

Schulinterner Rahmenplan

Für das Fach **Kunst und Gestaltung**

Jahrgangsstufe 5

Bildungsstandards/Rahmenplan	Inhalte	Wochenstunden	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Gegenstandsfeld Bildende Kunst - Grafisches Gestalten				
<ul style="list-style-type: none"> – Erfahren, dass Bildende Kunst 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 	<p>Thema I: Den Strukturen auf der Spur Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Fantasiertiere aus grafischen Strukturen – Ein gemustertes Schneckenhaus – Mein Fingerabdruck XXL – Muster überall (Frottagen) <p>Fachaspekt der Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Form, Bewegung, Körper <p>Mögliche Arbeitsergebnisse: Übungen/ Skizzen/zeichnerische Entwürfe/ Zeichnungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Objekte aus grafischen Strukturen – Weiterzeichnen eines Bildausschnittes 	5 - 7	<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – mit Hilfe grundlegender bildnerischer Mittel Konturen und Binnenstrukturen gezielt in einer grafischen Gestaltung einsetzen und vergleichen, – einfache Ordnungsprinzipien (Reihung, Ballung, Streuung, Symmetrie/Asymmetrie) beschreiben, – Entwürfe als Vorplanung einer Gestaltung skizzieren und in einer Zeichnung realisieren <p>Tätigkeitsbereiche:</p> <p>Rezipieren/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Bilder in Bezug auf die Vielfalt grafischer Darstellungsformen analysieren sprachlich abbilden (Muster, Struktur, Schraffur, Kontur, Kontrast: hell – dunkel/ dicht – locker, fest – bewegt.....) – eigene Arbeiten präsentieren und sich zu Bildlösungen anderer Schüler kritisch -wertschätzend äußern <p>Gestalten/Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Ordnungssysteme zeichnerisch übertragen: Gruppenbildung auf dem Schulhof, nach dem Klingeln... (Ballung/Streuung); Wege als Liniennetze (Alltagswege/ Verbindung der Zielorte...) – Formgebung durch die Konturlinie / Abbildung von Objekten /Skizzen / Entwürfe – Anwendung der elementaren grafischen Mittel Punkt, Linie/Strich als Fläche (Struktur/Schraffur); Hell-Dunkeleffekte durch Verdichtung von Linien, Schraffuren (Parallel und gekreuzte Schraffuren); Ballung, Streuung 	

<p>kulturräumlicher Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 Bildenden Kunst tätig zu werden und dabei unterschiedliche Materialien, Techniken und Prinzipien anzuwenden 	<p>Makrozeichnung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - den eigenen Fingerabdruck vergrößern - Ausschnitte aus Zeichnungen von Künstlern - Grobraster bei starken Vergrößerungen <p>Weiterverarbeitung von Frottagen</p> <p>Kunstaberachtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bildberachtung Unterschiedlicher Oberflächen (Bruegel d. Ä., Pieter: Sommer / Studien; Dürer: Rhinozeros) 		<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau eines Repertoires an elementaren grafischen Bildmitteln (z.B. „Musterbuch“)
<p>Gegenstandsfeld Bildende Kunst - Farbige Gestalten</p>			
	<p>Thema II: <i>Farbfamilie- „Wie viele Geschwister hat eine Farbe?“</i></p> <p>Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eine Industrielandschaft in gedeckten Farben - Ein Regentag - Ein leckerer Eisbecher 	<p>10 - 12</p>	<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbgestaltungen durch Mal- und Mischtechniken (Farbauftrag,-ton und -intensität, hell-dunkel und kalt-warm) variieren und bewerten, - in Bildern Farbwirkungen im Sinne von Farbbeziehungen beschreiben und benennen (komplementäre Beziehungen, hell- dunkel, kalt-warm und Intensität), - Farbmischungen auf Basis von Farbordnungssystemen (z.B. des Farbkreises) erklären, - Malstile anhand von Beispielen aus der Bildenden Kunst und Farbaufträge

	<p>- Mein Lieblingsessen</p> <p>Fachaspekt der Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbe, Form <p>Mögliche Arbeitsergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbkarten - Farbenbuch - Farbkreis aus Materialien - Bilder zu verschiedenen Themen <p>Kunstaberachtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Werke der Malerei mit unterschiedlichen Farbkonzepten 		<p>(lasierend, deckend) unterscheiden und beschreiben,</p> <ul style="list-style-type: none"> - beurteilen, inwiefern die eingesetzten Farben, Maltechniken und grundlegenden grafischen Mittel und Techniken der Gestaltungsabsicht dienen. <p>Tätigkeitsbereiche:</p> <p>Rezipieren/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bildbetrachtung im Hinblick auf Farbintensität / Farbabstufungen / Farbkontraste - Musikstücke und Geschichten als Impuls für Farbstimmungen reflektieren - die Wirkung von Farben (reine Farben/ Mischfarben/ getrübe Farben, lasierte Farben.....) erkennen und sprachlich ausdrücken <p>Gestalten/Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Farbmischübungen und Erstellen von Farbkreisen - durch Mischen von Primärfarben Herstellung „neuer“ leuchtend bunter Sekundärfarben-> durch differenziertes Mischen zu nuancierten Farbabstufungen ausmischen -> (Farb-)Familie (Farbton, Sättigung, Helligkeit). - experimentelles Mischen und Herstellen von Farben - Vermischen aller Primärfarben untereinander (oder von Primärfarben mit der jeweiligen Komplementärfarbe) zu nichtleuchtenden Grau-Braun-Tönen: erschließen von Farbkontrasten und Farbwirkungen. - Lernergebnisse in einem Farbordnungssystem zusammen führen (Farblehre). - gestalten von Bildern mit bestimmten Farbschwerpunkten
<p>Gegenstandsfeld Architektur - Bildende Kunst: Körperhaft-räumliches Gestalten/ Spiele</p>			
<ul style="list-style-type: none"> - Elementare Einsichten in das Wechselverhältnis von architektonischen Gestaltungsmöglichkeiten und -wirkungen, der Gebrauchsfunktion, der Konstruktion und dem Material 	<p>Thema III: <i>Räume zum Spielen, Bewegen und Entdecken</i></p> <p>Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meine (Foto-/Bilder-) Sammlung von 	<p>4 - 6</p>	<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - sich Räume tätig erschließen und sich mit anderen darüber austauschen. - durch forschendes und sinnlich- wahrnehmendes Entdecken die Wechselbeziehungen zwischen Mensch und gebauter Umwelt nachvollziehen und erleben - Räume in ihrer Funktion und Form analysieren und ästhetisch beurteilen - durch Wahrnehmen, Sprechen und Machen differenzierte

<p>eines Bauwerks</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln der Sensibilität für die gestalterisch architektonischen Ausdrucks- und Wirkungsfaktoren - Kennenlernen 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>Hausdetails</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sinnesreise durch Räume - Ein Raum verändert sich/.. wird zur Bühne - Körper und Raum im plastischen Gestalten <p>Fachaspekt der Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Körper, Raum, Form, Bewegung, Farbe <p>Mögliche Arbeitsergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fotografieren von Details (Haustüren, Fenster, Dächer, Pflasterungen, ...) - Sammlungen von „Raum“- Fragmenten - Verbindung Funktion und Innenraumgestaltung - Bewegungsspiele/ Beispielen von Räumen (Fächerverbindender Aspekt: Darstellendes Spiel) - Sinnestagebuch beim Erspüren von Räumen - Räume umgestalten/ Funktion verändern/ Spielräume erschaffen <p>Kunstaberachtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hausmodelle - Architektur-Bilder - Betrachten von 		<p>Methodenkompetenzen entwickeln: Staunen, Beobachten, schnelles Erfassen, Details beachten, Wesentliches herausfiltern, Gefühle äußern, ästhetisches Werten (kein Abbild der Realität, sondern Modelle möglicher Wirklichkeitsauffassungen).</p> <p>Tätigkeitsbereiche:</p> <p>Rezipieren/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Über Raumerfahrungen sprechen: (eigene Eindrücke schildern, sich austauschen, Unterschiede bemerken, Gemeinsamkeiten finden) - Querverbindungen zwischen Beispielen aus Kunst – Architektur - Literatur (Höhlenerlebnisse in der Kinderliteratur, z. B. Mark Twain: „Tom Sawyers Abenteuer“, Tom und Becky in der Höhle) <p>Gestalten/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ausmessen, Fotografieren, Zeichnen, Bauen - Umräumen, Verändern - Empfindungsbücher oder -protokolle (Text und Bild) - in gestalteten Räumen agieren, spielen, bewegen - Präsentieren von Sammelergebnissen in einer Ausstellung
---	---	--	--

	Kunstwerken mit Sammlungs-Charakter (Nikolaus Lang, Anna Oppermann, Raffael Rheinsberg, Christian Boltanski,...)		
Gegenstandsfeld Bildende Kunst - Architektur, Medien: Farbiges Gestalten, Grafisches Gestalten, Körperhaft-räumliches Gestalten, Medien			
<ul style="list-style-type: none"> - Entwickeln der Fähigkeit, selbständig und bewusst im Medium der bildenden Kunst tätig zu werden und dabei unterschiedliche Mittel, Materialien, Techniken und Prinzipien anzuwenden - Befähigung, im Prozess künstlerischer Gestaltung Probleme zu erkennen und individuelle Problemlösungsstrategien zu entwickeln - Entdeckung und Erweiterung der gestalterischen Möglichkeiten in der praktischen und reflexiven Auseinandersetzung - Fähigkeit, Gesehenes, Gedachtes und Gefühltes, die eigene Fantasie-, Wunsch- und Traumwelt gestalterisch zu vergegenständlichen - Einsichten gewinnen in verschiedene künstlerische 	<p>Thema IV: Projekt: Tier-Art</p> <p>Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ich entdecke ein unbekanntes Tier - Mein Lieblingstier - Kleine Tiere ganz groß - Unser Buch der seltsamen Tiere <p>Fachaspekt der Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Form, Farbe, Raum, Bewegung, Körper <p>Mögliche Arbeitsergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Phantasietiere (grafisch/farbig) - Tiersteckbriefe - Tierfährten als Moosgummidruck - Grafiken: Hautstrukturen - Plastiken - „Fossilien“ als Abdruckcollage in Ton - Behausungen/Nester -> 	5 - 7	<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - aus der Analyse von (Tier-)Abbildungen in Fotografie, Grafik und Bildern und eigenen lebensweltlichen Erfahrungen neue (Bild-) Welten entstehen lassen (durch Verändern, Hinzufügen, Neukombinieren, Verfremden, Fokussierung auf Ausschnitte oder Details...) - ausgehend von einem Rahmenthema sowohl Ideenpools als auch Konkretisierungen für ein gemeinsames Projekt entwickeln in Gestaltungsvorhaben unter Einbeziehung der Kenntnisse aus anderen Fächern (Naturkunde, Deutsch, Werken....) in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit realisieren und planvoll verfolgen - Toleranz und Akzeptanz in Einigungsprozessen aufbringen geeignete Gestaltungsmittel (Materialien, Medien, Techniken,...) auswählen und sachgerecht anwenden - verschiedene/ geeignete Techniken zur Realisierung einer Gestaltungsidee auswählen und einsetzen - individuelle und originelle Gestaltungskonzepte entwerfen <p>Tätigkeitsbereiche:</p> <p>Rezipieren/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse von naturalistischen, surrealistischen, abstrakten und stilisierten Tier-Darstellungen hinsichtlich ihrer Wirkung und der Gestaltungstechnik - Entwickeln von Ideen für die Umsetzung eines Projektthemas - auf der Grundlage von vorgegebenen Planungsschritten die individuelle Arbeit einteilen und Zwischenergebnisse kritisch reflektieren <p>Gestalten/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gemeinsam Projektidee zum Rahmenthema „Tier-Art“ entwickeln (Ideensammlung, Arbeitsplanung, Kooperation...)

<p>Auffassungen und Gestaltungsweisen als Ausdruck historischer und kulturräumlicher Bezüge, individueller Konzeptionen und sozialer Situationen</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kennenlernen von zeitgenössischer Kunst (Objekte, Installationen, Aktionen...), die die Ausbildung neuer Gestaltungs- und Wahrnehmungsweisen anregt – Befähigung, sich mit Hilfe dieses Mediums ein Bild von der Welt zu machen und auch Gegenbilder dazu zu entwerfen, sich neue Wirklichkeitssichten und Lebensbezüge zu erschließen 	<p>Räume gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> – Dotpainting – Makroaufnahmen Fotografie – Sammlung von Arbeiten -> Naturbuch und/oder Ausstellung Collagen <p>Kunstaberachtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Historische Tierdarstellungen – Punktbilder der Aborigines – Fotografien Tierbehäusungen 		<ul style="list-style-type: none"> – Umsetzung der Gestaltungsidee mittels ausgewählter Techniken und Verfahren unterschiedlicher (grafisch, druckgrafisch, fotografisch, malerisch, plastisch, räumlich..) – phantasievolle, kreative Lösungen finden – als Teil eines Teams aus ein gemeinsames Gesamtergebnis hinarbeiten und dies präsentieren
--	---	--	---

Gegenstandsfeld Design - dekoratives Gestalten: Kleidung und Kosmetik

<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 	<p>Thema V: Drum und Drin</p> <p>Themenbeispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Menschen "Verpacken": (Bekleidung, Mode) – Wir kostümieren uns – Heute mal ganz anders (Objekte verfremden, Menschen verfremden: Schminken, Verkleiden) 	<p>4 - 6</p>	<p>Kompetenzen:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Verpackungsdesign untersuchen, kritisieren, entwerfen – Zusammenhänge zwischen Form und Funktion erläutern – den Zusammenhang von Gebrauchsfunktionen, technisch-konstruktiven Möglichkeiten, Werbeabsicht und gestalterischen Mitteln von Verpackungen nachvollziehen – mit Verpackungen kritisch wertende und produktive umgehen – eigene ästhetische Werte ausdrücken – Genussfähigkeit für sinnliche, ästhetische und funktionale Qualitäten entwickeln
---	---	--------------	---

<p>handwerklicher und industrieller Produktion</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 - Lernen, einfachen funktionalen Dingen Gestalt zu geben (Entwurf, Realisierung) 	<ul style="list-style-type: none"> - Behälter – Verpackungen - Aufbewahrung <p>Fachaspekt der Gestaltung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Form, Farbe, Körper, Raum <p>Mögliche Arbeitsergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sammelmappen - Geschenkverpackungen zu festlichen Anlässen - Aufbewahrungsbehälter für die Schule und zu Hause - Kostümierungen - Masken und Schminken <p>Kunstaberachtung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kunstverpackungen (Christo) - Verpackungsdesign - Theaterkostüme - Modekataloge - Modezeitschriften für Jugendliche untersuchen - Masken 		<ul style="list-style-type: none"> - Kleidung, Kostümierung und Kosmetik gezielt sowie spielerisch einsetzen, um Botschaften zu transportieren (Rollen, Befindlichkeiten, verschiedene Seiten ihres Selbst...) <p>Tätigkeitsbereiche:</p> <p>Rezipieren/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Verpackungen betrachten, vergleichen, betasten, öffnen, schließen, auf Stabilität prüfen, ... - Verpackungen erkunden(Formqualitäten, Farbigkeit, Material untersuchen, Signalcharakter von Verpackungen, Anmutungscharakter (grell, überladen, schockierend, griffig, sperrig, kitschig, minimalistisch reduziert, ...) - Verpackungen beurteilen (ökologischer Aspekt, ...) - Kleidung und Kosmetik in ihren Wirkungen analysieren - Beobachtungen austauschen und deuten <p>Gestalten/ Reflektieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mit Verpacken und Verpackungsmaterialien experimentieren - Unterschiedliche Gegenstände verpacken (z. B. Spielzeug, Hüte, Bonbons, Getränke, ...) - Verpackungsinhalte erraten - Verpackung mit Naturmaterialien - Individuelle Verpackungen zu persönlichen Anlässen erfinden - Verkleidungen und Kostüme zusammenstellen, Masken entwerfen und gestalten - individuelle, originelle Ideen finden und realisieren - Ideen, Ergebnisse, Meinungen und ästhetische Maßstäbe anderer anerkennen/respektieren und als Bereicherung empfinden
---	--	--	---

Methodencurriculum:	Die Schülerinnen und Schüler können bis zu den Winterferien	Die Schülerinnen und Schüler können bis zum Schuljahresende
Anlegen einer Sammelmappe	<ul style="list-style-type: none"> – eine Sammelmappe anlegen, dekorativ gestalten, entstandene Arbeiten und Proben sachgemäß aufbewahren – die Mappe zum Halbjahr vorlegen und ihren Umgang damit reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> – die Sammlung weiterführen, präsentieren, damit ihre Leistungen und Entwicklungen dokumentieren und eigene Leistungen reflektieren
Methoden zur Ideenfindung: <ul style="list-style-type: none"> – Mindmap – Placemat als Ideenpool 		<ul style="list-style-type: none"> – eigenständig und mit Lernpartnern Gestaltungsideen entwickeln und visualisieren
Gruppenarbeit Projektarbeit	<ul style="list-style-type: none"> – Gruppenpartner wählen, gemeinsam Ideen entwickeln – das Grundprinzip projektorientierten Arbeitens verstehen und ihre individuellen Zugänge zu einem Thema (Vorlieben) hinterfragen und benennen 	<ul style="list-style-type: none"> – gemeinsame Arbeitsergebnisse schaffen, Aufgabenteilung vornehmen – zu einem aus dem Themenfeld IV gewählten Thema in der Gruppe Ideen für ein Projekt einbringen und darüber in Austausch treten – in Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit unter Anleitung eine Projektidee planen, organisieren und umsetzen
Präsentieren von Gestaltungsergebnissen: <ul style="list-style-type: none"> – Galeriegang – Klassengalerie – Schulgalerie 	<ul style="list-style-type: none"> – nach vorgegebenen Kriterien und unter Anleitung in angemessene Form im schulischen und öffentlichen Raum eigene und fremde Arbeitsergebnisse präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> – weitgehend eigenständig gemeinschaftlich Ausstellungen und Präsentationen innerhalb der Schule sowie im schulischen Umfeld planen und realisieren

Fächerverbindende und fachübergreifende Projekte:	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
Tier-Art – Naturkunde – Deutsch – Werken – Musik	– sich einem künstlerischen Lerngegenstand von verschiedenen Seiten nähern – erworbenes Wissen zu Material, Farbe, Form, Techniken...in die Vorausplanung der Gestaltungstätigkeit integrieren	– in anderen Fächern erworbenes Wissen bei der Umsetzung einer Projektidee anwenden/ integrieren
Evaluation (Klassenarbeiten):	Bis zu den Winterferien	Bis zum Schuljahresende
Sammelmappe	Zwischenbewertung der Sammelmappe	Präsentation der Sammelmappe
Schülerprodukte unter Berücksichtigung des vorangegangenen Prozesses der Auseinandersetzung mit dem Gegenstand sowie gemeinsamer und eigener Reflektionen	x	x
Bemerkungen (schulinterne Spezifika):		
– Präsentation von eigenen und schulischen Arbeitsergebnissen in Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern (u.a. IN VIA) sowie innerhalb der Schule (Schulgalerie, Tag der offenen Tür, künstlerisch-ästhetisches Klima am neuen Schulstandort schaffen)		
– Beteiligung an Wettbewerben und Ausschreibungen (Tage der Kunst in der Kunsthalle Rostock)		
– Vernetzung schulischer Ressourcen: – Nutzung der Keramikwerkstatt (plastisches Gestalten), – Einbeziehung von Computerkabinett und Mimio (Recherche, Erarbeitung, Präsentation, medial-künstlerische Arbeit wie Film- und Fotobearbeitung und Computergrafik...), sowie Hauswirtschaftsraum (Nähmaschinen: Stoffgestaltung) – Zusammenarbeit mit Fachkollegen, insbesondere Musik, Betreuer der Schulhomepage.... (Gegenstandsfelder Medien und Design)		
– Nutzung der regionalen kulturellen Angebote: Kunsthalle, Institut für Neue Medien (Film/ Trickfilm...)		