

Klasse 5

| Themenfelder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|------------------------------|---|--|--|
| Malerei/ Farbe | Maltechniken -aufgabenbezogen anwenden und Farbwirkungen erproben -Deckfarben mischen, deckende und lasierende Maltechniken umsetzen -Farbkontraste (Hell- Dunkel-Kontrast, Warm-Kalt-Kontrast, Komplementärkontrast, ...) malerisch umsetzen -Ausdruckswerte von Farben erproben -Organisation des Arbeitsplatzes, Materialeinführung und Belehrung über den Umgang mit Materialien im Kunstunterricht -spielerisch und fantasievoll Bilder erfinden und Materialien erproben -Bildbeispiele aus Büchern, Internet, Zeitschriften sammeln, gruppieren, vergleichen und benutzen -eigene Bilder präsentieren | -Ausdruckswerte von Farben in eigenen und fremden Bildern erkennen und benennen -Primär-, Sekundär- und Tertiärfarben nennen und wesentlichem Kontraste erkennen und benennen -Bildstimmungen wahrnehmen -Farbkreis kennen, benennen und anwenden -bei der Bildbetrachtung einen ersten Eindruck formulieren und ihn auf Wirkungsweisen der Bildsprache zurückführen -Motive im Bild erfassen und benennen | U-Ideen: - Jahreszeiten Natur - Der Hahn ist blau - der Hecht in seinem Lebensraum mit kalten und warmen Farben - Farbstillleben monochrom - Farbaufträge üben - leuchtende Fische im trüben Wasser - Farbschlange (Farbübergänge) Künstler: Arcimboldo (Farbgruppen collagieren) Epoche: Expressionismus Film: Die Farblehre nach Johannes Itten (8:33) You tube |
| Grafik/ Zeichnung | einfache Drucktechniken -experimentell erproben und zielgerichtet anwenden (Monotypie, Materialdruck, Stempeldruck, ...) -Druckerzeugnisse themenbezogen herstellen | -unterschiedliche aleatorische Verfahren kennen und einsetzen -eigene und fremde Bilder sachlich beschreiben und vergleichen -bildsprachliche Strukturen erkennen und Wirkungen ableiten | U-Ideen: -Schatzkiste -Rhinozeros -Hand (Strukturen/Muster) -zeichnerische Ergänzung, Reizcollage -Decalcomanie, Radiergummidruck, Stempeln, Frottage, Monotypie) Künstler: -Dürer, Van Gogh, Max Ernst |

| | | | |
|-----------------------------|---|--|---|
| | | | |
| <p>Bild der Zeit</p> | <p>Bildsequenz -eine Bildsequenz oder ein Bilderbuch gestalten (Kombination unterschiedlicher Techniken und Verfahren wie Zeichnung, Malerei, Fotografie, Computerprogramm, aleatorische Verfahren, ...) und entsprechendes handwerkliches Rüstzeug vermitteln</p> <p>- ein Konzept für ein Bilderbuch erstellen - ein einfaches Layout für ein Bilderbuch erstellen - Schriftgestaltung erproben - unterschiedliche Techniken und Verfahren (auch aleatorische Verfahren) erproben - Bewegung im Einzelbild oder als Bildsequenz - Ausdruckskraft der Linie, Fläche, Form für die Illustration anwenden</p> | <p>-die Gestaltungsmittel der (Buch)gestaltung (Buchdeckel, Illustration, Layout, Schriftgestaltung, Montage von Bild und Text...) an Beispielen erkennen und benennen</p> <p>-ausgewählte Sequenzen von Bilderbüchern unter dem Aspekt der Gestaltungsmittel untersuchen und Funktionen und Wirkungsweisen ableiten und benennen</p> | <p>-Grundlagen der Anordnung von Bildelementen auf der Fläche (Layout) -Textvorlagen illustrieren (Geschichten schreiben und bildnerisch umsetzen, Fabeln, Märchen, Textschnipsel weiterschreiben...) -Comic -Querbezüge: Grafik/ Druckgrafik, Collage, Fotosequenz, Mischtechniken, Bildbearbeitung</p> <p>Künstler: -Matisse -Feuervogel v. Max Ernst, -Bilderbücher, Künstlerbücher</p> |
| | | | |

Klasse 6 (epochal)

| Themen-felder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|-----------------------------------|---|--|---|
| Bild des Raumes | <p>Fantastische Räume erfinden und bauen</p> <p>-Innen- und Außenraum spielerisch bzw. experimentell erfahren (Material, Farbe, Licht, ...) und Eigenschaften ableiten (offener oder gebogener Raum,...)</p> <p>-eine raumhafte Konstruktion (Addition, Variation, ...) mittels unterschiedlicher Werkzeuge, Materialien und Techniken (knoten, wickeln, stecken,...) assoziativ und zielbezogen entwickeln</p> <p>-Statik erproben</p> <p>-sich durch Erprobung und im Umgang mit verschiedenen Materialien deren Eigenschaften und Wirkungen erschließen und zielgerichtet einsetzen</p> | <p>-Wirkungen von Raum erkennen, ableiten und begründen (Enge, Weite, Offenheit, Geschlossenheit)</p> <p>-über Kenntnisse eines Beispiels der fantastischen Architektur verfügen</p> | <p>beschreiben anschaulich Bilder erfassen Motive und beschreiben diese unterscheiden Wesentliches von Unwesentlichem ordnen Bildelemente an und verknüpfen sie erkennen und erläutern wahrgenommene Stimmungen Materialeigenschaften erleben</p> <p>U-Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Papiertheater -Bühnenraum im Schuhkarton -Baumhäuser -fantastisches Tier im Kasten -zu dem Inhalt eines Überraschungseis einen Lebensraum entwerfen und bauen <p>Künstler:</p> <p>Piranesi Sandy Skoglund Turm von Babel, Dekonstruktivismus</p> |
| Grafik/ Zeichnung | <p>Blick auf meine Welt</p> <p>-eine Imagination der eigenen Lebenswelt</p> <p>-einfache Proportionsregeln (Menschendarstellung)</p> <p>-Raumschaffende Mittel zeichnerisch erproben (Staffelung, Größenabnahme, Höher-Tiefersetzen)</p> <p>-Verschiedene Zeichentechniken erproben (Bleistift, Kohle...)</p> <p>-Ausdruckskraft der Linie, Fläche, Form</p> | <p>-kunstgeschichtliche Beispiele, beschreiben und vergleichen</p> | <p>U-Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Landkarte, Kartierungen, Navigation, Mapping, eigenes Zimmer / Grundriss - Porträt, Figur (Schattenrisse, Profil) - Bleistiftmobil, Bleistift als Instrument (sehende Hand, Blindzeichnen, Figur aus einer Linie) <p>Künstler:</p> <p>Picasso, Klee, Saul Steinberg</p> |

Klasse 7

| Themenfelder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|--------------------------|--|---|--|
| Bild der Dinge | Objektdarstellung Grafik: <ul style="list-style-type: none"> - nutzen grafische Mittel (Punkt, Linie, Kontur, Umriss, Schraffur, ...) für gegenständliche Zeichnungen. - stellen proportional, stofflich und plastisch Dinge dar. - experimentieren grafisch mit der Gestaltung von Licht und Schatten. - erproben Techniken und Verfahren sowie Ausdrucksmöglichkeiten und Ausdrucksqualitäten verschiedener grafischer Mittel | <ul style="list-style-type: none"> - untersuchen Zeichnungen und Malereien hinsichtlich der Umsetzung der Wirklichkeitsdarstellung (Spannungsverhältnis zwischen Naturalismus und Abstrahierungsprozessen) - grafische und malerische Mittel in Bildern erkennen, benennen und ihre Wirkungen ableiten | U-Ideen: <ul style="list-style-type: none"> - Sachzeichnen (Hand, Stillleben, Federtasche) |
| Bild der Dinge | Objektdarstellung Malerei: <ul style="list-style-type: none"> - malerische Objektdarstellung (Lokalfarbe/ Ausdrucksfarbe) - wenden bildsprachliche Möglichkeiten der Farbe (Farbfamilien, Farbqualitäten, Farbkontraste...) an. - Setzen kompositorische Prinzipien ein. - erproben alternative Kompositionen. | <ul style="list-style-type: none"> - die Systematik des zwölfteiligen Farbkreises erklären - benennen Farbkontraste in eigenen und fremden Bildern und leiten deren Wirkungen ab. - führen Teiluntersuchungen zu Farbkontrasten und Farbfunktionen durch. - erläutern ein Farbsystem. - erkennen und benennen Farbfunktionen wie Lokalfarbe, Erscheinungsfarbe, Symbolfarbe und Ausdrucksfarbe und bestimmen deren Wirkung. | U-Ideen: <ul style="list-style-type: none"> - Süßigkeiten, Lakritzwürfel, Früchte Künstler: Renaissancekünstler |
| Bild der Zeit | Fotosequenz <ul style="list-style-type: none"> - erstellen eine themenbezogene sequentielle Fotoarbeit (aus Einzelfotos). - wenden fotografische Gestaltungsmittel (Bildausschnitt, Komposition, Montage, Licht, Einstellungsgröße, Perspektive) und einfache Mittel der Bildbearbeitung an. (Schilf/ GRG?) | <ul style="list-style-type: none"> - recherchieren, untersuchen und bewerten Bildbeispiele hinsichtlich der Umsetzung von Zeit. - Erkennen den Unterschied zwischen bewegtem Bild und Inszenierung - begründen die bildsprachlichen Mittel eigener und fremder Fotoarbeiten. | U-Idee: Fotostory (auf Plakat oder Diashow) Fotoreihe nach Textvorlage (- DEU) Kunstwerke (Abendmahl, Dr. Tulp...) neu inszenieren Filmstills kurze Geschichte der Fotografie Cyanotypie (nur mit Licht und Wasser zu entwickeln, Fotogramme) jemand die Treppe hinabsteigend (Perspektive, Bildausschnitt, Einstellungsgrößen) Geheimnis an der HLS |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>Künstler: Cindy Sherman, Thomas Ruff, Gregory Crewdson, August Sander</p> <p>FILM: Die inszenierte Fotografie (doku) Arte ca. 23.-30 min!!!! Sehr gut!!!</p> |
| Bild des Menschen | <p>ein Porträt fotografisch inszenieren</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mimik, Gestik, Körpersprache, Bildausschnitt, Perspektive, Figur-Raum- Beziehung, d.h. Hintergrund bzw. Bildkomposition, Un/Schärfe/ Licht, Kompositionsprinzipien - Situationen einer fotografischen Inszenierung organisieren - Bedienungsaspekte der Kamera | <ul style="list-style-type: none"> - unterschiedliche Arten (Vorderansicht/ Profil/ Halbprofil// Kopf/ Büste/ Halbfigur/ Ganzfigur) und Verfahren der Porträtfotografie (Schnappschuss / Inszenierung/ Dokumentation) und die daraus -resultierenden Möglichkeiten der Darstellung unterscheiden und durchführen - Untersuchung fotograf. Gestaltungsmittel an Bildbsp. - Beschreiben ihre Wirkung - Grundsätzliche Bildrechte | <p>U-Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -film stills -Querbezüge zur Grafik: menschl. Proportionen, Kopf, Körper -Zeichnerische/malerische Weiterarbeit zum Thema: -Menschliche Figur <p>Künstler: August Sander Gregoy Crewdson Selbstporträts Bernd und Hilla Becher</p> |
| Bild des Menschen | <p>Figurative Plastik</p> <ul style="list-style-type: none"> - entwickeln und gestalten figurative Plastiken oder Skulpturen im Spannungsfeld von Gegenständlichkeit und Abstraktion und lernen entsprechende Verfahren dazu kennen - verwenden körper- und raumbildende Gestaltungsmittel | <ul style="list-style-type: none"> - untersuchen bildsprachliche Mittel von Plastiken oder Skulpturen (Körper-Raum- Bezug, Statik- Dynamik, Ansicht, auftragende, abstragende Verfahren...) und leiten Wirkungen ab. - Erkennen den Unterschied zwischen Figuration und Abstraktion - beschreiben ihren Arbeitsprozess und präsentieren die Ergebnisse. | <p>Künstler: Giacometti, Slinkachu, Moore Niki de St. Phalle</p> <p>U-Ideen:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Figuren aus Aluminium - Pappmaché -Handpuppenköpfe (Karikaturhaft/ Übertreibung) -Masken -Seife (amorphe Figuren) -Knete (Mensch in Bewegung, Sportler) -Relief (Tanz) -Gipsabdrücke (Stilleben aus Alltagsgegenständen) |
| THEORIE KA: Thema Bildbeschreibung (in Deutsch auch Thema) | Grundlagen der Bildbeschreibung | | Evtl. Renaissance |

Klasse 8 (epochal)

| Themen-felder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|-----------------------------------|---|---|---|
| Bild des Raumes | Perspektivische Darstellung <ul style="list-style-type: none"> - Innen- und Außenräume durch bewussten Einsatz raumschaffender Mittel und linearperspektivischer Verfahren (Einfluchtpunkt, Zweifluchtpunkt, Dreifluchtpunktperspektive) auf der Fläche darstellen - Zentralperspektive / Vogelperspektive, Frontalperspektive, Froschperspektive - Horizontlinie, Fluchtlinien, Fluchtpunkt - Raumillusion durch Farbe: - Luftperspektive, Farbperspektive, - Bedeutungsperspektive - Raumschaffende Mittel: - Höhenunterschied, Überdeckung, Staffelung, Größenunterschied, Raum- und Körperdarstellung durch Licht- und Schattenmodellierung, Körperschatten, Schlag-schatten | <ul style="list-style-type: none"> - Verschiedene perspektivische Konstruktionen erkennen und wirkungsbezogen deuten - Entwicklung der Raumdarstellung (Mittelalter/ Renaissance/ Neuzeit), vergleichendes Betrachten | U-Ideen: Perspektivische Studien vor Ort, Fassaden zeichnen , Beobachtungen schulen Beispiel: "Mein Zimmer als mein Porträt" (Collage) -Stadt - Übereckperspektive -Stadt von oben -Traumhaus (Übereckperspektive) -geöffnete Streichholzschachtel, - Kartons oder Bücher übereinandergestapelt -Landschaftsstaffelung Künstler: Richard Hamilton Leonardo da Vinci "Das Abendmahl" vs. Mittelalter Renaissance Brueghel (Turmbau) Hogarth, Falsche Perspektive De Chirico Landschaftsbild verändert (setze etwas Irritierendes in die Landschaft, was sie verändert) |
| Grafik/ Zeichnung | Druckgrafik <ul style="list-style-type: none"> - Bilder in einer Drucktechnik und in der ihr eigenen Formensprache herstellen - Drucktechnische Verfahren und deren Ausdrucksqualitäten (bes. graf. Mittel) erproben - grafische Verfahren, z.B. Hochdruck, Tiefdruck - Seitenverkehrtes Arbeiten - Mittel der grafischen Gestaltung (Linie / Fläche / Struktur, Weißlinienschnitt, Schwarzlinienschnitt) | <ul style="list-style-type: none"> - Druckerzeugnisse auf ihre spezifische druckgrafische Formensprache (Hochdruck, Tiefdruck, Flachdruck, ...) untersuchen | U-Ideen: Linolschnitt (Softcut), Radierung (Tetrapack), verlorene Platte (Mehrfarbindruck) -Sehenswürdigkeiten (Raum), Ich als Star-Porträt (Warhol) -besondere Perspektive (Fotografie als Ausgangspunkt zur Weiterarbeit) Künstler: Warhol, Kirchner, Pechstein.... |

Klasse 9

| Themenfelder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|--------------------------|---|--|---|
| Bild des Raumes | Gebauter Raum <ul style="list-style-type: none"> - ein Bauprojekt von der Idee bis zum Plan entwickeln, visualisieren und präsentieren - erstellen Modelle - Grundkenntnisse des architektonischen Entwurfsrepertoires (Ideenfindungsmodell, Freihandskizze, Ansichten, Grundriss, ...) aufgabenbezogen gezielt anwenden | <ul style="list-style-type: none"> - exemplarische Bauwerke der Umgebung betrachten, beschreiben, vergleichen und reflektieren (Gestalt, Funktion, Symbol, ...) - Bauprinzipien (additives Verfahren Romanik/Skelettbauweise Gotik ...) erkennen - die Vermittlung von architektonischen Grundlagen (Funktionen, Bauweisen, ...) als Anregung zu einer Bauanalyse nutzen - Architekturpläne von Bauprojekten lesen und beurteilen <p style="text-align: center;">exemplarische Architekturepochen</p> | <p>U-Ideen: Baumhäuser, Modellbau Traumhaus Wohnhaus aus der Umgebung porträtieren (Portfolio und Modell)</p> <p>Künstler: Architekturepochen (evtl. Referate, Keynote, PPT, Projekt, Erklärfilme)</p> <p>KLASSENARBEITSFORMEN: -Klassenarbeit Theorie mit evtl. praktischem Anteil (Epochenwissen, Glossar) -Referate Epochen ab Antike-Dekonstruktivismus</p> <p>Wissensfilme: Nie wieder keine Ahnung Architektur (Planet-Schule.de)</p> |
| Bild der Dinge | Kommunikationsdesign <ul style="list-style-type: none"> - nach einem Briefing (Werbemittel, Werbeträger, Marke, Zielgruppe, ...) das Layout einer grafischen Designaufgabe (Plakat, Flyer, Präsentation, Cover) entwickeln - Bild, Typografie, Text, Layout und Farbe für eine angewandte Gestaltungsaufgabe wirkungsvoll einsetzen - in Teamarbeit Werbemittel entwickeln - Kreativtechniken (Mindmap, Moodboard, Scribbles, ...) zur Ideenfindung nutzen - Arbeitsergebnisse präsentieren und bewerten | <ul style="list-style-type: none"> - Prinzipien der Gestaltung von Werbemitteln (Plakat, Flyer, Präsentation) erkennen, analysieren und in Bezug auf die Werbewirksamkeit bewerten - Unterschiedliche Interessen bei der Konzeption von Werbestrategien erkennen und benennen (Zielgruppe, Werbeträger, Markenphilosophie, ...) <p>in Teamarbeit Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen selbstständig finden</p> | <p>U-Ideen: -Plakat nach aktuellen Anlässen -Buchcover -Speisekarte -Türschilder -Schilder -Piktogramme</p> |

Klasse 10 (bei Profilklassen epochal)

| Themenfelder/ Inhalte | Produktion (Techniken) | Rezeption | Bezug zum Unterricht und kunstgeschichtliches Orientierungswissen |
|----------------------------------|---|---|--|
| Bild der Zeit | Film <ul style="list-style-type: none"> - unter gezielter Verwendung filmsprachlicher und filmdramaturgischer Mittel (Einstellungsgröße, Perspektive, Montage, Schnitt, Licht, Musik, Mimik, Gestik, Logik des Handlungsaufbaus) einen Kurzfilm, einen Animationsfilm oder filmisch eine Aktion realisieren (Exposé, Storyboard, Drehbuch, Dreh) - bildhafte Erzählformen des Storyboards (grafische oder fotografische Mittel) anwenden - kooperativ arbeiten | <ul style="list-style-type: none"> - filmsprachliche und filmdramaturgische Mittel (Einstellungsgrößen, Kamerabewegung, Montageformen und ihre Bedeutung, Licht, Musik) in fremden und eigenen Filmen benennen, analysieren und deren Wirkungen ableiten - Filmsequenzen analysieren - erkennen Form und Funktion von Storyboards - die Ergebnisse reflektieren und präsentieren | U-Ideen: 2. Hj (Koppelung Thema: Menschen und Beziehungen") <ul style="list-style-type: none"> - Mc Guffin als Handlungsimpuls (Tasche, Handy, Ring, Buch) - Zeitungsüberschriften als Anlass für eine Geschichte Perspektivübung (was das Handy kann - besondere Perspektiven - Handy an Besenstil, an Fuß...) Animationsfilm (Legetrick, 3-D- Animation mit Playmobil) <ul style="list-style-type: none"> - Gummibärchen animieren, Gegenstände animieren - Vorübungen durch Fotosequenz Künstler: s. DVD Film (KU2) |
| Bild des Menschen | Menschendarstellung (bei epochalem U. Pflicht!) <ul style="list-style-type: none"> - eine Malerei planen und durch reflektierte bildsprachliche Entscheidungen zielgerichtet umsetzen - durch Skizzen und Studien die Bildlösung vorbereiten und optimieren (durch Skizzenfolgen eine Komposition verdichten und verbessern) - durch Studien zur Gestalt des Menschen (Proportionen, anatomische Details, Plastizität, ...) anfertigen - VERKNÜPFUNG MIT BILDANALYSE | <ul style="list-style-type: none"> - formale und inhaltliche Mittel der Bildsprache in eigenen und fremden Bildern benennen, erkennen und reflektieren (Komposition, Symbole, Körpersprache, Funktion der Menschendarstellung - Repräsentation, psychologisches Porträt) - Wirkungen und Bedeutungen von Bildern auf die eingesetzte Bildsprache zurückführen und die kausalen Zusammenhänge benennen - Werke zwischen Abbildhaftigkeit und Abstraktion erkennen | U-Ideen: <ul style="list-style-type: none"> - Thema „Mensch und Beziehungen“ - Paarbeziehungen (Dix "Die Eltern des Künstlers"; Eyck: "Die Arnolfinihochzeit" - abstraktes Selbstporträt - "Der Kuß" - Warten - Kommunikation - Porträt/verfremdungen (Graffiti) Künstler: - Gustav Klimt |

| | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|
| Grundlagen der Bildanalyse | 1. Hj. schriftliche Klausur 2. Hj. Referate | exemplarische Werke aus der historischen und zeitgenössischen Kunst analysieren, interpretieren und vergleichen (s. Analyseübersicht Klasse 10) | <ul style="list-style-type: none"> - Analyseschema kennenlernen, entsprechende Fachbegriffe beherrschen und anwenden - 1. Halbjahr: Klausur anhand eines Beispielbildes (Klassische Bildbeschreibung, Analyse, Interpretation) - 2. Halbjahr: REFERATE als Klausurersatzleistung - nach Klassenstärke (Keynotepräsentation) - ab Renaissance, Barock, Romantik, (Symbolismus) Impressionismus, Expressionismus, Kubismus,, Futurismus, Surrealismus, (Dadaismus) Neue Sachlichkeit, Pop Art - 6 Naturalismuskriterien |
|-----------------------------------|--|--|--|

| | | |
|---|--|--|
| | EINFÜHRUNGSPHASE 11 | |
| | -alle Schüler erhalten digital einen Reader | Dateiablage der Klasse |
| Klausur mit theoretischem Schwerpunkt und praktischem Anteil (analytische Skizzen) | <p> Bild des Menschen/ Bild des Raumes/ Bild der Zeit/ Bild der Dinge VERKNÜPFEN </p> <p> Menschendarstellung (Pflicht!) </p> <p> Schwerpunkt (Figur) </p> <p> BSP: "PAARE" in Rezeption und Produktion – in der Zeichnung </p> | <ul style="list-style-type: none"> - in der Kunstgeschichte -Orientierung an zeitgenössischer Kunst -Menschendarstellung, Beziehungen - Begegnung am Original -Stile imitieren (Vorbild-Nachbild) - experimentelles Arbeiten <p>Fazit: Wiederholung Theorie und zeichnerische und malerische Techniken</p> <p>Hinweis: je nach Schwerpunktthemen kann man einzelne Schwerpunkte hervorheben</p> <p>Museumsbesuch</p> |

| | | |
|--|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> - Malerei - dreidimensional (Plastik oder auch Bühnenbild) - (optional filmisch, fotografisch) - Mischtechnik - Performance (optional) <p>- Bildbeschreibung, Analyse, Interpretation wiederholen</p> | |
| NEU: | Analytische Skizzen zu Komposition, Farbe, Form, Raum, Licht | IPAD – Sketchnote, Fotobearbeitung |
| Klausur mit praktischem Schwerpunkt | Werkstattarbeit Langzeitaufgabe offene Aufgabenstellung | Siehe oben, - eine Reflexion schreiben (siehe Reader) |
| Bild der Dinge (ein Viertel Jahr - ab Ostern bis Sommer) | Produktdesign <ul style="list-style-type: none"> - Ideen zu einem Produkt zielgruppenbezogen und auf Basis von Designkriterien (praktische, ästhetische, symbolische Funktion) entwickeln und skizzieren (variieren, optimieren) - die gewählte Idee in einem ausgearbeiteten Entwurf (zwei- und dreidimensionale Ansicht, Detailzeichnungen, Modell, ...) darstellen | <ul style="list-style-type: none"> - Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische, symbolische Funktionen vergleichen und bewerten - über Designkriterien verfügen und diese an eigenen und fremden Produkten anwenden und überprüfen |