

Inhaltsfeld-Schwerpunkt	Praxis-Kompetenzen	Reflexionskompetenzen	Techniken / Materialien (z.T. alternativ)	Mögliche Themen Gestaltungshinweise
Bildgestaltung: Farbe, Fläche	<ul style="list-style-type: none"> • P3: entwerfen Räumlichkeit illusionierende Bildlösungen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Größenabnahme), • P7: entwerfen aufgabenbezogen bildnerische Gestaltungen mit verschiedenen Materialien und zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar), • P9: unterscheiden Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung), 	<ul style="list-style-type: none"> • R2: erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellungen (Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme) hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche, • R8: bestimmen Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung), • R10: erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung, 	<p>Alternative Verfahren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malen mit Wasserfarbe oder Acrylfarbe, je nach Gegebenheiten auch mit Stiften - Auch als Trickfilm realisierbar oder als Gemeinschaftsarbeit (ähnlich dem Kinderspiele-Bild von Bruegel), Legetrick z.B. mit Stop-Motion-Studio <p>Verbindlich: <u>→ Malerei – Ausdruck der eigenen Position durch Farbqualität</u></p> <p><u>Skizzieren/Zeichnen von Menschen mit richtigen Proportionen und Bewegungen (altersangemessen)</u></p> <p><u>Bildkomposition und Umgebung unterstützt Aussage</u></p> <p><u>Eigene Position klären und ausdrücken</u></p>	<hr/> <p style="text-align: center;">UV7: Kinderspiel und Kinderarbeit</p> <hr/> <p>Darstellungen und Lebenswirklichkeit von Kindern und Familie aus anderen Zeiten oder Gesellschaften mit hier / heute vergleichen und eigene Position erarbeiten, daraus farbbezogene Bildgestaltung ableiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kinderspiele: Spielende Kinder früher und heute („Hülsenbeck`sche Kinder“ von Runge, „Spielendes Kind“ von Hegenwald, „Kinderspiele“ von Bruegel • Kinderarbeit von van Gogh, Otto Dix • „Streichholzhändler“ • Mögliche Zusammenarbeit mit Religion • Skizzieren, zeichnen von Menschen, räuml. Gestaltung VG-HG, Bewegung _> Bildkomposition (auch Trickfilm)
Bildkonzept: personale/soziokulturelle Bedingungen: soziokulturelle und biografische Einflüsse auf Gestaltungen	<ul style="list-style-type: none"> • P 3: gestalten Bilder im Rahmen einer konkreten, eingegrenzten Problemstellung zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen, auch im Abgleich mit historischen Motiven und Darstellungsformen. 	<ul style="list-style-type: none"> • R 2: bewerten analytisch gewonnene Erkenntnisse zu Bildern (Bildstrategien und personalen/soziokulturellen Bedingungen) im Hinblick auf eigene Bildfindungsprozesse 		
Gestaltungsfeld: Malerei Funktion: Narration	<ul style="list-style-type: none"> • P 1: entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte, • P 3: realisieren und beurteilen Bilder zur Veranschaulichung und Vermittlung des 	<ul style="list-style-type: none"> • R 1: erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen, • R 3: beurteilen Gestaltungen im Hinblick 		

	Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,	auf den Zusammenhang von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,		
<p>Übergeordnete Kompet: Prod 2.: entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von <u>Anschauung, Erfahrung und Imagination</u> bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung</p> <p>Rez. 1,4: beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung, begründen einfache Deutungsansätze zu Bildern bezogen auf angeleitete und selbstentwickelte Fragestellungen,</p>				
<p>Zeitumfang: 5 DS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fachmethoden/Medien: <u>Produktion:</u> Skizzieren, Malen <u>Rezeption:</u> <i>Vorikonografisch</i> Perzept = Beschreibung des Bildes in seiner Formensprache und seines Ausdrucks aus der bisherigen eigenen Erfahrung heraus, Bildumgangsmethoden wie Bildvergleich, <i>werkimmanent</i> Bildebenen bei zweidimensionalen Gestaltungen anhand räumlicher Ebenenmerkmale (Anordnung, Farbigkeit, Perspektive) Mündlich und schriftlich beschreiben, digitale oder malerische Bildbearbeitung oder –verfremdung, Veränderung der Formbezüge, malerisch Hauptfarben skizzieren; <i>ikonografisch:</i> Motive durch Recherche erklären: Allegorien, Symbolgehalt einzelner Bildmotive, Attribute zu Personen oder Personengruppen; Nutzung von Lexikas, kunstwissenschaftlichen Texten, Internet Bildsammlungen oder Portfolios anlegen 				