

FLÄCHE	
3.2.2.1 Grafik	3.2.2.2 Malerei
Die Schülerinnen und Schüler wenden ihr erweitertes Repertoire der grafischen Mittel wirkungsvoll an. Dabei erproben und entwickeln sie grafische Ausdrucksformen. Sie setzen einfache räumliche Darstellungsweisen ein. Sie wenden grundlegende Kriterien der Bildkomposition an und erkennen ihre Wirkungen. Sie können Gestaltungsmöglichkeiten und elementare Druckverfahren benennen, erproben und unterscheiden. Schrift wird als Gestaltungsmittel eingesetzt.	Die Schülerinnen und Schüler setzen in Gestaltungsprozessen Farbe gezielt ein und kombinieren diese (zum Beispiel intuitiv, experimentell, expressiv, systematisch). Sie nutzen Farbe als Ausdrucksmittel, zur Formsteigerung und zur Erzeugung von Plastizität. Die Schülerinnen und Schüler untersuchen die räumliche Wirkung von Farbe und setzen diese gezielt ein.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) Ausdrucksqualitäten grafischer Mittel, Materialien und Bildträger untersuchen und für eigene Ideen nutzen	(1) Gestaltungsmittel der Malerei sowohl spielerisch erproben als auch absichtsvoll und zielgerichtet einsetzen
(2) grundlegende gestalterische Mittel zur Darstellung von Körper und Raum (zum Beispiel Überschneidung, Größenunterschied, Reihung, Staffelung) anwenden und Parallelprojektionen sowie perspektivische Konstruktionsmethoden einsetzen	(2) Ordnungssysteme, Funktionen und Wirkungen von Farbe unterscheiden und anwenden (zum Beispiel Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Symbolfarbe, Farbpsychologie)
(3) grundlegende grafische Mittel zur Darstellung von Plastizität und Stofflichkeit unterscheiden und anwenden (zum Beispiel Schattierung, gezielter Einsatz von Hell-Dunkel, Schraffur)	(3) verschiedene malerische Mittel zur Darstellung und Steigerung von Räumlichkeit und Plastizität einsetzen (zum Beispiel Farbmodellierung, Hell-Dunkel, Farbperspektive, Luftperspektive)
(4) künstlerische Druckverfahren einsetzen	
(5) Schrift als grafisches, typografisches und semantisch wirksames Gestaltungsmittel auch in Verknüpfung mit Bildern analog oder mit entsprechenden Programmen digital einsetzen	
(6) kompositorische Mittel bewusst anwenden und ihre Wirkungen erkennen	

RAUM	
3.2.3.1 Plastik	3.2.3.2 Architektur
Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre Erfahrung mit plastischer Gestaltung und erkennen deren Wirkung. Sie kennen die Gestaltungsmittel und Kategorien von Plastik und können deren Darstellungsmöglichkeiten im Raum selbst nutzen. Sie differenzieren ihre Ausdrucksmöglichkeiten und setzen sie gezielt ein. Sie beschäftigen sich mit der Darstellung von Bewegung im Raum.	Die Schülerinnen und Schüler begreifen Architektur als wesentliches und komplexes Gestaltungsfeld für gesellschaftliches Leben und individuelles Wohnen. Sie erkennen das Verhältnis von Innen und Außen, von Tragen und Lasten und nutzen dieses Wissen für ihre Gestaltungsideen. Baukörper und Baugruppen werden als grundlegende Elemente architektonischer Gestaltung erkannt und verstanden. Die Schülerinnen und Schüler setzen eigene planerische Versuche modellhaft um und reflektieren diese.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) Mittel plastischer Gestaltung gezielt einsetzen (Masse, Volumen, Oberfläche, Proportion, Dimension, Raum)	(1) Verfahren zur Darstellung und Entwicklung nutzen, um eigene Ideen und Visionen umzusetzen (zum Beispiel Skizze, Plan, Modell)
(2) gegenständliche und ungegenständliche Motive und Ideen in Vollplastik oder Relief umsetzen	(2) Merkmale des Innen- und Außenbaus sowie deren Wechselwirkung erkennen
(3) Körper und Bewegung mit plastischen Mitteln darstellen	(3) elementare Bedingungen von Architektur erkennen und in Konstruktion und Wirkung untersuchen und anwenden
(4) Plastik im räumlichen, sozialen und kulturellen Kontext erfahren	(4) Baukörper und Baugruppen in ihrem wechselseitigen Wirkungsverhältnis erkennen und gestalten sowie ihr Verhältnis zueinander und zum Raum untersuchen
	(5) Bauwerke hinsichtlich ihrer Form und Funktion unterscheiden (zum Beispiel profan, sakral, öffentlich, privat)

ZEIT	
3.2.4.1 Medien	3.2.4.2 Aktion
Die Schülerinnen und Schüler analysieren verschiedene Medienprodukte, entwickeln und gestalten mithilfe von Bild-, Text- und Grafikprogrammen einfache analoge oder digitale Medien. Sie lernen, mit Bildmedien und Internet reflektiert umzugehen (Nutzungsrechte, Persönlichkeitsrechte, Urheberrechte).	Die Schülerinnen und Schüler entwickeln eine Aktionsform für einen Inhalt, eine Aussage oder eine Botschaft und erkennen dabei deren Zeit- und Raumgebundenheit. Sie nutzen Planung und Improvisation als Gestaltungsmöglichkeiten.
Die Schülerinnen und Schüler können	Die Schülerinnen und Schüler können
Mittleres Niveau	Mittleres Niveau
(1) Bilder (zum Beispiel Fotografie, Animation, Film) gestalten und für verschiedene analoge und digitale Medien weiterverarbeiten	(1) für einen darzustellenden Inhalt ein Handlungskonzept entwickeln und dokumentieren (zum Beispiel Storyboard, Drehbuch)
(2) Bilder digital spielerisch und gezielt verfremden	(2) einen Inhalt in eine Aktion, eine Szene oder ein Spiel umsetzen und dabei Bewegung, Klang und Sprache absichtsvoll einsetzen
(3) Medienprodukte (zum Beispiel Image- und Produktwerbung) untersuchen, selbst entwickeln und gestalten (zum Beispiel Bild- und Textkombination, Typografie, Layout)	(3) Bedingungen für Aktionsformen planen (zum Beispiel Materialien, Requisiten, Bühnenbilder, Licht und Ton)