

Der neue Rahmenplan Kunst Teil C



Florentine Baumann & Karin Fortriede-Lange



Bildung und Erziehung

Der Teil A gibt einen informierenden Überblick über die konzeptionellen Grundsätze des RLP, die fachübergreifenden Bildungs- und Erziehungsaufgaben, Grundsätze für das Lernen und den Unterricht sowie die Leistungsfeststellung und -bewertung.



Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Der Teil B beschreibt wesentliche Bereiche der überfachlichen Kompetenzentwicklung mit Schwerpunkten auf der Sprach- und Medienbildung. Damit unterstützt der Rahmenlehrplan das vernetzte Lernen der Schülerinnen und Schüler über die fachspezifischen Grenzen hinaus und gewährleistet einen anschlussfähigen und nachhaltigen Kompetenzerwerb.



Fächer

Die Teile C für die einzelnen Unterrichtsfächer stellen für das jeweilige Fach die anzustrebenden Kompetenzen sowie verbindliche und wahlobligatorische Themen und Inhalte dar.

Teil A

Bildung und Erziehung

Grundsätze

Übergreifende
Bildungs- und
Erziehungsaufgaben

Lernen und
Unterricht

Leistungs-
feststellung und
Bewertung

Teil B

Fachübergreifende Kompetenzentwicklung

Basiscurriculum
Sprachbildung

Basiscurriculum
Medienbildung

Berufs- und
Studienorientie-
rung

Bildung zur
Akzeptanz von
Vielfalt
(Diversity)

Demokratie-
bildung

Europabildung
in der Schule

Gesundheits-
förderung

Gewalt-
prävention

Gleichstellung und
Gleichberechtigung
der Geschlechter
(Gender
Mainstreaming)

Kulturelle
Bildung

Interkulturelle
Bildung und
Erziehung

Mobilitäts-
bildung und
Verkehrs-
erziehung

Nachhaltige
Entwicklung /
Lernen in globalen
Zusammenhängen

Sexualerziehung
Bildung für
sexuelle
Selbstbestimmung

Verbraucher-
bildung

Teil C

Fächer

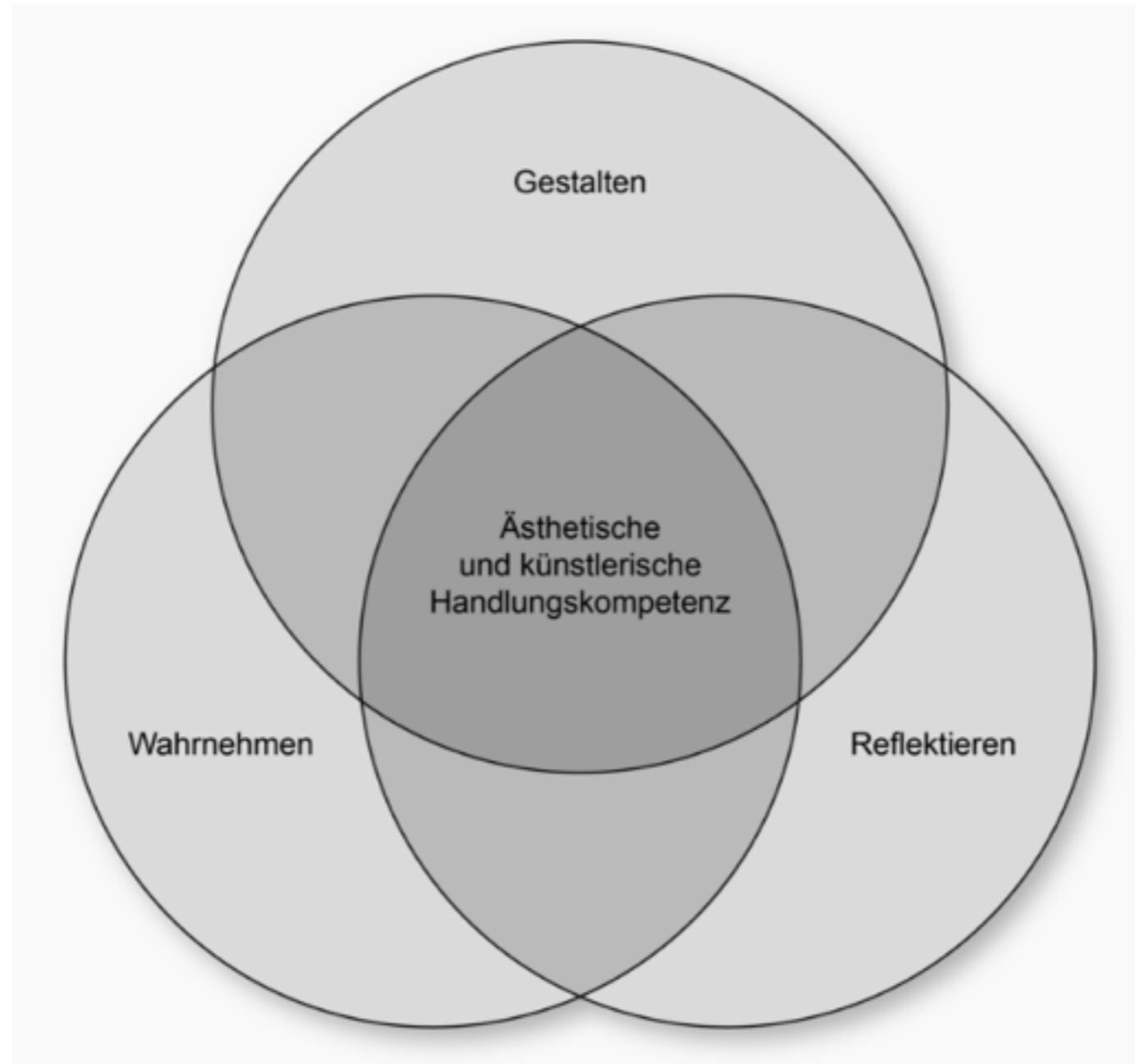
Inhalt

1	Kompetenzentwicklung im Fach Kunst	3
1.1	Ziele des Unterrichts	3
1.2	Fachbezogene Kompetenzen	4
2	Kompetenzen und Standards	5
2.1	Wahrnehmen	13
2.2	Gestalten	14
2.3	Reflektieren	16
2.4	Begriffserläuterungen	18
3	Themen und Inhalte	19
3.1	Doppeljahrgangsstufe 1/2	20
3.2	Doppeljahrgangsstufe 3/4	22
3.3	Doppeljahrgangsstufe 5/6	24
3.4	Doppeljahrgangsstufe 7/8	26
3.5	Doppeljahrgangsstufe 9/10	28
3.6	Wahlpflichtfach	29



Ziele des
Unterrichts

Fachbezogene
Kompetenzen



Kompetenzen und Standards

Niveaustufen

Regelungen für das Land Berlin

Die Standards beschreiben auf unterschiedlichen Niveaustufen, welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Laufe ihrer Schulzeit im Fachunterricht erwerben, je nachdem, über welche Lernvoraussetzungen sie verfügen und welchen Abschluss bzw. Übergang sie zu welchem Zeitpunkt anstreben. Die Standards orientieren sich am Kompetenzmodell und an den fachlichen Unterrichtszielen. Sie berücksichtigen die Anforderungen der Lebens- und zukünftigen Arbeitswelt der Lernenden.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Niveau
A	A	B	C	C	D	D	D	E	E	BOA
A	B	B	C	C	D	D	E	E	F	BBR
A	B	C	C	D	D	E	E	F	G	EBBR
A	B	C	D	D	E	E	F	F	G	MSA
B	B	C	D	D	E	F	F	G	H	Niveau zum Übergang in die 2-jährige Qualifikationsphase

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Niveau
A	B	B	C	C	D	D	D	E	E	BOA
A	B	C	C	D	D	D	E	E	F	BBR
A	B	C	C	D	D	E	E	F	G	EBBR
A	B	C	D	D	E	E	F	F	G	MSA
B	C	C	D	D	E	F	F	G	H	Niveau zum Übergang in die 2-jährige Qualifikationsphase

Der Unterricht im Fach **Kunst** orientiert sich an Doppeljahrgangsstufen und stellt sicher, dass am Ende einer Doppeljahrgangsstufe die jeweils vorgegebenen Niveaustufen für beide Jahrgangsstufen erreicht werden. Im schulinternen Curriculum wird festgelegt, wie am Ende der Jahrgangsstufe 10 das entsprechende Abschluss- bzw. Übergangsniveau erreicht wird.

Das Wahlpflichtfach, auch wenn es fachübergreifend angelegt ist, orientiert sich an den fachbezogenen Standards. Die Anforderungen für die jeweiligen Jahrgangsstufen werden im schulinternen Curriculum festgelegt.

Kompetenzen und Standards

Wahrnehmen

Material
erkunden

Ästhetische
Praktiken,
Werkzeuge,
Techniken und
künstlerische
Strategien
erkunden

Mögliche
Bedeutungen
zum (verbalen)
Ausdruck bringen

Gestalten

Material
einsetzen und
nutzen

Ästhetische
Praktiken,
Werkzeuge,
Techniken und
künstlerische
Strategien
anwenden

Eigene
Gestaltungs-
vorhaben
entwickeln

Reflektieren

Entscheidungen
begründen

Arbeitsprozesse
und Ergebnisse
beurteilen

Adäquate
Kommunikations-
formen
verwenden

Begriffserläuterungen

Ästhetische
Praktiken

Individuelle
Erfahrungen

Material

Künstlerische
Strategien

Techniken

Werkzeuge

Themen und Inhalte

Mögliche
Konkretisierungen

Doppeljahrgangs-
stufen

Verbindung mit
Basiscurricula
Sprachentwicklung
und
Medienentwicklung

Spiralcurriculum

Außerschulische
Lernorte

Heterogenität der
Lernenden -
Differenzierung

3.1 Doppeljahrgangsstufe 1/2

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Kunstwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeitgenössische Kunst - Kunst im Kontext von Kunstgeschichte - Architektur und Raum - Design 	<p>Kindheit, Jugend und Erwachsenenalter</p> <p>Feste, Bräuche, Rituale</p> <p>Körperbilder, Verkleidung und Rolle</p> <p>Zeichen und Spur</p> <p>Landschaft und Natur</p> <p>Puppenspiel</p> <p>Wunderkammern, Museen und Sammlungen</p> <p>Bilder und Abbildungen</p>
<p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien <p>Werkzeuge</p>	<p>Zeichnen</p> <p>Spuren hinterlassen, Kritzeln, Zeichnen</p> <p>Werkzeuge: Bleistift, Kreiden, Tablet-Computer</p> <p>Malen</p> <p>Auftragen, Abklatschen, Verteilen, Mischen, Verdünnen</p> <p>Werkzeuge: Körper, Bürste, Pinsel</p> <p>Drucken</p> <p>Abdrucken, Anklatschen, Stempeln</p> <p>Werkzeuge: Körper, Blätter, Kopierer</p> <p>Bauen und Konstruieren</p> <p>Matschen, Kneten, Falten, Kleben, Schneiden, Löchern, Schichten</p> <p>Werkzeuge: Körper, Sieb, Bohrer</p> <p>Inszenieren</p> <p>Nachahmen, Verwandeln, Spielen</p> <p>Werkzeuge: Licht, Schatten, Objekt, Raum, Kostüm</p> <p>Sammeln und Collagieren</p> <p>Auswählen, Ordnen, Sortieren, Fügen</p> <p>Werkzeuge: Schachteln, Kisten, Boxen, Dosen</p>

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	<p>Materialien</p> <p>Papier, Textiles, Ton, Farben (glatt, rau, durchsichtig, undurchsichtig, groß, kleinteilig, eng, weit, stabil, instabil)</p> <p>Gebautes und Gewachsenes (hart, weich, biegsam, fest)</p> <p>Farbe (leuchtend, blass, hell, dunkel, fest, durch Mischen gewinnbar)</p> <p>Elementares: Wasser, Klänge, Töne, Düfte</p> <p>Dinge und Alltagsgegenstände: eigenes Spielzeug, Töpfe, Nähzeug, Wühlkiste, Stühle, Koffer</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Wachstum, Veränderung, Orientierung, Grenzen</p> <p>Medien</p> <p>Bilderbücher, Pop-ups, Fotos</p>
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelt</p>	<p>Familie und Schule</p> <p>Gewohnheiten und Lebenskultur, Feste</p> <p>Rhythmen im Tages- und Jahreslauf</p> <p>Essen</p> <p>Zuhause</p> <p>Stadt und Land</p> <p>Spiele</p> <p>Glauben</p> <p>Gut und Böse</p>

3.2 Doppeljahrgangsstufe 3/4

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
Kunstwerke - zeitgenössische Kunst - Kunst im Kontext von Kunstgeschichte - Architektur und Raum - Design	Konkretes und Abstraktes Körper, Bilder, Moden, Projektionen, Rollenspiel, utopische Welten, Bauten Schrift, Stadt- und Landschaftsmodelle, Filme, Installationen
Verfahren - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien Werkzeuge	Zeichnen Spur, Schrift Punkt, Linie und Fläche Zeichnung, Kontur- oder Binnenzeichnung Werkzeuge: Kreide, Blei- und Grafitstifte, Pinsel Malen Auftragen: Decken und Lasieren, Abgrenzen und Verlaufen-Lassen Werkzeuge: Pinsel, Spachtel, Computer und Tablet Drucken Hoch-, Tief- und Flachdruck Bauen und Konstruieren Stapeln, Türmen, Montieren, Verbinden, Stecken Plastisches Gestalten Formen, Schleifen, Auf- und Abtragen Werkzeuge: Raspel, Säge, Hammer Inszenieren Bewegen, Handeln, Sichausdrücken, szenisches Spielen und Darstellen Werkzeuge: Stimme und Körper, Bühne, Projektionsflächen, Raum im Raum Sammeln und Collagieren Formen und Farben, Dinge und Bilder zusammenbringen Ordnungssysteme nutzen und erfinden Werkzeuge: Aufzeichnungsgeräte, Ordnungssysteme, Kisten, Boxen, Schachteln, Bücher

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	<p>Materialien (fein, grob, benutzt, unbenutzt, gewebt, gewirkt, geflochten)</p> <p>Farbe: Pigmente, Mischungen</p> <p>Gebautes und Gewachsenes: Oberflächen, Konstruktionen</p> <p>Elementares: Erde, Feuer, Luft (verformbar, starr, gasförmig, glühend)</p> <p>Dinge und Alltagsgegenstände: Fundstücke, Kleidungsstücke, Geliebtes und Ungeliebtes, Nützliches und Nutzloses, Veraltetes, Funktionales</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Leere und Fülle, Wärme und Kälte, Eigenes und Fremdes, Unheimliches und Gemütliches</p> <p>Medien</p> <p>Bücher, Karten, Filme</p>
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelt</p>	<p>Ideen, Wünsche und Interessen</p> <p>Wachsen und Werden</p> <p>Vorlieben und Abneigungen</p> <p>Freunde und Familie</p> <p>Rituale</p> <p>alltägliche und besondere Orte</p> <p>Begegnungen, Beobachtungen und Erlebnisse</p>

3.3 Doppeljahrgangsstufe 5/6

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
Kunstwerke - zeitgenössische Kunst - Kunst im Kontext von Kunstgeschichte - Architektur und Raum - Design	Schrift, Tags, Kalligraphie Original und Fälschung Archäologie pseudowissenschaftliche Versuchsanordnungen Tafelkultur Intervention im Stadtraum Animationen und Videoclip Garten- und Landschaftskunst Interieur, Produktgestaltung Kunst am Bau Biografien von Künstlerinnen und Künstlern
Verfahren - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien Werkzeuge	Zeichnen Strukturen, Texturen, Muster erkennen und erfinden Überschneiden, Häufen, Streuen Isolieren und Kombinieren Werkzeuge: Farbstift, Tuschpinsel und -feder, Zeichenprogramme Malen Maltechniken: Farben, Bildgründe und Grundierung herstellen, Konsistenzen bestimmen Werkzeuge: Rolle und Quast, Kleister, Stoffe und Papiere Drucken Material- und Linoldruck, Radierung Werkzeuge: Druckplatten, Druckpresse, Radiernadel, Linschnittmesser Bauen und Konstruieren Formen finden: (hohl und massiv, weich und hart, organisch und technisch) einfache Mechaniken entwickeln Verhüllen und Verpacken Werkzeuge: Bohrer, Meißel, Messer Inszenieren Objekte, Puppen und Personen in Szene setzen Szenen und Figuren entwickeln Räume im Raum bauen Bühnen und Kostüme entwickeln Werkzeuge: Spiegel, Videokamera, Masken, Puppen, Kulissen, Projektionsflächen Sammeln und Collagieren Materialien aus der belebten und unbelebten Umwelt Dinge und Gegenstände Bilder, Zeichen, Fotos Kategorien entdecken, Kriterien entwickeln und Ordnungen schaffen

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	<p>Materialien</p> <p>Holz, Metall, Bilder, Zeichnungen, Schilder, Fotos, Bücher und Alben, Dinge und Naturmaterialien</p> <p>Farbe: Gouache und Kreide, Tusche und Tinte</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Räume füllen und leeren</p> <p>Körper im Raum positionieren</p> <p>Räume als Hintergrund nutzen</p> <p>Räume neu konstituieren</p> <p>Körper zum Raum in Beziehung setzen</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Formen und Transformieren</p> <p>Medien</p> <p>Bilder, Bücher, Animationen, Ausstellungen</p>
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelt</p>	<p>Meinungen, Klischees</p> <p>Peergroup</p> <p>Regeln und Werte</p> <p>Übergang Kindheit – Jugend</p> <p>Mobilität und Kommunikation</p>

3.4 Doppeljahrgangsstufe 7/8

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Kunstwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeitgenössische Kunst - Kunst im Kontext von Kunstgeschichte - Architektur und Raum - Design 	<p>Überhöhung und Verfremdung Geltung, Macht und Repräsentation Körper und Gefühle Räumliche Konstruktion und Perspektiven Konstruktion und Dekonstruktion Rhythmus, Muster, Ornament Zeichen und Symbole Comic und Animation Dinge und deren Bedeutung Reise-/Tagebücher von Künstlerinnen und Künstlern Identität und Lebensweisen</p>
<p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien <p>Werkzeuge</p>	<p>Bildhaftes Gestalten mit zeichnerischen, malerischen und fotografischen Methoden abbilden und nachbilden: schraffieren und schattieren, mit Licht und Schatten arbeiten, Perspektive einsetzen, Ausschnitte bestimmen, Verzerrungen konstruieren, Schrift als Bild gestalten Werkzeuge: Bleistifte unterschiedlicher Härtegrade, Tinten, Beizen und Kalligraphie-Pinsel, Kameras und Bildbearbeitungsprogramme</p> <p>Plastisches Gestalten Gleichgewicht und Balance herstellen, Zug und Schub, Last und Hebel einsetzen, montieren, verbinden, überbrücken Räume entdecken und erobern Tape-Mappings anlegen Werkzeuge: Säge, Feile, Falzbein; Klebepistole; Meterstab, farbiges Tape, Audiorecorder</p> <p>Inszenieren eigene Spiele und eigene Regeln erfinden Haltungen und Sprechweisen imitieren, übertreiben und verfremden Fotostories davon machen Dinge in Szene setzen Spuren hinterlassen und sie dokumentieren Figuren, Objekte und Landschaften erfinden, kopieren oder fotografieren und animieren Werkzeuge: Videokameras, Scheinwerfer, Computer, Altkleidersammlung, Animationsprogramme, Stoffe, Folien, Bühne</p> <p>Sammeln und Collagieren Abbildungen und Materialien kombinieren, Bild- und Wortelemente isolieren, Darstellungen reduzieren, Materialsammlungen anlegen, eigene Objektsammlungen präsentieren, unterschiedliche Sammlungen kombinieren</p>

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum <p>Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche</p>	<p>Materialien</p> <p>unterschiedliche Papiere und Oberflächen Acryl, Aquarell, Pigment Plexiglas, Spiegel, Draht, Kunststoffe, Fäden, Tapes Klänge</p> <p>ausgemusterte Kuscheltiere, Erbstücke, Brillen naturwissenschaftliche Modelle, technische Darstellungen und perspektivische Zeichnungen</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Selfies Museum, Sportplatz, Shoppingmall</p> <p>Medien</p> <p>soziale Netzwerke, Serien, Comics, Zeitzeugen</p>
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelt</p>	<p>Pläne, Wünsche, Lebensweisen der eigene Raum die eigene Perspektive Bild vom Körper, sexuelle Identitäten und Körpersprache Musik und Bewegung Spiele und Regeln Freundschaft und Rituale Gefühl, Persönlichkeit und Selbstbewusstsein Bewegung und Geschwindigkeit Reisen, Cyberspace und andere Orte</p>

3.5 Doppeljahrgangsstufe 9/10

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Kunstwerke</p> <ul style="list-style-type: none"> - zeitgenössische Kunst - Kunst im Kontext von Kunstgeschichte - Architektur und Raum - Design 	<p>Agitation und Intervention Bildverbote Provokation, Witz und Anarchie Erinnern, Mahnen, Aufklären soziale Plastik experimenteller Film Künstlerfilme, -texte und -monografien Klangkunst Museumsbauten Denkmäler Corporate Identity Mode(n)</p>
<p>Verfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> - ästhetische Praktiken - Techniken - künstlerische Strategien <p>Werkzeuge</p>	<p>Bildhaftes Gestalten mehrfarbige Drucke, Ätzradierungen herstellen Papier schöpfen, Lichtgebilde entwickeln Räume zeichnen, Passepartout schneiden Vitrinen gestalten zitieren, kopieren und verfälschen von Ikonen</p> <p>Werkzeuge Druckwerkstatt, Wannen, Keilrahmen und Nessel, Scanner und Drucker</p> <p>Bauen und Konstruieren verfremden und verwandeln von realen Räumen szenische Räume entwerfen Mahnmale entwerfen, Modelle bauen eigenen Hausmüll upcyclen</p> <p>Inszenieren interaktive Situationen in der Schule und im Umfeld herstellen Klangkompositionen aus eigenen Aufnahmen arrangieren unterschiedliche Präsentationsformen entwickeln Werkzeuge: Notizbücher, Aufzeichnungsgeräte, Schnitt- und Präsentationsprogramme</p> <p>Sammeln und Collagieren Ausstellungen konzipieren Archive anlegen Dokumentationen erstellen</p>

Inhaltsbereiche	Mögliche Konkretisierungen
<p>Material</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dinge und Materialien - Bilder und Zeichen - Körper und Raum - Erinnerungen, Vorstellungen und Wünsche 	<p>Materialien</p> <p>Text</p> <p>Sounds</p> <p>(farbiges) Licht</p> <p>Schaumstoff, Nylon, Architektenpappe</p> <p>Metalle</p> <p>Staub</p> <p>Rahmen, Vitrinen, Vorhänge</p> <p>Körper und Raum</p> <p>Passagen, Brachen, Brücken, Bühnen, Ruinen</p> <p>Medien</p> <p>Mobiltelefon und Notizbuch, Flyer, Blog, Clip</p>
<p>Individuelle Erfahrungen</p> <p>Alltag und Lebenswelt</p>	<p>Stadt, Raum, Aktion</p> <p>Heimat, Lokales und Globales</p> <p>Engagement und Verantwortung</p> <p>Kommunikation und menschliche Nähe</p> <p>sexuelle Vielfalt</p> <p>Sucht, Rausch, Spiel</p> <p>Pop, Kultur und Ideal</p>

Wahlpflichtfach Kunst

3.6 Wahlpflichtfach

Der Wahlpflichtunterricht stellt ein Angebot dar, das über den Regelunterricht hinausgeht und ihn thematisch erweitert. Er dient der Vertiefung von Fachinhalten und schafft die Möglichkeit, Fachliches und Überfachliches zu verbinden.

Grundlage für den Unterricht im Wahlpflichtfach sind die fachlichen Kompetenzbereiche. Werden weitere Fächer hinzugezogen, gilt dies für die Kompetenzbereiche aller beteiligten Fächer.

- <http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/rlp-online/startseite/>
- http://bildungsserver.berlin-brandenburg.de/fileadmin/bbb/unterricht/rahmenlehrplaene/Rahmenlehrplanprojekt/amtliche_Fassung/Teil_C_Kunst_2015_11_10_WEB.pdf

Beispiel einer Evaluationsmatrix

KUNST Kompetenzniveaus E, F & G Name des Schülers/der Schülerin Anna Applecake Klassenstufe 7 8 9 10

WAHRNEHMEN – Sprechen und Schreiben über die Inspiration durch Kunst <small>Recherche, Erfahrungen und Kenntnisse, Transfer</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Materialerkundung	Recherche, Beschreibung und Analyse von Material als Anregung für eigene Vorgaben					X		
	Reflektion von eigenen Erfahrungen mit Material, Vergleich von verschiedenem Material und Benennung von Alternativen			X				
Erkundung von ästhetischen Praktiken, Werkzeugen, Techniken und künstlerischen Strategien	Untersuchung und Beschreibung von Kunstwerken im Hinblick auf künstlerische Strategien, Entstehungszusammenhänge				X			
	Präsentation von kunstrelevanten Rechercheergebnissen und Herstellung von Bezügen zum eigenen künstlerischen Vorhaben						X	
Ausdrucksvermögens über mögliche Intentionen und Bedeutungen	Beschreibung von ästhetischen Phänomenen und Kunstwerken	als Gestaltungsprozesse					X	
		Als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen				X		
	Vergleich unterschiedlicher Deutungen in Bezug auf individuelle Sichtweisen (des Künstlers und von Mitschülern)							
Insgesamt							26/30	



Gewichtung der jeweiligen Handlungskompetenz

13

GESTALTEN – Produzieren eigener Kunstwerke <small>Praktische Erprobung künstlerisch-ästhetischer Fähigkeiten und Fertigkeiten</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Materialeinsatz und Materialnutzung	Vergleichende Erprobung von Anwendungs- und Aussagemöglichkeiten des Materials					X		
	Bewusste Selektion eines bestimmten Materials und gezielter Einsatz für eigenes Vorhaben						X	
Anwendung von ästhetischen Praktiken, Werkzeugen, Techniken und künstlerischen Strategien	Erprobung und Vergleich von Werkzeugen, Techniken und Strategien allein und in der Gruppe			X				
	Erweiterung und Anwendung von zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und/oder medialen Gestaltungsfähigkeiten						X	
	Wahl geeigneter Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben							
Entwicklung eigener Gestaltungsvorhaben	Künstlerische Gestaltungsvorhaben wählen, planen und durchführen						X	
	Eigene Recherchen durchführen und in ihren Gestaltungen sichtbar machen					X		
Insgesamt							28/30	



14

REFLEKTIEREN – Erklären und Bewerten des eigenen Kunstwerks <small>Begründen und Beurteilen der eigenen künstlerischen Entscheidungen</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Begründung der Entscheidungen	Beschreibung von für das eigene Vorhaben durchgeführten Recherchen und Vergleich von Gestaltungsprozessen						X	
	Begründung der Materialwahl und der künstlerischen Strategie(n)				X			
Beurteilung des Arbeitsprozesses und des Ergebnisses	Beschreibung, Deutung und Vergleich von ästhetischen Wahrnehmungen					X		
	Beurteilung von Arbeitsprozessen und Ergebnissen auf der Grundlage des Erwartungshorizonts						X	
Verwendung angemessener Kommunikationsformen	Unterscheidung von Begriffen und mehreren möglichen Botschaften von Kunstwerken							
	Diskussion und Positionierung zu Erfahrungen mit künstlerischen Prozessen, Kunstwerken und kulturellen Phänomenen						X	
Insgesamt							27/30	



13,5

WAHRNEHMEN – Sprechen und Schreiben über die Inspiration durch Kunst <small>Recherche, Erfahrungen und Kenntnisse, Transfer</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Materialerkundung	Recherche, Beschreibung und Analyse von Material als Anregung für eigene Vorgaben			X				
	Reflektion von eigenen Erfahrungen mit Material, Vergleich von verschiedenem Material und Benennung von Alternativen		X					
Erkundung von ästhetischen Praktiken, Werkzeugen, Techniken und künstlerischen Strategien	Untersuchung und Beschreibung von Kunstwerken im Hinblick auf künstlerische Strategien, Entstehungszusammenhänge		X					
	Präsentation von kunstrelevanten Rechercheergebnissen und Herstellung von Bezügen zum eigenen künstlerischen Vorhaben			X				
Ausdrucksvermögens über mögliche Intentionen und Bedeutungen	Beschreibung von ästhetischen Phänomenen und Kunstwerken	als Gestaltungsprozesse		X				
		Als Ausdruck gesellschaftlicher und kultureller Vorstellungen		X				
	Vergleich unterschiedlicher Deutungen in Bezug auf individuelle Sichtweisen (des Künstlers und von Mitschülern)							
Insgesamt							10/30	



Gewichtung der jeweiligen Handlungskompetenz

5

GESTALTEN – Produzieren eigener Kunstwerke <small>Praktische Erprobung künstlerisch-ästhetischer Fähigkeiten und Fertigkeiten</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Materialeinsatz und Materialnutzung	Vergleichende Erprobung von Anwendungs- und Aussagemöglichkeiten des Materials				X			
	Bewusste Selektion eines bestimmten Materials und gezielter Einsatz für eigenes Vorhaben				X			
Anwendung von ästhetischen Praktiken, Werkzeugen, Techniken und künstlerischen Strategien	Erprobung und Vergleich von Werkzeugen, Techniken und Strategien allein und in der Gruppe			X				
	Erweiterung und Anwendung von zeichnerischen, malerischen, plastischen, performativen und/oder medialen Gestaltungsfähigkeiten			X				
	Wahl geeigneter Präsentationsformen für individuelle oder gemeinsame Vorhaben							
Entwicklung eigener Gestaltungsvorhaben	Künstlerische Gestaltungsvorhaben wählen, planen und durchführen				X			
	Eigene Recherchen durchführen und in ihren Gestaltungen sichtbar machen				X			
Insgesamt							16/30	



8

REFLEKTIEREN – Erklären und Bewerten des eigenen Kunstwerks <small>Begründen und Beurteilen der eigenen künstlerischen Entscheidungen</small>			PUNKTE					
			1	2	3	4	5	6
Kompetenzen und Niveaustufen			E	F	G			
Begründung der Entscheidungen	Beschreibung von für das eigene Vorhaben durchgeführten Recherchen und Vergleich von Gestaltungsprozessen					X		
	Begründung der Materialwahl und der künstlerischen Strategie(n)						X	
Beurteilung des Arbeitsprozesses und des Ergebnisses	Beschreibung, Deutung und Vergleich von ästhetischen Wahrnehmungen				X			
	Beurteilung von Arbeitsprozessen und Ergebnissen auf der Grundlage des Erwartungshorizonts					X		
Verwendung angemessener Kommunikationsformen	Unterscheidung von Begriffen und mehreren möglichen Botschaften von Kunstwerken							
	Diskussion und Positionierung zu Erfahrungen mit künstlerischen Prozessen, Kunstwerken und kulturellen Phänomenen				X			
Insgesamt							19/30	



9,5