

5.7.2017



**Deutsche Schule Nairobi**  
German School Nairobi

## **Schulcurriculum für das Fach Kunst in der Klasse 10 und in der Qualifikationsphase - Klassen 11 und 12**

### **Vorbemerkung**

Der Lehrplan für das Fach Kunst an der Deutschen Schule Nairobi orientiert sich an dem Lehrplan des Landes Thüringen 2012. Dem Lehrplan liegen die einheitlichen Prüfungsanforderungen der KMK für das Fach Kunst zugrunde.

Die Schülerinnen haben die Möglichkeit, Kunst als mündliches Prüfungsfach (mündliche Prüfung P4 oder Präsentationsprüfung P5) zu wählen.

Ab der 10. Klasse bildet die Kunst des 20. und 21. Jahrhunderts mit ihren bereichsübergreifenden Arbeitsmethoden die Grundlage des ästhetischen Lernens. Demzufolge ist die Durchdringung aller Lernbereiche das Grundprinzip der Lehr- und Lerntätigkeit. Der Schüler lernt, zunehmend selbstständige Entscheidungen in der Auswahl von Verfahren und Techniken, Materialien und Werkzeugen zu treffen.

Entsprechend der Ziele und Inhalte des Kompetenzerwerbs in der Qualifikationsphase der Thüringer Oberstufe zielt der Kunstunterricht in den Jahrgänge 11 und 12 an der der Deutschen Schule Nairobi auf weiteren Kompetenzzuwachs qualitativer Art. Dieser beruht auf einem erweitertes Allgemeinwissen der Schüler, einer sensibleren Wahrnehmung, auf mediengestützten persönlichen Erfahrungen im Umgang mit ästhetisch-künstlerischen Erscheinungsformen, auf fächerübergreifende Lernerfahrungen, auf Grundeinsichten in das Wesen der Kunst als Widerspiegelung für gesellschaftliche, politische, ökonomische, ökologische und kulturelle Zusammenhänge sowie Aspekte verschiedener Weltanschauungen und Religionen sowie die Fähigkeit, ästhetische Werte zu erfassen, zu beurteilen und zu begründen.

Dieser qualitative Zuwachs äußert sich vor allem in der Selbstständigkeit der Schülerinnen im Umgang mit handwerklichen und gestalterischen Mitteln und verschiedenen Medien, in einer kontinuierlichen, problembewussten und aufgabenorientierten Arbeitsweise, im Hinterfragen, Erklären und Bewerten des eigenen und fremden künstlerischen Schaffens, in einem zunehmenden Kunstverständnis, durch das Inspiration, Fantasie und Imagination ausgelöst werden, um selbstständig Konzepte zur Realisierung ästhetischer Vorhaben zu entwickeln sowie in der Kenntnis ausgewählter Aspekte der Kunst- und Kulturgeschichte.

Das didaktische Strukturprinzip des Kunstunterrichts in der Sekundarstufe II ist das Zusammenwirken von Produktion, Rezeption und Reflexion. Dabei ist der Erwerb der unten aufgeführten Kompetenzen als semesterübergreifend zu verstehen.

Die Schwerpunkte innerhalb der Arbeitsbereiche sind für die Semester 11/1 bis 12/2 bewusst nicht festgelegt, da die Klassen 11 und 12 jahrgangsübergreifend unterrichtet werden. Sichertgestellt werden muss, dass alle Arbeitsbereiche - Bildende Kunst, Visuelle Medien und Gestaltete Umwelt- rotierend unterrichtet werden. Der angegebene Zeitrahmen bezieht sich auf den jeweiligen Arbeitsbereich. Die theoretischen und praktischen Phasen des Kunstunterricht sind stark miteinander verwoben, daher wird auf eine exakte zeitliche Festlegung für Unterthemen verzichtet, die eher hinderlich wäre.

## Schulspezifische Aspekte

Die Deutsche Schule Nairobi ist eine Auslandsschule mit Schülern, für die die Unterrichtssprache Deutsch häufig die Zweit- oder Drittsprache ist. Dies ist im Unterricht zu berücksichtigen, indem entsprechend der unterschiedlichen Deutschkenntnisse Texte und Begriffe aufbereitet bzw. erklärt werden sowie weitere DFU- Methoden in den Unterricht einfließen müssen.

Jährlich findet im Mai eine Schulkunstaussstellung aller Klassenstufen statt. Dabei gibt es jeweils ein jahrgangsübergreifendes Thema, zu dem alle Klassen mindestens in einem Arbeitsbereich arbeiten.

## Operatoren

Für das Fach Kunst gelten verbindlich vorgeschriebene Operatoren der Anforderungsbereiche I – III (siehe Anhang). Diese müssen im Verlauf der Sekundarstufe eingeübt und kontinuierlich trainiert werden.

## Hinweise zur Bewertung

Der Leistungsbewertung liegen Arbeitsergebnisse zugrunde, die sowohl im praktischen als auch im theoretischen Bereich erbracht werden. Die Bewertung im praktischen Bereich erfolgt aufgrund klar umrissener Kriterien zur jeweiligen Aufgabenstellung. Diese betreffen technische Fertigkeiten, den gezielten Einsatz bildnerischer Mittel und die Kreativität und Eigenständigkeit bei der Umsetzung der Aufgabe. Die Praxisnoten zählen zu den sogenannten mündlichen Noten. Die mündliche Teilnote beinhaltet weiterhin sowohl die mündliche Mitarbeit als auch Leistungen wie z.B. Präsentationen, Kurzreferate, mündliche und schriftliche Tests oder kritische Reflektionen eigener und fremder praktischer Arbeiten.

Die Leistungsbewertung in der Klasse 10 erfolgt mit einer Klassenarbeit pro Halbjahr, die 30% der Gesamtnote beträgt. Die Aufgabenanforderung bei diesen schriftlichen Leistungskontrollen liegt für Realschüler schwerpunktmäßig auf dem Anforderungsbereich I/II.

Die Leistungsbewertung in den Klassenstufen 11 und 12 erfolgt pro Halbjahr jeweils über zwei Klausuren, wobei unterschiedliche Schwerpunkte gesetzt werden können, was den theoretischen bzw. praktischen Anteil der Klausur betrifft. Klausuren werden in der Regel über 2 Unterrichtsstunden geschrieben, bei praktischem Anteil kann die Klausurzeit auch 3 Unterrichtsstunden betragen. Die im Halbjahr gefertigten praktischen Arbeiten können je nach Umfang unterschiedlich gewichtet werden. Für die Berechnung der Gesamtnote zählen die Klausuren zu 50% und die mündliche Gesamtnote ebenfalls zu 50%.

Um den drei Anforderungsbereichen gerecht zu werden, kann eine Klausur in der Oberstufe beispielsweise eine Bildanalyse und Bildinterpretation mit einem praktischen Anteil (zum Beispiel Kompositionsskizzen) zum Inhalt haben, die durch eine entsprechende Transferfrage den 3. Anforderungsbereich berücksichtigt. Der Transferbereich kann auch durch eine stärkere Gewichtung des praktischen Anteils abgedeckt werden, indem z.B. zeichnerisch oder malerisch mit Hilfe der vorhandenen Bildelemente inhaltlich, formal oder stilistisch eine entsprechende bildnerische Lösung gefunden werden soll.

Fachcurriculum Kunst Klasse 10 Realschule/Gymnasium

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 16 Stunden	Bildende Kunst          <b>Grafik, Malerei Plastik</b>	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u>  -gestalterische Mittel erkennen und in Bezug auf ihre Wirkung benennen, beschreiben, vergleichen  -gestalterische Mittel gezielt bei der eigenen Gestaltung einsetzen und ihre Verwendung begründen  -Kunstströmungen unterscheiden und wechselseitige Beeinflussungen erkennen  -verschiedene Methoden der Werkanalyse zur Erschließung und Interpretation von Werken verwenden  -Kunstwerke anhand stilprägender Merkmale bestimmten Kunstströmungen zuordnen  -komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen  -Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren	Kennenlernen ausgewählter Künstler bzw. Kunstströmungen des 20. Jahrhunderts  Analysieren und Interpretieren von ausgewählten Werken des 20. Jahrhunderts (z.B. Expressionismus, Surrealismus, Kubismus)  Praxis:  Grafische, malerische oder plastische Auseinandersetzung mit ausgewählten Werken des 20. Jahrhunderts	Betrachtung moderner kenianischer Malerei, Plastik, Grafik  (Gallery 1off, Gallery Village Market u.a.)  <i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle u.a.</i>  *1. Klassenarbeit

Fachcurriculum Kunst Klasse 10 Realschule/Gymnasium

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unterrichtsstunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 16 Stunden	Visuelle Medien/Visuelle Kommunikation  <b>Grafikdesign</b>	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u> -verschiedene Funktionen von Schrift, schriftgestalterischen Mitteln sowie Kombinationen von Schrift, Bild, Symbol und Zeichen unterscheiden -Schrift und Grafikdesign rezipieren und deren Zweckbestimmung erkennen -verschiedene künstlerische und technische Verfahren zur Schriftherstellung einsetzen -Buchstaben, Worte oder kurze Texte entwerfen sowie Kombinationen von Schriften, Bildern, Symbolen und Zeichen in praktischen Arbeiten anwenden -Experimentieren zwischen Lesbarkeit und Originalität -eigenen und fremden Arbeiten kritisch werten -komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen -Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren und für andere Fächer anwenden	Analysieren und Bewerten von Schriftdesigns aus verschiedenen Zeiten (Mittelalter, 19./20. Jh., heute): Buchseiten, Plakate, Logos, Einladungen, Werbung Design von Unterrichts- oder Schulplakaten, Bannern oder Einladungen Bühnenbild mit Schriftzug für die Abiturfeier entwerfen und ausführen	Grafikdesign-Beispiele aus kenianischem Lebensumfeld sammeln, fotografieren Hinweis: Plakatgestaltung auch fächerübergreifend planen *mögliche 2. KA DFU-Methoden s.o.

Fachcurriculum Kunst Klasse 10 Realschule/Gymnasium

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 16 Stunden	Gestaltete Umwelt  Architektur	<p><i>Produktion/Rezeption/Reflexion</i></p> <p>-Mermale ausgewählter Bauwerke des 20./ 21.Jh. nach Funktion, Bauweise, Material, Konstruktionsprinzipien, kulturellen und geografischen Besonderheiten, Ökologie ordnen und bewerten</p> <p>-Architektur als Reaktion auf Umgebung und bereits vorhandene Bebauung erfassen und beschreiben</p> <p>-Konstruktionsprinzipien und Materialeigenschaften erproben und Erfahrungen praktisch nutzbar machen</p> <p>-Architektur hinsichtlich der Proportionen, Lichtverhältnisse, Sichtachsen, Raumwirkung untersuchen, beschreiben dokumentieren</p> <p>- komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen- Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren; den Zusammenhang von Gestaltung und Funktion reflektieren und individuell werten</p>	<p>Betrachtung, Analyse, Vergleich von Bauwerken verschiedener Stilepochen sowie ausgewählter Bauwerke des 20. und 21. Jh.</p> <p>Kennenlernen bedeutender Architekten und deren Bauwerke, z.B. Frank O. Gehry, Le Corbusier, Daniel Libeskind, Norman Foster</p> <p>Praxis:</p> <p>Architekturzeichnungen/ Collagen/Modellbau</p> <p>Praktische Aufgaben zur Stadtwahrnehmung (Fotografie, Video, Grafik/Malerei)</p>	<p>Unterrichtsexkursion: Besuch von Bauwerken bzw. Baustellen in Nairobi</p> <p><i>DFU Methoden s.o.</i></p> <p>*mögliche 2. Klassenarbeit</p>

Fachcurriculum Kunst Klasse 10 Realschule/Gymnasium

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 16 Stunden	<p>Visuelle Medien/ Visuelle Kommunikation</p> <p><b>Fotografie und bewegte Bilder</b></p>	<p><u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u></p> <p><u>Fotografie:</u> - Bildgegenstand, Komposition und medienspezifische Gestaltungsmittel erkennen, unterscheiden und beschreiben</p> <p>- Mittel zur Veränderung der Bildwirklichkeit erkennen und beschreiben sowie durch Inszenierung oder analoge und digitale Eingriffe eine eigene Bildwirklichkeit herstellen</p> <p>- private, kommerzielle und künstlerische Fotografie analysieren und kritisch beurteilen</p> <p>- Aussageabsichten eigener und fremder Arbeitsergebnisse reflektieren</p> <p>- Kamera und Computer als künstlerische Medien für eigene Gestaltung nutzen</p> <p>- individuelle Sichtweisen begründen</p> <p>- komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner-oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen</p>	<p>Kennenlernen bedeutender Presse- und Kunstfotografen</p> <p>Analysieren und Interpretieren von Presse- und fotografie, künstlerischer Fotografie, Praxis: dokumentarische und inszenierte Fotografie</p> <p>Experimentieren mit den Möglichkeiten der analogen und digitalen Bildbearbeitung zur Manipulation von neuen Bildwirklichkeiten oder zur Ausdruckssteigerung</p> <p>Anlegen von Fotomappen/Portfolios/Ausstellungswänden</p> <p>Videoclips (Musicvideos, Werbeclips,</p>	<p>Einbeziehung von Arbeiten kenianischer o.a. vor Ort lebender Fotografen</p> <p>Fotografische Betreuung von Schulevents für die Schulwebsite</p> <p>*mögliche 2. Klassenarbeit</p> <p><i>DFU Methoden s.o.</i></p>

	<p><b>Film</b></p>	<p><u>Film:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- medienspezifische Gestaltungsmittel des Films erkennen und unterscheiden</li> <li>- Bestandteile des Films - das Einzelbild, die Szene, die Sequenz- erkennen, unterscheiden und aufgabenbezogen herstellen</li> <li>-geeignete audiovisuelle Aufzeichnungsgeräte bedienen</li> <li>- zu unterschiedlichen Inhalten geeignete Gestaltungsmittel wählen</li> <li>- Medienerfahrungen reflektieren</li> <li>- individuelle Sichtweisen begründen</li> <li>- komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner-oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen</li> </ul>	<p>Buchtrailer o.ä. analysieren)</p> <p>Übungen mit Aufnahmegegeräten</p> <p>Drehen eines Videoclips unter Einbeziehung von Sprache, Geräuschen, Musik</p>	<p>Hinweis:</p> <p>Expertise und technische Möglichkeiten der WDR- und ZDF-Studios Nairobi nutzen</p>
--	--------------------	---	--	---



## Fachcurriculum Kunst Qualifikationsphase 11/12

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 32 Stunden	Bildende Kunst  Malerei	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u>  -bildnerische Mittel erkennen und in Bezug auf ihre Wirkung benennen, beschreiben, vergleichen  -bildnerische Mittel gezielt bei der eigenen Gestaltung einsetzen und ihre Verwendung begründen  -Kunstströmungen unterscheiden und wechselseitige Beeinflussungen erkennen  -verschiedene Methoden der Werkanalyse zur Erschließung und Interpretation von Malerei verwenden  -Kunstwerke anhand stilprägender Merkmale bestimmten Kunstströmungen zuordnen  -komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren, durchführen und angemessen präsentieren	Analysieren und Interpretieren von Werken des 20. Jh. bis zur Gegenwart  Malerische Auseinandersetzung mit kunsthistorischen und/oder neuen Werken  Aquarell-, Acryl- oder Öl-Malerei im Rahmen von Projektthemen	Kenianische Malerei in der Gegenwart: ein Galerie- oder Ausstellungsbesuche, möglichst mit Künstler- oder Galeristengespräch  <i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle, Lückentexte u.a.</i>  *Klassenarbeit

### Fachcurriculum Kunst Qualifikationsphase 11/12

I	II	III	IV	V
Zeit/Unterrichtsstunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 32 Stunden	Bildende Kunst  Graphik	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u>  - grafische Mittel erkennen und in Bezug auf ihre Wirkung benennen, beschreiben, vergleichen  - grafische Materialien und Drucktechniken unterscheiden  - unterschiedliche grafische Materialien und Techniken gezielt einsetzen und ihre Verwendung begründen  - Drucktechniken selbständig ausführen und Druckergebnisse während des Druckens manipulieren  - verschiedene Methoden der Werkanalyse zur Interpretation von Grafiken verwenden  - komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen  - Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren und kritisch bewerten	Analysieren und Interpretieren ausgewählter Grafiken von der Renaissance bis zur Gegenwart  Kennenlernen bedeutender Grafiker  Entwicklung grafischer Techniken in vergangenen Kunstepochen nachvollziehen  Zeichnen, Hoch- und/oder Tiefdruck: Kaltnadelradierung, Linolschnitt, Druck-Experimente  Anlegen und Präsentieren von Grafikmappen/Portfolios/Ausstellungswänden	Einbeziehung von Originalgrafiken kenianischer Künstler   Vorbereitung von Grafikwänden für die Schulkunst-Ausstellung   <i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle, Lückentexte u.a.</i>  *Klassenarbeit

Fachcurriculum Kunst Qualifikationsphase 11/12

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 32 Stunden	Bildende Kunst          <b>Plastik</b>	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u>  - Werke begründet als Plastik, Skulptur, Objekt, Installation, Environment, Performance u.a. einordnen  - wesentliche Aspekte (Form, Volumen, Körper-Raum-Beziehung, Material, Verfahren) dreidimensionaler Kunstwerke benennen bzw. beschreiben und analysieren  - unterschiedliche Materialien und Techniken gezielt bei der eigenen Gestaltung einsetzen und ihre Verwendung begründen  - komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner-oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen  - Arbeitsprozesse sinnvoll dokumentieren  - Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren und kritisch bewerten	Analysieren und Interpretieren von plastischen Werken mit ähnlichem Themenbezug  Kennenlernen bedeutender Vertreter und deren Werke, der Entstehungs- und Wirkungsgeschichte  Entwicklung von Konzepten  Gestaltung einer Plastik/Skulptur/Installation/Performance oder eines Objekts/Landartprojekts  Anlegen von Portfolios  Präsentieren/Inszenieren der Ergebnisse	Aufbau von Plastiken und Installationen in der Schuljahresausstellung  <i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle, Lückentexte u.a.</i>  *Klassenarbeit

Fachcurriculum Kunst Qualifikationsphase 11/12

I Zeit/ Unter- richts- stunden	II Arbeitsbereich	III Kompetenzen	IV Konkrete Inhalte	V Schulspezifische Erweiterung
ca. 32 Stunden	<p>Visuelle Medien/Visuelle Kommunkation</p> <p><b>Fotografie, Video/Film</b></p>	<p><u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u></p> <p><u>Fotografie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bildgegenstand, Komposition und medienspezifische Gestaltungsmittel erkennen, unterscheiden und beschreiben</li> <li>- Mittel zur Veränderung der Bildwirklichkeit erkennen und beschreiben sowie durch Inszenierung oder analoge und digitale Eingriffe eine eigene Bildwirklichkeit herstellen</li> <li>- private, kommerzielle und künstlerische Fotografie analysieren und kritisch beurteilen</li> <li>- Aussageabsichten eigener und fremder Arbeitsergebnisse reflektieren</li> <li>- Kamera und Computer als künstlerische Medien für eigene Gestaltung nutzen</li> <li>- individuelle Sichtweisen begründen</li> <li>- komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner-oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen</li> </ul>	<p>Kennenlernen bedeutender Presse-und Kunstfotografen</p> <p>Analysieren und Interpretieren von Pressefotografie, künstlerischer Fotografie, Privatfotografie</p> <p>Praktische Fotografie unter bestimmten Themenstellungen</p> <p>Experimentieren mit den Möglichkeiten der analogen und digitalen Bildbearbeitung zur Manipulation von neuen Bildwirklichkeiten oder zur Ausdruckssteigerung</p> <p>Anlegen von Fotomappen/Portfolios/Ausstellungswänden</p>	<p>Je nach Angebot eine Fotografieausstellung in Nairobi besuchen</p> <p><i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle, Lückentexte u.a.</i></p> <p>Hinweis:</p> <p>Expertise und technische Möglichkeiten der WDR- und ZDF-Studios Nairobi nutzen</p>

		<p><u>Film:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- bildnerische und medienspezifische Gestaltungsmittel des Films erkennen und unterscheiden</li> <li>- Bestandteile des Films - das Einzelbild, die Szene, die Sequenz- erkennen, unterscheiden und aufgabenbezogen herstellen</li> <li>-geeignete audiovisuelle Aufzeichnungsgeräte bedienen</li> <li>- zu unterschiedlichen Inhalten geeignete Gestaltungsmittel wählen</li> <li>- Medienerfahrungen reflektieren</li> <li>- individuelle Sichtweisen begründen</li> </ul>	<p>Videoclips analysieren</p> <p>Übungen mit Aufnahmegeräten</p> <p>Drehen eines Videoclips unter Einbeziehung von Sprache, Geräuschen, Musik, unter Zuhilfenahme eines Drehbuchs, Skizzen, Bewegungssequenzen</p>	<p>*Klassenarbeit</p>
--	--	---	--	-----------------------

Fachcurriculum Kunst Qualifikationsphase 11/12

I	II	III	IV	V
Zeit/ Unter- richts- stunden	Arbeitsbereich	Kompetenzen	Konkrete Inhalte	Schulspezifische Erweiterung
ca. 32 Stunden	Gestaltete Umwelt  Architektur	<u>Produktion/Rezeption/Reflexion</u>  - Merkmale von Bauwerken nach Kriterien wie Funktion, Bauweise, Material, Ökologie, Kostruktionsprinzipien, kulturellen und geografischen Besonderheiten bestimmen, ordnen und werten  - Architektur in ihrem Umfeld untersuchen, beschreiben und dokumentieren hinsichtlich der Proportionen, Lichtverhältnisse, Sichtachsen, Raumwirkung  - Konstruktionsprinzipien erproben und Materialeigenschaften prüfen  - unterschiedliche Materialien und Techniken gezielt bei der eigenen Gestaltung/Kostruktion einsetzen  - den Zusammenhang von Gestaltung und Funktion reflektieren und individuell werten  - Arbeitsergebnisse angemessen präsentieren und kritisch bewerten  - komplexe Arbeitsabläufe alleine, aber auch in Partner- oder Gruppenarbeit planen, organisieren und durchführen	Betrachtung und Analyse von Bauwerken verschiedener Stilepochen sowie ausgewählter Bauwerke des 20. und 21. Jh.  Kennenlernen bedeutender Architekten und deren Bauwerke, Präsentationen  Praktische Aufgaben zur Stadtwahrnehmung (Fotografie, Video, Grafik/Malerei) oder eines bestimmten Bauvorhabens  Modellbau	Exkursion in Nairobi, evtl. Baustellenbegehung  <i>DFU - Methoden: Gelbe Vokabelseiten für Fachvokabular, Redeketten, Wischsätze, Textpuzzle, Lückentexte u.a.</i>  *Klassenarbeit



Operatoren	Definition	Beispiele	AFB
<b>Anforderungsbereich I</b>			
<b>beschreiben</b>	ausgehend von einem Einleitungssatz (mit Angabe von Künstler/in, Titel, Jahr der Erstellung, Material, Größe ...) den Bildbestand, die Wirkung in eigenen Worten strukturiert versprachlichen	Beschreiben Sie das ausgewählte Bild.  Beschreiben Sie die Wirkung des Bildes auf den Betrachter.	I-II
<b>nennen</b>	zielgerichtet Informationen zusammentragen, ohne diese zu kommentieren	Nennen Sie die verwendeten bildnerischen Mittel.	I
<b>Anforderungsbereich II</b>			
<b>einordnen/ zuordnen</b>	typische Merkmale und Eigenschaften eines Bildes unter Verwendung von Vorwissen begründet in einen genannten Zusammenhang stellen	Ordnen Sie das Bild kunst- und kulturgeschichtlich ein.	I-II
<b>erklären</b>	Materialien, Sachverhalte o. Ä. in einen Begründungszusammenhang stellen, z. B. durch Rückführung auf fachliche Grundprinzipien, Gesetzmäßigkeiten, Funktionszusammenhänge, Modelle oder Regeln	Erklären Sie die Funktionalität des Gebäudes (Museum, Schule, ...)	II
<b>erläutern</b>	Materialien, Sachverhalte o. Ä. mit zusätzlichen Informationen und Beispielen verdeutlichen	Erläutern Sie, welche bildsprachlichen Mittel die beschriebenen Wirkungen hervor rufen.	II
<b>umsetzen</b>	eine Gestaltungsidee, eine Problemlösung oder ein Konzept anschaulich darstellen, ggfs. unter Verwendung eines bekannten Form vok abulars (z. B. aus dem Unterricht oder aus beigefügtem Bildmaterial).	Setzen Sie eine Ihrer Ideen in ein Bildmotiv für ein Buchcover um.	I-II



Operatoren	Definition	Beispiele	AFB
<b>Anforderungsbereich III</b>			
<b>vergleichen/ gegenüberstellen</b>	nach vorgegebenen oder selbst gewählten Gesichtspunkten, Gemeinsamkeiten, Ähnlichkeiten und Unterschiede begründet darlegen	Vergleichen Sie den Realitätsgrad der Bildmotive in den beiden Gemälden.	II-III
<b>beurteilen</b>	zu einem Sachverhalt, einer Aussage oder einer eigenen Gestaltung unter Verwendung von Fachwissen und Fachmethoden eine begründete Einschätzung geben	Beurteilen Sie die Qualität der praktischen und ästhetischen Funktion der gezeigten Werbefotografie.	III
<b>zeichnen/ malen</b>	eine Gestaltungsabsicht mit Hilfe der jeweiligen technischen Mittel realisieren	Malen Sie ein Stilleben unter bestimmten formalen und inhaltlichen Kriterien	II-III
<b>planen/ entwickeln/ konzipieren</b>	nach vorgegebenen Bedingungen ein gestalterisches Konzept erarbeiten	Entwickeln Sie ein Konzept für eine Werbestrategie eines bestimmten Produkts.	II-III
<b>erstellen/ konstruieren</b>	bekannte gestalterische Verfahren zur Lösung eines Problems anwenden	Erstellen Sie eine gestalterisch anspruchsvolle Verbindung zweier Gebäude.	II-III
<b>experimentell erproben</b>	eine gestalterische Lösung durch gezielte Versuche mit Material, Technik oder Darstellungsmitteln anbahnen	Erstellen Sie mehrere Kompositionsskizzen zu einer bestimmten Thematik.	II-III
<b>bewerten/ Stellung nehmen</b>	wie Operator ‚beurteilen‘, aber zusätzlich die eigenen Maßstäbe begründet darlegen	Bewerten Sie Ihren Entwurf.	III
<b>deuten</b>	eine Auslegung oder eine Hypothese zu einer Auslegung darlegen und argumentativ belegen	Deuten Sie das Kunstwerk vor dem Hintergrund Ihrer Werkanalyse.	II-III
<b>diskutieren</b>	zu einer Aussage, Problemstellung, These oder einer eigenen Gestaltung eine Argumentation entwickeln, die zu einer begründeten Bewertung führt	Diskutieren Sie, welches der Gebäude am ehesten dem Prinzip der Funktionalität gerecht wird.	III

Operatoren	Definition	Beispiele	AFB
<b>entwickeln</b>	einen eigenen Gedankengang bzw. ein Konzept entfalten und gestalterische Schlussfolgerungen ziehen	Entwickeln Sie Ideen zu einem Plakatentwurf für eine bestimmte Veranstaltung.	III
<b>erörtern</b>	eine These, Problemstellung oder eine eigene Gestaltung unter Abwägung von Pro- und Kontraargumenten hinterfragen und zu einem eigenen Urteil gelangen	Erörtern Sie, inwiefern sich das Frauenbild zweier vorgegebener Kunstwerke aus verschiedenen Epochen unterscheidet.	II–III
<b>interpretieren</b>	auf der Grundlage einer Analyse Sinnzusammenhänge aus Materialien methodisch reflektiert erschließen, um zu einer schlüssigen Gesamtauslegung zu gelangen.	Interpretieren Sie die unterschiedliche Darstellungsform von Herrscherpersönlichkeiten anhand zweier gegebener Kunstwerke aus verschiedenen Epochen..	. III
<b>kreieren</b>	Gestaltungsideen zu einer Problemstellung in ihren Grundzügen mit Hilfe geeigneter Verfahren (in Form von Skizzen, Notizen o. Ä.) hervorbringen	Kreieren Sie Ideen für die Gestaltung eines Plakats mit einer bestimmten Zielsetzung.	III
<b>reflektieren</b>	die eigene Gestaltung in Form einer schriftlichen Darlegung unter Anwendung von Kriterien mit den Zielsetzungen vergleichen, Alternativen erwägen oder ein mögliches weiteres Vorgehen aufzeigen	Reflektieren Sie Ihren Entwurf für einen Museumsbau mit Blick auf die Erfordernisse seiner praktischen, symbolischen und ästhetischen Funktion.	III
<b>skizzieren</b>	Gestaltungsideen zu einer Problemstellung in ihren Grundzügen zeichnerisch hervorbringen	Skizzieren Sie Ihre Ideen für ein Comicpanel.	II–III
<b>überprüfen</b>	Aussagen oder eigene Gestaltungen auf der Grundlage von Fachkenntnissen kritisch hinterfragen und auf ihre Angemessenheit hin begründet einschätzen	Überprüfen Sie, inwieweit Ihr Entwurf den Anforderungen einer gegebenen Aufgabenstellung entspricht.	III