Inhaltsfeld-Schwerpunkt	• Praxis-Kompetenzen	• Reflexionskompetenzen	Techniken / Materialien (z.T. alternativ)	Mögliche Themen Gestaltungshinweise
Bildgestaltung: **Form (+ Farbe)** In ihrer Funktionalität	• 1-P3 gestalten gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren, • 1-P7 beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge, • 1-P10 realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen.	• 1-R4 untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/Assemblagen/Montagen, • 1-R9 analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen.	Alternative Verfahren: Zeichnen von Entwürfen mit Markern ODER Digital Nähen, Holzbearbeitung ODER Bauen Verbindlich: <u>→ zeichnerisches Entwerfen unter Berücksichtigung der Kriterien guten Designs und der Nachhaltigkeit</u> <u>→ handwerkliches Herstellen des Designgegenstands, materialgerechte Verarbeitung</u> <u>→ Präsentation der Entwürfe und Ergebnisse</u>	UV3: Design / Redesign Entwerfen (Skizzen) und fertigen von Designgegenständen unter Beachtung von erarbeiteten Grundsätzen guten Designs, adressatenbezogen und materialgerecht; SuS erarbeiten selbst die Aufgabenstellung • Kunst oder Kleidung? Ein Blick in die Modenschauen, Künstlerkleider betrachten und entwerfen / fertigen • „Mein Typ“ – tragbare Kleiderkollektion entwerfen unter Berücksichtigung des Geschlechts, Alters, Lebensgefühls...Schwerpunkt Form und Material; Modenschau • Modezeichnen • Produktdesign • Schmuckdesign • Design und Fertigung eines eigenen Gesellschaftsspieles
Bildkonzept:: Bildstrategie	• 2-P5 planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen.	• 2-R5 bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit.		
Gestaltungsfeld: **Grafik** **Plastik** – **Fiktion/Vision:** Utopien bzw. Zukunftsvorstellungen (Upcycling) - **Expression:** Ausdruck innerer Vorstellung - **Dokumentation:** Wiedergabe von	• 3-P2 entwickeln mit plastischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte, • 3-P4 realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen • 3-P6 realisieren und beurteilen	• ,3-R2 erläutern plastische bzw. architektonische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, 3-R1 expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen, • 3-R4 bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen,		

äußerer Wirklichkeit (Entwurfszeichnung, Präsentation)	abbildhafte Gestaltungskonzepte mit sachbezogen wertneutralem Bezug zur äußeren Wirklichkeit,	• 3-R6 bewerten bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich dokumentierende Gestaltungsabsichten,		

Übergeordnete Kompet:

Produktion:

- PÜ2 entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhalts-Gefüge in komplexeren Problemzusammenhängen,
- PÜ3 gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- PÜ5 bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten.

Rezeption:

- RÜ1 beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,

Zeitumfang: 8 DS

- **Fachmethoden/Medien**: Produktion: Grafisches Gestalten, Bauen/Nähen o.ä., Zeichnen Rezeption: formale Analyse von Form, Farbe, funktion