-2: erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension R3-3: erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen R3-5: diskutieren bildnerische Möglichkeiten zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens</p>
<p>Fächerübergreifende Kompetenzen</p>	<p>Medienbildung: -erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion) (MKR 1.2, 3.1, 3.2, 3.3, Spalte 4) -planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) - bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2)</p> <p>Verbraucherbildung: - erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen. (VB C, Z4) -bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten (VB C, Z1)</p> <p>Lern-, Unterrichts- und Arbeitsmethoden:</p> <p>Sprachförderung: -stellen Bewegungssequenzen dar und beschreiben diese -bilden erste Hypothesen bzgl. der künstlerischen Intention von Performances -beschreiben Dinge auch durch gezielten Einsatz von Körpersprache</p> <p>Präventionen/ Schutzkonzept:</p>		
<p>Weitere Absprachen:</p>	<p>Anbindung des Unterrichtsvorhabens an verschiedene Künstlerbeispiele (z. B. Erwin Wurm (one-minute-sculpture, Edward Muybridge, Marcel Duchamp)</p>		

CURRICULUM 7

Lernaufgaben für Lernzeiten				
Fächerübergreifendes Arbeiten mit:	Sport: Bewegungsphasen			
Leitbildbezug				
Verzahnung mit der EG-Akademie				
Leistungsüberprüfung; ggf. alternative Formen; Diagnostik	Bildnerische Gestaltungsprodukte, Zwischenergebnisse, Prozess der Bildfindung (Skizzen), Gestaltungspraktische Übungen und Untersuchgen, Mündliche Beiträge , Schriftliche und Bildnerische Beiträge zum Unterricht (Kladde), Gestalterische- und/oder schriftliche Überprüfungen			

Unterrichtsvorhaben	Inhaltsfelder	Inhaltliche Schwerpunkte	Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung
5) „Kamera läuft“ <u>Beispiele:</u> Stop-Motion, kurze Filmsequenzen, Werbefilm etc.	IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt > Zeit IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt > Bildstrategien personale/soziokulturelle Bedingungen IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt > Fotografie/Film/Aktion: Fiktion/Vision Expression Dokumentation Persuasion	Mittel der gestalterischen Organisation zeitlichen Nacheinanders (Geschwindigkeit und Rhythmisierung) künstlerische Verfahren und Arbeitsmethoden (zufallsgelenkt, kombinierend, zitierend), adressatenbezogene Formen des Präsentierens soziokulturelle, historische und biografische Einflüsse auf Gestaltungen Generierung von Utopien bzw. Zukunftsvorstellungen Ausdruck inneren Erlebens und innerer Vorstellung abbildhaft, sachbezogen-wertneutrale Wiedergabe von äußerer Wirklichkeit Beeinflussung von Rezipientinnen und Rezipienten	Kompetenzbereich Produktion: P-Ü4: erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion) P1-3: gestalten gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren P1-7: beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge P2-5: planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen P3-3: entwickeln mit filmischen bzw. performativen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte Kompetenzbereich Rezeption:

CURRICULUM 7

		<p>Geschichte des Films/der Performance Storyboard Kennenlernen von Film-/Stop-Motion-Programmen (Stop-Motion, Photo-Fox, Movie-Maker...)</p>	<p>R-Ü5: bewerten digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten R1-4: untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/Assemblagen/Montagen R2-4: überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) R2-5: bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit R3-3: erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen</p>
Fächerübergreifende Kompetenzen	<p>Medienbildung: -erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion) (MKR 1.2, 3.1, 3.2, 3.3, Spalte 4) -bewerten digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten (MKR 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) -planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) -bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, Spalte 4, insbesondere 4.1, 4.2) Verbraucherbildung: - erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen. (VB C, Z4) -bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten (VB C, Z1) Lern-, Unterrichts- und Arbeitsmethoden: Sprachförderung: -erzählen Geschichten und Berichten von (fiktiven) Erlebnissen unterstützt durch eigene Filmsequenzen (Vertonung) -beurteilen und bewerten Umsetzungsmöglichkeiten bei der Stop-Motion-Technik Präventionen/ Schutzkonzept:</p>		
Weitere Absprachen:	Anbindung des Unterrichtsvorhabens an verschiedene Künstlerbeispiele (z. B. Bill Viola, Nam June Paik, Fischli & Weiss, Stummfilme der 20-Jahre)		
Lernaufgaben für Lernzeiten			
Fächerübergreifendes Arbeiten mit:	Physik: Auge und Kamera		
Leitbildbezug			
Verzahnung mit der EG-Akademie			
Leistungsüberprüfung; ggf. alternative Formen; Diagnostik	Bildnerische Gestaltungsprodukte, Zwischenergebnisse, Prozess der Bildfindung (Skizzen), Gestaltungspraktische Übungen und Untersuchgen, Mündliche Beiträge, Schriftliche und Bildnerische Beiträge zum Unterricht (Kladde), Gestalterische- und/oder schriftliche Überprüfungen		

CURRICULUM 7