

5. Klasse

- konkrete Inhalte (in Bezug auf Kunstwerke, Verfahren, Werkzeuge und individuelle Erfahrungen)
- fachbezogene Kompetenzbereiche (Teil C, Niveaustufe D, Gymnasium), siehe Anhang
- Fachübergreifende Kompetenzentwicklung (Teil B: Medien-, Sprachbildung und übergreifende Themen)

Konkrete Inhalte					B - Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		
	Kunstwerke	Verfahren	Werkzeuge/ Material	Individuelle Erfahrungen	Medienbil- dung	Sprachbildung	Übergreifende Themen
konkrete Inhalte	Prähistorische Zeit/ Frühe Hochkulturen zum Beispiel Höhlenmalerei	Malerische oder reliefartige Auseinandersetzung zum Beispiel Höhlenmalerei	Ton Gips Sand	Peergroup, Regeln und Werte, Übergang Kindheit und Jugend, Meinungen, Klischees, Mobilität und Kommunikation	Nutzung medialer Quellen zur Informationsgewinnung	Fachtexte verstehen und Inhalte wiedergeben	3.2. Bildung zur Akzeptanz von Vielfalt: (Auseinandersetzung mit sehr frühen künstl. Produkten/ Überwindung der Fremdheit, ggf. Erforschung anderer Kulturen z.B. Afrika)
	Ägypten/ Archäologie	Entwicklung von eigenen Schriftzeichen auf Basis von Vorbildern (z.B. Hieroglyphen)	Papier, Farbstifte, Bleistifte,			Reflexionen einer Ergebnisse formulieren	

Konkrete Inhalte					B - Fachübergreifende Kompetenzentwicklung		
Druck einfache Druckverfahren	Umsetzung einer grafischen Idee z.B. Tiere Überlappung und Durchdringung, Schichten	Moos-gummi Alltagsgegenstände, Fundstücke, verschiedene Papiere		Vergleich verschiedener Medienarten: Unterschiedliche Produktionsverfahren (z.B. einfaches Druckverfahren, Reproduktion)	Produktion: Beschreibung von Vorgängen (z.B. Druckverfahren) Bildbefragungen, Rückfragen zu eigenen Bildwerken und Verfahren	3.11. Nachhaltigkeit: (Wiederverwendbarkeit von Druckstöcken/ Nachhaltiger Umgang mit Arbeitsmitteln) 3.5. Gesundheitsförderung: (Ergonomische Körperhaltung bei handwerklicher Tätigkeit, allg. Arbeitshaltung)	
Grafik: z.B. Dürer, van Gogh	Gestaltung von Grafiken mit Strukturen, Mustern, Schraffuren	Verschiedene Zeichenmaterialien		Nutzung Medialer Quellen zur Informationsgewinnung Ggf. Referate und mediengestützte Beiträge	Reflexionen und eigenen Wertung bei Betrachtung und Beschreibung von Bildwerken aus der Kunstgeschichte Fachbegriffe (Kunstgeschichte, Stilbegriffe) z.B. Kreuzschraffur und Parallelschraffur, Merkmale Renaissance Fachtexte lesen, verstehen, wiedergeben, Vergleichen von Informationen	3.2. Bildung zur Akzeptanz (diversity): Auseinandersetzung mit Fremdheit (Interkultureller Austausch, Reisen, Neuerungen) z.B. Nashorn bei Dürer/ Porzellan 3.2. Bildung zur Akzeptanz (diversity): Kunst von Andersdenkenden und -führenden (z.B. van Gogh, Prinzhornsammlung)	

Erläuterung:

1. Zu dieser Tabelle gehört noch das Dokument „2016_5_6_Klasse_Schulinternes Curriculum_Anhang_Kompetenzen“ mit fachbezogenen Kompetenzbereichen (1-9), Büchern, Hinweis zu Lernkontrollen und verbindlichen Arbeitsblättern.
2. Mögliche Inhalte, Verfahren, Nutzung von Werkzeugen und kunstgeschichtliche Verweise und Inhalte sind Empfehlungen des Fachbereichs Kunst. Anmerkungen zur Medienbildung, Sprachbildung und in den Fachübergreifenden Aspekten werden im Unterricht stets bedacht; mögliche Schwerpunkte werden hier aufgeführt.

6. Klasse

- konkrete Inhalte (in Bezug auf Kunstwerke, Verfahren, Werkzeuge und individuelle Erfahrungen)
- fachbezogene Kompetenzbereiche (Teil C, Niveaustufe D, Gymnasium), siehe Anhang
- fachübergreifende Kompetenzentwicklung (Teil B: Medien-, Sprachbildung und übergreifende Themen)

Konkrete Inhalte					B - fachübergreifende Kompetenzentwicklung		
	Kunstwerke	Verfahren	Werkzeuge Material	Individuelle Erfahrungen	Medienbildung	Sprachbildung	Übergreifende Themen
konkrete Inhalte Klasse 6	Antike Skulpturen und Alltagsgegenstände	Plastische und zeichnerische Auseinandersetzung mit Alltagsgegenständen z.B. Vasenmalerei oder Vasen, Tier/Figur	Ggf. Brennofen Ton, Draht, Pappe	Meinungen, Klischees Peergroup Regeln und Werte Mobilität und Kommunikation	Nutzung Medialer Quellen zur Informationsgewinnung Entwicklung von Regeln der verantwortungsbewussten Kommunikation mit Medien	Fachtexte verstehen und Inhalte wiedergeben Reflexionen einer Ergebnisse formulieren Beschreibung des Brennverfahrens (Glasur usw.)	3.3. Demokratiebildung (z.B. Historische Bezüge herstellen) 3.3. Demokratiebildung: (z.B. Idee vom Sozialem Wohnungsbau)

Konkrete Inhalte					B - fachübergreifende Kompetenzentwicklung		
	Architektonische Grundformen	Praktische Auseinandersetzung mit architektonischen Grundformen z.B. „Traumhaus“, Zimmer (Anwendung von Raumkonzepten: konkaver Raum bzw. Form aktive/ passive Raumausdehnung bzw. Bewegungen und Volumen, Richtung, Bewegung)	Körper bearbeiten Pappe, Schere, Lineal Bleistift, Kohle, Buntstifte, Feder, Tusche		Fachbegriffe kennen und sinnvoll anwenden (konkav, konvex) Nutzung von Fachbegriffen z.B. Clustern zur Ideenfindung (Mindmap)	Nachhaltiger Umgang mit Arbeitsmitteln (Papier, Pinsel, sonstiges Material)	
	Inszenierung Performance	Entwicklung einer Inszenierung zum Beispiel zum Thema „Freundschaft“ (Szenen entwickeln, Personen und Puppen in Szene setzen, Bühne und Kostüm entwickeln)	Masken, Tücher, Puppen, Kulissen, OHP, Scheinwerfer, Kamera		Nutzung Medialer Quellen zur Informationsgewinnung Nutzung von digitalen Kameras und Video Ggf. Bildbearbeitung	Auseinandersetzung mit Texten (z.B. Geschichten, Nacherzählungen) Mindmap zum Projekt Textproduktion, z.B. auch Storyboard, Kreative Textproduktion (z.B. Erzählung aus der Sicht eines Porträtierten)	3.7. Gender Mainstreaming: (Offenheit gegenüber verschiedenen sozialen, kulturellen Unterschieden bei Freundschaften (ggf. Rassismus und Homophobie) 3.3 Demokratiebildung (z.B. Gemeinsame Projektrealisation).
	Plastik zeitgenössischer Künstler: Zum Beispiel Calder, Picasso	Figürliche Umsetzung auch als Materialcollage z.B. zum Thema „Fantasiewesen“	Draht, Pappmaché, Schere, Zange, Kleister, Ton, Brennofen, Messer, Karton, Pappe, Buntpapier, Leder, Naturmaterialien		Nutzung Medialer Quellen zur Informationsgewinnung Ggf. Einflüsse von Medienangeboten auf Alltag und Persönlichkeitsentwicklung	Nutzung von Mindmap Steckbriefe zu Fantasiewesen Anfertigen von kl. Sachtexten (Vorgangsbeschreibungen für den Bau der Wesen /Pappmaschee)	3.11. Nachhaltigkeit: (Nachhaltiger Umgang mit Arbeitsmitteln, Papier, Baumaterial)

Erläuterung:

1. Zu dieser Tabelle gehört noch das Dokument „2016_5_6_Klasse_Schulinternes Curriculum_Anhang_Kompetenzen“ mit fachbezogenen Kompetenzbereichen (1-9), Büchern, Hinweis zu Lernkontrollen und verbindlichen Arbeitsblättern.
2. Mögliche Inhalte, Verfahren, Nutzung von Werkzeugen und kunstgeschichtliche Verweise und Inhalte sind Empfehlungen des Fachbereichs Kunst. Anmerkungen zur Medienbildung, Sprachbildung und in den Fachübergreifenden Aspekten werden im Unterricht stets bedacht; mögliche Schwerpunkte werden hier aufgeführt.