

Vorwort

Für den Unterricht in den Jahrgangsstufen 5 und 6 der allgemein bildenden Schulen werden hiermit erstmals einheitliche Rahmenpläne vorgelegt. Diese gelten für die Orientierungsstufe und sinngemäß – unter Berücksichtigung der Verwaltungsvorschrift „Die Arbeit in der integrierten Gesamtschule“ vom 4. Juli 1996 – für die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule.

Das besondere Ziel in diesen Jahrgangsstufen besteht darin, die Schüler auf die Anforderungen in den weiterführenden Bildungsgängen vorzubereiten und ihre individuellen Fähigkeiten, Fertigkeiten, Interessen und Begabungen zu fördern. Der Unterricht in der Orientierungsstufe und den Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule ist vor allem an bildungsgangübergreifenden Zielen ausgerichtet.

Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden die Gelenkstelle zwischen der Grundschule und dem zunehmend fachbezogenen Unterricht ab der Jahrgangsstufe 7. Der Übergang soll behutsam und altersgerecht erfolgen. Die Lerninhalte und Lernmethoden der Grundschule werden aufgegriffen und auf abstrakterem Niveau fortgeführt. Dabei sind fachübergreifendes Arbeiten, Formen des offenen Arbeitens, binnendifferenzierter Unterricht, handlungs- und praxisbezogenes Lernen und Projektarbeit wichtige unterrichtliche Verfahren.

Der Rahmenplan basiert auf einem ganzheitlichen Bildungsansatz. Das Ziel ist, die Schüler zu einer umfassenden Handlungskompetenz, zu einem selbst verantworteten und selbst bestimmten Handeln zu befähigen. Dazu gehören neben dem Erwerb von Sachkompetenz auch die Entwicklung von Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz. Diese sind in allen Fächern von gleichrangiger Bedeutung.

Lernen soll auch Freude bereiten. Insbesondere im Lernalter der Fünft- und Sechstklässler kommen die Schüler mit einer hohen Leistungsbereitschaft in den Unterricht. Der Lehrer hat die wichtige und sicherlich nicht immer leichte Aufgabe, diese oft ungebremsste Begeisterung der Schüler in einen systematischen Unterricht zu lenken. Es erfordert eine hohe Professionalität, die Schüler dabei individuell zu motivieren und zu fördern.

Den Lehrkräften wünsche ich viel Erfolg und Schaffenskraft. Der vorliegende Rahmenplan macht Ihnen nicht nur Vorgaben. Er lässt bewusst Raum für einen schülerbezogenen Unterricht und gibt dazu viele Anregungen und Hinweise.

Ich fordere Sie auf, diese Möglichkeiten des Rahmenplans bei der Gestaltung Ihres schulinternen Lehrplans in Absprache mit Ihren Schülern und Kollegen zu nutzen.

Den Mitgliedern der Rahmenplankommission danke ich für die geleistete Arbeit. Für ihre weitere Tätigkeit ist die Kommission in der nun folgenden Erprobungsphase auf die Hinweise und Anregungen aus den Schulen angewiesen. Ich bitte Sie um eine kritische Erprobung dieses Rahmenplans und um Ihre Rückmeldungen.



Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur
Prof. Dr. Peter Kauffold

Inhaltsverzeichnis

1	Die Orientierungsstufe und die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule	3
1.1	Aufgaben und Ziele	3
1.2	Kompetenzen	3
1.3	Unterrichtsgestaltung	5
1.4	Gewaltprävention	5
1.5	Neue Medien im Unterricht	5
1.6	Beschreibung der Lernentwicklung und Bewertung der Schülerleistungen	6
1.7	Projekte	6
2	Beitrag des Faches <i>Kunst und Gestaltung</i> zur Entwicklung von Kompetenzen	8
3	Unterrichtsprinzipien	10
3.1	Fachdidaktische Leitlinien	10
3.2	Einheit und wechselseitiger Zusammenhang von Gestalten, Rezipieren und Reflektieren	11
3.3	Exemplarisches Lernen	11
3.4	Lebensweltlicher Bezug	11
4	Zum Umgang mit dem Rahmenplan	12
4.1	Struktur des Fachplans und übergreifende Fachziele	12
4.2	Rahmenplan und schulinterne Lehrpläne	13
4.3	Fächerverbindender Unterricht und Projekte	13
5	Fachplan	15
5.1	Übersichtstabelle	15
5.2	Fachaspekte der Gestaltung	16
5.3	Gegenstandsfeld <i>Bildende Kunst</i>	17
5.4	Gegenstandsfeld <i>Architektur</i>	18
5.5	Gegenstandsfeld <i>Design</i>	19
5.6	Gegenstandsfeld <i>Medien</i>	20
6	Anhang: Strukturbeispiele für die Planung von Unterrichtseinheiten	21
6.1	Dialog der Farben	21
6.2	Bewegung – Raumerfahrung – Architektur	23
6.3	Drum und Drin	24
6.4	Botschaften – Medien – Publikum	25

1 Die Orientierungsstufe und die Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule

1.1 Aufgaben und Ziele

Die Jahrgangsstufen 5 und 6 bilden eine schulorganisatorische und pädagogische Einheit, in der

- jeder Schüler zu seiner Orientierung die eigene Lern- und Leistungsfähigkeit sowie seine Interessengebiete zur Vorbereitung auf die spätere Wahl seines Bildungsweges erkennen lernen soll,
- jeder Schüler die Möglichkeit erhält, sich auf die Anforderungen des Sekundarbereiches I vorzubereiten.

Die beiden Schuljahre sind eine Phase der Fremd- und zunehmend der Selbstbeobachtung. Daraus ergibt sich die individuelle Förderung des Schülers. Weder in ihren Lerninhalten noch in ihren Lernformen sind sie einseitig auf einen der weiterführenden Bildungsgänge ausgerichtet. In dieser Phase sind

- die Lerninhalte und Lernformen der Grundschule aufzugreifen und fortzuführen;
- die Schüler an neue Inhalte und Arbeitsweisen heranzuführen;
- die individuellen Begabungen, Fähigkeiten, Fertigkeiten, Neigungen und Interessen des Schülers durch gemeinsames Lernen im binnendifferenzierten Klassenunterricht zu ermitteln;
- die Lernprozesse so zu gestalten, dass Schüler sich selbst erproben können;
- Schülern und Eltern durch geeignete Leistungsbeurteilungen und individuelle Beratung Orientierungen für die Wahl des weiterführenden Bildungsganges ab Jahrgangsstufe 7 zu geben.

1.2 Kompetenzen

Wichtigstes Ziel von Schule ist es, dem jungen Menschen zu einer Handlungskompetenz zu verhelfen, die für seine Lebensbewältigung wichtig ist. Dazu gehören neben dem Erwerb von Sachkompetenz auch die Entwicklung von Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz. Die Rahmenpläne für die Jahrgangsstufen 5 und 6 basieren auf einem ganzheitlichen Bildungsansatz, der zum Ziel hat, die Schüler zu selbst verantwortetem und selbst bestimmtem Handeln zu befähigen. Dies bedeutet:

- Der Unterricht in jedem einzelnen Fach leistet dazu seinen spezifischen Beitrag.
- Der Lehrer hat in jedem einzelnen Fach zu prüfen, inwiefern es diesem Anspruch gerecht wird und dem Schüler eine praxis- und lebensrelevante Sachkompetenz vermittelt.
- Im Unterricht aller Fächer ist die Entwicklung sowohl der Sach- als auch der Methoden-, Selbst- und Sozialkompetenz von gleichrangiger Bedeutung.

Die folgende Darstellung trägt Modellcharakter und dient dem Ziel, Lernen als mehrdimensionalen Prozess zu beschreiben. Die Kompetenzen, die zur Handlungskompetenz führen, sind in ihrer wechselseitigen Bedingtheit zu sehen, sie durchdringen sich gegenseitig und werden in der tätigen Auseinandersetzung mit fachlichen und fachübergreifenden Inhalten des Unterrichts erworben. Die Fachpläne

- verdeutlichen durch die Ziele und Inhalte den spezifischen Beitrag zur Ausprägung der Kompetenzen,
- verweisen auf jene Lernsituationen, die für die Entwicklung bestimmter Kompetenzen günstig scheinen.



In der nachfolgenden Tabelle werden Aspekte der Kompetenzen beispielhaft und allgemein dargestellt. Konkrete Hinweise der Interpretation und Umsetzung der Kompetenzen sind den einzelnen Fachplänen zu entnehmen.

Sachkompetenz	Methodenkompetenz	Selbstkompetenz	Sozialkompetenz
<ul style="list-style-type: none"> – Fachwissen erwerben und verfügbar halten – Können ausbilden – Zusammenhänge erkennen – in einer Disziplin erworbenes Wissen und Können sowie gewonnene Einsichten in Handlungszusammenhängen anwenden – Wissen zu sachbezogenen Urteilen heranziehen <p>u. a.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – rationell arbeiten – Lernstrategien entwickeln – Arbeitsschritte zielgerichtet planen und anwenden – unterschiedliche Arbeitstechniken sachbezogen und situationsgerecht anwenden – Informationen beschaffen, speichern, im spezifischen Kontext bewerten, sachgerecht aufbereiten – Probleme erkennen, analysieren, flexibel verschiedene Lösungswege erproben – Ergebnisse strukturieren und präsentieren <p>u. a.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – eigene Stärken und Schwächen erkennen und einschätzen – Selbstvertrauen und Selbstständigkeit entwickeln – Verantwortung übernehmen und entsprechend handeln – sich selbst Arbeits- und Verhaltensziele setzen – zielstrebig und ausdauernd arbeiten – mit Erfolgen und Misserfolgen umgehen – Hinweise anderer aufgreifen – Hilfe leisten und annehmen <p>u. a.</p>	<ul style="list-style-type: none"> – mit anderen gemeinsam lernen – eine positive Grundhaltung Anderen gegenüber einnehmen – Anderen einfühlsam begegnen – sich an vereinbarte Regeln halten – solidarisch und tolerant handeln – mit Konflikten angemessen umgehen <p>u. a.</p>

1.3 Unterrichtsgestaltung

Die Schule muss dazu beitragen, dass die Heranwachsenden zu lebenslangem und selbst verantwortetem, selbst gesteuertem Lernen befähigt werden. Deshalb sind verstärkt Lernsituationen zu schaffen, in denen die Schüler ihrem Entwicklungsstand entsprechend selbstständig – allein oder mit anderen – Lernprozesse vorbereiten, interaktiv gestalten, reflektieren, regulieren und bewerten.

Rahmenpläne können als zentrale Vorgaben nicht auf die Spezifik einer konkreten Unterrichtssituation eingehen. Die Arbeit mit dem Rahmenplan erfordert,

- die Lernvoraussetzungen der Schüler und ihre Alltagserfahrungen zu berücksichtigen,
- in beiden Jahrgangsstufen den Unterricht binnendifferenziert und mit Blick auf die Ausprägung aller Kompetenzen beim Schüler zu gestalten.

Das Kompetenz-Modell als gemeinsame Basis der Rahmenpläne ermöglicht es, dass die Fächer unter Wahrung ihrer Selbstständigkeit enger zusammenrücken. Damit wird eine intensive Kooperation der Lehrer einer Klasse notwendig. Zugleich wird fachübergreifendes und fächerverbindendes Lernen nicht mehr nur über Themen/Inhalte, sondern auch über Kompetenzen definiert.

Schulinterne Abstimmungsprozesse, insbesondere auf der Ebene des Lehrerkollegiums einer Klasse, sind unverzichtbar, um den Unterricht entsprechend der Ziele und Aufgaben der Orientierungsstufe und der Jahrgangsstufen 5 und 6 der integrierten Gesamtschule gestalten zu können.

1.4 Gewaltprävention

Alle am Erziehungsprozess Beteiligten – Lehrer, Eltern, Schüler – haben die gemeinsame Aufgabe, zu Respekt, Toleranz und zu einem gewaltfreien Miteinander zu erziehen.

In der Schule ist die gleichberechtigte Ausbildung und Förderung aller Kompetenzen im Unterricht eine wesentliche Maßnahme zur Gewaltprävention. Hier sollen die Schüler ausgebildet und darin bestärkt werden, Konflikte gewaltfrei zu lösen und bei auftretenden Formen von Gewalt intervenieren zu können. Regeln des Miteinander und Handlungsmuster dazu sollen in der Schule vereinbart und erprobt werden. Insbesondere das projektorientierte Lernen ermöglicht eine aktive Auseinandersetzung mit dem Thema der Gewalt. Beispiele hierfür sind

- Sport gegen Gewalt
- Gewaltprävention auf dem Schulhof
- Anti-Gewalt-Woche
- Aktion *Gewaltfreie Schule*
- Schüler-Moderatoren
- Konflikt-Schlichtergruppen
- Kriminalpräventiver Unterricht

Die „Handreichung zur Gewaltprävention für die Schulen in Mecklenburg-Vorpommern“ (2000) gibt zahlreiche Hinweise und Anregungen, die konsequent im Unterricht umgesetzt werden sollen.

1.5 Neue Medien im Unterricht

Schulische Bildung schließt heute mehr denn je den Umgang mit Medien und die Vorbereitung auf die Informations- und Mediengesellschaft ein. Multimedia und Internet (zusammengefasst unter dem Begriff *Neue Medien*) tragen zur Veränderung der Ansprüche an Schule und zu einer neuen Lernkultur bei.

Für den Einsatz Neuer Medien im Unterricht werden sowohl Medienecken als auch die vorhandenen Computer-Fachräume genutzt.

Die Neuen Medien nehmen Einfluss auf die Ziele und Inhalte des Unterrichts:

- Zu den bisherigen Methoden der Informationsrecherche tritt die Nutzung elektronischer Informationsquellen. Dem kritischen Umgang mit den Recherche-Ergebnissen kommt hierbei erhöhte Bedeutung zu.
- Neue Medien verändern das Produzieren von Texten, führen zu anderen Textsorten und erfordern andere Methoden der Textrezeption.
- Neue Medien eröffnen neue Präsentationsmöglichkeiten.

Der schülerbezogene Einsatz Neuer Medien verändert die Lehr- und Lernprozesse:

- Die Nutzung einer Medienecke erfordert unterschiedliche Sozial- und Organisationsformen des Lernens.
- Die Selbstständigkeit der Schüler, ihre Kreativität können ebenso erhöht werden wie ihre Verantwortung für die Arbeitsergebnisse.
- Durch den Einsatz geeigneter Software-Module können Lernprozesse individualisiert werden, gerade für die Jahrgangsstufen 5 und 6 bieten Neue Medien eine Chance der Binnendifferenzierung.
- Authentizität und Öffnung des Unterrichts nehmen zu (z. B. durch E-Mail-Kontakte).

1.6 Beschreibung der Lernentwicklung und Bewertung der Schülerleistungen

Das Kompetenz-Modell mit seinem erweiterten Lernbegriff bietet die Möglichkeit, den Schüler in seiner Gesamtpersönlichkeit zu würdigen. Damit wird der Leistungsbegriff nicht ausschließlich an Fachlich-Kognitivem festgemacht: Sach-, Methoden-, Sozial- und Selbstkompetenz haben Zielstatus. Dies erfordert Veränderungen in der Beobachtungs-, Beschreibungs- und Bewertungspraxis. Das heißt,

- das Lernen als individuellen Prozess zu sehen, der aber in einem sozialen Kontext erfolgt;
- nicht vorrangig Defizite aufzuzeigen, sondern bereits Erreichtes bewusst zu machen und realistische Perspektiven zu eröffnen;
- Fehler nicht nur festzustellen, sondern Fehler und Umwege als Lernchance zu nutzen;
- Bewertungskriterien offen zu legen, zu erläutern und gegebenenfalls die Schüler in die Festlegung der Kriterien einzubeziehen;
- den standardisierten Leistungsfeststellungen für alle Schüler individuelle Lernerfolgskontrollen hinzuzufügen;
- die Fremdeinschätzung durch Lehrer um die Fremd- und Selbsteinschätzung durch Schüler zu erweitern;
- eine ergebnisorientierte um eine prozessorientierte Leistungsbewertung zu ergänzen.

Es sind Lernsituationen zu nutzen bzw. zu schaffen, in denen der Schüler in altersgemäßer Weise an der Ausbildung seiner Kompetenzen arbeiten kann.

Die Schullaufbahn-Empfehlung in der Jahrgangsstufe 6 der Orientierungsstufe ist die Grundlage für die Elternentscheidung über den weiteren Bildungsgang des Schülers. Transparente Leistungsbewertungen und aussagekräftige Beschreibungen der Lernentwicklung haben einen großen Stellenwert. Mit Blick auf eine fundierte Schullaufbahn-Empfehlung ist der Schüler nicht nur in Leistungs-, sondern auch in vielfältigen Lernsituationen aufmerksam zu beobachten, das für jeden einzelnen Schüler Besondere ist festzuhalten. In die Schullaufbahn-Empfehlung gehen die unterschiedlichen Sichtweisen der Fachlehrer ein. Erst dies ermöglicht eine aussagekräftige Empfehlung über die weitere Schullaufbahn.

1.7 Projekte

Grundanliegen von Projektarbeit ist handlungs- und produktorientiertes Problemlösen. Projekte unterscheiden sich durch

- ihre Inhalte,

- ihre Organisationsform (Klassenprojekte, Projekte mehrerer [Parallel-]Klassen, Schulprojekte),
- ihre Dauer (Miniprojekte, Tages- und Wochenprojekte bzw. Projekte über einen längeren Zeitraum).

Nach Auswahl eines Projektthemas unter Einbeziehung der Interessen der Schüler wird der mögliche Beitrag der einzelnen Fächer abgesteckt. In allen Rahmenplänen der Fächer sind Anregungen für mögliche Projekte ausgewiesen. Die folgende Übersicht bietet zur Information aller Fachlehrer eine Auswahl aus diesen Themen an.

Unter Berücksichtigung der Spezifik der Fächer und des Schulstandortes sind von den beteiligten Lehrern Ergänzungen vorzunehmen und schulinterne Festlegungen zu treffen.

Auswahl möglicher Projektthemen

Fach	Projektthemen
Biologie	Es sind bei jedem Thema fachbezogene mögliche Projekte genannt.
Deutsch	<ul style="list-style-type: none"> • Einsichten in einen Lebensbereich (Zeitungsprojekt, Buchproduktion usw.) • Bewältigung einer Lebenssituation • Klärung eines Problems • Herstellung eines Gegenstandes (Sprachspiel, Kalender usw.) • Lektüre eines Kinderromans
Englisch	<ul style="list-style-type: none"> • Die Welt von morgen • Tiere aus aller Welt • Andere Länder, andere Sitten • Mode im Wandel der Zeiten • Unsere Klasse (eine Homepage für das Internet)
Evangelische Religion	<ul style="list-style-type: none"> • Brot für die Welt • Leistung und Gerechtigkeit • Tod als Beruf • Sakrale Räume
Geografie	<ul style="list-style-type: none"> • Beim Öko-Bauern • Der Boden/Gewässer/Wälder • Urlaub an der Küste/Seenplatte • Fischerei • Häfen, Handel und Verkehr
Geschichte	<ul style="list-style-type: none"> • Wir arbeiten und bauen wie die Menschen der Steinzeit • Schrift und Kultur • Zivilisation und Umwelt – die Veränderung und Nutzung der Natur durch den Menschen • Das griechische Theater • Kinderalltag – heute und in der Antike
Informatische Grundbildung	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Besuch lohnt sich – Ausflugsziele der Region • Wo und wie finde ich Informationen? • Computer-Spiele auf dem Prüfstand

Katholische Religion	<ul style="list-style-type: none"> • Miteinander leben – Erfahrungen in der Gruppe • Zeitreisen: Leben zur Zeit König Davids/Jesu • Singen – Textanalyse – Komponieren eines neuen geistlichen Liedes • Gestaltung einer jüdischen Minora • Einstudieren eines Weihnachtsstückes
Kunst und Gestaltung	<ul style="list-style-type: none"> • Das wirkliche Leben eines Königs im Mittelalter • Das Rätsel der Pyramiden und ihrer Erbauung • Das Phänomen Farbe • Tier und Mensch • Türme
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • Heimische Gewässer als Lebensraum der Fische • Unsere Küste und ihre Leuchttürme • Hansestädte – gestern und heute • Schlösser und Herrenhäuser in unserem Land • Heimische Wälder
Musik	<ul style="list-style-type: none"> • Musik und ihre Bausteine: Komponisten-Werkstatt • Musik und ihre Erscheinungsformen: Der Komponist Edvard Grieg • Musik und Gesellschaft: Musik in unserer Stadt/Gemeinde
Philosophieren mit Kindern	<ul style="list-style-type: none"> • Leistung und Gerechtigkeit • Tod als Beruf • Ursprungsvorstellungen • Prophetie
Sport	<ul style="list-style-type: none"> • Rap – einmal selbst gemacht • Marktvergnügen in einer mittelalterlichen Stadt: Gaukler und Schausteller • Wir orientieren uns im unbekanntem Gelände und überwinden gemeinsam Hindernisse • Wir überprüfen, wie unser Körper auf unterschiedliche körperliche Belastungen reagiert • Wir sind gegen Gewalt – wenn uns Gewalt angetan wird, können wir uns wehren
Werken	<ul style="list-style-type: none"> • Heimische Gewässer als Lebensraum der Fische • Heimische Wälder • Bauwerke

2 Beitrag des Faches *Kunst und Gestaltung* zur Entwicklung von Kompetenzen

Anders als vorhergehende Generationen stehen Kinder und Jugendliche in der Gegenwart einer Überzahl von medialen Angeboten, von schnell wechselnden kulturellen und subkulturellen Moden und von Veränderungen ihrer visuellen Umwelt insgesamt gegenüber. Diesen Umständen muss der Kunstunterricht Rechnung tragen. Das Fach *Kunst und Gestaltung* zielt daher im Rahmen allgemeiner Bildung und Erziehung in den Jahrgangsstufen 5 und 6 nicht nur auf die Grundlegung ästhetisch-künstlerischer, sondern auch kulturell-kommunikativer Fähigkeiten. Das Fach trägt bei zur Entfaltung einer Persönlichkeit, die an der gesellschaftlichen Kommunikation mit **Sachkompetenz** teilnimmt und zu eigener kultureller Identität findet.

Dieses Ziel kann erreicht werden, wenn der Schüler auf den Weg der Selbstentdeckung als Subjekt und der Entfaltung seiner gestalterischen und schöpferischen Kräfte gelangt. Dadurch, dass er in den Ergebnissen der eigenen Gestaltungstätigkeit seine individuellen, unverwechselbaren Weisen des Denkens, Empfindens und Vorstellens vergegenständlicht, wird er zunehmend in die Lage versetzt, zu sich selbst, zu anderen und zu seiner Umwelt Stellung zu nehmen. Gestaltungsprozesse tragen auf diese Weise in besonderem Maße zur Entwicklung der **Selbstkompetenz** bei.

Der Schüler gewinnt Motivationen und Erfahrungen, die ihm einerseits ermöglichen, für seine individuellen Interessen einen umfassenderen Sinnzusammenhang zu finden, die andererseits zur Herausbildung von Wertvorstellungen und Handlungszielen in Bezug zu seiner Lebenswelt beitragen.

Die ästhetisch-künstlerischen und kulturell-kommunikativen Fähigkeiten fördern die Gestaltungsfähigkeit und Kreativität der Schüler auch in Anwendungsbereichen über das Schulfach und die Schule hinaus. Die im Fach Kunst und Gestaltung angeeigneten Formen der Selbstfindung und Selbstdeutung sind eine wesentliche Grundlage für die Auseinandersetzung mit dem gesellschaftlichen Umfeld. Sie tragen somit auch zur Herausbildung von Verantwortungs-, Kommunikations- und Konfliktfähigkeit bei, die Elemente einer umfassenderen **Sozialkompetenz** sind.

Das durch den Rahmenplan umrissene Spektrum an möglichen Gestaltungsaufgaben und Reflexionsprozessen ermöglicht einerseits zunehmende Offenheit und andererseits wachsende Urteilsfähigkeit gegenüber gestalterischen Problemlösungen. Die Bewältigung solcher Probleme schult u. a. die Fähigkeit zum Blickpunktwechsel und zum beweglichen Denken. Sie fördert auch die Fähigkeit, die Übersicht über komplexe Zusammenhänge zu bewahren und in zunächst unorganisierten Eindrücken und Erfahrungen Muster zu erkennen. Dies wirkt sich auch auf andere Erfahrungs- und Wissensbereiche aus und fördert eine über das Fach hinausgehende **Methodenkompetenz**.

Zielformulierungen dieses Rahmenplans und die Strukturbeispiele im Anhang sind aus der Beziehung auf diese Ziele schulischer Bildung insgesamt zu verstehen. Unterrichtseinheiten, Unterrichtsreihen und schulinterne Lehrpläne des Faches sind immer wieder auf ihren Beitrag zu diesen übergeordneten Zielen zu befragen.

In diesen Rahmen ordnen sich auch die im Folgenden formulierten **übergreifenden Fachziele** des Faches *Kunst und Gestaltung* ein. Sie sind **verbindliche Orientierung** für den Unterricht in allen **Gegenstandsfeldern**.

- Die Schüler sollen Erfahrungen mit grundlegenden Wirkungsweisen gestalteter Form sammeln.
- Sie sollen erkennen, dass diese Wirkungsweisen als gemeinsames ästhetisch-künstlerisches Problem alle Gegenstandsfelder übergreifen.
- Sie sollen gestalterische und rezeptive Erfahrungen mit der Wechselbeziehung zwischen sinnlicher Wahrnehmung und Sinnggebung, gestalteter Form und dadurch vermittelter Bedeutung machen.
- Sie sollen diese Wechselwirkung als einen gestalterischen Problemzusammenhang jeder künstlerischen Ausdrucksform erkennen.
- Sie sollen befähigt werden, unterschiedliche Kommunikationsebenen visueller Botschaften, wie Mitteilen, Darstellen, Appellieren und Ausdrücken, zu unterscheiden.
- Die Schüler sollen erste Einsichten gewinnen in die unterschiedlichen Funktionen künstlerisch-ästhetischer Gestaltung, wie z. B. individuelle Wirklichkeitsinterpretation, Ausdruck gesellschaftlichen Selbstverständnisses, Ausformung der Fantasiewelt des Menschen, Gestaltung von Gebrauchswerten, Entwicklung der Alltagskultur u. a.
- Sie sollen ihr Verständnisspektrum gegenüber ästhetischer und künstlerischer Pluralität erweitern.
- Sie sollen exemplarisch verschiedenartige Formen der Weltverarbeitung und Weltdeutung in Kunstwerken und durch Kunstwerke kennen lernen.

- Am Einzelbeispiel sollen sie ein erstes Verständnis für die Wechselwirkung zwischen geschichtlichem Kontext und Kunstwerk entwickeln.
- Die Schüler sollen Differenz erleben und Toleranz erlernen in der produktiven Auseinandersetzung mit dem, was ungewohnt erscheint und was andere tun.
- Sie sollen befähigt werden, ihre Persönlichkeit zu entfalten, indem sie ihre Beziehung zu sich selbst und zur Welt mit gestalterischen Mitteln und Medien erkunden.
- Sie sollen in der gestalterischen Praxis ihre Ausdrucksmöglichkeiten entdecken und erweitern.
- Sie sollen eigene Kreativität und ästhetisch-künstlerisch innovative Haltungen entwickeln.
- Sie sollen zunehmend zu Zielbewusstsein, Ausdauer und Konzentration befähigt werden.

Die Lernziele sind nicht eigens einzelnen Kompetenzen zugeordnet. So trägt jedes dieser Lernziele zum Erwerb von Methodenkompetenzen bei. Es lassen sich jedoch Schwerpunkte bilden. Die Lernziele des ersten Abschnitts beziehen sich überwiegend auf Sachkompetenzen. In den Zielen des zweiten Abschnitts verschränken sich Sach- und Sozialkompetenz. Der dritte Abschnitt setzt den Schwerpunkt bei Sozial- und Selbstkompetenz.

Eine weitere Differenzierung von Zielen, Gegenständen und Kompetenzen innerhalb der Gegenstandsfelder erfolgt im Facheil des Rahmenplans.

3 Unterrichtsprinzipien

3.1 Fachdidaktische Leitlinien

Der Kunstunterricht ist **schülerorientiert**. Er berücksichtigt die Lernvoraussetzungen, den allgemeinen und fachspezifischen Entwicklungsstand der Lerngruppe und des einzelnen Schülers. Er bietet Raum für die Differenzierung von Ideen und Vorhaben, für die Eigentätigkeit, aber auch die Zusammenarbeit der Schüler. Er knüpft an die Erfahrungswelt der Schüler an.

Der Kunstunterricht ist **problemorientiert**. Ein schülerorientierter Unterricht muss zwangsläufig problemorientiert sein. Die Verwirklichung einer eigenen Gestaltungsidee erfordert, den Arbeitsprozess selbstständig zu gliedern, zu organisieren und zu regulieren. Jede Auswahl eines Mittels lässt immer wieder neue Probleme entstehen, über deren Lösung der Schüler selbst entscheiden muss. Er muss darüber hinaus seine Entscheidung aus der Vorstellung eines komplexen Ganzen treffen, das noch nicht vollständig realisiert ist. Imitationslernen an Mustern entspricht diesem Prinzip nicht. Die Anknüpfung an die Erfahrungswelt der Schüler gewährleistet die Wahl von Gegenständen, Gestaltungsaufgaben und Fragestellungen, die für sie als wirkliches Problem nachvollziehbar sind.

Der Kunstunterricht ist **schöpferischer** Unterricht. Aus seiner Problemorientiertheit und den naturgemäß mit dem Problem verbundenen, nicht vorgegebenen, sondern zu suchenden Lösungsmöglichkeiten des Problems ergibt sich das oft hohe Maß an schöpferischer Intensität künstlerischer Gestaltungsprozesse.

Der Kunstunterricht ist **handlungsorientiert**. Die Entwicklung des Denkens und der künstlerischen Erlebnis- und Gestaltungsfähigkeit ist gebunden an Handlungen und Erfahrungen mit großer Erlebnisintensität. Der Unterricht erweist seine Leistungsfähigkeit da, wo er eigenes Suchen, Beobachten, Vergleichen, Erkunden, Erproben, Entscheiden und Verwerfen, eigenständiges und schöpferisches Gestalten ermöglicht.

Der Kunstunterricht ist **ganzheitlich**. Er umfasst sowohl das rational-begriffliche Denken als auch das Denken in Bildern, das emotionale Erleben genauso wie die sachliche Bestandsaufnahme, die unmittelbare sinnliche Wahrnehmung und ebenso ihre Deutung. Unmittelbare manuelle und körperliche Tätigkeit kommen genauso zu ihrem Recht wie das gemeinsame Nachdenken und Überdenken im Gespräch.

3.2 Einheit und wechselseitiger Zusammenhang von Gestalten, Rezipieren und Reflektieren

Die Geschichte und Theorie der *Bildenden Kunst*, der *Architektur*, des *Design* und der *Medien* bilden im vorliegenden Rahmenplan kein eigens ausgewiesenes Gegenstandsfeld. In den Jahrgangsstufen 5 und 6 sind Texte und Quellen zu diesem Bereich besonders sorgfältig auf ihre Eignung und Altersgemäßheit zu prüfen. Auch literarische Texte können Anregung zum Nachdenken sein. Für den Lehrer sind geschichtliche und theoretische Kenntnisse jedoch unentbehrlicher Hintergrund zur Gewinnung geeigneter Fragestellungen für den Unterricht. Dort, wo das Aufeinandertreffen von Kunsttheorie und Erfahrungswelt der Schüler zu Widersprüchen führt, sind mit Sicherheit fruchtbare Themen auffindbar.

Theoretische Erwägungen können zur praktischen Arbeit hinführen; die bildnerische Auseinandersetzung mit gestalterischen Problemen kann andererseits ebenso gut hinführen zur vertieften Auseinandersetzung mit dem Werk eines Künstlers, einem Medienprodukt oder der eigenen gebauten Umwelt.

Der Schüler gewinnt so wechselseitig sich befruchtende Erfahrungen und Einsichten, Beziehungen und Haltungen zur eigenen künstlerischen Arbeit und zu Werken, Ideen und Konzepten anderer. **Gestaltung, Rezeption und Reflexion bilden eine Einheit.**

Aus dem ständigen Wechsel zwischen gestalterischen, rezeptiven und reflektiven Phasen des Unterrichts ergeben sich immer wieder unterschiedliche und neue didaktische Situationen mit sich verändernden Schwerpunkten. Der Unterricht bewegt sich von eigener Wirklichkeitserfahrung der Schüler über rezipierte Werke zur bildnerischen Produktion und umgekehrt.

3.3 Exemplarisches Lernen

Die wechselseitige **Vernetzung von Gestalten, Rezipieren und Reflektieren** schließt nicht aus, dass in der jeweiligen Unterrichtseinheit ein unterschiedliches Gewicht auf Rezeption, Gestaltung oder Reflexion gelegt wird. Ebenso fordert die Fülle kunsthistorischer, kunstwissenschaftlicher und gestalterischer Phänomene eine exemplarische Schwerpunktsetzung. Das zur Verfügung stehende Zeitvolumen ermöglicht weder inhaltliche noch chronologische Vollständigkeit. Die exemplarische Auswahl kann sich auf grundlegende Wahrnehmungs-, Kommunikations- oder Funktionszusammenhänge, auf Darstellungsmittel, Besonderheiten einer Kunst-epoche, eines Landes oder eines Künstlers beziehen. Es können genauso Fragestellungen aus dem unmittelbaren Lebensumfeld der Schüler als Anlass dienen, an dem Gestaltungs-, Deutungs- und Wahrnehmungsprobleme exemplifiziert werden können.

Bei der exemplarischen Auswahl des Gegenstandes, des Problems oder der praktischen Aufgabe ist zu berücksichtigen, dass sie der Altersstufe und dem Entwicklungsstand der Schüler angemessen sein müssen. Weiterhin richtet sich die Auswahl danach, inwieweit diese Gegenstände die Zusammenhänge, die erkannt oder die Fertigkeiten, die beherrscht werden sollen, in überschaubarer und so klar wie möglich strukturierter Form darbieten.

Beschränkung auf die Vermittlung rein handwerklicher Fertigkeiten ist für exemplarisches Lernen nicht geeignet. Auflistung von Stilepochen oder Vermittlung stilgeschichtlicher Ordnungssysteme ermöglichen exemplarisches Lernen ebenso wenig. Sie haben in spezialisierter kunstwissenschaftlicher Forschung ihren Platz. Ziel eines angemessen ausgewählten Beispiels ist es, in besonderer Deutlichkeit zu zeigen, wie Bilder und Bauwerke, Zeugnisse von Alltagskultur und Lebensweise das Denken, Fühlen und Wollen einer vergangenen Zeit oder einer anderen Kultur anschaulich erschließbar machen.

3.4 Lebensweltlicher Bezug

Künstlerische Tätigkeit ist ein Prozess, der wechselseitig *Selbsterfahrung in Welterfahrung und Welterfahrung in Selbsterfahrung* umwandelt. Im Zentrum dieses Prozesses steht das individuelle Ich des Schülers mit seinem Selbstgefühl, seinen Gedanken, Erinnerungen, Wünschen, Hoffnungen und Ängsten als innerem und seiner Wahrnehmungs- und Erfahrungswelt als äußerem Horizont. Diese beiden sich ergänzenden Horizonte bilden gemeinsam die Lebenswelt des

Schülers. Zum lebensweltlichen engeren und weiteren Umkreis der Schüler in diesem Alter gehören also

- die eigene innere Welt der subjektiven Wahrnehmungen, Empfindungen, Gefühle, Gedanken und Antriebe,
- das Wachstum, die eigenen äußeren und inneren Veränderungen,
- die Familie, die Freunde, Verwandte und Bekannte,
- Dinge, die dem Schüler gehören oder ihn umgeben,
- die Schule, der Wohnort, der anschaulich erfahrbare Teil der gesellschaftlichen Institutionen,
- die eigene Kultur, Subkulturen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen, die Menschen anderer Länder und ihre Kultur,
- die Welt der Medien, der Unterhaltungen, der Freizeit- und Vergnügungskultur,
- die natürliche Umwelt und ihre Gefährdung durch den Menschen,
- die Arbeitswelt und die Welt der Wirtschaft, des Handels und des Verkehrs,
- die Welt der modernen Wissenschaft und Technik, des technischen Fortschritts und seiner Grenzen.

Der lebensweltliche Bezug als einer der vier Ausgangspunkte für die Konstruktion von Unterricht ermöglicht die Integration der für alle Fächer verbindlich gemachten **Aufgabengebiete**:

- Rechts- und Friedenserziehung
- Europa und interkulturelle Erziehung
- Umwelt und Medienerziehung
- Gesundheits- und Sexualerziehung.

Diese Aufgabengebiete umreißen Unterrichtsgegenstände, die sich zwar der Fächereinteilung entziehen, die aber in der Selbst- und Welterfahrung der Schüler zweifellos eine wichtige Rolle spielen.

4 Zum Umgang mit dem Rahmenplan

4.1 Struktur des Fachplans und übergreifende Fachziele

Die **Fachaspekte der Gestaltung, die übergreifenden Fachziele** ebenso wie der **lebensweltliche Bezug** sind in allen Tätigkeitsbereichen und Gegenstandsfeldern zu berücksichtigen.

Die dem Rahmenplan aller Bildungsgänge und Schularten zugrunde liegenden fachspezifischen **Tätigkeiten bzw. Tätigkeitsbereiche** sind:

GESTALTEN

REZIPIEREN

REFLEKTIEREN.

- Gestalterische Tätigkeiten umfassen die Gesamtheit dessen, was Schüler mit Formen und Farben, Körper, Raum und Bewegung zum Ausdruck bringen.
- Rezeptive Tätigkeiten sind unmittelbare begriffliche und nicht begriffliche, sensitive, emotionale und rationale Auseinandersetzungen mit Werken der *Bildenden Kunst, der Architektur, des Design* und der *Medien*.
- Reflektive Tätigkeiten umfassen das Nachdenken über individuelle Erfahrungen und sprachliche Auseinandersetzung mit dem eigenen Gestalten, aber auch mit solchen Werken der vier Gegenstandsfelder, die sich unter Berücksichtigung der Altersstufe und des Erfahrungshintergrundes der Schüler mit ihrer Lebenswelt verknüpfen lassen.

Gestalterische, rezeptive und reflektive Tätigkeiten bilden im vorliegenden Rahmenplan einen wechselseitigen Zusammenhang. Diese Einheit wird realisiert in den vier gleichgewichtigen **Gegenstandsfeldern** des Faches:

BILDENDE KUNST
ARCHITEKTUR
DESIGN
MEDIEN.

Dabei erschließen sich dem Schüler Zugänge für ein breites Spektrum unterschiedlicher Ausdrucks-, Erkenntnis- und Darstellungsformen. Die Gegenstandsfelder bleiben offen für die Aufnahme neuer Tendenzen und Gegenstände in den Kunstunterricht. Der Rahmenplan orientiert daher auch nicht auf ein bestimmtes Erscheinungsbild visueller Kunst. Ihm liegt ein **deskriptiver, kein normativer Kunstbegriff** zugrunde.

4.2 Rahmenplan und schulinterne Lehrpläne

Der vorliegende Rahmenplan ist kein Themen- und Stoffplan. Die **Ziele** und die angemessene **Berücksichtigung aller Gegenstandsfelder** im Laufe der Jahrgangsstufen 5 und 6 sind verbindlich.

Die Einbeziehung der zur Behandlung des Gegenstandes und zur Erreichung der Ziele notwendigen **Fachaspekte der Gestaltung** ist ebenfalls **verbindlich**.

Über die einzelnen Unterrichtsgegenstände und -materialien, die lerngruppenbezogen für den Unterricht vom Fachlehrer ausgewählt werden, über die Möglichkeiten der Bezugnahme auf den lebensweltlichen Hintergrund und über die Tätigkeiten kann nur in der schulischen und unterrichtlichen Situation selbst entschieden werden. Bei besonderen Schülerinteressen oder Leistungen ist eine Verknüpfung verschiedener Zielebenen oder eine vertiefende Bearbeitung eines Gegenstandsfeldes oder Fachaspektes möglich.

Die Aufgabe der Kunsterzieher aller Jahrgangsstufen, Bildungsgänge und Schularten besteht darin, auf der Grundlage dieser verbindlichen Festsetzungen des Rahmenplanes und unter ausgewogener Berücksichtigung

- der übergreifenden Fachziele,
- der Gegenstandsfelder,
- der Tätigkeitsbereiche,
- der Fachaspekte und
- des lebensweltlichen Bezuges

jahrgangsstufen-spezifische, bildungsgang- und schulartbezogene **schulinterne Lehrpläne** zu entwickeln, die der komplexen Vielgestaltigkeit des Faches *Kunst und Gestaltung* und dem Leistungsvermögen der jeweiligen Lerngruppen gerecht werden.

Zur Erfüllung dieser Aufgabe bietet der Rahmenplan vielfältige und flexible Möglichkeiten der Ableitung konkreter Unterrichtsvorhaben an, die in immer wieder neuer Kombination der schulischen und unterrichtlichen Situation angepasst werden können.

Die Auswahl einzelner exemplarischer Unterrichtsgegenstände, deren Zuordnung zu den Zielen, Fachaspekten, Tätigkeitsbereichen und Schülererfahrungen sowie die Überprüfung der didaktischen und methodischen Stringenz dieser Auswahl ist Aufgabe des jeweiligen Kunst-erziehers. Weitere Hinweise geben die Strukturbeispiele des Anhangs.

4.3 Fächerverbindender Unterricht und Projekte

Voraussetzung für den fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterricht ist der Fachunterricht mit den in ihm entwickelten Basisfähigkeiten. Die Themen des interdisziplinären Lernens, die Organisationsstruktur und die Ziele werden von den beteiligten Fachlehrern aufgrund von Rahmenplänen und schulinternen Schwerpunkten gemeinsam erarbeitet.

Das Ziel des fachübergreifenden und fächerverbindenden Unterrichts besteht darin, auf der Grundlage erworbener fachspezifischer Dispositionen die fachimmanenten Grenzen des jeweiligen Basisfaches zu überwinden. Die dadurch gewonnenen zusätzlichen Erkenntnisdimensionen sollten sich stets auf das Basisfach zurückbeziehen lassen und dieses bereichern.

Der dem Fach Kunst und Gestaltung zugrunde liegende lebensweltliche Bezug ermöglicht fachübergreifende Kooperation mit einer Vielzahl anderer Fächer. Dabei kommt es an auf

- die Erweiterung der fachgeprägten Sicht,
- die Fähigkeit zum Perspektivwechsel und damit zur kritischen Distanz,
- die Einsicht in das komplementäre Verhältnis verschiedener Erkenntnisweisen,
- die Einsicht in umfassendere Erklärungs- und Sinnzusammenhänge,
- die klarere Strukturierung und stärkere Reflektiertheit erworbenen Wissens und erlernter Fähigkeiten.

Die folgenden Beispiele verstehen sich als Anregungen, in Zusammenarbeit mit anderen Fachlehrern nach fächerverbindenden und/oder für den Projektunterricht geeigneten Themenkomplexen zu suchen.

Das wirkliche Leben eines Königs im Mittelalter

- Zusammenarbeit mit den Fächern *Geschichte, Deutsch, Religion*
- Materialien und Informationen aus Museen und Ausstellungen; aus Büchern; durch mittelalterliche Bauten der Umgebung

Produkt des Projekts: Konfrontation zwischen Märchen, Legenden und Mythen und der mittelalterlichen Wirklichkeit, wie sie die Geschichtsforschung rekonstruiert, in Form einer didaktischen Ausstellung von gefundenen und selbst gemachten Objekten, Bildern, Landkarten und Geschichten

Das Rätsel der Pyramiden und ihrer Erbauung

- Zusammenarbeit mit den Fächern *Mathematik, Physik, Geschichte, Religion*
- Materialien und Informationen aus populärwissenschaftlichen Schriften, Bibliotheken und Internet

Produkt des Projekts: z. B. *Alle Sorten Pyramiden*; Skulpturen für Schulhof oder Eingangshalle

Das Phänomen Farbe

- Zusammenarbeit mit den Fächern *Physik, Chemie, Biologie*
- Materialien und Informationen von Experten: Augenarzt, Malermeister, Psychologe, Modeverkäuferin usw.
- Experimente mit farbigem Licht, eingefärbten Lebensmitteln, umgefärbten Bildern usw.

Produkt des Projekts: z. B. Farbkonzept für das Schulhaus, *Farbtheater* mit starkfarbigen Schminken und Kostümen

Tier und Mensch

- Zusammenarbeit mit den Fächern *Biologie, Deutsch* (Tiergeschichten und Fabeln), *Geschichte*
- Materialien und Informationen von Experten: Bauer, Schäfer, Tierzüchter, Tierarzt, Förster usw.

Produkt des Projekts: Ein illustriertes Buch mit Fabeln, Fakten und Geschichten, Gesammeltes und Selbstgemachtes zum Thema *Tier und Mensch*

Türme

- Zusammenarbeit der Fächer *Kunst und Gestaltung* (Hochhäuser), *Religion* (Turm von Babel), *Geschichte* (Kirchen und Burgen), *Physik* (Fernsehtürme, Leuchttürme)

Produkt des Projekts: *Kunsttürme*, eine Ausstellung mit deutenden Texten

Weitere Hinweise finden sich in den Strukturbeispielen.

5 Fachplan

5.1 Übersichtstabelle

Kunst und Gestaltung Ableitung von Unterrichtsstrukturen		
Lebensweltlicher Bezug		
↓		↓
Tätigkeitsbereiche	Ziele des Faches	Gegenstandsfelder
Gestalten Rezipieren Reflektieren	Entwicklung von Kompetenzen Künstlerische Gestaltungs-, Ausdrucks- und Interpretationsfähigkeit Kennenlernen und Anwenden künstlerischer Verfahren und Prozesse Selbstfindung durch Teilhabe an der kulturellen Kommunika- tion	Bildende Kunst Architektur Design Medien
↓		↓
Fachaspekte der Gestaltung und Rezeption Form – Farbe – Körper – Raum – Bewegung		

5.2 Fachaspekte der Gestaltung

Form	Farbe	Körper	Raum	Bewegung
<p>Punkt, Linie, Fläche, Körper Figur und Grund Formabwandlung Gerichtete, richtungslose Form Formsteigerung Einsichten zur Komposition: Grundkontraste (Größen-, Mengen-, Richtungs-, Formkontrast) Spannung Ordnungsprinzipien (Symmetrie, Asymmetrie, Reihung, Rhythmus, Streuung) Funktionen der Form: Form als Struktur, Anmutungscharakter (impressiv, expressiv, realistisch, konstruktiv, futuristisch, surreal, abstrakt) Subjektive Formfindung und gegenständliche Darstellungen Detaillierte Gestaltungseinsichten: Punkt Linie Struktur Hell – Dunkel</p>	<p>Ausdruckswert und psychologische Wirkung von Farben Farbkontraste: Farbrichtung, Farbhelligkeit, Farbintensität Farbmischungen Farbauftrag Farbperspektive Farbklang Farbdifferenzierung</p>	<p>elementare Formen: Kugel, Kegel, Zylinder, Quader, Ei konvex und konkav Volumen, Masse, Gewicht Licht und Schatten Oberfläche und Plastizität Ruhe und Bewegung Gliederung eines Körpers (organisch oder tektonisch) Proportion (Goldener Schnitt, menschlicher Körper ...) Geschlossenheit, Offenheit körperhaftes Gestalten für Gebrauchszwecke kreativer Umgang mit dem Ausdruckswert des Körperhaften Anmutungscharakter: fließend, bewegt, heiter, lastend ... Verformung Vereinfachung Verfremdung</p>	<p>Raumformen: geschlossene und offene Räume; Höhle, Zimmer, Saal, Arena, Platz Proportionen des Raumes Grenze und Öffnung (Mauer, Fenster, Tür) Anordnung von Körpern im Raum Raumwirkungen Raum und Licht Raum und Farbe Raum und Material Innen- und Außenraum Raumgestaltung als kreativer Ausdruck Raum als Kunstobjekt, Bühne, Environment, Installation, Aktion</p>	<p>Richtung Rhythmus Geschwindigkeit Körperbewegung: Mimik, Gestik, bewegte Figur, Pantomime Bewegungsspuren: flächig, räumlich; Diagonale, Horizontale, Vertikale, Kreis, Kurve, Spirale Einzel- und Gruppenbewegung Ausdruckswert von Bewegung und Formveränderung Bewegung in Spiel und Aktion, Tanz, Film und Comic</p>

5.3 Gegenstandsfeld *Bildende Kunst*

Ziele		Gegenstände
Lernziele	Kompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> – Erfahren, dass <i>Bildende Kunst</i> neue, unbekannte Sichtweisen auf Menschen, Dinge und die Welt eröffnet – Erkennen, dass Kunstwerke auch Ausdruck der individuellen Besonderheit ihres Urhebers sind – Fähigkeit, die eigene Phantasie-, Wunsch- und Traumwelt gestalterisch zu vergegenständlichen – Befähigung, sich mit Hilfe dieses Mediums ein Bild von der Welt zu machen, sich neue Wirklichkeitssichten und Lebensbezüge zu erschließen – Einsichten gewinnen in verschiedene künstlerische Auffassungen und Gestaltungsweisen als Ausdruck historischer und kultureller Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen – Kennenlernen von zeitgenössischer Kunst (Objekte, Installationen, Aktionen), die die Ausbildung neuer Gestaltungs- und Wahrnehmungsweisen anregen – Entdecken und erweitern der eigenen gestalterischen Möglichkeiten in der praktischen und reflexiven Auseinandersetzung – Entwickeln der Fähigkeit, zunehmend selbstständig und bewusst mit den Mitteln der <i>Bildenden Kunst</i> tätig zu werden und dabei unterschiedliche Materialien, Techniken und Prinzipien anzuwenden 	<p>Sachkompetenz: Ausgewählte Werke/Objekte und Künstler aus den Bereichen Grafik, Malerei, Plastik, Collage, Objekt, Installation, Aktion und Performance kennen Mit grundlegenden fachspezifischen Begriffen umgehen können Ausgewählte künstlerische Techniken und Verfahren anwenden können</p> <p>Methodenkompetenz: Grundlegende bildnerische Gestaltungsmittel gezielt anwenden, wiedererkennen und reflektieren können Grundfähigkeiten im Zeichnen, Malen, Collagieren, Modellieren, Installieren Auswahl der geeigneten Mittel zur Verwirklichung von Gestaltungsabsichten Bilder angemessen beschreiben und interpretieren Selbstständige Orientierung in kulturellen Institutionen, wie Museen, Galerien, Sammlungen</p> <p>Selbstkompetenz: Auseinandersetzung mit Lebens- und Bildwelten als Selbstfindung erfahren Anstrengungsbereitschaft, Aufmerksamkeit und Geduld für den künstlerischen Prozess ausbilden Offenheit für Unbekanntes, Toleranz entwickeln Produktiv und kreativ handeln Mut zur öffentlichen Präsentation und Stellungnahme</p> <p>Sozialkompetenz: Im Team arbeiten können Elementares Verständnis für Kunst als Botschaft</p>	<p>Tätigkeiten bildender Künstler Malerei, Grafik, Plastik, Collage, Objekt, Installation, Aktion, Performance Porträt, Figur, Landschaft, Stillleben Vielfalt der Gestaltungs- und Ausdrucksmöglichkeiten: Vom Augenscheinlichen zum Ungegenständlichen, vom Abbild zur kreativen Erfindung noch nicht dagewesener Bildwelten, vom Spielerischen und Aleatorischen zum gezielten Werk Kontraste als gestalterisches Grundphänomen: Geschlossenheit – Offenheit Harmonie – Disharmonie Dynamik – Statik Chaos – Ordnung...</p>

5.4 Gegenstandsfeld *Architektur*

Ziele		Gegenstände
Lernziele	Kompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> – Elementare Einsichten in das Wechselverhältnis von architektonischen Gestaltungsmöglichkeiten und -wirkungen, der Gebrauchsfunktion, der Konstruktion und dem Material eines Bauwerks – Entwickeln der Sensibilität für die gestalterisch-architektonischen Ausdrucks- und Wirkungsfaktoren – Kennen lernen des Zusammenhangs der Gestaltung von Baukörper, Innenraum und Bauensemble – Erste Einsichten in den Zusammenhang von Menschenbild und gesellschaftlichem Selbstverständnis mit der architektonischen Gestalt (innen und außen); Verständnis für die sich darin ausdrückenden Lebenswelten in Vergangenheit und Gegenwart – Verstehen, dass Architektur zeitlich und räumlich bezogen ist und sich deshalb z. B. künstlerisch-ästhetische Auffassungen, Weltverhältnisse und geografische Bedingungen in ihr ausdrücken und an ihr abgelesen werden können 	<p>Sachkompetenz: Ausgewählte Bauwerke und Architekten kennen Grundbegriffe der Architektur benutzen können Elementare Kenntnisse über die Praxis des Bauens Raumwirkungen beschreiben können</p> <p>Methodenkompetenz: Räumliches und plastisches Vorstellungsvermögen Fähigkeit zum Umgang mit einfachen Planzeichnungen Fähigkeit zur Bewertung einfacher Form- und Funktionsverhältnisse Ästhetische Urteilsfähigkeit</p> <p>Selbstkompetenz: Sich selbst in Beziehung zur gebauten Umwelt erleben und Verantwortung übernehmen Wahrnehmungsfähigkeit für die sinnlichen Qualitäten von Bauwerken</p> <p>Sozialkompetenz: Problembewusstsein für soziale Konsequenzen von Architektur Offenheit gegenüber der Architektur anderer Kulturen Verständnis für Architektur als Ausdruck sozialen Lebens Fähigkeit zum planvollen Zusammenarbeiten</p>	<p>Tätigkeit des Architekten (unter Berücksichtigung des Erfahrungsraumes der Schüler)</p> <p>Wohnbau, öffentlicher Bau, Sakralbau, Wehr- und Repräsentationsbauten, Industriebau, Verkehrsbauten Stadt- und Dorfanlagen Fantastische Architektur, Architektur-Utopie</p> <p>Bautechnologien (z. B. Backsteinbau, Fachwerk, Gewölbe-konstruktion, Stahlskelettbau, Seilzugkonstruktionen)</p> <p>Experimente mit dem Gestaltungsspielraum im Rahmen der technisch-konstruktiven Möglichkeiten (Tragen und Lasten)</p> <p>Pläne machen, Pläne lesen und Modelle bauen</p> <p>Modellbau mit Betonung der architektonisch-konstruktiven oder der architektonisch-plastischen Wirkungen</p> <p>Vereinfachung, Differenzierung oder Auflösung des Baukörpers</p> <p>Beziehungsgefüge von Baukörper und Raum Form-, Farb- und Lichtwirkung Richtung, Bewegung, Rhythmus Experimente mit der Veränderung dieses Gefüges</p> <p>Selbst Räume gestalten, Raumwirkungen erfahren und darüber sprechen</p>

5.5 Gegenstandsfeld *Design*

Ziele		Gegenstände
Lernziele	Kompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> – Entwickeln einer bewussteren ästhetischen Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit gegenüber den Dingen des täglichen Bedarfs und der alltäglichen Umwelt der Gebrauchsgegenstände – Erkenntnisse gewinnen über die unterschiedlichen Absichten und Mittel handwerklicher und industrieller Produktion – Produktgestaltung als Funktions- und Bedeutungsträger sehen lernen – In der Auseinandersetzung mit den Gegenständen und den Urteilen der Mitschüler und des Lehrers eigene Maßstäbe formulieren – Ansätze für ein kritisches und selbstbestimmtes Konsumverhalten entwickeln 	<p>Sachkompetenz: Ausgewählte Designobjekte kennen Grundbegriffe exemplarischer Bereiche des Design anwenden können Fähigkeit zur Orientierung in der Warenwelt Fähigkeit zum Umgang mit elementaren Mitteln der Produktgestaltung</p> <p>Methodenkompetenz: Fähigkeit zum Einsatz elementarer Gestaltungsmittel des Design Idee, Skizze und Modell aufeinander beziehen können Ästhetisches Urteilsvermögen für Designprodukte</p> <p>Selbstkompetenz: Zunehmende Fähigkeit zur autonomen Konsumententscheidung Genussfähigkeit für ästhetische, sinnliche und funktionale Qualitäten</p> <p>Sozialkompetenz: Fähigkeit der kritischen Stellungnahme zur sozialen Botschaft von Designobjekten</p>	<p>Tätigkeit des Designers (regionale Firmen, Handwerker...) Das Problem der Begriffsbestimmung von <i>Design</i> Zusammenhänge von Gebrauchsfunktion, technisch-konstruktiven Möglichkeiten, Produktionsökonomie und Formgestaltung Materialeigenschaften (Verarbeitung von Papier, Pappe, Holz, Stein, Metall, Textil, ...) Produktdesign (Geschirr, Möbel, Uhren, Schmuck, Maschinen, Autos, Computer) Modedesign Designprodukte als Statussymbol Experimente aus der Wahrnehmungspsychologie</p>

5.6 Gegenstandsfeld *Medien*

Ziele		Gegenstände
Lernziele	Kompetenzen	
<ul style="list-style-type: none"> – Kennen lernen des Zusammenspiels von Funktionen und Tätigkeitsbereichen in der Medienproduktion – Kennen lernen und Verstehen des Zusammenhangs von Schrift und Bild als Grundelement medialer Gestaltung – Kennen lernen von Grundelementen des medialen Vokabulars: Layout und Format, Satz und Typographie, Bildausschnitt, Kameraperspektive, Bild- und Tonbearbeitung am Computer – Erkennen des Zusammenhangs zwischen Absicht, Adressat und Gestaltungsmitteln – Ästhetische Sensibilisierung für kreative, witzige oder überraschende schrift- und bildkünstlerische Erfindungen auf Plakaten, in Büchern, auf Fotos, in Werbespots, in Filmen und im Internet – Die medialen Gestaltungsmittel spielerisch erproben, für den subjektiven Ausdruck einsetzen und für gezielte Botschaften nutzen – Sammeln von ersten Erfahrungen mit Mediengestaltung am Computer und Reflexion gestalterischer Maßstäbe 	<p>Sachkompetenz: Elementare Gestaltungsmittel unterschiedlicher Medien kennen und ihre Wirkung beurteilen können</p> <p>Kommunikationsfähigkeit mit verschiedenen Medien</p> <p>Mit grundlegenden fachspezifischen Begriffen umgehen können</p> <p>Zwischen realer Wirklichkeit und Medienwirklichkeit unterscheiden können</p> <p>Methodenkompetenz: Mitteilungsfunktion verschiedener Medien bewusst nutzen können</p> <p>Gestalterische Kenntnisse und Fähigkeiten auf Medien anwenden können</p> <p>Wechselbeziehung zwischen Medium und Botschaft verstehen können</p> <p>Selbstkompetenz: Grundlegung der Fähigkeit zu bewusster Medienauswahl und Distanz</p> <p>Sozialkompetenz: Aufarbeiten von Medien-erlebnissen durch Diskussionen, Rollenspiel und Bildgestaltungen</p> <p>Fähigkeit, zwischen direkter und medialer Kommunikation angemessen zu wählen</p> <p>Zunehmend kritische Teilhabe an der Mediengesellschaft</p>	<p>Exemplarische Tätigkeiten aus dem Berufsfeld Medien</p> <p>Schrift und Bild</p> <p>Gebrauchsgrafik und Werbung</p> <p>Fotografie, Film/Video</p> <p>Elektronische Medien, einschließlich Computer</p> <p>Rezeptive, reflektive und produktive Auseinandersetzung mit Schrift und Bild sowohl in historischen wie in modernen Printmedien als auch in zeitgenössischer Werbung in Film und Fernsehen, ebenso auf Internet-Seiten und in Computer-Anwendungen</p> <p>Alltagsgebrauch (Werbeplakat, Reisefotos, Tageszeitung, ...) und Kunstanspruch (Fotokunst, Filmkunstwerk, Plakat)</p> <p>Gestaltungsprinzipien und -mittel der Integration von Schrift und Bild, des Fotografierens und Filmens, der Werbung und bei der Nutzung von Computern</p> <p>Erste Erfahrungen mit Mediengestaltung</p> <p>Experimente mit Bildwirkungen: Bildverfremdung, Drehen, Spiegeln, Rastern, Verzerren, Farbbearbeitung</p> <p>Möglichkeiten des Fotoapparates</p> <p>Umgang mit der Videokamera</p>

6 Anhang: Strukturbeispiele für die Planung von Unterrichtseinheiten

Ausgangssituation des Unterrichts in den Jahrgangsstufen 5 und 6

Die zu erwartenden Grundvoraussetzungen für die Jahrgangsstufen 5 und 6 ergeben sich zum einen explizit aus den Besonderheiten der Persönlichkeitsentwicklung des Kindes im mittleren Schulalter, u. a.

- gilt die Aneignung der Grundfertigkeiten in den sogenannten Kulturtechniken als abgeschlossen,
- führt die Entwicklung einer höheren Stufe der Feinmotorik unter anderem zur Suche nach der eigenen Handschrift,
- setzt die Entwicklung des theoretisch-abstrakten Denkvermögens ein,
- fordert das große Selbstständigkeitsstreben vermehrt verantwortungsvolle Aufgaben,
- führt das Einsetzen präpuberaler Veränderungen zur Labilisierung aller vegetativen Steuerungsmechanismen;

zum anderen aus ihren Erfahrungen, die sie in aktiv-schöpferischen Gestaltungsaufgaben zur Schulung der eigenen Wahrnehmung über bildkünstlerische Mittel gewonnen haben.

Die Schüler lernten in der Grundschule das ABC bildnerischer Gestaltung kennen und verfügen über elementare kunstorientierte Einsichten und Kompetenzen (vgl. Rahmenplan für die Grundschule *Kunst und Gestaltung* 1997, S. 8).

Diese Ausgangssituation ist bei der Planung und Durchführung von Unterrichtseinheiten in den Jahrgangsstufen 5 und 6 didaktisch und methodisch zu berücksichtigen. Im Konzept für einen binnendifferenzierten Unterricht, der auf verschiedene Leistungsniveaus schülerorientiert reagiert, sind die folgenden Beispiele als Bezugsrahmen zu verstehen. Er soll eine entwicklungsfördernde Bestandsaufnahme der bildkünstlerischen Fähigkeiten und Fertigkeiten ermöglichen.

6.1 Dialog der Farben

Thema: Großflächige Malerei in Partnerarbeit

Ziel: Die Schüler lernen Farbbeziehungen kennen und für ihre Ausdrucks- und Darstellungsabsichten zu nutzen. Dabei werden kompositorische Einsichten gewonnen. Es wird über die schematische Behandlung des Farbkreises hinaus zu einer Auseinandersetzung mit der Wirkung von Farbkontrasten, von Harmonie, Disharmonie, Unter- und Überordnung geführt.

Im nachfolgenden Beispiel wird Partnerarbeit vorgeschlagen, die zugleich zur Entwicklung von **Selbst- und Sozialkompetenz** beiträgt, indem die Schüler lernen, bildnerische Angebote zu machen, zu reagieren, sich zu behaupten oder zurückzunehmen.

GESTALTEN:

- Spielregel: Wähle deine Farbe und male auf deinen Partner zu (z. B. „Gelb trifft Blau“ ...). Die Begegnung sollte vielgestaltige Formen und Farbnuancen ergeben. Nachdem das Format gefüllt ist, tauschen die Gegenüber die Seiten und ergänzen in ihren Farben Details auf der Fläche des anderen.
- Farbkontraste, Mischen und Differenzieren von Farben
- Farbiges Gestalten von Flächen und Formen
- Erproben von unterschiedlichen Farbaufträgen und Werkzeugen (Pinsel, Spachtel, Finger, ...)
- Malen im Zusammenhang mit Körperbewegungen (große Schwünge, kleine Wellen, ...)
- Integrieren unterschiedlicher individueller Ansätze

REZIPIEREN:

- Form- und Farbqualitäten erkennen (Harmonien, Dissonanzen, Assoziationen, ...), als individuelle Botschaften lesen und ihnen Bedeutungen geben

REFLEKTIEREN:

- Eindrücke verbalisieren und vortragen
- Sich verständigen, streiten, gemeinsam nach möglichen Deutungen suchen, diese aufschreiben (Titel, Überschriften, Geschichten, Gedichte ...)

Durch das partnerschaftliche Arbeiten liegt der Hauptakzent in der Stärkung der **Sozialkompetenz**. Therapeutische und kompensatorische Momente können zur Konfliktbewältigung beitragen.

Vorbereitung durch die Grundschule		
<ul style="list-style-type: none"> – Musik: Improvisation – Deutsch: Gesprächsregeln, Rollentexte – Mathematik: Geometrische Muster – Kunst: Erproben von Farbwirkungen 		
<p>Gegenstandsfeld: Bildende Kunst Fachaspekte: Form, Farbe, z. B.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Figur – Grund – Gerichtete und richtungslose Formen – Grundkontraste – Eigenwert der Farbe – Farbmischungen – Farbklang – Farbrhythmus – Harmonie und Dissonanz 	Dialog der Farben	<p>Fächerverbindende Aspekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Gestische Malerei – Gestik und Körpersprache im Darstellenden Spiel – Farbklänge – Tonfarben der Musik – Rhythmus in Fläche und Raum – Rhythmus in der Zeit, in Musik, in Literatur, in Philosophie und Biologie
<p>Weiterführende Unterrichtsansätze:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bilder der gegenstandslosen Malerei (Wassily Kadinsky, Paul Klee, Jackson Pollock, Yves Klein, Emil Schumacher, ..) betrachten, über Bilder sprechen, Bilder deuten und auslegen – Grafik als Bewegungsspur – Graffiti – Aktionen – Interaktive Kunstprojekte – Malprojekte in Gruppenarbeit (Kostüme, Requisiten, Bühnenbilder) 		

6.2 Bewegung – Raumerfahrung – Architektur

Thema: Ästhetisches Forschen an Bauwerken (z. B. Schule, Kirche, Brücke, Garage)

Ziel: Bei diesem Beispiel geht es um die Entwicklung der ästhetischen Sensibilität für Räume. Die Schüler sammeln ästhetische Erfahrungen und Erkenntnisse über die Wechselbeziehungen zwischen Mensch und gebauter Umwelt.

Der Schüler erwirbt **Selbst- und Sozialkompetenz**, indem er sich den Raum tätig erschließt und sich mit anderen darüber austauscht. Ästhetische Erfahrung als grundlegende **Fachkompetenz** bildet sich im Zusammenwirken von Gestalten, Rezipieren und Reflektieren (Machen, Wahrnehmen und Sprechen).

GESTALTEN:

- Ausmessen, Fotografieren, Zeichnen, Bauen
- Umräumen, Verändern (Rebecca Hörn: „Der Mond, das Kind, der anarchistische Fluss“, Rauminstallation auf der Dokumenta IX, 1992)
- Empfindungsbücher oder -protokolle (Text und Bild)
- Im Zusammenhang von Wahrnehmen, Sprechen und Machen entwickelt der Schüler differenzierte **Methodenkompetenz**: Staunen, Beobachten, schnelles Erfassen, Details beachten, Wesentliches herausfiltern, Gefühle äußern, ästhetisches Werten (kein Abbild der Realität, sondern Modelle möglicher Wirklichkeitsauffassungen).

REZIPIEREN:

- Erleben von Räumen mit allen Sinnen (auch Tasten, Riechen, Hören, ...)
- Unterschiedliche Perspektiven wahrnehmen durch Bewegen, Erlaufen, spielendes Erobern
- Inszenierungen: Spiegelungen, Wasserspiele, Lichtspiele (Taschenlampe, Kerze, Scheinwerfer, ...) Klangspiele (Hall der Schritte, geworfene Gegenstände, Geräusche, Musik)
- Gerüche und Düfte
- Materialerfahrungen sammeln

REFLEKTIEREN:

- Über Raumerfahrungen sprechen: (eigene Eindrücke schildern, sich austauschen, Unterschiede bemerken, Gemeinsamkeiten finden)
- Querverbindungen zwischen Beispielen aus Kunst – Architektur – Literatur (Höhlen-erlebnisse in der Kinderliteratur, z. B. Mark Twain: „Tom Sawyers Abenteuer“, Tom und Becky in der Höhle)

Vorbereitung durch die Grundschule		
<ul style="list-style-type: none"> – Musik: Analyse von Schall-Erlebnissen – Sachunterricht: Anfertigen einer Lageskizze, Besonderheiten des regionalen Bauens – Deutsch: Umgang mit Sachtexten, Märchen und Sagen – Mathematik: Geometrische Körper und Flächen, Symmetrie – Kunst: Räume und ihre Wirkungen erleben und reflektieren Gestalten und Umgestalten von Räumen Ausdruckswerte plastischer Grundformen erkunden 		
<p>Gegenstandsfeld: Architektur</p> <p>Fachaspekte: Körper und Raum, z. B.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Eigenwert des Körperhaften – Volumen, Masse, Gewicht – Gliederung eines Körpers – Ausdehnung – Grenze und Öffnung – Innen- und Außenraum 	<p>Bewegung Raum- erfahrung Architektur</p>	<p>Fächerverbindende Aspekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Geschichte: Wohnformen als Dokument menschlichen Zusammenlebens – Deutsch: Stadt- und Gebäude-Beschreibungen in der Literatur – Biologie: Tierwohnungen und Menschenwohnungen – Geografie: Iglu, Tipi, Pueblo, Baumhaus
<p>Weiterführende Unterrichtsansätze:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fotografieren von Details (Haustüren, Fenster, Dächer, Pflasterungen, ...) Präsentieren der Sammlerergebnisse in einer Ausstellung – Betrachten von Kunstwerken mit Sammlungs-Charakter (Nikolaus Lang, Anna Oppermann, Raffael Rheinsberg, Christian Boltanski, ...) – Fortsetzung des Themas <i>Sammlung</i> auf anderen Gebieten – Hausmodelle – Architektur-Bilder – Körper und Raum im plastischen Gestalten – Bewegungsspiele (fächerverbindender Aspekt: Darstellendes Spiel) 		

6.3 Drum und Drin

Thema: Verpackungsdesign untersuchen, kritisieren, entwerfen

Ziel: Bei diesem Beispiel geht es um Einsichten in den Zusammenhang von Gebrauchsfunktionen, technisch-konstruktiven Möglichkeiten, Werbeabsicht und gestalterischen Mitteln von Verpackungen. Ergebnis sollte der kritisch wertende und produktive Umgang des Schülers mit Verpackungen sein.

In einer zunehmend ästhetisierten Umwelt ist die Auswahl und der kritische Umgang mit Produktverpackungen eine wichtige **Sozialkompetenz**.

Der Schüler entwickelt Urteilskriterien, die es ihm ermöglichen, sich zunehmend selbstständiger und bewusster in der Warenwelt zu orientieren und zu entscheiden. In diesen Fähigkeiten treffen sich **Selbst- und Fachkompetenz**.

GESTALTEN:

- Mit Verpacken und Verpackungsmaterialien experimentieren
- Unterschiedliche Gegenstände verpacken (z. B. Spielzeug, Hüte, Bonbons, Getränke, ...)
- Verpackungsinhalte erraten
- Verpackung mit Naturmaterialien (z. B. Seife zwischen zwei Rindenbrettchen und Bast, Einhüllen in Maisblätter, Flasche im Zweigbündel, ...)

- Individuelle Verpackungen zu persönlichen Anlässen erfinden
- Kunstverpackungen (Christo)
- Foto- oder Videodokumentation über „Verpackungslust und Verpackungsfrust“

REZIPIEREN:

- Verpackungen betrachten, vergleichen, betasten, öffnen, schließen, auf Stabilität prüfen, ...
- Gang in die Kaufhalle: Verpackungen erkunden
- Formqualitäten, Farbigkeit, Material untersuchen
- Signalcharakter von Verpackungen
- Anmutungscharakter (grell, überladen, schockierend, griffig, sperrig, kitschig, minimalistisch reduziert, ...)

REFLEKTIEREN:

- Die Beobachtungen austauschen und deuten
- Zusammenhänge zwischen Form und Funktion erläutern
- Verständnis für den Zusammenhang zwischen Gestaltungsmitteln und Werbeabsicht anbahnen
- Verpackungen beurteilen (ökologischer Aspekt, ...)

Vorbereitung durch die Grundschule		
– Deutsch:	Beschreibung von äußerer Gestaltung und Handlung Wirkung von Sprache und Sprachspiele	
– Mathematik:	Messen, wägen und schätzen von Massen	
– Sachunterricht:	Umweltverträglichkeit	
– Kunst:	Objekte und Materialbilder aus Natur- und Abfallmaterialien	
Gegenstandsfeld: Design Fachaspekte: Form, Farbe, Körper, Raum, z. B. – Raum und Material – Körper und Oberfläche	Drum und Drin	Fächerverbindende Aspekte: – Mathematik: Mantelflächen – Philosophie: Schein und Sein Wer bin ich?
Weiterführende Unterrichtsansätze: – Menschen "Verpacken": Bekleidung, Mode – Objekte verfremden, Menschen verfremden: Schminken, Verkleiden – Modezeitschriften für Jugendliche untersuchen – Ostereier gestalten – Behälter – Aufbewahrung – Möbel		

6.4 Botschaften – Medien – Publikum

Thema: Die Familie in Kunst, Medien und eigener Erfahrung (fächerverbindender Unterricht: *Philosophie*, Jgst. 5/6)

Ziel: Die Schüler sollen Erfahrungen mit den Grundbedingungen von Kommunikation machen. Sie sollen erkennen, dass Botschaften eines Mediums bedürfen. Ihnen soll deutlich werden, dass das Abbild im Medium nicht mit der Wirklichkeit gleichgesetzt werden kann.

Der Schüler erwirbt grundsätzliche Elemente einer Medienkompetenz, die Teil einer später noch zu differenzierenden **Methodenkompetenz** ist. Er erhält durch die Auseinandersetzung mit dem Adressatenbezug von visuellen Mitteilungen und durch den gegenseitigen Austausch über Gemeintes und Verstandenes **Sozialkompetenz**: In den Jahrgangsstufen 5 und 6 hat eine solche Unterrichtseinheit vorbereitenden Charakter, da vor einer kritischen Beurteilung die Möglichkeit, zu einem Medium Distanz zu nehmen, erkannt werden muss.

Das Thema *Familie* kann je nach Ausgangssituation der Lerngruppe durch alternative Themen ersetzt werden, die in den Medien präsent sind (Natur und Landschaft, Wunschwelten, Kindheit, Sieger und Helden usw.). Die Auseinandersetzung mit Medien zielt in erster Linie auf eine Auseinandersetzung mit Mitteilungsformen. Es kann etwas darüber gelernt werden, wie die Form einer Mitteilung auch den Inhalt verändert, wie schon die Wahl eines Mediums Wirklichkeit unter einem bestimmten Gesichtswinkel erscheinen lässt.

GESTALTEN: Veränderung und Verfremdung von visuellen Botschaften

- Sammeln von Familienbildern aus der Werbung (Fotos, Videos, Verpackungen ...; ganze Familie, Großeltern und Enkel, Mutter und Kinder, Vater und Kinder, Haustiere)
- Übermalungen und Farbveränderungen
- Collage, Austausch von Gegenständen, von Hintergründen, Hinzufügen verfremdender Bildelemente
- Erfindung von Familienwerbung für "Nonsensprodukte"
- Szenen aus Werbefildern weiterspielen (vorher/nachher)
- "Wir spielen eine Fernsehfamilie" (Improvisieren oder schreiben von kurzen Szenen mit typischen, auch überspitzten Merkmalen der Fernsehunterhaltung, Vorführen vor den Mitschülern, fächerverbindend: Darstellendes Spiel).

REZIPIEREN:

- Bildinszenierung, Inszenierung von Bildsequenzen
- Ton
- Form Veränderungen und Verfremdungen
- Zeitraffer und Zeitlupe
- Schnelle Schnitte
- Scharf und unscharf
- Weichzeichner
- Überblendung
- Farbbearbeitung
- Nonverbale Signale
- Körpersprache: Gestik, Mimik, Haltung

REFLEKTIEREN:

Vergleich von Familienbildern (z. B. Karl Begas, „Die Familie Begas“, 1823 und ein Familienbild aus der zeitgenössischen Werbung)

Vergleich beider Bilder untereinander und mit den Erfahrungen in der eigenen Familie

Mögliche Fragestellungen:

- War die Familie Begas wirklich so, wie sie sich darstellt?
- Könnte ich mir vorstellen, Kind einer solchen Familie zu sein?
- Wie unterscheidet sich die Familie in der Werbung von der Familie Begas?
- Kenne ich aus meiner eigenen Erfahrung Familien, die mir erscheinen wie die Werbefamilie?
- Wie beurteilen wir diese beiden Bilder, wenn wir sie mit dem Leben in unserer eigenen Familie vergleichen?

(Weitere Familienbilder, z. B.: Pablo Picasso "Die Familie Soler", 1907; Robert Bechtle "'61 Pontiac", 1964; Wilhelm Lenbach "Selbstbildnis mit Frau und Töchtern", 1903)

Vorbereitung durch die Grundschule		
<ul style="list-style-type: none"> – Deutsch: Gestaltung alter Märchen und neuer Kinderbücher Kreativer Umgang mit Schrift und Text – Musik: Erleben der Stille Video-Clip – Sachunterricht: Elementare Zeitvorstellungen – Kunst: Experimenteller Umgang mit Schrift Collagieren Einfache drucktechnische Möglichkeiten 		
<p>Gegenstandsfeld: Medien</p> <p>Fachaspekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Form – Farbe – Bewegung und Bewegungsabläufe – Bildaufbau und -ausschnitt – Formsprache als Bedeutungsträger u. a. 	<p>Botschaften Medien Publikum</p>	<p>Fächerverbindende Aspekte:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Geschichte: Eigene Familiengeschichte (Was war, als meine Großeltern noch lebten?) Gegenüberstellung von Familien- und Weltgeschichte Geschichte als Auswahl und Interpretation – Fremdsprachen: Übersetzungsprobleme von Sprache zu Sprache, von Medium zu Medium – Deutsch/Informatik: sich gegenseitig Briefe oder E-Mails senden, Informationsverluste ausgleichen – Philosophie: Wahrnehmung und Wirklichkeit
<p>Weiterführende Unterrichtsansätze:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Optische Täuschungen, Vexierbilder, Trompe l'oeil – unter dem Gesichtspunkt des Verhältnisses von Abbild und Wirklichkeit – Rätselbilder, Drudel, Bildausschnitte – Vieldeutigkeit und subjektive Auslegung – Idole, Leitbilder und Wirklichkeit – Bildbetrachtung zum Thema <i>Abbild und Wirklichkeit</i> (z. B. René Magritte, ...) – Stille Post mit Bildern – Veränderung einer Botschaft zwischen Sender und Empfänger 		