dietrich bonhoeffer gymnasium	**BK**	Curriculum 9/10

Die Schülerinnen und Schüler können …

Unterrichtseinheit mit inhaltsbezogenen Kompetenzen	**Bezüge zu prozessorientierten Kompetenzen und Leitperspektiven**
<u>1. Zeit – Medien und Aktion</u>	
- Medien	Künstlerisch experimentelle und / oder kommerzielle visuelle Medien (z.B. Satzgestaltung / Typografie, Bilderzeugung, Corporate Design, Schnitt, Montage)
(1) eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout, Werbung, künstlerisches Projekt)	Übungen zu Inhalt und Form
(2) das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium benutzen	
- Aktion	
(1)eigene Aktionsformen interdisziplinär entwickeln und gestalten	Planung und Durchführung eines Maldialogs Präsentation der Ergebnisse
(2)performative und interaktive Kunstformen rezipieren	gemeinsame Malaktion (ca. 6 Schüler/innen pro Aktion)
<u>2. Bild</u>	
(1) Bilder strukturiert beschreiben	Bildbeispiele
(2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren	Scribbles (z.B. Illustration, Grafik, Anzeige, Plakat, Layout von Zeitschrift, Zeitung, Webseite)
(3)) Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch) – Klasse 10	
(4) Bilder charakterisieren, interpretieren und beurteilen	
(5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspielmit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen und differenziert reflektieren	

(6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren – Klasse 10 (7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in eigener Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ) (8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen	

Die Schülerinnen und Schüler können …

Unterrichtseinheit mit inhaltsbezogenen Kompetenzen	**Bezüge zu prozessorientierten Kompetenzen und Leitperspektiven**
<u>3. Fläche</u> **- Grafik** (2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen (3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen	Mehr-Fluchtpunkt-Perspektiven Dreidimensionale Darstellung von Architektur, Körpern und Objekten Projektions- und Konstruktionsversuche Verstärkung von Raumwirkung und Plastizität (z. B. durch Schattierung, Schraffur, farbige Gestaltung Experimentelle Druckverfahren in Ein und Mehrfarbigkeit Grafische und malerische Strukturen durch Materialien, Farbauftrag, Farbschichtung
- Malerei (1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden	gegenständliche oder ungegenständ-liche Motive, Darstellung innerer und äußerer Wirklichkeiten durch Farbe

(2) für gegenständliche und ungegen-ständliche Darstellungen die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse umsetzen	Auseinandersetzung mit Farbe als Materie und Träger von Illusion, Emotion oder Symbolik
<u>4. Raum</u>	
- Plastik	
(1) ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln	Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes
(2)plastische Form in Beziehung zum Raum setzen	Form und Funktion untersuchen Idee / Konzept entwickeln
(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch von der Idee bis zum Modell entwickeln - Klasse10	Skizzen und Entwürfe erstellen Materialien untersuchen und erproben Modell gestalten
- Architektur	
(1) architektonische Gestaltungsmittel und unterschiedliche Funktionen von Architektur untersuchen, beurteilen sowie in Entwurf und Modell anwenden	Entwicklung eines funktionsorientierten architektonischen Konzeptes
(2) verschiedene Konstruktions- und Gestaltungsweisen erkennen und diese modellhaft erproben - Klasse10	Form, Konstruktion und Wirkung untersuchen
(3) architektonische Ideen und Visionen entwickeln und diese analog oder digital entwerfen(z. B. Skizze, Plan, Modell) – Klasse 10	Idee Konzept entwickeln Skizzen und Entwürfe erstellen
(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und auf ihre Beziehung hin untersuchen (zum Beispiel Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)	Materialien untersuchen Modell gestalten

Übersicht

Grafik
- Wirklichkeit und Illusion – Raumdarstellung ca.14 Stunden
- Druck und Farbe ca. 6 Stunden

Malerei
- Farbe – Erscheinung – Ausdruck ca. 7 Stunden

Plastik
- Form und Funktion – Produktdesign ca. 12 Stunden

Architektur
- Form und Funktion – Austellungsarchitektur ca. 12 Stunden

Medien
- Bild und Botschaft ca. 15 Stunden

Aktion
- Farbspuren ca. 7 Stunden
- Performance ca. 8 Stunden

Gesamt 54 Stunden