

# Thema des 1. Unterrichtsvorhabens des Wahlpflichtfachs Kunst in der Jahrgangsstufe 9, 1. Halbjahr

Medienthema: z.B. „Bring dein Albumcover zum Leben“

<b>Zeitbedarf geplant</b>	ca. 12 Unterrichtsstunden <b>tatsächlich:</b> nach Erprobung
<b>Inhaltsfelder (IF) Inhaltliche Schwerpunkte</b>	IF 1 P2 (Bildgestaltung): 1. Schwerpunkt > Räumlichkeit und Plastizität IF 2 (Bildkonzepte): 2. Schwerpunkt > Bildstrategien IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkte: Grafik, Fotografie und Plastik

## Festlegung der Kompetenzen (obligatorisch, festgeschrieben im KLP Sek. I)

### 1. IF 1: Bildgestaltung:

#### Kompetenzbereich Produktion:

Die Schülerinnen und Schüler

- IF1 P2 entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (z.B. Artivate App, Qlone App)
- IF1 P5 realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefüge
- IF1 P7 beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalts-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge

#### Kompetenzbereich Rezeption:

Die Schülerinnen und Schüler

- IF1 R2 analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung)
- IF1 R3 erläutern den Einsatz von Mitteln plastischer Organisation (Körper-Raum-Bezug, Proportionen) bei dreidimensionalen Gestaltungen
- IF1 R6 analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und Ausdrucksqualitäten

### 2. IF 2: Bildkonzepte

#### Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- IF2 P2 gestalten Bilder durch das Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip
- IF2 P5 planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen

#### Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- IF2 R1 erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip
- IF2 R4 überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen)
- IF2 R5 bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit

### 3. IF 3: Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

#### Kompetenzbereich Produktion

Die Schülerinnen und Schüler

- IF3 P1 entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale,

expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte

- IF3 P7 realisieren und beurteilen Bilder der offensichtlichen bzw. verdeckten Beeinflussung des Betrachters

### Kompetenzbereich Rezeption

Die Schülerinnen und Schüler

- IF3 R1 erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen
- IF3 R2 erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen
- IF3 R7 bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten

Absprachen hinsichtlich der Bereiche (Festlegung durch die Fachkonferenz)	Anregungen zur Umsetzung (fakultativ für die Hand der Lehrkraft als Anregung oder Ideensammlung)
<p><b>Materialien/Medien</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Smartphones, Beamer, Projektionswand, schulinterne Laptops oder iPads</li> <li>- diverse Materialien wie Bleistifte, Buntstifte, Fineliner, Radiergummi, Acrylfarben, Pinsel, Zeitungen, Tapetenkleister, Stoffreste etc.</li> <li>- 30 x 30 cm Papier (12 x 12 Zoll), die als Standard für Scrapbooking-Arbeiten fungieren</li> <li>- Ggf. Gimp (pixelbasiertes Grafikprogramm)</li> <li>- Artivive App</li> <li>- Qlone App</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in den Begriff Augmented Reality (AR)</li> <li>- Erste theoretische und praktische Erfahrungen sammeln</li> <li>- Reflexion eigener Vorbilder und Idole</li> <li>- Gezielter Umgang mit den gestalterischen Mitteln der Zeichnung (verschiedene Materialien wie Buntstifte, Bleistifte, Fineliner etc.)</li> <li>- Erkennen der Zusammenhänge zwischen Text- und Bildmaterial</li> <li>- Übungen zum Umgang mit den Artivive und Qlone Apps</li> <li>- Adäquate Umsetzung eigener Ideen zur Gestaltung eines zweidimensionalen Album-Covers sowie Umsetzung in Augmented Reality</li> <li>- Präsentation der erstellten Produkte mithilfe der Artivive App</li> </ul>
<p><b>Epochen/ Künstlerinnen und Künstler/ Bildautorinnen und –autoren</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Kunsthistorische Museumsgänge durch Augmented Reality z.B. Rembrandts Reality (Rembrandts Reality App)</li> <li>- AR Biennale (Düsseldorf)</li> <li>- Hendrik Lober</li> <li>- Simon Goritschnig</li> <li>- Nychos</li> <li>- Ruohan Wang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Einführung Augmented Reality:</u> kulturgeschichtliche Bezüge herstellen:</li> <li>- Mögliche Beispiele: Beispielbilder der jeweiligen Künstler*innen werden herangezogen</li> <li>- AR Biennale oder ähnliche virtuelle Ausstellungsformen besuchen</li> </ul>

<p><b>Fachliche Methode</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Präsentation von Album-Covern und dazugehörigen Augmented Reality Ergebnissen</li> <li>- Einzelarbeit (EA) im Rahmen eines Gestaltungsprozesses angeleitete, aspektbezogene Begutachtung gestaltungspraktischer Ergebnisse</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Individuelle Beratung und Hilfestellung</li> <li>- Gemeinsames Erarbeiten von Bewertungskriterien</li> </ul>
<p><b>Diagnose</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Eingangsd Diagnose zur Wahrnehmungs-, Ausdrucks-, Handlungs- sowie Medienkompetenz bezogen auf die konkretisierten Kompetenzen zu IF 1 und IF 3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- mündliche Beschreibung einer malerischen, grafischen und/oder fotografischen Darstellung</li> <li>- zeichnerische, malerische und kleine plastische Übungen zur Feststellung von gestaltungspraktischen Grundkompetenzen</li> </ul>
<p><b>Evaluation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aspektbezogene Evaluation des UV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fragebogen</li> </ul>
<p><b>Leistungsbewertung</b> Sonstige Mitarbeit:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mündliche Beiträge</li> <li>- Arbeitsprozess</li> <li>- gestaltungspraktisches Produkt</li> <li>- Präsentation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anwendung der gemeinsam erarbeiteten Bewertungskriterien</li> </ul>