

E:\test\Schulfest\s1-kunst.docErstelldatum 23.10.2009

Im Fach **Kunst** bis zur 10. Klasse machst Du als SchülerIn Erfahrungen im Umgang mit den Mitteln der **Bildsprache**. Anders als beim Sprechen und Schreiben geht es hier darum, dass Du die Ausdrucksmittel der Bereiche Zeichnen, Malen, Bauen, Drucken, Collagieren in ihrer **Vielfalt** erprobst und die hierin enthaltenen Ausdrucks- und Gestaltungsmöglichkeiten entdeckst.

Das Motto ist hier: **erprobe, experimentiere, erfinde**. Das Ergebnis ist immer eine ganz **eigene** Ausdrucksmöglichkeit. Der Umgang mit Bildern und Bildwerken bedeutet folglich zweierlei: erstens, mit welcher handwerklichen Techniken werden Bilder hergestellt und zweitens, was sagt uns die **besondere Art** eines Bildes über den **Menschen**, der es gemacht hat- und vielleicht auch über seine Zeit.

In der Oberstufe werden die in der Mittelstufe erarbeiteten Grundkenntnisse vertieft und in ausgewählten Schwerpunkten auf ihre vielseitigen Aussagewerte hin untersucht (siehe Anlageblatt Oberstufe).

Künstlerische Techniken	Künstliche Bild - Welten Fachliche Phänomenbereiche		Reale- und Bildwirklichkeit; Unterrichtsphasen, Ausgangssituationen
1= 2= 3= 4= 5=	Bleistift / Buntstift Kohle / Kreide Tuschen / Fineliner Linolschnitt Radierungen o.ä.	Grafik "Bild" Druck "Bild"	Inhaltliche Leitbegriffe Zeit Begegnung Perspektive Gegensätze
6= 7= 8= 9=	Wasserfarben / Aquarell / Farbkreiden Acryl / Tempera / Öl Werbung (Druckmedien) / Video / Film Digitale Medien	Malerei "Bild" Medien "Bild"	Methodisches Vorgehen Bildproduktion Rezeption erleben, Alltag, Bild Reflexion verstehen, zB Bildmittel Aktion experimentieren Produktion planend handeln
10= 11= 12= 13= 14=	Vollplastik (Ton, Gips, Draht) Relief Design Großfiguren, Denkmäler, Architektur Materialbild / Assemblage	"Bau" Plastik "Objekt"	Bildrezeption Rezeption = an Erlebtes anknüpfen Reflexion = Bildrealisierung verstehen Aktion = Zugänge erproben, Produktion = Interpretation, sprachlich - bildhaft
15=	Figur / Mensch im Spiel Happening, Performance	Aktion / Interaktion Installation / Objekt	

1 6 13	3 7 10 15	Klassen 5/6	Individuum und Gruppe
Technik	Themenbeispiele	Schwerpunkte: z.B.	Inhaltliche Leitbegriffe
15 1 / 3 1 / 3 8	Spiel: Clique Haarmoden / Haarwuchsmittel Bildergeschichte: „Meine Klasse“ Fotosafari: „Vorher war's anders“		
		Heute so, morgen so Wachsen, Entwickeln Miteinander in der Gruppe - Freund / Feind sein Auseinandersetzungen	Zeit Begegnung
8 8 10/13	Werbung: Bildwelten Collage: Kombination von Bildwelten Figuren (Gruppen) (Draht) Plastiken		
6/7 6/7 6/7	Farbe mischen Farbenlehre, zB Kontraste, Harmonien Stimmungen in Farbe gebracht	Licht - Dunkel Eigenarten haben Eigenschaften haben Ansichten groß sein, klein sein	Gegensätze Perspektive
6 / 10 1 / 6 3	Stadtansichten (Fassaden / Siedlung) Landkarten „Mein Schulweg“ „Rhinozeros, gesehen mit Mäuseaugen“ „Die Riesenfliege“ - Mikroskopblick	Große Ferne, bzw. Nähe	

Klasse 5/6

<p>Grundlagen</p> <p>Methodisches Vorgehen (Reflexion)</p> <p>„Punkt, Linie, Fläche“ Klett1,S.36</p> <p>„Die Linie“, Kopf Klett1,S.38</p> <p>„Spuren“: Zeichenmaterialien (formal) SroeBd.1, S.45</p>	<p>Schwerpunkte Vorgehen vom freien zum strukturierten Umgang mit dem bildnerischen Element</p> <p>Linie, Kontur, Umriss:</p> <p><u>Linienband:</u> „Leute mit Tieren“ Ku5/6, S.7 „Gefräßige Schlange“ Ku5/6, S. 6 „Begegnung mit einem Fabelwesen“ SroeBd1S.48</p> <p><u>freier Linienverlauf:</u> „Durchsichtig“ Ku5/6, S.9 „Akrobaten“ nach A. Calder</p> <p><u>Linienbündel</u> „Schiffe im Sturm“ KlettBd1,S.39 „Industriestadt“, „Haarmoden“ ebd.</p> <p><u>Linie / Ornament</u> „Schmuckbuchstaben“ SroeBd1,S.50 „Hundertwasserspiralen“</p> <p><u>Linie / Schraffur“</u> „Umrise, einmal anders“ Ku5/6,S.10</p> <p><u>Linie als Binnenstruktur</u> Briefmarkenentwurf „Rettet die Natur“ „Die Riesenfliege“</p> <p><u>Von der Linie zur Fläche</u> „Pictogramme“ Klassenregeln, Gebäudewegweiser KlettBd1,S.40/41</p>
<p>Drucken, experimentell</p> <p>Frottage</p> <p>Stempeldruck Schablonendruck Kombinierte Verfahren Abklatschverfahren + Zeichnung</p>	<p>„Seltsame Tiere“ Ku5/6,S.12 „Draußen – Drinnen“ Frottagen von Fundgegenständen „Klassenalphabet“ KlettBd1, S.47 „Swimmy“, Bildergeschichte Leo Leonnie „Fische im Netz“ Klett Bd1,S.46 „Figuren und Gesichter“ Ku5/6 S.18</p>
<p>Farbe / Malerei</p> <p>Freie Farbgestaltung Farbmischung: Farbkontraste Kalt-Warm-Kontrast</p> <p>Trübung</p> <p>Grautöne / Grauleiter Farbauftrag (Experimentieren mit versch. Malwerkzeugen) Farbverflechtung Figur / Raum Symbolfarben vgl. SroeBd1,S.22-27</p>	<p>„Farbspitale“ Ku5/6, S.29 „meine Lieblingsfarbe“ (Lahn) „Sommerwiese“ Ku5/6 S. 26 „Fisschwarm „Surfer in stürmischer See“ „Dschungel“ SroeBd1, S.12 „Seefahrer“ Paul Klee „Farbwege“ Paul Klee „Gebirgskiesel“ Ku5/6 S.31 „Schneekönigin“ „Elmar und die Elefantenherde“ „Bäume im Herbststurm“ Ku 5/6 S.24 „Glühende Sommerhitze“ s.o.S.28 „Welches Tier versteckt sich da?“ Ku5/6S.36 „Traumlandschaft“ „Sonnenuntergang“ „Rote Mädchen – Blaue Jungs“ Ku5/6 S.33 „Meine Klasse“ Ku5/6 S.27 „Selbstbildnis“ Ku5/6 S.37</p>

Manfried Kiesel, Kunstunterricht 5/6 ALS-Verlag 2000

Schülerarbeiten: Fotogalerie

Vorschläge

Künstlerische Techniken	Künstliche Bild - Welten Fachliche Phänomenbereiche		Reale- und Bildwirklichkeit; Unterrichtsphasen, Ausgangssituationen I Inhaltliche Leitbegriffe Zeit Begegnung Perspektive Gegensätze
1= 2= 3= 4= 5=	Bleistift / Buntstift Kohle / Kreide Tuschen / Fineliner Linolschnitt Radierungen o.ä.	Grafik "Bild" Druck "Bild"	Methodisches Vorgehen Bildproduktion Rezeption erleben, Alltag, Bild Reflexion verstehen, zB Bildmittel Aktion experimentieren Produktion planend handeln
6= 7= 8= 9=	Wasserfarben / Aquarell / Farbkreiden Acryl / Tempera / Öl Werbung (Druckmedien) / Video / Film Digitale Medien	Malerei "Bild" Medien "Bild"	
10= 11= 12= 13= 14=	Vollplastik (Ton, Gips, Draht) Relief Design Großfiguren, Denkmäler, Architektur Materialbild / Assemblage, Textil	"Bau" Plastik "Objekt"	
15=	Figur / Mensch im Spiel Happening, Performance	Aktion / Interaktion Installation / Objekt	Bildrezeption Rezeption = an Erlebtes anknüpfen Reflexion = Bildrealisierung verstehen Aktion = Zugänge erproben, Produktion = Interpretation, sprachlich - bildhaft

Techniken	Klassen 7 / 8 Themenbeispiele	Schwerpunkt z.B.:	Inhaltliche Leitbegriffe
7 12 14	Stilleben Design e. Gegenstandes Kleidung / Mode	Heute so, morgen so Trends	Zeit Begegnung
15 15 15	Figuren in Szenen / Körperausdruck / Charakterisierung Requisit / Raum	Körper(Sprache) Zeichen setzen durch Haltung, Kleidung etc.	Perspektive Gegensätze
6 / 7 8 / 11 10 / 13	Schlaraffenland / ferne Welten (Bildraum, Luftperspektive) Innenräume / Dinge im Kasten	Wach/Traum Wunsch/Wirklichkeit Jungensache Mädchensache	
1 / 10 / 12 14 / 15	Supermann / Formen /Attribute / Vorlieben Superfrau / Formen / Attribute / Vorlieben (Material, Farben etc.)		

Klasse 7/8

<p>1.Schlaraffenland/Wunsch und Wirklichkeit (Don Quichote (Deutsch))</p> <p>Technik: Collage/Deckfarben</p> <p>2.Projektwoche: Sucht (Wach-Traum)</p> <p>Technik: Video, Film</p> <p>3.Supermann/Superfrau</p> <p>Werbung/Materialbild/Design/Inszenierung</p> <p>4. Analyse von Werbeanzeigen</p> <p>5. Design einer Dose/ Papiertragetasche</p> <p>6. Stillleben</p>	<p>Walch Schlaraffenland von P. Brueghel 4/4.5 ; Schroedel 1, S.65</p> <p>„Welches sind die Windmühlen heute? Wie sähe eurer Schlaraffenland aus?“</p> <p>s.o. Interviews mit Schülern (Video)</p> <p>Rollenspiel/Film über die Entstehung einer Suchtgeschichte</p> <p>Walch: Ideenbörse 6/10.11</p> <p>Haarmode/ Haardesign 9/3.1; Kleider machen Leute; Collage (Modekarikatur) 4/4.9</p> <p>Schroedel 3 Zeichnung und Kreativität S. 30 („Ein neuer Hut tut gut“ Hüte), Textildesign, S. 110-112,, Körperbemalung: Schutz, Kosmetik, Ausdruck, S. 46-48; Fotoportraits: Typen der Zeit, S. 76f;</p> <p>Walch: Werbung 8/5.1 5.2</p> <p>Schroedel 2 Farbe in der Werbung, S. 18/19</p> <p>Schroedel 3, S. 109</p> <p>Klett 3 S. 96 – 101</p> <p>„Inszeniertes Schülerstillleben“, Schroedel 2 Muscheln, Pokale, Blumen , S. 40 - 42</p>
---	--

Schülerarbeiten: Fotogalerie

Vorschläge

Künstlerische Techniken	Künstliche Bild - Welten Fachliche Phänomenbereiche		Reale- und Bildwirklichkeit; Unterrichtsphasen, Ausgangssituationen I Inhaltliche Leitbegriffe Zeit Begegnung Perspektive Gegensätze
1= 2= 3= 4= 5=	Bleistift / Buntstift Kohle / Kreide Tuschen / Fineliner Linolschnitt Radierungen o.ä.	Grafik "Bild" Druck "Bild"	
6= 7= 8= 9=	Wasserfarben / Aquarell / Farbkreiden Acryl / Tempera / Öl Werbung (Druckmedien) / Video / Film Digitale Medien	Malerei "Bild" Medien "Bild"	Methodisches Vorgehen Bildproduktion Rezeption erleben, Alltag, Bild Reflexion verstehen, zB Bildmittel Aktion experimentieren Produktion planend handeln
10= 11= 12= 13= 14=	Vollplastik (Ton, Gips, Draht) Relief Design Großfiguren, Denkmäler, Architektur Materialbild / Assemblage, Textil	"Bau" Plastik "Objekt"	Bildrezeption Rezeption = an Erlebtes anknüpfen Reflexion = Bildrealisierung verstehen Aktion = Zugänge erproben, Produktion = Interpretation, sprachlich - bildhaft
15=	Figur / Mensch im Spiel Happening, Performance	Aktion / Interaktion Installation / Objekt	

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15	Klassen 9 / 10	Ich – Selbst - Verantwortung	
Techniken	Themenbeispiele	Schwerpunkte: z.B. Was tun: ich /andere wenn 1. Darstellung: Warten Ich und andere 2. Darstellung: Gleichheit Körper(Sprache) Menschen - Lebensraum Gesicht: Ausdruck – Selbst	Inhaltliche Leitbegriffe Zeit Begegnung
8 / 10 / 15 8 / 9 / 13	Einzelverhalten - Gruppenverhalten Begegnungen		
Joker 5 / 6 / 7 / 11 1 / 2 / 3 / 12	Portrait - Menschen statisch / bewegt Raum - Perspektive - Landschaftsschichten Linien-, Farbeigenschaften, Werbung f. mich Stil entwickeln und zeigen (Gestaltungsstile)		
8 8 15 14	Momentaufnahmen K+U206 Überraschungsfotos Architektur - Alltagsdenkmal Materialien meines Lebens	Fremdes/Vertrautes Große Ferne, bzw. Nähe Verfremdung	Gegensätze Perspektive
1 / 4 / 9 / 13 7 / 15	Vergrößerungen - Detailstudien Bildwelten zB Haring, -Backs", Abacanowicz		

Klasse 9/10

Verhalten, Begegnung
Werbung, 2 Personen (Mann-Frau) Gestik, Farbwirkung, SroeBd3, S.91 Spiel, Film, Aktion, Kameraeinstellung, SroeBd3, S. 80
Portrait – Mensch - Raum
Drahtplastik, SroeBd1, S. 86ff Menschengruppe, Platzgestaltung, SroeBd3, S. 95 Portrait, Maske, Mimik, SroeBd1, S.59 Gegenstände in Landschaft verfremden, SroeBd3, S. 84 Traumbilder, SroeBd2, 34f
Foto - Architektur
Höhe und Stabilität: Bauen, Struktur, Glätte SroeBd1, S. 100 ff Phantastische Architektur SroeBd3, S. 126 ff Zelte: vom Tipi zum Olympiastadion SroeBd2, S. 100 ff Ferne Welten: Romanik–Gotik Film Klöckner v. Notre Dame? + KuGesch SroeBd3, S.133ff

Schülerarbeiten: Fotogalerie

Vorschläge