



Klassenstufe 5/6/7

Kunst

Kompetenzen (exemplarisch)	Arbeitsfelder	Inhalte	Aufgaben	Leistungsüberprüfung Indikatoren
Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen	- Zeichnen (1) - Produktdesign (8)	- Skizzieren und zeichnen - Designfunktionen - Zielgruppenspezifische Gestaltung - Gestaltungsmittel (Material, Form, Farbe) - Oberflächengestaltung (Bemalen)	- Schatzkarte, Labyrinth - Mein perfekter Stift - Einlinienzeichnung	- Produkt - Prozess
Analysieren Interpretieren Herstellen Gestalten Verwenden Wahrnehmen	- Grafik (2)	- Druckverfahren - Zufallsverfahren - Collage - Grafische Gestaltungsmittel (Form, Farbe, Struktur)	- Muster, Vögel, Namen - Pustemonster - Roboter Collagen - Comic/Comicfigur - Zentangle/Insekten, ... - Stempel-, Lego-, Tetrapak-, Fadendruck	- Produkt - Prozess

Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Wahrnehmen	- Malerei (3) - Plastik und Installation (4)	- Malerische Gestaltungsmittel (Farbe, Farbmischung) - Verbindung von Inhalt, Wirkung, Funktion, Farbbezeichnungen) - Konzeption und Umsetzung eines Arbeitsvorhabens (Formen der Prozessgestaltung und -steuerung, Portfolio)	- Farbchallenge - Farbplanet - Farbverläufe - Mischfarben - Objektgestaltung (Niki de Saint-Phalle, Kusama, Nandor Angstenberger,...)	- Portfolio - Produkt - Prozess
Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Wahrnehmen	- Malerei (3) - Zeichnen (1) - Grafik (2) - Medienkunst (6)	- Portraits gestalten - Selbstportraits gestalten (Auseinandersetzung mit dem eigenen Ich) - Kunstgeschichte: Pop-Art	- Verfremdung (Struensee, Mona Lisa, ...) - Selbstportraits (Pixelart/Minecraft, Stencil, Pop-Art, ...)	- Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung



Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Wahrnehmen	- Architektur (7) - Zeichnen (1)	- aktive Wahrnehmung und Beobachtung - Architekturen unterschiedlicher Epochen, Konstruktion, Materialien, Typen und Funktionen - Zeichnerische Techniken und Verfahren, die zu Aufgabe, Inhalt und Funktion passen (Strichzeichnung, Graustufenzeichnung)	- Hundertwasser, Rizzi - Dorfgestaltung - Explosionszeichnung - Perspektive (Parallel- und Fluchtpunkt-perspektive)	- Prozess - Produkt - Modell
Analysieren Interpretieren Beurteilen Gestalten Herstellen Verwenden Wahrnehmen	- Zeichnen (1) - Kommunikationsdesign (9)	- Alltagszeichnungen - Zeichnungen aus verschiedenen fachlichen Kontexten - zeichnerische Gestaltungsmittel (Punkt, Linie, Fläche, Richtung, Spur, Bewegung)	- Getränk erfinden, Dose/Flasche gestalten - Schuh gestalten - Werbeplakat - Logo entwerfen	- Schüler-Schüler-Bewertung

**Basale Kompetenzen:**

- Entwicklung der Persönlichkeit
- Fähigkeit, Emotionen angemessen auszudrücken
- Selbstwahrnehmung
- Sprechen und Zuhören
- Lesen

Überfachliche Kompetenzen:

- Engagement
- Lernmotivation
- Ausdauer
- Selbstwirksamkeit
- Konstruktiver Umgang mit Konflikten und Vielfalt
- Problemlösefähigkeit
