

Bildende Kunst

Schulinternes Fachcurriculum

– Entwurf Stand 25.04.24 nach dem pädagogischen Ganztag –

Unter- und Mittelstufe:

Jahrgang 5

Jahrgang 6

Jahrgang 7

Jahrgang 8

Jahrgang 9

Jahrgang 10

Verpflichtende Elemente aus dem Bildungsplan sind in PINK hervorgehoben und beziehen sich auf die Vorgabe, im SIC Folgendes festzulegen:

- Kombination von insgs. 3 Gestaltungsdimensionen und 3 Bezugsfeldern
- es muss in Kontexten (Verbindung von Praxis und Theorie) unterrichtet werden, wobei diese selbst erstellt oder aus dem BP gewählt werden können
- Bis zum Ende der 10. Klasse haben alle SuS einen Überblick über das kunstgeschichtliche Orientierungswissen
- möglichst viele Strategien
- mind. einen Ausstellungsbesuch pro Jahrgangsstufe
- Besonderheiten für Jg. 10 (praktische + theoretisch-schriftliche Analyse, freies künstlerisches Projekt)

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 5

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
FREIE KUNST FLÄCHE Grafik: Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Entdecken grafischer Spuren und Strukturen - Experimentieren der Zeichnung mit unterschiedlichen Materialien (z.B. Kohle, Kreide, Rötel,...) - grafische Gestaltungsmittel: Linie, Struktur, Hell-Dunkel - Parallelperspektive <p>KONTEXT: Höhlenzeichnung, Tierdarstellungen von früher bis heute, Schriftzeichen (-> Steinzeit), Höhlenmalerei von Lascaux, Warum ist das Pferd blau? (Franz Marc)</p>	<p>Gestalten Techniken, Gestaltungsmittel und Strategien kennen, damit experimentieren und zunehmend bewusst einsetzen</p> <p>Selbstständiges Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbständige Arbeitsweise, durchhalten, auch bei längeren Projekten, Rückschläge aushalten, Prozess organisieren • eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung)
FREIE KUNST FLÄCHE Druckgrafik	<ul style="list-style-type: none"> - Monotypie - Materialdruck / Experimentieren mit unterschiedlichen Materialien <p>(Themen: Fantasiestier, unheimliche Wesen, schaurige Welten etc.)</p>	<p>Sehen Verlangsamtes Schauen, genau hinsehen, fremder Blick, das Ungewöhnliche sehen (Zeichnen, Werkbetrachtung: eigene & fremde Arbeiten, Verfremden, umgestalten, abstrahieren)</p> <p>Sprechen über ästhetische Fragen reden, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden</p> <ul style="list-style-type: none"> - Auswertungsgespräche - Werkbetrachtung
ALLTAGSKULTUR FLÄCHE Farbe: Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Farbgestaltung: Farbkontraste - Erleben von Farbwirkungen - Farbmaterial - Farbauftrag: differenzierte Farbwirkungen durch gezieltes Mischen <p>(Themen: z.B. Bildgegenstand in Primärfarbe, Hintergrund in Komplementärfarbe, Farbforscherbuch)</p>	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • anderen Feedback geben und angemessen annehmen • eigene Arbeitsprozesse und Ergebnisse realistisch einschätzen <p>Präsentieren Kennenlernen unterschiedlicher Präsentationsformen (Portfolio, Ausstellung, im Kurs) und Auswirkung auf Produkt</p>
ALLTAGSKULTUR RAUM Plastik, Skulptur, Objekt	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften plastisch formbaren Materials - Erproben spezifischer Bearbeitungstechniken - Erfahren und Gestalten der All-Ansichtigkeit von Plastiken <p>Konstruieren (?) mit Ton: Urtier, Schale, Tierfiguren/Monster</p>	<p>Teamarbeit</p>
ARCHITEKTUR RAUM Plastik, Skulptur, Objekt	<ul style="list-style-type: none"> - Körper bauen aus Papier (z.B. geometrische Netze abwickeln, bis zur Klasseninstallation) - freie Arbeiten („Haus der drei Geschwister“, „Abenteuerspielplatz“, ...) 	
KMK - Kompetenz?	<p>Kompetenz Suchen und Filtern: mit digitalen Geräten als Möglichkeit, als Vorstellung und Darstellungshilfe in egal welchem Kontext, Unterstützung als handwerkliche Hilfe, individualisierte Unterstützung, mit digitalen und analogen Werkzeugen ?</p>	

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 6

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
FREIE KUNST FLÄCHE Grafik: Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - Entdecken grafischer Spuren und Strukturen - Varianten der Zeichnung mit unterschiedlichen Materialien - grafische Gestaltungsmittel - Erzeugung von Bildräumlichkeit durch Verdeckung, Überschneidung und Verkleinerung (Parallelperspektive in Kl.5 wg. Mathe) - Federzeichnung 	<p>Gestalten Techniken, Gestaltungsmittel und Strategien kennen, damit experimentieren und zunehmend bewusst einsetzen</p> <p>Selbstständiges Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbständige Arbeitsweise, durchhalten, auch bei längeren Projekten, Rückschläge aushalten, Prozess organisieren • eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung)
ALLTAGSKULTUR FLÄCHE Druckgrafik	<ul style="list-style-type: none"> - Hochdruck: Linolschnitt <p>(Themen: Namensstempel, Exlibris etc.)</p>	<p>Sehen Verlangsamtes Schauen, genau hinsehen, fremder Blick, das Ungewöhnliche sehen (Zeichnen, Werkbetrachtung: eigene & fremde Arbeiten, Verfremden, umgestalten, abstrahieren)</p>
FREIE KUNST FLÄCHE Farbe: Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Grundlagen der Farbgestaltung: Farbkontraste - Erleben von Farbwirkungen - Farbmateriale - Farbauftrag: differenzierte Farbwirkungen durch gezieltes Mischen, lasierendes Malen (Themen: Luftballons,...) - Erprobung und Experiment, Absicht und Zufall 	<p>Sprechen über ästhetische Fragen reden, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden</p> <p>?</p> <p>Auswertungsgespräche, Werkbetrachtung</p>
FREIE KUNST RAUM Plastik, Skulptur, Objekt	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften plastisch formbaren Materials - Erproben spezifischer Bearbeitungstechniken - Erfahren und Gestalten der Allansichtigkeit von Plastiken: Figur aus Pappmaché konstruieren 	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • anderen Feedback geben und angemessen annehmen • eigene Arbeitsprozesse und Ergebnisse realistisch einschätzen
ALLTAGSKULTUR RAUM Malerei	Bemalung: Figur aus Pappmaché	<p>Präsentieren Kennen lernen unterschiedlicher Präsentationsformen (Portfolio, Ausstellung, im Kurs) und Auswirkung auf Produkt</p>
ALLTAGSKULTUR ZEIT Animation	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Medienarbeit/Animation - gezielte Wahl Animationsstils (z.B. Legetrick, Knetanimation, Lego) - Präsentation von Animationen - Erzeugen des bewegten Bildes im Film: Animation, Trickfilm 	<p>Teamarbeit</p>
FREIE KUNST FLÄCHE Farbe: Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Schulung der Wahrnehmung - Formulieren und Ordnen von Eindrücken, inhaltliche Beschreibung von Bildern - Erkennen und Beschreiben bildnerischer Mittel - Anwenden grundlegender Fachbegriffe 	
Austellungsbesuch	Kunsthalle Hamburg	

> Ästhetisches Projekt (nicht Kunstpioniere, aber als didaktisches Prinzip) mit Museumsbesuch verbinden, Fächerübergriff mit Klassenleitung suchen?

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 7 – Wahlpflichtunterricht

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
FREIE KUNST ZEIT Grafik: Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - abbildungbezogenes Zeichnen, zeichnerisches Erfassen von Gegenständen - Freies und gezieltes Experimentieren mit grafischen Werkzeugen <p>KONTEXT: Darstellung von Bewegung bei menschlichen Figuren (Früher bis heute) oder Metamorphose ?</p> <p>Themen: z.B. Sachzeichnen, Darstellung der menschlichen Figur, Proportionsstudien Mensch, Aufbau eines Porträts, Isometrie, surrealistische Bilderfindungen, Metamorphose</p>	<p>Gestalten Techniken, Gestaltungsmittel und Strategien kennen, damit experimentieren und zunehmend bewusst einsetzen</p> <p>Selbstständiges Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbständige Arbeitsweise, durchhalten, auch bei längeren Projekten, Rückschläge aushalten, Prozess organisieren • eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung) <p>Sehen Verlangsamtes Schauen, genau hinsehen, fremder Blick, das Ungewöhnliche sehen (Zeichnen, Werkbetrachtung: eigene & fremde Arbeiten, Verfremden, umgestalten, abstrahieren)</p>
FREIE KUNST FLÄCHE Farbe: Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Farbmateriale - Farbauftrag: differenzierte Farbwirkungen durch gezieltes Mischen - Erprobung und Experiment, Absicht und Zufall <p>Themen: Farbstimmungen, z.B. Abendstimmung, nachts beim Schein einer Laterne, etc.)</p>	<p>Sprechen über ästhetische Fragen reden, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden Auswertungsgespräche, Werkbetrachtung</p>
ARCHITEKTUR RAUM Modellbau	<ul style="list-style-type: none"> - Eigenschaften plastisch formbaren Materials - Erproben spezifischer Bearbeitungstechniken - Erfahren und Gestalten der Allansichtigkeit von Plastiken <p>Themen: Modellbau, z.B. Turm, Leben im Wasser oder in der Luft</p>	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • anderen Feedback geben und angemessen annehmen • eigene Arbeitsprozesse und Ergebnisse realistisch einschätzen <p>Präsentieren Kennen lernen unterschiedlicher Präsentationsformen (Portfolio, Ausstellung, im Kurs) und Auswirkung auf Produkt</p>
	<ul style="list-style-type: none"> - Themen Identität einbauen?! 	<p>Teamarbeit</p>

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 8 – im Klassenverband (ab 2028/2029 im Wahlpflichtbereich)

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
FREIE KUNST FLÄCHE Grafik: Zeichnen	<ul style="list-style-type: none"> - abbildbezogenes Zeichnen, zeichnerisches Erfassen von Gegenständen (Forschen und Experimentieren) - Erzielen von plastischen Wirkungen durch Schraffur und Schattierungen - Beibehalten der Maßstäblichkeit von Gegenständen beim Zeichnen - Proportionsstudien der menschlichen Figur / Aufbau eines Porträts <p>Themen: Selbstporträt, Figurenkonstellation Begegnungen, Bildgeschichte, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zentralperspektive - Erzielen von plastischen Wirkungen durch Schraffur und Schattierung (Inszenieren und Konstruieren) <p>KONTEXT: ?</p>	<p>Gestalten Techniken, Gestaltungsmittel und Strategien kennen, damit experimentieren und zunehmend bewusst einsetzen</p> <p>Selbstständiges Arbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> • selbständige Arbeitsweise, durchhalten, auch bei längeren Projekten, Rückschläge aushalten, Prozess organisieren • eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung)
FREIE KUNST FLÄCHE Farbe: Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Farbmateriale - Farbauftrag: differenzierte Farbwirkungen durch gezieltes Mischen, Malweisen des Impressionismus, Expressionismus - Erprobung und Experiment, Absicht und Zufall - Farbperspektive (Mit BILD-KI erzeugen ?) <p>In Zusammenhang mit Produktdesign, Grafik, Bildbearbeitungsprogramm:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erleben von Farbwirkungen - siehe Physik, Thema Farbe, Licht 	<p>Sehen Verlangsamtes Schauen, genau hinsehen, fremder Blick, das Ungewöhnliche sehen (Zeichnen, Werkbetrachtung: eigene & fremde Arbeiten, Verfremden, umgestalten, abstrahieren)</p> <p>Sprechen über ästhetische Fragen reden, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden [?] Auswertungsgespräche, Werkbetrachtung</p>
ALLTAGSKULTUR RAUM Plastik, Skulptur, Objekt, Raumgestaltung, Installation	<p>Produktdesign (Dokumentieren, Forschen, Experimentieren)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aspekte des Produktdesigns - Plastische Gestaltung von Gebrauchsobjekten - Kenntnis und Verarbeitung unterschiedlicher Stoffe und Materialien - Untersuchung der Funktionalität von Gegenständen - Leitbilder, Zielgruppen, Werturteile <p>KONTEXT: vom Kunsthandwerk zum Design Vorgeschichte Manufakturen, Industrielle Revolution, Jugendstil, Bauhaus, Postmoderne, Heute: Nachhaltiges Design</p>	<p>Feedback</p> <ul style="list-style-type: none"> • anderen Feedback geben und angemessen annehmen • eigene Arbeitsprozesse und Ergebnisse realistisch einschätzen <p>Präsentieren Kennen lernen unterschiedlicher Präsentationsformen (Portfolio, Ausstellung, im Kurs) und Auswirkung auf Produkt</p>
ALLTAGSKULTUR ZEIT Bildbearbeitung, Fotografie, Film	<p>Bildbearbeitung mit Gimp o.ä. Programm oder Film</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erfahren, auf welche Weise Bilder durch Verfahren der Bearbeitung verändert werden können - Einblicke in Manipulationsmöglichkeiten an Bildern gewinnen <p>Themen: Werbeanzeige in Verbindung mit Produktdesign, Gestaltung eines Covers, etc.), Werbefilm</p>	<p>Teamarbeit</p>

AUSSTELLUNGSBESUCH 8 ins Museum für Kunst und Gewerbe?

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 9 - Wahlpflichtkurs

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
FREIE KUNST FLÄCHE Grafik: Zeichnen	<p>experimentelles Zeichen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - freier und experimenteller Umgang mit unterschiedlichen grafischen Mitteln und Verfahren <p>abbildbezogenes Zeichnen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zeichenhilfen wie Zeichentechniken, Schemata (Porträt, menschliche Proportionen) - Erzielen von plastischen Wirkungen durch Schraffur und Schattierungen <p>KONTEXT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rezeption von Werkbeispielen im Zusammenhang zur Gestaltungsaufgabe (z.B. <i>Porträt zwischen Abbild und Ausdruck</i>, <i>Naturalismus und Abstraktion</i>, <i>Kubismus</i>, <i>Expressionismus</i> u.ä.) 	<p>Gestalten – Produktion, Konzeption, Kollaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techniken, Verfahren, Strategien & Gestaltungsmittel kennen, damit experimentieren, zunehmend bewusst einsetzen und reflektieren - Prozess und Produkt reflektieren - Gestaltungsprozess kollaborativ gestalten - eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung) - den eigenen Prozess dokumentieren und reflektieren - selbständige Arbeitsweise, auch bei längeren Projekten durchhalten, Rückschlüsse aushalten, Prozess organisieren
ALLTAGSKULTUR FLÄCHE Druckgrafik	<ul style="list-style-type: none"> - Experimente zwischen Zufall und Planung (Assoziieren, Experimentieren) - Erstellung eines Produkts aus dem Bereich Kommunikationsdesign (Plakat, Logo, Corporate ID o.ä.) 	
ARCHITEKTUR RAUM Modellbau	<ul style="list-style-type: none"> - Modellbau (konstruieren, dekonstruieren) im Team (interagieren, kollaborieren) - Anwendung von Darstellungsmethoden in Freihandskizzen im Entwurfsprozess (z.B. Grundrisse, Zwei-Fluchtpunktperspektive) - Dokumentation des eigenen Prozesses - Umgang mit Ressourcen, Materialien <p>KONTEXT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Untersuchung von Architektur im Zusammenhang zur Gestaltungsaufgabe z.B. Architektur, die „mobil“ sein muss, „Brücken“ o.ä. 	<p>Sprechen</p> <ul style="list-style-type: none"> - über ästhetische Fragen, über unterschiedliche Wahrnehmungen, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden - anderen Feedback geben und angemessen annehmen (→ Reflexionsgespräche zu praktischen Arbeiten, Werkbetrachtung)
ARCHITEKTUR ZEIT + RAUM Urban Art, Aktion	<ul style="list-style-type: none"> - Auseinandersetzung mit (öffentlichen) Raum und Ort als Ausgangspunkt für eigenes Projekt - Erforschung, inwieweit eigene künstlerische Gestaltung und Ort aufeinander einwirken, sich gegenseitig verändern - Partizipative Ansätze für eigene urbane Gestaltung (z.B. Guerilla Gardening, Urban Knitting) - Bewusster Perspektivwechsel, Reflexion der Doppelrolle in der Produktion und Rezeption - Nach Möglichkeit Berücksichtigung von Prozesshaftigkeit und Ereignis als Gestaltungsmittel, Einbeziehen von Mitwirkenden, experimentieren mit performativen Darstellungsformen - Arbeiten im Team: interagieren, kollaborieren 	<p>Präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - eigene Arbeiten angemessen präsentieren - Kennen unterschiedlicher Präsentationsformate (Portfolio, Ausstellung im Kurs und schulöffentlich) und deren Auswirkung auf das Produkt
[optional, je nach Zeit] FREIE KUNST FLÄCHE Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Malerei zwischen Abstraktion und Gegenständlichkeit - experimenteller Umgang mit flüssiger Farbe und Farbauftrag - plastische und räumliche Wirkung von Farbe - Anwendung in eigener Bildidee 	

Schulinternes Fachcurriculum Bildende Kunst

Klassenstufe 10 - Wahlpflichtkurs

BEZUGSFELD DIMENSION Arbeitsbereich	Inhalte & Kontexte Vorschläge und Anregungen	Kompetenzen & Strategien (werden spiralcurriculumsartig in jedem Jg. wiederholt)
ALLTAGSKULTUR FLÄCHE Medien, digitale Bildbearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> - Gestaltungsaufgabe im Zusammenhang zum KONTEXT, z.B. Veränderung von Bedeutungszusammenhängen und Konnotationen. - Erkennen und nutzen von Strategien wie Transformieren, Mediatisieren, Trivialisieren, Idealisieren etc. - Gestalten mit (analoger und) digitaler Bildbearbeitung (z.B. Memes, Ad-busts, ...) - Urheberrecht, Persönlichkeitsrechte, CC-Lizenzen, geistiges Eigentum <p>KONTEXT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Untersuchung von <i>Bildmaterial aus der Geschichte, Politik oder der Werbung</i>*, Prüfung der Glaubwürdigkeit von (digitalen) Bildern, Erkennen manipulativen Bildgehalts, auch <p>*Bezug zum Mediencurriculum</p>	<p>Gestalten – Produktion, Konzeption, Kollaboration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Techniken, Verfahren, Strategien & Gestaltungsmittel kennen, damit experimentieren, zunehmend bewusst einsetzen und reflektieren - Prozess und Produkt reflektieren - Gestaltungsprozess kollaborativ gestalten - eigene Problemstellungen finden (individuelle Schwerpunktsetzung) - den eigenen Prozess dokumentieren und reflektieren - selbständige Arbeitsweise, auch bei längeren Projekten durchhalten, Rückschlüsse aushalten, Prozess organisieren
FREIE KUNST RAUM Plastik & Skulptur	<ul style="list-style-type: none"> - freier und experimenteller Umgang mit plastischen Materialien - Kennenlernen unterschiedlicher plastischer / bildhauerischer Techniken und Verfahren - zunehmend bewusste Nutzung plastischer Gestaltungsmittel im Zusammenhang zur Wirkung (Körper-Raum-Bezüge, Materialwirkung, Oberfläche etc.) <p>KONTEXT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Untersuchung von Werkbeispielen im Zusammenhang zur Gestaltungsaufgabe (z.B. <i>Die bewegte Figur, Antike, Neuzeit, Moderne</i>), nach Möglichkeit Originalbegegnung (z.B. Kunsthalle) 	<p>Sprechen</p> <ul style="list-style-type: none"> - über ästhetische Fragen, über unterschiedliche Wahrnehmungen, über eigene gestalterische Entscheidungen sprechen, eigene Vorgehensweisen begründen, Fachbegriffe anwenden - anderen Feedback geben und angemessen annehmen (→ Reflexionsgespräche zu praktischen Arbeiten, Werkbetrachtung)
ALLTAGSKULTUR ZEIT Film	<ul style="list-style-type: none"> - Erprobung fotografischer und filmischer Gestaltungsmittel, auch zunehmend abstrahierend (u.a. Tiefenschärfe, Einstellungsgröße, Kameraperspektive) - Storyboard (Darstellung der filmischen Idee und Gestaltungsmittel wie auch Figur-Grund-Verhältnis, menschliche Proportionen) - Nutzung verschiedener Montageverfahren, ggf. auch filmischer Kompilationsverfahren (found footage o.ä.), dekonstruieren, konstruieren - Arbeiten im Team: interagieren, kollaborieren <p>KONTEXT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahrnehmung und Untersuchung von Sehgewohnheiten und Filmmaterial im Zusammenhang zur Gestaltungsaufgabe (z.B. <i>Erzeugung von Spannung</i>) <p>Bezug zum Mediencurriculum: <i>Erzeugen des bewegten Bildes im Film / Trickfilm</i></p>	<p>Präsentieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - eigene Arbeiten angemessen präsentieren - Kennen unterschiedlicher Präsentationsformate (Portfolio, Ausstellung im Kurs und schulöffentlich) und deren Auswirkung auf das Produkt
FREIES KÜNSTLERISCHES PROJEKT	<p>Freies Projekt (in Anlehnung an das didaktische Prinzip der Ästhetischen Forschung: Experimentieren, Forschen, Dokumentieren)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausstellungsbesuch (KONTEXT, gemeinsames Thema) - kreative Methoden zur Annäherung an Werke (Assoziieren) - Entwicklung eigener Problemstellung - praktische und theoretisch-schriftliche Werkanalyse - Visualisierung der eigenen Ideen - Selbstständige Wahl angemessener Gestaltungsmittel - Prozessdokumentation - Reflexion der eigenen Arbeit - (schul)öffentliche Ausstellung (Kuration und Präsentation von Arbeitsprozessen und Produkten) 	

>>> WERKBETRACHTUNG und Bildanalyse verpflichtend in 10:

> Es erfolgt eine Vorbereitung auf die Werkanalyse in der Studienstufe (Aneignung erster Formen praktischer und theoretisch-schriftlicher Analysen von Artefakten).