

Leitziel der E-Phase	▸ Wiederholen, Festigen, Vertiefen und Erweitern inhaltlicher und methodischer Kompetenzen der Mittelstufe ▸ Vergleichbarer Kenntnisstand am Ende der Einführungsphase ▸ Angleichen und Sicherung der Grundkenntnisse im Zeichnen, graphische und zwischengraphische Techniken ▸ Entwicklung einer zunehmenden Selbständigkeit bei der problemorientierten Entwicklung und Umsetzung eigener Vorstellungen ▸ Entwicklung eines kunsthistorischen Basiswissens (Kunstepochen, -stile und -gattungen) ▸ Einüben der Bildanalyse ▸ Kennenlernen kursähnlichen Unterrichts und des Prinzips der Werkstattarbeit in geeigneten Phasen ▸ Auseinandersetzen mit spezifischen Fragestellungen und Herangehensweisen der drei Sachbereiche Bildende Kunst, Gestaltete Umwelt und Medien auseinander ▸ Kennenlernen der Arbeitsweise der Oberstufe (Obligatorik, Qualifikationsphase, fachspezifische Sequentialität) ▸ Kennenlernen der drei Klausurarten (theoretisch, kombiniert mit praktischem oder theoretischem Schwerpunkt) im Fach Kunst			
Struktur	Schülerinnen und Schüler können Kunst die gesamte E-Phase, nur im ersten Halbjahr oder nur im zweiten Halbjahr zweistündig belegen.			
Grundlagen	inhaltsbezogene Kompetenzen (iK) <i>Produktion:</i> gestalten planvoll Bilder; malerische Mischtechniken, experimentelles Erproben von Farbe, gezielter Einsatz von Farbmischungen, -kontrasten und -qualitäten; erstellen Scribbles, Skizzenfolgen und farbige Entwürfe, entwerfen perspektivische Konstruktionen; gezielter Einsatz von Kompositionsprinzipien, analytische Kompositionsskizzen <i>Rezeption:</i> benennen und analysieren Malweisen, Farbkonzepte und -funktionen, bewerten von eigenen und fremden Entwurfszeichnungen, analysieren, interpretieren und bewerten Raumdarstellungen und grafische Werke; analysieren und vergleichen Bildkompositionen, reflektieren die Anwendung von Bildsprache im Hinblick auf die beabsichtigte Wirkung; präsentieren Ergebnisse inhaltlich und methodisch reflektiert prozessbezogene Kompetenzen (pK) <i>Produktion:</i> experimentieren und suchen spielerisch nach Lösungsansätzen; gestalten planvoll, verwenden reflektiert und zielbezogen Bildsprache, arbeiten prozessbewusst und finden individuelle Strategien zur Lösung; entwickeln vielfältige Bildideen und Studienreihen, variieren und optimieren die Gestaltung, erproben gestalterische Techniken und setzen diese zielbezogen ein, präsentieren Ergebnisse und reflektieren den künstlerischen Schaffensprozess; vergleichen und reflektieren eigene und fremde Bilder; planen schulinterne oder öffentliche Ausstellungen <i>Rezeption:</i> erschließen Bilder in einer angemessenen Fachsprache unter Berücksichtigung adäquater Methoden sowie vor dem Hintergrund kunsthistorischen Basiswissens (analysieren strukturiert die inhaltlichen und formalen Mittel der Bildsprache, interpretieren und vergleichen unter werkimmanenten und werktranszendenten Aspekten, bewerten Bilder und beziehen begründet Stellung); erproben ein sachgerechtes und zielorientiertes Vorgehen, planen und strukturieren sinnvoll aufbauende Teilschritte, lernen exemplarisch Verfahren der Bildanalyse kennen (Anlehnung an geeignete Wissenschaftsmethoden) und nutzen diese, setzen veranschaulichend praktisch-rezeptive Verfahren um, präsentieren und reflektieren Arbeitsergebnisse, drücken sich fachsprachlich angemessen aus; artikulieren und kommunizieren individuelle Lösungswege			
Inhaltsbereiche	Bild des Menschen (11.1)	Bild des Raumes (11.1)	Bild der Zeit (11.2)	Bild der Dinge (11.2)
Kerninhalte	Menschen in Beziehungen	Visionen von Architektur	Kunstwerk als zeitlicher Prozess	Kommunikationsdesign

Unterricht <i>Produktion</i>	Grafik/Plastisches Gestalten ▸ stellen Menschen in Beziehungen dar ▸ setzen sich zeichnerisch in Paarbeziehungen mit ihrer Person und ihrem Umfeld auseinander ▸ fertigen Studien zur Gestalt des Menschen an (Skizzen und Bozzetti) ▸ erfassen menschliche Proportionen (sichere Figur- und Formfassung in verschiedenen Haltungen und Ausdrücken, Mimik und Gestik; Pathosformeln; Figur-Grund-Trennung) Grafik/Malerei/Plastisches Gestalten ▸ entwickeln eigene Gestaltungsvorgaben ▸ finden Menschenbilder zu einer Fragestellung ▸ gestalten funktions- und themenbezogen Porträts und Paarbeziehungen	Grafik/Plastisches Gestalten ▸ entwickeln und präsentieren auftragsbezogen ein visionäres Bauwerk von der Idee bis zum Modell ▸ setzen den architektonischen Darstellungsapparat zur Abbildung von Flächen, Körpern und Räumen ein ▸ entwerfen Innen- und Außenräume unter Einsatz raumillusionistischer Mittel ▸ entwickeln zielbezogen Wohnkonzepte ▸ erstellen Scribbles, Skizzenfolgen und farbige Entwürfe zur Entwicklung und Visualisierung von Konzepten ▸ entwerfen perspektivische Konstruktionen und nutzen raumbildende Mittel	Grafik/Foto/Film ▸ entwerfen und realisieren eine Bilderserie oder ein Bild zum Thema Zeit ▸ gestalten zeitliche Abläufe im Einzelbild ▸ planen, skizzieren und entwerfen in Skizzenfolgen aufeinander bezogene Bilder in Form eines Storyboards oder einer Bildergeschichte ▸ nutzen künstlerische und filmische Montageformen zur Realisierung eines zeitbezogenen Bildes ▸ setzen fotografische oder filmische Mittel ein und erstellen eine Bildsequenz	Grafik/Plastisches Gestalten/Objekt ▸ entwerfen und realisieren eine Bildidee durch wirkungsbezogene Auswahl der gestalterischen Mittel ▸ stellen Dinge in ihren Proportionen, ihrer Materialität und Plastizität in unterschiedlichen Techniken und Materialien (Keramik, Gips, Holz, Kunststoff, Draht, Metall, Materialkombinationen usw.) dar ▸ entwickeln eigenständige kompositorische Bildlösungen ▸ wenden plastische Techniken an ▸ fertigen Skizzen, Vorstudien und Bozzetti zu Skulpturen, Plastiken und Objekten an ▸ skizzieren bildsprachliche Besonderheiten von Plastiken, Skulpturen und Objekten ▸ erfinden und gestalten zielgruppenorientierte Lösungen für Gebrauchsgegenstände und Produkte des Kommunikationsdesigns ▸ entwerfen Designobjekte durch Risse, Skizzenfolgen und/oder Massenmodelle ▸ präsentieren ihre Skizzen, Reinzeichnungen, Fotos und Modelle
--	---	---	---	---

Unterricht <i>Rezeption</i>	Malerei/Plastik/Komposition ▸ untersuchen Bilder des Menschen im Hinblick auf ihre Funktionen ▸ befragen künstlerische Positionen hinsichtlich des jeweiligen Blicks auf den Menschen ▸ kennen verschiedene Ausprägungen von Porträt und Selbstporträt ▸ deuten Bilder als Ausdruck zwischenmenschlicher Beziehungen ▸ vergleichen die Wirkung von Menschendarstellungen in unterschiedlichen Medien ▸ deuten Menschenbilder im gesellschaftlichen Kontext Malerei/Plastik/Komposition ▸ selbständige Analyse von Porträts unter den Leitaspekten Bildausschnitt, Ansicht (Haltung und Ausdruck), Komposition (Verhältnis von Figuren untereinander/Figur-Hintergrund) und Technik sinnvolle Verknüpfung von Teilanalysen zu umfassenden Deutungen Einbeziehung von kunst- und kulturgeschichtlichen Hintergründen	Grafik/Plastisches Gestalten/Objekt/Installation ▸ reflektieren Erfahrungen mit Raum und dessen Wirkung ▸ analysieren und vergleichen Bilder zum Thema Innenraum und Außenwelt ▸ verstehen und beurteilen Architekturpläne ▸ analysieren und vergleichen Bauwerke ▸ beschreiben Besonderheiten von lokalen Bauwerken und ordnen sie bauhistorisch ein ▸ bewerten ökologisch-nachhaltige Baukonzepte ▸ untersuchen Bilder mit dem Motiv Landschaft sowie Mensch und Stadt ▸ beurteilen beispielhaft die Gestaltung öffentlicher Räume ▸ untersuchen und deuten künstlerische Rauminstallationen ▸ reflektieren Land Art-Projekte ▸ analysieren Bauwerke und Modelle bezüglich architektonischer Motive, Gestaltungsmittel und Bauprinzipien, erkennen und vergleichen Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur ▸ bewerten eigene und fremde Entwurfszeichnungen ▸ analysieren perspektivische Konstruktionen und nutzen raumbildende Mittel	Grafik/Malerei/Plastik/Foto/Film ▸ untersuchen Bilder unter dem Aspekt Zeit ▸ beschreiben, analysieren und vergleichen Bilder zum Thema Zeit in Malerei, Grafik, Plastik, Fotografie und Film ▸ kennen kunstgeschichtliche Kontexte in der Darstellung von Zeit, vergleichen und bewerten künstlerische Positionen ▸ setzen Bilder zur Zeit mit Weltbildern und Gesellschaften in Beziehung ▸ reflektieren zeitbezogen künstlerische Ausdrucksformen ▸ begründen eigene bildsprachliche Entscheidungen bei der Gestaltung von Bildern mit dem Motiv Zeit Foto/Film ▸ analysieren Filmsequenzen, analysieren filmsprachliche und filmdramaturgische Mittel ▸ erläutern die bedeutungstiftende Funktion der Filmmontage ▸ erkennen Formen und Funktionen von Storyboards	Grafik/Plastisches Gestalten/Objekt ▸ erfassen Dinge und beschreiben ihre Gestalt ▸ untersuchen und vergleichen bildsprachliche Besonderheiten von Plastiken, Skulpturen und Objekten ▸ befragen künstlerische Positionen hinsichtlich des Blickes auf die Dinge ▸ reflektieren gestalterische Mittel, die Darstellung und die Inszenierung von Dingen ▸ analysieren und bewerten Dinge hinsichtlich der praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion ▸ interpretieren Plastiken, Skulpturen und Dinge im Kontext ▸ interpretieren Bilder von Dingen ▸ begründen eigene bildsprachliche Entscheidungen bei der Gestaltung ▸ setzen sich mit künstlerischen Positionen der Plastik und Objektkunst auseinander ▸ analysieren und vergleichen Beispiele des Produkt- oder Kommunikationsdesigns ▸ bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktionen ▸ bewerten Produkte des Kommunikationsdesigns ▸ erläutern die Entwicklung eines Gebrauchsgegenstandes und verdeutlichen daran Designgeschichte ▸ analysieren und interpretieren bzw. bewerten grafische Werke
---	---	--	---	--

kunstgeschichtliche Orientierung (kO)	▸ Beispiele der Porträt-darstellung seit den 50er Jahren bis heute (z.B. Horst Janssen, Georg Baselitz, Arnulf Rainer, Jörg Immendorf, Rainer Fetting, Elke Krysufek) ▸ Einbeziehung von Originalen in den Museen (LMO, HJM, ERH, OKV), im öffentlichen Raum oder als Leihgabe der Arthotek	▸ Ausdrucksformen und Funktionen der Architektur ▸ bekannte Architekturkonzepte (Klassizismus, Funktionalismus, Dekonstruktivismus, ...) ▸ Entwicklung der Architektur vom 19. bis zum 21. Jh. mit Schwerpunkt Wohnhaus (trad. Satteldachhaus bzw. regional-typischer Stil wie »Oldenburger Hundehütte«, Haus Schroeder, Meisterhäuser, Weißenhofsiedlung, Villa Tugendhat, Passiv-/Nullenergie-/Plus-Haus, ...) ▸ van der Velde, Gropius, Gehry, Behnisch & Partner, COOP Himmelb(l)au, Zaha Hadid, Liebeskind u.a.	▸ moderne Klassiker der sequentiellen Kunst des 20./21. Jhs (Duchamp, Borcioni, Magritte, Man Ray, Lichtenstein, Keith Haring ...) ▸ fotografische Vorgänger des Films (z.B. Brüder Lumière: <i>Ankunft des Zuges</i>, <i>Der begossene Gärtner</i>) ▸ ausgewählte Kurzfilme (<i>Der Schwarzfahrer</i>, ...) oder Spielfilmsequenzen ▸ aktuelle Produktionen der Medien	▸ Designgeschichte anhand eines Gebrauchsgegenstandes (vom Historismus über Arts-and-Crafts/Jugendstil zum funktionalen Design), z.B. Stühle (Thonet, Breuer, Bill, ...) ▸ Werbeplakate eines Produktes/eines Unternehmens im zeitlichen Querschnitt (z.B. Waschmittel, Schokolade, Lufthansa)
Fachbegriffe	▸ objektive und fakturale Proportion ▸ Einzel-, Paar- und Gruppenporträt ▸ Ausschnitte (Kopf, Büste/Schulterbild, Brustbild, Halbfigur, Kniebild, Ganzfigur) und Ansichten (en face, Halb-, Viertel- und Dreiviertelprofil, verlorenes Profil, in sotto di su) ▸ Bildgerüst, Blickführung, Bewegungsimpulse ▸ Avantgarde, Moderne ▸ 3 Illusionen und 3 Richtigkeiten des Naturalismus ▸ abstrakt – naturalistisch ▸ idealisiert – realistisch ▸ Impressionismus und Expressionismus ▸ malerisch-erscheinungshaft versus linear-zeichnerisch	▸ ästhetische, praktische und symbolische Funktion von Gebäuden ▸ Bauweisen (Massiv- und Skelettbau) ▸ Bauprinzipien: Addition und Subtraktion ▸ Baukörper, Fassade, Fenster, Türen; Dachformen, First, Giebel, Traufe ▸ Funktionalismus ▸ rationaler/internationaler Stil ▸ Dekonstruktivismus ▸ Aufriss und Grundriss ▸ Grundriss, Aufriss, Schnitte ▸ Isometrische Zeichnung, Parallelprojektion, Grundriss-Schrägbild, Explosionszeichnung	▸ Stumm- und Tonfilm ▸ SW- und Farbfilm ▸ Einstellungsgrößen ▸ Montageformen (Kontinuitäts-, Parallel-, experimentelle Montage, Schuss-Gegenschuss, Rückblende) ▸ Einzelbild, Einstellung, Szene, Sequenz ▸ Schnittarten (harter Schnitt, Ein- und Ausblenden, Kreuzblende) ▸ Kamerabewegung (statisch, Schwenk, Fahrt, Zoom) ▸ Storyboard	▸ Skizzen/Vorstudien/Bozetto ▸ Modell/Prototyp ▸ ästhetische, praktische und symbolische Funktion ▸ Ästhetik, Funktionalität, Repräsentation und Nutzwert im Positionierungsschema ▸ Produkt-, Grafik- und Kommunikationsdesign ▸ Layout ▸ Leserichtung von Werbung mit Blickfang, Blickbahn und Zielpunkt ▸ Schlüsselreize ▸ offene und versteckte Werbebotschaften ▸ Werbestrategien ▸ corporate design, corporate identity

Fachmethoden <i>Produktion und Rezeption</i>	▸ Bildbeschreibung, -analyse, -deutung (werkimmanent und -transzendent) und Bildbewertung ▸ analytische Skizzen ▸ aufbauende Teilanalysen zur Motivik, Komposition, Farbe, Linie, Licht, Wirklichkeitserfassung ▸ Planen, Entwerfen, Gestalten ▸ Präsentation/Reflexion von eigenen und fremden Bildern ▸ UP Werkstatt	▸ Scribbles, Skizzenfolgen ▸ Isometrische Zeichnung, Parallelprojektion, Grundriss-Schrägbild, ggf. Explosionszeichnung ▸ künstlerischer Prozess: Variieren, verdichten und optimieren einer Bildidee ▸ Planen, Entwerfen, Gestalten ▸ Präsentation/Reflexion von eigenen und fremden Bildern ▸ UP Werkstatt	▸ Grundlagen der Komposition ▸ Storyboard ▸ Analyse von Filmsequenzen, filmsprachlicher und filmdramaturgischer Mittel ▸ Filmmontage ▸ künstlerischer Prozess: Variieren, verdichten und optimieren einer Bildidee ▸ Planen, Entwerfen, Gestalten ▸ Präsentation/Reflexion von eigenen und fremden Bildern ▸ UP Werkstatt	▸ Skizzen, Vorstudien und Bozzetti ▸ Risse, Skizzenfolgen, Reinzeichnungen und/oder Massenmodelle ▸ Untersuchen und Vergleichen, Analysieren, Interpretieren und Bewerten von Dingen ▸ Analyse von Werbung mithilfe der AIDA- und der Motiv-Slogan-Logo-Methode ▸ Designanalyse (Funktionalität, Ästhetik, Nutzwert, Repräsentation/Symbolik) ▸ Planen, Entwerfen, Gestalten ▸ Präsentation/Reflexion von eigenen und fremden Bildern ▸ UP Werkstatt
Themenvorschläge	Ich und meine andere Seite Selbstdarstellung zusammen mit dem Alter Ego, der eigenen Schattenseite, dem Wunschbild, dreimal anders Auf der Basis eines Selbst-Porträt-Fotos werden in Anlehnung an bekannte Vorbilder drei betont unterschiedliche Porträts angefertigt (Techniken; Bildausschnitte, Malweisen, Betrachterstandpunkte, Rahmung, ...) ausgearbeitet.	Solar-Haus Dischs Solar-Haus <i>Heliotrop</i> wird zur Grundlage der umfassenden Planung eines eigenen Solarhauses und einer Solarhaus-Siedlung genommen Visionäre Museumsbauten Museumsbauten wie die von Frank Gehry, Zaha Hadid oder COOP Himmelbau; Nouvel als Spielwiese für visionäre Ideen BioNik in der Architektur (Frei Otto; Behnisch, Calatrava, Renzi)	Gemäldeklassiker als Ausgangspunkt Bekannte Porträt-Bilder von Henry William Katz, Max Beckmann usw. werden als Ausgangspunkt genommen, die dann auf phantasievolle Art als eigene Bilderfolge weitergesponnen werden. Beschleunigung von Bildern In einer Studienreihe werden verschiedene Möglichkeiten ausprobiert, ein und dasselbe Motiv dynamisch darzustellen und verschiedene Methoden miteinander zu kombinieren	Uhren/Taschen/Services/Lampen/Salz- und Pfefferstreuer/Eierbecher ... für verschiedene Zielgruppen entwerfen, bauen und bewerben
Binnendifferenzierung	Auswahl der Darstellungsform; ergänzende/alternative Aufgabenstellung; Auswahl von vielfältigen Angeboten im Grad der Offenheit und Komplexität, im Abstraktionsniveau, in Zugangsmöglichkeiten, im Anspruch an Selbstständigkeit, in den bereitgestellten Hilfen; variable Bearbeitungszeit; unterschiedliches Materialangebot; verschiedene Themenaspekte und Lernwege; unterschiedliche Sozialformen			