

FLÄCHE	
3.3.2.1 Grafik	3.3.2.2 Malerei
Die Schülerinnen und Schüler gestalten Bildflächen mit verschiedenen grafischen Mitteln und Materialien. Dabei erproben und entwickeln sie spielerisch und experimentell grafische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Die Schülerinnen und Schüler stellen grundlegende Raumbeziehungen dar. Sie erproben Druckverfahren und setzen Schrift als Gestaltungsmittel ein.	Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein. In offenen Prozessen erproben und entwickeln sie malerische Ausdrucksformen zwischen Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie kombinieren dabei verschiedene malerische Mittel.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) vielfältige grafische Mittel zur Organisation von Bildflächen anwenden	(1) Ordnungen, Funktionen, Wirkungen von Farbe erkennen und auf dieser Grundlage Farbmaterialien und Maltechniken erproben und für die eigene Bildidee anwenden
(2) verschiedene grafische und perspektivische Mittel zur Steigerung der Raumwirkung und Plastizität von Körpern einsetzen	(2) die aus der experimentellen und forschenden Auseinandersetzung mit Farbe resultierenden Erkenntnisse für gegenständliche und ungegenständliche Darstellung nutzen
(3) Druckverfahren und ihre spezifischen Ausdrucksmöglichkeiten bei der Umsetzung einer Bildidee nutzen	

RAUM	
3.3.3.1 Plastik	3.3.3.2 Architektur
Die Schülerinnen und Schüler arbeiten dreidimensional. Sie setzen verschiedene Materialien ein und reflektieren deren Wirkung im Hinblick auf Inhalt und Form sowie auf Gegenständlichkeit und Abstraktion. Sie beschäftigen sich mit Prozessen des Produktdesigns.	Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Architektur unter dem Aspekt Gestalt, Funktion und Umgebung auseinander. Sie unterscheiden verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen und verstehen diese. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eigene architektonische Ideen und setzen diese um. Sie begreifen Architektur als wesentliches Element gestalteter Umwelt, tradierter Kultur und als historisches Erbe.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) ein Bewusstsein für plastische Materialien und Kategorien entwickeln (zum Beispiel Skulptur, Plastik, Objekt, Montage, Installation, Environment, Land Art, Medieninstallation)	(1) architektonische Gestaltungsmittel erkennen, beurteilen und nutzen (zum Beispiel Baukörper, Fassade, Material)
(2) plastische Form in Beziehung zum Raum setzen (zum Beispiel Standort, Ausstellung, Installation)	(2) verschiedene Bau- und Konstruktionsweisen erkennen und diese in eigenen Entwürfen erproben
(3) Gebrauchsgegenstände hinsichtlich ihrer Funktion und Form exemplarisch entwickeln (zum Beispiel Ideen, Skizzen, Konzept, Entwurf, Modell)	(3) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung eigener Ideen und Visionen nutzen und diese umsetzen (zum Beispiel Skizze, Plan, Modell)
	(4) die Wechselwirkung zwischen Bauwerk, Bauensemble und Umland erkennen und sie auf ihre Beziehung hin untersuchen (zum Beispiel Einzelgebäude, Baukomplex, Stadtentwicklung, Denkmalpflege, Landschaft, Umwelt, Ökologie)

ZEIT	
3.3.4.1 Medien	3.3.4.2 Aktion
Die Schülerinnen und Schüler analysieren und entwickeln Medienprodukte und setzen diese als Gestaltungs- und Kommunikationsmittel ein. Sie gehen mit Bildmedien und Internet reflektiert um (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).	Die Schülerinnen und Schüler erproben und entwickeln eine Aktionsform für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft und erkennen dabei deren Zeit- und Raumgebundenheit. Sie wenden intermediale Ausdrucksformen in Aktion und Spiel an.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) visuelle Medien hinsichtlich ihrer Erscheinungsformen, Gestaltungsmittel, Funktionen und Wirkungen untersuchen (zum Beispiel Bildreportage, Clip, Spielfilm und Dokumentation)	(1) intermediale Aktionsformen reflektiert entwickeln
(2) eigene Medienprodukte entwickeln, planen und umsetzen (zum Beispiel Kommunikationsdesign, künstlerisches Projekt)	(2) sich performative und interaktive Kunstformen erschließen (zum Beispiel Aktion, Happening, Performance, Urban-Art, Netzkunst)