

**Fach: Kunst**

**Jahrgangsstufe: 9 und 10**

**Unterrichtsinhalt: Sinnbild und Deutung – Ausdrucksqualitäten farbigen Gestaltens im freien und angewandten Bereich**

Themen: Sprache der Körper - Zwischenmenschliche Beziehungen - Gedeutete Räume - Raum als Empfindungslandschaft jeweils 18 bzw 16

<b>Konkretisierung im Unterricht: Inhaltsfelder / Methoden</b>	<b>Kompetenzbereiche / Kompetenzerwartungen</b>	<b>Anmerkungen (z.B. Exkursion, Material)</b>
<p><b>Sprache der Körper</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proportionen bei der Darstellung von Menschen anhand von ausgewählten Beispielen aus der Kunstgeschichte</li> <li>• Darstellung von Empfindungen durch Mimik und Gestik anhand von vorgefertigten Arbeitsblättern</li> <li>• Beispielhafte Darstellung von Körperhaltung und Pose aus dem Bereich Mode</li> <li>• Kompositionen von menschlichen Figuren in Bildern und auf Fotos</li> </ul> <p><b>Farbe als Mittel der Verfremdung und Akzentuierung</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Farben als Ausdrucksmittel – Die Farbe Blau und/oder Rot in der historischen Betrachtung</li> <li>• Verwendung von Farben in der Kunst, der Werbung und der gestalteten Umwelt</li> <li>• Farbe als Mittel der Verfremdung und Vermittlung von Stimmungswerten</li> </ul>	<p><b>Wahrnehmen, sehen und erfahren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Erste Eindrücke zu den ausgewählten Bildbeispielen sammeln, ordnen und bewerten können</li> <li>• Beschreiben und Analysieren von Personen in Bildern, Skulpturen und im medialen Umfeld</li> <li>• Kommunikation und Medien: Werbung und Photographie</li> <li>• Die Schülerinnen und Schüler reflektieren die Bildsprache von Photographie und Werbung.</li> <li>• Analysieren ausgewählter Beispiele der Photographie</li> <li>• Beschreiben von Werbeanzeigen, Werbespots oder Internet-Auftritten</li> <li>• Farbe als Mittel des künstlerischen Ausdrucks beschreiben und analysieren</li> <li>• Farbe als Mittel der Verfremdung nutzen können</li> </ul> <p><b>Verstehen, begreifen und erklären</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stellenwert von Kleidung und Mode analysieren und in den historischen Kontext sowie im Allgemeinen einordnen können</li> <li>• Eigene Erfahrungen zum Ausdruck bringen</li> <li>• Einen interpretativen Ansatz vorschlagen und begründen können</li> <li>• Farbe in der gestalteten Umwelt und der Werbung deuten können</li> </ul> <p><b>Planen, gestalten und handeln</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Malerisches Erfassen der menschlichen Figur (Proportionsschemata)</li> </ul>	<p>Zeitschriften Videos Musikvideos Illustrierte</p> <p><b>A. Dürer</b> <b>V. Van Gogh</b> <b>E. L Kirchner</b> <b>M. Beckmann</b></p> <p>Lokaler Kunstverein</p> <p><b>K. Kollwitz</b> <b>O. Dix</b> <b>S. Dali</b></p> <p>Kurzexkursionen</p> <p><b>O. Schlemmer</b> <b>C. Schad</b></p> <p>Vorbereitung von Ausstellungen</p>

<p><b>Arbeitsaufträge und thematische Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Liebe</li> <li>• Paare der Weltgeschichte</li> <li>• Sport - Tanz - Freizeit</li> <li>• Porträts von Menschen (Verfremdung)</li> <li>• Metamorphosen</li> <li>• Darstellung von Menschen in der Werbung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kreativer Umgang mit den Arbeitsvorlagen zur Mimik und Gestik sowie bei der allgemeinen Darstellung von Körperhaltung und Pose</li> <li>• Entwerfen von Kleidung, eigenen Modelinien und/oder Werbeanzeigen</li> <li>• Beispiele: Schuluniform, Rock, Kostüm und Anzug, Schuhe, T-Shirt.....</li> <li>• Erfinden von gängigen visuellen Grundmustern und Erarbeitung von ästhetischen Variationen von Übertreibungen</li> <li>• Entwickeln von Gegenentwürfen zu den Vorlagen</li> <li>• Konzeption und Umsetzung einer eigenen Werbekampagne für ein fiktives Produkt im Team, ggf. auch als Persiflage oder Anti-Werbung, z. B. mit Collage, Photographie, digitaler Bildbearbeitung oder als Rollenspiel</li> </ul> <p><b>Orientieren, definieren und präsentieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln von Konzepten für eine Präsentation mit entsprechenden Ergebnissen (z. B. als Ausstellung, im Darstellenden Spiel oder als Modenschau)</li> <li>• Eigenes „Konsumverhalten“ kritisch hinterfragen und in die „Kaufentscheidung“ einfließen lassen</li> <li>• Verschiedene kulturelle Ausdrucksformen als Basis eigener Entwürfe prüfen und umsetzen können</li> <li>• Manipulation durch Werbung erkennen und differenziert analysieren können</li> <li>• Design, Mode, Mimik und Gestik als wesentliche Kriterien von Ausdrucksmöglichkeiten erkennen und erläutern können</li> </ul>	<p>Modenschau</p> <p><b>V. Westwood Coco Chanel K. Lagerfeld Y. S. Laurent M. Quant</b></p> <p>Eigene Ausstellungen</p>
--	---	---

**oder** alternativ zu den oben genannten Schwerpunkten (Ergänzungen)

**Gedeutete Räume**

**Farb- und Luftperspektive als Mittel der Veranschaulichung räumlicher Vorstellungen und Deutungen**

- Landschaften – Naturlandschaften – Stadtlandschaften anhand ausgewählter Beispiele aus verschiedenen Epochen vorstellen
- Räumliche Darstellungen erschließen und deuten
- Trübung, Unschärfe, Verblauung, Hell-Dunkel-Abstufung und die Abnahme von Kontrastintensität als künstlerische Stilmittel wahrnehmen können
- Kompositionen räumlicher Elemente

**Umgang mit Kunst**

- Darstellung von Beziehungen zwischen Menschen
- Raum und Raumdeutung in der Bildenden Kunst

**Wahrnehmen, sehen und erfahren**

- Erste Eindrücke zu den ausgewählten Bildbeispielen sammeln, ordnen und bewerten können
- Beschreiben und analysieren von Gebäuden, Städten und Landschaften und deren Umgebung
- Einsatz von entsprechenden Stilmitteln zur Darstellung von Landschaften
- Analysieren des Zusammenhanges von Architektur und Verhalten der Bewohner an einem aktuellen Beispiel aus der Umgebung, z. B. Jugendtreffpunkt, Sportanlage, Platz, Schule oder Wohnviertel

**Verstehen, begreifen und erklären**

- Einblicke in wesentliche Beziehungen zwischen architektonischer Gestaltung und den Bedürfnissen der Nutzer gewinnen können
- Im Rahmen eigener Vorschläge mit den Auswirkungen der gebauten Umwelt auf die Menschen auseinandersetzen.
- Stellenwert von Architektur analysieren und in den historischen Kontext sowie im Allgemeinen einordnen können
- Eigene Erfahrungen mit der bebauten Umwelt zum Ausdruck bringen

**Planen, gestalten und handeln**

- Entwerfen von Gebäuden für definierte Benutzergruppen (z. B. Skizzen, Pläne, An-

Plakate

Photographie

Film

Performance

Theaterszenen

<p><b>Arbeitsaufträge und thematische Praxis</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Stadtlandschaften</li> <li>• Naturlandschaften</li> <li>• Mensch und Raum</li> <li>• Mensch in der Landschaft</li> <li>• Mensch in der Architektur an ausgewählten Beispielen</li> </ul>	<p>sichten von Häusern)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwerfen von Landschaften und Stadtlandschaften</li> <li>• Entwickeln eigener Vorstellungen zur Umgestaltung bestehender architektonischer Situationen, z.B. als Zeichnung, Collage, Fotoübermalung, digitale Bildbearbeitung</li> <li>• Der Mensch in der Landschaft</li> <li>• Naturlandschaften als idealisierter Raum und als Ort der Sehnsucht - (Romantik)</li> </ul> <p><b>Orientieren, definieren und präsentieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln von Konzepten für eine Präsentation mit entsprechenden Ergebnissen (z. B. als Ausstellung, im Darstellenden Spiel oder als Modenschau)</li> <li>• Eigenes „Konsumverhalten“ kritisch hinterfragen und in die „Kaufentscheidung“ einfließen lassen</li> <li>• Verschiedene kulturelle Ausdrucksformen als Basis eigener Entwürfe prüfen und umsetzen können</li> </ul> <p><b>Wahrnehmen, sehen und erfahren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Designbegriff definieren und Designobjekte bewerten können</li> <li>• Beschreibung und Analyse von Designobjekten</li> <li>• Designobjekte und Gebrauchsgegenstände aus verschiedenen Epochen, wie Jugendstil, Bauhaus oder zeitgenössischen Beispielen erklären können</li> <li>• Geschmack als individuelle Eigenschaft der Nutzer sehen</li> </ul> <p><b>Verstehen, begreifen und erklären</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wechselbeziehungen zwischen Ästhetik und Funktion erkennen können.</li> <li>• Ideen für eigene Entwürfe von Designobjekten entwickeln und ausgewählte Materialien adäquat verwenden können</li> </ul>	<p><b>C. D. Friedrich</b>  <b>C. Monet</b>  <b>E. L. Kirchner</b>  <b>A. Kiefer</b></p> <p><b>Bauhaus</b>  <b>Z. Hadid</b>  <b>F. Gehry</b></p> <p><b>Le Corbusier</b></p> <p><b>N. Foster</b>  <b>O. Niemeyer</b></p> <p>Bilder          Architekturmodelle</p> <p>Exkursionen lokal regional</p> <p>Architekturliteratur</p>
--	---	--

<p><b>Form als Veranschaulichung des Designs</b></p> <p><b>Form und Funktion</b></p> <p>Entwickeln von Ideen für ein Designobjekt</p> <p><b>Umgang mit Kunst</b></p> <p>Bezüge zu real existierenden Mode- und Designobjekten herstellen</p> <p><b>Arbeitsaufträge und thematische Praxis</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Designobjekte analysieren und in den historischen Kontext einordnen können</li> <li>• Eigene Erfahrungen mit gestalteten Objekten zum Ausdruck bringen</li> </ul> <p><b>Planen, gestalten und handeln</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwerfen von Schmuck, Uhren oder Kleinmöbeln</li> <li>• Entwürfe für Tapetendesign erstellen</li> <li>• Entwickeln eigener Designidee für eine umweltgerechte Verpackung</li> </ul> <p><b>Orientieren, definieren und präsentieren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entwickeln von Konzepten für eine Präsentation mit entsprechenden Ergebnissen (z. B. als Ausstellung)</li> <li>• Eigenes „Kaufverhalten“ kritisch hinterfragen</li> <li>• In verschiedenen Kulturen hergestellte Designelemente auswählen, um sie ästhetisch in einer Wohnung zu platzieren</li> </ul>	<p>Modelle von Gebäuden herstellen</p> <p>Landschaftsmodelle</p> <p>Mensa, Schulcafe, Pausenhof Lobby</p> <p>Bauhaus</p> <p><b>M. Breuer</b> <b>L. Corbusier</b></p> <p><b>W. Gropius</b></p> <p><b>P. Starck</b></p>
---	---	---

<p>Designobjekte entwerfen, planen und herstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• „Schmuck“ / „Uhren“</li> <li>• Entwurf von Möbeln (Beispiel Stuhl)</li> <li>• Tapetenentwürfe</li> <li>• Modelle für Verpackungen</li> <li>• Aerodynamische Versuchsobjekte</li> <li>• Verpackungen von Waren (Einkaufstütendesign)</li> </ul>		<p>Designmuseum Vitra</p> <p>Materialwerkstätten Holz Metall</p> <p>Papier Stoffe Kunststoffe</p> <p>Ausstellung Broschüre</p>
---	--	--