

Fachanforderungen Kunst

Allgemein bildende Schulen
Sekundarstufe I
Sekundarstufe II

Impressum

Herausgeber: Ministerium für Schule und Berufsbildung des Landes Schleswig-Holstein

Postfach 7124, 24171 Kiel

Kontakt: pressestelle@bimi.landsh.de

Layout: Stamp Media im Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.stamp-media.de

Druck: Schmidt & Klaunig im Medienhaus Kiel, Ringstraße 19, 24114 Kiel, www.schmidt-klaunig.de

Kiel, Juli 2015

Die Landesregierung im Internet: www.schleswig-holstein.de

Diese Druckschrift wird im Rahmen der Öffentlichkeitsarbeit der schleswig-holsteinischen Landesregierung herausgegeben. Sie darf weder von Parteien noch von Personen, die Wahlwerbung oder Wahlhilfe betreiben, im Wahlkampf zum Zwecke der Wahlwerbung verwendet werden. Auch ohne zeitlichen Bezug zu einer bevorstehenden Wahl darf die Druckschrift nicht in einer Weise verwendet werden, die als Parteinahme der Landesregierung zugunsten einzelner Gruppen verstanden werden könnte. Den Parteien ist es gestattet, die Druckschrift zur Unterrichtung ihrer eigenen Mitglieder zu verwenden.

Fachanforderungen Kunst

Allgemein bildende Schulen

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Inhalt

I Allgemeiner Teil	6
1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt	6
2 Lernen und Unterricht	8
2.1 Kompetenzorientierung.....	8
2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens.....	8
2.3 Leitbild Unterricht.....	9
2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung.....	9
3 Grundsätze der Leistungsbewertung	11
II Fachanforderungen Kunst Sekundarstufe I	12
1 Das Fach Kunst in der Sekundarstufe I	12
1.1 Grundlagen und Lernausgangslage	12
1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung	12
1.3 Didaktische Leitlinien	12
1.4 Anforderungsebenen und Anforderungsbereiche	13
2 Kompetenzbereiche	15
2.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder.....	16
2.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen	19
3 Themen und Inhalte des Unterrichts	72
4 Schulinternes Fachcurriculum	73
5 Leistungsbewertung	74

III Fachanforderungen Kunst Sekundarstufe II	76
1 Das Fach Kunst in der Oberstufe an Gymnasien und Gemeinschaftsschulen	76
1.1 Grundlagen und Lernausgangslage	76
1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung	76
1.3 Didaktische Leitlinien	76
1.4 Anforderungsniveaus und Anforderungsbereiche.....	77
2 Kompetenzbereiche	78
2.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder.....	79
2.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen	82
3 Themen und Inhalte des Unterrichts	141
4 Schulinternes Fachcurriculum	142
5 Leistungsbewertung	143
5.1 Unterrichtsbeiträge	143
5.2 Klassenarbeiten und gleichwertige Leistungsnachweise	144
6 Die Abiturprüfung im Fach Kunst	145
6.1 Die schriftliche Abiturprüfung.....	145
6.2 Die mündliche Abiturprüfung.....	146
 IV Anhang	 149

I Allgemeiner Teil

1 Geltungsbereich und Regelungsgehalt

Die Fachanforderungen gelten für die Sekundarstufe I und die Sekundarstufe II aller weiterführenden allgemein bildenden Schulen in Schleswig-Holstein. Sie sind Lehrpläne im Sinne des Schleswig-Holsteinischen Schulgesetzes (SchulG). Die Fachanforderungen gehen von den pädagogischen Zielen und Aufgaben aus, wie sie im SchulG formuliert sind. In allen Fächern, in denen die Kultusministerkonferenz (KMK) Bildungsstandards beschlossen hat, liegen diese den Fachanforderungen zugrunde. Sie berücksichtigen auch die stufenbezogenen Vereinbarungen der KMK.

Die Fachanforderungen sind in einen für alle Fächer geltenden allgemeinen Teil und einen fachspezifischen Teil gegliedert. Der fachspezifische Teil ist nach Sekundarstufe I und Sekundarstufe II unterschieden. Alle Teile sind inhaltlich aufeinander bezogen. Sie stellen den verbindlichen Rahmen für die pädagogische und unterrichtliche Arbeit dar.

In der Sekundarstufe I zielt der Unterricht sowohl auf den Erwerb von Allgemeinbildung als auch auf die Berufsorientierung der Schülerinnen und Schüler ab. Sie können am Ende der neunten Jahrgangsstufe den Ersten allgemeinbildenden Schulabschluss, am Ende der zehnten Jahrgangsstufe den Mittleren Schulabschluss oder die Versetzung in die Sekundarstufe II erlangen.

In der Sekundarstufe II zielt der Unterricht auf eine vertiefte Allgemeinbildung, die Vermittlung wissenschaftspropädeutischer Grundlagen und auf das Erreichen der allgemeinen Berufs- und Studierfähigkeit ab. In der Sekundarstufe II können die Schülerinnen und Schüler den schulischen Teil der Fachhochschulreife oder mit bestandener Abiturprüfung die Allgemeine Hochschulreife erlangen.

Am Gymnasium erwerben Schülerinnen und Schüler den Mittleren Schulabschluss mit der Versetzung in die Jahrgangsstufe 11.

Vorgaben der Fachanforderungen

Die Fachanforderungen beschreiben die didaktischen Grundlagen der jeweiligen Fächer und den spezifischen Beitrag der Fächer zur allgemeinen und fachlichen Bildung. Darauf aufbauend legen sie fest, was Schülerinnen und Schüler jeweils am Ende der Sekundarstufe I beziehungsweise am Ende der Sekundarstufe II wissen und können sollen. Aus diesem Grund sind die Fachanforderungen abschlussbezogen formuliert. Die fachlichen Anforderungen werden als Kompetenz- oder Leistungserwartungen beschrieben und mit Inhalten verknüpft.

In den Fachanforderungen für die Sekundarstufe I werden die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte auf drei Anforderungsebenen ausgewiesen:

- **Erster allgemeinbildender Schulabschluss (ESA):**
Die Anforderungsebene beschreibt die Regelanforderungen für den Erwerb des ESA; diese sind in den weiteren Anforderungsebenen enthalten.
- **Mittlerer Schulabschluss (MSA):**
Die Anforderungsebene beschreibt die über den ESA hinausgehenden Regelanforderungen für den Erwerb des MSA.
- **Übergang in die Oberstufe:**
Die Anforderungsebene beschreibt die über den MSA hinausgehenden Regelanforderungen für den Übergang in die Oberstufe.

Der Unterricht in der Sekundarstufe I der Gemeinschaftsschule führt Schülerinnen und Schüler entsprechend ihrem Leistungsvermögen zum Ersten allgemeinbildenden Schulabschluss, zum Mittleren Schulabschluss und zum Übergang in die Oberstufe und muss daher allen Anforderungsebenen gerecht werden.

Der Unterricht in der Sekundarstufe I am Gymnasium zielt auf einen erfolgreichen Übergang in die Oberstufe, so dass die Anforderungen für den Übergang in die Oberstufe vorrangig zu berücksichtigen sind.

Die Fachanforderungen dienen der Transparenz und Vergleichbarkeit. Sie gewährleisten die Durchlässigkeit und Mobilität im Schulwesen.

Die Lehrkräfte gestalten den Unterricht und die damit verbundene Unterstützung der Persönlichkeitsentwicklung in eigener pädagogischer Verantwortung. Sie berücksichtigen bei der konkreten Ausgestaltung der Fachanforderungen die Beschlüsse der Schulkonferenz zu Grundsatzfragen und dabei insbesondere die Beschlüsse der Fachkonferenz zur Abstimmung des schulinternen Fachcurriculums. Mit ihren Vorgaben bilden die Fachanforderungen den Rahmen für die Fachkonferenzarbeit in den Schulen. Innerhalb dieser Rahmenvorgaben besitzen die Schulen und auch die Fachkonferenzen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Umsetzung der Kontingenzstundentafel, der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte wie auch der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Die Fachanforderungen verzichten auf kleinschrittige Detailregelungen. Sie enthalten Vorgaben für die Verteilung von Themen und Inhalten auf die Jahrgangsstufen der Sekundarstufe I. Diese Vorgaben berücksichtigen die Gestaltungsfreiheit der Schulen im Rahmen der Kontingenzstundentafel.

Aufgabe der schulinternen Fachcurricula ist es, die Kerninhalte und Kompetenzen, die in den Fachanforderungen auf den jeweiligen Abschluss bezogen ausgewiesen sind, über die einzelnen Jahrgangsstufen hinweg aufzubauen. Die schulinternen Fachcurricula bilden die Planungsgrundlage für den Fachunterricht und enthalten konkrete Beschlüsse über

- anzustrebende Kompetenzen für die einzelnen Jahrgangsstufen
- Schwerpunktsetzungen, die Verteilung und Gewichtung von Unterrichtsinhalten und Themen
- fachspezifische Methoden
- angemessene mediale Gestaltung des Unterrichts
- Diagnostik, Differenzierung und Förderung, Leistungsmessung und Leistungsbewertung
- Einbeziehung außerunterrichtlicher Lernangebote und Ganztagsangebote.

Die Fachcurricula berücksichtigen die Prinzipien des fächerverbindenden und fächerübergreifenden wie auch des themenzentrierten Arbeitens. Die Fachcurricula werden evaluiert und weiterentwickelt.

2 Lernen und Unterricht

Ziel des Unterrichts ist der systematische, alters- und entwicklungsgemäße Erwerb von Kompetenzen. Der Unterricht fördert die kognitiven, emotionalen, sozialen, kreativen und körperlichen Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler. Er vermittelt ihnen kulturelle und gesellschaftliche Orientierung und ermuntert sie dazu, eigenständig zu denken und vermeintliche Gewissheiten, kulturelle Wertorientierungen und gesellschaftliche Strukturen auch kritisch zu überdenken. Unterricht trägt dazu bei, Bereitschaft zur Empathie zu entwickeln, und fördert die Fähigkeit, die eigenen Überzeugungen und das eigene Weltbild in Frage zu stellen. Er unterstützt die Schülerinnen und Schüler dabei, Unsicherheiten auszuhalten und Selbstvertrauen zu erwerben.

2.1 Kompetenzorientierung

In den Fachanforderungen wird ein Kompetenzbegriff verwendet, der das Wissen und Können, die Fähigkeiten und Fertigkeiten eines Menschen umfasst. Das schließt die Bereitschaft ein, das Wissen und Können in unterschiedlichen Situationen zur Bewältigung von Herausforderungen und zum Lösen von Problemen anzuwenden. Die Fachanforderungen sind in diesem Sinne auf die Darstellung der angestrebten fachbezogenen Kompetenzen fokussiert.

Über die fachbezogenen Kompetenzen hinaus fördert der Unterricht aller Fächer den Erwerb überfachlicher Kompetenzen:

- **Selbstkompetenz** meint die Fähigkeit, die eigene Situation wahrzunehmen und für sich selbst eigenständig zu handeln und Verantwortung zu übernehmen. Die Schülerinnen und Schüler artikulieren eigene Bedürfnisse und Interessen differenziert und reflektieren diese selbstkritisch. Dazu gehört die Bereitschaft, vermeintliche Gewissheiten, das eigene Denken und das eigene Weltbild kritisch zu reflektieren und Unsicherheiten auszuhalten. Bezogen auf das Lernen bedeutet Selbstkompetenz, Lernprozesse selbstständig zu planen und durchzuführen, Lernergebnisse zu überprüfen, gegebenenfalls zu korrigieren und zu bewerten.

- **Sozialkompetenz** meint die Fähigkeit, die Bedürfnisse und Interessen der Mitlernenden empathisch wahrzunehmen. Schülerinnen und Schüler sind in der Lage, selbstständig und sozial verantwortlich zu handeln. Sie setzen sich mit den Vorstellungen der anderen kritisch und auch selbstkritisch auseinander, hören einander zu und gehen aufeinander ein. Sie können konstruktiv und erfolgreich mit anderen zusammenarbeiten.
- **Methodenkompetenz** meint die Fähigkeit, Aufgaben selbstständig zu bearbeiten. Schülerinnen und Schüler verfügen über grundlegende Arbeitstechniken und Methoden; dazu gehört auch die sichere Nutzung der Informationstechnologie. Sie wählen Verfahrensweisen und Vorgehensweisen selbstständig und wenden methodische Kenntnisse sinnvoll auf unbekannte Sachverhalte an. Sie können Sachverhalte sprachlich differenziert darstellen.

Die fortschreitende Entwicklung und Ausbildung dieser überfachlichen Kompetenzen ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, Lernprozesse zunehmend selbst zu gestalten, das heißt: zu planen, zu steuern, zu analysieren und zu bewerten.

2.2 Auseinandersetzung mit Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens

Schülerinnen und Schüler werden durch die Auseinandersetzung mit Kernproblemen des soziokulturellen Lebens in die Lage versetzt, Entscheidungen für die Zukunft zu treffen und dabei abzuschätzen, wie sich das eigene Handeln auf andere Menschen, auf künftige Generationen, auf die Umwelt oder das Leben in anderen Kulturen auswirkt. Die Kernprobleme beschreiben Herausforderungen, die sich sowohl auf die Lebensgestaltung des Einzelnen als auch auf das gemeinsame gesellschaftliche Handeln beziehen.

Die Auseinandersetzung mit Kernproblemen richtet sich insbesondere auf:

- Grundwerte menschlichen Zusammenlebens: Menschenrechte, das friedliche Zusammenleben in einer Welt mit unterschiedlichen Kulturen, Religionen, Gesellschaftsformen, Völkern und Nationen

- Nachhaltigkeit der ökologischen, sozialen und ökonomischen Entwicklung: Erhalt der natürlichen Lebensgrundlagen, Sicherung und Weiterentwicklung der sozialen, wirtschaftlichen und technischen Lebensbedingungen im Kontext der Globalisierung
 - Gleichstellung und Diversität: Entfaltungsmöglichkeiten der Geschlechter, Wahrung des Gleichberechtigungsgebots, Wertschätzung gesellschaftlicher Vielfalt
 - Partizipation: Recht aller Menschen zur verantwortungsvollen Mit-Gestaltung ihrer soziokulturellen, politischen und wirtschaftlichen Lebensverhältnisse
- Inklusive Schule: Die inklusive Schule zeichnet sich dadurch aus, dass sie in allen Schularten und Schulstufen Kinder und Jugendliche mit und ohne Behinderung gemeinsam beschult und ihren Unterricht auf eine Schülerschaft in der ganzen Bandbreite ihrer Heterogenität ausrichtet. Diese Heterogenität bezieht sich nicht allein auf Behinderung oder sonderpädagogischen Förderbedarf. Sie steht generell für Vielfalt und schließt beispielsweise die Hochbegabung ebenso ein wie den Migrationshintergrund oder unterschiedliche soziale Ausgangslagen.
 - Sonderpädagogische Förderung: Auch die Förderung von Schülerinnen und Schülern mit sonderpädagogischem Förderbedarf orientiert sich an den Fachanforderungen. Das methodische Instrument dafür ist der Förderplan, der in Ausrichtung auf die individuelle Situation und den sonderpädagogischen Förderbedarf einer Schülerin oder eines Schülers und in Zusammenarbeit mit einem Förderzentrum erstellt, umgesetzt und evaluiert wird.
 - Durchgängige Sprachbildung: Die Vermittlung schul- und bildungsrelevanter sprachlicher Fähigkeiten (Bildungssprache) erfolgt im Unterricht aller Fächer. Das Ziel ist, die sprachlichen Fähigkeiten der Kinder und Jugendlichen mit und ohne Migrationshintergrund, unabhängig von ihrer Erstsprache, im Schriftlichen wie im Mündlichen systematisch auf- und auszubauen. Das setzt einen entsprechenden Wortschatz und die Kenntnis bildungssprachlicher grammatischer Strukturen voraus. Die Lehrkräfte planen und gestalten den Unterricht mit Blick auf die Sprachebene Bildungssprache und stellen die Verbindung von Alltags-, Bildungs- und Fachsprache explizit her. Alle Schülerinnen und Schüler werden an die Besonderheiten von Fachsprachen und an fachspezifische Textsorten herangeführt. Deshalb ist Fachunterricht auch stets Sprachunterricht auf bildungs- und fachsprachlichem Niveau.
 - Kulturelle Bildung: Kulturelle Bildung ist unverzichtbarer Teil der ganzheitlichen Persönlichkeitsentwicklung, die den Einzelnen zur Mitgestaltung gesellschaftlicher Prozesse befähigt. Der Zusammenarbeit mit professionellen Künstlerinnen, Künstlern und Kulturschaffenden auch an außerschulischen Lernorten kommt hierbei eine besondere Bedeutung zu.

2.3 Leitbild Unterricht

Guter Unterricht

- fördert gezielt die Freude der Schülerinnen und Schüler am Lernen und die Entwicklung fachlicher Interessen
- lässt Schülerinnen und Schüler Selbstwirksamkeit erfahren
- vermittelt Wertorientierungen
- fördert nicht allein die intellektuellen und kognitiven Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler, sondern auch ihre sozialen und emotionalen, kreativen und körperlichen Potenziale
- ermöglicht den Schülerinnen und Schülern durch passende Lernangebote, die auf ihre individuellen Voraussetzungen und ihr Vorwissen abgestimmt sind, einen systematischen – alters- und entwicklungs-gerechten – Erwerb von Wissen und Können sowie die Chance, Leistungserwartungen zu erfüllen
- fördert und fordert eigene Lernaktivität der Schülerinnen und Schüler, vermittelt Lernstrategien und unterstützt die Fähigkeit zum selbstgesteuerten Lernen
- zielt auf nachhaltige Lernprozesse
- bietet Gelegenheit, das Gelernte in ausreichender Form systematisch einzuüben, anzuwenden und zu festigen.

2.4 Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung

Folgende Aufgabenfelder von besonderer Bedeutung, die sich aus den pädagogischen Zielen des Schulgesetzes ergeben, sind nicht dem Unterricht einzelner Fächer zugeordnet. Sie sind im Unterricht aller Fächer zu berücksichtigen:

- Niederdeutsch und Friesisch: Seinem Selbstverständnis nach ist Schleswig-Holstein ein Mehrsprachenland, in dem Regional- und Minderheitensprachen als kultureller Mehrwert begriffen werden. Für die Bildungseinrichtungen des Landes erwächst daraus die Aufgabe, das Niederdeutsche und das Friesische zu fördern und zu seiner Weiterentwicklung beizutragen.
- Medienbildung: Medien sind Bestandteil aller Lebensbereiche; wesentliche Teile der Umwelt sind nur medial vermittelt zugänglich. Schülerinnen und Schüler sollen in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht, sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen. Dazu gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Bild von Wirklichkeit, das medial erzeugt wird. Schülerinnen und Schüler sollen den Einfluss der Medien reflektieren und dabei erkennen, dass Medien (Nachrichten, Zeitungen, Bücher, Filme etc.) immer nur eine Interpretation, eine Lesart von Wirklichkeit bieten, und sie sollen sich bewusst werden, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit-)bestimmt wird.
- Berufs- und Studienorientierung: Diese ist integrativer Bestandteil im Unterricht aller Fächer und Jahrgangsstufen. Sie hat einen deutlichen Praxisbezug, zum Beispiel Betriebspraktika, schulische Veranstaltungen am Lernort Betrieb. Die Schulen haben ein eigenes Curriculum zur Berufs- und Studienorientierung, sie gewährleisten in Zusammenarbeit mit ihren Partnern, wie zum Beispiel der Berufsberatung, eine kontinuierliche Unterstützung der beruflichen Orientierung der Schülerinnen und Schüler. Ziel ist, dass alle Schülerinnen und Schüler nach dem Schulabschluss einen beruflichen Anschluss finden.

3 Grundsätze der Leistungsbewertung

Leistungsbewertung wird verstanden als Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstands. Sie erfasst alle in den Fachanforderungen ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse schulischen Arbeitens und Lernens. Die Beurteilung von Leistungen dient der kontinuierlichen Rückmeldung an Schülerinnen, Schüler und Eltern, zudem ist sie für die Lehrkräfte eine wichtige Grundlage für Förderungs- und Beratungsstrategien. Die individuelle Leistungsbewertung erfüllt neben der diagnostischen auch eine ermutigende Funktion. Kriterien und Verfahren der Leistungsbewertung werden den Schülerinnen, Schülern und Eltern vorab offengelegt und erläutert. Schülerinnen und Schüler erhalten eine kontinuierliche Rückmeldung über den Leistungsstand. Diese erfolgt so rechtzeitig, dass die Schülerinnen und Schüler die Möglichkeit haben, aus der Rückmeldung zukünftige Lern- und Arbeitsstrategien abzuleiten.

In der Leistungsbewertung werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden: Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise.

- Unterrichtsbeiträge umfassen alle Leistungen, die sich auf die Mitarbeit und Mitgestaltung im Unterricht oder im unterrichtlichen Kontext beziehen. Zu ihnen gehören sowohl mündliche als auch praktische und schriftliche Leistungen.
- Leistungsnachweise werden in Form von Klassenarbeiten und Leistungsnachweisen, die diesen gleichwertig sind, erbracht; sie decken die verbindlichen Leistungserwartungen der Fächer und die Kompetenzbereiche angemessen ab. Art und Zahl der in den Fächern zu erbringenden Leistungsnachweise werden per Erlass geregelt.

Besondere Regelungen

- Für Schülerinnen und Schüler mit anerkanntem sonderpädagogischen Förderbedarf, die zieldifferent unterrichtet werden, wird ein Förderplan mit individuell zu erreichenden Leistungserwartungen aufgestellt.
- Werden Schülerinnen und Schüler mit sonderpädagogischem Förderbedarf entsprechend den Anforderungen der allgemein bildenden Schule unterrichtet, hat die Schule der Beeinträchtigung angemessen Rechnung zu tragen (Nachteilsausgleich). Dies gilt ebenso für Schülerinnen und

Schüler, die vorübergehend an der Teilnahme am Unterricht beeinträchtigt sind.

- Bei Schülerinnen und Schülern, deren Zweitsprache Deutsch ist, kann die Schule wegen zu geringer Deutschkenntnisse auf eine Leistungsbewertung in bestimmten Fächern verzichten.
- Besonderen Schwierigkeiten im Lesen und Rechtschreiben wird durch Ausgleichs- und Fördermaßnahmen gemäß Erlass begegnet.

Leistungsbewertung im Zeugnis

Die Leistungsbewertung im Zeugnis ist das Ergebnis einer sowohl fachlichen als auch pädagogischen Abwägung der erbrachten Unterrichtsbeiträge und Leistungsnachweise. Es ist sicherzustellen, dass die Bewertung für die Unterrichtsbeiträge auf einer ausreichenden Zahl unterschiedlicher Formen von Unterrichtsbeiträgen beruht. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Leistungsnachweise. Fachspezifische Hinweise zur Leistungsbewertung werden in den Fachanforderungen ausgeführt.

Vergleichsarbeiten

Vergleichsarbeiten in den Kernfächern sind länderübergreifend konzipiert und an den KMK-Bildungsstandards orientiert. Die Ergebnisse geben Aufschluss darüber, ob und inwieweit Schülerinnen und Schüler die in den Bildungsstandards formulierten Leistungserwartungen erfüllen. Vergleichsarbeiten dienen in erster Linie der Selbstevaluation der Schule. Sie ermöglichen die Identifikation von Stärken und Entwicklungsbedarfen von Lerngruppen. Die Ergebnisse der Vergleichsarbeiten werden schulintern ausgewertet. Die Auswertungen sind Ausgangspunkt für Strategien und Maßnahmen der Unterrichtsentwicklung. Vergleichsarbeiten gehen nicht in die Leistungsbewertung der einzelnen Schülerinnen und Schüler ein. Die Teilnahme an den Vergleichsarbeiten ist per Erlass geregelt.

Zentrale Abschlussprüfungen

Im Rahmen der Prüfungen zum Erwerb des Ersten allgemeinbildenden Schulabschlusses, des Mittleren Schulabschlusses und der Allgemeinen Hochschulreife werden in einigen Fächern Prüfungen mit zentraler Aufgabenstellung durchgeführt. Die Prüfungsregelungen richten sich nach den Fachanforderungen und den KMK-Bildungsstandards.

II Fachanforderungen Kunst Sekundarstufe I

1 Das Fach Kunst in der Sekundarstufe I

1.1 Grundlagen und Lernausgangslage

Der Kunstunterricht der Sekundarstufe I schließt an die in der Grundschule erworbenen Kompetenzen in den Bereichen Rezeption, Produktion und Reflexion an. Die vorliegenden Fachanforderungen Kunst setzen einen verbindlichen Rahmen für die Sekundarstufe I. Die Fachanforderungen formulieren Kompetenzerwartungen abschlussbezogen und konkretisieren somit für das Fach Kunst die unterschiedlichen Anforderungsebenen. Damit wird eine adäquate Vorbereitung auf die berufliche Bildung wie auch auf die Sekundarstufe II gewährleistet.

1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Im Mittelpunkt des Faches Kunst steht das Bild. Bild wird dabei wie in den einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung verstanden. Bilder vermitteln und beeinflussen unsere Vorstellungen nachhaltig. Kinder sehen und erleben Bilder vom Beginn ihres Lebens an. Äußere Bilder werden in innere Bilder und Vorstellungen umgesetzt und beeinflussen wiederum Vorgänge der Wahrnehmung und des Umgangs mit äußeren Bildern. Das Leben, Urteilen und Handeln wird von inneren Bildvorstellungen und ihren äußeren Korrelaten geleitet. Neben der Sprache sind Bilder in allen Formen ein zentrales Informations-, Kommunikations- und Ausdrucksmittel. Die Bilder der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und deren subjektive Interpretation werden zunehmend medial vermittelt. Insbesondere mithilfe digitaler Medien entstehen neuartige Strukturen zum Orientieren, Verstehen und Handeln in der Welt. Bildkompetenz heißt Lesen und Verstehen von Bildern sowie sich in Bildern ausdrücken zu können. Dies wird im Fach Kunst vermittelt, ist aber auch notwendig für das Lernen in allen anderen Fächern.

Darüber hinaus ist der sichere Umgang mit Bildern eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben sowie für die berufliche Orientierung. Kunstunterricht vermittelt Bildkompetenz durch klärenden und vertiefenden, rezeptiven und produktiven Umgang mit Bildern. Visuelle Kompetenz und Bildkompetenz, visuelle Gestaltungen, Kommunikation mit und über Bilder stehen im Zentrum des Kunstunterrichts. Damit sind auch alle Phänomene jugendkultureller Alltagsästhetik und individueller Lebenswelten sowie der gestalteten Umwelt – Design, Architektur und Medien – erfasst. Neben den künstlerischen Strategien in allen Genres der Bildenden Kunst sind Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign mit ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug wichtige Arbeitsfelder. Kunstunterricht befähigt zur aktiven, verstehenden und gestaltenden Teilhabe an kulturellen Prozessen in einer sich ändernden Welt, im Bewahren und Nutzen des kulturellen Erbes, im Umgang mit gebauter und virtueller Architektur, mit der Ästhetik von Alltagsdingen, mit Phänomenen der historischen Kunst und der Kunst der Gegenwart. Er fördert problemlösendes, vernetztes Denken, Vorstellungsvermögen sowie Fantasie und trägt damit wesentlich zur Persönlichkeitsbildung bei. Er dient der Bereicherung der Lebensgestaltung durch die Erfahrung ästhetischen Genusses und erweitert durch die Integration außerschulischer Lernorte die individuellen Erfahrungen durch Begegnung mit Kunst. Kunstunterricht vermittelt Kompetenzen, die im Prozess lebenslangen Lernens notwendig sind und der Vorbereitung der beruflichen Qualifizierung dienen. Sie ergänzen die sprachlichen und naturwissenschaftlichen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen und unterstützen in besonderem Maß das Lernen in thematischen und fächerverbindenden Zusammenhängen.

1.3 Didaktische Leitlinien

Kompetenz- und Themenorientierung

Im Kunstunterricht werden themenorientierte, übergeordnete Aufgaben, Probleme und Fragestellungen formuliert und die fachlichen Ansätze, Inhalte und Methoden kompetenzorientiert vermittelt. Inhalte und Wissensbestände

werden auf diese Weise motivierend und transparent für die Schülerinnen und Schüler strukturiert. Die Funktion einzelner inhaltlicher und methodischer Unterrichtsschritte wird im Hinblick auf die Zielvorstellung begründet. Damit werden wechselnde Unterrichtsformen zwischen Offenheit, individueller oder Gruppenarbeit, Lehrgangselementen oder zusammenführender Reflexion für die Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar und unterstützen die Hinführung zum selbstständigen Lernen.

Exploratives, experimentelles und ergebnisoffenes

Lernen

Grundlegend für den Unterricht im Fach Kunst ist die Auffassung, dass sich Schülerinnen und Schüler explorativ-erforschend mit ihrer Lebenswelt auseinandersetzen. Am Beginn des Lernens steht eine Frage oder ein Problem, für dessen Bearbeitung der Unterricht geeignete Formen und Arbeitsweisen anbietet. Diese Formen bewegen sich im Spannungsfeld zwischen künstlerischen Strategien der Weltaneignung, dem Vermitteln handwerklicher künstlerischer Verfahren und Techniken und der Reflexion darüber. Modelle und Konzepte dafür können unter anderem in der zeitgenössischen Kunst gefunden werden. Im Sinn eines solchen ergebnisoffenen, prozessbetonen Lernens wechseln Übungs- und Lehrgangphasen mit Unterrichtsphasen, in denen experimentell erprobt, imaginiert und nach eigenen Lösungswegen gesucht wird. Schülerinnen und Schüler werden auf diese Weise in Problemstellungen und Problemlösungen einbezogen.

Integration von Produktion, Rezeption und Reflexion

Fachspezifisch für den Kunstunterricht ist die durchgehende Integration von Produktion, Rezeption und Reflexion. Reflexion meint dabei jede Form des bewussten Nachdenkens und Sprechens über gestalterische Prozesse und Ergebnisse, über Wahrnehmungs- und Analyseprozesse. Gestaltung wird zum Gegenstand bewussten Nachdenkens und bewusster Entscheidungen, die versprachlicht und kommuniziert werden. Analyse und Interpretation werden durch Reflexion bewusst gemacht, sodass den Schülerinnen und Schülern auch ein Bewusstsein für ihre eigenen Kompetenzen vermittelt wird. Reflexion kann durch Skizzen, zeichnerisches Nachdenken und Gestaltungsübungen

unterstützt und vertieft werden. Erkenntnisse werden für kommunikative Zwecke veranschaulicht. Diese Wechselwirkung von Produktion und Reflexion bedingt den ständigen Wechsel oder auch das Nebeneinander von künstlerisch-praktischen und reflexiven Unterrichtsphasen.

1.4 Anforderungsebenen und Anforderungsbereiche

In den Fachanforderungen für die Sekundarstufe I werden die angestrebten Kompetenzen und die zentralen Inhalte auf drei Anforderungsebenen ausgewiesen:

- Erster allgemeinbildender Schulabschluss (ESA)
- Mittlerer Schulabschluss (MSA)
- Übergang in die Oberstufe

Für die Differenzierung der Anforderungsebenen ESA, MSA und Übergang in die Oberstufe sind die Qualität und Angemessenheit von Aufgaben von zentraler Bedeutung, zumal sich in Bezug auf die abschlussbezogenen Kompetenzen erst an einer konkreten Aufgabe zusammen mit den entsprechenden Leistungserwartungen Kriterien hinsichtlich des Anspruchs auf den jeweiligen Anforderungsebenen definieren lassen. Für die Gestaltung des Unterrichts, die Erstellung von Aufgaben und die Bewertung von Unterrichtsbeiträgen sind entsprechend den einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst auf allen drei Anforderungsebenen folgende Anforderungsbereiche zu berücksichtigen:

Anforderungsbereich I: Reproduktion und Herstellung

Dieser Anforderungsbereich umfasst das Wiedergeben von Sachverhalten, Kenntnissen und Fertigkeiten im gelernten Zusammenhang, die Verständnissicherung sowie das Anwenden und Beschreiben geübter Arbeitstechniken und Herstellungsverfahren.

Anforderungsbereich II: Reorganisation, Analyse und Gestaltung

Dieser Anforderungsbereich umfasst das selbstständige Erfassen, Einordnen, Strukturieren und Verarbeiten der aus der Thematik, dem Material und der Aufgabenstellung erwachsenden Fragen und Probleme und deren entsprechende gedankliche, sprachliche und gestalterische Bearbeitung.

Anforderungsbereich III: Gestaltung, Beurteilung und Reflexion

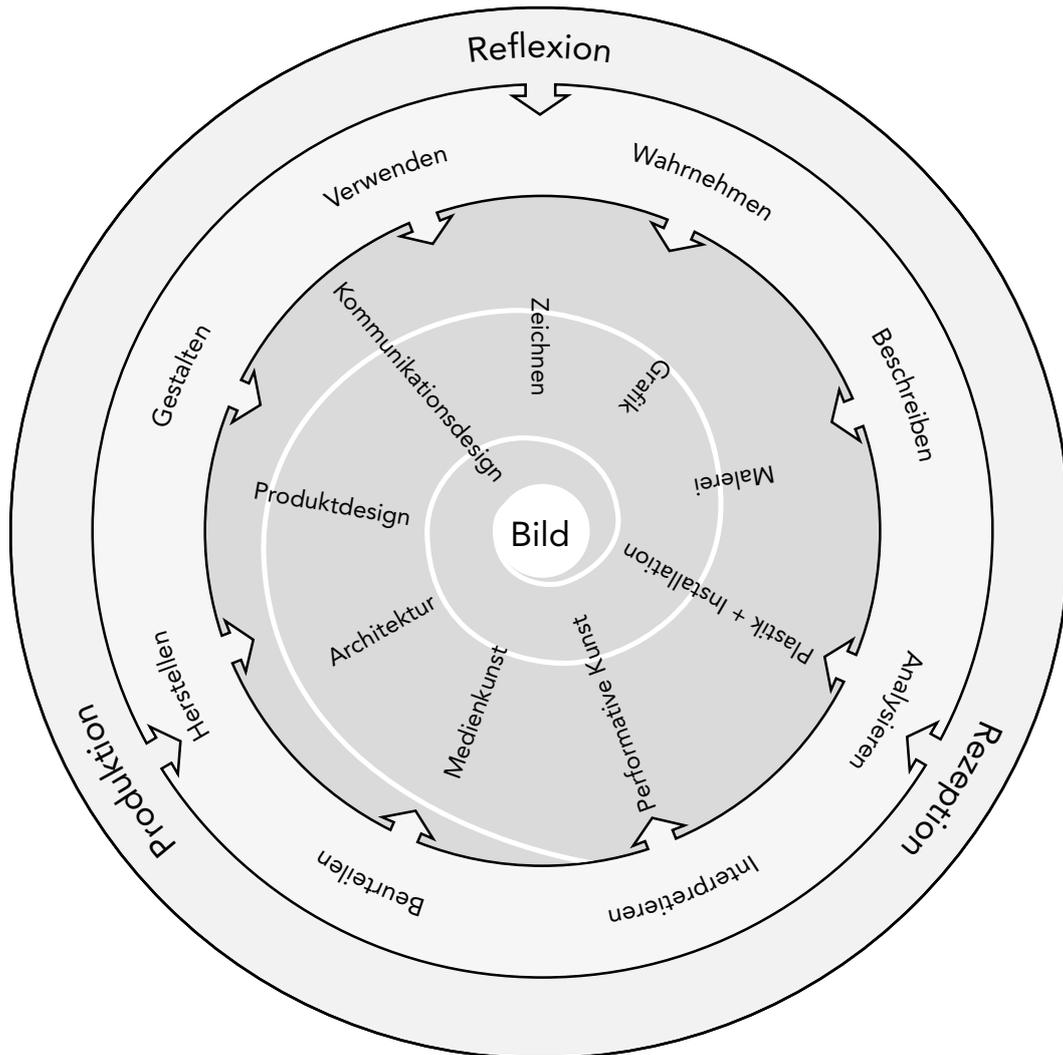
Dieser Anforderungsbereich umfasst die eigenständige Reflexion, Bewertung beziehungsweise Beurteilung einer komplexen Problemstellung, Thematik oder entsprechenden Materials und gegebenenfalls die Entwicklung eigener gedanklicher, sprachlicher und gestalterischer Lösungsansätze.

Die drei Anforderungsbereiche können nicht eindeutig voneinander getrennt werden. Daher ergeben sich in der Praxis der Aufgabenstellung Überschneidungen.

Den Anforderungsbereichen zugeordnet sind Operatoren. Diese dienen dazu, den Schülerinnen und Schülern die Anforderungen der Aufgabenstellung(en) transparent zu machen. Der Umgang mit den Operatoren wird im Laufe der Sekundarstufe I vermittelt und eingeübt.

2 Kompetenzbereiche

Im Mittelpunkt der fachspezifischen Kompetenzen steht das Bild:



Bildkompetenz wird in neun Arbeitsfeldern erworben: 1 Zeichnen, 2 Grafik, 3 Malerei, 4 Plastik und Installation, 5 Performative Kunst, 6 Medienkunst, 7 Architektur, 8 Produktdesign und 9 Kommunikationsdesign. Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern, die entsprechenden Kompetenzen können deshalb in allen neun Arbeitsfeldern erworben werden. Ebenso werden die drei übergeordneten Dimensionen Reflexion, Rezeption und Produktion nach dem integrativen Prinzip

des Kunstunterrichts mit unterschiedlichen Schwerpunkten in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen berücksichtigt. Die Behandlung aller Arbeitsfelder ist verpflichtend. Im schulinternen Fachcurriculum wird festgelegt, welche Arbeitsfelder in welchem Jahrgang schwerpunktmäßig behandelt werden. Alle acht Kompetenzbereiche sind verbindlich, die Kompetenzen können aber jeweils exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden. Unterrichtssituationen sprechen immer mehrere Kompetenzbereiche an.

2.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder

In den folgenden Kurzbeschreibungen wird die kunstpädagogische Relevanz des jeweiligen Themenfelds umrissen. Die angeführten Inhalte beschreiben das Themenfeld nicht umfassend und vollständig, sondern verstehen sich als Leitlinien für die Wahl unterrichtlicher Inhalte.

Arbeitsfeld 1 Zeichnen

Zeichnen ist wie Schreiben eine grundlegende Kulturtechnik. Die Zeichnung wird hier weit gefasst und berücksichtigt sowohl Zeichnen im alltäglichen Gebrauch, in Denk- und Entwurfsprozessen, in der Veranschaulichung von Sachverhalten wie in der künstlerischen Verwendung. Als Ausdrucks- und Kommunikationsmedium ist Zeichnen im Alltag von Jugendlichen wie von Erwachsenen allgegenwärtig – als schnelle Wegskizze zur Orientierung, als Ideen- oder Gedankenskizze zur Veranschaulichung von Denkprozessen, als Erinnerungsskizze, als Cluster zur räumlichen Vergegenwärtigung von Inhalten oder Argumenten auf der Fläche, als Tabelle zur Organisation und Präsentation von Befunden, als Sachzeichnung. Zentraler Bestandteil vieler gestalterischer Arbeiten auf dem Weg von der Idee zum Produkt ist das zeichnerische Denken.

Für Schülerinnen und Schüler ist Zeichnen ein Mittel der Welterschließung, Identitätsbildung und Positionierung in der Welt. Es dient der Wahrnehmungsschulung und Übung der feinmotorischen Fertigkeiten, ist ein besonders spontanes und unmittelbares Ausdrucksmittel und kann zur individuellen zeichnerischen Handschrift weiterentwickelt werden. Einfache zeichnerische Ausdrucks- und Kommunikationsformen befähigen Schülerinnen und Schüler, sich effizient mitzuteilen. Darauf aufbauend werden technische, materialabhängige und ästhetische Möglichkeiten der Zeichnung erprobt und reflektiert. Damit fördert das Arbeitsfeld auch zeichnerische Formen der Erkenntnis, des Ausdrucks und der Kommunikation in anderen Fächern. Aufgrund seiner übergeordneten Bedeutung wird Zeichnen aus dem Arbeitsfeld Grafik ausgegliedert, sodass es in allen Arbeitsfeldern integriert vermittelt werden kann.

Arbeitsfeld 2 Grafik

Das Arbeitsfeld Grafik umfasst alle grafischen Techniken und Verfahren, die nicht unter die Handzeichnung fallen. Dazu gehören Frottage, Monotypien, Schablonen-, Material-, Stempeldruck und Collagetechniken, aber auch alle Verfahren des Hoch-, Tief-, Flach- und Durchdrucks. Neben traditionellen Werkzeugen und Materialien können Fotokopierer, Scanner und Drucker eingesetzt oder Mischtechniken erprobt werden. Grafische Verfahren erfordern von den Schülerinnen und Schülern genaues planerisches Vorgehen und handwerkliche Fertigkeiten, etwa bei der Antizipation und Organisation komplexer Druckprozesse, sie lassen aber auch Experiment und Zufall zu. Unerwartete Zwischenergebnisse bieten Überraschung und Herausforderung im Arbeitsprozess und damit hohes motivationales Potential. Durch Aufgabenverteilung und Teamarbeit an Druckstationen werden Sozialkompetenzen wie Verantwortlichkeit für das Gelingen auch der Arbeiten anderer oder gemeinsamer Vorhaben vermittelt. Die Vielfältigkeit von Druckgrafiken bietet Schülerinnen und Schülern Gelegenheit, Schulleben, Schulöffentlichkeit und außerschulische Lebensbereiche durch eigene Mitwirkung aktiv zu gestalten.

Arbeitsfeld 3 Malerei

Malerei und der Umgang mit Farbe ist vielen Schülerinnen und Schülern als künstlerisches Medium zur Darstellung von Wirklichkeit bekannt. Alle Erscheinungsformen von Malerei sind von historischen Epochen und unterschiedlichen Kulturen geprägt und bilden bis zur Gegenwart ein unabgeschlossenes Feld unterschiedlichster Bezüge zwischen Inhalten und Themen, Formen, Farben, Materialien, Gattungen und Räumen. Die Ausdruckskraft der Farbe, das Zusammenspiel von Materialität und Immaterialität, wirklichkeitsnahe Darstellungen und Formen der Abstraktion ermöglichen es, subjektive Gefühlswelten, Erfahrungen, Assoziationen, aber auch emotionale Eindrücke von Wirklichkeit zu gestalten und damit persönliche Ausdrucksformen zu finden. Dazu sind elementare Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Malwerkzeugen, Farbmaterial, malerischen Verfahren und Bildträgern notwendig. Ebenso stellen Farbtheorien, Farbpsychologie und die kunstgeschichtliche Entwicklung der Malerei bis heute wichtiges Hintergrundwissen dar. Die Reflexion des

eigenen malerischen Vorgehens und eine differenzierte Rezeptionskompetenz ermöglichen Schülerinnen und Schülern Neugier und Genuss am Gestalten und an eigenen malerischen Produkten. In der Rezeption der Malerei anderer eröffnen sich Zugänge zu Fremdem und Neuem, über die Begegnung mit Bildikonen der Kunstgeschichte wird kulturelle Teilhabe ermöglicht. Schülerinnen und Schüler werden durch die differenzierte produktive und rezeptive Auseinandersetzung mit Malerei zu verstehen- und genießenden Rezipienten, die über ästhetisches Urteilsvermögen verfügen und am offenen Dialog mit der eigenen und fremden Kultur teilnehmen können.

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation

Das Arbeitsfeld umfasst die Auseinandersetzung mit Plastiken, Skulpturen und Objekten sowie raumbezogenen Installationen, Environments, kinetischen Objekten bis hin zu begehbaren, interaktiven Räumen. Den Schülerinnen und Schülern wird ein Bewusstsein dafür vermittelt, dass ihnen dreidimensionale Kunst überall im profanen und sakralen Raum begegnet – an Fassaden, in Gärten, an Brunnen, als Denk- und Mahnmal, aber auch in Museen und privaten Innenräumen. Sie werden an den inhaltlichen und formalen Raumbezug von Plastiken und Objekten sowie an Installationen und andere raumbezogene Arbeiten herangeführt.

Vielfältige Werktechniken und Materialien bieten die Möglichkeit, Schülerinnen und Schülern im Prozess der Gestaltung motorische Fähigkeiten und haptische Sensibilität zu vermitteln. Erfahrungen mit traditionellen Materialien wie Ton, Holz oder Papier können durch Fundstücke sowie durch die Konfrontation mit beweglichen Objekten erweitert und reflektiert werden. Begehbare Räume nehmen Formen der Interaktion und Intervention in den Blick. Dreidimensionales Gestalten und Rezeptionsübungen im Umschreiten einer Plastik oder Sich-Fortbewegen in einer Installation vermitteln den Schülerinnen und Schülern Seh-Erfahrungen, die eine erste Ansicht durch Mehransichtigkeit oder durch Veränderung des Blickwinkels relativieren und damit lineare Vorstellungs- und Denkprozesse aufbrechen können. Übungen im perspektivischen Sehen und Gestalten über die Fläche hinaus halten Erfahrungspotential für eine multiperspektivische Orientierung in der Welt bereit.

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst

Performative Kunst ist weniger als Form zu beschreiben, sondern eher als sich wandelnde, leibgebundene, intermediale Kunststrategie. Im Prozess und den Ereignissen intensiver Präsenz, als Akt des Handelns, steht die menschliche Aktivität im Mittelpunkt. Als eigenständige Kunstform artikuliert sie sich unmittelbar und offen in der Deutung. Performative Prozesse grenzen sich von der darstellenden Kunst ab und fokussieren auf Unwiederholbarkeit, auf den Zufall, auf die Grundelemente Zeit, Raum, Körper, Ort und Interaktion. Performative Kunst ereignet sich im Spannungsverhältnis von Akteur und Zuschauer und schafft Ereignisräume, die erkundet, erlebt und beantwortet werden müssen.

Schülerinnen und Schüler können in performativen Prozessen erfahren, dass Kunst vielschichtig, mehrdeutig und interdisziplinär sein kann. Sie erfahren, dass sich das Verhältnis des Menschen zur Welt und das Selbstverständnis von Kunst ändern. Sie lernen Erfahrungen mit der Welt experimentell und prozessorientiert sowie durch die Verwendung unterschiedlichster Materialien und Medien zu gestalten und zu reflektieren. Aufmerksamkeit für Veränderungen entsteht, für Korrespondenzen zwischen Alltag, Ritual, Politik und Gesellschaft. Facetten von Erfahrungen und Empfindungen bilden die Grundlage für einen subjektiven Prozess, der alle Sinne und praktisches Handeln einbezieht, der das Heterogene, Widersprüchliche und Hybride in den Lebenserfahrungen von Kindern und Jugendlichen konstruktiv nutzt. Die Teilhabe am performativen Prozess ermöglicht persönlichen Ausdruck, individuelle Haltung und Umgang mit dem Uneindeutigen und Mehrdimensionalen.

Arbeitsfeld 6 Medienkunst

Anfänge der Medienkunst sind mit der Entwicklung fotografischer Techniken und mit experimentellen Formen des Films verbunden. Das Arbeitsfeld, das sich mit den Ausdrucksmöglichkeiten durch Medien auseinandersetzt, umfasst künstlerische Fotografie, Film, Videokunst sowie alle Formen interaktiver Kunst, die mit analogen und digitalen Medien realisiert werden und diese reflektieren. Die Auseinandersetzung schließt die Bedingungen und Eigenschaften von Medienkunst im Kontext ihrer Entstehung, medienpezifische und formalästhetische Gestaltungsfragen

gen, die Interdependenz von technologischen und kunstgeschichtlichen Entwicklungen sowie die Verschränkung des Medialen mit dem Physischen in Mixed Reality ein. Im Gebrauch des digitalen Mediums und dessen interaktiven und partizipatorischen Möglichkeiten in Augmented- und Virtual-Reality-Gestaltungen wird die Rolle des Individuums in ihr reflektiert. Es eröffnen sich neuartige Spielräume für kreatives Schaffen, die zur Erweiterung von Wahrnehmungs- und Verhaltensoptionen führen.

Schülerinnen und Schüler lernen analog und digital gestaltete Beispiele aus der Medienkunst kennen.

Produktiv gestaltend eignen sie sich vor dem Hintergrund der jeweiligen Gattungen Fotografie, Film, Videokunst und Hypermedia geeignete Techniken an, zum Beispiel den Umgang mit Bild- und Videoschnittprogrammen sowie webbasierter Software. Sie gehen reflektiert mit Gestaltung und Analyse moderner und zeitgenössischer Medien um und wenden diese begründet im Rahmen bedeutungsvoller, spielerisch-kreativer Aufgaben mit Lebensweltbezug an.

Arbeitsfeld 7 Architektur

Alle Räume, in denen sich die Schülerinnen und Schüler bewegen, sind gestaltet und können als solche zum Gegenstand des Lernens und der Auseinandersetzung werden. Das Arbeitsfeld umfasst Sakral- und Profanarchitektur verschiedener Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen ebenso wie die innere und äußere Gestaltung von Gebäuden, Siedlungs- und Städtebau oder Landschaftsarchitektur.

Die Allgegenwart von Architektur und gestaltetem Raum erleichtert den Zugang zu diesem Arbeitsfeld, macht aber auch eine distanzierte, nicht-alltägliche, kritische Perspektive erforderlich, die für die Entstehungsbedingungen und Einflussgrößen auf Architektur sensibilisiert. In der Auseinandersetzung mit Denkmälern und Denkmalschutz entwickeln Schülerinnen und Schüler eine Kultur des Erinnerns und Bewahrens und reflektieren Funktions- und Bewertungswandel kritisch. Mit der differenzierten Wahrnehmung gebauter Umwelt werden Lebensbedingungen und Kernprobleme wie Ökologie, Nachhaltigkeit und Mobilität aus individueller Erfahrung heraus gestaltet und reflektierbar.

Gegenstand des Lernens sind nicht nur die gestalteten

Räume selbst, sondern auch Entwurfs- und Planungsprozesse sowie Formen der Dokumentation. Bewusstes Erleben, Genießen und Gestalten von Architektur und Raum, Verständnis für die Möglichkeiten und Beweggründe von Planung und Konstruktion sowie die Auseinandersetzung mit zeitlichen, räumlichen und sozialen Bezügen sind Gegenstand des Arbeitsfelds. Gelegenheit zur verantwortungsvollen Mit-Gestaltung im Sinne der Partizipation erfahren Schülerinnen und Schüler, indem sie die Möglichkeit zur Beteiligung an Projekten zur Gestaltung des öffentlichen Raums erhalten.

Arbeitsfeld 8 Produktdesign

Alle Produkte unseres Alltags sind gestaltet. Das Arbeitsfeld umfasst die Auseinandersetzung mit Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, mit Konsumgütern des persönlichen Gebrauchs wie Haushaltsgeräten, Fahrzeugen, Moden oder Möbeln, aber auch mit Investitionsgütern wie elektronischen Geräten für den Einsatz im industriellen Bereich, Produktionsmaschinen, Medizintechnik oder Nutzfahrzeugen. Designobjekte werden im Kontext ihrer praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion thematisiert. Dabei sind die Grenzen von Design zur Kunst zunehmend fließend. Aspekte der Nutzung wie Verwertung, Handhabbarkeit, Haltbarkeit, Ergonomie und Ökologie bis zur Entsorgung werden in den Blick genommen, aber auch Form und Farbgebung, Originalität, Typologie oder Singularität als wahrnehmungsbezogene Faktoren. Produkte als Träger von Erlebnissen oder Erinnerungen, als Mittel zur Selbstfindung und Selbstinszenierung, werden für Schülerinnen und Schüler zunehmend wichtiger und bestimmen ihr alltägliches Handeln. Personalisiert gestaltete Objekte dienen in diesem Sinn als Zeichen bewusster Individualität und Originalität oder täuschen diese auch nur vor. Hintergrundwissen, Analyse Kriterien und Gestaltungsmöglichkeiten vermitteln den Schülerinnen und Schülern kritisches Bewusstsein und Verantwortlichkeit für den Erwerb und Umgang mit Dingen, beeinflussen ihre Haltung zu Moden und Jugendkulturen, zu Tradition und Innovation. Schülerinnen und Schüler entwickeln Verständnis für den Einfluss von Design auf Lebensentwürfe und dafür, dass Nachhaltigkeit und soziale Verträglichkeit Kriterien im Gestaltungsprozess und bei der Kaufentscheidung sein können.

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign

Das Arbeitsfeld vermittelt Bildkompetenz im Bereich der Fotografie von den Anfängen im 19. Jahrhundert über die Entwicklung zeitbezogener Medien wie Film und Video bis hin zum Umgang mit Medienbildern im digitalen Zeitalter. Verbindungen von Bild und Text im Layout, Typografie, Editorial Design, interaktives Webdesign und Game-Design werden thematisiert. Die Entwicklung der digitalen Medien im 20. und 21. Jahrhundert hat die Bedeutung der Bildmedien für die Aneignung von Weltwissen und Orientierung in der Welt steigen lassen. Nachrichten werden zunehmend über Bilder vermittelt. Der Alltag von Schülerinnen und Schülern ist von der Kommunikation durch Fotografie und Film geprägt, in interaktiven Plattformen wird über Kurztex-te, mehr aber noch über mobile Endgeräte, Smartphone-Fotos und -Filme kommuniziert. Ein kompetent handelnder und bewusst reflektierender Umgang mit Bildern und Bild-Text-Verbindungen in Alltag und Medien gehört deshalb zu den grundlegenden Fähigkeiten, die Schülerinnen und Schüler erlernen müssen. Das Arbeitsfeld umfasst eine verstehende und gestaltende, aber auch kritische Auseinandersetzung mit Plakaten, Werbung und Werbekampagnen, Markendesign, Public Relation und Corporate Identity in politischen und wirtschaftlich-ökonomischen Kontexten. Das komplexe Verhältnis von Medienbildern zur Wirklichkeit, ethische Fragen von Wahrheit und Lüge, Bildmanipulation sowie das Verhältnis und die wechselseitige Beeinflussung von Bildern und dem sprachlich-textlichen, geschriebenen oder gehörten Umfeld in Kommunikationsmedien ist Gegenstand dieses Arbeitsfeldes.

2.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen

Die acht Kompetenzbereiche werden in den folgenden Tabellen arbeitsfeldspezifisch ausdifferenziert. Die Vermittlung der Kompetenzen ist verbindlich. Ihnen werden in der mittleren Spalte mögliche Inhalte und Wissensbestände zugeordnet, die nicht verpflichtend vermittelt werden müssen, sondern Angebote darstellen und Orientierung geben. In der rechten Spalte werden veranschaulichende Hinweise und Konkretisierungen zur Umsetzung im Unterricht gegeben.

Die angestrebten Kompetenzen werden auf drei Anforderungsebenen ausgewiesen. Die **grau hinterlegten Kompetenzerwartungen** kennzeichnen die über den Ersten allgemeinbildenden Schulabschluss hinausgehenden Anforderungen für den Mittleren Schulabschluss. Einzelne, der Ebene des Übergangs in die Oberstufe zugeordnete Kompetenzerwartungen sind in **Fettdruck gesetzt und grau hinterlegt**.

2 Kompetenzbereich Wahrnehmen

Kompetenzbereich Wahrnehmen

Dieser Kompetenzbereich wird arbeitsfeldübergreifend formuliert. Die Vorgänge zwischen Bild und Betrachterin oder Betrachter beim Wahrnehmen eines Bildes oder beim Wahrnehmen der Welt werden bewusst in den Blick genommen und reflektiert. Der Kompetenzbereich umfasst die ersten assoziativen Verknüpfungen des Vorwissens, der Lebenserfahrungen und der emotionalen Gestimmtheit eines Betrachters zu einem Bild. Dieser

Vorgang der Perceptbildung wird geübt, der Perceptbegriff wird thematisiert und unterschiedliche Bildzüge werden erprobt. Der Wahrnehmungskompetenz kommt im Fach Kunst ein besonderer Stellenwert zu. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert. Nicht alle ausdifferenzierten Kompetenzen in diesem Bereich sind operationalisierbar.

Kompetenzbereich Wahrnehmen		
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional, assoziativ oder reflexiv darauf reagieren • Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren • subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren	Perceptbildung mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen Perceptbegriff Sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung	Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen nebeneinander zulassen und einfordern • Gleichzeitigkeit und Gleichrangigkeit individueller Reaktionen thematisieren • auf verschiedene Sinne fokussieren • Vertrauen in die eigenen Reaktionen vermitteln und damit die Selbstkompetenz stärken • Situationen schaffen, in denen Empathie empfunden werden kann
Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen Intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen	Zusammenhang zwischen individuellen Percepten und formalen sowie inhaltlichen bildlichen Gegebenheiten	Gesehenes von Gefühlen, Assoziationen, ersten Deutungen und Gedanken unterscheiden
Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahrnehmen • visuelle Phänomene differenzieren und strukturieren • Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen • Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen	aktive Wahrnehmung und Beobachtung	Wahrnehmungsübungen

Kompetenzbereich Beschreiben

Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, da Beschreibungen, Gliederungen für Beschreibungen und Fachvokabular nur

arbeitsfeldspezifisch benannt werden können. Die Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Beschreiben		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnungen <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	Zeichnungen, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> • aus dem Alltagskontext (Wegskizze, Ablaufskizze, Telefonkritzel...) • aus dem wissenschaftlichen Kontext (Sachzeichnung, Schnitt, Graf...) • aus dem Entwurfsprozess (Ideen-skizze, Studie, Werkzeichnung...) • verschiedener Themen und Gattungen • unterschiedlicher Techniken (Bleistift, Kugelschreiber, Kreide...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Naturtreue, Reduktion, Karikatur...) • mit unterschiedlichem Anliegen (Information, Appell, Unterhaltung...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Funktion, Bildaufbau, Komplexität...</p>	Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte und Details präsentieren...) <p>Übungen zur Erschließung von Zeichnungen (ausgehend von zentralem Bildgegenstand, von links nach rechts, nach Bildebenen...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Beschreiben

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grafiken</p> <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien erkennen und beschreiben</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Grafiken, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Materialien (Papier, Fundstücke, Farbe...) • unterschiedlicher Verfahren (Collage, Frottage, Crossover...) • unterschiedlicher Drucktechniken (Hochdruck, Tiefdruck, experimentelle Techniken...) • unterschiedlicher Themen und Motive • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Naturtreue, Stilisierung, Ausdrucksbetonung...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dargestelltem, Bildaufbau, Komplexität...</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte präsentieren, Verbindungen und Übergänge thematisieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (nach Bildebenen, vom Zentrum zur Peripherie, am Druckprozess orientiert...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malereien</p> <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien erkennen und beschreiben</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Malereien, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Themen und Gattungen • verschiedener Verfahren (Lasieren, Spachteln, Dripping...) • verschiedener Materialien (Leinwand, Putz, natürliche und synthetische Pigmente...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Trompe l'oeil, Idealisierung, Abstraktion...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dargestelltem, Bildaufbau, Komplexität...</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Bildelemente isolieren, Ausschnitte zur Hervorhebung des Duktus thematisieren, exemplarisch den Wirklichkeitsbezug vergleichen...)</p> <p>Übungen zur Erschließung von Malerei (ausgehend von zentralem Bildgegenstand, nach Bildebenen, über Blickführung...)</p> <p>Verschiedene Formen und Funktionen der Beschreibung vorstellen (Katalogeintrag, Beschriftung im Museum, Audioguide...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Plastiken und Installationen <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	Plastiken und Installationen, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Erscheinungsformen (Montage, kinetische Objekte, Landart...) • verschiedener Techniken • aus unterschiedlichen Materialien (Ton, Alltagsobjekte, Eis...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Porträtähnlichkeit, Stilisierung, Hyperrealismus...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dimension, Komplexität, räumlichem Kontext...</p>	Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte präsentieren, Tasterfahrungen beschreiben...) <p>Übungen zur Erschließung (durch verschiedene Ansichten, Standortwechsel...)</p>
Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Performative Kunst <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	Performative Kunst, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Ausdrucksformen und Ausprägungen (mit und ohne fixiertes Handlungsprinzip, Interaktion, Intervention ...) • verschiedener Materialien (Einbezug von Körper, Ort, Zeit...) • in verschiedenen Handlungsfeldern (kulturell, sozial, rituell...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Bezug auf Elemente, Sprache, Ablauf, Kontexte...</p>	Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (bezogen auf Raum, Körper oder Zeit...) <p>Übungen zur Erschließung (aus passiver Betrachterperspektive, Partizipation, Umsetzen in Produktion...)</p> <p>Liste mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Medienkunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien erkennen und beschreiben</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Medienkunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Medien (Fotografie, Film, Animation...) • bei Nutzung des Computers als Medium (Hypermedia, mobile Medien, interaktive 3D-Welten...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Simulation, Illusion...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Medium, Komplexität, Realitätsebene...</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (analoge und digitale Verfahren voneinander abgrenzen, computertechnische Gestaltungsmittel und Werkzeuge identifizieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (nach Inhalts-, Erzähl- und Erlebnisebene, nach Grad der Interaktion, nach Realitätsebenen...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien erkennen und beschreiben</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Architektur, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Konstruktion und aus verschiedener Materialien (Zeltkonstruktion, Stahlbau, Fachwerk...) • unterschiedlicher Typen und Funktionen (Kirche, Nomad Home, Brücke...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Komplexität, gegebenen Ansichten, Begehungssituation...</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ansichten vergleichen, Schnitte präsentieren, Massen-, Lichtmodelle...)</p> <p>Übungen zur Erschließung, zum Beispiel Begehen, mit dem eigenen Körper ausmessen...</p> <p>Beschreibungen in Zeichnungen übersetzen</p> <p>Audioguide erstellen</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Designobjekte</p> <ul style="list-style-type: none"> • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien und auffällige Details benennen</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Designobjekte, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Industriedesign und Styling (Türklinke, Staubsauger, Motorradhelm...) • Kunsthandwerk (Keramik, Schmuck, Stoffe...) • mit verschiedener Verwendung und Funktion (Möbel-, Mode-, Food-design...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit vom Designbereich, von der Komplexität</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Details präsentieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (Blickführung, Orientierung an haptischen Qualitäten...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>
Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kommunikationsmedien</p> <ul style="list-style-type: none"> • auffällige Details benennen • einfach und anschaulich beschreiben • detailliert beschreiben <p>Grundprinzipien erkennen und beschreiben</p> <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Kommunikationsmedien, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotografie und Medienbilder • schriftliche und selbst gestaltete Medien (Lernplakat, Tagebuch...) • Printmedien (Flyer, Cover, Zeitung...) • Bild-Text-Medien (Dokumentarfotografie, Plakat, Anzeige...) • zeitbezogene Medien (Werbespot, Dokumentarfilm, Trailer...) • digitale Medien und Social Networks • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit vom Medium, von der Komplexität, von der zeitlichen und/oder räumlichen Ausdehnung...</p>	<p>Elementarisierte Übungen zur Benennung und Beschreibung (Bild- und Textelemente isolieren, Ausschnitte und Details präsentieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (in Lese- richtung, Text-Bild-Bezug, Narration...)</p> <p>Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen</p>

2 Kompetenzbereich Analysieren

Kompetenzbereich Analysieren

Zentral für den Kompetenzbereich sind die Kompetenzen, die für die werkimmanente Formanalyse notwendig sind. Darüber hinaus werden Form-Wirkungsbezüge in den Blick genommen. Die eher rezeptive Orientierung der Analyse wird durch Elemente der Produktion wie Skizzen und Gestaltungsübungen unterstützt, sodass Einsicht und Verständnis durch eigenes Tun entstehen. Form

und Wirkung werden nach Epochen, sozialen Gruppen und kulturgeografischen Räumen unterschieden. Die Kompetenzen sind nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, da Analyse Kriterien und Fachvokabular sich je nach Arbeitsfeld unterscheiden. Die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Analysieren		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Zeichnungen benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Zeichnerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Linearität und Plastizität • zeichnerische Handschrift • Komposition <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Kompositionsskizzen, Skizzen zu Kontrasten, Helldunkel...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kritzelübungen, Kopieren zeichnerischer Handschriften...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Zeichnungen relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten zeichnerischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Bildzonen abdecken, Adressaten(bezug) ändern, zeichnerische Prozesse in Übungen nachvollziehen...)</p>
<p>Zeichnungen unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Zeichnungen unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Zeichnungen verschiedener historischer Epochen und Künstlerinnen oder Künstler (Aktzeichnung der Renaissance, expressionistische Zeichnung, Zeichnung der Gegenwart...)</p> <p>Zeichnungen unterschiedlicher sozialer Gruppen (z. B. Jugendkulturen) und Kulturen (z. B. japanische Tuschzeichnung)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Zeichnungen kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Zeichnungen verschiedener Verwendungsbereiche und Funktion (Erinnerungshilfe, Illustration, künstlerischer Ausdruck...)</p>	<p>Angemessenheit der zeichnerischen Mittel im Hinblick auf Verwendungsbereich und Funktion thematisieren (Sachzeichnung, kartografische Zeichnung, erklärende Zeichnung...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Grafiken benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Grafische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • Form, Farbe • Komposition <p>Grundlagenwissen über Materialien und Druckverfahren</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kompositionsskizzen, Kontraste zeichnerisch darstellen...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Materialien bestimmen, Druckvorgang nachvollziehen...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Grafik relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten grafischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Vergleiche und Kontraste heranziehen...)</p>
<p>Grafiken unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Grafiken unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Grafiken verschiedener historischer Epochen und Künstlerinnen oder Künstler (Karikatur des 19. Jahrhunderts, expressionistische Grafik, Schablonengraffiti...)</p> <p>Grafiken verschiedener Kulturen (z. B. japanischer Holzschnitt)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Grafiken kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Grafiken verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel als</p> <ul style="list-style-type: none"> • freie künstlerische Äußerung • (Sach)- Information • Reproduktionsgrafik • Dekoration • Instrument politischer Stellungnahme 	<p>Angemessenheit der grafischen Mittel im Hinblick auf Verwendungsbereich und Funktion thematisieren (Übergänge zwischen freier Kunst, Illustration und politischer Stellungnahme in Flugblatt, Karikatur oder Comic...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Malereien benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition <p>Grundlagenwissen zu Farbtheorien und Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kompositionsskizzen, Farbskizzen...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (szenisches Nachstellen, Bilddialog, ...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten malerischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen</p> <p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Vergleiche und Kontraste heranziehen...)</p>
<p>Malerei unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Malerei unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Malerei verschiedener historischer Epochen (Buchmalerei, Malerei der Neuen Sachlichkeit, Leipziger Schule...)</p> <p>Malerei verschiedener Kulturen (chinesische, mexikanische Malerei, Körpermalerei der Aborigines...)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Kommunikationsdesign kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Malereien verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wandmalerei • Kunst im Museum 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Verwendungsbereiche und Funktionen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Plastiken und Installationen benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Plastische und räumliche Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • plastische und skulpturale Verfahren, Montage • Formensprache, Proportion, Körper-Raum-Beziehung • Aufbau und Konstruktion <p>Grundlagenwissen über Proportion und Raum</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Proportions-skizzen, Skizzen des Aufbaus, Detailstudien...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Bereiche verhüllen, verschiedene Ansichten fotografisch dokumentieren...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Plastiken und Installationen relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten plastischen und räumlichen Gestaltungsmittel</p> <p>Betrachterbezug, Ansichtigkeit, Formen der Begehung</p>	<p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Größe verändern, Belichtung verändern...)</p>
<p>Plastiken und Installationen unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Plastiken und Installationen unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Plastiken und Installationen verschiedener historischer Epochen, Künstlerinnen und Künstler (Antike, Dada, Minimal Art...)</p> <p>Plastiken und Installationen unterschiedlicher Kulturen und Gruppen (Steinzeit, Christentum, HipHop-Kultur...)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Plastik und Installation kriterienorientiert erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Plastiken und Installationen verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • sakrale Kunst in Kirchen • Kunst im öffentlichen Raum • Kunst im Museum 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Verwendungsbereiche und Funktionen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundformen, auffällige Details, Aufbau und Choreographie performativer Kunst benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum, Zeit, Handlung • Partitur und Konzept • Material- und Gegenstandsnutzung (Körper, Alltagsobjekte...) • Raumsituation und Betrachterbezug • Rolle der Medialität (Mixed-Media, Foto, Video, Computer...) 	<p>Übungen zur Fokussierung der Wahrnehmung (mit Materialien experimentieren, Zeit- und Raumpfinden thematisieren, mit gezieltem Beobachtungsauftrag fotografieren und filmen...)</p> <p>Sensibilisieren für den Unterschied zwischen dem Erleben einer Performance (Authentizität des Originals) und ihrer Dokumentation, Aufzeichnung</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung performativer Kunst relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von performativer Kunst</p> <p>Rezeptionsverhalten und Betrachterbezug (Partizipation, Interaktion, Provokation...)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung hin befragen (Ton, Stimme, Text, Körper...)</p> <p>Zeichnerische, fotografische oder filmische Protokolle anfertigen</p>
<p>Performative Kunst unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Performative Kunst mit verschiedenen kulturellen Bezügen</p> <ul style="list-style-type: none"> • künstlerische Performance • populäre Performance (Event, Sportereignis...) • andere Kulturen des Performativen (Feste, Rituale, Zeremonien...) • Performance im öffentlichen oder musealen Raum 	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Unterschiedliche Strategien performativer Kunst kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Strategien performativer Kunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partizipation • Provokation • Paradoxien • Inversion 	<p>Exemplarisch Strategien auswählen und vergleichen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Medienkunst benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Analoge und digitale Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturmerkmale (Raum, Zeit...) • Strategien (Aufmerksamkeit, Narration, Co-Autorenschaft, Inszenierung versus Zufall...) • Kompositionsprinzipien (Reduktion, Steigerung...) 	<p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Betrachterstandpunkt thematisieren, Bilder und 3D-Objekte digital bearbeiten, Hyperstrukturen erstellen...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Medienkunst relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von Medienkunst</p> <p>Abbild und Simulation von Wirklichkeit</p> <p>Real-phisches versus medial-bedingtes Ereignis</p>	<p>Gestaltungsmittel isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Betrachterbezug und Realitätsebenen erkennen, Eigenschaften der verschiedenen Medien formulieren...)</p> <p>Exemplarisch thematisieren, dass medial vermittelte Realität Teil unserer Wirklichkeit ist</p>
<p>Analoge und digitale Medienkunst unterscheiden und Epochen zuordnen</p> <p>Medienkunst unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Analoge und digitale Medien verschiedener Epochen</p> <p>Medienkunst als Spiegel global-gesellschaftlicher Veränderung</p>	<p>Exemplarisch Beispiele wählen (analoge und digitale Fotografie vergleichen, interkulturelle und globale Bezüge herstellen...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundformen, auffällige Details, Ordnung und Konstruktion in Architektur benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Architektonische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architekturformen (Fassade, Dach, Treppe...) • Konstruktion, Aufbau • Wegführung, Lichtführung • Einbettung in die Umgebung • Darstellungsformen von Architektur (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell...) • Weg- und Blickführung • Bezug von Körper und Raum <p>Grundlagenwissen zu architektonischen Gestaltungsprinzipien (Organik, Dekonstruktion, Reduktion...), Funktionen und Typologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Architekturzeichnung, Skizzen zur Konstruktion, Detailstudien...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (aussagekräftige Ansichten suchen, Baulücken zeichnerisch schließen ...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Architektur relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung oben genannten architektonischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungsmittel auf ihren Anteil an der Wirkung hin befragen (Bewegung im Raum erproben, Klang im Raum erproben...)</p> <p>Übungen zur bewussten Wahrnehmung der Wirkung (Bewegungen im Raum und Nutzung des Raumes dokumentieren, Perspektiven fotografisch dokumentieren, mit Veränderung der Beleuchtung oder der Farben experimentieren...)</p>
<p>Architektur und gestaltete Räume unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Architektur und gestaltete Räume unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Architekturen verschiedener historischer Epochen (Barock, Bauhaus, Dekonstruktivismus...)</p> <p>Architekturen unterschiedlicher Kulturen (regionale Traditionen, Nomadenkulturen...)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen</p>
<p>Funktionen und Verwendungsbereiche von Architektur kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Architektur verschiedener Funktionen und Verwendungsbereiche, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schule • Wohnhaus • Produktionsstätte 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Bautypen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition in Designobjekten benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs als gestaltet erkennen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel des Designs, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion, Aufbau, Rhythmisierung • Material, Form, Farbe, Kontraste • Herstellungsverfahren • Mobilität (auch faltbare, klappbare, aufblasbare,...Produkte) • Ressourcen (Platz- und Energieverbrauch...) <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie, Farbtheorie, Farbwirkung, Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Skizzen zur Konstruktion, Farb- und Detailstudien, Explosionszeichnungen...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (aussagekräftige Ansichten suchen, Lichteinfall verändern...)</p> <p>Materialproben erstellen und prüfen lassen</p> <p>Herstellungs- und Verwendungsprozesse nachvollziehen</p>
<p>Wesentliche, für die Nutzung und Wirkung von Designobjekten relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel des Designs</p> <p>Funktionen des Designs (ästhetisch, praktisch symbolisch)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Ergonomie, Handhabbarkeit, Sicherheit untersuchen lassen...)</p> <p>Übungen zur bewussten Erfahrung von Wirkung (individuelle Vorlieben, Verwendungs- und Aufbewahrungskontext, Adressatenbezug...)</p>
<p>Designobjekte unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Designobjekte unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Analyse und Vergleich von Designobjekten verschiedener historische Epochen (Jugendstil, Bauhaus, Punk...)</p> <p>Zielgruppenorientierung von Designobjekten</p>	<p>Objekte gedanklich einer anderen Zielgruppe zuordnen und Fragen formulieren</p>
<p>Funktionen und Verwendungsbereiche von Designobjekten kriterienorientiert erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Analyse und Vergleich von Designobjekten verschiedener Funktionen und Verwendungsbereiche, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode • Wohnen • Essen 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, auffallende Details und Komposition im Kommunikationsdesign benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Kontraste • Layout mit Text-Bild-Beziehung • Narration, Montage, Interaktivität • Bezug von Realität und Virtualität <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie, Farbtheorie, Farbwirkung, Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Skizzen zu Layout, Filmschnitt, Detailstudien...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Text und/oder Tonspur weglassen oder verändern, Lichteinfall verändern...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Kommunikationsdesign relevante Gestaltungsmittel erkennen und benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Zielgruppenspezifische Strategien erkennen und untersuchen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign</p> <p>Zielgruppenorientierung von Kommunikationsdesign (AIDA-Konzept, Wirkungsmechanismen politischer Plakate...)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Betrachterstandpunkt thematisieren, Adressaten(bezug) ändern, die Wirkung von Werbung für dasselbe Objekt in verschiedenen Medien vergleichen...)</p>
<p>Kommunikationsdesign unterschiedlicher historischer Epochen unterscheiden und zuordnen</p> <p>Kommunikationsdesign unterschiedlichen Kontexten zuordnen</p>	<p>Vergleich von Kommunikationsdesign verschiedener historischer Epochen (Jugendstil, Bauhaus, Gegenwart...)</p> <p>Vergleich von Kommunikationsdesign unterschiedlicher sozialer Gruppen (Jugendkultur, Studenten...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt achten (Anzeigenwerbung seit 1900, Plakatgestaltung, Dokumentarfilm...)</p> <p>Objekte gedanklich einer anderen Zielgruppe zuordnen und Fragen formulieren lassen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Kommunikationsdesign kriteriengestützt erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Analyse und Vergleich von Kommunikationsdesign unterschiedlicher Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werbung • Illustration • Information • Orientierung • Aufklärung 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten</p>

Kompetenzbereich Interpretieren

Form-Inhaltsgefüge mit Blick auf die Wirkung stehen im Zentrum dieses Kompetenzbereichs. Die ersten Assoziationen und Deutungsansätze, die dem Kompetenzbereich Wahrnehmen verpflichtet sind, werden weiterentwickelt, Subjektives wird hinterfragt, die Interpretation wird über Analysekriterien begründet. Je nach Arbeitsfeld werden Anliegen, Wirkungsabsicht, Funktion oder Zielgruppe in den Blick genommen. Die Integration von künstlerisch-praktischen Wahrnehmungsübungen fördert das Verständnis. Zuordnung zu historischen Epochen, Berücksichtigung

des Entstehungshintergrunds für das Verstehen und Interpretieren sind diesem Kompetenzbereich ebenso zugeordnet wie die Auseinandersetzung mit Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte eines Werks im Längsschnitt durch die Epochen, die ein Verständnis für Bewertungswandel bewirken kann. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Interpretieren		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung zuordnen	Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung Zielgruppenbezug und Funktion bei Zeichnungen in Alltag, Wissenschaft, öffentlichem Raum...	Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
Erste Deutungsansätze entwickeln Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung • der jeweiligen Zielgruppe(n) • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien Bei der Interpretation von Zeichnungen strukturiert vorgehen Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen	Deutungsansätze und Interpretation von Zeichnungen Interpretationsschemata Interpretationsbeispiele aus der Literatur Recherche zum Kontext	Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Bereichen der Zeichnung und Stilepochen zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)
Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Zeichnungen beschreiben • Einfluss von künstlerischen Zeichnungen auf Zeichnungen der Alltagskultur und umgekehrt erkennen und beschreiben • Bewertungswandel von Zeichnungen erkennen und beschreiben	Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Zeichnungen, zum Beispiel • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...)	Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Zeichnung untersuchen Bezüge zwischen Zeichnungen verschiedener Stilepochen und Kulturen sichtbar machen, zum Beispiel • Jugendstilelemente in Zeichnungen Jugendlicher • Anime- und Manga-Figuren in Zeichnungen Jugendlicher und in der Kunst
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Grafik strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Grafiken</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Grafiken beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Grafiken beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Grafik, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) 	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Grafik untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akzeptanz oder Provokation • Uminterpretation
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Malerei strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Malerei</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und zu verschiedenen Themen wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildthemen benennen und deuten • einzelne Bildelemente im formalen und Motivzusammenhang deuten • Malereien verschiedener Bereiche, Stilepochen und Themen vergleichen <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Grafiken beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) 	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Malerei untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktualisierung und Neuinterpretation eines historischen Motivs • Unterschiede und Bezüge zwischen Malereien verschiedener Stilepochen und Kulturen • Epochenlängs- oder Querschnitt • Motivwanderung
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Plastik und Installationen strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Plastiken und Installationen</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen / Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Plastiken und Installationen beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Plastiken und Installationen beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Plastiken und Installationen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) 	<p>Exemplarisch die Rezeptionsgeschichte einer Plastik untersuchen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von Kunst im öffentlichen Raum • Zerstörung von Denkmälern
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • der historischen Epoche und des Kontextes • der technischen und medialen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Performativer Kunst strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretation mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Performativer Kunst</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele zu verschiedenen Themen und mit verschiedenem Entstehungshintergrund wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Performances befragen hinsichtlich ihres Umgangs mit zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergangenheit und Gegenwart • Rollenmustern, Protest oder Konvention • Materialität und Medialität des Körpers • technischer Entwicklung • ethischen, sozialen, politischen Themen <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte Performativer Kunst beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Performativer Kunst beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Performativer Kunst in der Gesellschaft, zum Beispiel in Bezug auf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergangene und gegenwärtige performative Konzepte und Strategien • Formen des Adressatenbezugs 	<p>Verständnis für die Relevanz von Performativer Kunst anbahnen beispielsweise in Bezug auf</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialität und Medialität des Körpers • Verweise auf kulturelle Entwicklung (Zeit), kulturelle Diversität (Raum), technische Entwicklung (Zeit), soziale, politische und ökologische Bedingungen und Erscheinungsformen • Motivgeschichte (Mythologie, Religion, Globalisierung...) • interkulturelle Bezüge
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten wie Komposition und Gestaltungsprinzipien zurückbeziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • von Medium, Thematik und Erscheinungsform • der historischen Epoche und des Kontextes • der technischen und medialen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Medienkunst strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Medienkunst</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele zu verschiedenen Themen und mit verschiedenem Entstehungshintergrund wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Beispiele analoger und digitaler Medien berücksichtigen und vergleichen (analoge und digitale Fotografie...)</p> <p>Vergangene und gegenwärtige Konzepte von Medienkunst in ihren Erscheinungsformen und Strategien vergleichen</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Medienkunst beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Medienkunst beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Medienkunst in der Gesellschaft, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriff auf Themen und Kulturen (Zitate, Motive) • Entwicklung und Veränderung von sozialen, kulturellen und ästhetischen Erscheinungsformen 	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte Medienkunst untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesbarkeit des Zeichenrepertoirs <p>Verständnis für die Relevanz von Medienkunst anbahnen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung von Architektur bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Materialien und technischen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Architektur strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Architektur</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und zu verschiedenen Bautypen wählen; dabei die Arbeitsfelder verschränken</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Architektur beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Architektur beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Architektur, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Formen und Elemente anderer Kulturen (Architekturzitate, Historismus, Eklektizismus...) <p>Bewertungswandel von Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzungswandel • Fragen des Denkmalschutzes 	<p>Exemplarisch die Wirkungs-, Rezeptions- und Nutzungsgeschichte eines Gebäudes untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stilllegung (z. B. Bahnhof) • Umnutzung (z. B. Kirche, Fabrik, Einkaufszentrum...)
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung von Architektur bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Materialien und technischen Entwicklung <p>Bei der Interpretation von Produktdesign strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Produktdesign</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und Bereichen, mit verschiedener Funktion und Zielgruppe wählen; dabei die Arbeitsfelder verschränken</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Designobjekten beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Objektdesign beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Designobjekten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Formen und Elemente anderer Kulturen (Retrodesign, Ethnodesign...) <p>Bewertungswandel von Designobjekten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung von Gebrauchtem und Handgemachtem, Upcycling,... • Modetrends und Zeitgeist • Designklassiker 	<p>Exemplarisch die Wirkungs-, Rezeptions- und Nutzungsgeschichte eines Designobjekts untersuchen (Stuhl-Design am Beispiel vom Thonet-Stuhl...)</p> <p>Flohmärkte oder Antiquitätenhandel besuchen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Gestaltungsmerkmale als Auslöser für Wirkung zuordnen</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Erste Deutungsansätze entwickeln</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren, Materialien, technischen und medialen Entwicklung <p>Bei der Interpretation von Kommunikationsdesign strukturiert vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Kommunikationsdesign</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Formen der Recherche anleiten (je nach Form der Anleitung für alle Schülerinnen und Schüler anbieten)</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Kommunikationsdesign beschreiben</p> <p>Bewertungswandel von Kommunikationsdesign beschreiben</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Kommunikationsdesign</p> <p>Rückgriffe auf historische Formen und Elemente aus anderen Kulturen</p>	<p>Exemplarisch die Rezeptions- und Nutzungsgeschichte von Elementen des Kommunikationsdesigns untersuchen (Wahlplakate, Entwicklung der Anzeigenwerbung, Verwendung von FanArt...)</p>

2 Kompetenzbereich Beurteilen

Kompetenzbereich Beurteilen

In diesem Kompetenzbereich geht es um den Erwerb ästhetischer Urteilsfähigkeit. Schülerinnen und Schüler lernen, Empathie und Verständnis zu entwickeln, Urteile über eigene und fremde Bilder zu fällen, ihr Urteil zu begründen und die Stellungnahmen zu vertreten.

Auch die Auseinandersetzung mit Formen der Selbstevaluation ist Bestandteil dieses Kompetenzbereichs. Er ist wie der Kompetenzbereich Wahrnehmen übergreifend für alle Arbeitsfelder formuliert.

Kompetenzbereich Beurteilen		
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Bilder aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen Eigene Stellungnahmen formulieren und (in Ansätzen) begründen • Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen • Urteile am Bild und mit Hilfe der Analyseergebnisse belegen • begründete Urteile und Stellungnahmen in der Diskussion vertreten	Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien Zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen	Reflexionsphasen im Produktionsprozess einplanen „Künstlerkonferenzen“ durchführen • Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann • Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile • elementarisierte Übungen zur allgemeinen Sprachbildung durchführen Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren
Selbstevaluation in der gestalterischen und analytischen Arbeit anwenden Rückmeldungen der Mitschülerinnen und Mitschüler annehmen und bei der weiteren Arbeit berücksichtigen	Formen der Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Beratung, Kritik, Entwicklung von Alternativen...) Formen des Feedback	Kompetenzraster verwenden

Kompetenzbereich Herstellen

Der Kompetenzbereich des Herstellens umfasst alle technischen Voraussetzungen für das Gelingen von Produktion. Dazu gehören die Einrichtung des Arbeitsplatzes, die Kenntnis von Materialien und Verfahren sowie die

Fähigkeit, den Arbeitsprozess zu planen und zu gestalten. Der Bereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert. Die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Herstellen		
Alle Arbeitsbereiche		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Das Arbeitsfeld sachgerecht organisieren Mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben (Kenntnis von Arbeitsabläufen, Lagerbedingungen) Unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen und Entsorgungsrichtlinien	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen, Produkte archivieren...)
Arbeitsprozesse organisieren • in einzelne Arbeitsschritte gliedern • Arbeits- und Zeitplan erstellen • Arbeitsvorhaben planvoll umsetzen • Formen der Kooperation kennen und umsetzen	Entwicklung eigener Arbeitskonzepte Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben	In schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen, zum Beispiel durch • Arbeitstagebuch, Portfolio, Lernplattformen • Selbstbeobachtungsbögen • Expertensysteme, Teams
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnerische Techniken und Verfahren kennen und <u>gezielt</u> anwenden	Unterschiedliche zeichnerische Techniken (Linie, Schraffur, Lavieren...) und Verfahren (Bleistift-, Pinsel-, Kohlezeichnung...) Zeichenhilfen (Projektion, Durchpausen, Zeichenapparate...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Expertensysteme...)
Zeichnerische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Zeichnerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Klarheit der Mitteilung und Ausdruckhaftigkeit Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher zeichnerischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit zeichnerischen Mitteln achten, zum Beispiel • den Zufall integrieren (Blind-Zeichnen, Illumination...) • Skizze, Fotokopie und Fotografie als Entscheidungshilfe für die Weiterarbeit einsetzen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Herstellen

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Grafische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche grafische Techniken (Tiefdruck, Fachdruck, Collage...) und Verfahren (drucken, radieren, frottieren...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselement, Stationsarbeit, Werkstatt...)
Grafische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Grafische Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher grafischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit grafischen Mitteln achten, zum Beispiel im Umgang mit <ul style="list-style-type: none"> · Zufalls- oder kontrollierten Verfahren · Druckstöcken und Farben · verschiedenen Bildgründen · unterschiedlichen Werkzeugen und Vervielfältigungsverfahren
Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Malerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche malerische Techniken (kontrolliert - unkontrolliert; farbenbestimmt - tonwertig; naturalistisch - abstrakt...) und Verfahren (Spachtel, monochrome Malerei, Combine Painting...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Werkstatt, Freiarbeit...)
Malerische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Malerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Aussage passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher malerischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit malerischen Mitteln achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · den Zufall integrieren (klecksen, spritzen, tropfen...) · das Verhältnis von Werkzeug und Verfahren thematisieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Plastisch-räumliche Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	<p>Unterschiedliche plastisch-räumliche Konstruktionsweisen (addieren, subtrahieren ...) und Verfahren (Assemblage, skulptieren, montieren...)</p> <p>Materialverbindungen (kleben, nähen, löten...)</p> <p>Oberflächengestaltungen (strukturieren, bemalen, glasieren...)</p> <p>Material- und Werkzeugkunde</p>	<p>Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten</p> <p>Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Stationsarbeit, Werkstatt, Projekt...)</p>
Plastisch-räumliche Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	<p>Plastisch-räumliche Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher plastisch-räumlicher Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit plastisch-räumlichen Mitteln achten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> · Materialität und Immaterialität · Material und Oberfläche · Entwurfsskizze und Modell als Entscheidungshilfe für die Weiterarbeit einsetzen
Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Performative Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	<p>Unterschiedliche performative Techniken (Körpersprache und -ausdruck; Ton- und Bildprojektion; Erschließung des Raums...) und Verfahren (experimentell, strukturell, deutungsoffen...)</p> <p>Material- und Werkzeugkunde</p>	<p>Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten</p> <p>Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Projekt, Konzeptarbeit, Freiarbeit...)</p>
Performative Verfahren und Techniken gezielt erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	<p>Performative Strategien und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher performativer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit performativen Verfahren und Techniken achten, zum Beispiel im Hinblick auf</p> <ul style="list-style-type: none"> · Sinnebenen, Sinngrenzen, Wahrnehmungsgewohnheiten · performatives Denken und Sich-Ausdrücken (intermedial experimentieren, transversal denken, multimedial handeln)
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Analoge und digitale Techniken und Verfahren der Medienkunst kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche analoge und digitale Techniken (Foto, Video, interaktives System...) und Verfahren (Bild- und Videobearbeitung, Hypermedia, Mixed-Reality...) der Medienkunst Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der analogen und digitalen Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Projekt, Konzeptarbeit, Freiarbeit...)
Analoge und digitale Verfahren und Techniken der Medienkunst erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Analoge und digitale Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher analoger und digitaler Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit analogen und digitalen Verfahren und Techniken der Medienkunst achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · bearbeiten, schneiden, animieren... · analog und digital veröffentlichen · kreativer Umgang mit Software
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenz	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Architekturrelevante Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche architekturrelevante Techniken (Konstruktionsweisen, Materialverbindungen, Formgebung...) und Verfahren (Prinzipien des räumlichen Zeichnens, Maßstab, verschiedene Darstellungsweisen...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Projekt...)
Architekturrelevante Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Architekturrelevante Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher baulicher Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturrelevanten Mitteln achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · Skizze und Modell als Entscheidungshilfe einsetzen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Gestalterische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche gestalterische Techniken und Verfahren Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Werkstatt, Freiarbeit...)
Gestalterische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Geeignete Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Thema und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher gestalterischen Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturelevanten Mitteln achten, zum Beispiel · Skizze und Modell als Entscheidungshilfe einsetzen
Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Techniken und Verfahren des Kommunikationsdesigns kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche Techniken (Zeichnen, Farbgebung, Typografie...) und Verfahren (Entwurf, Stylesheet, Layout...) des Kommunikationsdesigns Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Expertengespräch...)
Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturelevanten Mitteln achten, zum Beispiel · Fotokopie und Fotografie als Entscheidungshilfe einsetzen · Transparentpapier, Pauspapier, Projektion nutzen

2 Kompetenzbereich Gestalten

Kompetenzbereich Gestalten

Alles, was über das Herstellen hinausgeht, ist Gegenstand des Kompetenzbereichs Gestalten. Der Kompetenzbereich umfasst die Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Erfahrungen, die als Ausgangspunkt und Grundlage für gestalterisches Tun dienen. Die Kompetenzen sind je nach Arbeitsfeld im Hinblick auf Ausdrucks- und Kommunikationsqualitäten sowie Funktion unterschieden. In allen Arbeitsfeldern geht es um

die Gestaltung von Produkten, aber auch um die Kompetenzen zur Prozessorganisation und bewussten Gestaltungsentscheidung, also um Reflexionskompetenz. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Gestalten		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Zeichnungen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterische Prinzipien realisieren	Zeichnungen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)	Bei der Auswahl von Themen • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
Zeichnerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen Zeichnungen mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten	Zeichnerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Linearität und Plastizität • zeichnerische Handschrift • Komposition	Elementarisierte Übungen zu zeichnerischen Gestaltungsmitteln
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Zeichnungen mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Kontexte gestalten</p> <p>Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Zeichnungen in verschiedenen Kontexten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • im Alltagskontext (Wegskizze, Ideenskizze, Tabelle...) • im Entwurfskontext (Scribble, Explosions- oder Konstruktionszeichnung...) • im Kunstkontext (Porträt, Stilleben, Landschaft...) • im Kommunikationskontext (Comic, Illustration...) <p>Zeichnungen mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Entdeckung, Information, Provokation...)</p> <p>Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Naturtreue, Ausdruck, Reduktion...)</p>	<p>Zeichnungen aus anderen fachlichen Kontexten sammeln und mitbringen lassen</p> <p>Zeichenatlas anlegen</p> <p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Objekte mit veränderter Mittelungsabsicht und unterschiedlicher Funktion zeichnen lassen • einen Gegenstand mit wechselndem Wirklichkeitsbezug zeichnen lassen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • zeichnerische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum ausgearbeiteten Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze, Entwurfszeichnung, Studie bis zur ausgearbeiteten Zeichnung</p> <p>Einsatz von Skizzen und Zeichnungen in der Konzeption und Umsetzung größerer Arbeitsvorhaben, auch in anderen Arbeitsfeldern</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Grafiken Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Grafiken aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung (Verfremdung, Zufallsverfahren, collagierende und ergänzende Verfahren...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Grafische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen entwerfen und gestalten</p>	<p>Grafische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • Form, Farbe • Kontraste • Reduktion • Komposition 	<p>Elementarisierte Übungen zu grafischen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Grafiken im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten (Narration, Provokation, Irritation...)</p> <p>Grafiken mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Reduktion, Übertreibung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Probedrucke anfertigen • mit Farben und Materialien experimentieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • grafische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze, Entwurfszeichnung, Vorbereitung des Druckträgers, Probedruck bis zum Druck</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Malereien Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Malereien aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und virtuellen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Malerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition 	<p>Elementarisierte Übungen zu malerischen Gestaltungsmitteln</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Gestalten

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Malereien unterschiedlicher Anliegen und Wirkungsabsichten (Exploration und Entdeckung, spontane Äußerung, Narration...)</p> <p>Malereien mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Naturtreue, Abstraktion, Illusion...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Farbauftrag und Bildträger variieren
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • malerische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze bis zur ausgearbeiteten Malerei</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung und thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Plastiken und Installationen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Plastiken und Installationen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Materialexploration und -verbindungen...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Plastische und raumbezogene Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Plastik und Installation mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Plastische und räumliche Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • plastische und skulpturale Verfahren, Montage • Formensprache, Proportion, Körper-Raum-Beziehung • Aufbau und Konstruktion 	<p>Elementarisierte Übungen zu plastischen und räumlichen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Plastiken und Installationen mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Erinnerung, Mahnung, Interaktion ...)</p> <p>Plastiken und Installationen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Imitation, Übertreibung, Idealisierung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen • verschiedene Oberflächengestaltungen erproben und vergleichen • Objekte und Materialien für Installationen variieren
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • plastische und raumbezogene Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze über Detailstudie, Bozzetto, Modell bis zur Plastik</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Performative Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Forschen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Performative Kunst aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung- und Umsetzung (Körper wahrnehmen, Querdenken, mit Konzepten arbeiten...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Performative Kunst mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum, Zeit, Handlung • Partitur und Konzept • Material- und Gegenstandsnutzung (Körper, Alltagsobjekte...) • Raumsituation und Betrachterbezug • Rolle der Medialität (Mixed-Media, Foto, Video, Computer...) 	<p>Elementarisierte Übungen zu performativen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Performative Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Performative Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Irritation, Provokation, Infragestellung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Kooperation mit performativ arbeitenden Künstlern) • kritische Distanz und Variationen zur performativen Idee initiieren • den Prozess der Gestaltung als handelnde Reaktion auf ein Thema, einen Vorgang oder Gedanken thematisieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • performative Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Projektvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel vom Script, Konzept, Komposition, Choreographie bis zur Präsentation</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Medienkunst aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Exploration analoger und digitaler Medien, das Spezifische der Medien bedenken...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren, die eigene Bearbeitungen zulassen • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Medienkunst mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p> <p>Gestaltungsmittel der Medienkunst kennen und gezielt einsetzen</p>	<p>Analoge und digitale Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturmerkmale (Raum, Zeit...) • Strategien (Aufmerksamkeit, Narration, Co-Autorenschaft, Inszenierung versus Zufall...) • Kompositionsprinzipien (Reduktion, Steigerung...) 	<p>Elementarisierte Übungen zu Gestaltungsmitteln der Medienkunst</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Gestalten

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen	Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Kommunikation, Partizipation, Interaktion ...)	Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen • medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlicher Mitteilungsabsicht entwickeln lassen • Lebensweltbezug herstellen
Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • analoge und digitale Medien erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt umsetzen	Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Idee, Analyse, Konzept, Realisierung bis zum ausgearbeiteten Ergebnis	Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren <ul style="list-style-type: none"> • Impulse und Erfahrungen aus verschiedenen Lebensbereichen aufgreifen und verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination und Originalität in der Architektur als gestalterisches Prinzip realisieren 	Architekturen aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen, zum Beispiel zu <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteter Umwelt Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Begehung, Raum- und Materialexploration...)	Bei der Auswahl von Themen <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten, • Möglichkeiten der Partizipation nutzen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren, die eigene Bearbeitungen zulassen • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Architektonische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Architektur mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen räumlichen Kontexten gestalten</p>	<p>Architektonische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architekturformen (Fassade, Dach, Treppe...) • Konstruktion, Aufbau • Wegführung, Lichtführung • Einbettung in die Umgebung • Darstellungsformen von Architektur (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell...) • Weg- und Blickführung • Bezug von Körper und Raum 	<p>Elementarisierte Übungen zu architektonischen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Architektur mit unterschiedlicher Funktion und Nutzung entwerfen und gestalten</p> <p>Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Architektur mit unterschiedlicher Funktion, Nutzung und Zielgruppe (Stadion, Spielplatz, Parkplatz, Kiosk...)</p> <p>Architektur mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Bionik, Herrschaftsarchitektur, Utopie...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Moodboards herstellen und Anmutungen erfragen <p>Den eigenen Körper als Bezugsgröße verstehen</p> <p>Außerschulische Lernorte besuchen</p> <p>Aufgaben und Berufe in Architektur, Stadtplanung, Interior Design thematisieren</p>
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • architektonische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum fertigen Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze über Entwurf (Grundriss, Aufriss, Konstruktion) zum Modell</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Designvorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • im Produktdesign Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Entwicklung von Produktdesign aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Moodboard, Bedarfsanalyse...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren, die eigene Bearbeitungen zulassen • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Gestaltungsmittel des Produktionsdesigns kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Produktdesign mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen entwerfen und gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel des Produktdesigns, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion, Aufbau, Rhythmisierung • Material, Form, Farbe, Kontraste • Herstellungsverfahren • Mobilität (auch faltbare, klappbare, aufblasbare,...Produkte) • Ressourcen (Platz- und Energieverbrauch...) 	<p>Elementarisierte Übungen zu Gestaltungsmitteln des Produktdesigns</p>
<p>Gestaltete Objekte in Hinblick auf unterschiedliche Funktions- und Nutzungsbereiche entwerfen und gestalten</p> <p>Produktdesign im Hinblick auf unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen für Produkte im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Designprodukte unterschiedlicher Funktions- und Nutzungsbereiche (Möbeldesign, Fooddesign, Mode)</p> <p>Zielgruppenspezifische Gestaltung von Designprodukten</p> <p>Designprodukte mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Ergonomie, Wiederverwertbarkeit, Signalwirkung...)</p> <p>Funktionen des Designs (ästhetisch, praktisch, symbolisch)</p>	<p>Bei Entwurf und Gestaltung von Designprodukten alle drei Funktionen berücksichtigen</p> <p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Objekte mit veränderter Funktion gestalten lassen • Entwurfsübungen auf eine Funktion fokussieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • gestalterische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze, Entwurfszeichnung, Werkzeichnung, Prototyp</p>	<p>Designbüro besuchen</p> <p>Professionelle Verfahren in die gestalterische Arbeit integrieren (Mindmap, Interview, Beobachtungsprotokoll...)</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Vorstellungen und Gestaltungsideen zum Kommunikationsdesign realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • im Kommunikationsdesign Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Kommunikationsdesign aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Recherche zur Sache, Sammeln, Bedarfsanalyse...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Gestaltungsmittel des Kommunikationsdesigns kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Kommunikationsdesign mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Kontraste • Layout mit Text-Bild-Beziehung • Narration, Montage, Interaktivität • Bezug von Realität und Virtualität 	<p>Elementarisierte Übungen zu Gestaltungsmitteln des Kommunikationsdesigns</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen für Kommunikationsdesign im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen (Information, Werbung, Appell...)</p> <p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Tutorial, Videoclip, Public Relation...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Objekte mit veränderter Mitteilungabsicht und unterschiedlicher Funktion gestalten lassen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • gestalterische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze, Mindmap, Layout bis zum druckfertigen Produkt</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p> <p>Unterstützungsmaßnahmen zur Prozesssteuerung anbieten</p>
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Herstellungs- und Gestaltungsprozesse sowie Endprodukte dokumentieren</p> <p>Gestaltungs- und Entscheidungsprozesse sowie Endprodukte reflektieren und begründet beurteilen</p>	<p>Formen der Dokumentation und Reflexion gestalterischer Vorhaben (Skizzenbuch, verschiedene Formen des Portfolios...)</p>	<p>Die begleitende Reflexion vorbereiten und einführen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formen der Selbst- und Fremdrelexion initiieren • Arbeitsmaterialien und Leitfragen zur Prozessoptimierung bereitstellen • Zeitfenster für Kommunikation und Dokumentationen integrieren

Kompetenzbereich Verwenden

Alle Formen des produktiven und rezeptiven Umgangs mit Bildern sind im Kompetenzbereich Verwenden zusammengefasst. Der Bereich umfasst das Sammeln von Bildern, das Kommunizieren mit Bildern, das Veröffentlichen

von Bildern sowie Formen der Präsentation. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Verwenden		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde zeichnerische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Zeichnungen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen Zeichnen für die reflexive Rezeption von Zeichnungen nutzen	Transfer eigener zeichnerischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation fremder Zeichnungen	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Zeichnungen sammeln, vergleichen und <u>kriterienorientiert ordnen</u>	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Zeichnungen ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Denk-, Kommunikations- und Mitteilungsfunktion von Zeichnungen, zum Beispiel Veranschaulichung oder Appell	Zeichnungen vergleichen und erklären
Präsentationsformen kennen und angemessen <u>adressatengerecht</u> verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Mappe, Rahmung und Hängung, mediengestützte Präsentation...) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Wirkung der Präsentationsformen vergleichen (gerahmt, ungerahmt, verschiedenfarbige Passepartouts...) Die unterrichtliche Visualisierung von Zeichnungen inszenieren und variieren (auf Verdunklung und orthogonale Projektion achten...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Zeichnungen kennen und anwenden Zeichnungen erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Zeichnungen, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) • Präsentation in verschiedenen Räumen (Graffiti, persönliche Botschaft für einen bestimmten Menschen...)	Formen des Umgangs mit Zeichnungen thematisieren (sammeln, tauschen, verschenken...) Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Verwenden

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde grafische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Grafiken	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen grafischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Zeichnungen nutzen	Transfer eigener zeichnerischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation fremder Zeichnungen	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Grafiken sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Grafiken ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Denk-, Kommunikations- und Mitteilungsfunktion von Grafiken, zum Beispiel Information oder Appell	Grafiken tauschen und erklären
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Mappe, Buch, mediengestützte Präsentation...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (Passepartout, auf farbigem oder neutralem Karton, gerahmt...) Die unterrichtliche Visualisierung von Grafiken inszenieren und variieren (Reproduktion im Buch, OHP, Textelemente weglassen oder bewusst zeigen...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Grafik kennen und anwenden Grafik erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Grafik, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) • Präsentation in verschiedenen Räumen (Graffiti, als persönliche Botschaft für einen bestimmten Menschen...) Bedeutung des Originals, der grafischen Auflage, des Computerausdrucks Bedeutung des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Grafik thematisieren (ein grafisches „Klassenbuch“ gestalten, tauschen, verschenken...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde malerische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Malereien	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen malerischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Malerei nutzen	Transfer eigener malerischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Malerei	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Malereien sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Mappe, OHP-Projektion, Original...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (Reproduktion, Poster, im Rahmen...) Die unterrichtliche Visualisierung von Malerei inszenieren und variieren (auf Verdunklung und Farbwiedergabe achten...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Malerei kennen und anwenden Malerei erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Malerei, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Malerei thematisieren (ausstellen, tauschen, verschenken...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Plastiken und Installationen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Perspektivwechsel, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen plastischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Arbeiten anderer nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Arbeiten anderer	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Objekte und Abbildungen von Objekten und Installationen sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Original, Replik, Vitrine...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (mit und ohne Sockel, in und außerhalb einer Vitrine...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (mehrere fotografische Ansichten einer Plastik zeigen...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen kennen und anwenden Plastiken und Installationen erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch vs. Internet) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen thematisieren (verschenken, ausstellen, aufbewahren...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Performances	Ideen einzelner in gemeinsame Prozesse überführen Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen zu Standort- und Perspektivwechsel geben
Erfahrungen im eigenen performativen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Performances nutzen	Transfer eigener performativer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation fremder Performances	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Präsentationsformen performativer Kunst kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen performativer Kunst • Besuch einer Performance • Foto-, Video- oder Audiodokumentation • interaktive mediale Präsentation (Einstellen auf einer Website, Blog, YouTube...)	Sensibilisieren für Unterschiede zwischen Erlebnis und Dokumentation (Authentizität, Aufzeichnung...)
Formen des Umgangs mit performativer Kunst kennen und anwenden Performative Kunst erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Performativer Kunst, zum Beispiel • Durchführung • Dokumentation Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Performances thematisieren (zur Performance einladen, choreografische oder sprachliche Notation anfertigen...) Performance erleben Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexion über eigene und fremde Medienkunst	Ideen einzelner in gemeinsame Prozesse überführen Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Neugierde und Lust am medialen Gestalten fördern
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Medienkunst nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Medienkunst	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Formate und Präsentationsformen von Medienkunst kennen und adressatengerecht verwenden	Verschiedene Formate und Präsentationsformen von Medienkunst (Dokumentation, Projektion, Installation...)	Rolle des Mediums und der Präsentationsform im Hinblick auf Wahrnehmung thematisieren (Vergleich von Foto, Video, Mixed-, Virtual-, Augmented Reality)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Medienkunst kennen und anwenden Medienkunst erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Medienkunst, zum Beispiel • Nutzung internetbasierter Formen der Kommunikation und Kooperation • Gestaltung internetbasierter Formen der Kommunikation und Kooperation Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Medienkunst thematisieren Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und architektonische Gestaltungen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zu Variation, Standort- und Perspektivwechsel
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Architektur nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Architektur	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Abbildungen von Architektur sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Schnitte, Architekturzeichnung, Moodboard...)	Präsentationsformen und deren Informationsgehalt thematisieren (Fotografie, Modell...) Die schulische Präsentation inszenieren und variieren (mehrere Ansichten zeigen, Dokumentation einer Begehung...)
Formen des Umgangs mit Architektur kennen und anwenden Architektur erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Architektur, zum Beispiel • Begehung vor Ort • Foto- oder Filmdokumentation • Ausstellung Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Architektur thematisieren (Ausschreibung oder Wettbewerbsbedingungen formulieren, Expertengespräche...) Exkursion organisieren oder begleiten, Architekturbüro oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Verwenden

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und Produkte	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Objekt-design nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Objekt-design	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Objekte und Abbildungen von Designobjekten sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Vitrine, Schaufenster, mediengestützte Präsentation...) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Rolle des Mediums und der Präsentationsform thematisieren (Designobjekt, Explosionszeichnung, Fotografie...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (mehrere Ansichten zeigen, Entwurfs- und Herstellungsprozess dokumentieren...)
Formen des Umgangs mit Designobjekten kennen und anwenden Designobjekte erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Designobjekten, zum Beispiel • Gebrauch • Verkauf • Aufbewahrung Organisation und Durchführung einer Ausstellung Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Verkauf oder Auktion organisieren Museum, Ausstellung Designbüro, Messe oder Einzelhandel besuchen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und Produkte	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Kommunikationsdesign nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Kommunikationsdesign	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Produkte des Kommunikationsdesigns sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Kommunikationsdesign ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Erprobung zielgruppenorientierter Kommunikationsformen, zum Beispiel • Information (Plakate, Dokumentarfilme...) • Werbung (Anzeige, Trailer, Werbespot...) • Unterhaltung (Game-Design)	Kommunikationsdesign sach- und adressatengerecht gestalten und verwenden (Einladung versenden, Plakate verteilen...)
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Verschiedene Präsentationsformen (Mappe, mediengestützte Präsentation...)	Wirkung des Präsentationsmediums thematisieren (mediengestützter Vortrag, Präsentation von Entwürfen und Varianten in der Mappe...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (Reproduktion, Filmausschnitt, Gelegenheit zur Interaktion...)
Formen des Umgangs mit Produkten des Kommunikationsdesigns kennen und anwenden	Formen des Umgangs mit Produkten des Kommunikationsdesigns, zum Beispiel • Druck und Vertrieb • Werbung • Verkauf Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Designbüro, Messe, Ausstellung besuchen

3 Themen und Inhalte des Unterrichts

Kunstunterricht orientiert sich grundsätzlich an Fragestellungen und Problemen, soll aber zugleich eine möglichst große Vielfalt von Formen, Verfahren und Inhalten berücksichtigen. Themen beziehen sich auf die Auseinandersetzung mit den Kernproblemen des gesellschaftlichen Lebens und berücksichtigen die neun Arbeitsfelder und acht Kompetenzbereiche des Faches. Verbindliche Themen sind nicht vorgeschrieben, anzustreben ist aber eine sinnvolle Vielfalt, die zum Verständnis wahrnehmungsbezogener und künstlerischer Phänomene der Vergangenheit und Gegenwart beiträgt. Kontextgebunden werden Werke einzelner Künstlerinnen oder Künstler integriert. Über alle Jahrgangsstufen hinweg ist die Behandlung aller neun Arbeitsfelder in ausgewogenem Verhältnis verbindlich. Gewichtung und Verteilung auf die Jahrgangsstufen wird von den Schulen im schulinternen Fachcurriculum vor

dem Hintergrund der Kontingenzstundentafel festgelegt. Das Arbeitsfeld Zeichnen ist verbindlich in allen Jahrgangsstufen zu berücksichtigen. Zeichnen kann in andere Arbeitsfelder integriert werden. Die Übergänge zwischen den insgesamt neun Arbeitsfeldern sind fließend. Unterrichtsthemen, Aufgaben und Übungen sollen immer möglichst mehrere Arbeitsfelder gleichzeitig berühren. Die Dimensionen Produktion und Rezeption finden sich mit unterschiedlicher Gewichtung in allen Kompetenzbereichen wieder und sind in allen Jahrgangsstufen in einem ausgewogenen Verhältnis zu berücksichtigen. Die Dimension Reflexion ist fester Bestandteil sowohl der schwerpunktmäßig produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

4 Schulinternes Fachcurriculum

Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Umsetzung der Kontingenzstundentafel, der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte sowie der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Im schulinternen Fachcurriculum dokumentiert die

Fachkonferenz ihre Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts ihrer Schule. Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar. Im schulinternen Fachcurriculum sind Vereinbarungen zu folgenden Aspekten zu treffen:

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	<ul style="list-style-type: none"> • jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen durch die Auswahl von geeigneten Inhalten • jahrgangsbezogene Gewichtung der Kompetenzbereiche oder Gewichtung anzustrebender Kompetenzen in den einzelnen Jahrgangsstufen • Konkretisierungen fachdidaktischer Prinzipien • Konkretisierungen fachspezifischer Methoden • Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten • Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte • Beitrag des Faches zur Medienbildung • Beitrag des Faches zum Schulleben
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> • Festlegung einer einheitlichen Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstattung der Kunsträume mit geeignetem Mobiliar und Medien • Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen • Anschaffung und Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial, Bilddatenbanken, Filmen und Software
Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Grundsätze der Diagnostik, Differenzierung und Förderung • Grundsätze der Leistungsmessung und Leistungsbewertung • Festlegung, welche Leistungsnachweise zur Bewertung herangezogen werden (Produkte, Arbeitsprozess, Prozessdokumentation, Reflexion)
Überprüfung und Weiterentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach

Darüber hinaus kann die Fachkonferenz auch weitere Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts an ihrer Schule treffen und im Fachcurriculum dokumentieren.

5 Leistungsbewertung

Formen der Überprüfung, Beurteilung und Bewertung der Leistungen sind darauf ausgerichtet, Schülerinnen und Schülern Gelegenheit zu geben, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu bestätigen. Für Lehrerinnen und Lehrer sind die Ergebnisse der begleitenden Diagnostik und Evaluation des Kompetenzerwerbs Anlass, die Zielsetzungen und Methoden ihres Unterrichts zu überprüfen. Für die Schülerinnen und Schüler stellt eine Rückmeldung, die den Kompetenzerwerb begleitet, eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Unterstützung für das weitere Lernen dar. Sie dient damit der Lenkung und Unterstützung des individuellen Kompetenzerwerbs. Grundsätzlich können bewertungsfreie Räume und Übungsphasen ausdrücklich ausgewiesen werden. Formen der Selbstbeurteilung und Schüler-Schüler-Beurteilung unterstützen den Erwerb ästhetischer Urteilsfähigkeit und die Transparenz der Bewertung für die Schülerinnen und Schüler. Hierzu werden Kompetenzraster und Selbstbeurteilungsbögen eingesetzt.

Die acht in Kapitel 2 ausgewiesenen Kompetenzbereiche (Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden) sind bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Überprüfungsformen gestalterisch-praktischer, schriftlicher oder mündlicher Art sind darauf ausgerichtet, das Erreichen der Kompetenzerwartungen festzustellen. Sie müssen über ein auf Reproduktion angelegtes Abfragen hinausgehen.

Voraussetzung für eine Beurteilung sowie gegebenenfalls eine Leistungsbewertung ist das Beobachten von Schülerhandlungen und Ergebnissen durch die Lehrkraft. Dies geschieht vor dem Hintergrund erwarteter Kompetenzen, die sich in der Form deskriptiver Kriterien formulieren lassen. Beurteilen bedeutet die kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung auf der Grundlage deskriptiver Kriterien. In diesem Sinn stehen im Unterricht die Diagnostik und das Feedback unter Berücksichtigung des individuellen Lernprozesses im Vordergrund, Beratungsgespräch und Prozessportfolio sind geeignete

Instrumente dafür. Eine Bewertung lässt sich aus einer differenzierten Beurteilung ableiten.

Die Leistungsbewertung im Fach Kunst in der Sekundarstufe I bezieht sich auf den Beurteilungsbereich Unterrichtsbeiträge. Praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge bilden die Grundlage für die Leistungsbewertung. Alle drei Leistungsbereiche sollen berücksichtigt werden, ihre Gewichtung folgt der jeweiligen Festlegung im schulinternen Fachcurriculum. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den verbindlichen Kompetenzen und Inhalten der Fachanforderungen und an den drei Anforderungsbereichen (siehe Kapitel 1.4).

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung

• praktischer Leistungen

Praktische Leistungen stellen Verwirklichungen bildnerischer Denkprozesse dar und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung einzelner Anforderungen. Bei der Beurteilung praktischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozess mit bewertet: Der individuelle Weg zum Ziel, die eigene Umsetzung der Aufgabe von der Idee über Entwürfe, Studien, Konzept, Zeiteinteilung und Zielstrebigkeit der Umsetzung bis hin zum Ergebnis. In die Beurteilung des Arbeitsprozesses gehen Reflexion und Begründung der eigenen gestalterischen Entscheidungen sowie Elemente von Selbst- und Sozialkompetenz ein. Praktische Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Herstellen, Gestalten und Verwenden erbracht.

• mündlicher Leistungen

Schülerinnen und Schüler beeinflussen den Unterrichtsprozess durch mündliche Beiträge entscheidend, sie gestalten ihn mit und fördern das Lernen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen. Dazu zählen Äußerungen zur Perceptbildung, Mitarbeit im Unterrichtsgespräch, Begründungen ästhetischer Urteile, Referate sowie Berichte und Reflexionen über Partner- oder Gruppenarbeit. Mündliche Leistungen

werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen und Verwenden erbracht.

• **schriftlicher Leistungen**

Beschreibungen, Analysen, Deutungen und Interpretationen, Protokolle und Referate, Konzepte für gestalterische Vorhaben, Dokumentationen und Reflexionen über gestalterische Prozesse und Ergebnisse belegen Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit, Sachkompetenz und Kreativität. Sie zeigen das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für eigene Arbeiten und die der anderen. Schriftliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen erbracht.

III Fachanforderungen Kunst Sekundarstufe II

1 Das Fach Kunst in der Sekundarstufe II an Gymnasien und Gemeinschaftsschulen

1.1 Grundlagen und Lernausgangslage

Der Kunstunterricht der Sekundarstufe II schließt an die in der Sekundarstufe I erworbenen Kompetenzen in den acht Kompetenzbereichen und neun Arbeitsfeldern an. Die vorliegenden Fachanforderungen Kunst setzen einen verbindlichen Rahmen für die Sekundarstufe II. Sie bereiten auf die Abiturprüfung mit den entsprechenden Aufgabenarten und Operatoren vor. Damit wird eine adäquate Vorbereitung auf die berufliche Bildung und auf das Studium geleistet.

1.2 Der Beitrag des Faches zur allgemeinen und fachlichen Bildung

Im Mittelpunkt des Faches Kunst steht das Bild. Bild wird dabei wie in den einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst als umfassender Begriff für zwei- und dreidimensionale Objekte, Artefakte, visuell geprägte Informationen, Prozesse und Situationen visueller Erfahrung verstanden. Bilder vermitteln und beeinflussen unsere Vorstellungen nachhaltig. Kinder sehen und erleben Bilder vom Beginn ihres Lebens an. Äußere Bilder werden in innere Bilder und Vorstellungen umgesetzt und beeinflussen wiederum Vorgänge der Wahrnehmung und des Umgangs mit äußeren Bildern. Das Leben, Urteilen und Handeln wird von inneren Bildvorstellungen und ihren äußeren Korrelaten geleitet. Neben der Sprache sind Bilder in allen Formen ein zentrales Informations-, Kommunikations- und Ausdrucksmittel. Die Bilder der alltäglichen Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen und deren subjektive Interpretation werden zunehmend medial vermittelt. Insbesondere mithilfe digitaler Medien entstehen neuartige Strukturen zum Orientieren, Verstehen und Handeln in der Welt. Bildkompetenz, das heißt Lesen und Verstehen von Bildern sowie sich in Bildern auszudrücken, wird im Fach Kunst vermittelt, ist aber auch notwendig für das Lernen in allen anderen Fächern. Darüber hinaus ist der sichere Umgang mit Bildern eine wichtige Voraussetzung für die Teilhabe am gesellschaftlichen Leben und für die berufliche Orientierung. Kunst-

unterricht vermittelt Bildkompetenz durch klärenden und vertiefenden, rezeptiven und produktiven Umgang mit Bildern. Visuelle Kompetenz und Bildkompetenz, visuelle Gestaltungen, Kommunikation mit und über Bilder stehen im Zentrum des Kunstunterrichts. Damit sind auch alle Phänomene jugendkultureller Alltagsästhetik und individueller Lebenswelten sowie der gestalteten Umwelt – Design, Architektur und Medien – erfasst. Neben den künstlerischen Strategien in allen Genres der Bildenden Kunst sind Architektur, Produktdesign und Kommunikationsdesign mit ihrem unmittelbaren Lebensweltbezug wichtige Arbeitsfelder. Kunstunterricht befähigt zur aktiven, verstehenden und gestaltenden Teilhabe an kulturellen Prozessen in einer sich ändernden Welt, im Bewahren und Nutzen des kulturellen Erbes, im Umgang mit gebauter und virtueller Architektur, mit der Ästhetik von Alltagsdingen, mit Phänomenen der historischen Kunst und der Kunst der Gegenwart. Er fördert problemlösendes, vernetztes Denken, Vorstellungsvermögen sowie Fantasie und trägt damit wesentlich zur Persönlichkeitsbildung bei. Er dient der Bereicherung der Lebensgestaltung durch die Erfahrung ästhetischen Genusses und erweitert durch die Integration außerschulischer Lernorte die individuellen Erfahrungen durch die Begegnung mit Kunst. Kunstunterricht vermittelt Kompetenzen, die im Prozess lebenslangen Lernens notwendig sind und der Vorbereitung der beruflichen Qualifizierung dienen. Sie ergänzen die sprachlichen und naturwissenschaftlichen Kompetenzen der Kinder und Jugendlichen und unterstützen in besonderem Maß das Lernen in thematischen und fächerverbindenden Zusammenhängen.

1.3 Didaktische Leitlinien

Kompetenz- und Themenorientierung

Im Kunstunterricht werden themenorientierte, übergeordnete Aufgaben, Probleme und Fragestellungen formuliert und die fachlichen Ansätze, Inhalte und Methoden kompetenzorientiert vermittelt. Inhalte und Wissensbestände werden auf diese Weise motivierend und transparent für die Schülerinnen und Schüler strukturiert. Die Funktion einzelner inhaltlicher und methodischer Unterrichtsschritte wird im Hinblick auf die Zielvorstellung begründet. Damit werden wechselnde Unterrichtsformen zwischen

Offenheit, individueller oder Gruppenarbeit, Lehrgangselementen oder zusammenführender Reflexion für die Schülerinnen und Schüler nachvollziehbar und unterstützen die Hinführung zum selbstständigen Lernen.

Exploratives, experimentelles und ergebnisoffenes

Lernen

Grundlegend für den Unterricht im Fach Kunst ist die Auffassung, dass sich Schülerinnen und Schüler explorativ-erforschend mit ihrer Lebenswelt auseinandersetzen. Am Beginn des Lernens steht eine Frage oder ein Problem, für dessen Bearbeitung der Unterricht geeignete Formen und Arbeitsweisen anbietet. Diese Formen bewegen sich im Spannungsfeld zwischen künstlerischen Strategien der Weltaneignung, dem Vermitteln handwerklicher künstlerischer Verfahren und Techniken und der Reflexion darüber. Modelle und Konzepte dafür können unter anderem in der zeitgenössischen Kunst gefunden werden. Im Sinn eines solchen ergebnisoffenen, prozessbetonenden Lernens wechseln Übungs- und Lehrgangphasen mit Unterrichtsphasen, in denen experimentell erprobt, imaginiert und nach eigenen Lösungswegen gesucht wird. Schülerinnen und Schüler werden auf diese Weise in Problemstellungen und Problemlösungen einbezogen.

Integration von Produktion, Rezeption und Reflexion

Fachspezifisch für den Kunstunterricht ist die durchgehende Integration von Produktion, Rezeption und Reflexion. Reflexion meint dabei jede Form des bewussten Nachdenkens und Sprechens über gestalterische Prozesse und Ergebnisse, über Wahrnehmungs- und Analyseprozesse. Gestaltung wird zum Gegenstand bewussten Nachdenkens und bewusster Entscheidungen, die versprachlicht und kommuniziert werden. Analyse und Interpretation werden durch Reflexion bewusst gemacht, sodass den Schülerinnen und Schülern auch ein Bewusstsein für ihre eigenen Kompetenzen vermittelt wird. Reflexion kann durch Skizzen, zeichnerisches Nachdenken und Gestaltungsübungen unterstützt und vertieft werden. Erkenntnisse werden für kommunikative Zwecke veranschaulicht. Diese Wechselwirkung von Produktion und Reflexion bedingt den ständigen Wechsel oder auch das Nebeneinander von künstlerisch-praktischen und reflexiven Unterrichtsphasen.

1.4 Anforderungsniveaus und Anforderungsbereiche

In der Sekundarstufe II werden das grundlegende und das erhöhte Anforderungsniveau unterschieden. Für Kunst als Profulfach gilt das erhöhte Anforderungsniveau.

Für die Gestaltung des Unterrichts, die Erstellung von Aufgaben und die Bewertung von Unterrichtsbeiträgen und Leistungsnachweisen sind nach den einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst folgende Anforderungsbereiche zu berücksichtigen:

Anforderungsbereich I: Reproduktion und Herstellung

Dieser Anforderungsbereich umfasst das Wiedergeben von Sachverhalten, Kenntnissen und Fertigkeiten im gelernten Zusammenhang, die Verständnissicherung sowie das Anwenden und Beschreiben geübter Arbeitstechniken und Herstellungsverfahren.

Anforderungsbereich II: Reorganisation, Analyse und Gestaltung

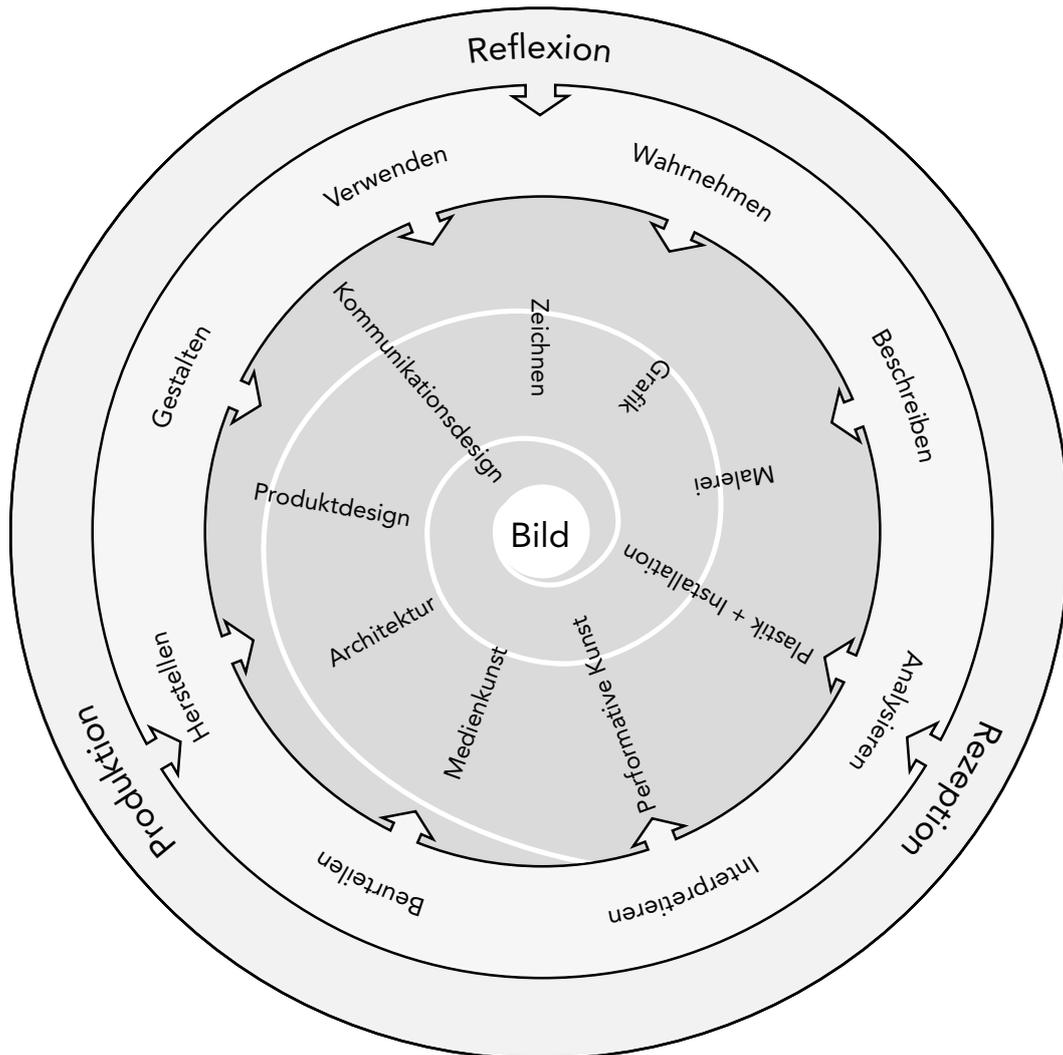
Dieser Anforderungsbereich umfasst das selbstständige Erfassen, Einordnen, Strukturieren und Verarbeiten der aus der Thematik, dem Material und der Aufgabenstellung erwachsenden Fragen und Probleme und deren entsprechende gedankliche, sprachliche und gestalterische Bearbeitung.

Anforderungsbereich III: Gestaltung, Beurteilung und Reflexion

Dieser Anforderungsbereich umfasst die eigenständige Reflexion, Bewertung beziehungsweise Beurteilung einer komplexen Problemstellung, Thematik oder entsprechenden Materials und gegebenenfalls die Entwicklung eigener gedanklicher, sprachlicher und gestalterischer Lösungsansätze.

2 Kompetenzbereiche

Im Mittelpunkt der fachspezifischen Kompetenzen steht das Bild:



Bildkompetenz wird in neun Arbeitsfeldern erworben: 1 Zeichnen, 2 Grafik, 3 Malerei, 4 Plastik und Installation, 5 Performative Kunst, 6 Medienkunst, 7 Architektur, 8 Produktdesign und 9 Kommunikationsdesign. Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern, die zugehörigen Kompetenzen können deshalb in allen

neun Arbeitsfeldern erworben werden. Ebenso werden die drei übergeordneten Dimensionen Reflexion, Rezeption und Produktion nach dem integrativen Prinzip des Kunstunterrichts mit unterschiedlichen Schwerpunkten in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen berücksichtigt. Alle acht Kompetenzbereiche sind verbindlich, Unterrichtssituationen sprechen immer mehrere Kompetenzbereiche an (vgl. Kapitel 3).

2.1 Die künstlerischen Arbeitsfelder

In den folgenden Kurzbeschreibungen wird die kunstpädagogische Relevanz des jeweiligen Themenfelds umrissen. Die angeführten Inhalte beschreiben das Themenfeld nicht umfassend und vollständig, sondern verstehen sich als Leitlinien für die Wahl unterrichtlicher Inhalte.

Arbeitsfeld 1 Zeichnen

Zeichnen ist wie Schreiben eine grundlegende Kulturtechnik. Die Zeichnung wird hier weit gefasst und berücksichtigt sowohl Zeichnen im alltäglichen Gebrauch, in Denk- und Entwurfsprozessen, in der Veranschaulichung von Sachverhalten wie in der künstlerischen Verwendung. Als Ausdrucks- und Kommunikationsmedium ist Zeichnen im Alltag von Jugendlichen wie von Erwachsenen allgegenwärtig – als schnelle Wegskizze zur Orientierung, als Ideen- oder Gedankenskizze zur Veranschaulichung von Denkprozessen, als Erinnerungsskizze, als Cluster zur räumlichen Vergegenwärtigung von Inhalten oder Argumenten auf der Fläche, als Tabelle zur Organisation und Präsentation von Befunden, als Sachzeichnung. Zentraler Bestandteil vieler gestalterischer Arbeiten auf dem Weg von der Idee zum Produkt ist das zeichnerische Denken. Für Schülerinnen und Schüler ist Zeichnen ein Mittel der Welterschließung, Identitätsbildung und Positionierung in der Welt. Es dient der Wahrnehmungsschulung und Übung der feinmotorischen Fertigkeiten, ist ein besonders spontanes und unmittelbares Ausdrucksmittel und kann zur individuellen zeichnerischen Handschrift weiter entwickelt werden. Einfache zeichnerische Ausdrucks- und Kommunikationsformen befähigen Schülerinnen und Schüler, sich effizient mitzuteilen. Darauf aufbauend werden technische, materialabhängige und ästhetische Möglichkeiten der Zeichnung erprobt und reflektiert. Damit fördert das Arbeitsfeld auch zeichnerische Formen der Erkenntnis, des Ausdrucks und der Kommunikation in anderen Fächern. Aufgrund seiner übergeordneten Bedeutung wird Zeichnen aus dem Arbeitsfeld Grafik ausgegliedert, sodass es in allen Arbeitsfeldern integriert vermittelt werden kann.

Arbeitsfeld 2 Grafik

Das Arbeitsfeld Grafik umfasst alle grafischen Techniken und Verfahren, die nicht unter die Handzeichnung fallen. Dazu gehören Frottage, Monotypien, Schablonen-, Material-, Stempeldruck und Collagetechniken, aber auch alle Verfahren des Hoch-, Tief-, Flach- und Durchdrucks. Neben traditionellen Werkzeugen und Materialien können Fotokopierer, Scanner und Drucker eingesetzt oder Mischtechniken erprobt werden. Grafische Verfahren erfordern von den Schülerinnen und Schülern genaues planerisches Vorgehen und handwerkliche Fertigkeiten, etwa bei der Antizipation und Organisation komplexer Druckprozesse, sie lassen aber auch Experiment und Zufall zu. Unerwartete Zwischenergebnisse bieten Überraschung und Herausforderung im Arbeitsprozess und damit hohes motivationales Potential. Durch Aufgabenverteilung und Teamarbeit an Druckstationen werden Sozialkompetenzen wie Verantwortlichkeit für das Gelingen auch der Arbeiten anderer oder gemeinsamer Vorhaben vermittelt. Die Vervielfältigung von Druckgrafiken bietet Schülerinnen und Schülern Gelegenheit, Schulleben, Schulöffentlichkeit und außerschulische Lebensbereiche durch eigene Mitwirkung aktiv zu gestalten.

Arbeitsfeld 3 Malerei

Malerei und der Umgang mit Farbe ist vielen Schülerinnen und Schülern als künstlerisches Medium zur Darstellung von Wirklichkeit bekannt. Alle Erscheinungsformen von Malerei sind von historischen Epochen und unterschiedlichen Kulturen geprägt und bilden bis zur Gegenwart ein unabgeschlossenes Feld unterschiedlichster Bezüge zwischen Inhalten und Themen, Formen, Farben, Materialien, Gattungen und Räumen. Die Ausdruckskraft der Farbe, das Zusammenspiel von Materialität und Immaterialität, wirklichkeitsnahe Darstellungen und Formen der Abstraktion ermöglichen es, subjektive Gefühlswelten, Erfahrungen, Assoziationen, aber auch emotionale Eindrücke von Wirklichkeit zu gestalten und damit persönliche Ausdrucksformen zu finden. Dazu sind elementare Fähigkeiten und Fertigkeiten im Umgang mit Malwerkzeugen, Farbmaterial, malerischen Verfahren und Bildträgern notwendig. Ebenso stellen Farbtheorien,

Farbpsychologie und die kunstgeschichtliche Entwicklung der Malerei bis heute wichtiges Hintergrundwissen dar. Die Reflexion des eigenen malerischen Vorgehens und eine differenzierte Rezeptionskompetenz ermöglichen Schülerinnen und Schülern Neugier und Genuss am Gestalten und an eigenen malerischen Produkten. In der Rezeption der Malerei anderer eröffnen sich Zugänge zu Fremdem und Neuem, über die Begegnung mit Bildikonen der Kunstgeschichte wird kulturelle Teilhabe ermöglicht. Schülerinnen und Schüler werden durch die differenzierte produktive und rezeptive Auseinandersetzung mit Malerei zu verstehenden und genießenden Rezipienten, die über ästhetisches Urteilsvermögen verfügen und am offenen Dialog mit der eigenen und fremden Kultur teilnehmen können.

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation

Das Arbeitsfeld umfasst die Auseinandersetzung mit Plastiken, Skulpturen und Objekten sowie raumbezogenen Installationen, Environments, kinetischen Objekten bis hin zu begehbaren, interaktiven Räumen. Den Schülerinnen und Schülern wird ein Bewusstsein dafür vermittelt, dass ihnen dreidimensionale Kunst überall im profanen und sakralen Raum begegnet – an Fassaden, in Gärten, an Brunnen, als Denk- und Mahnmal, aber auch in Museen und privaten Innenräumen. Sie werden an den inhaltlichen und formalen Raumbezug von Plastiken und Objekten sowie an Installationen und andere raumbezogene Arbeiten herangeführt.

Vielfältige Werktechniken und Materialien bieten die Möglichkeit, Schülerinnen und Schülern im Prozess der Gestaltung motorische Fähigkeiten und haptische Sensibilität zu vermitteln. Erfahrungen mit traditionellen Materialien wie Ton, Holz oder Papier können durch Fundstücke sowie durch die Konfrontation mit beweglichen Objekten erweitert und reflektiert werden. Begehbare Räume nehmen Formen der Interaktion und Intervention in den Blick. Dreidimensionales Gestalten und Rezeptionsübungen im Umschreiten einer Plastik oder Sich-Fortbewegen in einer Installation vermitteln den Schülerinnen und Schülern Seh-Erfahrungen, die eine erste Ansicht durch Mehransichtigkeit oder durch Veränderung des Blickwinkels relativieren und damit lineare Vorstellungs- und Denkprozesse aufbrechen können.

Übungen im perspektivischen Sehen und Gestalten über die Fläche hinaus halten Erfahrungspotential für eine multiperspektivische Orientierung in der Welt bereit.

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst

Performative Kunst ist weniger als Form zu beschreiben, sondern eher als sich wandelnde, leibgebundene, intermediale Kunststrategie. Im Prozess und den Ereignissen intensiver Präsenz, als Akt des Handelns, steht die menschliche Aktivität im Mittelpunkt. Als eigenständige Kunstform artikuliert sie sich unmittelbar und offen in der Deutung. Performative Prozesse grenzen sich von der darstellenden Kunst ab und fokussieren auf Unwiederholbarkeit, auf den Zufall, auf die Grundelemente Zeit, Raum, Körper, Ort und Interaktion. Performative Kunst ereignet sich im Spannungsverhältnis von Akteur und Zuschauer und schafft Ereignisräume, die erkundet, erlebt und beantwortet werden müssen.

Schülerinnen und Schüler können in performativen Prozessen erfahren, dass Kunst vielschichtig, mehrdeutig und interdisziplinär sein kann. Sie erfahren, dass sich das Verhältnis des Menschen zur Welt und das Selbstverständnis von Kunst ändern. Sie lernen Erfahrungen mit der Welt experimentell und prozessorientiert sowie durch die Verwendung unterschiedlichster Materialien und Medien zu gestalten und zu reflektieren. Aufmerksamkeit für Veränderungen entsteht, für Korrespondenzen zwischen Alltag, Ritual, Politik und Gesellschaft. Facetten von Erfahrungen und Empfindungen bilden die Grundlage für einen subjektiven Prozess, der alle Sinne und praktisches Handeln einbezieht, der das Heterogene, Widersprüchliche und Hybride in den Lebenserfahrungen von Kindern und Jugendlichen konstruktiv nutzt. Die Teilhabe am performativen Prozess ermöglicht persönlichen Ausdruck, individuelle Haltung und Umgang mit dem Uneindeutigen und Mehrdimensionalen.

Arbeitsfeld 6 Medienkunst

Anfänge der Medienkunst sind mit der Entwicklung fotografischer Techniken und mit experimentellen Formen des Films verbunden. Das Arbeitsfeld, das sich mit den Ausdrucksmöglichkeiten durch Medien auseinandersetzt, umfasst künstlerische Fotografie, Film, Videokunst sowie alle Formen interaktiver Kunst, die mit analogen und

digitalen Medien realisiert werden und diese reflektieren. Die Auseinandersetzung schließt die Bedingungen und Eigenschaften von Medienkunst im Kontext ihrer Entstehung, medienspezifische und formalästhetische Gestaltungsfragen, die Interdependenz von technologischen und kunstgeschichtlichen Entwicklungen sowie die Verschränkung des Medialen mit dem Physischen in Mixed Reality ein. Im Gebrauch des digitalen Mediums und dessen interaktiven und partizipatorischen Möglichkeiten in Augmented- und Virtual-Reality-Gestaltungen wird die Rolle des Individuums in ihr reflektiert. Es eröffnen sich neuartige Spielräume für kreatives Schaffen, die zur Erweiterung von Wahrnehmungs- und Verhaltensoptionen führen.

Schülerinnen und Schüler lernen analog und digital gestaltete Beispiele aus der Medienkunst kennen. Produktiv gestaltend eignen sie sich vor dem Hintergrund der jeweiligen Gattungen Fotografie, Film, Videokunst und Hypermedia geeignete Techniken an, zum Beispiel den Umgang mit Bild- und Videoschnittprogrammen sowie webbasierter Software. Sie gehen reflektiert mit Gestaltung und Analyse moderner und zeitgenössischer Medien um und wenden diese begründet im Rahmen bedeutungsvoller, spielerisch-kreativer Aufgaben mit Lebensweltbezug an.

Arbeitsfeld 7 Architektur

Fast alle Räume, in denen sich die Schülerinnen und Schüler bewegen, sind gestaltet und können als solche zum Gegenstand des Lernens und der Auseinandersetzung werden. Das Arbeitsfeld umfasst Sakral- und Profanarchitektur verschiedener Bautypen, Funktionen, Stile und Kulturen ebenso wie die innere und äußere Gestaltung von Gebäuden, Siedlungs- und Städtebau oder Landschaftsarchitektur.

Die Allgegenwart von Architektur und gestaltetem Raum erleichtert den Zugang zu diesem Arbeitsfeld, macht aber auch eine distanzierte, nicht-alltägliche, kritische Perspektive erforderlich, die für die Entstehungsbedingungen und Einflussgrößen auf Architektur sensibilisiert. In der Auseinandersetzung mit Denkmälern und Denkmalschutz entwickeln Schülerinnen und Schüler eine Kultur des Erinnerns und Bewahrens und reflektieren Funktions- und Bewertungswandel kritisch. Mit der differenzierten Wahr-

nehmung gebauter Umwelt werden Lebensbedingungen und Kernprobleme wie Ökologie, Nachhaltigkeit und Mobilität aus individueller Erfahrung heraus gestaltet und reflektierbar.

Gegenstand des Lernens sind nicht nur die gestalteten Räume selbst, sondern auch Entwurfs- und Planungsprozesse sowie Formen der Dokumentation. Bewusstes Erleben, Genießen und Gestalten von Architektur und Raum, Verständnis für die Möglichkeiten und Beweggründe von Planung und Konstruktion sowie die Auseinandersetzung mit zeitlichen, räumlichen und sozialen Bezügen sind Gegenstand des Arbeitsfelds. Indem Schülerinnen und Schüler Möglichkeiten zur Beteiligung an Projekten zur Gestaltung des öffentlichen Raums eröffnet werden, lernen sie Partizipation kennen und übernehmen Verantwortung.

Arbeitsfeld 8 Produktdesign

Alle Produkte unseres Alltags sind gestaltet. Das Arbeitsfeld umfasst die Auseinandersetzung mit Objekten handwerklicher und industrieller Fertigung, mit Konsumgütern des persönlichen Gebrauchs wie Haushaltsgeräten, Fahrzeugen, Moden oder Möbeln, aber auch mit Investitionsgütern wie elektronischen Geräten für den Einsatz im industriellen Bereich, Produktionsmaschinen, Medizintechnik oder Nutzfahrzeugen. Designobjekte werden im Kontext ihrer praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion thematisiert. Dabei sind die Grenzen von Design zur Kunst zunehmend fließend. Aspekten der Nutzung wie Verwertung, Handhabbarkeit, Haltbarkeit, Ergonomie und Ökologie bis zur Entsorgung werden in den Blick genommen, aber auch Form und Farbgebung, Originalität, Typologie oder Singularität als wahrnehmungsbezogene Faktoren. Produkte als Träger von Erlebnissen oder Erinnerungen, als Mittel zur Selbstfindung und Selbstinszenierung, werden für Schülerinnen und Schüler zunehmend wichtiger und bestimmen ihr alltägliches Handeln. Personalisiert gestaltete Objekte dienen in diesem Sinn als Zeichen bewusster Individualität und Originalität oder täuschen diese auch nur vor. Hintergrundwissen, Analyse Kriterien und Gestaltungsmöglichkeiten vermitteln den Schülerinnen und Schülern kritisches Bewusstsein und Verantwortlichkeit für den Erwerb und Umgang mit Dingen, beeinflussen ihre Haltung zu Moden und Jugend-

kulturen, zu Tradition und Innovation. Schülerinnen und Schüler entwickeln Verständnis für den Einfluss von Design auf Lebensentwürfe und dafür, dass Nachhaltigkeit und soziale Verträglichkeit Kriterien im Gestaltungsprozess und bei der Kaufentscheidung sein können.

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign

Das Arbeitsfeld vermittelt Bildkompetenz im Bereich der Fotografie von den Anfängen im 19. Jahrhundert über die Entwicklung zeitbezogener Medien wie Film und Video bis hin zum Umgang mit Medienbildern im digitalen Zeitalter. Verbindungen von Bild und Text im Layout, Typografie, Editorial Design, interaktives Webdesign und Game-Design werden thematisiert. Die Entwicklung der digitalen Medien im 20. und 21. Jahrhundert hat die Bedeutung der Bildmedien für die Aneignung von Weltwissen und Orientierung in der Welt steigen lassen. Nachrichten werden zunehmend über Bilder vermittelt. Der Alltag von Schülerinnen und Schülern ist von der Kommunikation durch Fotografie und Film geprägt, in interaktiven Plattformen wird über Kurztexte, mehr aber noch über mobile Endgeräte, Smartphone-Fotos und -Filme kommuniziert. Ein kompetent handelnder und bewusst reflektierender Umgang mit Bildern und Bild-Text-Verbindungen in Alltag und Medien gehört deshalb zu den grundlegenden Fähigkeiten, die Schülerinnen und Schüler erlernen müssen. Das Arbeitsfeld umfasst eine verstehende und gestaltende, aber auch kritische Auseinandersetzung mit Plakaten, Werbung und Werbekampagnen, Marken- design, Public Relation und Corporate Identity in politischen und wirtschaftlich-ökonomischen Kontexten. Das komplexe Verhältnis von Medienbildern zur Wirklichkeit, ethische Fragen von Wahrheit und Lüge, Bildmanipulation sowie das Verhältnis und die wechselseitige Beeinflussung von Bildern und dem sprachlich-textlichen, geschriebenen oder gehörten Umfeld in Kommunikationsmedien ist Gegenstand dieses Arbeitsfeldes.

2.2 Tabellarische Übersichten zu den Kompetenzbereichen

Die acht Kompetenzbereiche werden in den folgenden Tabellen arbeitsfeldspezifisch ausdifferenziert. Die Vermittlung dieser Kompetenzen ist verbindlich. Ihnen werden in der mittleren Spalte mögliche Inhalte und Wissensbestände zugeordnet, die nicht verpflichtend vermittelt werden müssen, sondern Angebote darstellen und Orientierung geben. In der rechten Spalte werden veranschaulichende Hinweise und Konkretisierungen zur Umsetzung im Unterricht gegeben.

Kompetenzbereich Wahrnehmen

Der Kompetenzbereich wird arbeitsfeldübergreifend formuliert. Die Vorgänge zwischen Bild und Betrachterin oder Betrachter beim Wahrnehmen eines Bildes oder beim Wahrnehmen der Welt werden bewusst in den Blick genommen und reflektiert. Der Kompetenzbereich umfasst die ersten assoziativen Verknüpfungen des Vorwissens, der Lebenserfahrungen und der emotionalen

Gestimmtheit eines Betrachters zu einem Bild. Dieser Vorgang der Perceptbildung wird geübt, der Perceptbegriff wird thematisiert und unterschiedliche Bildzugänge werden erprobt. Der Wahrnehmungskompetenz kommt im Fach Kunst ein besonderer Stellenwert zu. Mit differenzierter Wahrnehmung wird die Selbstkompetenz gefördert. Nicht alle ausdifferenzierten Kompetenzen in diesem Bereich sind operationalisierbar.

Kompetenzbereich Wahrnehmen		
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aus allen Arbeitsfeldern wahrnehmen und emotional und assoziativ darauf reagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gefühle, Anmutungen, Empfindungen, Assoziationen, Erinnerungen, Erwartungen und Gedanken artikulieren • subjektive Empfindungen schriftlich und/oder bildnerisch formulieren 	<p>Perceptbildung mit den Aspekten Fühlen, Denken und Sehen</p> <p>Perceptbegriff</p> <p>Sprachliche und gestalterische Formen der Perceptbildung</p>	<p>Emotionen, Assoziationen, erste Deutungsansätze und Beobachtungen nebeneinander zulassen und einfordern</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gleichzeitigkeit und Gleichrangigkeit individueller Reaktionen thematisieren • auf verschiedene Sinne fokussieren • Vertrauen in die eigenen Reaktionen vermitteln und damit die Selbstkompetenz stärken • Situationen schaffen, in denen Empathie empfunden werden kann
<p>Wirkungen auf die eigene Person im räumlichen, situativen und sozialen Kontext erkennen und benennen</p>	<p>Zusammenhang zwischen individuellen Perzepten und dem räumlichen, situativen oder sozialen Kontext der Wahrnehmung</p>	<p>Ort, Umgebung, Situation des Bildzugangs thematisieren</p>
<p>Emotionen, Assoziationen und erste Deutungsansätze auf bildliche Gegebenheiten zurückführen</p> <p>Intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung erkennen</p>	<p>Begründungszusammenhang zwischen individuellen Perzepten und formalen sowie inhaltlichen bildlichen Gegebenheiten</p>	<p>Gesehenes von Gefühlen, Assoziationen, ersten Deutungen und Gedanken unterscheiden</p>
<p>Sinnlich gegebene Sachverhalte, Gegenstände oder Situationen aktiv und bewusst wahrnehmen</p> <ul style="list-style-type: none"> • visuelle Phänomene differenzieren, strukturieren und ihnen eine Bedeutung geben • Beobachtungen systematisch registrieren und ordnen • Wahrnehmungen als Ausgangspunkt für Gestaltung nehmen 	<p>Anleitung zu aktiver Wahrnehmung und Beobachtung</p> <p>Systematische Recherche als Grundlage für Gestaltung</p>	<p>Wahrnehmungsübungen</p>

2 Kompetenzbereich Beschreiben

Kompetenzbereich Beschreiben

Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, da Beschreibungen, Gliederungen für Beschreibungen und Fachvokabular nur arbeitsfeldspezifisch

benannt werden können. Die Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Beschreiben		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnungen • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen Fachterminologie kennen und differenziert anwenden	Zeichnungen, zum Beispiel • aus dem Alltagskontext (Wegskizze, Ablaufskizze, Telefonkritzeln...) • aus dem wissenschaftlichen Kontext (Sachzeichnung, Schnitt, Graf...) • aus dem Entwurfsprozess (Ideen-skizze, Studie, Werkzeichnung...) • verschiedener Themen und Gattungen • unterschiedlicher Techniken (Bleistift, Kugelschreiber, Kreide...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Naturtreue, Reduktion, Karikatur...) • mit unterschiedlichem Anliegen (Information, Appell, Unterhaltung...) Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Funktion, Bildaufbau, Komplexität...	Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte und Details präsentieren...) Übungen zur Erschließung von Zeichnungen (ausgehend von zentralem Bildgegenstand, von links nach rechts, nach Bildebenen...) Listen mit Fachbegriffen und Formulierungshilfen zur Verfügung stellen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grafiken</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Grafiken, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Materialien (Papier, Fundstücke, Farbe...) • unterschiedlicher Verfahren (Collage, Frottage, Crossover...) • unterschiedlicher Drucktechniken (Hochdruck, Tiefdruck, experimentelle Techniken...) • mit unterschiedlichen Themen und Motiven • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Naturtreue, Stilisierung, Ausdrucksbetonung...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dargestelltem, Bildaufbau, Komplexität...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte präsentieren, Verbindungen und Übergänge thematisieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (nach Bildebenen, vom Zentrum zur Peripherie, am Druckprozess orientiert...)</p>
Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malereien</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Malereien, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Themen und Gattungen • verschiedener Verfahren (Lasieren, Spachteln, Dripping...) • verschiedener Materialien (Leinwand, Putz, natürliche und synthetische Pigmente...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Trompe l'oeil, Idealisierung, Abstraktion...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dargestelltem, Bildaufbau, Komplexität...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Bildelemente isolieren, Ausschnitte zur Hervorhebung des Duktus thematisieren, exemplarisch den Wirklichkeitsbezug vergleichen)</p> <p>Übungen zur Erschließung von Malerei (ausgehend von zentralem Bildgegenstand, nach Bildebenen, über Blickführung...)</p> <p>Verschiedene Formen und Funktionen der Beschreibung vorstellen (Katalogeintrag, Beschriftung im Museum, Audioguide...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Beschreiben

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Plastiken und Installationen</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Plastiken und Installationen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Erscheinungsformen (Montage, kinetische Objekte, Landart...) • verschiedener Techniken • aus unterschiedlichen Materialien (Ton, Alltagsobjekte, Eis...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Porträtähnlichkeit, Stilisierung, Hyperrealismus...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Dimension, Komplexität, räumlichem Kontext...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ausschnitte präsentieren, Tasterfahrungen beschreiben...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (durch verschiedene Ansichten, Standortwechsel...)</p>
Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Performative Kunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Performative Kunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedener Ausdrucksformen und Ausprägungen (mit und ohne fixiertes Handlungsprinzip, Interaktion, Intervention ...) • verschiedener Materialien (Einbezug von Körper, Ort, Zeit...) • in verschiedenen Handlungsfeldern (kulturell, sozial, rituell...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Bezug auf Elemente, Sprache, Ablauf, Kontexte...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (bezogen auf Raum, Körper oder Zeit...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (aus passiver Betrachterperspektive, Partizipation, Umsetzen in Produktion...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Medienkunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Medienkunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Medien (Fotografie, Film, Animation...) • Computer als Medium (Hypermedia, mobile Medien, interaktive 3D-Welten...) • mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug (Simulation, Illusion...) • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Medium, Komplexität, Realitätsebene...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (analoge und digitale Verfahren voneinander abgrenzen, computertechnische Gestaltungsmittel und Werkzeuge identifizieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (nach Inhalts-, Erzähl- und Erlebnisebene, nach Grad der Interaktion, nach Realitätsebenen...)</p>
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Architektur, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • unterschiedlicher Konstruktion und verschiedener Materialien (Zeltkonstruktion, Stahlbau, Fachwerk...) • unterschiedlicher Typen und Funktionen (Kirche, Nomad Home, Brücke...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit von Komplexität, gegebenen Ansichten, Begehungssituation...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Ansichten vergleichen, Schnitte präsentieren, Massen-, Lichtmodelle...)</p> <p>Übungen zur Erschließung, zum Beispiel Begehen, mit dem eigenen Körper ausmessen...</p> <p>Beschreibungen in Zeichnungen übersetzen</p> <p>Audioguide erstellen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Beschreiben

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Designobjekte</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Designobjekte, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • des Industriedesigns und Stylings (Türklinke, Staubsauger, Motorradhelm...) • des Kunsthandwerks (Keramik, Schmuck, Stoffe...) • mit verschiedener Verwendung und Funktion (Möbel-, Mode-, Food-design...) <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit vom Designbereich, von der Komplexität</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Details präsentieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (Blickführung, Orientierung an haptischen Qualitäten...)</p>
Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kommunikationsmedien</p> <ul style="list-style-type: none"> • detailliert beschreiben • Grundprinzipien erkennen und beschreiben <p>Gliederungsaspekte für mündliche oder schriftliche Beschreibungen finden und sinnvoll ordnen</p> <p>Fachterminologie kennen und differenziert anwenden</p>	<p>Kommunikationsmedien, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotografie und Medienbilder • schriftliche und selbst gestaltete Medien (Lernplakat, Tagebuch...) • Printmedien (Flyer, Cover, Zeitung...) • Bild-Text-Medien (Dokumentarfotografie, Plakat, Anzeige...) • zeitbezogene Medien (Werbespot, Dokumentarfilm, Trailer...) • digitale Medien und Social Networks • mit unterschiedlicher, kontextspezifischer Funktion <p>Gliederungsaspekte in Abhängigkeit vom Medium, von der Komplexität, von der zeitlichen und/oder räumlichen Ausdehnung...</p>	<p>Übungen zur Benennung und Beschreibung (Bild- und Textelemente isolieren, Ausschnitte und Details präsentieren...)</p> <p>Übungen zur Erschließung (in Leserichtung, Text-Bild-Bezug, Narration...)</p>

Kompetenzbereich Analysieren

Zentral für den Kompetenzbereich sind die Kompetenzen, die für die werkimmanente Formanalyse notwendig sind. Darüber hinaus werden Form-Wirkungsbezüge in den Blick genommen. Die eher rezeptive Orientierung der Analyse wird durch Elemente der Produktion wie Skizzen und Gestaltungsübungen unterstützt, sodass Einsicht und Verständnis durch eigenes Tun entstehen. Form und

Wirkung werden nach Stilepochen, sozialen Gruppen und kulturgeografischen Räumen unterschieden. Die Kompetenzen sind nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, da Analyse Kriterien und Fachvokabular sich je nach Arbeitsfeld unterscheiden. Die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Analysieren		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Zeichnungen benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Zeichnerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Linearität und Plastizität • zeichnerische Handschrift • Komposition <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Kompositionsskizzen, Skizzen zu Kontrasten, Helldunkel...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kritzelübungen, Kopieren zeichnerischer Handschriften...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Zeichnungen relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten zeichnerischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Bildzonen abdecken, Adressaten (-bezug) ändern, zeichnerische Prozesse in Übungen nachvollziehen...)</p>
<p>Zeichnungen unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Zeichnungen unterschiedlichen sozialen Gruppen oder kulturgeografischen Räumen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Zeichnungen verschiedener historischer Epochen und Künstler oder Künstlerinnen (Aktzeichnung der Renaissance, expressionistische Zeichnung, Zeichnung der Gegenwart...)</p> <p>Zeichnungen unterschiedlicher sozialer Gruppen (z. B. Jugendkulturen) und Kulturen (z. B. japanische Tuschzeichnung)</p> <p>Grundlagenwissen zur Entwicklung der Zeichnung</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Zeichnungen erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Zeichnungen verschiedener Verwendungsbereiche und Funktion (Erinnerungshilfe, Illustration, künstlerischer Ausdruck...)</p>	<p>Angemessenheit der zeichnerischen Mittel im Hinblick auf Verwendungsbereich und Funktion thematisieren (Sachzeichnung, kartografische oder erklärende Zeichnung...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Grafiken benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Grafische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • Form, Farbe • Komposition <p>Grundlagenwissen über Materialien und Druckverfahren</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kompositionsskizzen, Kontraste zeichnerisch darstellen...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Materialien bestimmen, Druckvorgang nachvollziehen...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Grafik relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten grafischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Vergleiche und Kontraste heranziehen...)</p>
<p>Grafiken unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Grafiken unterschiedlichen sozialen Gruppen oder kulturgeografischen Räumen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Grafiken verschiedener historischer Epochen und Künstlerinnen oder Künstler (Karikatur des 19. Jahrhunderts, expressionistische Grafik, Schablonengraffiti...)</p> <p>Grafiken verschiedener Kulturen (z. B. japanischer Holzschnitt)</p> <p>Grundlagenwissen über die Entwicklung der Grafik</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Grafiken erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Grafiken verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel als</p> <ul style="list-style-type: none"> • freie künstlerische Äußerung • (Sach-)Information • Reproduktionsgrafik • Dekoration • Instrument politischer Stellungnahme 	<p>Angemessenheit der grafischen Mittel im Hinblick auf Verwendungsbereich und Funktion thematisieren (Übergänge zwischen freier Kunst, Illustration und politischer Stellungnahme in Flugblatt, Karikatur oder Comic...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Malereien benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition <p>Grundlagenwissen zu Farbtheorien und Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Detailstudien, Kompositionsskizzen, Farbskizzen...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (szenisches Nachstellen, Bild-dialog, ...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Malerei relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten malerischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen</p> <p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Vergleiche und Kontraste heranziehen...)</p>
<p>Malerei unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Malerei unterschiedlichen kulturgeografischen Räumen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Malerei verschiedener historischer Epochen (Buchmalerei, Malerei der Neuen Sachlichkeit, Leipziger Schule...)</p> <p>Malerei verschiedener Kulturen (chinesische, mexikanische Malerei, Körpermalerei der Aborigines...)</p> <p>Grundlagenwissen über die Entwicklung der Malerei</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Malerei erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Malereien verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wandmalerei • Kunst im Museum 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Verwendungsbereiche und Funktionen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Plastiken und Installationen benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Plastische und räumliche Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • plastische und skulpturale Verfahren, Montage • Formensprache, Proportion, Körper-Raum-Beziehung • Aufbau und Konstruktion <p>Grundlagenwissen über Proportion und Raum</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Proportions-skizzen, Skizzen des Aufbaus, Detailstudien...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Bereiche verhüllen, verschiedene Ansichten fotografisch dokumentieren...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Plastiken und Installationen relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten plastischen Gestaltungsmittel</p> <p>Betrachterbezug, Ansichtigkeit, Formen der Begehung</p>	<p>Übungen zur Erfahrung und Bewusstmachung der Wirkung (Anmutungen erfragen, Größe verändern, Belichtung verändern...)</p>
<p>Plastiken und Installationen unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Plastiken und Installationen unterschiedlichen kulturgeografischen Räumen oder sozialen Gruppen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Plastiken und Installationen verschiedener historischer Epochen, Künstler und Künstlerinnen (Antike, Dada, Minimal Art...)</p> <p>Plastiken und Installationen unterschiedlicher Kulturen und Gruppen (Steinzeit, Christentum, HipHop-Kultur...)</p> <p>Grundlagenwissen über die Entwicklung von Plastik und Installation</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Plastik und Installation erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Plastiken und Installationen verschiedener Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • sakrale Kunst in Kirchen • Kunst im öffentlichen Raum • Kunst im Museum 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Verwendungsbereiche und Funktionen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundformen, Details, Aufbau und Choreographie performativer Kunst benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum, Zeit, Handlung • Partitur und Konzept • Material- und Gegenstandsnutzung (Körper, Alltagsobjekte...) • Raumsituation und Betrachterbezug • Rolle der Medialität (Mixed-Media, Foto, Video, Computer...) 	<p>Übungen zur Fokussierung der Wahrnehmung (mit Materialien experimentieren, Zeit- und Raumpfinden thematisieren, mit gezieltem Beobachtungsauftrag fotografieren und filmen...)</p> <p>Sensibilisieren für den Unterschied zwischen dem Erleben einer Performance (Authentizität des Originals) und ihrer Dokumentation, Aufzeichnung</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung performativer Kunst relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von performativer Kunst</p> <p>Rezeptionsverhalten und Betrachterbezug (Partizipation, Interaktion, Provokation...)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung hin befragen (Ton, Stimme, Text, Körper...)</p> <p>Zeichnerische, fotografische oder filmische Protokolle anfertigen</p>
<p>Performative Kunst unterschiedlichen kulturgeografischen Räumen und soziokulturellen Gruppen zuordnen</p>	<p>Performative Kunst mit verschiedenen kulturellen Bezügen</p> <ul style="list-style-type: none"> • künstlerische Performance • populäre Performance (Event, Sportereignis...) • andere Kulturen des Performativen (Feste, Rituale, Zeremonien...) • Performance im öffentlichen oder musealen Raum <p>Grundlagenwissen über die Entwicklung der Performativen Kunst</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen und vergleichen</p>
<p>Unterschiedliche Strategien performativer Kunst erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Strategien performativer Kunst</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partizipation • Provokation • Paradoxien • Inversion 	<p>Exemplarisch Strategien auswählen und vergleichen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Medienkunst benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Analoge und digitale Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturmerkmale (Raum, Zeit...) • Strategien (Aufmerksamkeit, Narration, Co-Autorenschaft, Inszenierung versus Zufall...) • Kompositionsprinzipien (Reduktion, Steigerung...) <p>Grundlagenwissen über künstlerische Prozesse in Medienkunst (Imagination, Interaktion, Immersion...)</p>	<p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Betrachterstandpunkt thematisieren, Bilder und 3D-Objekte digital bearbeiten, Hyperstrukturen erstellen...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Medienkunst relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von Medienkunst</p> <p>Abbild und Simulation von Wirklichkeit</p> <p>Real-physisches versus medial-bedingtes Ereignis</p>	<p>Gestaltungsmittel isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Betrachterbezug und Realitätsebenen erkennen, Eigenschaften der verschiedenen Medien formulieren...)</p> <p>Exemplarisch thematisieren, dass medial vermittelte Realität Teil unserer Wirklichkeit ist</p>
<p>Analoge und digitale Medienkunst unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Die globale und interkulturelle Orientierung der Medienkunst benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Medienkunst unterschiedlichen soziokulturellen Gruppen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Analoge und digitale Medien verschiedener historischer Epochen</p> <p>Medienkunst als Spiegel globalgesellschaftlicher Veränderung</p> <p>Grundlagenwissen über die Entwicklung der Medienkunst</p>	<p>Exemplarisch Beispiele wählen (analoge und digitale Fotografie vergleichen, interkulturelle und globale Bezüge herstellen...)</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundformen, Details, Ordnung und Konstruktion in Architektur benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Architektonische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architekturformen (Fassade, Dach, Treppe...) • Konstruktion, Aufbau • Wegführung, Lichtführung • Einbettung in die Umgebung • Darstellungsformen von Architektur (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell...) • Weg- und Blickführung • Bezug von Körper und Raum <p>Grundlagenwissen zu architektonischen Gestaltungsprinzipien (Organik, Dekonstruktion, Reduktion...), Funktionen und Typologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Architekturzeichnung, Skizzen zur Konstruktion, Detailstudien...)</p> <p>Übungsaufgaben zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (aussagekräftige Ansichten suchen, Baulücken zeichnerisch schließen ...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Architektur relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten architektonischen Gestaltungsmittel</p>	<p>Gestaltungsmittel auf ihren Anteil an der Wirkung hin befragen (Bewegung im Raum erproben, Klang im Raum erproben...)</p> <p>Übungen zur bewussten Wahrnehmung der Wirkung (Bewegungen im Raum und Nutzung des Raumes dokumentieren, Perspektiven fotografisch dokumentieren, mit Veränderung der Beleuchtung oder der Farben experimentieren...)</p>
<p>Architektur und gestaltete Räume unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Architektur und gestaltete Räume unterschiedlichen kulturgeografischen Räumen zuordnen</p> <p>Bezüge zur Tradition erkennen und Innovationen benennen</p>	<p>Architekturen verschiedener historischer Epochen (Barock, Bauhaus, Dekonstruktivismus...)</p> <p>Architekturen unterschiedlicher Kulturen (regionale Traditionen, Nomadenkulturen...)</p>	<p>Exemplarisch Beispiele auswählen</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Architektur erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Architektur verschiedener Funktionen und Verwendungsbereiche, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schule • Wohnhaus • Produktionsstätte 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Bautypen achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Analysieren

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition in Designobjekten benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Gegenstände des alltäglichen Gebrauchs als gestaltet erkennen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel des Designs, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion, Aufbau, Rhythmisierung • Material, Form, Farbe, Kontraste • Herstellungsverfahren • Mobilität (auch faltbare, klappbare, aufblasbare,...Produkte) • Ressourcen (Platz- und Energieverbrauch...) <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie, Farbtheorie, Farbwirkung, Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Skizzen zur Konstruktion, Farb- und Detailstudien, Explosionszeichnungen...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (aussagekräftige Ansichten suchen, Lichteinfall verändern...)</p> <p>Materialproben erstellen und prüfen lassen</p> <p>Herstellungs- und Verwendungsprozesse nachvollziehen</p>
<p>Wesentliche, für die Nutzung und Wirkung von Designobjekten relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel des Designs</p> <p>Funktionen des Designs (ästhetisch, praktisch symbolisch)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Ergonomie, Handhabbarkeit, Sicherheit untersuchen lassen...)</p> <p>Übungen zur bewussten Erfahrung von Wirkung (individuelle Vorlieben, Verwendungs- und Aufbewahrungskontext, Adressatenbezug...)</p>
<p>Designobjekte unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Zielgruppenspezifische Strategien erkennen und untersuchen</p>	<p>Designobjekte verschiedener Stilperioden (Jugendstil, Bauhaus, Punk...)</p> <p>Zielgruppenorientierung von Designobjekten</p>	<p>Objekte gedanklich einer anderen Zielgruppe zuordnen lassen und Fragen formulieren</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Designobjekten analysieren und vergleichen</p>	<p>Analyse und Vergleich von Designobjekten verschiedener Funktionen und Verwendungsbereiche, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mode • Wohnen • Essen 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grundform, Gegenstand/Thema, Details und Komposition im Kommunikationsdesign benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Analyseverfahren kennen und anwenden</p> <p>Rechercheverfahren kennen und anwenden</p>	<p>Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Kontraste • Layout mit Text-Bild-Beziehung • Narration, Montage, Interaktivität • Bezug von Realität und Virtualität <p>Grundlagenwissen in Wahrnehmungspsychologie, Farbtheorie, Farbwirkung, Farbpsychologie</p>	<p>Skizzen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Skizzen zu Layout, Filmschnitt, Detailstudien...)</p> <p>Übungen zur Unterstützung der Wahrnehmung und Analyse (Text und/oder Tonspur weglassen oder verändern, Lichteinfall verändern...)</p>
<p>Wesentliche, für die Wirkung von Kommunikationsdesign relevante Gestaltungsmittel benennen, kriterienorientiert selbstständig erschließen und zusammenhängend darstellen</p> <p>Zielgruppenspezifische Strategien erkennen und untersuchen</p>	<p>Wirkung der oben genannten Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign</p> <p>Zielgruppenorientierung von Kommunikationsdesign (AIDA-Konzept, Wirkungsmechanismen politischer Plakate...)</p>	<p>Gestaltungselemente isolieren und auf ihren Anteil an der Wirkung befragen (Betrachterstandpunkt thematisieren, Adressaten(bezug) ändern, die Wirkung von Werbung für dasselbe Objekt in verschiedenen Medien vergleichen...)</p>
<p>Kommunikationsdesign unterschiedlichen historischen Epochen zuordnen</p> <p>Kommunikationsdesign unterschiedlichen sozialen Gruppen zuordnen</p>	<p>Kommunikationsdesign verschiedener historischer Epochen (Jugendstil, Bauhaus, Gegenwart...)</p> <p>Kommunikationsdesign unterschiedlicher sozialer Gruppen (Jugendkultur, Studenten...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt achten (Anzeigenwerbung seit 1900, Plakatgestaltung, Dokumentarfilm...)</p> <p>Objekte gedanklich einer anderen Zielgruppe zuordnen lassen und Fragen formulieren</p>
<p>Verwendungsbereiche und Funktionen von Kommunikationsdesign erschließen, analysieren und vergleichen</p>	<p>Analyse und Vergleich von Kommunikationsdesign unterschiedlicher Verwendungsbereiche und Funktionen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Werbung • Illustration • Information • Orientierung • Aufklärung 	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt der Funktionen und Verwendungsbereiche achten</p>

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Kompetenzbereich Interpretieren

Form-Inhaltsgefüge mit Blick auf die Wirkung stehen im Zentrum des Kompetenzbereichs. Die ersten Assoziationen und Deutungsansätze, die dem Kompetenzbereich Wahrnehmen verpflichtet sind, werden weiter entwickelt, Subjektives wird hinterfragt, die Interpretation wird über Analyse Kriterien begründet. Je nach Arbeitsfeld werden Anliegen, Wirkungsabsicht, Funktion oder Zielgruppe in den Blick genommen. Die Integration von künstlerisch-praktischen Wahrnehmungsübungen fördert das Ver-

ständnis. Zuordnung zu Stilepochen, Berücksichtigung des Entstehungshintergrunds für das Verstehen und Interpretieren sind diesem Kompetenzbereich zugeordnet, ebenso wie die Auseinandersetzung mit Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte eines Werks im Längsschnitt durch die Epochen, die Verständnis für Bewertungswandel bewirken kann. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren ausgewählten Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Interpretieren		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p> <p>Zielgruppenbezug und Funktion bei Zeichnungen in Alltag, Wissenschaft, öffentlichem Raum...</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Zeichnungen strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Zeichnungen</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Bereichen der Zeichnung und Stilepochen zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Zeichnungen beschreiben und begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einfluss von künstlerischen Zeichnungen auf Zeichnungen der Alltagskultur und umgekehrt erkennen und beschreiben • Bewertungswandel von Zeichnungen beschreiben und begründen <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Zeichnungen recherchieren</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Zeichnungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) <p>Bewertungswandel von Zeichnungen</p>	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Zeichnung untersuchen</p> <p>Bezüge zwischen Zeichnungen verschiedener Stilepochen und Kulturen sichtbar machen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugendstilelemente in Zeichnungen Jugendlicher • Anime- und Manga-Figuren in Zeichnungen Jugendlicher und in der Kunst
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formanalytische und bildimmanente Verfahren • ikonografische und ikonologische Verfahren • biografische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Grafik strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Grafiken</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Grafiken beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Grafik beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Grafik recherchieren</p> <p>Symbole und Codierungen erkennen und erklären</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Grafik, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) <p>Bewertungswandel von Grafik</p>	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Grafik untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akzeptanz oder Provokation • Uminterpretation
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formanalytische und bildimmanente Verfahren • ikonografische und ikonologische Verfahren • biografische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Subjektive Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektiven Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Malerei strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Malerei</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und zu verschiedenen Themen wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bildthemen benennen und deuten • Einzelne Bildelemente im formalen und Motivzusammenhang deuten • Malereien verschiedener Bereiche, Stilepochen und Themen vergleichen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Malerei beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei recherchieren</p> <p>Symbole und Codierungen erkennen und erklären</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Malerei, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) <p>Bewertungswandel von Malerei</p>	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte einer Malerei untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktualisierung und Neuinterpretation eines historischen Motivs • Unterschiede und Bezüge zwischen Malereien verschiedener Stilepochen und Kulturen • Epochenlängs- oder Querschnitt • Motivwanderung
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formanalytische und bild-immanente Verfahren • ikonografische und ikonologische Verfahren • biografische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten und Analyseergebnisse beziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form, Wirkung und Funktion</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • von Genre und Motivgeschichte • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren und Materialien <p>Bei der Interpretation von Plastiken und Installationen strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Plastiken und Installationen</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarisch Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Plastiken und Installationen beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Plastiken und Installationen beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Plastiken und Installationen recherchieren</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Plastiken und Installationen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Themen, Stile und Kulturen (Zitate, Motivwanderungen...) <p>Bewertungswandel von Plastiken und Installationen</p>	<p>Exemplarisch die Rezeptionsgeschichte einer Plastik untersuchen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung von Kunst im öffentlichen Raum • Zerstörung von Denkmälern
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formanalytische und bildimmanente Verfahren • ikonografische und ikonologische Verfahren • biografische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • der historischen Epoche und des Kontextes • der technischen und medialen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Performativer Kunst strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretation mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Performativer Kunst</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele zu verschiedenen Themen und mit verschiedenem Entstehungshintergrund wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Performances befragen hinsichtlich ihres Umgangs mit zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergangenheit und Gegenwart • Rollenmustern, Protest oder Konvention • Materialität und Medialität des Körpers • technischer Entwicklung • ethischen, sozialen, politischen Themen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte Performativer Kunst beschreiben und begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • hinsichtlich ihrer Befragung von Vergangenheit und Gegenwart • hinsichtlich ihres Bewertungswandel <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte Performativer Kunst recherchieren</p> <p>In performativen Strategien konventionalisierte Codes wahrnehmen und erkennen</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Performativer Kunst in der Gesellschaft, zum Beispiel in Bezug auf</p> <ul style="list-style-type: none"> • vergangene und gegenwärtige performative Konzepte und Strategien • Formen des Adressatenbezugs <p>Bewertungswandel performativer Kunst</p>	<p>Verständnis für die Relevanz von Performativer Kunst anbahnen in Bezug auf zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Materialität und Medialität des Körpers • Verweise auf kulturelle Entwicklung (Zeit), kultureller Diversität (Raum), technische Entwicklung (Zeit), soziale, politische und ökologische Bedingungen und Erscheinungsformen • Motivgeschichte (Mythologie, Religion, Globalisierung...) • interkulturelle Bezüge
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • biographische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren (Rolle von Zuschauer und Co-Akteur) • experimentelle Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten wie Komposition und Gestaltungsprinzipien zurückbeziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Inhalt, Form und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • der jeweiligen Zielgruppe(n) • von Medium, Thematik und Erscheinungsform • der historischen Epoche und des Kontextes • der technischen und medialen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Medienkunst strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen mit eigener Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Medienkunst</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele zu verschiedenen Themen und mit verschiedenem Entstehungshintergrund wählen; dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p> <p>Beispiele analoger und digitaler Medien berücksichtigen und vergleichen (analoge und digitale Fotografie...)</p> <p>Vergangene und gegenwärtige Konzepte von Medienkunst in ihren Erscheinungsformen und Strategien vergleichen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Medienkunst beschreiben und begründen</p> <ul style="list-style-type: none"> • hinsichtlich ihrer Befragung von Vergangenheit und Gegenwart • hinsichtlich des Verhältnisses von Materialität und Medialität • hinsichtlich ihres Bewertungswandels <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Medienkunst recherchieren</p> <p>Bewertungswandel von Medienkunst beschreiben und begründen</p> <p>Symbole und Codierungen erkennen und erklären</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Medienkunst in der Gesellschaft, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriff auf Themen und Kulturen (Zitate, Motive) • Entwicklung und Veränderung von sozialen, kulturellen und ästhetischen Erscheinungsformen • Wandel des medienästhetischen Bewusstseins • Bewertungswandel von Medienkunst 	<p>Exemplarisch die Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte Medienkunst untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesbarkeit des Zeichenrepertoirs • Konventionelle und sich neu bildende Codes (passives Sehen vs. aktives, medial unterstütztes Handeln mit Kunst) <p>Verständnis für die Relevanz von Medienkunst anbahnen</p>
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren von Medienkunst kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • biographische und sozialgeschichtliche Verfahren • rezeptionsorientierte Verfahren (Rolle von Betrachter und Co-Akteur) 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung von Architektur bestimmen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Materialien und technischen Entwicklung • des ästhetischen Konzepts <p>Bei der Interpretation von Architektur strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Architektur</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und zu verschiedenen Bautypen wählen; dabei die Arbeitsfelder verschränken</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Architektur beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Architektur und gestalteten Räumen beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Architektur und gestalteten Räumen recherchieren</p> <p>In Architektur konventionalisierte Symbole und Codes erkennen</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Architektur, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Formen und Elemente anderer Kulturen (Architekturzitate, Historismus, Eklektizismus...) <p>Bewertungswandel von Architektur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nutzungswandel • Fragen des Denkmalschutzes 	<p>Exemplarisch die Wirkungs-, Rezeptions- und Nutzungsgeschichte eines Gebäudes untersuchen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stilllegung (Bahnhof) • Umnutzung (Kirche, Fabrik, Einkaufszentrum...) <p>Atlanten zu konventionalisierten Codes, zum Beispiel für Macht oder Seriosität, zusammenstellen</p>
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • werkimmanente, formanalytische Verfahren • sozial- oder kulturgeschichtliche Verfahren • zielgruppen- und nutzungsorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten in der Wahrnehmung von Architektur bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Materialien und technischen Entwicklung <p>Bei der Interpretation von Produktdesign strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Produktdesign</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen und Bereichen, mit verschiedener Funktion und Zielgruppe wählen; dabei die Arbeitsfelder verschränken</p>
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Designobjekten beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Objekt-design beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Objekt-design recherchieren</p> <p>In Designobjekten konventionalisierte Symbole und Codes erkennen, kontextbezogenen Symbole und Schriften decodieren</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Designobjekten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rückgriffe auf historische Formen und Elemente anderer Kulturen (Retroadesign, Ethnodesign...) <p>Bewertungswandel von Designobjekten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aufwertung von Gebrauchtem und Handgemachtem, Upcycling,... • Modetrends und Zeitgeist • Designklassiker 	<p>Exemplarisch die Wirkungs-, Rezeptions- und Nutzungsgeschichte eines Designobjekts untersuchen (Stuhl-Design am Beispiel vom Thonet-Stuhl...)</p> <p>Flohmärkte oder Antiquitätenhandel besuchen</p>
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formalanalytische Verfahren • zielgruppenorientierte Verfahren 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Eigene Assoziationen und Empfindungen auf objektive Gegebenheiten zurückbeziehen</p> <p>Die wichtigsten Gestaltungsmerkmale als Auslöser von Wirkung benennen und beschreiben</p>	<p>Verbindung von Form, Funktion und Wirkung</p>	<p>Übungen zur Objektivierung subjektiver Assoziationen und Empfindungen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • subjektive Percepte miteinander vergleichen • intersubjektive Gemeinsamkeiten bestimmen
<p>Eigene Interpretationsansätze entwickeln und begründen</p> <p>Für Interpretationen Schemata kennen und verwenden unter Berücksichtigung</p> <ul style="list-style-type: none"> • von Zielgruppe(n) und Funktion • der historischen Epoche und des Kontextes • der Verfahren, Materialien, technischen und medialen Entwicklung <p>Bei der Interpretation von Kommunikationsdesign strukturiert und systematisch vorgehen</p> <p>Interpretationen durch eigene Recherche erweitern und begründen</p>	<p>Deutungsansätze und Interpretation von Kommunikationsdesign</p> <p>Interpretationsschemata</p> <p>Interpretationsbeispiele aus der Literatur</p> <p>Recherche zum Kontext</p>	<p>Exemplarische Beispiele aus verschiedenen Stilepochen, zu verschiedenen Themen wählen, dabei auch die Arbeitsfelder verbinden</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Interpretieren

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Kommunikationsdesign beschreiben und begründen</p> <p>Bewertungswandel von Kommunikationsdesign beschreiben und begründen</p> <p>Zur Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Kommunikationsdesign recherchieren</p> <p>In Kommunikationsstrategien konventionalisierte Codes erkennen</p> <p>Kontextbezogen Symbole und Schriften decodieren</p>	<p>Wirkungs- und Rezeptionsgeschichte von Kommunikationsdesign</p> <p>Rückgriffe auf historische Formen und Elemente aus anderen Kulturen</p> <p>Bewertungswandel von Kommunikationsdesign</p>	<p>Exemplarisch die Rezeptions- und Nutzungsgeschichte von Elementen des Kommunikationsdesigns untersuchen (Wahlplakate, Entwicklung der Anzeigenwerbung, Verwendung von FanArt...)</p>
<p>Unterschiedliche Interpretationsverfahren kennen und strukturiert anwenden</p>	<p>Interpretationsverfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> • formanalytische Verfahren • zielgruppenorientierte Verfahren (AIDA...) 	<p>In den Umgang mit Interpretationsverfahren einführen</p>

Kompetenzbereich Beurteilen

In diesem Kompetenzbereich geht es um den Erwerb ästhetischer Urteilsfähigkeit. Schülerinnen und Schüler lernen, Empathie und Verständnis zu entwickeln, Urteile über eigene und fremde Bilder zu fällen, ihr Urteil zu

begründen und die Stellungnahmen zu vertreten. Auch die Auseinandersetzung mit Formen der Selbstevaluation ist Bestandteil dieses Kompetenzbereichs. Er ist wie der Kompetenzbereich Wahrnehmen übergreifend für alle Arbeitsfelder formuliert.

Kompetenzbereich Beurteilen		
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Sachbezogene Dialoge und Gruppengespräche über Bilder aller Arbeitsfelder (auch selbst gestaltete) führen</p> <p>Urteile und Stellungnahmen begründet formulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analyseergebnisse zur Entwicklung von Urteilen nutzen • Urteile am Bild auf der Basis von Beschreibung und Analyse belegen • Urteile und Stellungnahmen in der Diskussion überzeugend begründen und die eigene Position vertreten • zu kontroversen Urteilen in der Diskussion begründet Stellung nehmen 	<p>Begründungen, Argumente, Argumentationsstrategien</p> <p>Zielgruppenspezifische Kommunikationsstrategien</p> <p>Bewertungswandel von Bildern im kulturellen und historischen Kontext</p> <p>Kunstkritiken (aktuelle und historische)</p> <p>Grundlagenwissen und Maßstäbe für Beurteilungen</p>	<p>Reflexionsphasen im Produktionsprozess einplanen: „Künstlerkonferenzen“ durchführen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Situationen schaffen, in denen ästhetisches Urteilsvermögen entwickelt werden kann • Übungen zur Begründung und sensiblen Versprachlichung eigener ästhetischer Urteile • elementarisierte Übungen zur allgemeinen Sprachbildung durchführen <p>Bedingungen sozialkompetenter Rückmeldungen thematisieren</p>
<p>Verschiedene Formen der Selbstevaluation kennen und anwenden</p> <p>Verschiedene Formen der Evaluation der Mitschülerinnen und Mitschüler kennen, die Rückmeldungen annehmen und berücksichtigen</p>	<p>Formen der Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung (Beratung, Kritik, Entwicklung von Alternativen...)</p> <p>Formen des Feedback</p>	<p>Kompetenzraster verwenden</p>

2 Kompetenzbereich Herstellen

Kompetenzbereich Herstellen

Der Kompetenzbereich des Herstellens umfasst alle technischen Voraussetzungen für das Gelingen von Produktion. Dazu gehören die Einrichtung des Arbeitsplatzes, die Kenntnis von Materialien und Verfahren sowie die

Fähigkeit, den Arbeitsprozess zu planen und zu gestalten. Der Bereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert. Die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Herstellen		
Alle Arbeitsbereiche		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Das Arbeitsfeld sachgerecht organisieren Mit Ressourcen verantwortungsvoll umgehen Verantwortung übernehmen	Einrichtung des Arbeitsplatzes je nach Arbeitsvorhaben (Kenntnis von Arbeitsabläufen, Lagerbedingungen) Unterrichtsrelevante Schutzmaßnahmen und Entsorgungsrichtlinien	Raum vorbereiten, Helfersysteme organisieren Regeln und Rituale für Arbeitsbeginn einführen (Materialverteilung organisieren) Regeln und Rituale für den Arbeitsabschluss einführen (Aufräumen, Abfall sachgerecht entsorgen, Produkte archivieren...)
Arbeitsprozesse organisieren • in einzelne Arbeitsschritte gliedern • Arbeits- und Zeitplan erstellen • Arbeitsvorhaben planvoll umsetzen • Formen der Kooperation kennen und umsetzen	Entwicklung eigener Arbeitskonzepte Umsetzung eigener Arbeitsvorhaben	In schrittweiser Annäherung den Arbeitsprozess zunehmend selbstständig organisieren lassen, zum Beispiel durch • Arbeitstagebuch, Portfolio, Lernplattformen • Selbstbeobachtungsbögen • Expertensysteme, Teams
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	<p>Unterschiedliche zeichnerische Techniken (Linie, Schraffur, Lavieren...) und Verfahren (Bleistift-, Pinsel-, Kohlezeichnung...)</p> <p>Zeichenhilfen (Projektion, Durchpausen, Zeichenapparate...)</p> <p>Material- und Werkzeugkunde</p>	<p>Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten</p> <p>Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Expertensysteme...)</p>
Zeichnerische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	<p>Zeichnerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen</p> <p>Klarheit der Mitteilung und Ausdruckhaftigkeit</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher zeichnerischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit zeichnerischen Mitteln achten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • den Zufall integrieren (Blind-Zeichnen, Illumination...) • Skizze, Fotokopie und Fotografie als Entscheidungshilfe für die Weiterarbeit einsetzen
Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Grafische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	<p>Unterschiedliche grafische Techniken (Tiefdruck, Fachdruck, Collage...) und Verfahren (drucken, radieren, frottieren...)</p> <p>Material- und Werkzeugkunde</p>	<p>Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten</p> <p>Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselement, Stationsarbeit, Werkstatt...)</p>
Grafische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	<p>Grafische Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher grafischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit grafischen Mitteln achten, zum Beispiel im Umgang mit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zufalls- oder kontrollierten Verfahren • Druckstöcken und Farben • verschiedenen Bildgründen • unterschiedlichen Werkzeugen und Vervielfältigungsverfahren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Malerische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche malerische Techniken (kontrolliert - unkontrolliert; farbenbestimmt - tonwertig; naturalistisch - abstrakt...) und Verfahren (Spachtel, monochrome Malerei, Combine Painting...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Werkstatt, Freiarbeit...)
Malerische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Malerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Aussage passen Auslotung von Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher malerischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit malerischen Mitteln achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · den Zufall integrieren (klecksen, spritzen, tropfen...) · das Verhältnis von Werkzeug und Verfahren thematisieren
Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Plastisch-räumliche Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche plastisch-räumliche Konstruktionsweisen (addieren, subtrahieren ...) und Verfahren (Assemblage, skulptieren, montieren...) Materialverbindungen (kleben, nähen, löten...) Oberflächengestaltungen (strukturieren, bemalen, glasieren...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Stationsarbeit, Werkstatt, Projekt...)
Plastisch-räumliche Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Plastisch-räumliche Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher plastisch-räumlicher Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit plastisch-räumlichen Mitteln achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · Materialität und Immaterialität · Material und Oberfläche · Entwurfsskizze und Modell als Entscheidungshilfe für die Weiterarbeit einsetzen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Performative Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche performative Techniken (Körpersprache und -ausdruck; Ton- und Bildprojektion; Erschließung des Raums...) und Verfahren (experimentell, strukturell, deutungsoffen...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Projekt, Konzeptarbeit, Freiarbeit...)
Performative Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Performative Strategien und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher performativer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit performativen Verfahren und Techniken achten, zum Beispiel im Hinblick auf <ul style="list-style-type: none"> · Sinnebenen, Sinn Grenzen, Wahrnehmungsgewohnheiten · performatives Denken und Sich-Ausdrücken (intermedial experimentieren, transversal denken, multimedial handeln)
Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Analoge und digitale Techniken und Verfahren der Medienkunst kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche analoge und digitale Techniken (Foto, Video, interaktives System...) und Verfahren (Bild- und Videobearbeitung, Hypermedia, Mixed-Reality...) der Medienkunst Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der analogen und digitalen Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Projekt, Konzeptarbeit, Freiarbeit...)
Analoge und digitale Verfahren und Techniken der Medienkunst erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Analoge und digitale Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher analoger und digitaler Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit analogen und digitalen Verfahren und Techniken der Medienkunst achten, zum Beispiel <ul style="list-style-type: none"> · bearbeiten, schneiden, animieren... · analog und digital veröffentlichen · kreativer Umgang mit Software
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenz	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Architekturrelevante Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche architekturrelevante Techniken (Konstruktionsweisen, Materialverbindungen, Formgebung...) und Verfahren (Prinzipien des räumlichen Zeichnens, Maßstab, verschiedene Darstellungsweisen...) Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Projekt...)
Architekturrelevante Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Architekturrelevante Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher baulicher Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturrelevanten Mitteln achten, zum Beispiel · Skizze und Modell als Entscheidungshilfe einsetzen
Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Gestalterische Techniken und Verfahren kennen und gezielt anwenden	Unterschiedliche gestalterische Techniken und Verfahren Material- und Werkzeugkunde	Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Werkstatt, Freiarbeit...)
Gestalterische Verfahren und Techniken erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	Geeignete Verfahren und Techniken, die zu Aufgabe, Thema und Funktion passen Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher gestalterischer Verfahren und Techniken (Medien, Materialien, Programme...)	Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturrelevanten Mitteln achten, zum Beispiel · Skizze und Modell als Entscheidungshilfe einsetzen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Techniken und Verfahren des Kommunikationsdesigns kennen und gezielt anwenden	<p>Unterschiedliche Techniken (Zeichnen, Farbgebung, Typografie ...) und Verfahren (Entwurf, Style-sheet, Layout...) des Kommunikationsdesigns</p> <p>Material- und Werkzeugkunde</p>	<p>Bei der Auswahl der Techniken und Verfahren auf Möglichkeiten der Verschränkung der Arbeitsfelder achten</p> <p>Verschiedene Unterrichtsformen nutzen (Lehrgangselemente, Stationsarbeit, Expertengespräch...)</p>
Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns erproben und im Hinblick auf ein Ziel sinnvoll auswählen	<p>Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen</p> <p>Möglichkeiten und Grenzen unterschiedlicher Verfahren und Techniken des Kommunikationsdesigns (Medien, Materialien, Programme...)</p>	<p>Bei der Auswahl auf Vielfalt und experimentellen Umgang mit architekturelevanten Mitteln achten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fotokopie und Fotografie als Entscheidungshilfe einsetzen • Transparentpapier, Pauspapier, Projektion nutzen

2 Kompetenzbereich Gestalten

Kompetenzbereich Gestalten

Alles, was über das Herstellen hinausgeht, ist Gegenstand des Kompetenzbereichs Gestalten. Der Kompetenzbereich umfasst die Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Erfahrungen, die als Ausgangspunkt und Grundlage für gestalterisches Tun dienen. Die Kompetenzen sind je nach Arbeitsfeld im Hinblick auf Ausdrucks- und Kommunikationsqualitäten sowie Funktion unterschieden.

In allen Arbeitsfeldern geht es um die Gestaltung von Produkten, aber auch um die Kompetenzen zur Prozessorganisation und bewussten Gestaltungsentscheidung, also um Reflexionskompetenz. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert, die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Gestalten		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Zeichnungen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterische Prinzipien realisieren	Zeichnungen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)	Bei der Auswahl von Themen • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
Zeichnerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen Zeichnungen mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten	Zeichnerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel • Punkt, Linie, Fläche • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Linearität und Plastizität • zeichnerische Handschrift • Komposition	Übungen zu zeichnerischen Gestaltungsmitteln
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Zeichnungen mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Kontexte gestalten</p> <p>Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Zeichnerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Zeichnungen in verschiedenen Kontexten, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • im Alltagskontext (Wegskizze, Ideenskizze, Tabelle...) • im Entwurfskontext (Scribble, Explosions- oder Konstruktionszeichnung...) • im Kunstkontext (Porträt, Stillleben, Landschaft...) • im Kommunikationskontext (Comic, Illustration...) <p>Zeichnungen mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Entdeckung, Information, Provokation...)</p> <p>Zeichnungen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Naturtreue, Ausdruck, Reduktion...)</p>	<p>Zeichnungen aus anderen fachlichen Kontexten sammeln und mitbringen lassen</p> <p>Zeichenatlas anlegen</p> <p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Objekte mit veränderter Mitteilungsabsicht und unterschiedlicher Funktion zeichnen lassen • einen Gegenstand mit wechselndem Wirklichkeitsbezug zeichnen lassen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • zeichnerische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum ausgearbeiteten Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze, Entwurfszeichnung, Studie bis zur ausgearbeiteten Zeichnung</p> <p>Einsatz von Skizzen und Zeichnungen in der Konzeption und Umsetzung größerer Arbeitsvorhaben, auch in anderen Arbeitsfeldern</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Gestalten

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Grafiken Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Grafiken aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und Umsetzung (Verfremdung, Zufallsverfahren, collagierende und ergänzende Verfahren...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Grafische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Grafiken mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen entwerfen und gestalten</p>	<p>Grafische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • Form, Farbe • Kontraste • Reduktion • Komposition 	<p>Übungen zu grafischen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Grafische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Grafiken im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten (Narration, Provokation, Irritation...)</p> <p>Grafiken mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Reduktion, Übertreibung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Probedrucke anfertigen • mit Farben und Materialien experimentieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt umsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • grafische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze, Entwurfszeichnung, Vorbereitung des Druckträgers, Probedruck bis zum Druck</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Malereien Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Malereien aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und virtuellen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Restriktion, Zufallsverfahren...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Malerische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Malereien mit verschiedenen Verfahren und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Malerische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Farbauftrag • Farbe-Gegenstandsbezug • Verteilung der Elemente auf der Fläche • Verteilung und Bewegung der Elemente im Bildraum oder im realen Raum • Richtungen und Kontraste • Komposition 	<p>Übungen zu malerischen Gestaltungsmitteln</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Malerische Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Malereien unterschiedlicher Anliegen und Wirkungsabsichten (Exploration und Entdeckung, spontane Äußerung, Narration...)</p> <p>Malereien mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Naturtreue, Abstraktion, Illusion...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Farbauftrag und Bildträger variieren
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Bildidee klären • zeichnerische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze bis zur ausgearbeiteten Malerei</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung und thematisieren</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • in Plastiken und Installationen Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Plastiken und Installationen aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Materialexploration und -verbindungen...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Plastische und raumbezogene Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Plastik und Installation mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Plastische und räumliche Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material • plastische und skulpturale Verfahren, Montage • Formensprache, Proportion, Körper-Raum-Beziehung • Aufbau und Konstruktion 	<p>Übungen zu plastischen und räumlichen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p> <p>Plastische und raumbezogene Vorstellungen und Gestaltungsideen mit unterschiedlichem Wirklichkeitsbezug planvoll entwickeln und umsetzen</p>	<p>Plastiken und Installationen mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Erinnerung, Mahnung, Interaktion ...)</p> <p>Plastiken und Installationen mit unterschiedlichen Formen des Wirklichkeitsbezugs (Imitation, Übertreibung, Idealisierung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen • verschiedene Oberflächengestaltungen erproben und vergleichen • Objekte und Materialien für Installationen variieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • plastische und raumbezogene Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Skizze über Detailstudie, Bozzetto, Modell bis zur Plastik</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Performative Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Forschen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Performative Kunst aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung- und Umsetzung (Körper wahrnehmen, Querdenken, mit Konzepten arbeiten...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Performative Kunst mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel performativer Kunst, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Raum, Zeit, Handlung • Partitur und Konzept • Material- und Gegenstandsnutzung (Körper, Alltagsobjekte...) • Raumsituation und Betrachterbezug • Rolle der Medialität (Mixed-Media, Foto, Video, Computer...) 	<p>Übungen zu performativen Gestaltungsmitteln</p>
<p>Performative Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Performative Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Irritation, Provokation, Infragestellung...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Kooperation mit performativ arbeitenden Künstlern) • kritische Distanz und Variationen zur performativen Idee initiieren • den Prozess der Gestaltung als handelnde Reaktion auf ein Thema, einen Vorgang oder Gedanken thematisieren
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • performative Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Projektvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel vom Script, Konzept, Komposition, Choreographie bis zur Präsentation</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Medienkunst aus eigenen Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Exploration analoger und digitaler Medien, das Spezifische der Medien bedenken...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Medienkunst mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p> <p>Gestaltungsmittel der Medienkunst kennen und gezielt einsetzen</p>	<p>Analoge und digitale Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strukturmerkmale (Raum, Zeit...) • Strategien (Aufmerksamkeit, Narration, Co-Autorenschaft, Inszenierung versus Zufall...) • Kompositionsprinzipien (Reduktion, Steigerung...) 	<p>Übungen zu Gestaltungsmitteln der Medienkunst</p>
<p>Medienkünstlerische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Kommunikation, Partizipation, Interaktion ...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen • medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlicher Mitteilungsabsicht entwickeln lassen • Lebensweltbezug herstellen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • analoge und digitale Medien erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von der Idee, Analyse, Konzept, Realisierung bis zum ausgearbeiteten Ergebnis</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Impulse und Erfahrungen aus verschiedenen Lebensbereichen aufgreifen und verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • Imagination und Originalität in der Architektur als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Architekturen aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteter Umwelt <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Begehung, Raum- und Materialexploration...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten, • Möglichkeiten der Partizipation nutzen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Architektonische Gestaltungsmittel kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Architektur mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen räumlichen Kontexten gestalten</p>	<p>Architektonische Gestaltungsmittel, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architekturformen (Fassade, Dach, Treppe...) • Konstruktion, Aufbau • Wegführung, Lichtführung • Einbettung in die Umgebung • Darstellungsformen von Architektur (Grundriss, Aufriss, Schnitt, Modell...) • Weg- und Blickführung • Bezug von Körper und Raum 	<p>Übungen zu architektonischen Gestaltungsmitteln</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Architektur mit unterschiedlicher Funktion und Nutzung entwerfen und gestalten</p> <p>Architektonische Vorstellungen und Gestaltungsideen im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Architektur mit unterschiedlicher Funktion, Nutzung und Zielgruppe (Stadion, Spielplatz, Parkplatz, Kiosk...)</p> <p>Architektur mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Bionik, Herrschaftsarchitektur, Utopie...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Moodboards herstellen lassen und Anmutungen erfragen <p>Den eigenen Körper als Bezugsgröße verstehen</p> <p>Außerschulische Lernorte besuchen Aufgaben und Berufe in Architektur, Stadtplanung, Interior Design thematisieren</p>
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • architektonische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben von der Skizze bis zum fertigen Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze über Entwurf (Grundriss, Aufriss, Konstruktion) zum Modell</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Designvorstellungen und Gestaltungsideen realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • im Produktdesign Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Entwicklung von Produktdesign aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Moodboard, Bedarfsanalyse...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Gestaltungsmittel des Produktdesigns kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Produktdesign mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen entwerfen und gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel des Produktdesigns, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstruktion, Aufbau, Rhythmisierung • Material, Form, Farbe, Kontraste • Herstellungsverfahren • Mobilität (auch faltbare, klappbare, aufblasbare,...Produkte) • Ressourcen (Platz- und Energieverbrauch...) 	<p>Übungen zu Gestaltungsmitteln des Produktdesigns</p>
<p>Gestaltete Objekte in Hinblick auf unterschiedliche Funktions- und Nutzungsbereiche entwerfen und gestalten</p> <p>Produktdesign im Hinblick auf unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen für Produkte im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Designprodukte unterschiedlicher Funktions- und Nutzungsbereiche (Möbeldesign, Fooddesign, Mode)</p> <p>Zielgruppenspezifische Gestaltung von Designprodukten</p> <p>Designprodukte mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Ergonomie, Wiederverwertbarkeit, Signalwirkung...)</p> <p>Funktionen des Designs (ästhetisch, praktisch, symbolisch)</p>	<p>Bei Entwurf und Gestaltung von Designprodukten alle drei Funktionen berücksichtigen</p> <p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren • Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) • Objekte mit veränderter Funktion gestalten lassen • Entwurfsübungen auf eine Funktion fokussieren
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen, eigenständig und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Umsetzung der Idee klären • gestalterische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen • bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze, Entwurfszeichnung, Werkzeichnung, Prototyp</p>	<p>Designbüro besuchen</p> <p>Professionelle Verfahren in die gestalterische Arbeit integrieren (Mindmap, Interview, Beobachtungsprotokoll...)</p>
Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Vorstellungen und Gestaltungsideen zum Kommunikationsdesign realisieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • eigene Erfahrungen, innere und äußere Wirklichkeiten verarbeiten • durch Fragen und Experimentieren ungewohnte Gestaltungsideen entwickeln • im Kommunikationsdesign Imagination, Originalität und Individualität als gestalterisches Prinzip realisieren 	<p>Kommunikationsdesign aus eigenen Erfahrungen und Fragestellungen heraus, zum Beispiel zu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alltag und Erinnerung • Lebensraum und medialen Welten • sozialer, kultureller und politischer Wirklichkeit • imaginierten Welten • gestalteten Welten <p>Strategien zur Ideenfindung und -umsetzung (Recherche zur Sache, Sammeln, Bedarfsanalyse...)</p>	<p>Bei der Auswahl von Themen</p> <ul style="list-style-type: none"> • auf Lebensweltbezug achten • Fragen an die Welt als Ausgangspunkt für künstlerische Gestaltung nehmen • Situationen schaffen, in denen ungewöhnliche Ideen und Imagination gefragt sind • komplexe Aufgabenstellungen konzipieren • verschiedene Medien zur Erkundung des Eigenen und des Fremden bereitstellen • Neugierde und Aufmerksamkeit wecken
<p>Gestaltungsmittel des Kommunikationsdesigns kennen und gezielt einsetzen</p> <p>Kommunikationsdesign mit verschiedenen Techniken und zu unterschiedlichen Themen gestalten</p>	<p>Gestaltungsmittel von Kommunikationsdesign, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Form, Farbe, Kontraste • Layout mit Text-Bild-Beziehung • Narration, Montage, Interaktivität • Bezug von Realität und Virtualität 	<p>Übungen zu Gestaltungsmitteln des Kommunikationsdesigns</p>
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen entwerfen und gestalten</p> <p>Vorstellungen und Gestaltungsideen für Kommunikationsdesign im Hinblick auf unterschiedliche Anliegen und Wirkungsabsichten konsequent entwickeln und umsetzen</p>	<p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlicher Funktion und für unterschiedliche Zielgruppen (Information, Werbung, Appell...)</p> <p>Kommunikationsdesign mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten (Tutorial, Videoclip, Public Relation...)</p>	<p>Beispielhafte Lösungen erst nach der eigenen Beschäftigung mit dem Thema und dem Finden eines eigenen Ansatzes präsentieren, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> · verschiedene Gestaltungslösungen ausprobieren und dokumentieren · Zwischenreflexionen initiieren und produktiv nutzen (Künstlergespräch) · Objekte mit veränderter Mitteilungsabsicht und unterschiedlicher Funktion gestalten lassen
<p>Phasen des Entwicklungsprozesses größerer Arbeitsvorhaben kennen und gezielt einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> · die Umsetzung der Idee klären · gestalterische Mittel erproben und ihren Einsatz reflektieren · bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die eigenen Kenntnisse und Fähigkeiten berücksichtigen · bei der Konzeption von Arbeitsvorhaben die räumlichen, zeitlichen und materialbestimmten Bedingungen berücksichtigen <p>Arbeitsvorhaben konzipieren und von der Idee bis zum Produkt selbstständig umsetzen</p>	<p>Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens, zum Beispiel von Skizze, Mindmap, Layout bis zum druckfertigen Produkt</p>	<p>Formen der Prozessgestaltung und -steuerung thematisieren</p>
Alle Arbeitsfelder		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
<p>Herstellungs- und Gestaltungsprozesse sowie Endprodukte dokumentieren</p> <p>Gestaltungs- und Entscheidungsprozesse sowie Endprodukte reflektieren und begründet beurteilen</p> <p>Verschiedene Dokumentationsformen kennen und bewusst auswählen</p>	<p>Formen der Dokumentation und Reflexion gestalterischer Vorhaben (Skizzenbuch, verschiedene Formen des Portfolios...)</p>	<p>Die begleitende Reflexion vorbereiten und einführen, zum Beispiel</p> <ul style="list-style-type: none"> · Formen der Selbst- und Fremdreflexion initiieren · Arbeitsmaterialien und Leitfragen zur Prozessoptimierung bereitstellen · Zeitfenster für Kommunikation und Dokumentationen integrieren

2 Kompetenzbereich Verwenden

Kompetenzbereich Verwenden

Alle Formen des produktiven und rezeptiven Umgangs mit Bildern werden im Kompetenzbereich Verwenden zusammengefasst. Der Bereich umfasst das Sammeln von Bildern, das Kommunizieren mit Bildern, das Veröffent-

lichen von Bildern sowie Formen der Präsentation. Der Kompetenzbereich ist nach Arbeitsfeldern ausdifferenziert. Die verpflichtenden Kompetenzen können exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden.

Kompetenzbereich Verwenden		
Arbeitsfeld 1 Zeichnen		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde zeichnerische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Zeichnungen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen Zeichnen für die reflexive Rezeption von Zeichnungen nutzen	Transfer eigener zeichnerischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Zeichnungen	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Zeichnungen sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Mapping	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Zeichnungen ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Denk-, Kommunikations- und Mitteilungsfunktion von Zeichnungen, zum Beispiel Veranschaulichung oder Appell	Zeichnungen vergleichen und erklären
Präsentationsformen kennen und adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Mappe, Rahmung und Hängung, mediengestützte Präsentation...) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Wirkung der Präsentationsformen vergleichen (gerahmt, ungerahmt, verschiedenfarbige Passepartouts...) die unterrichtliche Visualisierung von Zeichnungen inszenieren und variieren (auf Verdunklung und orthogonale Projektion achten...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Zeichnungen kennen und anwenden Zeichnungen erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Zeichnungen, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) • Präsentation in verschiedenen Räumen (Graffiti, persönliche Botschaft für einen bestimmten Menschen...)	Formen des Umgangs mit Zeichnungen thematisieren (sammeln, tauschen, verschenken...) Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 2 Grafik		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde grafische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Grafiken	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen grafischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Zeichnungen nutzen	Transfer eigener grafischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Grafik	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Grafiken sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Grafiken ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Denk-, Kommunikations- und Mitteilungsfunktion von Grafiken, zum Beispiel Information oder Appell	Grafiken tauschen und erklären
Präsentationsformen kennen und adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Mappe, Buch, mediengestützte Präsentation...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (Passepartout, auf farbigem oder neutralem Karton, gerahmt...) Die unterrichtliche Visualisierung von Grafiken inszenieren und variieren (Reproduktion im Buch, OHP, Textelemente weglassen oder bewusst zeigen...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Grafik kennen und anwenden Grafik erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Grafik, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) • Präsentation in verschiedenen Räumen (Graffiti, als persönliche Botschaft für einen bestimmten Menschen...) Bedeutung des Originals, der grafischen Auflage, des Computerausdrucks Bedeutung des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Grafik thematisieren (ein grafisches "Klassenbuch" gestalten, tauschen, verschenken...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Verwenden

Arbeitsfeld 3 Malerei		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde malerische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Malereien	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen malerischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Malerei nutzen	Transfer eigener malerischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Malerei	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Malereien sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Mappe, OHP-Projektion, Original...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (Reproduktion, Poster, im Rahmen...) Die unterrichtliche Visualisierung von Malerei inszenieren und variieren (auf Verdunklung und Farbwiedergabe achten...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Malerei kennen und anwenden Malerei erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Malerei, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Malerei thematisieren (ausstellen, tauschen, verschenken...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 4 Plastik und Installation		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Plastiken und Installationen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Perspektivwechsel, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen plastischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Arbeiten anderer nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Arbeiten anderer	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Objekte und Abbildungen von Objekten und Installationen sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Original, Replik, Vitrine...)	Wirkung der Präsentationsformen thematisieren (mit und ohne Sockel, in und außerhalb einer Vitrine...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (mehrere fotografische Ansichten einer Plastik zeigen...)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen kennen und anwenden Plastiken und Installationen erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen, zum Beispiel • Ausstellung • Galeriegang • Tauschbörse • privater und öffentlicher Umgang (Tagebuch versus Internet) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Plastiken und Installationen thematisieren (verschenken, ausstellen, aufbewahren...) Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 5 Performative Kunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Performances	Ideen einzelner in gemeinsame Prozesse überführen Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen zu Standort- und Perspektivwechsel geben
Erfahrungen im eigenen performativen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Performances nutzen	Transfer eigener performativer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation fremder Performances	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Präsentationsformen Performativer Kunst kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen Performativer Kunst • Besuch einer Performance • Foto-, Video-, Film oder Audiodokumentation • interaktive mediale Präsentation (Einstellen auf einer Website, Blog, YouTube...)	Sensibilisieren für Unterschiede zwischen Erlebnis und Dokumentation (Authentizität, Aufzeichnung...)
Formen des Umgangs mit Performativer Kunst kennen und anwenden Performative Kunst erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Performativer Kunst, zum Beispiel • Durchführung • Dokumentation Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Performances thematisieren (zur Performance einladen, choreografische oder sprachliche Notation anfertigen...) Performance erleben Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 6 Medienkunst		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexion über eigene und fremde Medienkunst	Ideen einzelner in gemeinsame Prozesse überführen Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Neugierde und Lust am medialen Gestalten fördern
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Medienkunst nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Medienkunst	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Formate und Präsentationsformen von Medienkunst kennen und anwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Formate und Präsentationsformen von Medienkunst (Dokumentation, Projektion, Installation...)	Rolle des Mediums und der Präsentationsform im Hinblick auf Wahrnehmung thematisieren (Vergleich von Foto, Video, Mixed-, Virtual-, Augmented Reality)
Verschiedene Formen des Umgangs mit Medienkunst kennen und anwenden Medienkunst erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Medienkunst, zum Beispiel • Nutzung internetbasierter Formen der Kommunikation und Kooperation • Gestaltung internetbasierter Formen der Kommunikation und Kooperation Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Medienkunst thematisieren Museum oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Verwenden

Arbeitsfeld 7 Architektur		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und architektonische Gestaltungen	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zu Variation, Standort- und Perspektivwechsel
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Architektur nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Architektur	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Abbildungen von Architektur sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Schnitte, Architekturzeichnung, Moodboard...)	Präsentationsformen und deren Informationsgehalt thematisieren (Fotografie, Modell...) Die schulische Präsentation inszenieren und variieren (mehrere Ansichten zeigen, Dokumentation einer Begehung...)
Formen des Umgangs mit Architektur kennen und anwenden Architektur erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Architektur, zum Beispiel • Begehung vor Ort • Foto- oder Filmdokumentation • Ausstellung Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Formen des Umgangs mit Architektur thematisieren (Ausschreibung oder Wettbewerbsbedingungen formulieren, Expertengespräche...) Exkursion organisieren oder begleiten, Architekturbüro oder Ausstellung besuchen Arbeitsatmosphäre offen und wertschätzend gestalten, Neugier wecken
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

Arbeitsfeld 8 Produktdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und Produkte	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Objekt-design nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Objekt-design	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Objekte und Abbildungen von Designobjekten sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Präsentationsformen kennen und adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Vitrine, Schaufenster, mediengestützte Präsentation...) Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Rolle des Mediums und der Präsentationsform thematisieren (Designobjekt, Explosionszeichnung, Fotografie...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (mehrere Ansichten zeigen, Entwurfs- und Herstellungsprozess dokumentieren...)
Formen des Umgangs mit Designobjekten kennen und anwenden Designobjekte erleben und genießen	Formen des Umgangs mit Designobjekten, zum Beispiel • Gebrauch • Verkauf • Aufbewahrung Organisation und Durchführung einer Ausstellung Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Verkauf oder Auktion organisieren Museum, Ausstellung Designbüro, Messe oder Einzelhandel besuchen
<i>Fortführung der Tabelle »</i>		

2 Kompetenzbereich Verwenden

Arbeitsfeld 9 Kommunikationsdesign		
Kompetenzen	Inhalte	Hinweise und Anregungen
Eigene und fremde gestalterische Lösungen als Anlass für variantenreiches Weiterarbeiten nutzen	Zwischenreflexionen über eigene und fremde Entwürfe und Produkte	Kommentare kritisch aufnehmen und für die eigene Weiterarbeit nutzen, unerwartete Lösungen zulassen Anregungen geben zur Nutzung von Experiment und Zufall, Variation und Verfremdung
Erfahrungen im eigenen gestalterischen Arbeiten für die reflexive Rezeption von Kommunikationsdesign nutzen	Transfer eigener gestalterischer Erfahrung auf die Analyse und Interpretation von Kommunikationsdesign	Formen der Metareflexion einüben Den Schülerinnen und Schülern ihre Kompetenzen bewusst machen
Produkte des Kommunikationsdesigns sammeln, vergleichen und kriterienorientiert ordnen	Bilderatlas, analoge und mediale Verfahren Kartografische Verfahren	Kriterien finden Ordnungen erproben und vergleichen
Mit Hilfe von Kommunikationsdesign ziel-, sach- und adressatengerecht kommunizieren	Erprobung zielgruppenorientierter Kommunikationsformen, zum Beispiel • Information (Plakate, Dokumentarfilme...) • Werbung (Anzeige, Trailer, Werbespot...) • Unterhaltung (Game-Design)	Kommunikationsdesign sach- und adressatengerecht gestalten und verwenden (Einladung versenden, Plakate verteilen...)
Präsentationsformen kennen und angemessen adressatengerecht verwenden	Erprobung und Vergleich verschiedener Präsentationsformen (Mappe, mediengestützte Präsentation...)	Wirkung des Präsentationsmediums thematisieren (mediengestützter Vortrag, Präsentation von Entwürfen und Varianten in der Mappe...) Die unterrichtliche Visualisierung inszenieren und variieren (Reproduktion, Filmausschnitt, Gelegenheit zur Interaktion...)
Formen des Umgangs mit Produkten des Kommunikationsdesigns kennen und anwenden	Formen des Umgangs mit Produkten des Kommunikationsdesigns, zum Beispiel • Druck und Vertrieb • Werbung • Verkauf Bedeutung des Originals und des außerschulischen Lernorts	Designbüro, Messe, Ausstellung besuchen

3 Themen und Inhalte des Unterrichts

Der Kunstunterricht umfasst in der Regel im grundlegenden Niveau mindestens vier Halbjahre (Einführungsphase und Qualifikationsphase 1) oder als profilgebendes Fach sechs Halbjahre (zusätzlich in der Qualifikationsphase 2). In jedem Halbjahr steht ein Arbeitsfeld im Mittelpunkt, Übergänge und Grenzbereiche zu anderen Arbeitsfeldern sollen berücksichtigt werden, sodass Unterrichtsthemen und Übungen möglichst mehrere Arbeitsfelder berühren. Entsprechend werden insgesamt vier oder sechs der neun Arbeitsfelder schwerpunktmäßig behandelt. Dabei soll ein sinnvoller Wechsel und ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Arbeitsfeldern der Künstlerischen Strategien (Arbeitsfelder 2-6) und anwendungsorientierten Arbeits-

feldern (Arbeitsfelder 7-9) angestrebt werden. Arbeitsfeld 1 Zeichnen ist verbindlich zu berücksichtigen, sinnvoll ist seine Behandlung im 1. Halbjahr der Einführungsphase. In jedem Halbjahr werden alle Kompetenzbereiche angesprochen, bei der Behandlung können wechselnde Schwerpunkte gesetzt werden. Die Dimensionen Produktion und Rezeption finden sich mit unterschiedlicher Gewichtung in allen Kompetenzbereichen wieder und werden in allen Jahrgangsstufen in ausgewogenem Verhältnis berücksichtigt. Die Dimension Reflexion ist fester Bestandteil sowohl der schwerpunktmäßig produktions- als auch der rezeptionsorientierten Unterrichtsphasen.

4 Schulinternes Fachcurriculum

Innerhalb der Rahmenvorgaben der Fachanforderungen besitzen die Schulen Gestaltungsfreiheit bezüglich der Lern- und Unterrichtsorganisation, der pädagogisch-didaktischen Konzepte sowie der inhaltlichen Schwerpunktsetzungen. Im schulinternen Fachcurriculum

dokumentiert die Fachkonferenz ihre Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts ihrer Schule. Die Weiterentwicklung des schulinternen Fachcurriculums stellt eine ständige gemeinsame Aufgabe der Fachkonferenz dar.

Im schulinternen Fachcurriculum sind Vereinbarungen zu folgenden Aspekten zu treffen:

Aspekte	Vereinbarungen
Unterricht	<ul style="list-style-type: none"> • jahrgangsbezogene Schwerpunktsetzungen durch die Auswahl von geeigneten Inhalten • jahrgangsbezogene Gewichtung der Kompetenzbereiche oder Gewichtung anzustrebender Kompetenzen in den einzelnen Jahrgangsstufen • Konkretisierungen fachdidaktischer Prinzipien • Konkretisierungen fachspezifischer Methoden • Dauer und Umfang von Unterrichtseinheiten • Einbeziehung außerunterrichtlicher Angebote und Projekte • Beitrag des Faches zur Medienbildung • Beitrag des Faches zum Schulleben
Fachsprache	<ul style="list-style-type: none"> • Festlegung einer einheitlichen Verwendung von Bezeichnungen und Fachbegriffen
Fördern und Fordern	<ul style="list-style-type: none"> • Differenzierungsmaßnahmen für alle Schülerinnen und Schüler mit Bedarf an besonderer Unterstützung oder mit besonderer Begabung
Hilfsmittel und Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstattung der Kunsträume mit geeignetem Mobiliar und Medien • Anschaffung und Nutzung von Materialien und Werkzeugen • Anschaffung und Nutzung von Lehrbüchern, Bildmaterial, Bilddatenbanken, Filmen und Software
Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> • Grundsätze der Diagnostik, Differenzierung und Förderung • Grundsätze der Leistungsmessung und Leistungsbewertung • Festlegung, welche Leistungsnachweise zur Bewertung herangezogen werden (Produkte, Arbeitsprozess, Prozessdokumentation, Reflexion)
Überprüfung und Weiterentwicklung	<ul style="list-style-type: none"> • regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach

Darüber hinaus kann die Fachkonferenz auch weitere Vereinbarungen zur Gestaltung des Kunstunterrichts an ihrer Schule treffen und im Fachcurriculum dokumentieren.

5 Leistungsbewertung

Formen der Überprüfung, Beurteilung und Bewertung der Leistungen sind darauf ausgerichtet, Schülerinnen und Schülern Gelegenheit zu geben, Kompetenzen, die sie erworben haben, wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen zu bestätigen. Für Lehrerinnen und Lehrer sind die Ergebnisse der begleitenden Diagnostik und Evaluation des Kompetenzerwerbs Anlass, die Zielsetzungen und Methoden ihres Unterrichts zu überprüfen. Für die Schülerinnen und Schüler stellt eine Rückmeldung, die den Kompetenzerwerb begleitet, eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Unterstützung für das weitere Lernen dar. Sie dient damit der Lenkung und Unterstützung des individuellen Kompetenzerwerbs. Grundsätzlich können bewertungsfreie Räume und Übungsphasen ausdrücklich ausgewiesen werden. Formen der Selbstbeurteilung und Schüler-Schüler-Beurteilung unterstützen den Erwerb ästhetischer Urteilsfähigkeit und die Transparenz der Bewertung für die Schülerinnen und Schüler. Deshalb werden Kompetenzraster und Selbstbeurteilungsbögen eingesetzt.

Die acht in Kapitel 2 ausgewiesenen Kompetenzbereiche (Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden) sind bei der Leistungsbewertung angemessen zu berücksichtigen. Überprüfungsformen praktischer, schriftlicher oder mündlicher Art sind darauf ausgerichtet, das Erreichen der Kompetenzerwartungen festzustellen. Sie müssen über ein auf Reproduktion angelegtes Abfragen hinausgehen.

Voraussetzung für eine Beurteilung sowie gegebenenfalls eine Leistungsbewertung ist das Beobachten von Schülerhandlungen und Ergebnissen durch die Lehrkraft. Dies geschieht vor dem Hintergrund erwarteter Kompetenzen, die sich in der Form deskriptiver Kriterien formulieren lassen. Beurteilen bedeutet die kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung auf der Grundlage deskriptiver Kriterien. In diesem Sinn stehen im Unterricht

die Diagnostik und das Feedback unter Berücksichtigung des individuellen Lernprozesses im Vordergrund. Beratungsgespräch oder Prozessportfolio sind hierfür geeignete Instrumente. Eine Bewertung lässt sich aus einer differenzierten Beurteilung ableiten.

In der Leistungsbewertung im Fach Kunst in der Sekundarstufe II werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden.

1. Unterrichtsbeiträge
2. Leistungsnachweise

Notenfindung

Alle Noten werden kriteriengeleitet gebildet, die Transparenz der Beurteilungskriterien ist durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung sind Schülerinnen und Schülern sowie gegebenenfalls den Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offenzulegen. Die verschiedenen Beurteilungsbereiche müssen erkennbar erfasst und nachvollziehbar auf die maßgeblichen Verordnungen und Erlasse bezogen sein. Die Zeugnisnote wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge sowie für die Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen ermittelt. Es ist sicherzustellen, dass bei praktischen Arbeiten neben dem Produkt auch der Prozess in die Notengebung einfließt. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen.

5.1 Unterrichtsbeiträge

Praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge bilden die Grundlage für die Leistungsbewertung. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den verbindlichen Kompetenzen und Inhalten der Fachanforderungen und an den drei Anforderungsbereichen (siehe Kapitel II.1.4).

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung**· praktischer Leistungen**

Praktische Leistungen stellen Verwirklichungen bildnerischer Denkprozesse dar und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung einzelner Anforderungen. Bei der Beurteilung praktischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozess mit bewertet: Der individuelle Weg zum Ziel, die eigene Umsetzung der Aufgabe von der Idee über Entwürfe, Studien, Konzept, Zeiteinteilung und Zielstrebigkeit der Umsetzung bis hin zum Ergebnis. In die Beurteilung des Arbeitsprozesses gehen Reflexion und Begründung der eigenen gestalterischen Entscheidungen sowie Elemente von Selbst- und Sozialkompetenz ein. Praktische Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Herstellen, Gestalten und Verwenden erbracht.

· mündlicher Leistungen

Schülerinnen und Schüler beeinflussen den Unterrichtsprozess durch mündliche Beiträge entscheidend, sie gestalten ihn mit und fördern das Lernen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen. Dazu zählen Äußerungen zur Perceptbildung, Mitarbeit im Unterrichtsgespräch, Begründungen ästhetischer Urteile, Referate sowie Berichte und Reflexionen über Partner- oder Gruppenarbeit. Mündliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen und Verwenden erbracht.

· schriftlicher Leistungen

Beschreibungen, Analysen, Deutungen und Interpretationen, Protokolle und Referate, Konzepte für gestalterische Vorhaben, Dokumentationen und Reflexionen über gestalterische Prozesse und Ergebnisse belegen Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit, Sachkompetenz und Kreativität. Sie zeigen das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für eigene Arbeiten und die der anderen. Schriftliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen erbracht.

5.2 Klassenarbeiten und gleichwertige Leistungsnachweise

Der zweite Beurteilungsbereich umfasst Leistungsnachweise in Form von Klassenarbeiten und ihnen gleichwertige Leistungsnachweise. Die Bewertungskriterien folgen den entsprechenden Vorgaben der Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder. Der Schwierigkeitsgrad der Klassenarbeiten ist im Verlauf der Oberstufe schrittweise den Anforderungen an die Abiturprüfungsarbeiten anzupassen. Die Formen der Klassenarbeiten folgen den Hinweisen zur Bewertung der Prüfungsleistung in Kapitel III.6. Alle vier Aufgabenarten sollen dabei berücksichtigt werden. Zahl und Umfang der Klassenarbeiten richten sich nach dem Erlass in der jeweils gültigen Fassung.

6 Die Abiturprüfung im Fach Kunst

Auf der Grundlage der Fachanforderungen erlässt das für Bildung zuständige Ministerium Regelungen für die Durchführung der Abiturprüfungen. Die von den Schülerinnen und Schülern in der Abiturprüfung nachzuweisenden fachlichen Qualifikationen basieren auf den Einheitlichen Prüfungsanforderungen in der Abiturprüfung Kunst in der jeweils geltenden Fassung. Grundlage für die Abiturprüfung sind die in den Fachanforderungen des Faches Kunst festgelegten Kompetenzerwartungen. In den Fachanforderungen sind mögliche Aufgabenarten und Kriterien für die Leistungsbewertung festgelegt.

Die Aufgaben für die Prüfungen werden von den zuständigen Fachlehrkräften erstellt. Sie ergeben sich aus den konkreten Anforderungen, Inhalten und Themen auf der Grundlage der in den Fachanforderungen festgelegten Verbindlichkeiten für die Jahrgangsstufen der Qualifikationsphase und dürfen sich nicht auf Themengebiete eines Schulhalbjahrs beschränken.

Die schriftlichen wie die mündlichen Prüfungsaufgaben sind so zu erstellen, dass sie Leistungen in den drei Anforderungsbereichen erfordern. Der Schwerpunkt der zu erbringenden Prüfungsleistungen liegt im Anforderungsbereich II. Darüber hinaus sind die Anforderungsbereiche I und III zu berücksichtigen. Im Prüfungsfach auf grundlegendem Anforderungsniveau sind die Anforderungsbereiche I und II, im Prüfungsfach auf erhöhtem Anforderungsniveau die Anforderungsbereiche II und III stärker zu akzentuieren.

Unterschiedliche Anforderungen in den Prüfungsaufgaben auf grundlegendem und auf erhöhtem Anforderungsniveau ergeben sich vor allem bezogen auf die Komplexität des Gegenstands, den Grad der Differenzierung und der Abstraktion der Inhalte, den Anspruch an die Beherrschung der Fachsprache und der Methoden sowie die Selbstständigkeit bei der Lösung der Aufgaben.

6.1 Die schriftliche Abiturprüfung

In der schriftlichen Abiturprüfung können die folgenden vier Aufgabenarten verwendet werden.

Theoretisch-schriftliche Aufgabe

Die Analyse, Interpretation und Beurteilung ist an gegebene Materialien wie Bilder, Gegenstände und auf sie bezogene Texte gebunden. Für die Lösung der Aufgabe sind keine Veranschaulichungen in Form von Skizzen und Farbauszügen gefordert. Sie sind jedoch als Teil der schriftlichen Ausführungen in einem begrenzten Rahmen nicht ausgeschlossen. Diese Aufgabenart eignet sich daher in der Regel für solche Formen der Analyse und Interpretation, die eine stärkere Einbeziehung und Verarbeitung kunsthistorischer und kunstwissenschaftlicher Kenntnisse und Methoden verlangen.

Aufgabe mit gestalterischem Schwerpunkt und theoretischem Anteil

Diese Aufgabe erfordert die Lösung eines begrenzten fachspezifischen Problems beziehungsweise einer Fragestellung, die einem der neun Arbeitsfelder zuzuordnen ist. Die Aufgabe ist bei klaren Zielvorgaben und Bindungen so offen zu formulieren, dass eine eigenständige Lösung möglich ist. Das bloße Nachempfinden oder die Adaption eines Stils oder einer Stilrichtung ist dabei nicht angemessen.

Zu dieser Aufgabenart gehören ergänzende schriftliche Ausführungen. Umfang und Anforderungshöhe des schriftlichen Teils werden durch eindeutige Schwerpunktsetzung im gestalterischen Teil dieser Aufgabe bestimmt. Stichwortartige Erläuterungen oder Beschriftungen allein stellen keine ergänzende schriftliche Ausführung im hier gemeinten Sinne dar.

Aufgabe mit theoretischem Schwerpunkt und gestalterischem Anteil

Diese Aufgabenart fordert die Lösung eines begrenzten fachspezifischen Problems, vornehmlich in schriftlicher Form. In der Regel handelt es sich hier um Beschreibung, Analyse, Interpretation und Beurteilung. Der schriftliche Hauptteil ist mit einem gestalterischen Teil von geringe-

rem Umfang verknüpft, der eine wesentliche und deutlich erkennbare Funktion bei der Lösung der Aufgabe hat. Der gestalterische Teil fordert die eigenständige bildhafte Bearbeitung eines Teilproblems und/oder die analytische Untersuchung in Form von Skizzen, Studien oder Auszügen, zum Beispiel nach farblichen, kompositionellen oder funktionalen Aspekten.

Entwurf für ein gestalterisches Vorhaben

Diese Aufgabenart weist ein fachspezifisches Problem auf, das ein Sichten und Ordnen gegebener Daten, das Finden und Prüfen von Lösungswegen, das Planen und Organisieren der Arbeit oder das Auswählen und Einsetzen sachspezifischer Verfahrenstechniken und Methoden erfordert. Wesentlich für die hier angesprochenen gestalterischen Vorgänge, die im Rahmen einer Prüfungssituation gezeigt werden müssen, sind:

- ihr Entwurfs- oder Planungscharakter
- die konzeptuelle Form
- die kontinuierliche Dokumentation und Reflexion von Teilergebnissen im gegenseitigen Bezug von schriftlichen und bildhaft-anschaulichen Darstellungsverfahren.

Kennzeichnend für diese Aufgabenart ist, dass erst der Zusammenhang von bildnerisch-praktischen und schriftlichen Anteilen der Arbeit ein sinnvolles und beurteilbares Ganzes ergibt. Diese Art der Aufgabenstellung eignet sich zum Beispiel für Konzepte zu den Arbeitsfeldern performative Kunst, Medienkunst oder Architektur.

Bezug zum Unterricht

Die Aufgaben erwachsen aus dem Unterricht der Qualifikationsphasen des Faches Kunst. Die Art der Aufgabenstellung und die verwendeten Operatoren sind den Schülerinnen und Schülern aus vorangegangenen Klassenarbeiten vertraut. Die Gegenstände dürfen im Unterricht nicht behandelt worden sein. Fächerübergreifende Aufgaben sind unzulässig.

Thematische Einheit der Aufgabe

Jede Prüfungsaufgabe bildet eine thematische Einheit und ist in zwei bis maximal vier Teilaufgaben untergliedert. Bei der Formulierung der Prüfungsaufgaben sind die vorgegebenen Operatoren zu verwenden (siehe IV Anhang). Mehr als vier Operatoren sind unzulässig. Unzusammenhängende Teilaufgaben entsprechen nicht dem Anspruch der Abiturprüfung.

Aufgabenvorschläge

Es müssen mindestens zwei unterschiedliche Aufgabenarten erstellt werden. Dabei ist jeweils mindestens eine Aufgabe der Rezeption und eine der Produktion zuzuordnen. Die Aufgaben müssen so unterschiedlich abgefasst sein, dass bei der Genehmigung eine wirkliche Alternative für die Prüflinge verbleibt. Die Arbeitszeit kann auf Antrag um eine Stunde verlängert werden.

Zu den einzureichenden Aufgaben gehören neben den konkreten Aufgabenvorschlägen die Hilfsmittel, die Arbeitszeit und die Gewichtung der Teilaufgaben auf den Blättern der Aufgabenvorschläge.

Die Aufgabenstellungen dürfen erst nach dem Ablauf von vier Jahren erneut verwendet werden.

Einzureichende Unterlagen

- eine Kurzbeschreibung jeder Aufgabe – die Aufgabenart und die Angabe der Arbeitsfelder
- die Aufgabenvorschläge auf jeweils gesonderten Blättern; darauf müssen auch die zugelassenen Hilfsmittel, die Arbeitszeit und die Gewichtung der Teilaufgaben aufgeführt sein
- die Halbjahresthemen der Qualifikationsphase
- Kopien der Aufgaben der Klassenarbeiten in der Qualifikationsphase oder der gleichwertigen Leistungen
- die unterrichtlichen Voraussetzungen, die der Prüfungsaufgabe zugrunde liegen
- die zugelassenen Hilfsmittel
- inhaltlich konkrete Hinweise zu den zu erwartenden Schülerleistungen für die einzelnen Teilaufgaben und deren Zuordnung zu den Kompetenzbereichen, Arbeitsfeldern und Anforderungsbereichen I bis III

- nachvollziehbare Unterscheidung von Anforderungen an eine gute und an eine ausreichende Leistung
- gegebenenfalls ein Antrag auf Verlängerung der Arbeitszeit.

Bewertung

Im Fach Kunst lassen sich zu Analysen konkrete Aussagen über die erwarteten Leistungen machen. Sie reichen von den Fakten des Inhaltlich-Formalen und der Komposition bis zu Anmutungen, symbolischen Bedeutungen und Interpretationsansätzen. Desgleichen lassen sich bei der Bearbeitung vorwiegend gestalterischer Aufgaben klare Erwartungen formulieren. Sie betreffen beobachtbare Kriterien von Fertigkeiten und Fähigkeiten, die auf der Grundlage des unterrichtlichen Vorwissens zu erwarten sind. Weder für untersuchende noch für gestalterische Arbeiten bedeutet dies eine Einengung. Von inhaltlich konkreter Beschreibung ausgeschlossen bleiben bestimmte Leistungen im Anforderungsbereich III, wie zum Beispiel kreative Ideenproduktion. Bestimmte Wertungen und Deutungen können nur in allgemeiner Form umschrieben werden. Die erwarteten Leistungen sollen informativ und inhaltlich konkret, zum Beispiel auch in Form von Skizzen, dargelegt werden.

Grundsätzlich erfolgt die Bewertung der Prüfungsleistungen auf der Basis der erwarteten Leistungen, wie sie in dem Erwartungshorizont von der Prüferin /von dem Prüfer vorher erstellt worden sind. Im Erwartungshorizont nicht vorgesehene, aber aufgabenbezogene gleichwertige Leistungen des Prüflings sind angemessen zu berücksichtigen.

Die Gewichtung der Anforderungsbereiche ergibt sich aus der Beschreibung der zu erwartenden Prüfungsleistung. Hierzu gehören Aspekte wie die Quantität der Leistungen, die Qualität der Aufgabenlösung und die Fähigkeit, die Aufgabenteile strukturiert und in sprachlich angemessener Weise zu bearbeiten.

Eine Bewertung mit „gut“ setzt voraus, dass Leistungen in den Anforderungsbereichen II und III erbracht werden. Eine Bewertung mit „ausreichend“ setzt voraus, dass über den Anforderungsbereich I hinaus auch Leistungen im

Anforderungsbereich II erbracht werden.

Die Korrekturen in der Arbeit müssen neben der Kennzeichnung von Verstößen gegen grammatische und orthografische Regeln sowie Mängel in der äußeren Form auch erkennbar werden lassen, in wieweit die erzielten Leistungen den Anforderungen der gestellten Aufgabe entsprechen.

Schwerwiegende und gehäufte Verstöße gegen die sprachliche Richtigkeit (Orthographie, Interpunktion, Grammatik) oder gravierende Mängel in der äußeren Form können zu einem Abzug von bis zu zwei Notenpunkten führen. Die Bewertung des Teilaspekts Sprachrichtigkeit ergibt sich aus den Vorgaben zur Bewertung der Sprachrichtigkeit im Fach Deutsch, die in der jeweils gültigen Fassung auf der Internetseite zu den zentralen Abschlüssen des Landes Schleswig-Holstein veröffentlicht sind.

Zu jeder Arbeit ist eine zusammenfassende Beurteilung zu erstellen, in der einzelne Aspekte der Beurteilung und Benotung einsichtig gemacht werden.

6.2 Die mündliche Abiturprüfung

Die mündliche Abiturprüfung ist eine Einzelprüfung. Sie dauert in der Regel 20 Minuten. Die Bestimmungen zur schriftlichen Abiturprüfung gelten sinngemäß.

Die mündliche Prüfung besteht aus zwei Aufgaben, die inhaltlich klar voneinander getrennt sind und schriftlich gestellt werden.

Die Aufgaben für die mündliche Prüfung beziehen sich, wie auch die schriftlichen/gestalterischen, auf den Unterricht der gesamten Qualifikationsphase. Sie sind in höchstens drei Teilaufgaben zu gliedern und so anzulegen, dass in der mündlichen Prüfung alle drei Anforderungsbereiche Berücksichtigung finden. Die Aufgaben dürfen keine inhaltliche Wiederholung der schriftlichen Leistungsnachweise der Qualifikationsphase sein. Eine der zwei Aufgaben kann textgebunden sein, dabei darf der Text maximal 300 Worte umfassen. Der Materialumfang ist auf höchstens drei Anhänge zu beschränken. Eine der beiden Aufgaben kann dem Kompetenzbereich Gestalten zugeordnet sein.

Jede Aufgabe wird zunächst in einem zusammenhängenden freien Vortrag präsentiert. Daran schließt sich ein Prüfungsgespräch an, das, anknüpfend an den Vortrag, weitere fachliche Zusammenhänge erschließt. Der geforderte Gesprächscharakter verbietet das zusammenhanglose Abfragen von Kenntnissen.

Es ist darauf zu achten, dass beide Aufgaben in gleichem Umfang geprüft werden. Die Vorbereitungszeit beträgt 30 Minuten. Mit Genehmigung der Abiturprüfungskommission darf die Vorbereitungszeit höchstens auf eine Zeitstunde verlängert werden, wenn dies für gestalterische Aufgaben notwendig ist.

Präsentationsprüfung

Die Präsentationsprüfung muss über den Themenbereich eines Halbjahres hinausgehen und kann Inhalte/Methoden, die durch die anderen Fächer im Profil bereitgestellt

werden, enthalten, soweit sie Gegenstand des Prüfungsfaches geworden sind. Die Bedingungen für eine Präsentationsprüfung als fünfte Prüfungskomponente richten sich nach der Landesverordnung über die Gestaltung der Oberstufe und der Abiturprüfung in den Gymnasien und Gemeinschaftsschulen (OAPVO).

Anforderungen und Bewertung

Die Kriterien zur Beurteilung der schriftlichen Abiturprüfungsleistungen finden sinngemäß Anwendung bei der mündlichen Prüfung und bei der Präsentationsprüfung. Das heißt, auch hier wird ein differenzierter Erwartungshorizont erstellt, der inhaltlich die zu erwartenden Leistungen umschreibt.

IV Anhang

Operatoren für das Fach Kunst

Im Folgenden werden Operatoren erläutert, die im Fach Kunst verwendet werden.

Die Operatoren werden für die drei Anforderungsbereiche sowie für die Rezeption und Produktion ausgewiesen.

Operatoren können erst durch eine konkrete Aufgabenstellung präzise einem Anforderungsbereich zugeordnet werden, sodass einzelne Operatoren mehrfach genannt werden.

Rezeption - Anforderungsbereich I:

- Beschreibung der Vorgehensweise oder von Sachverhalten hinsichtlich der geforderten Aspekte
- Erlernte bildnerische und sprachliche Untersuchungsverfahren und Interpretationsschritte sinngemäß und fachsprachlich zutreffend auf der Ebene des im Unterricht erreichten und gefestigten Lern- und Arbeitsniveaus innerhalb bekannter Bildzusammenhänge anwenden
- Vorgegebene Analyseverfahren entsprechend den im Unterricht geübten Schritten an bekannten Bildzusammenhängen anwenden
- Fachsprache korrekt verwenden
- Bekannte Theorie angemessen beschreiben

Operator	Definition
nennen	Feststellungen zu Sachverhalten treffen ohne zu begründen
sammeln	ohne weitere Erläuterungen aufzählen
beschreiben	Sachverhalte, Bilder, Vorgehensweisen angemessen in eigenen Worten wiedergeben, dabei auf Wertung verzichten
darstellen	Sachverhalte, Zusammenhänge, Methoden strukturiert und (fach-) sprachlich korrekt wiedergeben
Weitere mögliche Operatoren: skizzieren, belegen, auflisten, notieren, ausfüllen, zusammentragen	
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

Rezeption - Anforderungsbereich II	
<ul style="list-style-type: none"> • Erlernte und geübte bildnerische und sprachliche Untersuchungsverfahren und Interpretationsschritte methodisch zutreffend und einsichtig in einer zusammenhängenden Bilddeutung fachsprachlich korrekt und anschaulich geordnet darstellen • Erläutern und begründen der bildnerischen Entscheidung hinsichtlich der geforderten Aspekte • Analyseverfahren im Rahmen der Aufgabenstellung sachgerecht auswählen, anwenden und an bekannten Bildzusammenhängen zu begründeten Ergebnissen gelangen • Vorgegebene Analyseverfahren auf unbekannte Bildzusammenhänge anwenden • Fachsprache korrekt anwenden und das Vorgehen sachgerecht gliedern • Theorie zuordnen und erläutern 	
Operator	Definition
untersuchen	nach vorgegebenen oder selbst entwickelten Gesichtspunkten Sachverhalte in nachvollziehbare Beziehung setzen und zu Ergebnissen kommen
belegen	Schlussfolgerungen anhand der zur Verfügung gestellten Materialien und eingeforderten Kenntnisse nachweisen
erläutern	Zusammenhänge nachvollziehbar und verständlich veranschaulichen
vergleichen	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede ermitteln und strukturiert darstellen
einordnen	typische Merkmale und Eigenschaften eines Bildes unter Verwendung von Vorwissen begründet in einen Zusammenhang stellen
deuten	unter gezielten Fragestellungen hinsichtlich Ursachen und Wirkungen nachvollziehbare Zusammenhänge herstellen
erklären	auf der Grundlage erlernter Untersuchungsverfahren Sachverhalte zutreffend einordnen und auslegen
Weitere mögliche Operatoren: ermitteln, ordnen, gliedern, belegen, anwenden, auswählen, erarbeiten, bestimmen, herausarbeiten, nachweisen	
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

Rezeption - Anforderungsbereich III	
<ul style="list-style-type: none"> • Im Zusammenhang erlernter Interpretationsmethoden die Arbeitsschritte sinnvoll und zielgerichtet selbstständig auswählen und in eigenständige Untersuchungszusammenhänge sprachlich sinnvoll und erhellend einbringen • Untersuchungs- und Darstellungsformen eigenständig nutzen sowie argumentativ überzeugend zu Einsichten/Beurteilungen/Wertungen gelangen, die das im Unterricht erreichte Lernniveau erkennbar überschreiten • Bezüge zu anderen Bereichen wie Geschichte, Philosophie, Literatur, Musik, Religion herstellen • Bildnerische Lösungen hinsichtlich der geforderten Aspekte kritisch bewerten • Analyseverfahren sachgerecht auswählen, hinsichtlich ihrer Eignung bewerten und anwenden • Analyseverfahren sachgerecht kombinieren, auf unbekannte Bildzusammenhänge anwenden und die Aussagekraft der Ergebnisse bewerten • Fachsprache korrekt anwenden, das Vorgehen und die Darstellung sachgerecht gliedern und die Ergebnisse der Untersuchung bewerten • Theorie in einen Zusammenhang bringen und bewerten 	
Operator	Definition
erörtern	eine These oder Problemstellung unter Abwägung von Argumenten und Gegenargumenten hinterfragen und zu einem eigenen wertenden Urteil gelangen
begründen	auf Grund von ausgewiesenen Kriterien und unter Verwendung von Fachwissen und von Methoden folgerichtige Zusammenhänge nachweisen
interpretieren	auf der Grundlage einer Analyse sowie unter Berücksichtigung von kunst- und kulturgeschichtlichen Kontexten Sinnzusammenhänge aus Materialien methodisch reflektiert erschließen, um zu einer schlüssigen Gesamtauslegung zu gelangen
beurteilen	zu einem Sachverhalt oder einer Aussage unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden eine begründete Einschätzung geben
kritisch Stellung nehmen	zu einem Sachverhalt nach kritischer Prüfung und sorgfältiger Abwägung ein begründetes Urteil abgeben
Weitere mögliche Operatoren: auswählen, finden, kommentieren, begründen, reflektieren, Alternativen prüfen, entscheiden	
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

Produktion - Anforderungsbereich I	
<ul style="list-style-type: none"> • Aus dem Unterricht bekannte und geübte konzeptionelle Schritte sowie Arbeits- und Gestaltungsverfahren und Techniken in einer Bildlösung anwenden • Arbeits- und Gestaltungsverfahren im Sinn des vorausgegangenen Unterrichts anwenden • Bildlösungen im Sinn geübter Verfahrensschritte entwickeln • Bekannte Techniken ausführen 	
Operator	Definition
wiedergeben	Formen, die aus dem Unterricht bekannt sind, oder Formen, die einer Vorlage entnommen werden, mit Hilfe geeigneter Mittel darstellen
stempeln, formen...	eine aus dem Unterricht bekannte Technik ausführen
Weitere mögliche Operatoren: unter <i>engen</i> Rahmenbedingungen: abzeichnen, schraffieren, stempeln, bauen, collagieren, formen, malen, skizzieren, zeichnen	
Produktion - Anforderungsbereich II	
<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Grundlage bekannter Bildkonzeptionen und entsprechender Gestaltungsverfahren und -techniken sinnvolle Auswahlentscheidungen treffen und in einer neuartigen Bildlösung realisieren • Arbeits- und Gestaltungsverfahren bewusst auswählen und gezielt, bezogen auf die geforderte bildnerische Problematik, anwenden • Neuartige Bildlösungen im Rahmen eines aus dem Unterricht bekannten Repertoires bewusst entwickeln • Bekannte Techniken hinsichtlich der geforderten bildnerischen Problematik neu kombinieren und bewusst anwenden 	
Operator	Definition
entwerfen	zu einer Gestaltungsidee mit Hilfe geeigneter Verfahren ein Bild erarbeiten, das die Gestaltungsidee anschaulich verdeutlicht, ohne diese in eine endgültige gestalterische Fassung zu überführen
entwickeln	ein gegebenes gestalterisches Problem in eine Bildlösung überführen
zeichnen, malen...	eine Gestaltungsabsicht mit Hilfe der jeweiligen technischen Mittel realisieren
umsetzen	eine skizzenhaft dargelegte Gestaltungsidee oder ein Konzept bildhaft differenziert darstellen
reinzeichnen	eine bildnerische Gestaltung mit Hilfe einer grafischen Technik unter Berücksichtigung von Detaillösungen formulieren und präzisieren
Weitere mögliche Operatoren: unter <i>weiteren</i> Bedingungen: veranschaulichen, verändern, optimieren, nutzen, präsentieren, bauen, collagieren, formen	
<i>Fortführung der Tabelle »</i>	

Produktion - Anforderungsbereich III	
<ul style="list-style-type: none"> • Auf der Basis eines Überblicks über unterschiedliche Konzeptionen und gestalterische Möglichkeiten ein Bild im Wesentlichen eigenständig und originell, kreativ oder authentisch realisieren, im Zusammenhang damit Wirkungen aus komplexen Zusammenhängen planend mit einbeziehen • Arbeits- und Gestaltungsverfahren im Hinblick auf die geforderte bildnerische Problematik neu kombinieren • Neuartige Bildlösungen bezüglich der geforderten bildnerischen Problematik finden, die aus dem Unterricht Bekanntes im Rahmen der Vorgaben übersteigen • Bekannte Techniken hinsichtlich der geforderten bildnerischen Problematik erweitern und noch nicht bekannte Ausdrucksfelder erschließen 	
Operator	Definition
skizzieren	einen Eindruck oder eine Gestaltungsabsicht so bildsprachlich festhalten, dass die damit wesentlich verbundene Information transportiert wird
experimentell und/oder zeichnerisch entwickeln	unter gezielten Fragestellungen Elemente, Strukturmerkmale und Zusammenhänge herausarbeiten und die Ergebnisse experimentell und/oder zeichnerisch darstellen
variieren	eine bestehende Lösung verändern, weiterentwickeln
<p>Weitere mögliche Operatoren: unter <i>offenen</i> Bedingungen: abstrahieren, erfinden, erkunden, experimentieren, erproben, finden, konzipieren, planen, entscheiden, übertragen, umformen, verdeutlichen, variieren, bauen, collagieren, formen, malen, skizzieren, zeichnen</p>	

