



## Übersicht über die Unterrichtsvorhaben

### Klasse 5

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	„Mein Mikrokosmos“ - sich selbst vorstellen	<i>Einfache digitale Fotografie, Grafische Mittel</i>	10-12h
2	Farbe: Zwischen Wissenschaft und Fantasie	<i>Farbzeichen - Grundbegriffe der Farblehre Malerei</i>	14-16h
3	„Fantastisches (be)greifen“ – Neuentdeckung im Bekannten: Wahrnehmen, Verfremden, Erfinden und Fantasien / Visionen plastische Gestalt geben“	<i>Montieren u. Bauen</i>	14-16h
4	„Blick in die Natur“ – Individuelle Wahrnehmung und Darstellung erlebter Naturräume oder Fantasielandschaften.	<i>Grafische Zeichen Grafische Mittel Punkt, Linie, Fläche Grafische Ordnungsgefüge</i>	12-14h
<b>Summe: ca. 60h</b>			

### Klasse 6

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	Druckwerkstatt: Auf den Spuren von Johannes Gutenberg Erprobung von Druckverfahren, experimentelle/aleatorische Druckverfahren – Texturen druckgrafisch erfassen und gestalterisch fiktional nutzen.	<i>Frottage / Tief-oder Hochdruck / Materialdruck/Verbindung von Druck u. Collage</i>	14-16h
2	„Erlebnisse aufzeichnen und Bilder sprechen lassen“ – Mit raumschaffenden Mitteln und durch Flächenorganisation narrative Zusammenhänge und fiktionale Vorstellungen veranschaulichen.	<i>Grafik und Raumillusion Einsatz von Linien (Kontur, Binnenstruktur, Bewegungslinie)</i>	14-16h
3	„Etwas kann auch etwas Anderes sein oder werden.“ – Alltagsgegenstände in ihrer spezifischen Gestalt wahrnehmen, ungewohnt kontextualisieren und Neuerfindungen gestalten.	<i>Plastisches Gestalten, Architektur: Fiktion/Vision</i>	14-16h



### Klasse 8

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	„Visuell gelenkt werden und lenken.“ – Beeinflussung durch Schrift und Bild in plakativen Botschaften des Alltags wahrnehmen und selbst gezielt einsetzen. ----- „In den Fokus rücken.“ – Wahrnehmung durch fotografische Gestaltungsmittel gezielt steuern und bestimmen.	<i>Digitale Fotografie, Grafische Mittel</i>	10-12h
2	„Etwas festhalten und weiterspinnen.“ – Dinge in ihrer Gestalt mittels verdichteter plastischer Strukturen dokumentieren und fiktional erweitern.	<i>Montieren und Bauen / Plastik</i>	14-16h
3	„Gefühlswelten kreieren.“ – Farbe und Form als Ausdrucksmittel inneren Erlebens und innerer Vorstellungen gestalterisch expressiv einsetzen.	<i>Malerei</i>	14-16h
4	„Auf der Fläche in den Raum blicken.“ – Durch Linear-Zeichnungen visionäre Wirklichkeiten konstruieren.	<i>Parallelprojektion, Zentral-, Ein-Punktperspektive</i>	12-14h
<b>Summe: ca. 60h</b>			

### Klasse 9

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	„Mit Bildern Geschichten erfinden.“ – Durch bildnerische Strategien in Bilderfolgen (Comic) vom narrativen Moment zur fiktionalen Bewegungssillusion gelangen.	<i>Grafische Zeichen Grafische Mittel Punkt, Linie, Fläche Grafische Ordnungsgefüge</i>	16-18h
2	„Visuelle Bewegungsabläufe.“ – Mit filmischen Mitteln das Phänomen der Geschwindigkeit expressiv gestalten.	<i>Film Grafische Mittel</i>	10-12h
3	„Mit (Aus-) Druck gestalten.“ – Möglichkeiten des Hochdrucks erkunden und zur gezielt expressiven Gestaltgebung von Texten einsetzen.	<i>Druckgrafik</i>	14-16h
4	„Erfinden, konstruieren, bauen.“ – Von der dokumentierend-konzeptuellen Linear-Zeichnung zum visionären Raum-Modell vordringen.	<i>Grafik Plastik</i>	14-16h
<b>Summe: ca. 60h</b>			



**Klasse 10.1/10.2 (epochal)**

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	„Mit Bildern auf Bilder reagieren.“ – Vorhandene Bildwelten verstehen, zitieren und neukontextualisieren zur Beeinflussung von Sichtweisen und Haltungen.	<i>Malerei Grafische Mittel Fotografie Collage</i>	14-16h
2	„Agieren und Reagieren.“ – Die künstlerische Aktion als Strategie zur Bewusstmachung vorhandener Verhaltensmuster und die filmische Dokumentation als Strategie zur Reflexion flüchtiger Prozesse nutzen.	<i>Performance Film</i>	14-16h
<b>Summe: ca. 30h</b>			

**Einführungsphase**

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	„Was ist Kunst?“ – Kunstformen und -techniken	<i>Portraits in verschiedenen Medien</i>	12h
2	„Farbe“ – Das Bild der Wirklichkeit in der Malerei	<i>Malerei</i>	18h
3	Expressive Gestaltungsmöglichkeiten durch Material, Farbe und Form	<i>Malerei und plastisches Gestalten</i>	36h
4	Von der freien grafischen Gestaltung zum Gegenstand	<i>Experimentelles vs. naturalistisches Zeichnen Plastisches Gestalten</i>	24h
<b>Summe: ca. 90h</b>			



### Qualifikationsphase

Nr.	Thema	Technik	Zeitbedarf
1	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten im <b>malerischen Werk</b> von <b>Pieter Bruegel d.Ä</b>	<i>Zeichnerische und malerische Auseinandersetzung mit dem eigenen Selbst</i>	30h
2	Künstlerische Verfahren und Strategien der Bildentstehung in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten – in kombinatorischen Verfahren bei <b>John Heartfield (Q1.1- Q1.2)</b> , in zwei- und dreidimensionalen kombinatorischen Verfahren bei <b>William Kentridge (Q1.2)</b>	<i>Aleatorische) Kombinatorische Verfahren (z.B. Collage, Grattage, Frottage, Décalcomanie, Montage, Stop-Motion, Zeichnung)</i>	Je 30h
3	Künstlerisch gestaltete Phänomene als Konstruktion von Wirklichkeit in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten – in den fotografischen Werken von <b>Thomas Struth</b>	<i>Fotografie Montage</i>	30h
4	Künstlerische Verfahren und Strategien der Bildentstehung in individuellen und gesellschaftlichen Kontexten – mittels Transformation von Körper und Raum im grafischen und plastischen Werk von <b>Rebecca Horn</b>	<i>Gestaltung von Performance, Installationen, Objekten, Erfahrungsräumen</i>	30h
<b>Summe: ca. 150h</b>			