

**Schulinterner Lehrplan
zum Kernlehrplan für die Sekundarstufe I**

Kunst

Klasse 5 Schwerpunkt: Farbe und Malen: Farbpigmente und Bindemittel

Beispielhafte Themenausrichtung: *Wie die Künstler von Lascaux*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Herstellen und Nutzen von Eitempera

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

- Material

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler..

- gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen. (ÜP1)
- gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über materialbezogene, farb- und formbezogene Wirkungszusammenhängen (ÜP2)
- realisieren gezielt bildnerische Gestaltungen durch verschiedene Materialien und Verfahren. (MaP1)
- bewerten die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmaterial für ihre bildnerischen Gestaltung. (MaP2)
- unterscheiden und variieren Farben in Bezug auf Farbton, Buntheit, Helligkeit in bildnerischen Problemstellungen. (FaP1)
- benennen unterschiedliche Farben und unterscheiden zwischen Farbton, Buntheit und Helligkeit. (FaR1)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens (ca. 10 Std.)

Kontext:

- Farbmaterialien (Explizit: Eitempera)
- Anwendungsbeispiele (Explizit: Höhlenmalerei)
- Tierdarstellung (Aufbau und Proportionen und Spezifika)

Bildbeispiele:

- steinzeitliche Beispiele (Höhlenmalereien aus Lascaux)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Ausblick auf UV; Erkundung der Frage „Wie macht man Farbe?“ anhand eigener Recherche (Referate), geeigneter Bildrezeption oder Stationenlernen; praktische Erkundung unterschiedlicher Bindemittel, eigenes Erkunden und Sammeln von Farbpigmenten/ Färbemitteln und der entsprechenden Mal-/ Zeichenwerkzeuge, erste Vorübungen
2. Hinführende Übungen: Tiere zeichnen: Aufbau und Anatomie/Proportionen von Tieren; Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Tierarten
3. Zwischenbesprechung/ Erfahrungsaustausch; anschließende Besprechung der konkreten Aufgabenstellung (inkl. Bewertungskriterien)
4. Höhlenmalereien betrachten und beschreiben, dazu Geschichten erfinden; eigene Geschichte schreiben zur Umsetzung als Höhlenmalerei mit Eitempera
5. Auswahl geeigneter Motive als Hilfestellung
6. Erste Entwürfe; Überarbeitungen, Notizen zu Arbeitsschritten -und Erkenntnissen
7. Umsetzung der Planung

Klasse 5 Schwerpunkt: Farbe und Malen: Farbwirkung

Beispielhafte Themenausrichtung: *Meine Familie - Gegensätze ziehen sich an*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

- Ittens Farbkontraste verstehen und anwenden
- Bilder analysieren und erläutern

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

- Material

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts-Gefügen. (ÜP3)
- begründen einfache Deutungsansätze zu Bildern anhand von Untersuchungsergebnissen.(ÜR3)
- entwickeln und beurteilen Lösungen zu bildnerischen Problemstellungen in Beziehung auf Farbwerte und Farbbeziehungen.(FaP3)
- erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung.(FaR3)
- erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen. (FaR4)
- entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Bewertung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes.(MaP2)
- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher/individueller Auffassungen und Standpunkte vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Kontextes.(P/SP1)

Konkretisierung des obigen Textvorhabens (ca. 16 Std.)

Kontext:

- Farbkontraste (Explizit: Qualitätskontrast)
- Portraitdarstellung (Aufbau des Gesichtes und Spezifika der Portraitmalerei;
Hier: Familienportrait)

Bildbeispiele:

Bildbeispiele unterschiedlicher Epochen:

z.B.: Rembrandt: *Familienportrait*

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Entfaltung von Farbwirkungsproblematik anhand Liebesbrief von Repin an Nordmann, Farbkompositionen und deren Wirkung erkunden und anwenden (Qualitätskontrast)
2. Benennen, Vergleichen und Beurteilen von Farbwirkungen in Beziehung zueinander in bildnerischen Problemstellungen verschiedener Epochen
3. Besprechung der konkreten Aufgabenstellung (inkl. Bewertungskriterien)
4. Hinführende Übungen: Gesichter zeichnen: Aufbau und Anatomie/Proportionen von Gesichtern
5. Auswahl geeigneter Motive als Hilfestellung
6. Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Familienmitgliedern zeichnerisch erproben
7. Zwischenbesprechung/ Erfahrungsaustausch
8. Erste Entwürfe; Überarbeitungen, Notizen zu Arbeitsschritten -und Erkenntnissen
8. Umsetzung der Planung
9. Verfassen eines schriftlichen Kommentars (ggf. parallel Portfolio anfertigen)

Klasse 5 Schwerpunkt: Farbe und Malen: Farbwirkung

Beispielhafte Themenausrichtung: *Phantastische Welten*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

- Aleatorische Verfahren und Mischtechniken
- Décalcomanie

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

- Farbe
- Form

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen. (ÜR1)
- gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über materialbezogene, farb- und formbezogene Wirkungszusammenhänge (ÜP2)
- entwickeln neue Form-Inhalts-Gefüge durch die Bewertung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes.(MaP3)
- beurteilen die Einsatz- und Wirkungsmöglichkeiten unterschiedlicher Materialien und Gegenstände als Druckstock. (MaP4)
- beschreiben und beurteilen die haptischen und visuellen Qualitäten unterschiedlicher Materialien auch kunstunüblicher Herkunft im Zusammenhang bildnerischer Gestaltungen. (MaR2)
- beschreiben und beurteilen die Funktion verschiedener Materialien und Materialkombinationen in Verwendung als Druckstock und vergleichen die Ausdruckswirkungen der grafischen Gestaltungen.(MaR3)
- erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen. (FaR4)
- beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf weiterführende Einsatzmöglichkeiten für bildnerische Gestaltungen.(StR2)
- verwenden und bewerten die Strategie des gestalterischen Experiments als ziel- und materialgeleitete Handlungsform mit ergebnisoffenem Ausgang.(StP2)
- benennen ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke zu Bildgestaltungen.(P/SR1)

Konkretisierung des obigen Textvorhabens (ca. 14 Std.)

Kontext:

- Aleatorische Verfahren (Explizit: Décalcomanie)
- Landschaftsdarstellung (Explizit: Max Ernst)

Bileispiele:

Max Ernst: *Gastmahl der Sphinx*

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Annäherung eines Bildes Ernsts durch Zugangsmethode *Hot-Spot* (sukzessives Aufdecken des Werkes), Vermutungen anstellen lassen hinsichtlich der Technik, eigenes Erkunden und Sammeln von alleatorischen ‚Proben‘ mit bereitgestelltem Materialkoffer.
2. Benennen, Vergleichen und Beurteilen dieser Proben im Vergleich zur Technik Ernsts
3. Einführung der Technik *Décalcomanie*
4. Besprechung der konkreten Aufgabenstellung (inkl. Bewertungskriterien)
5. Grundlagen der Bildkomposition erarbeiten (Goldener Schnitt)
6. Hinführende Übungen: Landschaftsdarstellung: Aufbau und Farbgestaltung von Landschaft
7. Erste Skizzen und Décalcomanienproben anfertigen lassen
8. Zwischenbesprechung/ Erfahrungsaustausch
9. Erste Entwürfe; Überarbeitungen, Notizen zu Arbeitsschritten -und Erkenntnissen
10. Umsetzung der Planung
11. ggf. (in Anlehnung an den Deutschunterricht): Schreiben eines Märchens, welches die gestaltete Landschaft als Handlungsort hat.

Klasse 6 Schwerpunkt: Zeichnung und Linie

Beispielhafte Themenausrichtung : *Tiere, die wie Menschen handeln – Fabeln illustrieren*
(fachübergreifende Arbeit mit dem Fach Deutsch möglich)

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:Linie als Spur**Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:**

- Form

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)**Schülerinnen und Schüler...**

- entwickeln zielgerichtet Figur-Grund-Gestaltungen durch die Anwendung der Linie als Umriss, Binnenstruktur und Bewegungsspur (P)
- erklären die Wirkungsweise von grafischen Formgestaltungen durch die Untersuchung von linearen Kontur- und Binnenstrukturanlagen mit unterschiedlichen Tonwerten (R)
- realisieren gezielt bildnerische Gestaltungen durch verschiedene Materialien und Verfahren der Zeichnung (Bleistift, Tusche, etc) (P)
- beschreiben den Einsatz unterschiedlicher Materialien in Verfahren der Zeichnung und beurteilen ihre Wirkungen entsprechend der jeweiligen Materialeigenschaften (R)
- gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren in elementaren Verwendungs- und Bedeutungszusammenhängen
- gestalten Bilder auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über materialbezogene, farbbezogene und formbezogene Wirkungszusammenhänge

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens (ca. 14 Std.)**Kontext:**

- Geschichte der Illustration
- Beispiele von Illustrationen
- Seitengestaltung (Text- Bild - Verhältnis)

Bildbeispiele:

- mittelalterliche und moderne Illustrationen im Vergleich am Beispiel anderer Textgattungen (z.B. Märchen)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Ausblick auf UV; Erkundung des Phänomens Illustration anhand einer Recherche, geeigneter Bildrezeption oder Stationenlernen; praktische Erkundung des Materials Tusche und der entsprechenden Zeichenwerkzeuge; erste Vorübungen
2. hinführende Übungen: Tiere zeichnen – Anatomie von Tieren/Gemeinsamkeiten und Unterscheide von Tierarten
3. Zwischenbesprechung/Erfahrungsaustausch; anschließend Besprechung der konkreten Aufgabenstellung (inkl. Bewertungskriterien)
4. Fabeln lesen/schreiben; Auswahl einer Fabel für die praktische Aufgabe
5. Auswahl geeigneter Motive zur Illustration der Fabel
6. Erste Entwürfe; Überarbeitungen, Notizen zu Arbeitsschritten und –erkenntnissen
7. Umsetzung der Planung

Klasse 6 Schwerpunkt: Zeichnung und Linie

Beispielhafte Themenausrichtung: Was wäre wenn... - Mein(e) Traum-... (-haus/-zimmer/-Möbelstück/schule...)

(fächerübergreifende Arbeit mit dem Fach Deutsch möglich (→ die eigene Umgebung erkunden))

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Linie zwischen Ausdruck und Gegenstandsbeschreibung

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP

- Form

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Die Schülerinnen und Schüler...

- beschreiben und unterscheiden Merkmale und Funktionen von Teilformen (organisch, geometrisch, symmetrisch, asymmetrisch) innerhalb einer Gestaltung. (FoR1)
- entwerfen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Überschneidung, Staffelung, Verkleinerung, Höhenlage, Flächenorganisation) Räumlichkeit suggerierende Bildlösungen (P)
- benennen die o.g. elementaren Mittel der Raumdarstellung und überprüfen ihre Räumlichkeit suggerierende Wirkung (R)
- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher Auffassungen und Standpunkte vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Kontextes (P)
- analysieren historische Bilder in Bezug auf Motive und Darstellungsformen, die sich mit der eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung setzen lassen (R)
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeit in Form-Inhalts-Gefügen (P)
- beschreiben eigene und fremde Gestaltungen sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen (R)
- analysieren eigene und fremde Gestaltungen angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte (R)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens (ca 10 Std)

Kontext:

- Darstellungen von Architektur (Außen- und Innensicht)

Bildbeispiele:

- van Gogh: *Zimmer in Arles* (1888)
- Skoglund: *Die Rache der Goldfische* (um 1990)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Praktisch-rezeptive Einstiege zu Skoglund (Sätze vervollständigen/ Fragen beantworten: Wenn ich ein Goldfisch in einem Aquarium wäre, würde ich...) und anschließende Besprechung der Assoziationen und Analyse des Bildes
2. Praktisch-rezeptive Einstiege zu van Gogh (Auftrag: Setze dich gedanklich in eine Ecke deines Zimmers und zeichne von da aus auf, was du siehst) Anschließend Vergleich der Skizzen, die vermutlich nicht perspektivisch richtig sind, Problematisierung der Raumdarstellung am Beispiel von van Goghs Zimmer
3. Übungen zu den erarbeiteten Mitteln der Raumdarstellungen (Überschneidung, Staffelung etc.)
4. Besprechung der praktischen Aufgabe, das eigene Zimmer/ein Lieblingsmöbelstück zu zeichnen (inkl. Bewertungskriterien)

Klasse 6 Schwerpunkt: Zeichnung, Fläche und Linie
Beispielhafte Themenausrichtung: Was ist bitte ein Kropf? – Entdeckung neuer Tierarten

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Phantasietiere/ -wesen gestalten – Strukturwerte der Linie und Ornamentales

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP

- Material
- Form
- Personale/soziokulturelle Bedingungen

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)**Schülerinnen und Schüler...**

- beschreiben Merkmale von Materialeigenschaften und bewerten Einsatz- und Ausdrucksmöglichkeiten in bildnerischen Gestaltungen. (MaR1)
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in Form-Inhalt-Gefügen
- entwickeln neue F-I-G durch die Bewertung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes
- beschreiben und beurteilen die haptischen und visuellen Qualitäten von Materialien im Zusammenhang bildnerischer Gestaltungen
- benennen ausgehend von Perzepten und produktiven Zugängen subjektive Eindrücke zu Bildgestaltungen
- beschreiben und bewerten Komposition als Mittel der gezielten Bildaussage
- gestalten Bilder, die zu historischen Motiven und Darstellungsformen, welche zur eigenen Lebenswirklichkeit in Beziehung gesetzt werden können, eine eigene Position sichtbar machen
- beurteilen experimentell gewonnene Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf Einsatzmöglichkeiten für bildnerische Gestaltungen
- bewerten das Anregungspotential von Zufallsverfahren als Mittel der Bildfindung und setzen diese Verfahren gezielt ein.

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens (ca. 16 Std)**Kontext:**

- Tierdarstellungen in der Kunst (naturalistische und verfremdete)
- Frottage als Verfahren zur Darstellung von Oberflächenstrukturen

Bildbeispiele:

- Dürer: *Feldhase* (1502); Dürer: *Rhinozeros* (1515); Ernst: *Blatt aus der 'Histoire Naturelle'* (1926)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Verpackte Gegenstände herumgeben und durch Fühlen raten lassen, um welche Gegenstände es sich handelt, Vermutungen sammeln, anschließend in einer weiteren Runde die Oberflächen durchreiben lassen und Vermutungen überprüfen/ändern
2. Gegenstände auspacken und Merkmale festhalten; Verfahren der Frottage erklären/von Schülern formulieren lassen
3. Übung: verschiedene Gegenstände durchreiben lassen; Gelingen/Nicht-Gelingen thematisieren und Kriterien für die Beschaffenheit von geeigneten Gegenständen festhalten
4. Bildbeispiele anschauen; Wie werden Tiere dargestellt? Was bedeutet Verfremdung?
5. Praktische Aufgabe zur Gestaltung von Fantasiewesen/ -tieren besprechen (inkl. Bewertungskriterien)
6. Erste Skizzen und Frottageproben anfertigen lassen, Zwischenbesprechung ggf. notwendige Änderungen thematisieren. Das gewählte Fantasiewesen in seiner Umgebung zeichnerisch darstellen

Klasse 7 Schwerpunkt FIGUR GRUND PROBLEM

Beispielhafte Themenausrichtung : *Positiv/Negativ –Drucken in verschiedenen Zuständen*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Deviprint

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP

Farbe

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- entwerfen und bewerten Kompositionen als Mittel der gezielten Bildaussage. (FoP5)
- analysieren und interpretieren Bilder und transferieren die Ergebnisse auf die Entwicklung von persönlichen gestalterischen Lösungen.(P/S-P1)
- analysieren und bewerten die Wirkungen farbonbestimmter, koloristischer und monochromatischer Farbgebung sowie Helligkeitsnuancen und Buntheitsunterschieden in fremden und eigenen Gestaltungen. (FaR3)
- verwenden und bewerten bekannte Wirkungszusammenhänge von Farbwerten und Farbbeziehungen gezielt zur bzw. hinsichtlich der Erzeugung ausdrucksbezogener Wirkungen. (FaP2)
- gestalten Bilder durch Verwendung material- farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung. (ÜP2)
- analysieren mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren gestaltete Phänomene aspektbezogen und geleitet in ihren wesentlichen materiellen und formalen Eigenschaften. (ÜR2)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens

Kontext:

Tierdarstellung und Pflanzenwelt in der Druckgrafik

Bildbeispiele:

z.B. Franz Marc „Tiger“ (s.u.)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. praktisch-rezeptive Einstiege zum Thema Druckgrafik
 - Bildbetrachtung und Beschreibung ausgewählter Werke
 - Unterscheidung Malerei/Druckgrafik
 - Materialerkundung und Erarbeitung der Fachtermini (Druckstock, Druckplatte...etc.)
2. Experimentelle Erforschung der Besonderheiten des Hockdrucks (Drucken mit unterschiedlichen Materialien und Untergründen); Dokumentation der Ergebnisse
3. praktische Umsetzung in der Technik des Deviprint als Variante des Hochdrucks in einer längerfristigen praktischen Arbeit

z.B. Lebensräume unserer Welt: Erkundung der Pflanzen-und Tierwelt in den Lebensräumen unserer Welt (Wald, Wasser, Dschungel, Wüste...etc.); Erstellung von Skizzen zu möglichen Motiven; Gestaltung des Hintergrundes einer ausgewählten Landschaft mittels Malerei; Drucken der ausgewählten Motive

Klasse 7 Schwerpunkt FIGUR GRUND PROBLEM

Beispielhafte Themenausrichtung: *Das Spiel mit dem Zufall: Erstellung von Monotypien*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Monotypie – Zufallsverfahren, Experiment, Bildfindung

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP

Bildstrategien

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- verwenden und bewerten unterschiedliche Techniken des Farbauftrags zur Erzeugung ausdrucksbezogener Wirkungen. (FaP1)
- bewerten das Anregungspotential aleatorischer Verfahren und ihrer Ergebnisse für die Möglichkeiten der Bildfindung. (StP5)
- verwenden und bewerten den bildfindenden Dialog als Möglichkeit selbstständig Gestaltungslösungen zu entwickeln. (ÜP1)
- beschreiben sinnlich wahrgenommene bildnerische Objekte, Prozesse und Situationen und ihre subjektive Wirkung sprachlich differenziert. (ÜR1)
- entwerfen und gestalten durch planvolles Aufgreifen ästhetischer Zufallserscheinungen Bildlösungen. (StP4)
- bewerten das Anregungspotenzial aleatorischer Verfahren und ihrer Ergebnisse für die Möglichkeiten der Bildfindung. (StP5)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens

Kontext:

- Aleatorische Verfahren und Mischtechniken

Bildbeispiele:

z.B. Peter Trautner „*Drache*“

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Einführung in die Technik der Monotypie durch experimentelle Übungen
2. Dokumentation der entstandenen (Zufalls)-Produkte; Sichtung und Besprechung in Hinblick auf Form/Struktur/Farbe
3. Weiterentwicklung der Zufallsprodukte durch individuelle zeichnerische Ausgestaltung
4. Anwendung der Technik in Hinblick auf ein konkretes Vorhaben (hier z.B. Rückbezug auf Unterrichtsvorhaben 1 und 2)

Klasse 8 Schwerpunkt „Körper- und Raumillusion“

Beispielhafte Themenausrichtung: *Perspektivische Raumillusion I*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Anfertigung eines Landschaftsbildes (malerisch und grafisch) mit den Regeln der Zentralperspektive

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

Form /Farbe

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- gestalten durch das Mittel der Linie (Schraffur, Kritzelformen) plastisch-räumliche Illusionen. (FoP1)
- analysieren Schraffur- und Kritzelformen in zeichnerischen Gestaltungen und bewerten das damit verbundene Ausdruckspotential. (FoR4)
- analysieren Figur-Raum-verhältnisse plastischer Gestaltungen und bewerten deren spezifische Ausdrucksmöglichkeiten (FoR5)
- analysieren und bewerten Formzusammenhänge durch das Mittel der Zeichnung (Skizzen, Studien) (FoR6)
- gestalten plastisch-räumlicher Illusionen durch den Einsatz von Farb- und Tonwerten (FaP3)
- analysieren Wirkungen von Farben im Bezug auf die Erzeugung plastisch-räumlicher Werte (FaR2)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens

Kontext:

- Körperillusion/Plastizität durch einfache zeichnerische und malerische Mittel
- Zentralperspektive (1-Punkt)
- Anordnung der Körper im Raum
- Luft- und Farbperspektive
- Räumliche Darstellung von Landschaft

Bildbeispiele:

- Landschaftsbilder von beispielsweise Caspar David Friedrich oder der amerikanischen Romantik (Bierstadt, Cole, Durand)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Praktisch-rezeptive Erarbeitung der Zentralperspektive; Untersuchung einer Fotografie
2. Praktisch-rezeptive Erarbeitung weiteren Regeln der räumlichen Darstellung (Luft-/Farbperspektive, Überschneidung als Mittel der räumlichen Darstellung, die Rolle von Größe und Details von Objekten) an Bildbeispielen aus der Kunstgeschichte
3. Erstellung eigener Landschaftsbilder unter Berücksichtigung der zuvor erarbeiteten Kriterien
4. Evaluation/Besprechung der Ergebnisse

Klasse 8 Schwerpunkt „Körper- und Raumillusion“

Beispielhafte Themenausrichtung: *Perspektivische Raumillusion II*

Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:

Anfertigung einer konstruierten Stadtansicht (grafisch) mit den Regeln der 2-Punkt-Perspektive

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

Form /Personale, soziokulturelle Bedingungen

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)

Schülerinnen und Schüler...

- entwerfen raumillusionierende Bildkonstruktionen (Zwei-Punkt-Perspektive, Über-Eck-Perspektive) (FoP2)
- analysieren bildnerische Gestaltungen im Hinblick auf Raumillusion (Höhenlage/Verschiebung, Überschneidung/Verdeckung, Staffelung/Flächenorganisation, Zentral- und Maßstabperspektive, Luft- und Farbperspektive) (FoR3)
- entwerfen und gestalten adressatenbezogene Bildlösungen – auch im Hinblick auf eine etwaige Vermarktung. (P/S P2)
- erörtern und bewerten adressatenbezogene Bildgestaltungen. (P/S R3)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens

Kontext:

- Systemraum/konstruierte Verfahren
- 2-Punkt-Perspektive
- Räumliche Darstellung einer Stadtlandschaft

Bildbeispiele:

- „Die Ideale Stadt“ – Leonardo da Vinci, Szenen aus Fritz Langs „Metropolis,“ Skizzen von Hugh Ferriss oder Anton Furst

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Praktisch-rezeptive Erarbeitung der Zwei-Punkt-Perspektive; Untersuchung von verschiedenen Bildbeispielen aus der Kunstgeschichte/Architekturgeschichte
2. Praktisch-rezeptive Wiederholung weiteren Regeln der räumlichen Darstellung (Luft-/Farbperspektive, Überschneidung als Mittel der räumlichen Darstellung, die Rolle von Größe und Details von Objekten) an Bildbeispielen aus der Kunstgeschichte/Architekturgeschichte.
3. Untersuchung von Werbung/Schrift in Stadträumen (Unterrichtsgang)
4. Erarbeitung einer Stadtlandschaft unter Berücksichtigung der zuvor erarbeiteten Kriterien der zwei-Punkt-Perspektive und der Regeln der räumlichen Darstellung.
5. Evaluation/Besprechung der Ergebnisse

Klasse 8 Schwerpunkt „Körper- und Raumillusion“**Beispielhafte Themenausrichtung : *Perspektivische Raumillusion III*****Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:**

Bau eines Dioramas (malerisch und plastisch) unter Berücksichtigung verschiedener Regeln der Perspektive.

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

Form /Personale, soziokulturelle Bedingungen

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)**Schülerinnen und Schüler...**

- entwerfen und entwickeln durch Formen des Sammelns und Ordners Gestaltungslösungen für eine Präsentation. (StP3)
- entwerfen und bewerten Kompositionen als Mittel der gezielten Bildaussage. (FoP5)
- unterscheiden Farbe-Gegenstand-Beziehungen (Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, autonome Farbe) und damit verbundene Grundfunktionen in Gestaltungen. (FaP6)
- verwenden und bewerten unterschiedliche Techniken des Farbauftrags zur Erzeugung ausdrucksbezogener Wirkungen. (FaP1)
- gestalten plastisch-räumlicher Illusionen durch den Einsatz von Farb- Tonwerten. (FaP3)
- beurteilen Wirkungen von Farbe in Bezug auf Farb-Gegenstandsbeziehungen. (FaP4)
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und Ergebnisse im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalts-Gefügen. (ÜP3)
- entwickeln und bewerten eigene Aufgabenstellungen und Aufgabenlösungen vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Gestaltungskontextes. (P/S P3)
- entwickeln und gestalten neue Bedeutungszusammenhänge durch Umdeutung und Umgestaltung historische Motive und Darstellungsformen. (P/S P4)
- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und rechtliche Implikationen) in eigenen oder fremden Arbeiten. (P/S R4)
- beschreiben und beurteilen den Bedeutungswandel einzelner Bildelemente durch die Anwendung der Methode des motivgeschichtlichen Vergleichs. (P/S R6)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens**Kontext:**

- Raumillusion in einem Miniatur-Diorama
- Zielgerichtete Auswahl und Kombination von Gestaltungsmitteln (Zeichnung, Materialcollage, Mischtechniken)

Bildbeispiele:

„Panorama“ – Henrie Willem Mesdag, Louis Jacques Mandé Daguerre,

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Einführung in das Thema „Diorama,“ Erarbeitung der Geschichte des Dioramas unter der Berücksichtigung der verschiedenen Intentionen und Gestaltungsabsichten
2. Vorbereitung der praktischen Arbeit an einem eigenen Diorama in Form von Vorskizzen und Grundrisstudien
3. Erarbeitung eines eigenen Dioramas unter Berücksichtigung der zuvor erarbeiteten Kriterien der räumlichen Darstellung.
4. Evaluation/Besprechung der Ergebnisse
5. Abschlusstest zum Epochenthema

Klasse 9 Schwerpunkt Bewegung und Stillstand**Beispielhafte Themenausrichtung : *Illusionistische und suggestive Mittel der Bewegungsdarstellung auf der Bildfläche*****Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:**

Erstellung und Analyse von Comic-Stripes

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

Form/Farbe

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)**Schülerinnen und Schüler...**

- gestalten durch das Mittel der Linie (Schraffur, Kritzelformen) plastisch-räumliche Illusionen (FoP1)
- entwerfen und bewerten Kompositionen als Mittel der gezielten Bildaussage (FoP5)
- analysieren Gesamtstrukturen bildnerischer Gestaltungen im Hinblick auf Richtungsbetonung und Ordnung der Komposition (FoR2)
- analysieren Schraffur- und Kritzelformen in zeichnerischen Gestaltungen und bewerten das damit verbundene Ausdruckspotenzial (FoR4)
- verwenden und bewerten bekannte Wirkungszusammenhänge von Farbwerten und Farbbeziehungen gezielt zur bzw. hinsichtlich der Erzeugung ausdrucksbezogener Wirkungen (FaP2)
- gestalten plastisch-räumlicher Illusionen durch den Einsatz von Farb- und Tonwerten (FaP3)
- beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farb-Gegenstandsbeziehung (FaP4)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens**Kontext:**

Comic-Stripes und Bildabfolgen analysieren und selbst erstellen

Bildbeispiele:

z.B. Bildwerke zur Geschichte der Bilderzählungen bzw. Comics:

- Relief der Trajanssäule in Rom, 113 n.Chr.; Grandval-Bibel: Titelbild zur Genesis, 840 n. Chr. ; Teppich von Bayeux (1070-1082); Rodolphe Töpffer: Histoire de Monsieur Cryptogame, 1827; Wilhelm Busch: Max und Moritz, 1865; Superman, Spiderman (Marvel Comics) etc.; Scott McCloud; Thomas Ott: Alice im Wunderland (1993)

Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:

1. Praktisch-rezeptive Einstiege:
 - Der Comic als moderne Variante der Bilderzählung: mittelalterliche und moderne Bilderzählungen bzw. Comics im Vergleich; Untersuchung eines Comics in Hinblick auf verschiedene Aspekte, z.B.: Gestaltung der Seite als Ganzes; Bildfolge/Dramaturgie; Bildausschnitte; grafische Mittel; Perspektive und Bewegung; Verwendung von Symbolen; Verhältnis Bild-Text
2. Praktische Übungen:
 - Das Zusammenfassen und Sequenzierung eines Inhalts erproben; z.B. zeichnerische Erzählung einer Geschichte/eines Märchens...etc. in Schlüsselszenen (Panels)
3. Einführung in die Erzählstruktur von Comics
 - z.B. aus Scott McCloud, *Comics richtig lesen*, Carlsen Verlag, Hamburg 1994; *Die Methode der Induktion; Wie der Leser zum Komplizen wird; Wie man den Erzählfluss einer Geschichte steuern kann; Erzählstrukturen von Comics; Klar und verständlich - So versteht's der Leser*
4. Gestaltungspraktische Aufgabe/n: Gestaltung eines Kurz-Comics ausgehend von einer Film-oder Literaturvorlage oder eines Songtextes
 - textliche Vorlagen erstellen (Drehbuch); Ideen visualisieren (Storyboard); Planung mit Skizzen/systematisches Arbeiten

Klasse 9 Schwerpunkt Bewegung und Stillstand**Beispielhafte Themenausrichtung: „Tischlein deck dich...“****Plastische Auseinandersetzung mit Eat-Art****Beispielhaftes Unterrichtsvorhaben:**

Eat Art

Inhaltlicher Schwerpunkt im KLP:

Form/Farbe

Grundlagen der Leistungsbewertung:

- Bildnerische Gestaltungsprodukte, die, gemessen an praktischer Aufgabenstellung, individuelle Freiräume und zugleich transparente, objektivierbare Beurteilungskriterien sichern. Die Beurteilung darf sich nicht nur auf das Endergebnis beschränken, sondern muss hinreichend den Prozess der Bildfindung berücksichtigen.
- Zwischenergebnisse im Prozess der Materialerkundung etc.
- Sachgerechter Umgang mit den Materialien und Einhaltung der Sicherheitshinweise (gemäß Absprache)
- Benennung und Besprechung der Arbeits- und Lernschritte und damit verbundener Probleme sowie daraus resultierende Entwicklung von Lösungsstrategien im Prozess
- Erarbeitete Zwischen- und Endprodukte, gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung in den Phasen des Lernprozesses

KLP-Kompetenzen (P= Produktion; R= Rezeption)**Schülerinnen und Schüler...**

- erörtern Übereinstimmungen uFnd Unterschiede gestalteter Phänomene ihrer alltäglichen Medien- oder Konsumwelt mit Beispielen der bildenden Kunst. (P/S-R5)
- analysieren Wirkungen von Farben in Bezug auf die Erzeugung plastisch-räumlicher Werte.(FaR2)
- analysieren Gesamtstrukturen bildnerischer Gestaltungen im Hinblick auf Richtungsbetonung und Ordnung der Komposition.(FoR2)
- entwickeln und bewerten eigene Aufgabenstellungen und Aufgabenlösungen vor dem Hintergrund eines vorgegebenen Gestaltungskontextes. (P/S P3)
- realisieren plastische Gestaltungen durch modellierende Verfahren unter Berücksichtigung von Materialgerechtigkeit. (FoP3)
- entwerfen und bewerten Kompositionen als Mittel der gezielten Bildaussage. (FoP5)
- analysieren Figur-Raum-Verhältnisse plastischer Gestaltungen und bewerten deren spezifische Ausdrucksmöglichkeiten. (FoR5)
- analysieren und bewerten Formzusammenhänge durch das Mittel der Zeichnung (Skizzen, Studien). (FoR6)
- verwenden Materialien gezielt in Gebrauchsgestaltungen (u.a. Design, Architektur) und beurteilen die Einsatzmöglichkeiten. (MaP1)
- verwenden und bewerten Verfahren des plastischen Gestaltens in Auseinandersetzung mit gegebenen Materialeigenschaften in Körper-Raum-Gestaltungen. (MaP3)
- bewerten das Anregungspotential von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge. (MaR3)
- gestalten Bilder durch Verwendung material- farb- und formbezogener Mittel und Verfahren sowohl der klassischen als auch der elektronischen Bildgestaltung. (ÜP2)

Konkretisierung des obigen Unterrichtsvorhabens**Kontext:**

Mit Modelliermasse und Acrylfarbe gezielt naturalistische Modelle entwerfen, gestalten und präsentieren.

Bildbeispiele:Daniel Spoerri: *Sevilla-Serie Nr. 16*, 1991; Claes Oldenburg: *Pastry Case*, 1961-1962; Willem Emclaez Heda: *Stilleben* (Frühstück), 1629**Mögliche Vorgehensweise innerhalb des UV:**

1. Einstieg durch Lebensweltbezug der SuS: „Das ist meine Frühstückstisch“- aber was sagt er über mich aus?
2. Überleitung zu Stilleben des Barock – Stilleben früher und heute (Beschreibung, Analyse und Interpretation ausgewählter Werke im Vergleich zu aktuellen Stilleben).
3. Stilleben heute: Claes Oldenburg: Stilleben in der Pop-Art.
4. In Anlehnung an Claes Oldenburg: Plastisches Arbeiten – Gruppenteiliges Modellieren von Lebensmitteln für einen thematisch gedeckten Tisch (z.B. Festmahl trifft Fastfood) nach naturalistischen Kriterien