

Inhaltsbezogene Kompetenzen im Fach Bildende Kunst

Klassen 5/6

1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben
- (2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen
- (3) Bilder erschließen (formal, thematisch, motivisch)
- (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
- (6) Bezüge zu kulturellen, historischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und formulieren
- (7) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen

2 Fläche

1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) grafische Gestaltungselemente (Punkt, Linie, Fläche, Kontur, Struktur, Schraffur, Muster, Hell-Dunkel) differenzierend erproben und bewusst 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

(4) elementare und experimentelle Druckverfahren differenziert und gezielt anwenden

(5) Schrift als Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bild, spielerisch erproben, untersuchen und zielgerichtet einsetzen

(6) gestalterische Mittel und Prinzipien der Bildkomposition anwenden (zum Beispiel Horizontale, Vertikale, Diagonale, Vorder-, Mittel-, Hintergrund, Überschneidung, Symmetrie, Asymmetrie, spannungsreiche Ordnungsgefüge)

(7) aleatorische Verfahren anwenden und zu Bildfindungen nutzen

2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) verschiedene malerische Mittel, Maltechniken, auch selbst hergestellte Malmaterialien, Werkzeuge und deren Wirkungen spielerisch erproben, differenziert und gezielt einsetzen

(2) grundlegende Farbbeziehungen und Farbwirkungen (zum Beispiel Farbverwandtschaften, Farbkontraste, Farbqualitäten, Farbfunktionen, Farbordnungen) erkennen

(3) Farbe und Farbwirkungen für eigene Bildideen gezielt einsetzen

3 Raum

1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler können

- (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 nutzen 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

2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler können

- (1) verschiedene Räume und deren Wirkungen auch durch Erkundung und Begehung erleben, vergleichen und diese mit verschiedenen Materialien und Eingriffen verändern und gestalten
- (2) realitätsbezogene oder fantastische Raumvorstellungen in Skizzen, Modellen oder im realen Raum umsetzen
- (3) sich mit elementaren, traditionellen und aktuellen Wohnformen auseinandersetzen (Funktionen und Möglichkeiten)
- (4) sich mit der gestalteten Umwelt auseinandersetzen

4 Zeit

1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) mit einfachen Möglichkeiten und Mitteln der Fotografie Bilder erstellen und weiterverarbeiten

(2) Prinzipien der Bewegungssillusion nutzen und umsetzen (zum Beispiel Zeichentrick, Legetrick, Stop-Motion)

(3) das Internet als Informationsmedium nutzen und mit seinen Chancen und Risiken umgehen

2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Form, Bewegung, Klang, Sprache und Licht als Ausdrucks- und Gestaltungsmittel erleben und in Aktion, Szene oder Spiel umsetzen

(2) Spiele und Aktionen entwickeln, Spielanlässe finden, nutzen und beim Spiel improvisieren

(3) den Rahmen für Handlungsabläufe und Aufführungen gestalten

Klassen 7/8

1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bilder wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert beschreiben

(2) Bilder verbal und nonverbal untersuchen und vergleichen

(3) Bilder charakterisieren, differenziert interpretieren und begründet beurteilen

(4) Bilder in Beziehung zur Produktion und im Wechselspiel mit dem eigenen Tun untersuchen und dabei die enge Verbindung von Erleben und Schaffen erkennen, reflektieren und nutzen

(5) Bezüge zu stilistischen, kulturellen, historischen, biografischen und betrachterbezogenen Bedingungen erkennen und reflektieren

(6) Erlebnisse und Erfahrungen mit Bildern anderen mitteilen und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

(7) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern nutzen

2 Fläche

1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen

(2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum anwenden und Parallelprojektion sowie weitere perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen

(3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit vielfältig anwenden

(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen

(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel, auch in Verknüpfung mit Bildern, analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen

(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen

2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und ziel- gerichtet einsetzen

(2) Ordnungssysteme und Funktionen von Farbe unterscheiden und anwenden (zum Beispiel Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie und ihre kulturelle Gebundenheit)

(3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (zum Beispiel Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)

3 Raum

1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)

(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief realisieren

(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen

(4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren

2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) architektonische Gestaltungsmittel des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen und nutzen

(2) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden (zum Beispiel Massiv- und Skelettbau)

(3) Möglichkeiten der Visualisierung von Architekturideen in Zeichnung und Modell anwenden

(4) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat)

4 Zeit

1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film, Illustration, Grafik) gestalten und für analoge oder digitale Medien weiterverarbeiten oder verfremden

2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Sprache und Klang absichtsvoll einsetzen sowie dokumentieren

(2) Bedingungen für Aktionsformen planen (zum Beispiel Materialien, Requisiten, Bühnenbild, Licht, Ton)

Klassen 9/10

1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bilder strukturiert beschreiben

(2) Bilder verbal und nonverbal analysieren und kommentieren

(3) Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch)

(4) Bilder charakterisieren, interpretieren 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 und differenziert reflektieren

(6) Bezüge zu kunsthistorischen, kulturellen, biografischen, zeit- und betrachterbezogenen Bedingungen untersuchen und reflektieren

(7) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

(8) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit Bildern gezielt nutzen

2 Fläche

1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen gezielt oder experimentell anwenden

(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen

(3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen

2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden

(2) für gegenständliche und ungegenständliche Darstellungen die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden

Erkenntnisse umsetzen

3 Raum

1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) ein Bewusstsein für die Qualität plastischer Form entwickeln

(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen

(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch von der Idee bis zum Modell entwickeln

2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (zum Beispiel Baukörper, Fassade, Material)

(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen umsetzen

(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese differenziert umsetzen (zum Beispiel Skizze, Plan, Modell)

(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen sowie Baukörper und Raum auf ihre Beziehung hin untersuchen (zum Beispiel Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)

4 Zeit

1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) eigene visuelle Medienprodukte konzipieren, entwickeln und realisieren (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout, Werbung, künstlerisches Projekt)

(2) das Internet bewusst und reflektiert als Informationsmedium nutzen

2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln

(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (zum Beispiel Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)

4 Klassen 11/12

1 Bild

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Bilder umfassend wahrnehmen und mit geeigneten Mitteln strukturiert und differenziert beschreiben

(2) Bilder verbal und nonverbal analysieren, vergleichen und kommentieren

(3) Bilder differenziert erschließen (formal, thematisch, motivisch und auf ihre Funktion hin)

(4) Bilder charakterisieren, interpretieren 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 (die Verknüpfung der reflektierenden Wahrnehmung mit dem produktiven Schaffensprozess) erkennen, reflektieren und weiterentwickeln

(6) Bezüge zu historischen, kunsthistorischen und soziokulturellen Bedingungen erkennen und untersuchen

(7) Methoden und Inhalte der Bezugswissenschaft Kunstgeschichte kennenlernen

(8) Erfahrungen mit Bildern und mit eigenen Arbeitsprozessen reflektieren und in geeigneter Form darstellen und präsentieren (mündlich, schriftlich, gestalterisch oder performativ)

(9) Orte und Medien für die Auseinandersetzung mit eigenen und fremden Bildern reflektiert nutzen

(10) auf den Betrachter bezogene Bedingungen und Tendenzen der aktuellen Kunst reflektieren

2 Fläche

1 Grafik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) vielfältige grafische Mittel anwenden und verschiedene Funktionen der Zeichnung formal und inhaltlich einsetzen

(2) grafische Mittel abbildhaft, abstrakt und experimentell anwenden und dabei Sichtbares, Vorstellbares, Ideen und Emotionen darstellen

(3) in offenen Gestaltungsprozessen mit unterschiedlichen Materialien und Medien grafische Spuren und Strukturen zur Bildfindung erproben und gezielt einsetzen

2 Malerei

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit verschiedenen Farben, Materialien und deren Wirkung resultierenden Erkenntnisse für die eigene Gestaltung nutzen

(2) Ordnungen, Funktionen und Wirkungen von Farbe untersuchen und auf dieser Grundlage Farben, Farbmaterialien und Maltechniken in unterschiedlichen Kontexten erproben und gezielt anwenden

(3) malerische Mittel abbildhaft, abstrakt und experimentell anwenden und dabei Sichtbares, Vorstellbares, Ideen und Emotionen darstellen

3 Raum 1 Plastik

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) plastische Gestaltungsmittel hinsichtlich Material, Formensprache und Wirkung beschreiben, untersuchen und beurteilen

(2) plastische Kategorien in ihrer Vielfalt und in ihrer Beziehung zum Raum erproben und reflektieren

(3) plastische Verfahren und Ausdrucksformen abbildend, abstrahierend und experimentell einsetzen

2 Architektur

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) architektonische Gestaltungsmittel und unterschiedliche Funktionen von Architektur untersuchen, beurteilen sowie in Entwurf und Modell anwenden

(2) verschiedene Konstruktions- und Gestaltungsweisen erkennen und diese modellhaft erproben

(3) architektonische Ideen und Visionen entwickeln und diese analog oder digital entwerfen

(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum erkennen und auf ihre Beziehung hin untersuchen

(5) das Bezugsfeld Architektur – Technik – Umwelt – Natur untersuchen und ein Bewusstsein für die Wechselbeziehung zwischen Mensch und Architektur

entwickeln

4 Zeit

1 Medien

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Funktionen und Wirkungen untersuchen

(2) Medien zur Gestaltung nutzen, Konzepte entwickeln und eigene Produkte realisieren

2 Aktion

Die Schülerinnen und Schüler können

(1) eigene Aktionsformen interdisziplinär entwickeln und gestalten

(2) performative und interaktive Kunstformen rezipieren