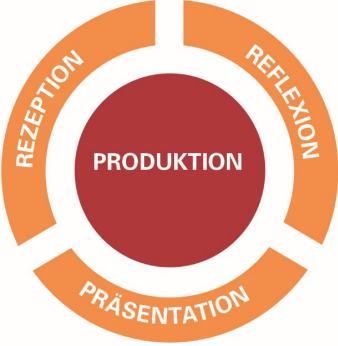


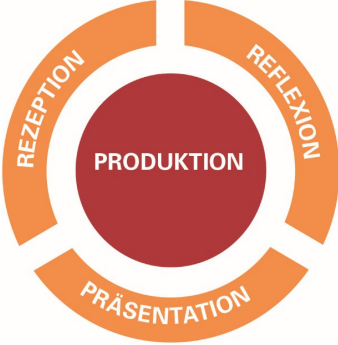
Grafik – Spuren auf Papier

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
	<p>3.1.1 Bild (6) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren</p> <p>3.1.2.1 Grafik (5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><b>vom Bild zur Schrift</b></p> <p><b>Schrift wahrnehmen</b></p> <p><b>Schrift als Gestaltungselemente wahrnehmen und reflektieren</b></p> <p><b>mit verschiedenen Mitteln Schrift als Gestaltungsmittel erproben</b></p>

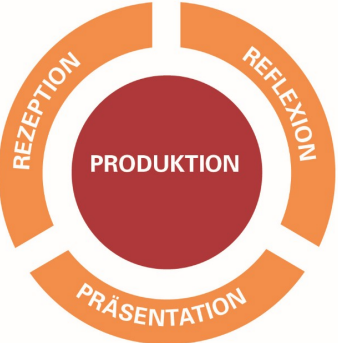
Grafik - Schrift

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
	<p>3.1.1 Bild (6) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren</p> <p>3.1.2.1 Grafik (5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben und zielgerichtet einsetzen (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><b>vom Bild zur Schrift Schrift wahrnehmen</b></p> <p><b>Schrift als Gestaltungselemente wahrnehmen und reflektieren</b></p> <p><b>mit verschiedenen Mitteln Schrift als Gestaltungsmittel erproben</b></p>

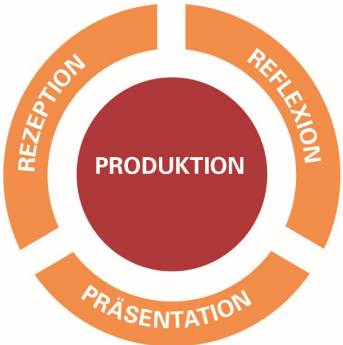
Grafik – Vom Zufall gelenkt

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
	<p>3.1.1 Bild                      (5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen</p> <p>3.1.2.1 Grafik                      (7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen                      (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><b>Bilder erschließen</b></p> <p><b>Zufallsverfahren anwenden und Ergebnisse als Gestaltungselemente wahrnehmen, reflektieren und zur Weiterverarbeitung nutzen, aus- und umdeuten</b></p> <p><b>verschiedene grafische Mittel einsetzen</b></p>

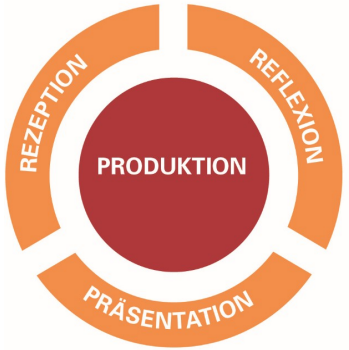
Grafik – Druckwerkstatt

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
	<p>3.1.2.1 Grafik                      (4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert und gezielt anwenden                      (2) mit verschiedenen Materialien und Verfahren vielfältige grafische Strukturen und Werkspuren erproben und abbildhaft, abstrahierend oder gegenstandslos einsetzen                      (3) Raumbeziehungen (zum Beispiel Größe, Position, Überschneidung, Staffelung) auf der Bildfläche mit elementaren grafischen Mitteln (zum Beispiel Reihung, Streuung, Ballung als form- und strukturbildende Mittel) darstellen</p>	<p><b>Erzeugung von räumlicher Wirkung mit einfachen Mitteln</b></p>

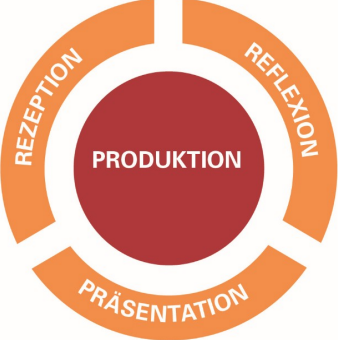
**Malerei – (Farbenwerkstatt, Ausdrucksfarbe, monochromes Malen)**

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> 	<p>3.1.1 Bild (3) Bilder erschließen (formal, thematisch, motivisch) (7) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen</p> <p>3.1.2.2. Malerei (1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen (2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen (3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen</p> <p>3.1.2.1 Grafik (6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)</p>	<p><b>Farbe wahrnehmen und reflektieren</b></p> <p><b>Wahrnehmen der Wirkung von Farbe, Farbbeziehungen und Farbkontrasten Farb-Experimente Farbmaterie</b></p> <p><b>unterschiedlicher Farbauftrag</b></p> <p><b>Farbkomposition, Komposition von Farbe auf der Fläche, Steigerung des Ausdrucks durch Farbkontraste</b></p> <p><b>Von der Farbe zum Bild</b></p> <p><b>Bildkomposition</b></p>

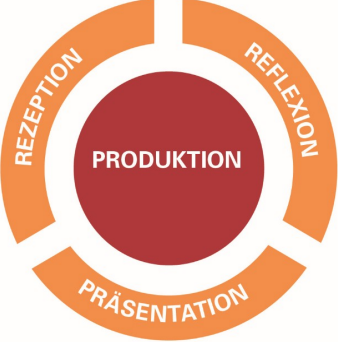
Plastisches Arbeiten / Figur

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
	<p>3.1.1 Bild            (3) Bilder erschließen (formal, thematisch, motivisch)            (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen            (4) Bilder differenziert charakterisieren und beurteilen            (5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen            (7) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen</p> <p>3.1.3.1. Plastik            (1) elementare plastische Materialien (zum Beispiel Ton, Pappmaché, Pappe, Holz, Draht, Gips) und Fundstücke erproben und untersuchen            (2) verschiedene Materialeigenschaften (zum Beispiel formbar, fest) nutzen und entsprechende plastische Verfahren differenziert und gezielt anwenden (zum Beispiel aus Masse und Raum entwickelnd, aufbauend, abtragend, kombinierend)            (3) in der plastischen Gestaltung haptische und ästhetische Erfahrungen machen und in manuelle Fertigkeiten umsetzen            (4) Plastik als Gestaltung von Vorstellung und Anschauung erkennen und entwickeln            (5) elementare Beziehungen zwischen Körper und Raum begreifen und im bildnerischen Prozess plastische Form differenzieren</p>	<p><b>Materialeigenschaften im Hinblick auf plastische Gestaltung erproben und deren Wirkung untersuchen</b></p> <p><b>dreidimensionale Einzelfigur aus verformbarem Material oder Montage aus Fundstücken</b></p> <p><b>plastische Ausformung Oberflächengestaltung</b></p> <p><b>Figuren in gegenseitigem Beziehungsgefüge</b></p>

Architektur – Raum erfahren

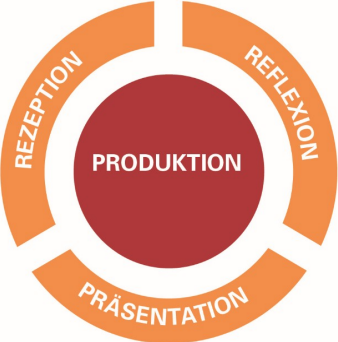
Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> 	<p>3.1.3.1 Architektur                      (1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und mit verschiedenen Materialien und Eingriffen diese verändern und gestalten                      (2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen                      (3) in Skizzen, Modellen oder im realen Raum umsetzen                      (4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen</p> <p>3.1.1 Bild                      (7) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen</p>	<p><b>Außen- und Innenraum wahrnehmen und reflektieren</b></p> <p><b>mit verschiedenen plastischen Materialien Raum erzeugen und deren Wirkung reflektieren</b></p> <p><b>verschiedene Raumgefüge kennen lernen und reflektieren</b></p>

Architektur – Spielerisch Bauen

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> 	<p>3.1.1 Bild                      (3) Bilder erschließen (formal, thematisch, motivisch)                      (6) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren                      (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen                      (4) Bilder charakterisieren und beurteilen</p> <p>3.1.3.2 Architektur                      (3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)                      (2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen in Skizzen und Modellen oder im realen Raum umsetzen</p>	<p><b>mit verschiedenen plastischen Materialien modellhaft bauen</b></p>



Medien - Medienwerkstatt

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
<p>Die Schülerinnen und Schüler können</p> 	<p>3.1.4.1 Medien                      (3) das Internet als Informationsquelle nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen                      (1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten</p> <p>(2) Prinzipien der Bewegungsillusion nutzen und umsetzen                      (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)</p>	<p><b>Internetrecherche</b></p> <p><b>Personen-Portraits in Ruhe und Bewegung, mit unterschiedlichen Kamerastandpunkten, Bewegungsschärfe und -unschärfe</b></p> <p><b>Bildergeschichte, Metamorphose</b></p>

**Aktion - Spiel**

Prozessbezogene Kompetenzen	Inhaltsbezogene Kompetenzen	Konkretisierung, Vorgehen im Unterricht
Die Schülerinnen und Schüler können		
	<p>3.1.2.1 Grafik (7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen (1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und bewusst anwenden</p> <p>3.1.4.2 Aktion (2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren (1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen</p> <p>3.1.1.1 Bild (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen (4) Bilder differenziert charakterisieren und beurteilen (5) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen</p> <p>3.1.4.2 Aktion (3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten</p>	<p><b>Formfindung und Gestaltung einer Figur</b></p> <p><b>mit der Figur Szenen entwickeln</b></p> <p><b>mit Sprache, Licht und Klängen ausgestalten</b></p> <p><b>die gespielten Szenen besprechen und ihre Wirkung beschreiben</b></p> <p><b>Präsentation</b></p>