

Lehrplan für die Sekundarstufe I

geeignete Medien zum Erwerb der spezifischen für die Jahrgangsstufe 5 und 6 ausgewiesenen Kompetenzen	Möglichkeiten einer Umsetzung
<i>Malerei</i>	<ul style="list-style-type: none"> - die Lernenden führen Farbmischübungen durch und entwickeln Farbreihen mit Wasserfarben und Gouache - die Lernenden erwerben Grundkenntnisse der Farbtheorie: Farbkreis und Farbkontraste nach Johannes Itten - die Lernenden gestalten Farbcollagen
<i>Zeichnung und grafische Gestaltung/ Design</i>	<ul style="list-style-type: none"> - die Lernenden wenden grundlegende grafische Gestaltungselemente an (Linie, Punkte, Schraffur), gestalten Muster und können komplexe Ideen grafisch darstellen (Bsp: Zeichnung einer Fantasiemaschine) - die Lernenden lernen unterschiedliche Zeichenmaterialien und deren Vorzüge kennen: Buntstifte, Graphit, Kohle, Fineliner, Tusche - setzen Geschichten grafisch um, bspw. in Bildergeschichte/ Wandbild/ Daumenkino - entwickeln Ansätze zum figürlichen Zeichnen zur Darstellung von Gegenstand und Raum-Konstellationen (Bsp: Zeichnung einer Landschaft)
Druckgrafik	- die Lernenden stellen einfache Druckstöcke her und drucken im Stempeldruckverfahren (Bsp. mit Moosgummi oder Kartoffeln) oder im Verfahren der Monotypie
Plastik und dreidimensionale Konstruktionen	- die Lernenden gestalten modellierend Figuren aus Ton/Gips/Pappmaché/Knete etc, bauen oder konstruieren Figuren aus Pappe, Plastik, Wolle (Bsp. Marionette)
Kunsthefter/ Arbeitsblätter	<ul style="list-style-type: none"> - die Lernenden betrachten Gegenstände/ Bilder der Alltagswelt, analysieren sie aspektgeleitet und reflektieren den Herstellungsprozess. - die Lernenden verfassen Kommentare zu ihren praktischen Arbeiten und führen zur Evaluation stumme Schreibgespräche durch - die Lernenden reflektieren Gruppenarbeiten
geeignete Medien zum Erwerb der spezifischen für die Jahrgangsstufe 8 bis 9 ausgewiesenen Kompetenzen	Möglichkeiten einer Umsetzung
(Perspektivische) Zeichnung	<ul style="list-style-type: none"> - die Lernenden können Gegenstände und Räume perspektivisch richtig erfassen unter Anwendung der Fluchtpunkt- und Übereckperspektive - die Lernenden erwerben die Fähigkeit durch Verwendung von Binnenlinie, Schattierung, suchendem Strich und Skelettmethode Gegenstände und Körper anatomisch angemessen zu erfassen und in ihrer Körperlichkeit darzustellen - die Lernenden entwerfen zeichnerisch eigene Häuser/Bauten/Plätze und stellen sie perspektivisch richtig dar.
Modellbau	- die Lernenden entdecken die Anforderungen bestimmter, alltagsrelevanter Architekturen und setzen diese in einem Modell um (bspw. Modell eines Wohnhaus mitsamt der Einrichtung)
Design	- die Lernenden nutzen den morphologischen Kasten zur Ideenfindung, entwickeln Farbkonzepte, setzen Schrift zur Gestaltung ein, erschaffen ein Produkt (z.B. eines Getränks) oder Plakat
Zeichnung	- erzählen Geschichten in der Gestaltung eines Comics, entwickeln und systematisieren sich wiederholende Figurationen und Zeitabläufe in Bildräumen, kommunizieren mit naturalistisch reduzierten Formen (z.B. Piktogramme).
Collage digitale Medien	- die Lernenden entwerfen Fotoromane, ergänzen Fotos/ Katalogmaterial/ Objekte zeichnerisch zu einem komplexen Bildgefüge
Graffiti/ Street Art	- die Lernenden eignen sich Schritt für Schritt die Grundlagen des Graffitis/ der Graffitivorzeichnung an, entwickeln einen eigenen Graffiti-Style, fertigen Schablonen für Gipsgraffiti und setzen diese ggf. um