

Inhaltsfeld/ Inhaltliche Konkretisierung	Kompetenzschwerpunkte	Methodenschwerpunkte	Schulspezifische Elemente/ Verknüpfung mit anderen Fächern	Lehrwerksbezug/ Unterrichtsmaterialien
<p>Farbiges Gestalten Farbauftrag, Wirkungsweisen: Farbveränderungen und –differenzierungen, lasierendes, deckendes Malen, Farbspuren, Trüben, Brechen, Mischen, Farbfamilien, Farbkontraste (Helldunkel, Kalt-Warm- und Komplementärkontrast)</p> <p>Einfache Bildbeschreibung I, was befindet sich wo auf dem Bild und wie es dargestellt</p> <p>z. B. Expressionismus</p>	<p>Sehen, Wahrnehmen, Erfahren</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Bilder aktiv betrachten und für sinnliche Erfahrungen Worte finden, Fachbegriffe verwenden</i> - <i>Gesehenes teilselbstständig in andere ästhetische Äußerungsformen übersetzen</i> <p>Planen, Gestalten, Handeln</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Techniken experimentell nutzen</i> - <i>eigene bildnerische Gestaltungsvorstellungen entwickeln und verwirklichen, bildnerische Techniken und Verfahren inhaltsorientiert und experimentell nutzen</i> 	<p>Sprechen über sinnliche Erfahrungen Einführung Bilder beschreiben I Fachvokabular anwenden Marktplatzmethode Einzelarbeit Pinselspuren</p>	<p>Biologie: Tarnung</p>	<p>Drucke Wassermalfarben, Deckfarben, Buntstifte</p>
<p>Zeichnerisches und grafisches Gestalten</p> <p>Flächen, Umriss, Flächengliederung, Oberflächenstruktur / Texturen, Linie, Zeichnung, Figur-Grund, Überlagern und Verdecken Fabelwesen</p>	<p>Verstehen, Begreifen, Erklären</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>in altersgerechter Form Strategien der Bilddeutung erfinden oder anwenden, _ Bilder zu Bildern in Beziehung setzen</i> - <i>eigene Gestaltungsergebnisse als subjektiv bestimmt erkennen und im Vergleich bewerten</i> - <i>das Gestaltete an gewählten oder gegebenen Zielsetzungen messen</i> 	<p>Stationslernen Zufallstechniken Frottage</p>	<p>Biologie: Tarnung</p>	<p>Bleistift, Kugelschreiber, Graphit, Tinte, Schere, Kleber</p>
<p>Plastisches Gestalten Charaktere und Typen Erstellen eines Spielobjekts: Spielpuppen oder Masken Planen von Gestaltungsvorhaben Modellieren/ Konstruieren: Wegnehmen, Hinzufügen, Montieren, Addieren und Gestalten von Oberflächen, Bemalen, Bei Spielpuppen: Typisieren und Übertreiben</p>	<p>Sich konkretisieren, sich definieren, sich zeigen</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>das Umfeld der eigenen visuellen Kultur aufmerksam beobachten</i> - <i>einen persönlich-ästhetischen Ausdrucks willen entwickeln und reflektieren</i> 	<p>Partnerarbeit</p>		<p>Schere, Kleber, Papier, div. Materialien</p>

