



**Jahrgang 9 (EPOCHAL)**

**1. Inhaltsbereich: Bild der Dinge / Kerninhalt: Design**

**Kompetenzen:** am Ende des Jahrgangs 9

<b>Produktion</b>	<b>Rezeption</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• setzen eine grafische Designaufgabe wirkungsvoll um</li><li>• entwickeln und skizzieren zielgruppenbezogen und auf Basis von Designkriterien Ideen zu einem Produkt</li><li>• setzen designorientierte Findungsprozesse und Lösungsstrategien ein</li><li>• entwickeln verschiedene Ideen in einem Entwurfsprozess und stellen einen Entwurf angemessen dar</li><li>• präsentieren und reflektieren Arbeitsergebnisse</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• untersuchen die Gestaltung von Design und bewerten diese hinsichtlich ihrer Wirksamkeit</li><li>• vergleichen und bewerten Designprodukte bezogen auf praktische, ästhetische und symbolische Funktion</li><li>• benennen unterschiedliche Interessen bei der Konzeption von Werbestrategien und reflektieren diese</li><li>• erproben selbständig und kooperativ Arbeitsweisen und Aufgabenlösungen</li><li>• unterscheiden Materialien hinsichtlich ihrer Wirkung</li></ul>

**Unterrichtseinheit / mögliche Themen**

<ul style="list-style-type: none"><li>• Verpackungsdesign: Parfumflakons, usw.</li><li>• von Bauhaus zu Apple – die Wiederkehr von Designs</li><li>• das verrückte Produkt – Spagat zwischen Design und Kunst (Uhren, Möbel, Lampen usw. entwerfen und bauen)</li><li>• Designgeschichte: Stühle, usw. (Theorie)</li><li>• Werbung: „Corporate Identity“, eine kleine Werbekampagne planen/durchführen</li></ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Fachmethoden</b>		<b>Kulturgeschichtliches Orientierungswissen</b>
<b>Produktion</b>	<b>Rezeption</b>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• Entwurfszeichnung erstellen: plastisches Zeichnen, Ausschnitt,</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bewertungskriterien erarbeiten, erkennen und anwenden</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>Bauhaus (+ Kontextualisierung in der Designgeschichte)</u></b></li></ul>

<p>Ansicht, Perspektive (vgl. Jg 8 Sachzeichnung)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Layout/Typografie (Flyer...)</li> <li>• Designpoker, Mind-mapping</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ein Produkt unter festgelegten Kriterien untersuchen</li> <li>• Zielgruppenbestimmung (Umfrage, Internetforschung)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• aktuelle Strömungen</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------

## Jahrgang 9 (EPOCHAL)

### 2. Inhaltsbereich: Bild des Raumes / Kerninhalt: Landschaft

Kompetenzen: am Ende des Jahrgangs 9

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> <li>• gestalten Landschaftszeichnungen oder –malereien</li> <li>• wenden grafische und malerische Mittel zur Erzeugung von tiefenräumlichen Wirkungen an</li> <li>• erproben unterschiedliche Farb- und Raumwirkungen bei der Gestaltung von Landschaftsräumen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• betrachten und vergleichen Landschaftsdarstellungen und reflektieren ihre Wirkung</li> <li>• untersuchen Beispiele der Bildgattung Landschaft</li> </ul>

### Unterrichtseinheit / mögliche Themen

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Landschaftsmalerei in der Kunstgeschichte (idealisierte, fantastische, romantische, gegenwärtige...)</li> <li>• „Was war da los in der Wüste?“ Gestaltung einer surrealistischen Wüstenlandschaft</li> <li>• Gestaltung einer fantastischen Landschaft für ein Computerspiel/für einen Film</li> <li>• Land-Art. z. B. Gestaltung am Schulhof/im Park/am Strand</li> <li>• Bildzitat: „Friedrichs Wanderer anders gemalt...“</li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
<p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• setzen Farb- und Luftperspektive (Sfumato) gezielt ein</li> </ul>	<p><b>Rezeption</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Bildbeschreibung</u></li> <li>• <u>Teilanalyse: gestalterische Mittel</u></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>C.D.Friedrich + weitere Landschaftsmaler der Romantik</u></li> </ul>

# C

## GYMNASIUM CÄCILIENSCHULE OLDENBURG (OLDB) unesco - projekt - schule

---

<ul style="list-style-type: none"><li>• setzen Malweisen gezielt ein</li><li>• Großbildformate/Wandmalerei erproben</li><li>• Farbkonzept entwickeln und umsetzen</li><li>• von der Skizze zur Entwurf: Bildkomposition bewusst einsetzen</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bilder einer Epoche zuordnen können</li><li>• Licht als Medium erkennen/benennen</li><li>• Darstellungswert und Eigenwert der Bildfarbe erkennen (Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe, Lokalfarbe, Verblauung, usw.)</li><li>• Komposition in der Landschaftsmalerei</li><li>• <b><u>Kompositionsskizzen</u></b></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b><u>Impressionistische Landschaftsmalerei</u></b></li></ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------



**Jahrgang10**

**1. Inhaltsbereich: Bild des Menschen / Kerninhalt: Menschendarstellung/Porträt**

**Kompetenzen:** am Ende des Jahrgangs 10

Produktion	Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> <li>• fertigen Studien zur Gestalt des Menschen an</li> <li>• planen und gestalten durch reflektierte bildsprachliche Entscheidungen ein Bild zum Thema Menschendarstellung</li> <li>• entwickeln über Skizzen, Studien und andere Impulse einen Lösung und verdichten bzw. optimieren diese</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erläutern unterschiedliche Funktionen des Porträts</li> <li>• analysieren, interpretieren und vergleichen exemplarische Bilder zum Thema aus der historischen und zeitgenössischen Kunst</li> </ul>

**Unterrichtseinheit / mögliche Themen**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maß, Proportionen Regel: der menschliche Körper in der Renaissance (Theorie)</li> <li>• Dramaturgie des Lichts: Menschendarstellung im Barock (Theorie)</li> <li>• Das Bild des Künstlers im Wandel der Zeit: Entwicklung des Selbstporträts (Theorie)</li> <li>• „Ich im Spiegel“, „Ich und meine Familie“, „Ich als....“ (erweitertes Bildzitat)</li> <li>• Menschen im Café, in der Disco, im Schwimmbad,</li> </ul>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
<p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-Minuten Skizzen, Freihandzeichnung, zeichnen nach Fotos/OH Folien, Bewegungsstudien, Gesichtshälfte ergänzen</li> <li>• Spiegelbilder/Studien zu Mimik zeichnen</li> <li>• Verzerrung, Übermalung, Aufrasterung</li> <li>• unterschiedliche Techniken erproben</li> </ul>	<p><b>Rezeption</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>schriftliche Bildanalyse</u></li> <li>• Porträt: Ausschnitt, Funktion</li> <li>• Proportionsschema (Gesicht + Körper vgl. Klasse 6) erkennen</li> <li>• Ausdruck durch Mimik, Gestik, Platzierung erkennen und benennen können</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Renaissance: Dürer Selbstbildnisse</u></li> <li>• <u>Barock: Rembrandt Selbstbildnis van Gogh Selbstbildnis</u></li> <li>• weitere Bildbeispiele: da Vinci, Tizian, David, Ingres, van Dyck, Hals, Macke, Matisse, Dix, Picasso, Klein, Janssen, Close...usw.</li> </ul>



(Radierung, mit Kaltbeize malen, Körperbemalung, Collage...)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aussage von Attributen/Requisiten erarbeiten</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>Museumsbesuch</u></b></li> </ul>
--------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------

**Jahrgang 10**

**2. Inhaltsbereich: Bild des Raumes / Kerninhalt: gebauter Raum/Architektur**

**Kompetenzen:** am Ende des Jahrgangs 10

<b>Produktion</b>	<b>Rezeption</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• entwickeln und bearbeiten eine Konzeption für eine architekturbezogene Aufgabe</li> <li>• erweitern zeichnerische Kenntnisse um architekturbezogene Darstellungsverfahren</li> <li>• bauen Arbeitsmodelle im Gestaltungsprozess</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• beurteilen anhand der erworbenen Kompetenzen/Kriterien eigene Modelle und reale Architekturen im Hinblick auf Gestaltungsprinzipien, Funktion, Entwurfsidee, usw.</li> <li>• erschließen Formen ästhetischer Gestaltung im Bereich Architektur (Stilgeschichte)</li> </ul>

**Unterrichtseinheit / mögliche Themen**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fassadengestaltung in der Architekturgeschichte (Theorie)</li> <li>• Die Entwicklung der Architektur am Beispiel Wohnungsbau, Sakralbau, Museumsbau, Turmbau, usw.</li> <li>• „Farbe am Bau“,</li> <li>• Baulücke schließen, Konzept Ensemble,</li> <li>• Oldenburger Architektur (Hundehütte, Klassizismus, Jugendstil, moderne Bauten...)</li> <li>• Platzgestaltung</li> <li>• Architekturutopien</li> <li>• Wohnungsbau: Gestaltung eines Wohncontainers, Bauen für die Zukunft</li> </ul>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Fachmethoden</b>		<b>Kulturgeschichtliches Orientierungswissen</b>
<b>Produktion</b>	<b>Rezeption</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundriss, Ansicht: Aufriss, Schnitt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grundriss lesen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>Antike</u></b></li> </ul>



<p>Maßstabsgetreu zeichnen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Parallelprojektion</li> <li>• Modellbau: unterschiedliche Materialien erproben, eigene Modelle bauen</li> <li>•</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bauweisen (vgl. Klasse 5: Massivbau + Skelettbau), Zeltdach und Hängekonstruktionen, usw.</li> <li>• Bauprinzipien Addition, Gruppierung, Durchdringung</li> <li>• Dachformen/ Säulenordnung</li> <li>• Sakralbau/Profanbau</li> <li>• Goldener Schnitt/ Proportionen am Bau</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>Klassizismus in Oldenburg</u></b></li> </ul>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

**Jahrgang 10**

**3. Inhaltsbereich: Bild der Zeit / Kerninhalt: Film**

**Kompetenzen:** am Ende des Jahrgangs 10

<b>Produktion</b>	<b>Rezeption</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• erstellen ein Storyboard</li> <li>• realisieren filmische Projekte unter geplanten/bewussten Verwendung filmsprachlicher Mittel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• erkennen und benennen filmsprachliche Mittel und deren Wirkung in fremden und eigenen Filmen</li> <li>• analysieren Filmsequenzen und leiten Wirkungen ab</li> <li>• Reflektieren und präsentieren die Ergebnisse</li> </ul>

**Unterrichtseinheit / mögliche Themen**

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hitchcock als Meister des Suspense (am Beispiel von Psycho, The Birds...) (Theorie)</li> <li>• visuelle Erzählkunst am Beispiel vom Hitchcocks „Vertigo“ (Theorie)</li> <li>• Kameraführung, Musik und Ton am Beispiel von „Die Tribute von Panem“ (making of) (Theorie)</li> <li>• der Einsatz von Montage am Beispiel von „Lola rennt“ (Theorie)</li> <li>• die Entwicklung des Horrorfilms/Inszenierung des Vampirs – von Nosferatu bis Twilight (Theorie)</li> <li>• die technische Entwicklung des Films (Theorie)</li> <li>• Stil und Charakteristika eines ausgewählten Regisseurs (z.B. Tim Burton: „Alice im Wunderland“, „Charlie und die</li> </ul>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

# C

## GYMNASIUM CÄCILIENSCHULE OLDENBURG (OLDB)

unesco - projekt - schule

Schokoladenfabrik“, „Dark Shadows“) (Theorie)

- Umsetzung einer literarischen Vorlage als Storyboard (z. B. „Lippels Traum“)
- Animationstechniken erproben und einen Kurzfilm erstellen – Stop-Motion Technik (Claymation, Collage, Zeichnung, Scherenschnitt, Sandanimation usw.)
- Gestaltung eines eigenen Film-Still (vgl. Klasse 7 Cindy Sherman)
- filmische Umsetzung eines Märchens in ein anderes Filmgenre (z. B. Rotkäppchen als Thriller)

Fachmethoden		Kulturgeschichtliches Orientierungswissen
<p><b>Produktion</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Film planen + erläutern: Handlung und Spannungsbogen aufbauen, Storyboard zeichnen, filmische Mittel überlegen, Wirkungen bestimmen und begründen</li> <li>• filmsprachliche Mittel in der Praxis anwenden: Kameraeinstellung, -perspektive, -bewegung, Schnitt, Montage, Ton, Farbe, Licht, usw.</li> <li>• Filmschnitt am PC</li> </ul>	<p><b>Rezeption</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Filmanalyse</u></li> <li>• Filmgenre</li> <li>• Hollywood-Kino vs. experimentelle Filme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>Filmgeschichte anhand ausgewählter Beispiele</u></li> </ul>



### **Bewertung im Jahrgang 9 und 10**

- Klassenarbeit: 25 %
- Gestalterische Arbeit, mündliche Beteiligung, usw. 75 %