

**Bildungsplan
Studienstufe**

**Bildende
Kunst**

Impressum

Herausgeber:

Freie und Hansestadt Hamburg
Behörde für Schule und Berufsbildung

Alle Rechte vorbehalten.

Referat: Unterrichtsentwicklung Deutsch, Künste, Fremdsprachen

Referatsleitung: Fabian Wehner

Fachreferentin: Julia Schwalfenberg

Redaktion: Gabriele Hatting
Ulrich Schötker
Eva Voermanek

Hamburg 2022

Inhaltsverzeichnis

1	Lernen im Fach Bildende Kunst.....	4
1.1	Didaktische Grundsätze	5
1.1.1	Grundsätze für die Auswahl von Inhalten und Methoden	5
1.1.2	Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse	7
1.2	Bezug zu den Leitperspektiven.....	9
1.3	Sprachbildung als Querschnittsaufgabe	10
2	Kompetenzen und Inhalte im Fach Bildende Kunst.....	11
2.1	Überfachliche Kompetenzen.....	11
2.2	Fachliche Kompetenzen	12
2.2.1	Kompetenzbezogene Anforderungen.....	13
2.3	Inhalte	16

1 Lernen im Fach Bildende Kunst

Der Beitrag des Faches Bildende Kunst zur Bildung

Der Unterricht im Fach Bildende Kunst fördert ästhetisches Handeln und Denken insbesondere durch die Entwicklung sinnlicher, psychischer, medialer, technischer und reflexiver Erfahrungs- und Erkenntnismöglichkeiten. Er eröffnet neben dem rational-kognitiven auch solche Zugänge zur Welt, die auf sinnlich-leiblicher Wahrnehmung basieren, kognitive und affektive Prozesse aber gleichermaßen einschließen. Wesentliches Ziel des Kunstunterrichts ist es, Freude und Erfahrung an individuellen wie kooperativen Prozessen des Experimentierens, Gestaltens und Reflektierens zu entwickeln und zu fördern.

Besonders im visuellen und haptischen Bereich vermittelt der Unterricht im Fach Bildende Kunst die Kompetenz differenzierter Wahrnehmung, Erfindungs- und Ausdrucksvermögen sowie eine darauf bezogene Sprache und Reflexion. Indem die Schülerinnen und Schüler zur eigenen ästhetischen Praxis sowie zur Reflexion von künstlerischen Konzepten und deren Diskursen angeleitet werden und ihnen Orientierung in Bezug auf Traditionen und zukünftige Entwicklungen geboten wird, entsteht kulturelle emanzipatorische Teilhabe.

Sprache im Kunstunterricht der Oberstufe als Mittel des Denkens und Kommunizierens über ästhetische Phänomene ist zentral, um ein Bewusstsein über gestalterische Prozesse mit dem Ziel der Analysierbarkeit und Rekonstruierbarkeit zu erzeugen und damit fachliches Lernen zu gewährleisten. Der Kunstunterricht leistet einen wichtigen Beitrag zum sprachlichen Lernen, gerade weil er die Schülerinnen und Schüler darin unterstützt, außersprachliche visuelle Bildwerke in eine eigene, individuelle sowie fachbezogene objektive Sprache zu übersetzen: zu beschreiben, zu analysieren und zu interpretieren.

Bilder, Artefakte, Games, Prozesse und andere Momente ästhetischer Erfahrung beeinflussen das private und öffentliche Leben sowie die Meinungsbildung, die Verständigung, die Sinnfindung und Weltdeutung junger Menschen. Das Fach „Bildende Kunst“ fokussiert die Wahrnehmungs- und Darstellungsfähigkeit und eröffnet neue Zugänge zu einer bedeutungsvollen intersubjektiven, interkulturellen und intermedialen Auseinandersetzung. Es macht Wirkungszusammenhänge zwischen Menschen, Dingen und der Welt erfahrbar und reflektierbar. Das Fach fördert damit aktives, kundiges, freud- und genussvolles Handeln und Denken in der Welt.

Weil sich der Kunstunterricht mit künstlerischen Arbeiten und deren Wirkung auseinandersetzt, kommt dem Präsentieren und Ausstellen der im Unterricht hergestellten Produkte eine maßgebliche Funktion zu. Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bewusstsein für geeignete Präsentationsformen und -medien und deren Adressierungen an Rezipientinnen und Rezipienten. Im Sinne einer umfassenden Vermittlungskompetenz gewinnen die Schülerinnen und Schüler dabei Kriterien und Kategorien für die Kontextualisierung von Präsentationen. Gestaltende Eigentätigkeit, konzeptuelle Entwurfstätigkeit, kritische Reflexionspraktiken und diskursive Kontextualisierungen fordern von den Lernenden Perspektivwechsel, fördern divergentes Denken, tragen zur Emanzipation von vorgefertigten Darstellungen bei und wirken identitätsbildend. Hierfür bietet insbesondere das Fach Bildende Kunst spezifische Methoden und Wege der Vermittlung, die Wahrnehmung von Differenzen fördern und auf ganzheitlichen Erfahrungen und Erlebnissen aufbauen (siehe nähere Erläuterungen Kapitel 2.4 Leitperspektive „Werbildung/ -erziehung“). Die rezeptive und produktive Arbeit wird dabei als gleichwertig angesehen und als wechselseitig aufeinander bezogen verstanden.

Das Fach nutzt sowohl künstlerische als auch wissenschaftliche Verfahren und zielt damit gleichermaßen auf eine propädeutische Aneignung von Wissenschaft und Kunst. In gegenwärtigen Lebenszusammenhängen und beruflichen Kontexten werden zunehmend komplexe und innovative Problemlösungen erforderlich, die eigenständige Planungs- und Strukturierungsprozesse beinhalten. Zielgerichtete sowie prozessorientierte Vorgehensweisen - wie z.B. Entwurfs- und Überarbeitungsstrategien - werden im Wechselspiel zwischen Produktion und Rezeption entwickelt und führen zu einer gesteigerten Wahrnehmung und damit einer Vertiefung des kreativen Prozesses.

Unterricht im Fach „Bildende Kunst“ fördert die Fähigkeit, sowohl eigenständig individuelle und/oder kooperative Leistungen zu konzipieren. Kooperation im Kunstunterricht findet in Gruppenarbeiten oder in arbeitsteiligen Projekten statt. Absprachen über das gemeinsame Konzept, Formen der Arbeitsteilung und den Umgang miteinander und mit den Produkten der Einzelnen sind notwendige Voraussetzungen und sollten in prozessbegleitenden Selbsteinschätzungen überprüft und festgehalten werden. Wird kooperatives Arbeiten im Kunstunterricht ernsthaft betrieben, kann gerade dieses Fach viel zur Entwicklung von Teamfähigkeit beitragen.

Im Zentrum produktiver und rezeptiver Arbeit stehen historische und zeitgenössische Werke der Kunst- und Kulturgeschichte sowie Phänomene aus allen ästhetischen Bereichen der Kunst, der gebauten Umwelt und der Alltagskultur. In der Auseinandersetzung mit ihnen wird ein Verständnis für die geschichtliche Prägung von Ausdrucksformen geschaffen und damit das Bewusstsein für den eigenen Kulturkreis geschärft, Offenheit für andere Kulturen, Diversität sowie Heterogenität vermittelt und der Bezug zur aktuellen Lebenssituation der Schülerinnen und Schüler hergestellt. Dabei sind nach Möglichkeit Verbindungen zu anderen Disziplinen und Fachwissenschaften zu suchen, um zu verdeutlichen, dass Kunst und künstlerische Tätigkeiten nicht isoliert von der Lebenswirklichkeit existieren, sich jedoch als Medium von einer funktionalen Gegenwart abhebt.

1.1 Didaktische Grundsätze

1.1.1 Grundsätze für die Auswahl von Inhalten und Methoden

Im Kunstunterricht der gymnasialen Oberstufe orientiert sich die Auswahl der Inhalte und Methoden an Fragestellungen und Verfahren aus Kunst, Kunstgeschichte und Kunstwissenschaften, Architektur, Alltagskultur, Bild- und Medienwissenschaften, Ästhetik-, Kunst- und Medienphilosophie an den Lerninteressen und Lernprozessen der Schülerinnen und Schüler, an gesellschaftlichen Anforderungen und Handlungsmöglichkeiten sowie an Forschungen zu Wahrnehmung und Kommunikation.

Im Kunstunterricht der Oberstufe steht dabei vor allem die aktive, selbstbestimmte kulturelle, mediale und soziale Teilhabe an der Welt im Zentrum. Die Chance, sich interaktiv und kommunikativ mit Welt zu beschäftigen, setzt voraus, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur Kenntnisse von analogen und digitalen Werkzeugen, Medien, Programmen, Formaten und Konzepten haben, sondern Wirkungen von Kommunikationsweisen und Adressierungen ebenso mitberücksichtigen, wie auch aktuelle Vernetzungs- und Zirkulationsweisen. Um den Schülerinnen und Schülern eine eigene künstlerische Auseinandersetzung mit der Welt zu ermöglichen, bietet der Kunstunterricht Anlässe für Gespräche über eine Ethik des Sichtbarmachens, Zeigens, Teilens und Zirkulierens von gestalteten Produkten. Ferner ermöglicht der Kunstunterricht algorithmische Strukturen in künstlerischen Arbeiten zu erkennen, zu analysieren und selbst herzustellen.

Das bedeutet im Einzelnen:

- **Orientierung an Bezugsfeldern**

Die Themen beziehen aktuelle Entwicklungen aus den drei Bezugsfeldern des Kunstunterrichts, der Freien Kunst, der Architektur und Alltagskultur und der mit ihnen befassten Wissenschaften (z. B. Kunstgeschichte oder Medienforschung) in der Weise ein, dass sich daraus Ansätze zum Ästhetischen Forschen entwickeln. Dabei geht es um Fragestellungen in allen Bereichen der Wahrnehmung, Gestaltung und deren Kontextualisierung und um die Potenziale der Kultur der Digitalität.

- **Orientierung an Gestaltungsdimensionen**

Ein weiteres Orientierungskriterium für die Auswahl von Lerngegenständen sind die drei Gestaltungsdimensionen Fläche, Raum und Zeit. Die Lernenden werden angeregt, sich Fragestellungen selbstständig zu nähern und sich auch solchen Untersuchungen zu widmen, deren Ausgang zunächst ungewiss erscheint. Die Themen ermöglichen neben herkömmlichen Untersuchungsmethoden auch experimentelle, ungewöhnliche und eigenständige Strategien zur Bearbeitung einer Problemstellung. In diesem Rahmen werden historische und zeitgenössische Beispiele bestimmt, die in Beziehung zu dem gewählten Semestervorhaben stehen und geeignet sind, durch vertiefte Betrachtung, Problembewusstsein und vernetztes Wissen der Lernenden zu stärken.

- **Orientierung an Lerninteressen und Lernprozessen der Schülerinnen und Schüler**

Der Kunstunterricht bietet Schülerinnen und Schülern die Gelegenheit, auf der Grundlage der genannten Kompetenzbereiche eigene Lerninteressen zu erkennen, zu entwickeln und zu artikulieren. Er greift die individuellen Interessen und Fähigkeiten sowie die Erfahrungsfelder, Wahrnehmungen und Wertungen der Schülerinnen und Schüler auf. Dieses geschieht dadurch, dass die Lehrenden in der Auswahl von Inhalten und der Gestaltung des Unterrichts darauf Bezug nehmen, aber auch dadurch, dass in der für den Kunstunterricht typischen praktischen Arbeit individuelle Wahrnehmungs-, Denk- und Deutungsansätze entwickelt werden, in ihrer Eigenständigkeit Geltung bekommen, dargestellt und reflektiert werden. Auch in der Auseinandersetzung mit Werken der Bildenden Kunst und des gestalteten Alltags artikulieren Schülerinnen und Schüler ihre individuellen Wahrnehmungen und Werthaltungen, differenzieren sie und erschließen sich neue Deutungsweisen. Dazu werden bei den Schülerinnen und Schülern die Kompetenzen in den Bereichen Konzeption/Produktion, Rezeption/Reflexion sowie Präsentation/Kuration ausgebildet. Die Lehrenden übernehmen die Verantwortung, dass der Unterricht der Erweiterung und Vertiefung von Erfahrungen, Kenntnissen und Urteilsvermögen in den Kompetenzbereichen dient und wählen daher auch solche Inhalte und Verfahren aus, die Schülerinnen und Schüler zunächst fremd erscheinen, um ihr Denken mit alternativen Ansätzen und Denkweisen zu konfrontieren.

- **Orientierung an gesellschaftlichen Anforderungen und Handlungsmöglichkeiten, Berufsorientierung**

In der Auswahl von Inhalten und Methoden nehmen die Lehrenden Bezug auf aktuelle Ereignisse, öffentliche Aufgaben und zeitgenössische Entwicklungen freier Kunst, Architektur und Bereichen der Alltagskultur, wie z.B. der Bereich des nachhaltigen Designs (siehe nähere Erläuterungen Kapitel 2.4 Leitperspektive „Bildung einer nachhaltigen Entwicklung“). Hierdurch wird den Schülerinnen und Schülern eine kulturelle Teilhabe ermöglicht. Der Kunstunterricht fördert eine differenzierte Auseinandersetzung mit öffentlichen und gesellschaftlichen Kontexten und trägt zu einer fundierten Meinungs- und Kommunikationsbildung und strategischer Kommunikation bei. Der Umgang mit persönlichen Daten, die Wahrung der Urheberrechte und Bildlizenzen steht dabei ebenso im Fokus wie die zugehörigen Sicherheitsvorkehrungen.

Die gesellschaftliche Rolle gestaltender Berufe wird thematisiert. Die Lehrenden beziehen z. B. ortsansässige, regionale Institutionen wie Museen, Ausstellungshäuser und Galerien sowie die Universitäten, die Kunsthochschulen, Fachhochschulen und berufsbildenden Schulen in den Unterricht ein, knüpfen an das interkulturelle Spektrum des Kurses, der Schule, des Stadtteils und der Stadt an und tragen zu gegenseitiger Wahrnehmung, Kenntnis und Achtung von urbanen Kulturen bei.

1.1.2 Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse

- **Unterrichtsformen und Methoden**

Kunstunterricht findet im Spannungsfeld von Praxis und Theorie statt. Die Auseinandersetzung mit zeitgenössischen und historischen Werken und ästhetischen Prozessen dient der Intensivierung, Ergänzung und geistigen Vertiefung der praktischen Arbeit. Diese hat in der Regel Projektcharakter und kann in Einzel- und/oder Gruppenarbeit realisiert werden. Gruppenarbeit bietet sich insbesondere in den Bereichen an, bei denen arbeitsteilige Verfahren typisch für den Herstellungsprozess sind (z. B. Film, Architektur). Zeitlich begrenzte Lehrgänge dienen der Wiederholung, Übung und Ergänzung von technischen Kenntnissen und Fertigkeiten sowie der Vermittlung von Themenbereichen, die sich aus der Arbeit ergeben oder die Arbeit der Lernenden ergänzen.

- **Lernmethoden und Arbeitstechniken**

Unterschiedliche Formen von (ästhetischer) Erfahrung, Untersuchung, Deutung und Kontextualisierung von Werken, ästhetischen Phänomenen und deren Wirkung werden geübt und erprobt. Ziel ist dabei die Erweiterung von Artikulations-, Darstellungs- und Kommunikationskompetenzen sowie die erweiterte Verständigungs- und Reflexionsmöglichkeit, die auch für inklusiven Kunstunterricht eine wichtige Orientierung bieten. Das Spektrum der Methoden umfasst individuelle wie kooperative, forschende wie experimentelle, werkstatorientierte wie diskursorientierte Formate der Bearbeitung. Dabei werden sowohl systematische als auch intuitive Verfahren genutzt. Schülerinnen und Schüler kennen, verwenden und bewerten verschiedene Recherchemöglichkeiten wie z. B. einschlägige analoge und digitale Lexika, Fachzeitschriften, Fachbibliotheken sowie internet- und datenbankbasierte Quellen.

Schülerinnen und Schüler werden angehalten, ihre Arbeit als Prozess und Ergebnis zu betrachten, zu kommunizieren, zu präsentieren sowie zu kuratieren, und zwar sowohl ihre eigenen praktischen Ansätze als auch ihre Untersuchungen zu Kunstwerken und Objekten der gestalteten Umwelt, z. B. in Form von Ausstellungen, Plakaten, digitalen Präsentationen, Filmen, Aktionen, Vorträgen oder Führungen. Sowohl visuelle und performative Aspekte als auch eine dem Gegenstand angemessene Sprache spielen dabei eine herausgehobene Rolle.

- **Forschendes Lernen**

Kunstunterricht orientiert die Lerngruppe auf Arbeitsweisen mit ungewissem Ausgang, bei denen es nicht das eine, richtige Musterergebnis gibt, sondern viele angemessene, möglicherweise höchst unterschiedliche, aber dennoch gleichwertige, individuelle Lösungen einer Aufgabe. Dem Arbeitsprozess kommt insofern eine besondere Bedeutung zu. Unterschiedliche Verfahren des Entwerfens und Experimentierens - von planendem Vorgehen bis hin zum Reagieren auf Vorgefundenes oder zufällig Entstandenes - existieren prinzipiell gleichwertig nebeneinander. Dem Eigenwert künstlerischer Skizzen und Studien als Mittel der Antizipation geistiger und praktischer Arbeitsergebnisse ist in diesem Zusammenhang besondere Beachtung zu schenken. Das Fachkonzept des Ästhetischen Forschens bietet eine Möglichkeit der

sukzessiven Annäherung an das selbständige Entwickeln und Auseinandersetzen mit Fragestellungen, die künstlerische, wissenschaftliche oder alltagsnahe Herangehensweisen zur Bearbeitung nutzen.

- **Mitgestaltung und Verantwortung von Schülerinnen und Schülern**

Unter Berücksichtigung der Vorgaben des Bildungsplanes und des Abiturs ist für die Schülerinnen und Schüler eine Mitgestaltung und Mitverantwortung bei der Entwicklung von Themen und Unterrichtsformen möglich. In gemeinsamer Absprache werden Probleme, Ziele und Arbeitsschritte definiert, Anforderungen verdeutlicht und Spielräume eröffnet.

- **Individuelles und selbst gesteuertes Lernen und Arbeiten**

Die Lernenden werden dazu angeregt, eigenständig zu arbeiten. Das betrifft die Beteiligung bei der Themenausarbeitung, die Erforschung thematischer Grundlagen, die Entwicklung eigener Ideen und die Wahl geeigneter Mittel und Verfahren zu deren Realisierung. Auch individuelles Lernen wird gefördert (z. B. die Teilnahme an Wettbewerben, private Ausstellungsbesuche).

- **Evaluation der Lehr- und Lernprozesse**

Lehrende und Lernende befinden sich im Fach Bildende Kunst in einem ständigen Dialog über die laufenden Arbeits- und Lernprozesse. Der jeweilige Stand von Planungen und Steuerungen, möglicher Entdeckungen, Zwischenergebnissen und Endergebnissen kann sowohl analog als auch digital dokumentiert werden: z. B. in Mappen, Skizzenbüchern, Heften, auf digitalen Plattformen oder digital aufbereiteten Präsentationen im Netz oder in einer Ausstellungspräsentation. Die Schülerinnen und Schüler nehmen die Arbeiten ihrer Mitschülerinnen und -schüler wahr und treten darüber in eine Auseinandersetzung. Die sichtbaren und kommunizierten Arbeitsstände der Schülerinnen und Schüler geben den Lehrenden Hinweise über den individuellen Lernprozess, den Gruppenfortschritt und das Gelingen des Unterrichts.

- **Niveaudifferenzierung**

Sowohl im Unterricht auf grundlegendem als auch auf erhöhtem Niveau entwickeln und vertiefen Schülerinnen und Schüler Fähigkeiten und Fertigkeiten in den drei Kompetenzbereichen Produktion und Konzeption, Rezeption und Reflexion, Präsentation und Kuration. Im Verlauf der zweijährigen Studienstufe sind auf beiden Niveaustufen Bezugsfelder und Gestaltungsdimensionen des Rahmenplans variantenreich zu kombinieren, so dass zu allen drei Kompetenzbereichen qualifiziert und fachkundig gearbeitet werden kann (detaillierte Erläuterung der Kombinationsmöglichkeiten von Bezugsfeldern und Gestaltungsdimensionen siehe Kapitel 2.3 Inhalte/Kerncurriculum).

Grundlegendes und erhöhtes Niveau sind identisch hinsichtlich ihrer gemeinsamen Grundbildung, unterscheiden sich jedoch quantitativ und qualitativ durch besondere inhaltliche und methodische Schwerpunktsetzungen, die in Kursen des erhöhten Niveaus der Vertiefung und Differenzierung des fachlichen Verständnisses dienen. Kurse auf grundlegendem Niveau zielen auf die Vermittlung einer kunst- und wissenschaftspropädeutisch orientierten fachlichen Grundbildung, Kurse auf erhöhtem Niveau auf die systematische, vertiefte und reflektierte kunst- und wissenschaftspropädeutische Arbeit.

In Kursen auf grundlegendem Niveau werden Aufgabenstellungen und Projekte so angelegt, dass sie die Heterogenität und Diversität der Schülerinnen und Schüler in ihrem Vorwissen berücksichtigen und sie zur Entwicklung, Produktion oder Präsentation von ästhetischen Er-

gebnissen sowie zur Entwicklung von eigenen Fragestellungen, Konzeptionen und Diskussionen anregen. Der Unterricht auf grundlegendem Niveau geht von inhaltlichen Problemstellungen oder Fragestellungen des Faches aus und strebt die fächerübergreifende Auseinandersetzung an. Fachliche und fächerübergreifende Methoden und Problemlösungsverfahren werden vermittelt und geübt. Künstlerische Techniken allein können nicht ausschließlicher Hauptgegenstand einer unterrichtlichen Auseinandersetzung sein.

Im Unterricht auf erhöhtem Niveau sind darüber hinaus die Aufgabenstellungen und Projekte so anzulegen, dass sie die Schülerinnen und Schüler zur selbstständigen Konzeption und Produktion oder Kuratation von ästhetischen Ergebnissen veranlasst. Der Unterricht auf erhöhtem Niveau geht nämlich von komplexen inhaltlichen Problemstellungen und Fragestellungen aus, die fachübergreifende Auseinandersetzungen und Transferleistungen erfordern. Hier wird Eigenständigkeit in der Vertiefung der Leistungen der Schülerinnen und Schüler erwartet. Gerade nachvollziehbare Grenzüberschreitungen zur Steigerung von Wirkung innerhalb einer ästhetisch-künstlerischen Diskussion oder Problemstellung sowie die bewusste Überschreitung und/oder wechselseitige Bezugnahme der Bezugsfelder und Gestaltungsdimensionen kann eine Leistung auf erhöhtem Niveau herausstellen und kennzeichnen.

1.2 Bezug zu den Leitperspektiven

Wertebildung/Werteorientierung (W)

Das Fach Kunst leistet einen Beitrag zur Persönlichkeitsentwicklung der Schülerinnen und Schüler. Es vermittelt Werte im Sinne eines ausgewogenen Verhältnisses von Individualitäts- und Gesellschaftsorientierung, indem es im Feld der Anschauung und Betrachtung ästhetische Erfahrungen der Alltagskultur, der Kunst und Architektur auslöst. Das Fach regt dazu an, eigene subjektive Erfahrungen zu übersetzen, sinnhaft zu teilen und als Positionen in ihrer Gesamtheit zu reflektieren.

Das Fach fordert auf, sich ästhetischen Fragestellungen, übermittelten Bildern und Vorstellungen bezüglich einer kulturell überlieferten, konstruierten und gestalteten Umwelt zu stellen, sich dazu zu positionieren und eigenständige Bezüge herauszuarbeiten und kritisch zu reflektieren.

Die Betrachtung kultureller Artefakte im Kunstunterricht geht also von einer individuellen Wahrnehmung aus, sieht die ästhetische Erfahrung jedoch in einem gemeinschaftlichen, gleichberechtigten Zusammenhang. Die soziale Funktion von Kunst, Architektur und Kultur wird in diesem Zusammenhang gesehen und hat als Ziel, gesellschaftliche Zusammenhänge herzustellen, für Inklusion, Interkulturalität und Emanzipation einzustehen. Künstlerische und gestalterische Freiheit wird innerhalb eines gesicherten gesellschaftlichen Raums betrachtet, in dem sie sich entfalten kann.

Rechte am eigenen Bild, an Autorenschaft und an eigenen Ideen stehen in einem Verhältnis zu den Grundrechten, ebenso wie das Recht, sich innerhalb einer symbolischen Tätigkeit auch negierend und provozierend zu äußern, um überprüfend und absichernd auf allgemein gültige Werte zu referieren. Gerade mit Bezug zu Innovation und kritischer Urteilsfähigkeit gilt es, Aspekte der Offenheit, der Alterität herzustellen, zu erfahren und zu reflektieren sowie Ambiguitätstoleranz herauszufordern.

Bildung für nachhaltige Entwicklung (BNE)

Gestaltungsprozesse werden zukünftig unter der besonderen Herausforderung stehen, ob und wie sie einen Beitrag zur nachhaltigen Entwicklung leisten. Dabei spielt der bewusste Einsatz von Material, Raum und Zeit sowie Fragen der Teilhabe eine Bedeutung. Das Fach Kunst kann

seinen Beitrag zur nachhaltigen gesellschaftlichen Entwicklung schärfen, wenn es herausstellt, wie unser Verhältnis zur Kunst, Architektur und Kultur zur Sicherung der Existenz beiträgt und Konzepte nachhaltigen Designs, Ressourcen schonender und lebenswerter Architektur, gemeinschaftlicher und geselliger Kunst- und Kulturerfahrungen verfolgt. Dabei wird auch das Verhältnis zur Autonomie der Kunst und freier, künstlerischer Gestaltungsprozesse produktiv, wenn sich das Fach nicht nur einer Notwendigkeit verpflichtet sieht oder sich unüberlegtem Konsum gegenüber kritisch verhält, sondern darüber hinaus Fragen zu Nutzlosigkeit und Verschwendung stellt und diesen Widerspruch kultiviert. Das anthropologisch konstante Bedürfnis nach Ritualen, Kult oder Feiern als Ausdruck gemeinschaftlichen Erlebens steht dabei ebenso im Raum wie individuelle Bedürfnisse sich ästhetisch frei zu äußern, z.B. seinen Körper modisch zu gestalten, seine Umwelt individuell zu formen und Gleichgesinnte zu finden. Hier steht konzentrierte, sinnliche Wahrnehmung, ein methodischer Umgang mit Verknappung als Auslöser ästhetischer Prozesse sowie der Mut zum Weglassen zur Disposition.

Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt (D)

Die ästhetische Auseinandersetzung mit Kunst, Alltagskultur und Architektur steht in einer digital geprägten Welt unter der besonderen Herausforderung, neue Formen der digitalen Übersetzung, Rahmung, und Vernetzung herauszuarbeiten, wahrzunehmen und zu reflektieren. Analoge Verfahren werden weiterhin Bedeutung im Kunstunterricht erhalten, um physische und motorische Fähigkeiten zu erproben und Fertigkeiten zu erlangen, wobei ihre jeweils digitale Übersetzung und Umwandlung zu einem bedeutungsvollen Reflexionsraum hinzukommt.

Mit der voranschreitenden umfassenden Digitalisierung geht eine deutlich gestiegene Produktion, Speicherung und Verbreitung von Bildern einher, die auch den Kunstunterricht maßgeblich beeinflusst. Ein zunehmend erleichteter Zugang zu bildlichen Quellen ermöglicht eine größere Teilhabe und verändert Kommunikation: Neben textuellen Recherchemöglichkeiten treten nun auch (audio-)visuelle. Eine erheblich stärker bildbasierte Kommunikation eröffnet neue Möglichkeiten produktiver Sammlungen und Ordnungen und kompetenter Teilhabe an herausfordernden Kommunikationsformen der Virulenz. Eine veränderte Weiterverarbeitung und Umgestaltung von Bildern, die an zirkulierende Kommunikationsformen anschließt und neue Sinngebungen entwickelt, lässt auch die Überführung von analog erstellten Bildern nicht unberührt: diese Digitalisate deuten auf Übergänge zwischen Medien, ihre Materialitäten und Immaterialitäten sowie auf deren situative, atmosphärische und gesellschaftliche Einbettung. Die aktuellen gesellschaftlichen Diskurse und relevanten Fragen zur Digitalität und Mediatisierung finden Eingang in die Auseinandersetzungen im Kunstunterricht der gymnasialen Oberstufe, der damit einen vertiefenden aktiven Beitrag zur Kultur der Digitalität leistet (vgl. *Strategien der KMK „Bildung in der digitalen Welt“* vom 8.12.2016 und *Lehren und Lernen in der digitalen Welt: Ergänzung zur Strategie der KMK „Bildung in der digitalen Welt“* vom 9.12.2021).

1.3 Sprachbildung als Querschnittsaufgabe

Für die Umsetzung der Querschnittsaufgabe Sprachbildung im Rahmen des Fachunterrichts sind die im allgemeinen Teil des Bildungsplans niedergelegten Grundsätze relevant. Die Darstellung und Erläuterung fachbezogener sprachlicher Kompetenzen erfolgt in der Kompetenzmatrix Sprachbildung. Innerhalb der Kerncurricula werden die zentralen sprachlichen Kompetenzen durch Verweise einzelnen Themen- bzw. Inhaltsbereichen zugeordnet, um die Planung eines sprachsensiblen Fachunterrichts zu unterstützen.

2 Kompetenzen und Inhalte im Fach Bildende Kunst

2.1 Überfachliche Kompetenzen

Überfachliche Kompetenzen bilden die Grundlage für erfolgreiche Lernentwicklungen und den Erwerb fachlicher Kompetenzen. Sie sind fächerübergreifend relevant und bei der Bewältigung unterschiedlicher Anforderungen und Probleme von zentraler Bedeutung. Die Vermittlung überfachlicher Kompetenzen ist somit die gemeinsame Aufgabe und gemeinsames Ziel aller Unterrichtsfächer sowie des gesamten Schullebens. Die überfachlichen Kompetenzen lassen sich vier Bereichen zuordnen:

- **Personale Kompetenzen** umfassen Einstellungen und Haltungen sich selbst gegenüber. Die Schülerinnen und Schüler sollen Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und die Wirksamkeit des eigenen Handelns entwickeln. Sie sollen lernen, die eigenen Fähigkeiten realistisch einzuschätzen, ihr Verhalten zu reflektieren und mit Kritik angemessen umzugehen. Ebenso sollen sie lernen, eigene Meinungen zu vertreten und Entscheidungen zu treffen.
- **Motivationale Einstellungen** beschreiben die Fähigkeit und Bereitschaft, sich für Dinge einzusetzen und zu engagieren. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Initiative zu zeigen und ausdauernd und konzentriert zu arbeiten. Dabei sollen sie Interessen entwickeln und die Erfahrung machen, dass sich Ziele durch Anstrengung erreichen lassen.
- **Lernmethodische Kompetenzen** bilden die Grundlage für einen bewussten Erwerb von Wissen und Kompetenzen und damit für ein zielgerichtetes, selbstgesteuertes Lernen. Die Schülerinnen und Schüler sollen lernen, Lernstrategien effektiv einzusetzen und Medien sinnvoll zu nutzen. Sie sollen die Fähigkeit entwickeln, unterschiedliche Arten von Problemen in angemessener Weise zu lösen.
- **Soziale Kompetenzen** sind erforderlich, um mit anderen Menschen angemessen umgehen und zusammenarbeiten zu können. Dazu zählen die Fähigkeiten, erfolgreich zu kooperieren, sich in Konflikten konstruktiv zu verhalten sowie Toleranz, Empathie und Respekt gegenüber anderen zu zeigen.

Die in der nachfolgenden Tabelle genannten überfachlichen Kompetenzen sind jahrgangsübergreifend zu verstehen, d. h., sie werden anders als die fachlichen Kompetenzen in den Rahmenplänen nicht für unterschiedliche Jahrgangsstufen differenziert ausgewiesen. Die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler in den beschriebenen Bereichen wird von den Lehrkräften kontinuierlich begleitet und gefördert. Die überfachlichen Kompetenzen sind bei der Erarbeitung des schulinternen Curriculums zu berücksichtigen.

Struktur überfachlicher Kompetenzen	
Personale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)	Lernmethodische Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Selbstwirksamkeit ... hat Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und glaubt an die Wirksamkeit des eigenen Handelns.	Lernstrategien ... geht beim Lernen strukturiert und systematisch vor, plant und organisiert eigene Arbeitsprozesse.
Selbstbehauptung ... entwickelt eine eigene Meinung, trifft eigene Entscheidungen und vertritt diese gegenüber anderen.	Problemlösefähigkeit ... kennt und nutzt unterschiedliche Wege, um Probleme zu lösen.
Selbstreflexion ... schätzt eigene Fähigkeiten realistisch ein und nutzt eigene Potenziale.	Medienkompetenz ... kann Informationen sammeln, aufbereiten, bewerten und präsentieren.
Motivationale Einstellungen (Die Schülerin, der Schüler...)	Soziale Kompetenzen (Die Schülerin, der Schüler...)
Engagement ... setzt sich für Dinge ein, die ihr/ihm wichtig sind, zeigt Einsatz und Initiative.	Kooperationsfähigkeit ... arbeitet gut mit anderen zusammen, übernimmt Aufgaben und Verantwortung in Gruppen.
Lernmotivation ... ist motiviert, Neues zu lernen und Dinge zu verstehen, strengt sich an, um sich zu verbessern.	Konstruktiver Umgang mit Konflikten ... verhält sich in Konflikten angemessen, versteht die Sichtweisen anderer und geht darauf ein.
Ausdauer ... arbeitet ausdauernd und konzentriert, gibt auch bei Schwierigkeiten nicht auf.	Konstruktiver Umgang mit Vielfalt ... zeigt Toleranz und Respekt gegenüber anderen und geht angemessen mit Widersprüchen um.

2.2 Fachliche Kompetenzen

Im Kunstunterricht werden fachliche Kompetenzen in folgenden Bereichen erworben und vertieft:

- **Konzeption/Produktion**

Im Kunstunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler, ein Vorhaben planerisch zu entwickeln, aus einem Repertoire an Ausdrucksmöglichkeiten und Gestaltungsmitteln zu schöpfen, zwischen ihnen Verknüpfungen herzustellen, Alternativen abzuwägen sowie einen Produktionsprozess von der Konzeption zur Umsetzung zu steuern. In ihrer ästhetischen Praxis erwerben die Schülerinnen und Schüler die Fähigkeit, künstlerische Konzeptionen und Diskurse zu reflektieren, sich in offene Prozesse zu begeben, individuelle Strategien zu verfolgen, sie auszuhalten und auszuloten und aus solchen Prozessen heraus eigene Konzeptionen und Produkte zu entwickeln.

- **Rezeption/Reflexion**

Im Kunstunterricht lernen die Schülerinnen und Schüler sowohl ästhetische Phänomene als solche zu erkennen, zu erschließen und zu deuten als auch Alltagserscheinungen unter ästhetischen Gesichtspunkten zu betrachten. Die Sinne werden genutzt und gezielt ausgerichtet, um konzentrierter wahrzunehmen und zu beobachten. Die rezeptive Kompetenz umfasst auch das Wiedererkennen von fachlich Erworbenem in bisher noch nicht bearbeiteten Zusammenhängen. Daran lässt sich nicht nur Erlerntes prüfen, sondern Wahrnehmung herausfordern.

Reflexion bedeutet im Sinne des Lernens, dass die Schülerinnen und Schüler eigene und fremde ästhetische Phänomene erfassen, indem sie sich dazu angemessen verbal oder schriftlich – im Sinne von Beschreibungen, Zuordnungen, Analysen und Interpretationen – äußern oder praktisch verhalten – durch Übungen und Aufgaben von Vergleichen, Unterscheidungen, Verstärkungen oder Verfremdungen. Bezüge zwischen Gestaltung und Wirkung werden dabei beschrieben und begründet gedeutet. Kommunikation über ästhetische Phänomene wird situations- und sachgebunden hergestellt.

- **Präsentation/Kuration**

Im Kunstunterricht erwerben die Schülerinnen und Schüler vielfältige Formen künstlerischer und gestalterischer Visualisierungen und Präsentationen. Sie erkennen dabei die besonderen Voraussetzungen visuellen Arbeitens hinsichtlich offener Bedeutungen, Ambiguität sowie Deutungsmuster visueller Erscheinungen. Sie sind daher in der Lage, unterschiedliche Darbietungen und Deutungsformen zu schaffen, Wechselwirkungen zwischen ihnen zu ermöglichen und neue Zusammenhänge herzustellen. Der Kompetenzbereich umfasst eine reflektierte Auseinandersetzung mit verschiedenen Ausstellungskonzeptionen, das Präsentieren eigener oder fremder Arbeiten innerhalb und außerhalb des Schulkontextes sowie im öffentlichen wie im digitalen Raum und das Wissen um die Bedeutung und die Berücksichtigung von Urheberrechten, Persönlichkeitsrechten und geistigem Eigentum. Die Schülerinnen und Schüler lernen Aspekte des Kuratierens wie z.B. die Auswahl von künstlerischen Arbeiten unter verschiedenen Gesichtspunkten, deren Organisation und Präsentation. Bezüge zwischen visuellen Phänomenen, Adressatinnen und Adressaten, Kontexten sowie Präsentationsformen und -absichten können beschrieben, gedeutet und begründet hergestellt werden.

2.2.1 Kompetenzbezogene Anforderungen

Im Folgenden werden die Anforderungen aufgeführt, die die Schülerinnen und Schüler am Ende der Studienstufe erreicht haben müssen. Die Aufzählung ist nach den drei Kompetenzbereichen gegliedert. Für die Anforderungen in den einzelnen Kompetenzbereichen bedeutet das im Detail:

Kompetenzbezogene Anforderungen am Ende des 4. Semesters

Produktion/Konzeption	<p>Pro 1 Problemstellung Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. verstehen die Aufgabenstellung und entdecken ihre Potentiale und Grenzen, entwickeln Vorhaben; b. stellen einen persönlichen, aufgabenbezogenen und offenen Zugang her und übernehmen zunehmend Mitverantwortung für Problemstellungen; c. nehmen ästhetische Probleme wahr und deuten sie.
	<p>Pro 2 Idee- und Konzeptentwicklung Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. entwickeln Ideen in einem ergebnisoffenen Prozess; b. erforschen und entwickeln geeignete Lösungswege, z.B. mit der Methode des Ästhetischen Forschens; c. verwenden Prozessdokumentation zum Erproben / Skizzieren / Visualisieren erster Ideen und Überlegungen; d. nutzen ausgewählte Verfahren zur Überprüfung und Sicherung; e. legen eigene (digitale) Bilder- und Informationssammlungen projektbezogen an; f. wägen kritisch ab durch Vergleich und Unterscheidung; g. entscheiden und konkretisieren weitere planerische und zielführende Vorgehensweisen;
	<p>Pro 3 Gestalterische Strategien Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. wenden Strategien an wie Assoziieren, Transformieren, Experimentieren, Forschen, Sammeln, Ordnen oder (De)Konstruieren; b. nutzen gestalterische Freiräume im Kontext der Aufgabenstellung; c. setzen Material, Medien und Werkzeuge angemessen ein; d. wenden analoge und digitale Entwurfsverfahren an; e. können digitale Bilder kontextbezogen und / oder funktional be- und verarbeiten, nachbearbeiten und integrieren; f. sind fähig, individuelle Strategien zu verfolgen, sich forschend in offene Prozesse zu begeben, sie auszuhalten und auszuloten; g. können in Gestaltungsprozessen kooperieren und berücksichtigen dabei die entstehenden Wechselbeziehungen zwischen sozialen und gestalterischen Aspekten.
	<p>Pro 4 Gestaltungsmittel Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. verfügen über ein umfangreiches Repertoire an analogen und digitalen Gestaltungsmitteln, das sie für unterschiedliche Bezugfelder gezielt oder experimentierend anwenden können zum kreativen und informierten Selbstausdruck für ihre Konzeptionen, Entwürfe, Modelle, etc.; b. schließen einen Gestaltungsprozess mit einem Ergebnis ab.

Rezeption/Reflexion	<p>Re 1 Reflexion der eigenen Arbeit Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. beschreiben und deuten eigene Entscheidungen ihres Gestaltungsprozesses zu Form, Inhalt und Systematik; b. erschließen den Zusammenhang zwischen ästhetischer Erfahrung, Prozess und Wirkung der eigenen Arbeit; c. stellen Beziehung und Zusammenhang zwischen Kontext, Anwendung und / oder einer möglichen Zielgruppe her.
	<p>Re 2 Werkbetrachtung Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. unterscheiden zwischen Beschreibung, Analyse und Interpretation und stellen Zusammenhänge her; b. begegnen ästhetischen Erfahrungen, Arbeiten und Prozessen anderer mit Respekt und Offenheit; c. erschließen mit Hilfe exemplarischer Kenntnisse kulturelle Artefakte in ihrer historischen, zeitgenössischen, sozialen und gesellschaftlichen Dimension; d. nutzen zur Werkbetrachtung vorhandene (digitale) Bilddatenbanken; e. nutzen zur Deutung (digitaler) Bilder und Objekte ihre Kenntnisse über die gestalterischen Mittel; f. verfügen über exemplarische Kenntnisse von Stil prägender Epochen und ihrer Umbrüche; g. unterscheiden zwischen praktischer, ästhetischer, ökologischer und symbolischer Funktion kultureller Artefakte und stellen Zusammenhänge her; h. verfügen über rezeptive Kompetenz wie das Wiedererkennen von fachlich Bedeutsamem in bisher nicht bearbeiteten Zusammenhängen.
	<p>Re 3 Wahrnehmung Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. beobachten intensiv und genau und verfügen über sprachliche Mittel ihre Beobachtungen detailliert zu formulieren; b. verfügen über theoretische Kenntnisse der menschlichen Wahrnehmung und der sinnlichen und kognitiven Verarbeitung; c. nutzen Kenntnisse über Wahrnehmungsgesetzmäßigkeiten und ihre Rezeption; d. prüfen die Glaubwürdigkeit von digitalen Bildern kritisch und erkennen auch manipulativen Bildgehalt.

Präsentation/Kuration	<p>Prä 1 Vorstellen und Kuratieren von Arbeitsprozessen und Produkten</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. verfügen über ein Repertoire an Formen und Methoden zur Veranschaulichung eigener Arbeitsprozesse und -produkte und können damit experimentieren; b. setzen die Wechselwirkungen zwischen Produkt, Kontext, Vermittlung und Rezeption zielführend ein und können diese einschätzen; c. nehmen eine Auswahl aus den eigenen Arbeiten vor, die eine Vermittlungsabsicht verfolgt; d. kuratieren Produkte, indem sie die Auswahl von künstlerischen Arbeiten unter unterschiedlichen Gesichtspunkten sowie deren Organisation und Präsentation vornehmen.
	<p>Prä 2 Ausstellen und Ausstellungsdisplay</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. kennen Ausstellungsorte wie Museen, Galerien, Schaufenster, den städtischen Raum, digitale Räume, etc.; b. wählen analoge und/oder digitale Orte, Kontexte und Situationen für eigene Präsentationen zielgerichtet aus; c. nutzen geeignete digitale Präsentationsplattformen sicher und informiert (z.B. zugriffsbeschränkt, passwortgeschützt) und überprüfen kommerzielle Formen kritisch; d. reflektieren Ausstellungskonzeptionen und nehmen ihre Vermittlungsabsicht wahr; e. entwickeln eigene Ausstellungskonzeptionen, wählen Arbeiten aus, stellen diese aus und produzieren Texte sowie Schilder für ein angemessenes Ausstellungsdisplay.
	<p>Prä 3 Kommunizieren und Austauschen über Präsentationen</p> <p>Die Schülerinnen und Schüler...</p>
	<ul style="list-style-type: none"> a. greifen Rückmeldungen zu ihrer Präsentation konstruktiv auf, binden diese ein und sind im Prozess des Präsentierens interaktionsfähig; b. kooperieren und kollaborieren im Prozess des Präsentierens und Kuratierens; c. nutzen geeignete digitale Präsentationsplattformen zum Feedback geben und kommunizieren über Inhalte; d. berücksichtigen Urheberrechte, Persönlichkeitsrechte, CC-Lizenzen und geistiges Eigentum; e. beachten die informationelle Selbstbestimmung.

2.3 Inhalte

Inhalte im Fach Bildende Kunst in der Oberstufe haben ihren Mittelpunkt in der handelnden, selbsttätigen und erfahrungsbezogenen ästhetischen Auseinandersetzung in den drei Bezugsfeldern Freie Kunst, Architektur und Alltagskultur.

In der Studienstufe sind sowohl jedes der drei Bezugsfelder Freie Kunst, Architektur, Alltagskultur als auch jedes der drei Gestaltungsdimensionen Fläche, Raum, Zeit jeweils mindestens einmal zu behandeln. Die verpflichtenden Inhalte der jeweiligen ausgewählten Kombination werden im Kerncurriculum aufgezeigt.

Einmal pro Schuljahr sollen die Schülerinnen und Schüler zudem Ausstellungen besuchen. Das können Ausstellungen in Ausstellungshäusern, aber auch Exkursionen an Orte im Außenraum, wie z.B. Architektur oder Kunst im öffentlichen Raum sein. Im Verlauf der Studienstufe sollen damit zu mindestens zwei der drei Bezugsfeldern Ausstellungen besucht worden sein.

Zur Wahl steht hingegen die Kombination aus Bezugsfeldern und Gestaltungsdimensionen. Die Lehrkraft plant Kombinationen so, dass im Verlauf der Studienstufe alle drei Bezugsfelder

und alle drei Gestaltungsdimensionen mindestens einmal qualifiziert bearbeitet wurden. Bezugsfelder und Gestaltungsdimensionen müssen in Unterrichtseinheiten grundsätzlich miteinander vernetzt gedacht und entsprechend geplant werden. Die Kombination erfordert eine Vorausplanung aller vier Semester um zu gewährleisten, dass sowohl alle drei Bezugsfelder und als auch alle drei Gestaltungsdimensionen bearbeitet werden.

Die Lehrkräfte erstellen bzw. wählen mindestens einen exemplarischen historischen und/oder zeitgenössischen Kontext pro Bezugsfeld aus, der dann verbindlich zu berücksichtigen ist. Die im Kerncurriculum aufgeführten Kontexte stellen Modelle für paradigmatische Umbrüche oder Sichtweisen in der Geschichte der Kunst, Architektur bzw. Alltagskultur dar. Diese Kontexte tragen zum Erwerb eines vertieften Orientierungswissens bei und dienen dazu, größere Zusammenhänge in der Geschichte von Kunst, Architektur und Alltagskultur einordnen und besser verstehen zu können.

Diese Planung und Kombination von Bezugsfeldern mit Gestaltungsdimensionen ermöglichen den Erwerb von Wissen, Fähigkeiten und Fertigkeiten in den fachspezifischen Kompetenzbereichen „Konzeption und Produktion“, „Rezeption und Reflexion“ und „Präsentation und Kuratation“ (siehe Kapitel 2.2) und eine differenzierte Berücksichtigung individueller Lernausgangslagen sowie subjektiv bedeutsamer Themen.

In welcher Kombination diese vernetzte Planung zwischen den Bezugsfeldern und den Gestaltungsdimensionen geschieht, richtet sich nach den didaktischen Entscheidungen der Lehrkraft, den Interessen der Lernenden, den Möglichkeiten der Schule, aktuellen Anlässen und nach der Ausrichtung der Kurse innerhalb einer innerschulischen Schwerpunktsetzung. Es ist wünschenswert, Übergänge, Schnittmengen und Zusammenhänge zwischen den Bezugsfeldern und den Gestaltungsdimensionen herzustellen und aufzuzeigen. So kann ein ästhetisches Phänomen beispielsweise unter dem Aspekt einer Gestaltungsdimension an verschiedenen Bezugsfeldern herausgearbeitet werden oder innerhalb eines Bezugsfelds unter den verschiedenen Gestaltungsdimensionen vergleichend oder kontrastierend untersucht werden. Im Verlauf der zweijährigen Studienstufe sind innerhalb der beiden Niveaustufen Bezugsfelder und Gestaltungsdimensionen des Rahmenplans so zu verbinden, dass möglichst vielseitig zu den Kompetenzbereichen gearbeitet werden kann.

Im Folgenden werden die zwei großen Themenbereiche und deren Untergliederung erläutert:

Themenbereich 1: Bezugsfelder

Freie Kunst

Das Bezugsfeld „Freie Kunst“ umfasst beispielweise Malerei, künstlerische Zeichnung, Grafik und Plastik, Objektkunst, Installation, Performance, künstlerischen Film, Games, Comics, Video- oder die Netzkunst. In der Auseinandersetzung mit der freien Kunst lernen Schülerinnen und Schüler Arbeitsweisen bildender Künstlerinnen und Künstler aus Vergangenheit und besonders der Gegenwart kennen. Diese stellen Anregungen für die eigene Arbeit dar, dürfen aber nicht zu direkten Übernahmen von Vorgehensweisen und formalen Lösungen führen. In der praktischen Arbeit finden Schülerinnen und Schüler eigenständig entwickelte, subjektive gestalterische Lösungen. Die Prozesse und Ergebnisse werden unter dem Aspekt ihrer subjektiven Unterschiedlichkeit thematisiert.

Architektur

Im Bezugsfeld „Architektur“ befassen sich Schülerinnen und Schüler mit gebautem Raum und Gestaltungen in der gebauten Umwelt, z. B. mit privaten und öffentlichen, profanen und sakralen Bauten, Städtebau, Garten- und Landschaftsarchitektur, Film- und Bühnenarchitektur.

Im praktischen Bereich geht es um die Darstellung von Architektur, aber auch um die Entwicklung von Entwürfen zum Beispiel zu Fassaden, Baukörpern oder Platzgestaltungen. Die Schülerinnen und Schüler lernen Architektur in der Stadt unter ausgewählten Aspekten kennen.

Alltagskultur

Das Bezugsfeld „Alltagskultur“ ist vielgestaltig und umfasst im weitesten Sinne angewandte Künste und Gestaltungsbereiche der visuellen Kommunikation wie Mode-Design, Industrie- und Produktdesign, Musikvideos, Werbefilme, Game-Design, Grafik-Design wie Print-Werbung, Buchgestaltung, Layout, Typographie, aber auch Körpergestaltung oder die Ästhetik des Feierns und Genießens fallen darunter. Schülerinnen und Schüler erkunden u.U. ihre eigene Umwelt in ihrer Gestaltung, Vielgestaltigkeit und reflektieren kritisch Vorbilder und Traditionen und entwickeln eigene Formen der Gestaltung ihrer Alltagskultur.

Themenbereich 2: Gestaltungsdimensionen

Arbeiten auf der Fläche

Diese Gestaltungsdimension betrifft die Herstellung und Untersuchung zweidimensionaler Werke, der Organisation der Fläche, ihren gestalterischen Mittel und behandelt das entsprechende Fachvokabular.

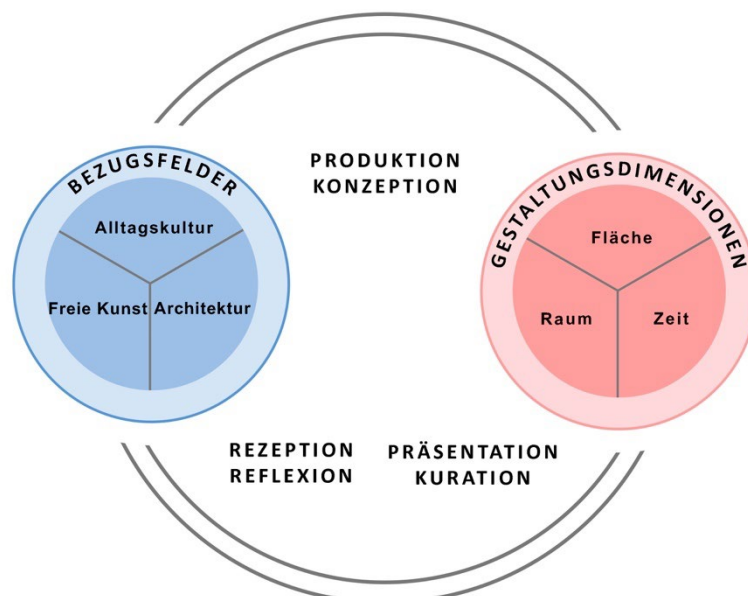
Arbeiten im Raum

Diese Gestaltungsdimension betrifft die Herstellung und Untersuchung dreidimensionaler Werke, der Körper-Raum-Beziehung, der Organisation und Konstruktion von Körpern im Raum und behandelt das entsprechende Fachvokabular.

Arbeiten mit Zeit

Diese Gestaltungsdimension betrifft die Herstellung und Untersuchung von Werken mit zeitlicher Dimension, mit Abfolge, Handlung, Chronologie als zeitlichen Organisationsformen und behandelt das entsprechende Fachvokabular.

Die folgende Grafik bildet den Bildungsplan mit den Bezugsfeldern, den Gestaltungsdimensionen und den kompetenzbezogenen Anforderungen in einer Übersicht ab und macht die Vernetzung der drei Bereiche visuell deutlich.



Bezugsfeld 1: Freie Kunst

S1-4

1.1 Gestaltungsdimension Fläche

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 9 13 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Phi Ges PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Organisation der Fläche nicht zweckgebundener zweidimensionaler Werke der Bildenden Kunst aus unterschiedlichen Gattungen, wie z.B. der Malerei, der künstlerischen Zeichnung und der künstlerischen Fotografie oder der Netzkunst und verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des künstlerischen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Kunstwerken, Avantgarden und Programmatiken der Kunst. Sie dienen umgekehrt als Orientierung für die eigene künstlerisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld Freie Kunst der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in künstlerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Format, Motiv, Komposition, Kontrast, Farbwirkung, Raumwirkung, Gegenständlichkeit, Abstraktion, Bildträger, Rezipientin, Rezipient</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>2.1</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	2.1	Architektur	3.1	Alltagskultur					<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
2.1	Architektur										
3.1	Alltagskultur										
	<p>Gestalterische Mittel der Fläche</p> <ul style="list-style-type: none"> • grafische Elemente wie Punkt, Linie und Fläche mit verschiedenen Zeichenmitteln; • Organisation und Aufteilung der Fläche, die Formattlage und ihre kompositorischen Möglichkeiten und räumlichen Darstellungsstrukturen; • Ordnungsprinzipien bei seriellen Formaten, Bildensembles, Bildverkettungen, Montagen; • Farbe, Licht und Schatten, Kontraste; • Motivebenen sowie die Figur-Grund-Beziehung; <p>In zeichnerisch-grafischen, fotografischen oder malerischen Vorhaben, sowohl als Skizzen und Entwürfe bis zu differenzierten Ausarbeitungen werden diese gestalterischen Mittel der Fläche in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten sachgerecht und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert. Digitale und analoge Verfahren werden zugleich berücksichtigt.</p>										
	<p>Historische und/oder zeitgenössische künstlerische Werke und Theorien</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kunst im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Kunstgeschichte und -theorie (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Konzept tritt in den Vordergrund: René Magritte, Marcel Duchamp, On Kawara, Hanne Darboven, Thomas Demand, Bernd & Hilla Becher, Thomas Ruff ○ Erzählung vermengt sich in Bildern: Marc Chagall, Francisco de Goya, Pablo Picasso, Duane Michals, Pieter Bruegel, Gregory Crewdson, Douglas Gordon, Kara Walker ○ Abstraktion findet ihren Weg: Wassily Kandinsky, Mark Rothko, Piet Mondrian, Gerhard Richter, Andreas Gursky ○ Raumdarstellung verändert sich: Filippo Brunelleschi, Masaccio, Leonardo Da Vinci, Pablo Picasso, Georges Braque, David Hockney 										

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Ich ist etwas Anderes: Albrecht Dürer, Rembrandt van Rijn, Max Beckmann, Cindy Sherman, Orlan, Lynn Hershman, Viviane Sassen, Maria Lassnig, Martin Parr ○ Von der fernen Nähe der Natur zur Kunst: Caspar David Friedrich, Ernst Haeckel, Karl Blossfeld, Sonja Braas, Marie José Burki, Mark Dion, Peter Doig, Andreas Gefeller, Robert Mapplethorpe, Rodney Graham, Walter Niedermayr, Daniel Richter, Lois Weinberger 		
	<p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Aspekte der Wertebildung/Werteorientierung finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Freie Kunst« zur Gestaltungsdimension »Fläche« in unterschiedlichen Zugängen.</p> <p>Das Bezugsfeld »Freie Kunst« setzt voraus, dass ästhetische Prozesse im schulischen Kontext innerhalb offen gestimmter Handlungsräume entstehen, in denen Ambiguitäten förderlich sind und Selbstreflexion, Erfahrungen des Neuen, Unbekannten oder auch von Fremdheit ermöglicht werden.</p>		

Bezugsfeld 1: Freie Kunst

S1-4

1.2 Gestaltungsdimension Raum

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>10 11 14 E1</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Körper-Raum-Beziehung, der Organisation und Konstruktion von Körpern im Raum nicht zweckgebundener dreidimensionaler Werke der Bildenden Kunst aus unterschiedlichen Gattungen wie Plastik, Objektkunst und Installation, und verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des künstlerischen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Kunstwerken, Avantgarden und Programmatiken der Kunst. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene künstlerisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Freie Kunst“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in künstlerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel des Raums</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material, seine Eigenschaften und Möglichkeiten der Verbindungen sowie ihre Konstruktionsprinzipien; • Allansichtigkeit, Plastizität, Volumen und Negativraum; • Proportionen und Körper-Raum-Beziehung, Gerichtetheit, Statik und Dynamik; • Haptik und Oberflächenbeschaffenheit; • Farbe, Licht und Schatten; <p>Diese räumlich-gestalterischen Mittel werden in plastischen, objektbezogenen oder installativen Vorhaben – vom Entwurf bis zu seiner differenzierten Ausarbeitung - in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten sachgerecht und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p>	<p>Kompetenzen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Volumen, Körper-Raum-Beziehung, Proportion, Allansichtigkeit, künstlerisches Material, Formensprache, Konstruktion, Gegenständlichkeit, Abstraktion</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>2.2</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	2.2	Architektur	3.2	Alltagskultur					<p>[bleibt zunächst leer]</p>
2.2	Architektur										
3.2	Alltagskultur										

Historische und/oder zeitgenössische künstlerische Werke und Theorie

- Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen bildender Künstlerinnen und Künstler in den entsprechenden Bereichen, wie z.B. Plastik, Objektkunst und Installation;
- **Kunst im Kontext:** Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Kunstgeschichte und -theorie (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden):
 - **Steuerung oder Zufall:** Jackson Pollock, Chuck Close, Roman Signer, Bogomir Ecker, Erwin Wurm, Andreas Slominski
 - **Die Idee als Kunstwerk:** Marcel Duchamp, Lawrence Weiner, Bruce Nauman, Josef Beuys, Mario Merz, Richard Serra, Gordon Matta-Clark, Gilbert & George, Tom Sachs
 - **Körper zwischen Schönheit und Alltag:** Venus von Willendorf, Nofretete, Aphrodite von Melos, Uta von Naumburg, Benin-Bronzen, Michelangelo, Gian Lorenzo Bernini, Alberto Giacometti, Rebecca Horn
 - **Suche nach der Form:** Michelangelo, Constantin Brancusi, Auguste Rodin, Henry Moore, Alberto Giacometti, Louise Bourgeois
 - **Der Gegenstand als Bild:** Suseki, Marcel Duchamp, Kurt Schwitters, Raoul Hausmann, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Jeff Koons
 - **Künstlerische Strategien des Fake:** Com & Com, Sherrie Levine, Sigmar Polke, Richard Prince, Louise Lawler, Peter Weibel, Guillaume Bijl

Beitrag zur Leitperspektive BNE:

Aspekte der **Bildung für nachhaltige Entwicklung** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Kunst« zur Gestaltungsdimension »Raum« in unterschiedlichen Zugängen.

Eine künstlerische und kunstpädagogische Prozessierung sieht ihren Bezug zur nachhaltigen Entwicklung in einem schlüssigen Material- und Medieneinsatz, der sich durch die Konzeption des Unterrichts, der angestrebten ästhetisch-künstlerischen Prozesse, der kritischen Befragung ihres Einsatzes und ihrer symbolischen Tragweite ergibt.

Bezugsfeld 1: Freie Kunst

S1–4

1.3 Gestaltungsdimension Zeit

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 14 E1 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Abfolge, Handlung und Chronologie als zeitliche Organisationsformen von nicht zweckgebundenen Werken der Bildenden Kunst mit zeitlicher Dimension aus unterschiedlichen Gattungen wie Performance, künstlerischer Film-, Video- und Netzkunst und verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des künstlerischen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Kunstwerken, Avantgarden und Programmatiken der Kunst. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene künstlerisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Freie Kunst“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in künstlerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel der Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung, Tempo, Rhythmus; • Montageprinzipien, wie Wiederholung, Sequenzierungen, Intervalle; • Dramaturgie und Chronologie; • Prozesshaftigkeit durch Flüchtigkeit, Instabilität und Variabilität; • Kontinuität und Diskontinuität; • Interaktion und Partizipation; • Intervention; • Akustik; <p>In filmischen, performativen oder kinetischen Vorhaben mit prozessuellem Charakter werden zeitbezogene gestalterische Mittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten sachgerecht und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische künstlerische Werke und Theorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen bildender Künstlerinnen und Künstler in den entsprechenden Bereichen, wie z.B. Performance, künstlerischer Film, Video- und Netzkunst; • Kunst im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Kunstgeschichte und -theorie (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Kunst als wiederkehrendes politisches Eingreifen: Otto Dix, Banksy und Ganzeer Stencils, Ai WeiWei, Paola Pivi, William Kentridge, Zentrum für politische Schönheit ○ Existenzielle Erfahrungen zur Vergänglichkeit: Pieter Boel, Andy Goldsworthy, Bill Viola, Hannsjörg Voth, James Turrell, Bruce Nauman, Harry Kramer, Bogomir Ecker, Dieter Roth ○ Von Geschlechterrollen und Rollenverhältnissen: Valie Export, Marina Abramovic/Ulay, Niki de Saint Phalle, Jürgen Klauke, Sophie Calle, Annette Messenger, Pussy Riot, Pipilotti Rist, Gorilla Girls 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Prozess, Anfang, Ende, Verlauf</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>2.3</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td>3.3</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	2.3	Architektur	3.3	Alltagskultur					<p>[bleibt zunächst leer]</p>
2.3	Architektur										
3.3	Alltagskultur										

- **Vermessung der Zeit:** Gustave Courbet, Caspar David Friedrich, Philipp Otto Runge, John Cage, Hanne Darboven, Bogomir Ecker, On Kawara, Hito Steyerl, Hiroshi Sugimoto, Rayyane Tabet, Robin Watkins, Olafur Eliasson, Roman Signer, Monika Grzymala, Katinka Bock, Nina Canell, Attila Csörgő
- **Von künstlerischer Forschung und wissenschaftlichen Strategien:** Leonardo da Vinci, David Hockney, Carsten Höller, Gail Wight, Christa Sommerer und Laurent Mignonneau, Jodi, Mark Dion, Brian Collier, Nana Petzet, Robert Smithson, Hans Haacke, James Turrell
- **Jenseits des Kinos:** Maya Deren und Alexander Hammid, Kenneth Anger, Nam June Paik, Doug Aitken, Tony Oursler, Stan Douglas, Monica Bonvicini, Pipilotti Rist, Bill Viola

Beitrag zur Leitperspektive D:

Aspekte von **Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Kunst« zur Gestaltungsdimension »Zeit« in unterschiedlichen Zugängen.

Es gilt, die soziale Funktion von Kunst in der modernen Gesellschaft auch in einer Welt zunehmender Digitalisierung zu entfalten und zu vermitteln, und zu prüfen, welche (digitalen) Rezeptionsorte und Produktionsräume ästhetische Erfahrungen ermöglichen und künstlerischen Austausch fördern.

Bezugsfeld 2: Architektur

S1-4

2.1 Gestaltungsdimension Fläche

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Medienerziehung • Umwelterziehung • Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 10 13 15</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phil PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion und Umgebung und entwickeln eigene architektonische Ideen. Sie nutzen zweidimensionale Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Visionen wie z.B. die Skizze und der Plan. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene architektonische Ausarbeitungen werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Werken, Programmatiken und architektonischen Konzepten. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Architektur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in architektonisch-planerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p><i>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</i></p> <p>Gestaltungsmittel der Fläche</p> <ul style="list-style-type: none"> • räumliche Darstellungskonstruktionen und Maßstab; • Gliederung und Proportion; • Grundriss, Schnitt, Ansichtsdarstellung; • computergestützte, dreidimensionale Darstellungsweisen; • Farbe und Kontraste, Licht und Schatten, Oberflächen- und Materialdarstellung; <p>In zeichnerisch-grafischen, fotografischen oder montierten Vorhaben, sowohl als Freihandskizzen oder Entwürfe bis zu differenzierten Ausarbeitungen werden diese flächigen Gestaltungsmittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische architektonische Konzepte und Bauwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Architektur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Architekturgeschichte und -theorie (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Überwindung des Funktionalen: Kurt Schwitters, Archigram, Architekturphantasien, Oscar Niemeyer, Coop Himmelb(l)au ○ Simulation von Raum: Filippo Brunelleschi, Albrecht Dürer, M.C. Escher, Le Corbusier, CAD/3D-Darstellung/BIM ○ Wohnutopien zwischen technischer Machbarkeit und Traum: Claude-Nicolas Ledoux, Matti Suuronen, Rolf Disch, Werner Sobek ○ Zwischen Atlas, Mapping und Skizzenbuch: Karl Friedrich Schinkel, Zaha Hadid, Coop Himmelb(l)au, Daniel Libeskind, Frank O. Gehry 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Skizze, Entwurf, Konzept, Plan, Konstruktion, Maßstab, Raumwirkung</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.1</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.1	Freie Kunst	3.1	Alltagskultur			<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1.1	Freie Kunst								
3.1	Alltagskultur								

Beitrag zur Leitperspektive W:

Aspekte der **Wertebildung/Werteorientierung** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Architektur« zur Gestaltungsdimension »Fläche« in unterschiedlichen Zugängen.

Das gesellschaftliche Leben und der Zusammenhalt einer Gesellschaft hängt maßgeblich mit Formen des gebauten Raums zusammen, beginnend bei der je eigenen Wahrnehmung von Wohnen im Zimmer, der Wohnung, dem Haus und von Leben in einem gestalteten Viertel. Das Fach vermittelt bedeutungsvolle Werte der Architektur sowohl hinsichtlich einer Funktion der Effizienz sowie des Rückzugs, der Erholung, des Gemeinschaftlichen.

Bezugsfeld 2: Architektur

S1–4

2.2 Gestaltungsdimension Raum

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: center;">BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Gesundheitsförderung • Globales Lernen • Medienerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung • Umwelterziehung • Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 11 12 14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi Geo</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion und Umgebung und entwickeln eigene architektonische Ideen. Sie nutzen dreidimensionale Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Visionen, wie z.B. das Modell. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene architektonische Ausarbeitungen werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Werken, Programmatiken und architektonischen Konzepten. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Architektur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in architektonisch-planerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel des Raums</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material und ihre Möglichkeiten der Verbindungen; • Haptik (z.B. Fassade), Farbigkeit und Oberflächenbeschaffenheit, Licht und Schatten; • Maßstab und Proportion; • Gliederung und Volumen; • Baukörper und Umraum; • Konstruktionsprinzipien und Statik; <p>In architektonisch-modellhaften, plastischen oder sonstigen räumlichen Vorhaben - vom Entwurf bis zu seiner differenzierten Ausarbeitung - werden räumlich-gestalterische Mittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische architektonische Konzepte und Bauwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen und Bauwerken von Architektinnen und Architekten; • Erkennen von Wechselwirkungen zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umraum in der Stadt (z.B. Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie); • Begreifen von Architektur als wesentliches Element gestalteter Umwelt (z.B. private und öffentliche, sakrale und profane Bauten, Städtebau, Garten- und Landschaftsarchitektur); • Architektur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Architekturgeschichte und -theorie, wobei ein Kontext erstellt bzw. gewählt werden muss: <ul style="list-style-type: none"> ○ Herrschaft wird Architektur: die verbotene Stadt, Tenochtitlan, Vatikan, Versailles, Reichstag ○ Optimierung von Wohnraum: Bauhaus, Frankfurter Küche, Ernst Neufert, Andrea Zittel ○ Harmonie trifft auf Ordnung: Akropolis, Pantheon, Petersdom, Tadao Ando, Peter Zumthor 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Baukörper, Modell, Proportion, Konstruktion, Statik, Fassade, Baustoff, Funktionalität</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.2</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.2	Freie Kunst	3.2	Alltagskultur					<p>[bleibt zunächst leer]</p>
1.2	Freie Kunst										
3.2	Alltagskultur										

- **Form folgt der Funktion:** Lehmhütte, römische Aquädukte, Hamburger Hauptbahnhof, Bauhaus, Le Corbusier
- **Leuchtturmarchitektur als Landmark:** Akropolis, Gustave Eiffel, Jörn Utzon, Norman Foster, Herzog & De Meuron, Frank Gehry, Zaha Hadid
- **Zwischen White Cube und effektvoller Animation:** Frank Lloyd Wright, Oswald Mathias Ungers, Frank Gehry, Renzo Piano, digitale Ausstellungsformate
- **Architektur im Spiel mit der Natur:** Indische lebende Brücken, Igelus, Frank Lloyd Wright, Santiago Calatrava, Vertical Gardening, Olympiastadion Peking, Algenhaus Wilhelmsburg, Medienbunker Hamburg

Beitrag zur Leitperspektive BNE:

Aspekte zur **Bildung für nachhaltige Entwicklung** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Architektur« zur Gestaltungsdimension »Raum« in unterschiedlichen Zugängen.

Fragen der nachhaltigen Entwicklung verfolgt Architektur dann, wenn Bauen auch als klimaschädlicher finden einen Zusammenhang mit dem Akteur erkannt wird und diesbezüglich Innovationen zur Gestaltung, Planung, zum Materialeinsatz sowie zur gesellschaftlich-sozialen Ausrichtung erwartet werden.

Bezugsfeld 2: Architektur

S1-4

2.3 Gestaltungsdimension Zeit

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: right;">D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Umwelterziehung • Verkehrserziehung <p>Sprachbildung</p> <p>13 14 E1 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi Geo</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit Architektur unter den Aspekten Gestalt, Funktion und Umgebung, entwickeln eigene architektonische Ideen. Sie nutzen zeitbezogene Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Visionen, wie z.B. Film oder Performance. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene architektonische Ausarbeitungen werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Werken, Programmatiken und architektonischen Konzepten. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Architektur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in architektonisch-planerischen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel der Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung, Rhythmus; • Montageprinzipien, wie Wiederholung, Sequenzierung, Intervall; • Dramaturgie und Chronologie; • Interaktion und Partizipation; • Intervention; • Akustik; <p>In architektonischen Vorhaben mit prozessuaalem Charakter wie z.B. tragbare Architekturkonzepte, wandelbare Bauwerke, Bühnenarchitektur werden diese zeitbezogenen gestalterischen Mittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische architektonische Konzepte und Bauwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen und Bauwerken von Architektinnen und Architekten; • Begreifen von Architektur als wesentliches Element tradierter Kultur und als historisches Erbe; • Architektur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus der Architekturgeschichte und -theorie (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Filmkulissen werden zur Bildsprache: Metropolis, deutscher Expressionismus, A Clockwork Orange, Blade Runner ○ Umnutzung und Weiternutzung: Olympisches Dorf München, Whitaker Studio, Favela-Architektur, Christiania, Tadashi Kawamata, 2012Architecten, »Urban Mining & Recycling« ○ Gebäude verändern ihre Funktion: Hagia Sophia, Reichstag, Tropical Island, der deutsche Pavillon in Venedig, Gerhard-Uhlhorn-Kirche ○ Bauen im Prozess: Sagrada Familia, Palais idéal in Hauterives, Wohnprojekt/Dorf, Park Fiction ○ Inszenierung des technischen Fortschritts: Ford River Rouge-Werk, Fagus-Werk, Die gläserne Manufaktur, Phaeno, BMW Welt, Mercedes-Benz-Museum 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Raumwahrnehmung, Körper-Raum-Beziehung, Prozess, Verlauf</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.3</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>3.3</td> <td>Alltagskultur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.3	Freie Kunst	3.3	Alltagskultur					<p>[bleibt zunächst leer]</p>
1.3	Freie Kunst										
3.3	Alltagskultur										

Beitrag zur Leitperspektive D:

Aspekte von **Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Architektur« zur Gestaltungsdimension »Zeit« in den folgenden Zugängen:

Digitalisierung kann dabei helfen, den komplexen Anforderungen, die sich an zeitgenössische Architektur stellen, zu begegnen, indem verschiedene Formen der Visualisierung (Sound, Film, Text/Typografie, Zeichnung, technische Zeichnung) und Formen der Untersuchung (Dokumentation, Interviews, Vergleiche, Kontrastierung) herangezogen werden. Diese Perspektiven und Projektionen vermitteln die vielschichtigen Bezüge gegenwärtiger Architektur.

Bezugsfeld 3: Alltagskultur

S1–4

3.1 Gestaltungsdimension Fläche

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p>W</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Sexualerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>2 7 11 12</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit zweidimensionalen Kommunikations- und Kooperationspraktiken der Alltagskultur, wie Fotografie, Typografie, Storyboards, Modeentwürfe, visuelle Kommunikation, darunter Grafikdesign und Werbung, unter zweckgebundenen, symbolischen und ästhetischen Aspekten. Sie untersuchen und überprüfen ihre eigene Umwelt in ihrer Gestaltung und entwickeln eigene Formen der Gestaltung. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des kreativen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Artefakten, Vorbildern und Traditionen der Alltagskultur. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene gestalterisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Alltagskultur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in alltagskulturellen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p><i>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</i></p> <p>Gestaltungsmittel der Fläche</p> <ul style="list-style-type: none"> • die grafischen Elemente Punkt, Linie und Fläche mit verschiedenen Zeichenmitteln; • ihre Organisation und Aufteilung in der Fläche, die Formattlage, ihre kompositorischen Möglichkeiten und räumlichen Darstellungsstrukturen; • Ordnungsprinzipien und Kontraste; • Farbe, Licht und Schatten, Oberflächen- und Materialdarstellung; • Motivebenen sowie die Figur-Grund-Beziehung; • Ansichtsdarstellungen und ihre Perspektiven; • computergestützte dreidimensionale Darstellungsweisen; <p>In zeichnerisch-grafischen, fotografischen oder anderen Vorhaben der Alltagskultur auf der Fläche, sowohl als Skizzen oder Entwürfe bis zu differenzierten Ausarbeitungen werden mit flächigen Gestaltungsmitteln in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert. (siehe Anforderungen in der Spalte rechts)</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische Werke und Konzepte der Alltagskultur und Theorie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen einschlägiger Berufsgruppen, wie z.B. von Industrie-/Produkt-/Foto-Designerinnen und Designern oder Filmemacherinnen und Filmemachern; • Alltagskultur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus kunst- bild-, und kulturtheoretischen Beiträgen sowie soziokulturellen Kontexten (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Vom Panel zur Leinwand: Storyboards und graphic novels: "The Red Shoes" (1948), „Birds“(1963) und „Psycho“ (1960), Taxi Driver“(1976), "Maus" (1980), "Persepolis" (2000), „Panic Room“ (2002), "Spinning Dwarf", (2009) ○ Die Gesellschaft im Blick: Sebastiao Salgado, Erich Salomon, August Sander, Robert Frank, Lewis Hine, Margarte Bourke-White, Barbara Klemm, Thomas Höpker, Hans-Jürgen Burkhardt, Klaus Staeck, Shepard Fairey, Oliver Bonhomme, Tomi Ungerer 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Skizze, Entwurf, Konzept, Layout, Zielgruppe, Funktion</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.1</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>2.1</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.1	Freie Kunst	2.1	Architektur					<p><i>[bleibt zunächst leer]</i></p>
1.1	Freie Kunst										
2.1	Architektur										

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gestalt entwerfen – Entwurf gestalten: Walt Disney, David Carson, Karl Lagerfeld, Luigi Colani ○ Kunst und Werbebotschaft: Henri de Toulouse-Lautrec, Olivero Toskani, Charles Wilp, Les Levine ○ Vom Selbstporträt zur Selbstdarstellung: Jan van Eyck, Salvador Dali, Jeff Koons, Andy Warhol, Hannsjörg Palm, Ai Weiwei, Olivia Muus, Alexander Höller, Petra Collins, Joséphine Sagna ○ Branding als Strategie am Beispiel Coca Cola: 1886, 1890, 1893, 1905, 1940, 1950, 1969, 1985, 2003, 2022 		
	<p>Beitrag zur Leitperspektive W:</p> <p>Aspekte der Wertebildung/Werteorientierung finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Alltagskultur« zur Gestaltungsdimension »Fläche« in den folgenden Zugängen:</p> <p>Die Erkenntnis, in einer Gesellschaft vieler Kulturen zu leben, leitet die Auseinandersetzung mit Alltagskultur im Fach. Dabei stehen im Vergleich von Kulturen neben Unterscheidungen auch Ähnlichkeiten im Fokus der Betrachtung. Die Analyse von kulturellen Artefakten erschließt die Elemente und Relationen, sowie die Bedeutung des Gegenstandes in einem kulturellen System. Davon betroffen sind Lebensweisen, Topografien, Religionen, aber auch Mode, Jugend- und Subkultur, Konsumkultur oder zivilgesellschaftliches Engagement.</p>		

Bezugsfeld 3: Alltagskultur

S1-4

3.2 Gestaltungsdimension Raum

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen						
<p>Leitperspektiven</p> <p>BNE</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Umwelterziehung <p>Sprachbildung</p> <p>7 9 13 E2</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit dreidimensionalen Praktiken und Werken der Alltagskultur, wie Mode, Körpergestaltung, Industrie- und Produktdesign, unter zweckgebundenen, symbolischen und ästhetischen Aspekten. Sie untersuchen und überprüfen ihre eigene Umwelt in ihrer Gestaltung und entwickeln eigene Formen plastischer Gestaltung. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des kreativen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Artefakten, Vorbildern und Traditionen der Alltagskultur. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene gestalterisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Alltagskultur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in alltagskulturellen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel des Raums</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material und ihre Möglichkeiten der Verbindungen; • Haptik, Farbigkeit und Oberflächenbeschaffenheit, Licht und Schatten; • Maßstab und Proportion; • Gliederung und Volumen; • Körper und Umraum; • Serie und Unikat • Konstruktionsprinzipien; <p>In gestalterischen Prozessen mit modellhaftem, plastischem oder objekthaftem Charakter - vom Entwurf bis zum ausgearbeiteten Prototyp - werden diese räumlich-gestalterischen Mittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische Artefakte, Konzepte und Theorien zur Alltagskultur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen einschlägiger Berufsgruppen, wie z.B. Industrie-/Produkt-/Möbel-Designerinnen und -Designer in den Bereichen der Mode, Body-Art, Industrie- und Produktdesign; • Alltagskultur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus kunst- bild-, und kulturtheoretischen Beiträgen sowie soziokulturellen Kontexten (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Von Sitzgelegenheiten und Stühlen: Drachenthron in der verbotenen Stadt, Barcelona Chair, Aluchair EA 117, Dalilips, Fatboy ○ Kunst und Technik im Einklang: Moholy-Nagy, Marcel Breuer, Marianne Brandt, Mies van der Rohe, Dieter Rams, Alvar Aalto, Jonathan Ive, Peter Schreyer ○ Schrift sucht ihren Ort: Stein von Rosette, Papyrusrolle, Johannes Gutenberg, Alvar Aalto, Ron Arad, Nils Holger Moormann, E-Reader, Michael Hart, Ettore Sottsass ○ Körper und Hülle: Füßebinden, Rüstung, Korsett, Orlan, Issey Miyake, Christo und Jeanne Claude, Viviane Sassen, Alba D'Urbano ○ Suche nach dem Stil: Arne Jacobsen, Philippe Starck, Charles & 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Modell, Zielgruppe, Formensprache-Funktion, Gestalt, Volumen, Proportion, materialgerechtes Arbeiten</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.2</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>2.2</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.2	Freie Kunst	2.2	Architektur			<p>[bleibt zunächst leer]</p>
1.2	Freie Kunst								
2.2	Architektur								

Ray Eames, Eileen Gray, Patricia Urquiola, Ingo Maurer, Wilhelm Wagenfeld, Ron Arad

Beitrag zur Leitperspektive BNE:

Aspekte zur **Bildung für nachhaltige Entwicklung** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Alltagskultur« zur Gestaltungsdimension »Raum« in unterschiedlichen Zugängen.

Fragen der nachhaltigen Entwicklung verfolgt Alltagskultur dann, wenn nachhaltige Werkstoffe für das Design von Produkten als wesentlich erkannt werden und diesbezüglich Innovationen zur Gestaltung, Planung, zum Materialeinsatz sowie zur gesellschaftlich-sozialen Ausrichtung erwartet werden.

Bezugsfeld 3: Alltagskultur

S1-4

3.3 Gestaltungsdimension Zeit

Übergreifend	Inhalte	Fachbezogen	Umsetzungshilfen								
<p>Leitperspektiven</p> <p style="text-align: center;">D</p> <p>Aufgabengebiete</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berufsorientierung • Globales Lernen • Interkulturelle Erziehung • Medienerziehung • Sozial- und Rechts-erziehung <p>Sprachbildung</p> <p>11 12 13 14</p> <p>Fachübergreifende Bezüge</p> <p>Deu Ges Phi PGW</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschäftigen sich mit der Erarbeitung und Untersuchung von Werken mit zeitlicher Dimension in den Bereichen Film, visuelle Aufbereitung von Musik, Gestaltung von Spielen und Ästhetik des Feierns und Genießens unter zweckgebundenen, symbolischen und ästhetischen Aspekten. Sie verwenden das dazugehörige Fachvokabular.</p> <p>Die Auseinandersetzung erfolgt grundsätzlich sowohl praktisch-produzierend, als auch theoretisch-reflektierend. Eigene Formen des kreativen Schaffens werden in Bezug gesetzt zu zeitgenössischen und/oder zu historischen Artefakten, Vorbildern und Traditionen der Alltagskultur. Umgekehrt dienen diese als Orientierung für die eigene gestalterisch-praktische Arbeit und als Referenzrahmen für das ästhetische Urteil. Insofern dient die Theoriearbeit im Bezugsfeld „Alltagskultur“ der Horizonterweiterung für die eigene gestalterische Arbeit und der kulturellen Teilhabe am gesellschaftlichen Leben. Das Erforschen digitaler Praxis und Auswirkungen zunehmender Mediatisierung in alltagskulturellen Prozessen ist Bestandteil der Auseinandersetzung dieses Bezugsfelds.</p> <p>Zusätzlich im erhöhten Anforderungsniveau: Die Aufgabenstellungen im erhöhten Anforderungsniveau sind komplexer, sie umfassen u.U. mehr Material und verlangen mehr Vertiefung sowie ein höheres Maß an Problemlösefähigkeit und Experimentierfreude. Es wird eine höhere Wendigkeit in der selbständigen Auswahl von Verfahren, Schritten und Methoden erwartet.</p> <p>Gestalterische Mittel der Zeit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bewegung, Tempo, Rhythmus; • Montageprinzipien, wie Zerlegen und Zusammenfügen, Wiederholung Sequenzierungen, Intervalle; • Chronologie und Dramaturgie, Ablauf, Abfolge, Dauer, sukzessive Wahrnehmung; • Flüchtigkeit, Unbeständigkeit, Prozesshaftigkeit, Instabilität und Variabilität; • Kontinuität und Diskontinuität, Gleichzeitigkeit vs. Ungleichzeitigkeit; • Interaktion und Partizipation; • Akustik; <p>In filmischen oder kinetischen Vorhaben mit angewandt-funktionalem Charakter werden diese zeitbezogenen gestalterischen Mittel in ihrer Wirkung untersucht, reflektiert und Umsetzungsmöglichkeiten funktional und/oder experimentell eingesetzt und präsentiert.</p> <p>Historische und/oder zeitgenössische Artefakte, Konzepte und Theorien zur Alltagskultur</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit Arbeitsweisen einschlägiger Berufsgruppen, wie z.B. Filmmacherinnen und Filmmacher, Screen-, Game-, Event-Designerinnen und -Designer; • Alltagskultur im Kontext: Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten sich modellhaft Orientierungswissen und Zusammenhänge in Bezugsfeld und Gestaltungsdimension in der Verknüpfung der praktischen Vorhaben mit paradigmatischen Umbrüchen und Sichtweisen aus kunst- bild-, und kulturtheoretischen Beiträgen sowie soziokulturellen Kontexten (ein Kontext muss erstellt bzw. gewählt werden): <ul style="list-style-type: none"> ○ Vom Musikclip zum Metaversum: Siegehammer (Peter Gabriel), Thriller (Michael Jackson), All is Full of Love (Björk), Astronomical (Travis Scott) ○ Protest in bewegten Bildern: Das Leben der Anderen, Schwarzfahrer, Es regnet Kaviar, Feroza.x, Nestle Kitkat Orang-Utans, Du bist Terrorist, Buugle, Dear Future Children ○ Kontextkunst als Dienstleistung: Haha-Group Flood, Matthew Ngui, Christine Hill, Lois Weinberger, Urban Gardening, Joseph Beuys, Park Fiction ○ Blue Jeans im Wandel: Arbeiterhose, Protestkleidung, Jugendmode, Filmikone, Upcycling 	<p>Anforderungen</p> <p>Pro 1-4 Re 1-3 Prä 1-3 Pro 2, Re 1</p> <p>Fachbegriffe</p> <p>Funktion, Zielgruppe, Verlauf, Prozess</p> <p>Fachinterne Bezüge</p> <table border="1"> <tr> <td>1.3</td> <td>Freie Kunst</td> </tr> <tr> <td>2.3</td> <td>Architektur</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	1.3	Freie Kunst	2.3	Architektur					<p>[bleibt zunächst leer]</p>
1.3	Freie Kunst										
2.3	Architektur										

Beitrag zur Leitperspektive D:

Aspekte von **Leben und Lernen in einer digital geprägten Welt** finden einen Zusammenhang mit dem Bezugsfeld »Alltagskultur« zur Gestaltungsdimension »Zeit« in den folgenden Zugängen:

Digitalität erhält gegenwärtig eine maßgebliche Rolle im Bezugsfeld »Alltagskultur«, da elementare Erfahrungen der Alltagskultur auch über digitale »Social Media« verlaufen, sie diese spiegeln und als wesentlicher Resonanzraum für kulturelle Werte gelten. Dies kritische zu begleiten und zu reflektieren ist eine Herausforderung für das Fach.

www.hamburg.de/bildungsplaene