

UV 1	Klasse 7: Comicfiguren kennenlernen, selbst gestalten und einen (kurzen) Handlungsplot gestalten		
	Fachspezifische Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Übertreibung von Mimik und Gestik/ Veränderung von Proportionen im Comic gezielt anwenden (Typisierung, Verniedlichung), • Gestalten einer Comicfigur / einer Comicseite gemessen an den Zielen und Kriterien der Aufgabenstellung, • sachgerechter Umgang mit Bleistift, Fineliner und Buntstift bzw. Filzstift, • Einbezug digitaler Gestaltungsmittel. 	
	Kompetenzen		
	Produktion Die Schüler*innen...		
	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen. (P Ü-3) • bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten. (P Ü-5) 		
	IF 1: Bildgestaltung Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung (P4); • realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen (P5); • realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die • Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (P10). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen. (P5) 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte. (P1)
Rezeption Die Schüler*innen...			
<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen. (R-Ü2) • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und –produkte. (R-Ü6) 			
IF 1: Bildgestaltung Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung) (R5), • analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen beziehungsweise Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten (R6), • analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen (R9). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension. (R2) • erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen. (R3) 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen. (R1) • diskutieren bildnerische Möglichkeiten zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens. (R5) 	

Bezüge zu fachübergreifenden Curricula und Konzepten (z.B. Methoden-/Mediencurriculum)		
Methodencurriculum	Mediencurriculum	
	z.B. Menschen / Tiere / Comicfiguren / Tutorials nutzen; Hintergründe zum Comic recherchieren lassen	
Unterrichtsvorhaben (konkretes Beispiel) <ul style="list-style-type: none"> • Comicfigur /-tier mit Geräuschwort • Comicfigur/-tier in • Geräuschwörter in Szene setzen • Vom naturalistischen Tier zur vermenschlichten Comicgestalt • Eigene Comicfigur trifft „bekannte“ Figur • Zeichnung einer kurzen Comic-Bildfolge/eines Cartoons 	Kontext: Graphische Auseinandersetzung mit Figurentypen und Geschlechterrollen in traditionellen oder modernen Comics.	Voraussetzungen: Grundfertigkeiten zur Erfassung von Figuren
	Vorhabenbezogene Konkretisierung: Comic(figuren) entwerfen und Situationen/Geschichten erzählen und gestalten <ul style="list-style-type: none"> • Layout (Panels) • Komposition (Spannung durch Ausschnitte, Figur-Grundbeziehung, Körperproportion, Raumgestaltung) • Schrift/Geräuschwörter • Bewegungsdarstellung Möglichkeiten der Nutzung digitaler Verfahren / Programme z. B.: <ul style="list-style-type: none"> • Tutorials zur Comiczeichnung zeigen und bewerten, • Digitale Recherche von Comictypisierungen nutzen, • Einzelbilder zu Bewegungsabläufen einer Comicfigur fotografieren und als Minifilm ablaufen lassen, • Zeichnung abfotografieren, in kleinen Schritten verändern und per Smartphone fotografieren (als Minifilm ablaufen lassen), • Einbezug eines digitalen Programms zur Erstellung eines Comics (z. B. Comic Life). 	
	Theorie <ul style="list-style-type: none"> • Bildbeispiele aus Comics: Mickey und Mini Maus; Goofy, Spongebob /Bildbeispiele aus dem Internet (vermenschlichte Figuren, Comictypen/ Mangafiguren) • Historische Hintergründe zur Entstehung des Comics • Typische Gestaltungsmittel des Comics 	
Grundlagen der Leistungsbewertung	<u>Produkt</u> z.B.: Gestaltung einer Comicseite, eines Cartoons mit einer (bewegten) Comicfigur in einem geeigneten Hintergrundsetting inklusive Panel / Geräuschwort unter Anwendung erarbeiteter Kriterien (z.B. Vermenschlichung eines Tieres oder Erfinden einer Mangafigur mit comicartiger Mimik und Gestik; Farbgestaltung; Bewegungslinien, etc.) Oder: kriterienorientierte Gestaltung eine Comic-Bildfolge mit Handlungsschritten <u>Sonstige Mitarbeit:</u> z.B.: Mitarbeit in praktischen und theoretischen Phasen, termingerechte Abgabe von Produkten, Vorübungen, Mappenführung, Organisation des notwendigen Materials/ Arbeitsplatzes, etc.	

UV 2 Klasse 7: Mit experimentellen Drucktechniken Bildwelten gestalten		
Fachspezifische Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Zufallsverfahren (aleatorische Verfahren, z. B. Décalcomanie), Materialdruck, Pappkantendruck, • Materialerfahrung, • Grundlagen des Hochdrucks 	
Kompetenzen		
Produktion	Die Schüler*innen...	
<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen (P Ü-3), • bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten. (P Ü-5). 		
IF 1: Bildgestaltung Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erproben und beurteilen unterschiedliche Variationen und Ausdrucksmöglichkeiten des Hochdrucks – auch unter Verwendung unterschiedlicher Materialien und Gegenstände als Druckstock (P8), • erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung (P4). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • entwerfen und beurteilen Bilder durch planvolles Aufgreifen ästhetischer Zufallsergebnisse (P1). 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • realisieren und beurteilen expressive Bilder inneren Erlebens und Vorstellens (P5), • Realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen.
Rezeption		
Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen. (R-Ü2), • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte. (R-Ü6), • beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung (R-Ü1), • analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen (R-Ü3). 		
IF 1: Bildgestaltung Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen beziehungsweise Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten (R6), • erläutern die Ausdrucksqualitäten von druckgrafischen Gestaltungen, auch im Hinblick die gewählten Materialien und Materialkombinationen (R7), • bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegung und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung) (R5). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension (R2). 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen (R4), • diskutieren bildnerische Vorstellungen zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens (R5).

Bezüge zu fachübergreifenden Curricula und Konzepten (z.B. Methoden-/Mediencurriculum)		
Methodencurriculum	Mediencurriculum	
Unterrichtsvorhaben (konkretes Beispiel) <ul style="list-style-type: none"> • Aleatorische Techniken (z. B. Décalcomanie) kennenlernen und erproben, • anhand einer Themenvorgabe eine Bildwelt gestalten (z. B. fantastische Landschaft, fantastisches Wesen, Weltraumszenerie). 	Kontext: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung bereits erworbener Kenntnisse aus dem Bereich der Grafik und Malerei 	Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Grafische und malerische Grundkenntnisse
	Vorhabenbezogene Konkretisierung: <ul style="list-style-type: none"> • Herstellung von Décalcomanien/Pappkantendruckern, Bindfadenzufallsdrucken mit verschiedenen, ausgewählten Farben, • grafische Überarbeitung (Kontur- und Binnenstruktur) der Décalcomanien mit Filz- und/oder Buntstiften, ggf. auch Tusche, um Formen/Motive herauszuarbeiten, • ggf. Überarbeitung des Hintergrundes, um Motive im Vordergrund hervorzuheben (Flächengliederung). 	
	Theorie <ul style="list-style-type: none"> • Beispiele von KünstlerInnen (z. B. Décalcomanien von Max Ernst) 	
	Grundlagen der Leistungsbewertung <p><u>Produkt</u>, z.B.: Gestaltung einer fantastischen Landschaft, eines fantastischen Wesens, einer Weltraumszenerie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Differenziertheit der Ausschöpfung der Möglichkeiten der Zufallsverfahren, - Differenziertheit der grafischen und malerischen Ausarbeitung. <p><u>Sonstige Mitarbeit</u>: z.B.: Mitarbeit in praktischen und theoretischen Phasen, termingerechte Abgabe von Produkten, Vorübungen, Mappenführung, Organisation des notwendigen Materials/ Arbeitsplatzes, etc.</p>	

UV 3 Klasse 7: Mit Schriftelementen Werbung/einen Flyer/ein Logo gestalten		
Fachspezifische Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Kontextbezogene Gestaltung von Bildgegenstand/-gegenständen und Schrift, • experimentieren mit ästhetischen Mitteln, z.B. durch Verstärken /Veränderung der Farbwerte etc. oder Veränderung der Komposition, z.B. Neuordnung der Elemente, Anhäufung der Elemente, bewusste Gestaltung der Schriftelemente etc., • gezielter Einsatz der appellativen Funktion (Werbefunktion des Bildträgers). 	
Kompetenzen		
Produktion Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge. (P-Ü1) • entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhaltsgefüge in komplexeren Problemzusammenhängen. (P-Ü2) • gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen. (P-Ü3) 		
IF 1 (Bildgestaltung) Die SchülerInnen ... <ul style="list-style-type: none"> • erproben und erläutern Mittel der <u>Flächenorganisation</u> (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungs-bezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage (P1), • realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen (P5), • erproben und bewerten unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrags im Hinblick auf dessen Ausdrucksqualität (P9), • realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen. (P10). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • <u>planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (P5).</u> 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte (P1), • realisieren und beurteilen Bilder der offensichtlichen bzw. verdeckten Beeinflussung des Betrachters (P7).
Rezeption Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen (R-Ü2), • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und –produkte (R-Ü6). 		
IF 1: Bildgestaltung Die Schüler*innen...	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen...	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen...

<ul style="list-style-type: none"> analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen beziehungsweise Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten (R6), analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen (R9), erläutern Farbaufträge und deren Ausdrucksqualitäten in bildnerischen Gestaltungen (R8). 	<ul style="list-style-type: none"> erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip (R1) bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (R5), erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen (R3). 	<ul style="list-style-type: none"> bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten. (R7) erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen (R1), zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens (R5).
Bezüge zu fachübergreifenden Curricula und Konzepten (z.B. Methoden-/Mediencurriculum)		
Methodencurriculum	Mediencurriculum	
Unterrichtsvorhaben (konkretes Beispiel)	Kontext:	Voraussetzungen:
<ul style="list-style-type: none"> „Für ein Projekt werben“, z. B. Lieblingsbuch, Lieblingsband - Gestaltung einer Werbung in Form eines Plakates/ eines Flyers oder eines Logos, Werbung für sich selbst, Kooperation/Absprache mit den Fächern Musik und Deutsch, da Werbung auch dort in Klasse 7 behandelt wird. 	<ul style="list-style-type: none"> Vertiefung bereits erworbener Kenntnisse aus dem Bereich der Grafik 	<ul style="list-style-type: none"> Umgang mit grafischen Gestaltungsmitteln, -Farbwirkungen
Theorie	Vorhabenbezogene Konkretisierung: <ul style="list-style-type: none"> Schriftarten kennenlernen, Wirkung von Schriftarten u. deren Ausdrucksmöglichkeiten, Entwicklung eigener Schriftarten, Zusammenspiel von Farbe, Bild und Schrift, Wirkweisen und Hinterfragung der Beeinflussung des Rezipienten, Logo / Flyer und / oder Plakat gestalten: (ggf. mit Bildbearbeitungsprogramm kolorieren / zusammensetzen), eine Ausstellung konzipieren, Arbeiten präsentieren. Einbezug digitaler Aspekte: <ul style="list-style-type: none"> Erscheinungs- und Ausdrucksformen von Werbung im Internet (Untersuchung gestalterischer Mittel und Hinterfragung derselbigen). 	
Grundlagen der Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> z.B.: Schriftarten, Wirkung/Beeinflussung von Schrift auf den Rezipienten, Medienprodukte aus dem Alltag der SuS; Internetprodukte; vorh. Plakate in der Schule; Werbebeispiele (DB 7) 	
Grundlagen der Leistungsbewertung	<u>Produkt(e)</u> , z.B.: Werbeplakat/ Flyer/ Logo (auch digital) kriteriengeleitet (Klare Appellfunktion, Originalität, Formensprache, Wahl und inhaltliche sowie ästhetische Gestaltung sowie Anordnung von Bild und Text, technische Umsetzung, Sorgfalt, etc.). <u>Sonstige Mitarbeit:</u> z.B.: Mitarbeit in praktischen und theoretischen Phasen, termingerechte Abgabe von Produkten, Vorübungen, Mappenführung, Organisation des notwendigen Materials / Arbeitsplatzes, etc.	

UV 1 Klasse 8: Grafik/Sachzeichnen: Wie kann ich etwas zeichnen, so dass es „echt“ aussieht?		
Fachspezifische Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Kontextbezogene zeichnerische Gestaltung von Bildgegenstand/-gegenständen, • gezielter Einsatz unterschiedlicher Bleistifthärten, • Kennenlernen und Erproben unterschiedlicher Zeichentechniken. 	
Kompetenzen		
Produktion Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge (P-Ü1), • entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhaltsgefüge in komplexeren Problemzusammenhängen (P-Ü2), • gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen (P-Ü3), • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte (R-Ü6). 		
IF 1 (Bildgestaltung) Die SchülerInnen ...	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen...	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen...
<ul style="list-style-type: none"> • realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen (P5), • entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung) (P2), • erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungs-bezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage (P1). 	<ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen. (P4) 	<ul style="list-style-type: none"> • realisieren und beurteilen abbildhafte Gestaltungskonzepte mit sachbezogenwertneutralem Bezug zur äußeren Wirklichkeit. (P6)
Rezeption Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen. (R-Ü2) • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse Aspekt geleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und –produkte. (R-Ü6) 		
IF 1 (Bildgestaltung) Die Schüler*innen...	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen...	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen...
<ul style="list-style-type: none"> • analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungs-bezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen (R1), • analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Über-deckung, Maßstabsveränderung, Flucht- 	<ul style="list-style-type: none"> • erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische. Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension (R2), • erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen. (R3), 	<ul style="list-style-type: none"> • erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen (R1), • Diskutieren bildnerische Möglichkeiten zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens (R5),

<p>punktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung) (R2),</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten (R6). 	<ul style="list-style-type: none"> • bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (R5). 	<ul style="list-style-type: none"> • Bewerten bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich-dokumentierende Gestaltungsabsichten (R6), • Bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten (R7).
Bezüge zu fachübergreifenden Curricula und Konzepten (z.B. Methoden-/Mediencurriculum)		
Methodencurriculum	Mediencurriculum	
<p>Unterrichtsvorhaben (konkretes Beispiel)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnung eines persönlich bedeutsamen Gegenstandes / Zeichnung ausgewählter Gegenstände wie z. B. einer oder mehrerer Flasche(n). 	<p>Kontext:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung bereits erworbener Kenntnisse aus dem Bereich der Grafik 	<p>Voraussetzungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit grafischen Gestaltungsmitteln
	<p>Vorhabenbezogene Konkretisierung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeichentechniken wiederholen (Schummern, Schraffuren), • Wiederholung Schlag- und Eigenschatten, • Übungen zum genauen Hinschauen, • Erstellung von Skizzen, • Sachzeichnung eines selbst gewählten Gegenstandes unter Berücksichtigung der vorgegebenen Thematik. 	
Theorie	<ul style="list-style-type: none"> • z. B.: Bildbetrachtung von Stilleben (Janssen, Van Gogh), Vergleich mit Fotografien. 	
Grundlagen der Leistungsbewertung	<p><u>Produkt(e)</u>, z.B.: naturalistische Handzeichnung eines Gegenstandes <u>Sonstige Mitarbeit:</u> z.B.: Mitarbeit in praktischen und theoretischen Phasen, termingerechte Abgabe von Produkten, Vorübungen, Mappenführung, Organisation des notwendigen Materials / Arbeitsplatzes, etc.</p>	

UV 2 Klasse 8: Design		
Fachspezifische Lerninhalte	<ul style="list-style-type: none"> • Was ist Design? – Auseinandersetzung mit dem Designbegriff und Kennenlernen von Fachbegriffen, • Designobjekte genauer anhand von Kriterien untersuchen, • ein eigenes Designobjekt entwerfen und realisieren. 	
Kompetenzen		
Produktion Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten (P-Ü5), • beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung (R-Ü3), • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte (R-Ü6). 		
IF 1 (Bildgestaltung) Die SchülerInnen ... <ul style="list-style-type: none"> • erproben und gestalten plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste) (P6), • gestalten gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren (P3), • beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotential von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhaltsbezüge und neue Bedeutungszusammenhänge (P7), • gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen (P4). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • gestalten Bilder durch das Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip (P2). 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte (P3).
Rezeption Die Schüler*innen...		
<ul style="list-style-type: none"> • beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen (R-Ü2), • bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte. (R-Ü6). 		
IF 1 (Bildgestaltung) Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/ Assemblagen/ Montagen (R4), • analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen (R9). 	IF 2: Bildkonzepte Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip (R1), • erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen (R3). 	IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen Die Schüler*innen... <ul style="list-style-type: none"> • erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische Wirkweisen und Funktionen (R3), • bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten (R7).

Bezüge zu fachübergreifenden Curricula und Konzepten (z.B. Methoden-/Mediencurriculum)		
Methodencurriculum	Mediencurriculum	
Unterrichtsvorhaben (konkretes Beispiel) <ul style="list-style-type: none"> • Design eines Eierbechers, eines Stuhlmodells, einer Uhr 	Kontext: <ul style="list-style-type: none"> • Vertiefung bereits erworbener Kenntnisse aus dem Bereich der dreidimensionalen Gestaltung 	Voraussetzungen: <ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Materialien
	Vorhabenbezogene Konkretisierung: <ul style="list-style-type: none"> • Thematisierung des Designbegriffs, mögliche Funktionen von Design (ästhetisch, praktisch, symbolisch), • Entwurf eines eigenen Designobjektes in Form von einer oder mehrerer Skizzen, • gestalterische Umsetzung eines Designobjektes unter vorgegebener Thematik (je nach Objekt plastisch, Montage, Collage/malerisch, zeichnerisch ...), • Präsentation der Ergebnisse. 	
Theorie	<ul style="list-style-type: none"> • Betrachtung/Untersuchung ausgewählter Designobjekte, Filmbeiträge über „gutes“ Design, über den Designprozess, z.B. anhand von Stühlen 	
Grundlagen der Leistungsbewertung	<u>Produkt(e)</u> , z.B.: Gestalterische Umsetzung eines Designobjektes <u>Sonstige Mitarbeit:</u> z.B.: Mitarbeit in praktischen und theoretischen Phasen, termingerechte Abgabe von Produkten, Vorübungen, Mappenführung, Organisation des notwendigen Materials / Arbeitsplatzes, etc.	