



**ABTEI-GYMNASIUM
BRAUWEILER**
Europaschule



KulTour-Klassen

SCHULINTERNER LEHRPLAN KULTOUR-PROFIL

ABTEI-GYMNASIUM BRAUWEILER - EUROPASCHULE

DAVID SCHUSTER, HONORINE TOMBERG, BRITTA GELB, CHRISTOPH
HOBINKA, SUSANNE KOCH, THOMAS HARTZ, TJARK MEYER-JOHANSON

Kastanienallee 2, 50259 Pulheim

Stand: 26. November 2021

Inhaltsverzeichnis

I	RAHMENBEDINGUNGEN DER FACHLICHEN ARBEIT	5
i.	Kooperation als zentrales Element des KulTour-Unterrichts	7
ii.	Kulturelle Lernprogression	8
iii.	Lage der Schule	9
iv.	Aufgaben des Fachs bzw. der Fachgruppe in der Schule vor dem Hintergrund der Schülerschaft und des Schulprogramms	10
v.	Beitrag der Fachgruppe zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule	10
vi.	Schulische Organisation/Ressourcen	11
vii.	Kultur und Medien	12
viii.	Kultur und Methoden	13
ix.	Entscheidungen zum Unterricht	13
x.	Funktionsinhaber/innen der Fachgruppe	14
II	UNTERRICHTSVORHABEN	15
i.	Ergänzende Erläuterungen zum schulinternen Curriculum	15
ii.	Vorbemerkung zur Erprobungsstufe	15
1	Bewegungstheater (Klasse 5)	17
1.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	17
1.2	Unterrichtsorganisation	17
1.3	Thematische Module – Übersicht	17
1.3.1	Einstieg – Kennenlernen, Begrüßen, Grundlagen (65 Stunden)	17
1.3.2	Pantomimische und bewegungstheatrale Grundtechniken (20 Stunden)	18
1.3.3	Texte (mit dem Körper) gestalten (30 Stunden)	19
1.3.4	Akrobatik (15 Stunden)	19
1.3.5	Arbeit mit Objekten (15 Stunden)	19
1.3.6	Ggf. (Mit) Musik gestalten (10 Stunden)	20
1.3.7	Eine Aufführung entwickeln (30 Stunden)	20
1.4	Kompetenzen	20
1.4.1	Deutsch	20
1.4.2	Sport	20
1.4.3	Kunst	23
2	(Sprech-)Theater und Musik (Klasse 6)	27
2.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	27
2.2	Unterrichtsorganisation	27
2.3	Thematische Module – Übersicht	28
2.3.1	Das Wort mache den Klang I – Grundlagen eines künstlerischen Spannungsverhältnisses (20 Stunden)	28
2.3.2	Das Wort mache den Klang II – Hörspiele entwerfen (40 Stunden)	28
2.3.3	(Mit) Musik gestalten (10 Stunden)	28
2.3.4	Alles nur Theater! – Szenische Interpretation von Musik und musische Interpretation von Szenen (90 Stunden)	29
2.4	Kompetenzen	29

2.4.1	Musik.....	29
2.4.2	Deutsch	30
3	Medienwelten (Klasse 7)	34
3.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	34
3.2	Unterrichtsorganisation	35
3.3	Thematische Module – Übersicht	36
3.3.1	Nachrichten im 21. Jahrhundert – Die Zeitung (40 Stunden)	36
3.3.2	Nachrichten im 21. Jahrhundert – Fernsehen, Onlinemedien (40 Stunden).....	36
3.3.3	Alles nur in deinem Kopf – Das Radiofeature (14 Stunden + Besuch im WDR Studio 2)	38
3.3.4	Abschlussprojekt: ein eigenes Medienprodukt als Klasse erstellen (Zeitung, Radiofeature, Magazin- oder Nachrichtensendung) (40 Stunden).....	38
3.4	Kompetenzen.....	38
3.4.1	Deutsch	38
3.4.2	Kunst.....	40
4	Schreib- und Malwerkstatt (Klasse 8).....	43
4.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	43
4.2	Unterrichtsorganisation	43
4.3	Thematische Module – Übersicht	44
4.3.1	Vom Text zum Bild (30 Stunden).....	44
4.3.2	Vom Bild zum Text (30 Stunden).....	44
4.3.3	Plastische Gestaltung -	44
4.3.4	Wir machen Druck! (40 Stunden)	44
4.3.5	Präsentation: Ausstellung (40 Stunden)	45
4.4	Kompetenzen.....	45
4.4.1	Kunst.....	45
5	Interkulturelles Lernen/Europa (Klasse 9).....	50
5.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	50
5.2	Unterrichtsorganisation	50
5.3	Kompetenzen.....	51
5.3.1	Kompetenzerwartungen lt. Kernlehrplan W/PK (G9) S.12-13:	51
5.4	Links für Workshops bzw. Exkursionen:.....	53
	Institutionelles Dreieck	53
	Wie werden wir im Alltag von EU-Entscheidungen beeinflusst?	53
	Europäische Identität/Herausforderungen/Zukunft	53
	Der Euro als Zahlungsmittel.....	53
5.5	Musik.....	54
6	Design (Klasse 10)	59
6.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	59
6.2	Unterrichtsorganisation	59
6.3	Thematische Module – Übersicht	60
6.3.1	Kunstbegriff vs. Designbegriff (40 Stunden)	60

6.3.2	Der Designprozess (40 Stunden).....	60
6.3.3	Beispiel für den Designprozess: Tape Art – Veränderung eines Raums mit den Mitteln der Perspektive (30 Stunden).....	60
6.3.4	Ausarbeitung eines vertiefenden Produktes (30 Stunden)	60
6.3.5	Präsentation der Designprodukte (20 Stunden)	61
6.4	Kompetenzen.....	61
6.4.1	Kunst.....	61
6.4.2	Medienkompetenzen	66
7	Fotografie (Kurs EF)	67
7.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	67
7.2	Unterrichtsorganisation	68
7.3	Thematische Module – Übersicht	68
7.3.1	Einstiegsstunden (5 Stunden)	68
7.3.2	Grundkurs Fotografie: Technik und Bildsprache (10 Stunden).....	68
7.3.3	Grundkurs digitale Bildbearbeitung mit Photoshop (10 Stunden)	68
7.3.4	Vertiefungskurs Fotografie (5 Stunden):.....	68
7.3.5	Workshops zu verschiedenen Themen (40 Stunden)	68
7.4	Kompetenzen.....	69
8	Film/Drehbuch (Projektkurs Q1)	70
8.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	70
8.2	Unterrichtsorganisation	70
8.3	Thematische Module – Übersicht	71
8.3.1	Filmprojekte anlegen – Produktionsplanung (6 Stunden)	71
8.3.2	Grundlagen der Filmsprache (9 Stunden)	71
8.3.3	Grundlagen der Filmdramaturgie (6 Stunden).....	71
8.3.4	Grundlagen derameratechnik (6 Stunden)	71
8.3.5	Grundkurs Filmschnitt (9 Stunden)	71
8.3.6	Erstes Kurzfilmprojekt (24 Stunden)	71
8.3.7	Vertiefung Filmsprache (9 Stunden)	71
8.3.8	Vertiefung Filmdramaturgie (6 Stunden).....	72
8.3.9	Vertiefungameratechnik (6 Stunden)	72
8.3.10	Vertiefung Filmschnitt (9 Stunden).....	72
8.3.11	Filmisches Abschlussprojekt (30 Stunden).....	72
8.4	Kompetenzen.....	72
9	Abschlussprojekt/Journalismus (Kurs Q2).....	73
9.1	Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben	73
9.2	Unterrichtsorganisation	73
9.3	Thematische Module – Übersicht	74
9.3.1	Masterclass Non-Fiction: Ein dokumentarisches Filmprojekt planen (15 Stunden) 74	
9.3.2	Technik-Schulung: Eine Reportage drehen (10 Stunden)	74
9.3.3	Das eigene dokumentarische Filmprojekt (30 Stunden)	74

9.4	Kompetenzen.....	74
10	Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit, sowie Entscheidungen zur Wahl der Lehr- und Lernmittel	75
11	Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung.....	76
11.1	Beurteilungsbereich schriftliche Leistungen/Klassenarbeiten.....	77
11.2	Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“	77
11.3	Bewertungskriterien	78
11.4	Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung.....	80
11.5	Leistungsbewertung in der Oberstufe.....	80
12	Entscheidungen zur Wahl der Lehr- und Lernmittel	80
13	Qualitätssicherung und Evaluation.....	82
Anhang		83
14	Stundentafel KulTour-Klasse G9 (Beschluss der Lehrerkonferenz vom 20.01.2021).....	84

I RAHMENBEDINGUNGEN DER FACHLICHEN ARBEIT

Kinder und Jugendliche müssen [...] intensiver als bisher an Kultur herangeführt werden.¹

Das forderte die Kultusministerkonferenz 2007 und erneut 2013 und versteht dabei unter Kultur „die Bereitschaft und Neugier, sich mit dem eigenen kulturellen Hintergrund ebenso wie mit dem Fremden und Anderen auseinanderzusetzen“.

Kultur wird am Abtei-Gymnasium Brauweiler konkret als Zusammenspiel verschiedenster Künste, Ausdrucksformen und zwischenmenschlicher Beziehungen gesehen, welches die Schüler am besten in einer großen Reise begreifen, einer *grand tour* durch die Welt der Kultur in all ihren Facetten wie etwa der bildenden Kunst, der Musik oder der Literatur. Der Begriff des kulturellen Lernens bedeutet in diesem Sinne das Lernen durch und an kulturellen Gegenständen zum vertieften Verständnis kultureller Phänomene mit dem Ziel, sich selbstbestimmt und souverän in kulturellen Diskursen bewegen und am kulturellen Leben teilhaben zu können.² Kulturelles



Lernen ist ein zentraler Bestandteil der Allgemeinbildung und der Schwerpunkt unserer Arbeit am durch das Bildungsideal Wilhelm von Humboldts geprägten Gymnasium.³ Kulturelle Kompetenzen werden als die Möglichkeit zum Erlernen verschiedenster künstlerischer Sprachen begriffen, deren Facetten zusammengekommen erst die mündige Teilhabe am kulturellen Leben ermöglichen. Das Erschließen dieser kulturellen Sprachen ist damit zugleich immer auch das Erschließen einer neuen Welt.⁴

Die Gesamtheit kultureller Praxis wird in den KulTour-Klassen konkretisiert anhand von sechs Jahrgangsthemen, die mit der Oberstufe auf neun Themen erweitert werden. Diese werden meist in zwei Halbjahresthemen unterteilt, die eine Progression innerhalb des Jahresthemas möglich machen. Pro Schuljahr stehen ein bis zwei Jahrgangsthemen mit ihren jeweiligen Kulturtechniken, also kulturellen Sprachen, im Fokus: Bewegungstheater, Sprechtheater,

¹ Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung, S. 2, https://www.kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2013/2013-10-10-Beschluss_Kulturelle-Kinder-u-Jugendbildung.pdf

² Zum Begriff vgl. <https://www.bpb.de/gesellschaft/bildung/kulturelle-bildung/59910/was-ist-kulturelle-bildung?p=all>, zur Einordnung in den Referenzrahmen Schulqualität und im Speziellen den Aspekt 3.1.3 <https://www.schulentwicklung.nrw.de/unterstuetzungsportal/index.php>

³ Siehe hierzu den Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, Schulgesetz Nordrhein-Westfalen, §2 (6) 5. und 7.

⁴ Vgl. Wilhelm von Humboldt, Wert und Ehre Deutscher Sprache, Kapitel 10: „In jeder Sprache liegt eine eigentümliche Weltansicht.“, <http://gutenberg.spiegel.de/buch/wert-und-ehre-deutscher-sprache-6190/10>.

Musik, Sprache und Ausdrucksmittel medialer Welten, kreatives Schreiben und bildende Kunst, interkulturelles Lernen, angewandte Kunst, Fotografie, Film.

Die Projektstunden generieren sich einmal aus den inhaltlich am Projektthema partizipierenden Fächern. Die Projektlehrer sollen also die Facultas eines der partizipierenden Fächer besitzen. In jedem Jahr werden aber auch externe Partner hinzugezogen oder besucht. Außerdem fließen zusätzliche Stunden in das Projekt ein. Diese ermöglichen es, die obligatorischen Inhalte mit der für die praktische Umsetzung im Projektunterricht notwendigen zusätzlichen Zeit zu erarbeiten. Der KulTour-Unterricht findet aber entgegen klassischer AG-Konzepte auch regelmäßig am Vormittag statt, auch um den Schulalltag zu rhythmisieren. In der Sekundarstufe I erhöht sich damit das Stundenvolumen (Präsenz in der Schule) gegenüber der Regelklasse um zwei Wochenstunden.⁵



Die Fachgegenstände weichen zum Teil von denen der Regelklasse ab zugunsten einer individuellen Schwerpunktsetzung im kulturellen Lernen.⁶ In den KulTour-Klassen werden die Kompetenzen der partizipierenden Fächer wie im Regelunterricht geschult, jedoch in der Unterrichtsform des Projektunterrichts.⁷ Zur Verdeutlichung werden die Kompetenzen in diesem schulinternen Lehrplan den jeweiligen Projekten zugeordnet. Der Zusammenhang zu den schulinternen Lehrplänen der partizipierenden Fächer wird ebenfalls

verdeutlicht: Einige Unterrichtsvorhaben gehen ganz im Projekt-Unterricht auf, andere werden vertieft.

Die Vertiefung erfolgt hier in den zusätzlichen Stunden, sowohl im fachlichen, als auch – und vor allem – im methodischen Bereich. Im Projektunterricht stehen Kompetenzen und Jahrgangsthemen fest, der Weg zum Ziel ist aber immer offen und individuell von den Lehrkräften mit den Schüler*innen jedes Jahr neu festzulegen. So steht nach der anfänglichen Vermittlung grundlegender Techniken, Fähigkeiten und Fertigkeiten des Faches immer die Anwendung und Transformation dieser in der kreativen Projektarbeit im Zentrum. Am Ende steht dann konsequent die gemeinsame Bewertung und Beurteilung der Unterrichtsergebnisse in der Gruppe und in der Auseinandersetzung mit den Gästen der Präsentationen. So können die Schüler*innen ausgehend von ihren individuellen Interessen zielgerichtet lernen, geleitet von ihrer Neugierde und der Lust am kreativ-künstlerischen Prozess. Die individuelle Kompetenzentwicklung steht also immer im Zentrum der Planung

⁵ Vgl. Stundentafel KulTour G9 im Anhang.

⁶ Vgl. zur Stärkung der musischen Fächer und zur langfristigen Verankerung der kulturellen Bildung im Schulprofil: Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung, S. 5.

⁷ Zur schulrechtlichen Einordnung vgl. APO SI, §4, (2): Unterricht in anderer Form (*Projekte*, Schülerbetriebspraktika, Erkundungen, Schulfahrten und ähnliche Veranstaltungen) kann zeitlich begrenzt an die Stelle des in den Stundentafeln ausgewiesenen Unterrichts treten. <https://bass.schul-welt.de/12691.htm#113-21nr1.1p4>

und Gestaltung der Lehr- und Lernprozesse.⁸ Das Lernen ist somit nachhaltiger, da die Ziele durch die Schüler*innen selbst mitbestimmt werden können. Dadurch wird Kreativität als Schlüsselkompetenz gefördert.⁹

i. Kooperation als zentrales Element des KulTour-Unterrichts

Die Schüler*innen übernehmen Verantwortung für ein Gruppenergebnis, so lernen sie besser und nachhaltiger im Team, es werden Sozialkompetenz und Persönlichkeitskompetenz geschult (Piaget, Wygotsky, Weinert). Sie erfahren im Prozess die Grundlagen demokratischer Abläufe: In der Gruppe muss z.B. das Thema des eigenen Projektbeitrags besprochen, Alternativen abgewogen, Argumente ausgetauscht, die Aufteilung von Zuständigkeiten geklärt und schließlich entschieden werden. Irrwege sind dabei als Teil des Prozesses durchaus erwünscht, die Offenheit gegenüber Alternativen auf Seiten der Schüler*innen, aber auch der Lehrer entspricht den Ansprüchen einer modernen Didaktik.



Diesen Grundsätzen folgend müssen auch die betreuenden Lehrer und externen Fachkräfte grundsätzlich in multiprofessionellen Teams arbeiten. Innovationen aus dem außerschulischen Berufsleben ergänzen so die Schule und helfen, erstarrte Routinen aufzubrechen. Eine Vernetzung sollte auf allen Ebenen stattfinden, auch auf der Ebene des digitalen Lernens. Am Abtei-Gymnasium Brauweiler werden daher Logineo NRW sowie Logineo NRW LMS konsequent in die Lehre eingebunden.

Die Zusammenarbeit mit den Eltern ist in den KulTour-Klassen besonders intensiv, da regelmäßig Ergebnisse des Unterrichts präsentiert werden, die organisatorischen, finanziellen und inhaltlichen Planungen auf einem fachspezifischen Elternabend erörtert und besprochen werden und in der jährlichen Broschüre die Ergebnisse aller Klassen visualisiert und zusammengefasst werden. Damit erfüllen die KulTour-Klassen die Forderung des Referenzrahmens Schulqualität nach demokratischer Teilhabe der Eltern (3.1.4) in besonderem Maße.¹⁰

Kooperation erfolgt auch auf der Ebene der lokalen kulturellen Akteure. Thematisch passende Exkursionen zu außerschulischen Lernorten im lokalen Umfeld sollen mindestens einmal im Jahr eingebunden werden, mit zunehmendem Alter der Lernenden auch häufiger. Kooperationen mit den Institutionen sind hierbei angestrebt und haben sich in den letzten Jahren schon etabliert, wie mit dem TuS Brauweiler, dem Kino Lindentheater in Frechen, der

⁸ Vgl. Referenzrahmen Schulqualität, Aspekt 2.2.1.

<https://www.schulentwicklung.nrw.de/unterstuetzungsportal/index.php>

⁹ Vgl. zu Kreativität und Kooperationsfähigkeit als zentrale *21st century skills* auch:

<https://hochschulforumdigitalisierung.de/de/blog/kompetenzen-fuer-die-arbeitswelt-von-heute-und-morgen-21st-century-skills-and-beyond>.

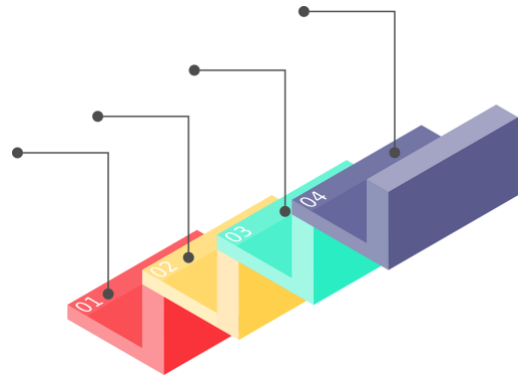
¹⁰ <https://www.schulentwicklung.nrw.de/unterstuetzungsportal/index.php>

Abtei Brauweiler und verschiedenen einzelnen Künstlern. Teilnahmen am Landesprogramm Kultur und Schule erfolgen mit verschiedenen Projekten regelmäßig.

Der Fokus liegt in den Projekten ganz klar auf der Produktion, die reflexiven Kompetenzen werden meist am Beispiel der eigenen konkreten Projektarbeit erlangt. Dadurch ist der individuelle Bezug und damit verbunden die gesteigerte Möglichkeit einer hohen intrinsischen Motivation durchweg gegeben.¹¹

ii. Kulturelle Lernprogression

Die Themen des KulTour-Profiles folgen einer Progression vom Konkreten zum Abstrakten, vom Einfachen zum Komplexen, vom Unmittelbaren zum Mittelbaren. In Klasse 5 sind die Schüler*innen gerade ganz neu am Gymnasium und müssen sich in der neuen Klasse orientieren. Das Bewegungstheater hilft ihnen dabei, Ängste abzubauen und die Gruppe intensiv kennenzulernen. Die ständig wechselnden Gruppen und der Grundsatz „Jeder spielt mit jedem“ sind dabei ebenso wichtige Elemente wie die konsequente Förderung einer Feedback-Kultur. Durch die Beschränkung auf Bewegungen und ihre Wirkung im Raum auf die Zuschauer wird die Aufmerksamkeit fokussiert.



In Klasse 6 kommt die Stimme als Instrument des künstlerischen Ausdrucks hinzu. Musikalische Aspekte ergänzen die theatrale Arbeit, sind aber zugleich Ausgangspunkt für szenische Interpretationen.

Die in der Orientierungsstufe vermittelten Kompetenzen können dann in Klasse 7 angewandt und medial transformiert werden. Die Medienstadt Köln und das Umland bieten hier diverse Möglichkeiten zur Kooperation mit außerschulischen Partnern. Die reflektierte und angemessene Nutzung mobiler Endgeräte für das eigene Lernen und gerade für die kulturelle und künstlerische Produktionen steht außerdem im Fokus des Projektunterrichts. So werden die Sprache und die Möglichkeiten medialer Welten systematisch erschlossen.

Im Gegensatz dazu stehen die analogen Möglichkeiten und das Haptische im nächsten Schuljahr 8 im Fokus, das Handwerkliche und das Taktile. Mithilfe der künstlerischen Werkzeuge wie Pinsel, Druckstock und Farbe wird die ganze Breite von Malerei und Drucktechnik erfahren und mit der grafischen Wirkung der Zeichnung kontrastiert und zu eigenen Texten in Beziehung gesetzt. Die Schrift als konkretes Zeichensystem zur Kommunikatin steht im thematischen Fokus. Die Zusammenarbeit mit einem externen Künstler zeigt den Lernenden eine Perspektive außerhalb der Schulwelt auf.

In der neunten Klasse gerät dann die Verortung der einzelnen Schülerin/des einzelnen Schülers in der Gesellschaft in den Fokus. Interkulturelles und transkulturelles Lernen ermöglicht unter kulturellen Gesichtspunkten ein vertieftes europäisches Bewusstsein in einer globalisierten Welt.

¹¹ Nach Heckhausen, vgl. <https://www.spektrum.de/lexikon/psychologie/intrinsische-motivation/7421>.

In der Klasse 10 werden beim Thema Angewandte Kunst/Design die Mechanismen der gesellschaftlichen Beeinflussung durch künstlerische Produkte und deren Relevanz für die Alltagswelt der Lernenden z.B. in der Werbung thematisiert.

Die Oberstufe führt dann ein in die Fotografie und den Film und die in diesem Bereich gängigen professionellen Computerprogramme sowie die Arbeit mit wertvoller Technik in größtmöglicher Eigenverantwortung.

Mit diesem Curriculum erfüllt das Abtei-Gymnasium Brauweiler mehrere Empfehlungen der KMK in besonderem Maße: als „Entwicklung der Schule zum Kulturort“, durch „Einbeziehung der Potentiale interkulturell engagierter Einrichtungen“, durch die „Kooperationsvereinbarung mit [dem TuS als] einem Träger außerschulischer Jugendbildung“ und durch die „vermehrte Nutzung außerschulischer Lernorte“.¹² So rückt der Lernprozess in den Fokus, auch das Scheitern wird konstruktiv als Teil des erfolgreichen Lernens begriffen. Gleichzeitig werden die Produkte konsequent veröffentlicht, gewürdigt und selbst kulturell relevant. Die Lernenden gestalten mit ihren kulturellen Projekten Schule aktiv selbst und gestalten so aktiv Schulkultur.

iii. Lage der Schule

Das Abtei-Gymnasium Brauweiler ist ein in der Region verwurzelter und etablierter Gymnasium, welches vor über 40 Jahren im damaligen Landkreis Köln als Schule für die Kinder aus Brauweiler und Dansweiler sowie dem näheren Umfeld gegründet wurde. Seit dem Schuljahr 2003/2004 Jahren hat das Abtei-Gymnasium durch sein einzigartiges kulturelles Profil überregionale Bekanntheit erlangt.¹³



Das kulturelle Profil der Schule wird durch die KulTour-Klassen und durch das Angebot im Bereich Musik, Theaterspiel, Foto und Film für alle Schüler*innen sichtbar. Regelmäßig gibt es einen Kunst-LK. Darüber hinaus ist das Abtei-Gymnasium zertifizierte Europa-Schule und fördert den Europagedanken durch zahlreiche Erasmus+-Projekte, Austauschprogramme mit europäischen Nachbarn, ein bilinguales Angebot und Leistungskurse und AGs in mehreren Sprachen. Seit Herbst 2019 ist das Abtei-Gymnasium zertifiziert als „MINT-freundliche Schule“, es bietet seinen Schüler*innen u.a. die Teilnahme an anspruchsvollen Wettbewerben in den mathematisch-naturwissenschaftlichen Fächern, Projektkurse im Fach Informatik und ein kontinuierliches Angebot von Leistungskursen in Biologie, Chemie, Physik und Mathematik. Zertifiziert ist das Abtei-Gymnasium auch als „Schule der Zukunft“: Die Erziehung zu Gerechtigkeit, Nachhaltigkeit und Bewahrung der Schöpfung ist im

¹² Empfehlung der Kultusministerkonferenz zur kulturellen Kinder- und Jugendbildung, S. 8.

¹³ Vgl. die ersten Zeitungsberichte, z.B. <https://www.ksta.de/eine-klasse-setzt-ganz-auf-kultur-13900690>

Leitbild festgeschrieben und hat dazu geführt, dass Schüler*innen und Lehrer*innen in vielfältigen Initiativen, Ideen und Projekten sich dem Thema Klimawandel und nachhaltiger Umgang mit Ressourcen widmen. Schließlich stellt sich das Abtei-Gymnasium auch der Verantwortung für die Erinnerung und das Lernen aus der Geschichte, in der Kooperation mit dem Archiv des LVR in der Abtei Brauweiler und dem Freundeskreis Abtei entstehen regelmäßig Projekte, die diese Identität stiftende und Verantwortung fördernde Arbeit durch Veranstaltungen, Ausstellungen und Mitwirkung an Publikationen nach außen tragen. Das Abtei-Gymnasium ist also zugleich eine Schule mit klarer kulturell-musischer Profilbildung und ein gymnasialer Lernort mit hohem fachlichem Anspruch, der seine Schüler*innen in allen Fachbereichen fördert und fordert und sie zu selbstbestimmten, aufgeschlossenen und verantwortungsbewussten Persönlichkeiten bilden will. Die Kooperationen und Zertifizierungen wirken immer wieder mit den KulTour-Projekten zusammen, wie z.B. bei der Zertifizierung als „Schule ohne Rassismus“, der Anbindung von Projektthemen an das Konzept der „Schule der Zukunft“ oder der Kooperation zwischen Archiv des LVR und Schule.

iv. Aufgaben des Fachs bzw. der Fachgruppe in der Schule vor dem Hintergrund der Schülerschaft und des Schulprogramms

In Übereinstimmung mit dem Schulprogramm des Abtei-Gymnasium Brauweiler setzt sich die Fachgruppe KulTour das Ziel, Schüler*innen zu unterstützen, selbstständige, eigenverantwortliche, selbstbewusste, sozial- und medienkompetente sowie gesellschaftlich engagierte Persönlichkeiten zu werden. In der Sekundarstufe I sollen die Schüler*innen darüber hinaus auf die zukünftigen Herausforderungen im Unterricht der Sekundarstufe II und auf die Anforderungen einer Berufsausbildung im kreativen, kulturell-künstlerischen Bereich vorbereitet werden. Auf dem Weg zu einer eigenverantwortlichen und selbstständigen Lebensgestaltung und Lebensplanung sind die Entwicklung und Ausbildung notwendiger Schlüsselqualifikationen unverzichtbar.

Das Profil KulTour bündelt die oben beschriebenen Aspekte des Schulprogramms in einem konsequent fächerübergreifenden, problemorientierten, handlungsorientierten und kompetenzorientierten Projektunterricht, der die Selbstbestimmung der Schüler*innen in besonderem Maße hinsichtlich einer künstlerisch-kulturellen Schwerpunktbildung in den Fokus stellt. Angesichts eines hohen Anteils von Schüler*innen mit reiner gymnasialer Empfehlung und der Wahlmöglichkeit zu Beginn der Schullaufbahn hinsichtlich KulTour- oder Regelklasse sieht die Fachgruppe KulTour ihre Aufgabe vor allem darin, die individuellen künstlerischen und kulturpraktischen Kompetenzen jedes einzelnen Lernenden optimal zu fördern. Dies geschieht vor allem durch die individuell auf die jeweilige Lerngruppe zugeschnittene Projektarbeit, die auch offen für aktuelle Entwicklungen ist und grundsätzlich die kreativen Impulse der Schüler*innen zum Ausgangspunkt von Projekten macht. Alle Unterrichtenden eint die Überzeugung, dass durch fächerverbindendes Arbeiten fachübergreifende Kompetenzen besser vernetzt werden können und somit nachhaltiger gelernt werden kann. Hierbei wird auch der Nähe zur Medien-, Kunst- und Kulturstadt Köln Rechnung getragen, indem z.B. Exkursionen und Workshops im Umfeld systematisch eingebunden sind. Die Teilnahme an den verschiedenen kulturellen Projekten soll die Schüler*innen zur aktiven Teilhabe am kulturellen Leben ermutigen.

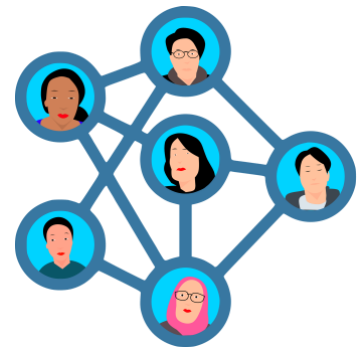
v. Beitrag der Fachgruppe zur Erreichung der Erziehungsziele der Schule

Kulturelle Themen bieten häufig die Gelegenheit, auch ethisch-moralische Fragestellungen zu thematisieren. Besonders deutlich wird dies in der Jahrgangsstufe 9 beim Thema

Interkulturelles Lernen. Ebenso sind sie Ausgangspunkt einer reflektierten und vertieften Medienanalyse, -nutzung und -gestaltung im Sinne der Umsetzung des [Medienkompetenzrahmens NRW](https://medienkompetenzrahmen.nrw)¹⁴. Dies wird besonders augenfällig in der Jahrgangsstufe 7 beim Thema Medienwelten, aber auch in der gesamten Oberstufe. Außerdem ist der angemessene und normgerechte, an der Bildungssprache orientierte Umgang mit Sprache in verschiedenen kommunikativen Kontexten ein zentrales Erziehungsanliegen des KulTour-Unterrichts, was besonders in der Jahrgangsstufe 6 deutlich wird beim Thema (Sprech-)Theater und Musik. Die konsequente Beschäftigung der Lernenden mit Themen ihrer eigenen Lebenswirklichkeit, welche aus dem Projektgedanken resultiert, garantiert dabei einen besonders individuellen Zugang auch zum Bereich der Werteerziehung. Die Fachgruppe unterstützt die kommunikativen Fähigkeiten einerseits durch Übung und Analyse unterrichtlicher Kommunikationssituationen, andererseits aber in besonderem Maße durch die Möglichkeit zur praktischen Erprobung in Simulationen, Rollenspielen und szenischen Gestaltungen.

vi. Schulische Organisation/Ressourcen

Die KulTour-Klassen bilden einen eigenen Klassenverband. In den am Jahresprojekt partizipierenden Fächer sowie in den zusätzlichen zwei Wochenstunden arbeiten die Schüler*innen ebenfalls im Klassenverband an kulturellen Projektthemen. Die nicht am Projekt partizipierenden Fächer werden entsprechend der Stundentafel für die Regelklasse unterrichtet. Schüler*innen der KulTour-Klassen können derzeit nur einen Förderkurs besuchen. Damit die fachliche Qualität gesichert ist, sollen durchgehend Fachlehrer den Unterricht im Projekt leiten.



Außerdem ist es sinnvoll, wenn der Klassenlehrer im Projektunterricht eingebunden ist. Pro Schuljahr kooperieren in der Regel zwei Lehrer (Ausnahme derzeit: Klasse 10). Bereichert wird der Unterricht durch die Einbindung externer Profis. Für die Arbeit der KulTour-Klassen stehen schuleseitig an Räumen und Equipment zur Verfügung: ein Schulkino, ein Foto-Studio, ein Foto-Labor, ein Schnittraum mit 15 schnittfähigen PCs, ein Mehrzweckraum für Theater (B20). 13 digitale Kameras (Fuji/Canon), ein Grundstock an Stativen, Licht, Objektiven und Mikrofonen ermöglicht eine dem Profil entsprechende semi-professionelle Filmbildung. Perspektivisch (Stand: Februar 2021) soll ein Klassensatz Tablets in 1:1-Ausstattung (hier: iPads) dem selbstständigen Lernen mit digitalen Medien dienen und in besonderem Maße individuelle Förderung im Bereich des medialen Lernens ermöglichen. Alternativ ist eine Ausstattung nach dem Konzept BYSD¹⁵ ab Klasse 7 angedacht.

Die Fachgruppe KulTour umfasst alle in einem Schuljahr in den KulTour-Projekten arbeitenden Lehrpersonen. Sie ist in diesem Sinne keine Fachschaft im engeren Sinne, sondern eine sich je

¹⁴ <https://medienkompetenzrahmen.nrw>

¹⁵ Zum Konzept vgl. hier das Positionspapier von Martin Rist: <https://drive.google.com/file/d/1w2RjHoNEE0z0IE3vn5lpeZCmeGXlhPLU/view>

nach Unterrichtsverteilung jedes Jahr neu konstituierende Fachgruppe. Das zentrale Gremium ist die **Dienstbesprechung zu Beginn des Schuljahres**.

Das Profil wird geleitet vom KulTour-Team, bestehend aus drei Lehrerinnen und Lehrern (dem Koordinator und zwei Vertreterinnen, s.u.). Die drei teilen die Aufgaben nach Bereichen auf. Der Koordinator besucht die wöchentliche Schulleitungsrunde.

Die Schüler*innen erhalten ein Zertifikat am Ende der Sekundarstufe I und eines zum Abitur. Auf diesen Zertifikaten sind die Themen und Projekte der jeweiligen Jahre verzeichnet.

Die Ausgaben im KulTour-Profil¹⁶ werden größtenteils aus Elternbeiträgen gedeckt. Zur sachgerechten Verwaltung und Förderung der KulTour-Klassen wurde der gemeinnützige Verein **Förderverein KulTour e.V.** gegründet. Die/Der Kassenwart:in sowie die Kassenprüfer:innen werden aus den Mitgliedern aus der Elternschaft gewählt.

Für den KulTour-Unterricht wird ein Beitrag von 180€ (bzw. 135€ in der Q2), also monatlich 15€ über den Förderverein KulTour e.V. von den Eltern eingezogen. Die Eltern erhalten einmal jährlich auf einem Elternabend eine überblicksartige Aufstellung der Ausgaben. Gemäß dem Solidaritätsprinzip erfolgt hierbei keine detaillierte Einzelaufstellung der Einnahmen und Ausgaben, vielmehr entspricht es dem Charakter des Projektunterrichts, dass in einem Jahr mehr, im nächsten weniger Geld zur Realisierung der Projekte von Nöten ist, sich dies aber im Laufe der Schullaufbahn ausgleicht. So können auch finanziell schwächere Familien am KulTour-Profil teilnehmen, der Beitrag kann ihnen auf Antrag erlassen werden.¹⁷ Die Verwendung der Gelder wird auf der Jahreshauptversammlung des Förderverein KulTour e.V. diskutiert und so die zweckmäßige Verwendung aller Gelder garantiert.

vii. Kultur und Medien

Die thematische Einführung in den Umgang mit digitalen Endgeräten, hier der iPads, liegt bewusst in Klasse 7. In der Orientierungsstufe dürfen die Schüler*innen ihre Smartphones laut Hausordnung des Abtei-Gymnasiums nicht mit in die Schule bringen (Stand Februar 2021). Dann wird jedoch mit der Klasse 7 die Frage akut, wie denn die digitale Technik sinnvoll, sicher und kompetent genutzt werden kann. Unsere Überzeugung ist es, dass wir unseren Schüler*innen an dieser Stelle eine Orientierung geben müssen. Daher lautet das Thema in Klasse 7 „Medienwelten“. Hier stehen einerseits inhaltlich die mediale Vermittlung von Informationen als Nachricht sowie technisch die Möglichkeiten des iPads als kulturelles Lernmedium des vernetzten, digitalen Lernens, andererseits aber auch die Gefahren und Risiken der Veränderungen durch Digitalisierung und Technisierung



¹⁶ Das bedeutet in erster Linie: Entlohnung der Externen, Anschaffung der Schüler-iPads, Materialien, Fahrtkosten und Verpflegung der Schüler bei Exkursionen, Druckkosten für Jahrbuch, Ergänzung der technischen Ausstattung.

¹⁷ Je nach finanzieller Lage ist auch eine Übernahme des Beitrags aus den Mitteln des Bildungs- und Teilhabepaktes möglich, vgl. <https://www.bmas.de/DE/Themen/Arbeitsmarkt/Grundsicherung/Leistungen-zur-Sicherung-des-Lebensunterhalts/Bildungspaket/bildungspaket.html>

des Alltags im Vordergrund.¹⁸ Die Schüler*innen erfahren, wie Medienprodukte wie ein Radiobeitrag, eine Zeitung oder eine Fernsehsendung gemacht werden. Sie reflektieren die spezifischen Qualitäten unterschiedlicher medialer Informationskanäle, vergleichen und bewerten ihr mediales Nutzungsverhalten mit Gleichaltrigen. Die KulTour-Klassen benötigen daher für ihre Projektarbeit ab Klasse 7 einen vollständigen Satz mobiler Geräte in 1:1-Ausstattung oder alternativ ein tragfähiges und nachhaltiges BYSD-Konzept.¹⁹

In den Jahrgangsstufen 7 bis 10 werden die Medienkompetenzen der beteiligten Fächer durch die praktische Einbindung in die kulturellen Projekte unserer Ansicht nach optimal vermittelt: So wird eine Verknüpfung analoger Techniken wie des Linolschnitts durch Einbindung der iPads und entsprechender Apps in der Planungsphase miteinander verbunden statt das in Schulen häufig vorzufindende Gegeneinander von alt und neu, analog und digital zu verstärken.

Die Nutzung von z.B. Erklärfilmen oder kulturell relevanten Filmen der BILDUNGSMEDIATHEK NRW wird in allen Jahrgangsstufen empfohlen, um der zentralen Rolle der Filmbildung beim Erwerb von Medienkompetenzen gerecht zu werden.²⁰

Die schulischen Plattformen werden auch im KulTour-Unterricht genutzt (LOGINEO NRW LMS, LOGINEO NRW MESSENGER, WebUntis), deren Möglichkeiten unterstützen z.B. die Kompetenzen im Bereich der Kooperation und Kommunikation.

viii. Kultur und Methoden

Im KulTour-Profil stehen die kulturellen Methoden durchgehend im Fokus des Unterrichts: Informationen werden recherchiert. Künstlerische Problemstellungen, die oft unter Anleitung der Lehrperson selbst gestellt sind, werden mithilfe dieser Informationen im gestalterischen Prozess gelöst. Die künstlerischen Lösungen werden abschließend zielgruppengerecht präsentiert. Fachmethoden kommen somit im produktiven Prozess zum Einsatz und werden nicht als Selbstzweck gelernt. Ein Beispiel: Die Analyse der Wirkung von Kameraeinstellungen mündet automatisch in die Planung und anschließende Umsetzung des eigenen Films.

ix. Entscheidungen zum Unterricht

Die Umsetzung der Kernlehrpläne mit ihren Kompetenzerwartungen erfordert in den KulTour-Klassen Entscheidungen auf verschiedenen Ebenen:

Die Übersicht über die Unterrichtsvorhaben nach den 6 Jahresthemen gibt den Lehrkräften eine rasche Orientierung bezüglich der thematisch verbindlichen Unterrichtsvorhaben und der damit verbundenen Schwerpunktsetzungen für jedes Schuljahr.

¹⁸ Zur zentralen Bedeutung der Vermittlung von Information und der damit zusammenhängenden Informationskompetenz im digitalen Zeitalter vgl. <https://www.bpb.de/gesellschaft/digitales/wikipedia/145826/wikipedia-im-schulunterricht>.

¹⁹ Die Geräte sind im schulischen Medienkonzept sowie im Medienentwicklungsplan des Schulträgers vorgesehen.

²⁰ Vgl. zum sog. *Iconic Turn* und der damit verbundenen gesteigerten Bedeutung des Films im Unterricht Müller, Ines, Filmbildung in der Schule, S. 22f.

Die Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben im schulinternen Lehrplan sind die vereinbarte Planungsgrundlage des Unterrichts, die Module zeigen eine beispielhafte Umsetzung, von der im konkreten Fall auch abgewichen werden kann. Zusammen mit den Kompetenzzuordnungen bilden sie den Rahmen zur systematischen Anlage und Weiterentwicklung sämtlicher in den Kernlehrplänen angeführter Kompetenzen, setzen jedoch klare Schwerpunkte hinsichtlich des Jahresthemas. Sie geben Orientierung, welche Kompetenzen in einem Unterrichtsvorhaben besonders gut entwickelt werden können, und berücksichtigen dabei die obligatorischen Inhaltsfelder und inhaltlichen Schwerpunkte. Dies entspricht der Verpflichtung jeder Lehrkraft, alle Kompetenzerwartungen des Kernlehrplans bei den Lernenden auszubilden und zu fördern.

Weiter unten werden [Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit](#), [Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung](#) sowie [Entscheidungen zur Wahl der Lehr- und Lernmittel](#) festgehalten, um die Gestaltung von Lernprozessen und die Bewertung von Lernergebnissen im erforderlichen Umfang auf eine verbindliche Basis zu stellen.

x. Funktionsinhaber/innen der Fachgruppe

Funktionskonto, E-Mail-Adresse: kultour@agb.nrw.schule

Koordinator musisch-künstlerischer Bereich/KulTour-Profil: David Schuster

Stellvertretende Koordinatorinnen, KulTour-Team: Honorine Tomberg, Britta Gelb

Vorsitzender Förderverein KulTour e.V.: David Schuster

Stellvertretende Vorsitzende Förderverein KulTour e.V.: Honorine Tomberg

Schriftführerin Förderverein KulTour e.V.: Britta Gelb

Kassenwartin Förderverein KulTour e.V.: Nicola Zell (Mutter)

Ansprechpartnerin Fundus: Susanne Duwe

Ansprechpartner Schultechnik: Christoph Hobinka

Ansprechpartner KulTour-Technik (Schnittraum, Foto-Studio, Schul kino): David Schuster

Ansprechpartnerin Öffentlichkeitsarbeit: Britta Gelb

II UNTERRICHTSVORHABEN

In der nachfolgenden Übersicht werden die gemäß Fachkonferenz KulTour verbindlichen Jahresthemen, aufgeteilt in beispielhafte Unterrichtsvorhaben in den sechs Jahrgangsstufen, dargestellt. Themen und Fragestellungen des Unterrichts werden verdeutlicht in der Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben. Die fachlichen Kompetenzen der partizipierenden Fächer sind obligatorisch, die inhaltliche Füllung der Module und Sequenzen sowie der ausgewiesene Zeitbedarf hingegen sind als Orientierungsgröße zu verstehen, von denen nach individuellem Bedarf abgewichen werden kann. Diese Orientierung am individuellen Bedarf ist in den KulTour-Projekten besonders wichtig und von der Lehrkraft je individuell in der jeweiligen Klasse gemäß der jeweiligen Interessenlage und Vorerfahrungen der Lernenden und Lehrenden sowie aktuellen Ereignisse und Entwicklungen zu erheben. Der pädagogische Spielraum der Lehrkraft ist auch deshalb besonders wichtig, da langfristige Planungen immer im Team mit den Team-Partnern (Lehrperson, externe Kooperationspartner) getroffen werden sollen. Sicherzustellen bleibt allerdings auch hier, dass im Rahmen der Umsetzung der Unterrichtsvorhaben insgesamt alle Kompetenzerwartungen der Kernlehrpläne der partizipierenden Fächer in hinreichendem Maße Berücksichtigung finden.



i. Ergänzende Erläuterungen zum schulinternen Curriculum

Die einzelnen Jahrgangskapitel folgen dem Aufbau von

- Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben,
- Übersicht über die Unterrichtsorganisation und beispielhaften Modulen,
- gefolgt von den relevanten Kompetenzen.

Die Module bauen im Jahrgang aufeinander auf, jedoch muss diese Reihenfolge nicht zwingend eingehalten werden. Abweichungen sind möglich und je nach Klasse sinnvoll. Die Module schaffen Klarheit und geben Orientierung. Der Begriff Modul soll diese prinzipielle Offenheit gegenüber dem Begriff der Unterrichtsvorhaben verdeutlichen. Sollte die Lehrkraft die obligatorischen Kompetenzen an anderen Gegenständen mit abweichenden Projektideen in entsprechenden Unterrichtsvorhaben bzw. Modulen ebenso vermitteln können, ist ihr ein Wechsel zu der alternativen Umsetzung unbenommen.

ii. Vorbemerkung zur Erprobungsstufe

Der Projektunterricht in Klasse 5 und 6 ist als Einheit zu begreifen (wie generell die Erprobungsstufe als Einheit zu verstehen ist²¹), so dass aus Deutsch (geht in Klasse 5 ein) und Sport (geht in Klasse 6 ein) jeweils im Vor- bzw. Rückgriff Stunden eingebunden werden. Die

²¹ Vgl. APO SI, §10 (1): In der Hauptschule, der Realschule und dem Gymnasium sind die Klassen 5 und 6 eine pädagogische Einheit (Erprobungsstufe). Die Schüler*innen gehen ohne Versetzung von der Klasse 5 in die Klasse 6 über.

jeweiligen Kompetenzen werden so im Jahr zuvor (Bewegungstheater für Sport) bzw. danach (Sprechtheater für Deutsch) berücksichtigt. Grund hierfür ist die Verteilung der Deutsch- und Sportstunden in der Stundentafel. Der Vorteil für die schulische Organisation ist, dass in der Jahrgangsstufe 5 auch in den KulTour-Klassen im regulären Sportunterricht das Bewegungsfeld Schwimmen und dass am Ende der Erprobungsstufe (Klasse 6) das Fach Deutsch in vollem Umfang unterrichtet werden kann, um die Versetzungsentscheidung nach der Orientierungsstufe nicht zu tangieren.

1 Bewegungstheater (Klasse 5)

1.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Der Projektunterricht in Klasse 5 führt die Schüler*innen in die Kulturtechnik **Bewegungstheater** ein. Im Fokus steht das Erfahren und Erleben des eigenen Körpers im Bewegungstheater als Körper- und Raumerfahrung. Durch gestaltendes Bewegen wird die Rhythmik geschult, aber auch soziale Kompetenzen wie Achtsamkeit und Rücksichtnahme werden z.B. durch Vertrauensübungen vermittelt, die das Gemeinschaftsgefühl stärken. Im künstlerischen Zentrum stehen die Klarheit im Ausdruck und das Erleben der Wechselwirkung von Spannung und Entspannung. Darüber hinaus werden methodisch Präsentations- und Feedbacktechniken geschult, aber auch durch die Arbeit in sich immer neu zusammensetzenden Gruppen wichtige Soft Skills erworben wie Teamfähigkeit und Kompromissbereitschaft.

Mit Hilfe der **Gestaltungskriterien** und durch den gezielten Einsatz der Aspekte Körpersprache, Mimik und Gestik werden eigene Stücke ausgestaltet. Ausgehend von der **Improvisation** geht der methodische Weg über Nachgestalten und Umgestalten hin zur Neugestaltung im Sinne einer möglichst geschlossenen Komposition.

Die Erfahrung der Schüler*innen steht dabei immer im Mittelpunkt – die Schüler*innen probieren sich aus und erarbeiten ein Stück, das sie dann gemeinsam auf der Bühne präsentieren, bei der Halbjahrespräsentation und bei der Jahrespräsentation.

Ausgangspunkt der Improvisationen und der daraus entwickelten Szenen können Bewegungen sein, aber auch Texte, Musik oder auch Objekte. Spiel (Erlernen von Grundtechniken wie „Toc“, „Freeze“, „Pantomime), Musik (Rhythmusschulung, Instrumentenkunde und körpereigene Instrumente) und Tanz (Tanztechniken, Tanzformen) gehen Hand in Hand.

Die fachlichen Kompetenzen aus Kunst (und Musik) werden im gestalterischen Prozess mit denen aus Sport (und Deutsch) verbunden, um ein vertieftes und stärker vernetztes Lernen zu ermöglichen. Die sozialen Kompetenzen der Ordinariatsstunde werden im Kontext des Bewegungstheaters (Feedback-Regeln, Vertrauens-Übungen, Aktiv Zuhören, Emotionen artikulieren...) angewandt und geschult.

1.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer:	Kunst (2), Deutsch (1), Ordinariat (1 im 2. Halbjahr)
Kooperation:	Zusätzliche Stunden bei Bewegungstheater-Dozent (2)
Stundenumfang:	max. 220 Stunden (ca. 40 Wochen x 5,5 Stunden), realistisch 185, Spielraum 35 Stunden

1.3 Thematische Module – Übersicht

1.3.1 Einstieg – Kennenlernen, Begrüßen, Grundlagen (65 Stunden)

1. „Schaut her, wer ich bin!“ – Sich selbst vorstellen und sich durch Bilder und durch Bewegungen mitteilen. (30 Stunden)

- a. Eine Text-Bild-Collage mithilfe von Fotos und einen Steckbrief entwerfen. (4 Stunden)²²
 - b. Ein Selbstporträt nach Arcimboldo gestalten (8 Stunden)
 - c. Begrüßungen nachgestalten/neugestalten, z.B. Länder, Sportler, Märchenfiguren... (8 Stunden)
 - d. Stilmittel des szenischen Spiels: Stimme, Mimik und Gestik. (2 Stunden)²³
 - e. **Typen** ausgestalten (Typisierung) – z.B. Silly Walks, Körpertypologien des Clownstheaters... (8 Stunden)
2. Sprechen und Zuhören üben²⁴ (5 Stunden)
 - a. Ein Interview führen und aktiv zuhören.²⁵
 - b. Gesprächsregeln erarbeiten – Feedbackkultur entwickeln²⁶
 - c. Vorschläge konstruktiv äußern (z.B. mit dem Echo-Spiel)
 - d. Meinungen begründen, Argumente äußern
 3. **Emotionen** mit dem Körper darstellen durch Fokussierung auf z.B. Körperteile, Mimik, Gestik... (6 Stunden)
 4. **Kontraste** darstellen – mit dem Körper und mit dem Pinsel (24 Stunden)
 - a. Grundbegriffe der Farblehre: Farbeigenschaften, Farbordnungen (Primär- und Sekundärfarben), Farbkreis, Farbtrübung (4 Stunden)
 - b. Kontraste: Qualitätskontrast, Kalt-Warm-Kontrast, Farben und Stimmungen (4 Stunden)
 - c. Kontraststarke Szenen (mit Hilfe von Typen und Emotionen) gestalten (8 Stunden)
 - d. Bildaufgabe Malerei zum Thema Kontraste (z.B. Kunstfisch, Weihnachtskarten...) (8 Stunden)

1.3.2 Pantomimische und bewegungstheatrale Grundtechniken (20 Stunden)

→ Hier liegt einer der Schwerpunkt der Arbeit des externen Partners.

1. Gestaltungskriterien (Zeit, Raum, Form, Dynamik)
2. Toc
3. Freeze
4. Zeitlupe
5. Zeitraffer
6. Die Marionette – Fantasien mithilfe des Marionettentheaters eine Gestalt geben
7. Die Marionette tanzt – eine Marionettengeschichte zeichnen
8. Krafteinsatz – Dynamik – Entspannung – Anspannung
9. Szenen mit Grundtechniken gestalten

²² Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 14f.

²³ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 189.

²⁴ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 58-62.

²⁵ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 16f.

²⁶ Zum aktiv Zuhören und Feedback geben vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 227.

1.3.3 Texte (mit dem Körper) gestalten (30 Stunden)

1. „Erlebnisse aufzeichnen und Bilder sprechen lassen.“ – Texte in Bilder und Bewegung umsetzen, z.B. Gedichte, Zeitungsartikeln, Redewendungen... (20 Stunden)
 - a. Worauf kommt es an, wenn man einen Text in ein (Bewegungs-) Theaterstück umwandelt? Ideensammlung mithilfe des Clusters (2 Stunde)²⁷
 - b. Eine fantastische Geschichte (mit dem Körper) nacherzählen: Z.B. Achmed, der Narr in der Kleingruppe vorbereiten (3 Stunden)²⁸
 - c. Eine (fantastische) Geschichte als Bewegungstheater spielen (z.B. Walter Meyer, „Wer zuletzt lacht, lacht am besten“ oder Paul Maar, „Die hungrige Tasche“²⁹) (5 Stunden)
 - d. „Landschaft erleben“ – Eine fantastische Geschichte als Klasse unter Berücksichtigung der landschaftlichen Szenerie, ausgehend von Fotografien, illustrieren (10 Stunden)
2. Redewendungen darstellen, z.B. Morgenstunde hat Gold im Mund/Jemanden um die Ecke bringen... (5 Stunden)
3. Methode: Eine Buchvorstellung vorbereiten³⁰ (2 Stunde)
4. Ein Jugendbuch vorstellen (Klassenentscheid des Vorlesewettbewerbs des Deutschen Buchhandels³¹ (3 Stunden)
5. Bewegungstheaterszenen zu Gedichten, z.B. Jutta Richter, „Das Eisgespenst“, Josef Guggenmos, „Schattenspiel“, Michael Krausnick, „Warnung“ (5 Stunden)³²

1.3.4 Akrobatik (15 Stunden)

→ Hier liegt einer der Schwerpunkt der Arbeit des externen Partners.

1. Einführung
2. Vertrauensübungen (Roboter führen, Das Pendel, Der Aufzug...)
3. Bau von plastischen und körperlichen Objekten (z.B. Fortbewegungsmittel, Sehenswürdigkeiten...)
4. Partnerakrobatik
5. Gruppenpyramiden
6. Akrobatische Szenen ausgestalten

1.3.5 Arbeit mit Objekten (15 Stunden)

1. „Etwas kann auch etwas Anderes sein oder werden.“ – Objekte in ihrer Verwendung (z.B. Hut/Regenschirm/Besen/Becher/Zeitung/Bücher/Stuhl/Tisch/Tablett) durch Bilder und Praxis des Bewegungstheaters wahrnehmen, neu kontextualisieren und neu erfinden.
2. Bildnerische und theatrale Verfremdung von plastischen Objekten

²⁷ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 87.

²⁸ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 104-107.

²⁹ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 108-110.

³⁰ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 141f.

³¹ <https://www.vorlesewettbewerb.de>

³² Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 176-178, S. 187-198.

3. Szenen mit plastischen Objekten (auch selbst gestalteten) gestalten nach Vorbildern von künstlerischen Plastiken aus der Vergangenheit und Gegenwart

1.3.6 Ggf. (Mit) Musik gestalten (10 Stunden)

1. Rhythmisierung (z.B. Flaschen, Becher Cup-Song, Besen): Musikalische Zeitgestaltung: Zählzeiten, Metrum, Takt, Rhythmus/abgestufte Lautstärken, Tempobezeichnungen und ihre Veränderungen
2. Tanz gestalten (nach/um/neugestalten)

1.3.7 Eine Aufführung entwickeln (30 Stunden)³³

1. Ideen sammeln mithilfe des Clusters
2. Entwickeln von Szenen
3. Einüben der Szenen
4. Verbessern der Szenen
5. Gestaltung des Bühnenbilds (mit plastischen und malerischen Gestaltungen)
6. Proben mit Musik
7. Proben mit Requisiten/Kostüm/Bühnenbild/Licht
8. Entwickeln eines Ablaufplans
9. Entwickeln eines Technikplans (Absprache mit der Schul-Technik)
10. Entwickeln eines Werbe-Konzepts
11. Entwerfen des Broschürentextes (fotografische Dokumentation des Prozesses und schriftliche Erläuterung)
12. Aufführung des Bewegungstheaterstücks

1.4 Kompetenzen

1.4.1 Deutsch

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Deutsch:

Der Projektunterricht der Klasse 5 vertieft die Unterrichtsvorhaben I („Wir und unsere neue Schule“) und VI („Die Welt der Bücher“) der Klassenstufe 5 und die Unterrichtsvorhaben I („Verrückte Welten und versteckte Wahrheiten“) und VI („Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin?“) der Klassenstufe 6. → *Kompetenzen s. Klasse 6.*

1.4.2 Sport

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Sport:

Im Fach Sport gehen die Unterrichtsvorhaben 6 („Wir entwickeln ein neues Spiel“) und 8 („Coole Moves zu aktuellen Hits“) der Jahrgangsstufe 6 in den Projektunterricht der Klasse 5 ein. Die Unterrichtsvorhaben 1 („Gemeinsam und kooperativ“) und 2 („Spielen fürs Köpfchen“) werden durch den Projektunterricht besonders vertieft.

³³ Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 187-198.

Bewegungsfeld – übergreifende Kompetenzerwartungen

Inhaltsfeld: Bewegungsstruktur und Bewegungslernen

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Wahrnehmung und Körpererfahrung
- Informationsaufnahme und -verarbeitung bei Bewegungen
- Struktur und Funktion von Bewegungen – grundlegende Aspekte des motorischen Lernens

Sachkompetenz: Die Schüler*innen können

- unterschiedliche Körperempfindungen und Körperwahrnehmungen in vielfältigen Bewegungssituationen beschreiben,
- wesentliche Bewegungsmerkmale einfacher Bewegungsabläufe benennen

Methodenkompetenz: Die Schüler*innen können

- Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung nutzen

Urteilskompetenz: Die Schüler*innen können

- einfache Bewegungsabläufe kriteriengeleitet beurteilen

Inhaltsfeld: Bewegungsgestaltung

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Variation von Bewegung
- Präsentation von Bewegungsgestaltungen

Methodenkompetenz: Die Schüler*innen können

- Grundformen gestalterischen Bewegens nach- und umgestalten,
- einfache kreative Bewegungsgestaltungen entwickeln und zu einer Präsentation verbinden.

Urteilskompetenz: Die Schüler*innen können

- kreative, gestalterische Präsentationen anhand grundlegender Kriterien Feedback geben.

Inhaltsfeld: Wagnis und Verantwortung

Inhaltlicher Schwerpunkt:

- Handlungssteuerung

Methodenkompetenz: Die Schüler*innen können

- verlässlich verbale und nonverbale Unterstützung in projektunterrichtlichen Handlungssituationen geben und gezielt nutzen.

Urteilskompetenz: Die Schüler*innen können

- einfache Wagnissituationen für sich situativ einschätzen und sich anhand ausgewählter Kriterien gegenseitig Feedback geben.

Inhaltsfeld: Kooperation und Konkurrenz

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Gestaltung von Spiel- und Bewegungsgelegenheiten
- Interaktion durch und in der Bewegung

Sachkompetenz: Die Schüler*innen können

- Merkmale für faires, kooperatives und teamorientiertes Handeln benennen,

Urteilskompetenz: Die Schüler*innen können

- Bewegungs- und Spielsituationen hinsichtlich ausgewählter Aspekte (u.a. Einhaltung von Regeln und Vereinbarungen, Fairness im Miteinander) auf grundlegendem Niveau reflektieren.

Bewegungsfeld spezifische Kompetenzerwartungen

Den Körper wahrnehmen und Bewegungsfähigkeiten ausprägen

Inhaltliche Kerne:

- motorische Grundfähigkeiten und -fertigkeiten

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die Schüler*innen können

- eine grundlegende Muskel- und Körperspannung aufbauen, aufrechterhalten und in unterschiedlichen Anforderungssituationen nutzen,
- grundlegende motorische Bewegungsformen (u.a. Laufen, Gehen, Hüpfen...) in unterschiedlichen Anforderungssituationen anwenden und verändern.

Das Spielen entdecken und Spielräume nutzen

Inhaltliche Kerne:

- Kooperative Spiele
- Lauf- und Fangspiele

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die Schüler*innen können

- Bewegungsspiele eigenverantwortlich, kreativ und kooperativ spielen,
- lernförderliche Bewegungsspiele unter Berücksichtigung ausgewählter Zielsetzungen (u.a. Verbesserung der Konzentrationsfähigkeit) durchführen,
- unterschiedliche Voraussetzungen und Rahmenbedingungen (Spielidee, Personen, Materialien, Raum- und Geländeangebote) nutzen, um eigene Spiele zu finden, situations- und kriterienorientiert zu gestalten und zu spielen

Gestalten, Tanzen, Darstellen – Gymnastik/Tanz, Bewegungskünste

Inhaltliche Kerne:

- Bewegungsgestaltung (mit und ohne Objekte oder Alltagsmaterialien)
- Tanzen, tänzerische Bewegungsgestaltung

Bewegungs- und Wahrnehmungskompetenz: Die Schüler*innen können

- Grundformen ästhetisch-gestalterischen Bewegens (Laufen, Hüpfen, Springen) mit ausgewählten Objekten oder Alltagsmaterialien für eine einfache Bewegungsgestaltung nutzen,
- eine einfache tänzerische Komposition gestalten und präsentieren.

1.4.3 Kunst

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Kunst:

Im Projektunterricht werden sämtliche Kompetenzen sowie die inhaltlichen Schwerpunkte/Inhaltsfelder der Unterrichtsvorhaben der Klasse 5 realisiert, also UV 1 „Schau her, wer ich bin!“ – Sich selbst vorstellen und sich durch Bilder mitteilen, UV 2 „Beziehung zeigen.“ – Zusammenhänge, Gefühle, Nähe oder Distanzen mit Farben zum Ausdruck bringen, UV 3 „Fantastische Wesen in fantastischen Welten.“ – Fantasien/Visionen plastische Gestalt geben, UV 4 „Bekanntes zeigt sich im Unbekannten.“ – Fantastische Figuren/Objekte wahrnehmen, verfremden, erfinden, und UV 5 „Landschaft erleben - Ich in der Natur.“ – Naturräumen und individuellen Naturerlebnissen im gestalteten Bild Raum geben.

Übergeordnete Kompetenzerwartungen:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln bildnerische Ideen auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination bezogen auf eine leitgebende gestalterische Fragestellung,
- erproben experimentell die Möglichkeiten digitaler Techniken und Ausdrucksformen,

- gestalten Bilder funktionsbezogen auf der Grundlage elementarer Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- gestalten Bilder mittels grundlegender Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten im Kontext von Form-Inhalt-Gefügen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- beschreiben und vergleichen subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung.
- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen in ihren wesentlichen Merkmalen,
- analysieren eigene und fremde Bilder angeleitet in Bezug auf grundlegende Aspekte.
- begründen einfache Deutungsansätze zu Bildern bezogen auf angeleitete und selbstentwickelte Fragestellungen.

Inhaltsfelder/Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt >Fläche, Schwerpunkt >Farbe, >Form, Schwerpunkt >Raum, >Material, >Form, Schwerpunkt >Form, >Material, Schwerpunkt >Fläche, >Farbe

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt >Personale/soziokulturelle Bedingungen, Schwerpunkt >Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt >Fotografie: Narration, Schwerpunkt >Malerei: Narration, Schwerpunkt >Plastik: Fiktion/Vision, Schwerpunkt >Grafik: Fiktion/Vision

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

IF 1 Bildgestaltung

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten aufgabenbezogen Figur-Grund-Beziehungen.
- unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste),
- unterscheiden Farben grundlegend in Bezug auf ihre Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
- erproben und beurteilen die Wirkung des Farbauftrags in Abhängigkeit vom Farbmateriale für ihre bildnerische Gestaltung (deckend, lasierend, pastos),
- beurteilen Wirkungen von Farben in Bezug auf Farbgegensätze und Farbverwandtschaften in bildnerischen Problemstellungen,
- gestalten Plastiken im additiven Verfahren mit grundlegenden Mitteln plastischer Organisation (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),

- unterscheiden und variieren grundlegende Formbezüge hinsichtlich ihrer Ausdrucksqualität (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaft, Formkontraste),
- entwickeln neue Form-Inhalt-Gefüge durch die Beurteilung der ästhetischen Qualität von Materialeigenschaften – auch unabhängig von der ursprünglichen Funktion eines Gegenstandes bzw. Materials,
- entwickeln aufgabenbezogen Formgestaltungen durch das Grundelement der Linie (Kontur, Binnenstruktur und Bewegungsspur),
- entwerfen aufgabenbezogen bildnerische Gestaltungen mit verschiedenen Materialien und zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar).
- entwerfen Räumlichkeit illusionierende Bildlösungen durch die Verwendung elementarer Mittel der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Größenabnahme).

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern die grundlegenden Mittel der Flächenorganisation in Bildern (Figur-Grund-Beziehungen, Streuung, Reihung, Ballung).
- beschreiben und untersuchen Bilder in Bezug auf Formeigenschaften und -beziehungen (tektonische und organische Formen, Formverwandtschaften, Formkontraste),
- bestimmen Farben hinsichtlich ihrer Qualität (Farbton, Farbhelligkeit, Farbsättigung),
- beschreiben Farbbeziehungen in Gestaltungen im Hinblick auf Farbkontrast und Farbverwandtschaft,
- erläutern und beurteilen die Funktion der Farbwahl für eine angestrebte Bildwirkung,
- erläutern und beurteilen Wirkungen, die durch unterschiedlichen Farbauftrag entstehen,
- beschreiben Plastiken in Bezug auf grundlegende gestalterische Mittel (Ausdrucksqualität von Oberfläche, Masse und Gliederung),
- erläutern die Wirkungsweise von Formgestaltungen durch die Untersuchung von linearen Kontur- und Binnenstrukturanlagen sowie Bewegungsspuren,
- beschreiben den Einsatz unterschiedlicher Materialien in zeichnerischen Verfahren (korrigierbar und nicht korrigierbar),
- erklären die elementaren Mittel von Raumdarstellungen (Höhenlage, Überdeckung und Größenabnahme) hinsichtlich ihrer Räumlichkeit illusionierenden Wirkung auf der Fläche.

IF 2 Bildkonzepte

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten Bilder im Rahmen einer konkreten, eingegrenzten Problemstellung zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen, auch im Abgleich mit historischen Motiven und Darstellungsformen,
- experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend, sammelnd und verfremdend,
- entwerfen und gestalten aufgabenbezogen planvoll-strukturierend und experimentierend-erkundend Bilder.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen,
- bewerten analytisch gewonnene Erkenntnisse zu Bildern (Bildstrategien und personalen/soziokulturellen Bedingungen) im Hinblick auf eigene Bildfindungsprozesse,
- beschreiben Ersteindrücke zu Gestaltungsphänomenen (Perzepte, produktive Rezeptionsverfahren) und setzen diese in Beziehung zu Gestaltungsmerkmalen.

IF 3 Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln narrative bzw. fiktionale Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen Bilder zur Veranschaulichung und Vermittlung des Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion originärer Fantasie- und Wunschvorstellungen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
- beurteilen Gestaltungen im Hinblick auf den Zusammenhang von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort,
- erläutern plastische Gestaltungen im Hinblick auf narrative bzw. fiktionale Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten in Gestaltungen das Verhältnis von Wirklichkeit und Fiktion.

Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

- Präsentation der eigenen Person mit Mitteln der Malerei und des Bewegungstheaters
- Bewegungen und Farben charakterisieren hinsichtlich ihrer Wirkung (Farbkreis, Sättigung vs. Trübung, Aufhellung/Abdunklung)
- Kontraste im Bewegungstheater und in der Malerei, auch unter Berücksichtigung des Sujets Landschaft/Natur
- Plastiken als Objekte und als Bestandteile des Bühnenbilds im Bewegungstheater
- Grafische Gestaltungen zu (erlebten oder fantastischen) Geschichten, die als Vorlage zu Bewegungstheaterszenen dienen, und als Teil des Bühnenbildes/der Bühneninszenierung

2 (Sprech-)Theater und Musik (Klasse 6)

2.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Der Projektunterricht der Klasse 6 erweitert die schauspielerischen Elemente um den akustischen Bereich, um Stimme, Gesang und Musik. In diesem Bereich steht die Stimmbildung im Vordergrund, es geht aber weiterhin auch um die Schulung der körperlichen Präsenz der Lernenden auf der Bühne. Der Unterricht zielt, aufbauend auf den Inhalten des Vorjahres, vor allem auf die Weiterentwicklung der Präsentationsfähigkeit ab. Die Kinder erweitern ihr schauspielerisches Repertoire, begreifen die Bühne als Raum, interagieren mit ihren Mitspielern und begreifen die Stimme als gestalterisches Moment. Sie lernen, ihre Stimme richtig einzusetzen. Dabei spielen Körperspannung und Atmung eine ebenso wichtige Rolle wie Artikulation und Resonanz. Die Stimme wird zunehmend geformt.

Weitere Elemente des Projektunterrichtes im 6. Jahrgang sind der Einsatz des eigenen Körpers zur perkussiven Klangerzeugung (Stomp) und Vokalimprovisationen. Die Grundwerte der Musik, Notenwerte und Pausenwerte werden im Kontext der theatralen Umsetzung erarbeitet, ebenso Rhythmen und die musikalische Zeitgestaltung über Zählzeiten, Metrum, Takt, Rhythmus, abgestufte Lautstärken, Tempobezeichnungen und ihre Veränderungen.

Schlagtechniken und Stimmgeräusche spielen im Modul „Das Wort macht den Klang“ eine wichtige Rolle, die Schüler erfahren in der szenischen Umsetzung, beispielsweise im Hörspiel, wie sie mit ihrer Stimme Emotionen ausdrücken können. Sie versetzen sich in verschiedene Rollen und Charaktere hinein, entwickeln kleine (Hörspiel-)Szenen und formulieren dazu Texte aus und um.

Dann inszenieren sie eigene kleine Stücke oder eine größere Bühneninszenierung und planen und gestalten dazu bühnenbildnerische Elemente und Kostüme.

Das große Angebot an Kinder- und Jugendtheatern in der Umgebung bietet unzählige Möglichkeiten für Exkursionen. Einer der beteiligten Lehrer organisiert eine Exkursion zu einer Theateraufführung. Die eigene Theaterproduktion kann dann z.B. bei den [Schultheaterwochen Köln/Rhein-Erft-Kreis](#) eingereicht werden.

Die Unterrichtsmaterialien stammen zum einen aus den eingeführten Schulbüchern, liegen zum Teil aber auch online bereit und müssen daher laufend geprüft und ggf. aktualisiert werden.

2.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer:	Sport (1), Musik (2)
Kooperation:	2 Wochenstunden bei Schauspieltrainerin
Stundenumfang:	Maximal 200 Wochenstunden (ca. 40 Wochen x 5 Stunden), realistisch 160 Wochenstunden

2.3 Thematische Module – Übersicht

2.3.1 Das Wort mache den Klang I – Grundlagen eines künstlerischen Spannungsverhältnisses (20 Stunden)

1. Literarische Formen: Geschichten, Theaterstücke, Gedichte und deren Konkretisierung, z.B. Märchen – Merkmale und Aufbau (5 Stunden)³⁴
2. Bilder/Reizworte als Grundlage für z.B. ein eigenes Märchen nutzen und ein Märchen schreiben (5 Stunden)³⁵
3. Eine Klangcollage erstellen zu einem Gedicht³⁶ (4 Stunden)
4. Methode: Eine Buchvorstellung vorbereiten³⁷ (2 Stunde)
5. Ein Jugendbuch vorstellen (Klassenentscheid des Vorlesewettbewerbs des Deutschen Buchhandels³⁸ (4 Stunden)

2.3.2 Das Wort mache den Klang II – Hörspiele entwerfen³⁹ (40 Stunden)

1. Ein Beispielhörspiel kennenlernen und seine Gestaltungsmerkmale untersuchen (6 Stunden)
2. Märchen als Hörspiel kennenlernen, Hören programmatischer Musik, Vergleich von Programmmusiken zu einem märchenrelevanten Thema, z.B. Wald, Hexen, Geister, Verwandlung... (10 Stunden)
3. Kreation eigener dialogischer Texte und Illustrationen auf Grundlage von Beispielmärchen (ggf. inhaltlicher Transfer in die heutige Zeit möglich), z.B. als Comic⁴⁰ (6 Stunden)
4. Einfache Klanggestaltung zu Bilder- und Textvorlagen entwerfen und realisieren, dabei Nutzung der Keyboards, Vertonung / Verklanglichung / musikalische Untermalung eigener Bühnentexte (10 Stunden)
5. Praktische Realisierung mit Gestaltung eines Covers für die eigene CD⁴¹ (8 Stunden)

2.3.3 (Mit) Musik gestalten (10 Stunden)

1. Grundbewegungsformen in Musik wiederfinden (Variationen von Gehen, Laufen...)

³⁴ Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 108f.

³⁵ Zur Methode „Das Schreibprogramm des Computers nutzen“ vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 19, zur Methode der Schreibkonferenz mit Textlupe vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 38, zur Charakteristik des Hörspiels vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 102, zum Gestalten von Bildern mit Wörtern und Buchstaben vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S.176.

³⁶ Deutschbuch 6, Cornelsen, S.177f.

³⁷ Zum Lesetraining vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 131 und zum sinngestaltenden Vorlesen vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 136.

³⁸ <https://www.vorlesewettbewerb.de>, vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 139f.

³⁹ Alternativ ist das Modul auch umsetzbar als **szenische Interpretationen** (Scherenschnitt-Theater, Schwarzlicht-Theater...) oder als **Kamishibai** – japanisches Erzähltheater zu Bildern, vgl. dazu <https://www.schule-bw.de/faecher-und-schularten/sprachen-und-literatur/deutsch/unterrichtseinheiten/projekte/kamishibai>.

⁴⁰ Zur Gestaltung eines Comics zu einer Textvorlage, hier: Homers Odyssee, vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 201f.

⁴¹ Zur Checkliste „Eine Erzählung schreiben“ vgl. Deutschbuch 5, Cornelsen, S. 96, zum Hörspiel insgesamt vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 98-105.

2. Grundwerte der Musik/Notenwerte/Pausenwerte
3. Rhythmisierung (z.B. Flaschen, Becher Cup-Song, Besen): Musikalische Zeitgestaltung: Zählzeiten, Metrum, Takt, Rhythmus/abgestufte Lautstärken, Tempobezeichnungen und ihre Veränderungen⁴²
4. Tanz gestalten (nach/um/neugestalten)

2.3.4 Alles nur Theater! – Szenische Interpretation von Musik und musische Interpretation von Szenen (90 Stunden)

1. Literarische Gattung: Drama – Merkmale und Aufbau von Theaterstücken (5 Stunden)
2. Kennenlernen eines Theaterstücks, Besuch einer Theatervorstellung mit Nachbereitung (5 Stunden)
3. Auswahl eines Theaterstücks bzw. Entwicklung eines eigenen Stücks (10 Stunden)
4. Einführung in die Methode der szenischen Interpretation, auch in die dramaturgische Struktur der Heldenreise und der Strukturierungsmethode Mind-Map (5 Stunden)⁴³
5. Analyse und Deutung von Gesangsstimme und Begleitung an ausgewählten Beispielen hinsichtlich ihrer dramaturgischen Funktion(en) (5 Stunden)
6. Einstudierung von Bühnenmusiken (10 Stunden)
7. Gestaltung des Bühnenbildes ausgehend von einem Gestaltungskonzept (10 Stunden)
8. Inszenierung und Einbindung von musikalischen Szenen (20 Stunden)
9. Erarbeitung und Vorstellung eines Theaterstücks (30 Stunden)

2.4 Kompetenzen

2.4.1 Musik

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Musik:

Inhaltsfelder: Bedeutungen von Musik, Verwendung von Musik

Inhaltliche Schwerpunkte: Musik und außermusikalische Inhalte: Programmmusik, Verklänglichung von Geschichten, Musik in Verbindung mit anderen Kunstformen (Musiktheater)

Hinweis: Folgende Ordnungssysteme finden Anwendung

- Melodik
 - a. Intervalle der Stammtöne
 - b. Skalen: Dur, Moll, Pentatonik
- Klangfarbe, Sound
 - c. Ton, Klang
- Notation: grafische Notation

⁴² Vgl. auch die online-Materialien des WDR: klangkiste.wdr.de, mauskonzerte.wdr.de.

⁴³ Zu „Ein Theaterstück aufführen“ am Beispiel der Sage „Die Sirenen“ vgl. Deutschbuch 6, Cornelsen, S. 194-204, zur Mind-Map S. 217.

Kompetenzen

Die Schüler*innen...

Rezeption

- analysieren und deuten einfache musikalische Strukturen im Hinblick auf die Darstellung außermusikalischer Inhalte
- beschreiben subjektive Höreindrücke bezogen auf die Wirkung von Musik in Verbindung mit anderen Kunstformen
- analysieren und deuten Gestaltungselemente von Musik hinsichtlich ihrer dramaturgischen Funktionen in Verbindung mit anderen Kunstformen

Produktion

- entwerfen und realisieren einfache musikalische Strukturen zur Darstellung außermusikalischer Inhalte
- entwerfen und realisieren musikbezogene Gestaltungen im Rahmen dramaturgischer Funktionen von Musik

Reflexion

- erläutern musikalische Darstellungsmittel von außermusikalischen Inhalten
- erläutern und beurteilen kriteriengeleitet Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf die musikalische Darstellung von außermusikalischen Inhalten
- beurteilen kriteriengeleitet choreografische Gestaltungen zu Musik
- erläutern dramaturgische Funktionen von Musik im Musiktheater

Hinweis: Folgende Ordnungssysteme finden Anwendung

- Klangfarbe, Sound
 - a. Stimmlagen
- Formaspekte
 - a. Formprinzipien
 - b. Formtypen: ABA Form

Folgende Medienkompetenzen werden gefördert:

Entwickeln und Produzieren

- Funktionen des Lernspiels kennen und damit ein eigenes Hörspiel produzieren

Medien analysieren und bewerten/Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

- Stimmen, Töne, Geräusche und Musik als Gestaltungsmittel im Hörspiel kennen und einsetzen

Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

- Wirkung von Hörspielproduktionen reflektieren

2.4.2 Deutsch

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Deutsch:

Der Projektunterricht der Klasse 6 vertieft die Unterrichtsvorhaben I („Wir und unsere neue Schule“) und VI („Die Welt der Bücher“) der Klassenstufe 5 und die Unterrichtsvorhaben I („Verrückte Welten und versteckte Wahrheiten“) und VI („Was macht jemanden zum Helden oder zur Heldin?“) der Klassenstufe 6.

Die Schüler*innen können...

Rezeption:

- sinnerfassend lesen und zuhören,
- Texte mit elementaren analytischen Methoden untersuchen,

Produktion:

- mündliche Beiträge artikuliert, verständlich und sprachlich korrekt gestalten,
- einen zunehmend differenzierten Wortschatz funktional einsetzen,
- auf Gesprächsbeiträge anderer eingehen und diese weiterführen,
- eigene Urteile in mündlicher und schriftlicher Form sachbezogen begründen,
- Feedback geben und annehmen.

Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Inhaltsfeld 1: Sprache

- Innere und äußere Mehrsprachigkeit: Alltags- und Bildungssprache, Sprachen der Lerngruppe

Die Schüler*innen können ...

Rezeption:

- an einfachen Beispielen Alltagssprache und Bildungssprache unterscheiden,

Produktion:

- relevantes sprachliches Wissen (u.a. auf Wort- und Satzebene) beim Verfassen eigener Texte einsetzen,

Inhaltsfeld 2: Texte

Inhaltliche Schwerpunkte:

Kommunikatives Handeln in Texten: Dialoge, Spielszenen

- Schreibprozess: typische grammatische Konstruktionen, lexikalische Wendungen, satzübergreifende Muster der Textorganisation
- Erfahrungen mit Literatur: Vorstellungsbilder, Leseerfahrungen und Leseinteressen

Die Schüler*innen können...

Rezeption:

- in literarischen Texten Figuren untersuchen und Figurenbeziehungen textbezogen erläutern,

- dialogische Texte im Hinblick auf explizit dargestellte Absichten und Verhaltensweisen von Figuren sowie einfache Dialogverläufe untersuchen,
- eigene Texte zu literarischen Texten verfassen (u.a. Ausgestaltung, Fortsetzung, Paralleltexte) und im Hinblick auf den Ausgangstext erläutern,

Produktion:

- ein Schreibziel benennen und mittels geeigneter Hilfen (u.a. typische grammatische Konstruktionen, lexikalische Wendungen, satzübergreifende Muster der Textorganisation, Modelltexte) zur Planung und Formulierung angeleitet die eigenen Texte Überarbeiten, (*hier: des Theaterstücks*)
- angeleitet mögliche Erwartungen und Interessen einer Adressatin bzw. eines Adressaten einschätzen und im Zielprodukt berücksichtigen, (*hier: des Theaterpublikums*)

Inhaltsfeld 3: Kommunikation

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Kommunikationsrollen: Produzent/in und Rezipient/in
- Wirkung kommunikativen Handelns

Die Schüler*innen können

Rezeption:

- aktiv zuhören, gezielt nachfragen und Gehörtes zutreffend wieder- geben – auch unter Nutzung eigener Notizen. (*hier: im Feedback zu Spielszenen*)

Produktion:

- artikuliert sprechen und Tempo, Lautstärke und Sprechweise situationsangemessen einsetzen,
- nonverbale Mittel (u.a. Gestik, Mimik, Körperhaltung) und paraverbale Mittel (u.a. Intonation) unterscheiden und situationsangemessen einsetzen. (*hier: Schwerpunkt der Arbeit in Klasse 5*)

Inhaltsfeld 4: Medien

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Medienrezeption: Auditive und visuelle Präsentationen literarischer Texte

Rezeption:

- einfache Gestaltungsmittel in Präsentationsformen literarischer Texte benennen und deren Wirkung beschreiben (u.a. Hörfassungen, Graphic Novels),

Produktion:

- Texte medial umformen (Vertonung/Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und verwendete Gestaltungsmittel beschreiben

3 Medienwelten (Klasse 7)

3.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Der Projektunterricht der 7. Klasse führt die Schüler*innen systematisch in die Nutzung von Medien unter dem Fokus kultureller Betätigung ein. Was sind z.B. soziale Netzwerke, wie sollte man sich dort darstellen, wie kann man sie nutzen? Welche Gefahren bergen digitale Welten – was ist z.B. Cybermobbing? Was sind soziale Rollen und wie verändert sich der Sprachgebrauch durch einen Rollenwechsel (vor allem in digitalen Welten)?

Schwerpunkt ist dabei die Beschäftigung mit journalistischen Erzeugnissen in alten und neuen Medien, allen voran in **Zeitungen und Nachrichtensendungen**. In einem informationstheoretischen **Grundkurs** werden, ausgehend von einer Definition von Nachrichten, die Grundlagen des Nachrichtenwesens vermittelt. Die Schüler*innen lernen die Stärken und Schwächen der jeweiligen Informationsmedien kennen.

An die Printmedien und deren Online-Präsenzen schließt sich ein Modul zu **Fernsehen und Onlinemedien** an, der ähnlich gegliedert ist, nämlich in einen Grundlagenkurs und eine methodische Schulung, die dann in eine praktische Aufgabe mündet. Hier werden moderne multimediale Möglichkeiten in einer besonderen Tiefe behandelt wie die **obligatorische** Methode des Erklärfilms, die dann im Regelunterricht ohne erneute Einführung eingesetzt werden können.

Das dritte und letzte Modul konzentriert sich mit auf den Ton und seine medialen und ästhetischen Möglichkeiten am Beispiel des Hörfeatures und des **Radios**. Hier sollte eine Exkursion zum WDR als wichtigem lokalen, öffentlich-rechtlichen Unternehmen in der Region stattfinden.

Anschließend erstellen die Schüler*innen eigene mediale Produkte zu einem Jahres- oder zwei Halbjahresthemen. Dies können z.B. sein: Radiofeatures, Hörbücher, eine Magazinsendung, ein Blog o. Ä. Als zentrales Werkzeug zur Erstellung der medialen Produkte dienen dabei Tablets (in diesem Fall: iPads), deren Nutzung in diesem Schuljahr systematisch geschult wird und die so auch in anderen Fächern nachhaltig eingesetzt werden können. Hierdurch liegt ein Schwerpunkt auf der **produktiven Medienkompetenz**.⁴⁴ Ziel des Jahres ist es, die moderne Entstehung, Vermittlung und Interpretation von Nachrichten und die damit verbundene heutige Medienwelt als kulturellen, von Menschen gestalteten und manchmal auch manipulierten Raum zu begreifen. Dabei wird nicht nur systematisch in die digitale Produktions- und Präsentationstechnik eingeführt, sondern in methodischer Sicht auch das Präsentieren mit digitalen Medien als Methode geschult.

Der Lehrer muss die Klasse zu Beginn des Schuljahres bei **ZISCH** für das Zeitungsprojekt anmelden.⁴⁵ Während des Schuljahres bucht er einen Termin beim **WDR Studio 2**⁴⁶ oder einer

⁴⁴ Es werden vor allem Kompetenzen der 1., 2. und 4. Spalte des Medienkompetenzrahmens NRW geschult. Vgl. <https://medienkompetenzrahmen.nrw>.

⁴⁵ <https://zisch.info>. Sollte das Projekt ZISCH auslaufen, müsste ein entsprechendes Projekt eruiert werden.

⁴⁶ <https://www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/medienundbildung/wdrstudiozwei102.html>

ähnlichen Institution der regionalen Medienlandschaft. So wird garantiert, dass die regionale Bildungs- und Medienlandschaft mit einbezogen wird.

Die Unterrichtsmaterialien stammen zum einen aus den eingeführten Schulbüchern, liegen zum Teil aber auch online bereit und müssen daher laufend geprüft und ggf. aktualisiert werden.

3.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer: Deutsch (1+1), Kunst (1+1)

Kooperation: 2 ganztägige Exkursionen zu Unternehmen der Medienwelt (z.B. KStA, WDR, RTL...)

Stundenumfang: max. 160 Stunden (40 Wochen x 4 Stunden, 2 Deutsch, 2 Kunst),
realistisch 120-140 Stunden

3.3 Thematische Module – Übersicht

3.3.1 Nachrichten im 21. Jahrhundert – Die Zeitung (40 Stunden)

1. Medien heute: Fernsehen – Zeitung – Radio – Internet (3 Stunden)⁴⁷
 - a. Einstieg über Abfrage zur Mediennutzung in der Lerngruppe⁴⁸
 - b. Aktuelle Informationen aus der JIM-Studie⁴⁹
 - c. Ein erster Medienvergleich: Stärken und Schwächen⁵⁰
2. Präsentieren und die Frage: Wie kann man Fakten, „Fake News“ und „alternative Fakten“ auseinanderhalten? (14 Stunden)
 - a. Was sind Fake News und wie erkenne ich sie?⁵¹ (1 Stunde)
 - b. Lenkung und Wahrnehmung in Fotografien (am Beispiel der Presse-Fotografie): Einstellungsgrößen/Kameraperspektiven, Bildformat/-ausschnitt/-anschnitt und Bildaufteilung; Schärfentiefe, Beleuchtung, Farbton, als Mittel der „Inszenierung“ und Beeinflussung (1 Stunde)
 - c. Teste deine News-Kompetenz mit dem Fakefinder⁵² (1 Stunde)
 - d. Richtig Präsentieren: Powerpoint, Keynote und die Rule of seven⁵³ (2 Stunden)
 - e. Richtig gute Plakate erstellen – Die Mittel der Flächenorganisation (Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) am Beispiel eines Plakats (1h)
 - f. Vertiefung alternative Präsentationstechniken: Prezi, Pechakucha (2h)
 - g. „Gefühlswelten kreieren.“ – Produktion: Eine Präsentation/Ein Plakat/Einen Blog-Beitrag verfassen/Einen Artikel z.B. zum Thema „Fake News“ für die Homepage schreiben (5 Stunden)
 - h. Printmedien heute: Eine Übersicht⁵⁴ (2 Stunde)
3. Aufbau einer Zeitung am Beispiel des Kölner Stadtanzeigers⁵⁵ (21 Stunden)
 - a. Aktuelle Nachrichten nach Wahl im Kölner Stadtanzeiger besprechen (2 Stunden)
 - b. Der Aufbau des KStA (1 Stunde)
 - c. Das Layout des KStA: Die Titelseite (1 Stunde)
 - d. Vergleich mehrerer Zeitungen anhand der Titelseiten (2 Stunden) – Die Mittel der Flächenorganisation (Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) am Beispiel einer Zeitungsseite
 - e. Produktion: Eine (Titel-)Seite einer Zeitung gestalten⁵⁶ (7 Stunden)
 - f. Meldung – Nachricht – Bericht (2 Stunden)
 - g. Produktion: Einen Zeitungsartikel bzw. einen Leserbrief verfassen/einen Redakteur interviewen (6 Stunden)

3.3.2 Nachrichten im 21. Jahrhundert – Fernsehen, Onlinemedien (40 Stunden)

1. Die Fernsehlandschaft in Deutschland heute (1 Stunden)
2. Richtig googlen: Online-Recherche⁵⁷ (z.B. mit dem iPad) (1 Stunden)
3. On sein, Off sein, ich sein – Über Medien informieren (7 Stunden)⁵⁸
 - a. Soziale Netzwerke nutzen (2 Stunden)
 - b. Computerspiele und Cybermobbing – einen Informationstext verfassen (5 Stunden)
4. Wie entsteht eine Nachricht im digitalen Zeitalter? (1 Stunden)⁵⁹

5. Werbung heute (12 Stunden)
 - a. Wie wichtig sind Influencer für dich? Ein Statement verfassen⁶⁰ (2 Stunden)
 - b. Sachtexte zum Thema „Werbung“ erschließen – Einen Sachtext lesen und verstehen, Grafiken und Diagramme verstehen und auswerten, eine Werbeanzeige analysieren (4 Stunden)⁶¹
 - c. Eine Werbeanzeige gestalten (6 Stunden)
6. Social Bots – eine Gefahr für die Demokratie?⁶² (1 Stunden)
7. Entstehung, Verstehen und Analysieren von Nachrichtensendungen (3 Stunden)⁶³
8. Einen Beitrag für eine Magazinsendung produzieren/Erklärvideo⁶⁴ (14 Stunden)
 - a. Einführung in die Nutzung des iPads: Homebutton, AirDrop, Apps,... (1 Stunden)
 - b. Richtig speichern – eine Ordnerstruktur aufbauen, Dateien benennen, Dateitypen kennen⁶⁵ (1 Stunde)
 - c. Wie wahre ich Urheberrecht und Persönlichkeitsrechte?⁶⁶ Die Creative Commons-Lizenzierung als Lösungsansatz⁶⁷ (1 Stunde)

⁴⁷ Alle folgenden Arbeitsblätter (AB) aus:

https://www.medienfuehrerschein.bayern/Angebot/Weiterfuehrende_Schulen/6_und_7_Jahrgangsstufe/mediabase/pdf/Unterrichtseinheit_207.pdf

⁴⁸ Z. B. über AB 1.

⁴⁹ <https://www.mpfs.de/studien/?tab=tab-18-1>

⁵⁰ Z. B. über AB 2 oder Deutschbuch.

⁵¹ Modul 6 von reporterfabrik.org. Alternativ: Material vom BR <https://www.br.de/sogehmedien/stimmt-das-luegen-erkennen/unterrichtsmaterial-un-wahrheiten-luegen-erkennen-downloads-100.html>. Alternativ: <https://www.weitklick.de>.

⁵² <https://swrfakefinder.de>, <https://www1.wdr.de/schule/digital/fakefinder-100.html>

⁵³ Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 205.

⁵⁴ Z. B. über AB 3 oder Deutschbuch.

⁵⁵ Materialien von ZISCH: <https://zisch.info>

⁵⁶ Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 155.

⁵⁷ ZISCH, Modul 4 von reporterfabrik.org, Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 200-203.

⁵⁸ Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 13-36.

⁵⁹ <https://reporterfabrik.org/reporter4you/>

⁶⁰ Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 64f.

⁶¹ Hier ist eine enge Verzahnung mit dem regulären Deutschunterricht sinnvoll, so kann z. B. die Methode in Deutsch eingeführt werden und die Klassenarbeit über Sachtexte geschrieben werden und im Projektunterricht erfolgt die praktische Umsetzung. Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 181-199.

⁶² <https://service.zeit.de/schule/digitalisierung/social-bots/>

⁶³ <https://www.medien-in-die-schule.de/unterrichtseinheiten/nachrichtensendungen-verstehen-und-selbst-erstellen/nachrichten-aufbau-des-unterrichtsthemas/>

⁶⁴ <https://www.lwl.org/film-und-schule-download/Unterrichtsmaterial/Erklärvideos-im-Unterricht.pdf>

⁶⁵ Z. B. Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 39.

⁶⁶ <https://www.br.de/sogehmedien/medien-basics/urheberrecht/index.html>

⁶⁷ <https://creativecommons.org/faq/#what-are-creative-commons-licenses>, <https://www.klicksafe.de/themen/rechtsfragen-im-netz/irights/musik-und-sounds-fuer-meinen-film/>

- d. Produktion eines Erklärfilms⁶⁸ zu einem aktuellen Thema (Gruppenarbeit z.B. mit dem iPad) (7 Stunden)
- e. Einen Informationstext verfassen zum Thema „Schlau durch Erklärvideos?“⁶⁹ (4 Stunden)

3.3.3 Alles nur in deinem Kopf – Das Radiofeature⁷⁰ (14 Stunden + Besuch im WDR Studio 2)

- 1. Was ist Radio? (1 Stunde)
- 2. Umfrage: Welche Radiosender hörst du? (1 Stunde)
- 3. Produktion: Ein Radiofeature/Hörspiel (10 Stunden)
 - a. Wie ist ein Hörspiel aufgebaut? Ein Online-Spiel⁷¹ (2 Stunden)
 - b. Ein spannendes Hörspiel selbst aufnehmen⁷² (8 Stunden)
- 4. Vor- und Nachbereitung der Exkursion (2 Stunden)

3.3.4 Abschlussprojekt: ein eigenes Medienprodukt als Klasse erstellen (Zeitung, Radiofeature, Magazin- oder Nachrichtensendung) (40 Stunden)

- 1. Brainstormingphase mithilfe von Mindmapping (z.B. Popplet, Simple Minds)
- 2. Planungsphase mithilfe von Präsentations-Software (z.B. Microsoft Office Powerpoint, Apple Keynote und/oder Libre/Open Office Impress)
- 3. Produktionsphase mithilfe von Tablets (hier: iPads)
- 4. Distributionsphase (Homepage, Abschlusspräsentation,...)

3.4 Kompetenzen

3.4.1 Deutsch

Das Unterrichtsvorhaben II der Klassenstufe 7 („Information = Information?“) und das Unterrichtsvorhaben II („Immer auf dem Laufenden – Informationen und Nachrichten in journalistischen Medien und in Kommunikationsmedien untersuchen und eigene „journalistische“ Texte gestalten“) geht in den Projektunterricht ein, dieser vertieft darüber hinaus die Unterrichtsvorhaben I („Alles clevere Typen?“) und III („Auch Schreiben ist harte Arbeit“) der Klassenstufe 7 und III („Literatur live gespielt, gesprochen, gelesen“) und VI („Den Einfluss von Kommunikationsmedien und -praktiken auf die Sprache untersuchen und dazu Stellung nehmen“) der Klassenstufe 8.

Inhaltsfeld Medien (Stufe 1):

Inhaltliche Schwerpunkte:

⁶⁸ <https://www.lwl.org/film-und-schule-download/Unterrichtsmaterial/Erklärvideos-im-Unterricht.pdf>,

Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 246.

⁶⁹ Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S. 34-36.

⁷⁰ <https://www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/medienundbildung/wdrstudiozwei118.html>

⁷¹ <https://www1.wdr.de/schule/digital/hoerspielbaukasten-100.html>

⁷² Z. B. zu Balladen, Deutschbuch 7 Gymnasium G9 Nordrhein-Westfalen, S.157-160.

- Unterschiede zwischen medialen Präsentationsformen: Printmedien, digitale Medien
- Medien als Hilfsmittel: Textverarbeitung, Präsentationsprogramme, Kommunikationsmedien, Nachschlagewerke, Suchmaschinen
- Medienrezeption: Audiovisuelles Erzählen (im (Kurz-)Film) *hier: Erklärfilm*

Rezeption:

Die Schüler*innen können

- Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Websiteformate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Kommunikation, Unterhaltung, Handel) vergleichen,
- Printmedien und digitale Medien gezielt einsetzen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen,
- an Beispielen historische Veränderungen in der Nutzung und Gestaltung digitaler und nicht-digitaler Kommunikation beschreiben, (*hier: am Beispiel der Zeitung und des Radios*)
- ihren Gesamteindruck von (Kurz-)Filmen beschreiben und anhand inhaltlicher und ästhetischer Filmmerkmale begründen (*hier: am Beispiel von Nachrichtenbeiträgen*),
- in Medien Realitätsdarstellungen von der Darstellung virtueller Welten abgrenzen und Bezüge zur eigenen Lebenswirklichkeit benennen und bewerten,
- den Aufbau von Printmedien und verwandten digitalen Medien (Zeitung, Online-Zeitung) beschreiben, Unterschiede der Text- und Layoutgestaltung zu einem Thema benennen und deren Wirkung vergleichen,
- Handlungsstrukturen in audiovisuellen Texten (u.a. (Kurz-)Film) mit film- und erzähltechnischen Fachbegriffen identifizieren sowie Gestaltungsmittel (u.a. Bildgestaltung, Kameratechnik, Tongestaltung) benennen und deren Wirkung erläutern,
- die Qualität von Informationen aus verschiedenen Quellen kriteriengestützt bewerten (Informationsgehalt, Seriosität, Wirkungsveränderung durch grafische Darstellung, Informationserweiterung durch Verlinkung).

Produktion:

Die Schüler*innen können

- angeleitet komplexe Recherchestrategien für Printmedien und digitalen Medien unterscheiden und gewonnene Informationen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit und Differenziertheit bewerten,
- digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Regeln der Netiquette einhalten, (*Schwerpunkt*)
- unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vorstellen,
- eine Textvorlage (u.a. Zeitungsartikel) medial umformen und die intendierte Wirkung von Gestaltungsmitteln beschreiben,
- Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten beschreiben,
- digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen.

Inhaltsfeld Medien (Stufe 2):

Inhaltliche Schwerpunkte:

- Medien als Hilfsmittel: Informationsmedien, Medien als Gestaltungsmittel, Veröffentlichungsplattformen für mediale Produkte
- Meinungsbildung als medialer Prozess: Interaktivität digitaler Medien
- Qualität und Darstellung von Informationen: Darstellungsstrategien in unterschiedlichen Medien und deren Wirkung, Zuverlässigkeit von Informationen und Quellen

Rezeption:

Die Schüler*innen können

- Medien gezielt auswählen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen,
- historische und aktuelle Veränderungen im Medienangebot, in der Mediennutzung sowie in medialer Kommunikation beschreiben und deren Relevanz in Bezug auf das gesellschaftliche Zusammenleben aufzeigen,
- Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits- und Urheberrechte),
- ihren Gesamteindruck der ästhetischen Gestaltung eines medialen Produktes beschreiben und an Form-Inhalt-Bezügen begründen,

Produktion:

Die Schüler*innen können

- selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen,
- zur Dokumentation und Organisation von komplexen Lernprozessen und Arbeitsergebnissen geeignete digitale und nicht-digitale Medien verwenden,
- Grundregeln von korrekter Zitation und Varianten der Belegführung erläutern sowie verwendete Quellen konventionskonform dokumentieren,
- auf der Grundlage von Texten mediale Produkte konzipieren, in komplexen Formen realisieren und intendierte Wirkungen verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben,
- Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten analysieren,
- rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und zum Teilen von Medienprodukten benennen und bei eigenen Produkten berücksichtigen.

3.4.2 Kunst

Im Projektunterricht der Klasse 7 werden einige Unterrichtsvorhaben der Klasse 8 und 9 realisiert, nämlich UV 8/1 „Die jungen Wilden“ –Seinen eigenen Namen/Alias als Wild Style-Graffiti visualisieren, UV 9/3 „In den Fokus rücken.“ – Wahrnehmung durch fotografische Gestaltungsmittel gezielt steuern und bestimmen. Außerdem wird das Unterrichtsvorhaben 7/2 „Plötzlich dreidimensional“ – räumliche Darstellung mittels Parallelperspektive realisiert.

Übergeordnete Kompetenzerwartungen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhalts-Gefüge in komplexeren Problemzusammenhängen,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten,
- erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegungsbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion).

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte,
- beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen.

Inhaltsfelder/Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt >Fläche, >Form, >Farbe, Schwerpunkt >Fläche, >Farbe

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt >Bildstrategien

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt >Malerei, >Grafik: Persuasion, Schwerpunkt >Fotografie: Persuasion

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

IF 1 Bildgestaltung

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage,
- realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen,
- erproben und gestalten plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste),
- realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen,

- beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhalt-Bezüge und neue Bedeutungszusammenhänge.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen,
- analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten,
- analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen.

IF 2 Bildkonzepte

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen,
- bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit,
- überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechtsrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen).

IF 3 Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen Bilder der offensichtlichen bzw. verdeckten Beeinflussung des Betrachters.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten.

4 Schreib- und Malwerkstatt (Klasse 8)

4.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Die Schrift ist vielleicht die älteste Kulturtechnik der Menschheitsgeschichte. Mit der Schriftlichkeit gewinnt der Mensch die Möglichkeit, seine Erfahrungen, sein Wissen und seine Ansichten über sich und die Welt, in der er lebt, über seine Lebenszeit hinaus zu tradieren und weiterzugeben.

Diese zentrale Rolle der Schrift greift das Jahresthema „Schreib- und Malwerkstatt“ auf. Literarische Erzeugnisse und künstlerische Produkte gehen hier Hand in Hand: Eine Initialie wird entwickelt, ein Buch illustriert, Buchstaben gebaut, ein Buch erstellt... Das Jahresprodukt ist dieses Mal eine **Ausstellung**. Das Konzept der Ausstellung ist den Schüler*innender Klasse 8 wahrscheinlich geläufig, soll aber in diesem Jahr im Fokus stehen. Die Ausstellung wird mit den Schüler*innen gemeinsam thematisch geplant, realisiert mit den künstlerischen Produkten des Projektunterrichts, präsentiert und anschließend evaluiert. Hierzu kooperiert der Kunstlehrer mit einem externen Künstler, ggf. unterstützt durch einen Fachlehrer der Sprachen. Im Zentrum steht stets das Spannungsverhältnis von bildnerischem und literarischem Ausdruck. Die Schüler*innen produzieren dabei selbstständig, in Einzelarbeit, zu zweit oder in der Gruppe Objekte, Malereien, Drucke, Zeichnungen etc. Der Kunstraum wird zum Atelier, in dem der individuelle künstlerische Ausdruck, ausgehend von der Schrift, mit Schrift und über das Medium Schrift, geschult wird. Die Analyse von Texten kann hierbei Ausgangspunkt von kreativen Prozessen sein, die Analyse der eigenen Produkte in der Lerngruppe aber auch zu Transformationen, Überarbeitungen, neuen Werken führen. Das am Anfang des Jahres verabredete Projektthema bildet die inhaltliche Klammer um die vielseitigen künstlerischen Produkte. Gewünscht ist auch eine direkte Anbindung des Projekts an Schulgestaltung, Schulraumgestaltung und Gestaltung des schulischen Umfelds. So wurde in den vergangenen Jahren eine graue Außenwand nach Keith Haring bunt gestaltet, eine Kellerwand mit Stencils versehen oder ein Treppenaufgang mit Tonkacheln in großformatigen Handabdrücken geschmückt. Auch eine Anbindung an Wettbewerbe oder Europaprojekte ist erwünscht.

Der Externe sollte sich in der Teamarbeit eher auf Grafik und Plastik konzentrieren, der/die beteiligte/n Lehrer auf die Zeichnung und die grafischen Grundlagen.

Als Exkursion bietet sich Köln an mit seinen vielen Museen. **Der betreuende Lehrer bucht im Laufe des Schuljahres mindestens eine Exkursion zu einem passenden Lernort.**

4.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierendes Fach:	Kunst (2), ggf. Unterstützung durch Team-Lehrer (1 Stunde im Team mit dem Kunstlehrer)
Kooperation:	Externer Künstler (2)
Außerschulische Lernorte:	Comic-Museum Köln , Museum Ludwig , Wallraf-Richartz-Museum , Käthe-Kollwitz-Museum
Stundenumfang:	max. 160 Stunden (40 Wochen x 4 Stunden, 2 Externer 2 Kunst), realistisch 120-140 Stunden

4.3 Thematische Module – Übersicht

4.3.1 Vom Text zum Bild (30 Stunden)

1. Zack, Bäng, Boom – Eine Geschichte mit Onomatopoetika erzählen
2. Gedichte: Konkrete Poesie in ein eigenes Bild umsetzen
3. Collagen aus Zeitungsresten
4. Song im Karton – ausgehend vom eigenen Lieblingslied einen Schuhkarton als Kunstobjekt gestalten

4.3.2 Vom Bild zum Text (30 Stunden)

1. Kalligraphie/Hand lettering
2. Schriftzeichen fremder KulTuren
 - a. Mit ägyptischen Hieroglyphen schreiben
 - b. Mein Bild aus Keilschrift
 - c. Chinesische Schriftzeichen als Kunstwerke
3. Comics entwerfen
4. Graffiti⁷³
 - a. Graffiti – Schmierereien oder bewundernswerte Kunst?
 - b. Styles differenzieren: Bubble-Style, Wild-Style, Blockbuster-Style
 - c. Einen Graffiti-Schriftzug gestalten
 - d. Wie komme ich von normaler Schrift zu einem Graffiti im Blockbuster-Style?
 - e. Comicfiguren als Bestandteil von Graffiti-Kunstwerken
 - f. Als Klasse ein Graffiti-Kunstwerk gestalten, z.B. ein Alphabet

4.3.3 Plastische Gestaltung -

1. Hochdruck: Linolschnitt zu der Lektüre des Deutschunterrichts: Krabat
2. Einführung in den Hochdruck: Kartoffeldruck, Abklatschdruck Arbeitsteilige

4.3.4 Wir machen Druck! (40 Stunden)

1. Hochdruck: Linolschnitt zu der Lektüre des Deutschunterrichts: Krabat
2. Einführung in den Hochdruck: Kartoffeldruck, Abklatschdruck
3. Arbeitsteilige Zusammenfassung der Kapitel durch die Schüler
4. Gestaltung einer Buchillustration zu je einem (Unter-)Kapitel
5. Fassung des Buchs mit den Zusammenfassungen und Illustrationen (ggf. digital)
6. Tiefdruck: CD-Druck, z. B. zu Schrift-Objekten
 - a. Motive finden: Welche Schrifttype finde ich interessant?
 - b. Vorbereiten einer CD als Druckstock mit Schrift (in konzentrischen Kreisen, in Vierteln, verschiedenen Textgrößen,...)
 - c. Druck

⁷³ <http://edition-liberty.de/gft/>

4.3.5 Präsentation: Ausstellung (40 Stunden)

1. Einführung in das Konzept der Ausstellung
2. Planen der Ausstellung
 - a. Ausstellungsthema
 - b. Gestaltung der Exponate
 - c. Ausstellungsflyer
 - d. Einladungstext: Zielgruppe?
 - e. Ausstellungseröffnung: Reden? Dokumentation? Catering?
 - f. Katalogtext
 - g. Einbindung in Gesamtablauf, z. B. des Sommerfestes
 - h. Dresscode
 - i. Text und Fotos für KulTour-Broschüre entwerfen
 - j. Aufbau der Ausstellung
3. Durchführung der Ausstellung
 - a. Nachbereitung/Evaluation der Ausstellung
 - i. Artikel Homepage
 - ii. Artikel Zeitung
 - iii. Archivierung?

4.4 Kompetenzen

4.4.1 Kunst

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Kunst:

Im Projektunterricht der Klasse 8 werden sämtliche restliche Kompetenzen sowie die inhaltlichen Schwerpunkte/Inhaltsfelder der Unterrichtsvorhaben der Klasse 7 sowie die noch übrigen Unterrichtsvorhaben der Stufe 8 und ein UV der Stufe 9 realisiert, also UV 7/1: „Etwas festhalten und weiterspinnen.“ – Dinge in ihrer Gestalt mittels verdichteter grafischer Strukturen dokumentieren und fiktional erweitern, UV 8/1 „Die jungen Wilden“ –Seinen eigenen Namen/Alias als Wild Style-Graffiti visualisieren (sofern nicht schon in Klasse 7 behandelt), UV 8/2 „Konstruieren und Bauen“ – vom zeichnerischen Konzept zum dreidimensionalen Objekt, UV 8/3 „Auf der Fläche in den Raum blicken.“ – Durch Linear-Zeichnungen visionäre Wirklichkeiten konstruieren und UV 9/1 „Vom Abdruck zur Gestaltung vordringen.“ – Texturen druckgrafisch erfassen und gestalterisch fiktional nutzen.

Übergeordnete Kompetenzerwartungen:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhalts-Gefüge in komplexeren Problemzusammenhängen,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,

- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-) Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten,
- erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion).

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen,
- beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte,
- bewerten digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten.

Inhaltsfelder/Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt >Fläche, >Form, Schwerpunkt >Fläche, >Form, >Material, >Farbe, Schwerpunkt >Fläche, >Form, >Farbe

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt >Bildstrategien, Schwerpunkt >Bildstrategien, >Personale und soziokulturelle Bedingungen

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt >Grafik: Dokumentation, >Fiktion/Vision, Schwerpunkt >Grafik: Fiktion/Vision, >Expression, Schwerpunkt >Malerei: Expression

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

IF 1 Bildgestaltung

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage,
- entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage,

- Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen,
 - beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhaltsbezüge und neue Bedeutungszusammenhänge,
 - erproben und beurteilen unterschiedliche Variationen und Ausdrucksmöglichkeiten des Hochdrucks – auch unter Verwendung unterschiedlicher Materialien und Gegenstände als Druckstock,
 - erproben und gestalten plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste),
 - erproben und bewerten unterschiedliche Möglichkeiten des Farbauftrags im Hinblick auf dessen Ausdrucksqualität,
 - realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen,
- analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten,
- untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/Assemblagen/Montagen,
- erläutern die Ausdrucksqualitäten von druckgrafischen Gestaltungen, auch im Hinblick auf die gewählten Materialien und Materialkombinationen,
- analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen,
- erläutern Farbaufträge und deren Ausdrucksqualitäten in bildnerischen Gestaltungen.

IF 2 Bildkonzepte

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln auf der Grundlage von Bildzitate Bildlösungen in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug,
- entwerfen und beurteilen Bilder durch planvolles Aufgreifen ästhetischer Zufallsergebnisse,

- gestalten Bilder durch das Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip,
- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen,
- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip,
- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension,
- bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit,
- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen.

IF 3 Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen,
- realisieren und beurteilen expressive Bilder inneren Erlebens und Vorstellens.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich-dokumentierende Gestaltungsabsichten,
- bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen,
- diskutieren bildnerische Möglichkeiten zur Visualisierung inneren Erlebens und Vorstellens.

Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

- Sachzeichnung (auch digital)

- Verschiedene Drucktechniken (auch nach digitalen Vorlagen), z.B. Materialdruck, Hochdruck, Tiefdruck, auch im collagierenden Verfahren
- Expressive Malerei (Ausdrucksfarbe, Farbauftrag/Malspuren ggf. zur Formgestaltung; Formeigenschaften und Formbezüge; inhaltliche und formale Mittel der Ausdruckssteigerung (Emotionalisierung) und Darstellung inneren Erlebens und Vorstellens)
- Räumliche Zeichnung (Parallelperspektive (Graffiti), Isometrie (Architektur), Ein-Fluchtpunktperspektive) unter Berücksichtigung der Farbperspektive (Verblassung, Verblauung)

5 Interkulturelles Lernen/Europa (Klasse 9)

5.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Nachdem bislang das Kennenlernen der eigenen Kultur im Zentrum stand, erfolgt in Klasse 9 ein Perspektivwechsel. Durch das Kennenlernen anderer Kulturen wird der eigene Kulturbegriff hinterfragt und neu definiert. Es handelt sich also um hier eher um einen gesellschaftswissenschaftlichen Ansatz. Betrachtet werden nicht mehr rein künstlerische Aspekte, sondern auch die soziale Dimension des Kulturbegriffs. Im Fokus stehen dabei zunächst die europäischen Nachbarländer. Dadurch wird einer einseitig nationalen Identitätsbildung vorgebeugt und die europäische Identität in Bezug zur deutschen beleuchtet. Was bedeutet Heimat für die Schüler? Welche Bedeutung hat Europa für uns Deutsche heute? Welche Rolle spielen Religion und Gesellschaft in unserem heutigen Alltag? Diese Fragen werden zunächst in den europäischen, dann aber auch in den weltweiten Kontext gesetzt. Hierbei kommen Methoden des interkulturellen Lernens zum Einsatz.⁷⁴

Es ist für das Konzept der KulTour-Klasse unerlässlich, interkulturelles Lernen zu thematisieren und den Schüler*innen die Gelegenheit zu geben, an ausgewählten Beispielen vertiefende Einsichten in andersgeartete Kulturen zu gewähren. Dies ist am Standort Brauweiler besonders einfach wegen der Nähe zu außerschulischen Lernorten wie der Gedenkstätte in der Abtei oder der Stadt Köln mit ihren multikulturellen Vierteln wie Ehrenfeld oder Mühlheim. Hier könnte auch der Aspekt der Gentrifizierung thematisiert werden. Indem die Schüler*innen in Form des Projektunterrichts miterleben, wie das Leben in fremden Kulturen organisiert ist, erfahren sie kulturelle Vielfalt als Kern der europäischen Identität und entwickeln eine Toleranzfähigkeit.

Methodische Entscheidungen werden in diesem Sinne nötig und insofern sind einestails Engführungen unvermeidlich, welche andernteils im Zuge der pragmatischen Umsetzung wünschenswert sind. Die produktive Umsetzung der praktischen Erfahrungen erfolgt in diesem Jahr vor allem mit musikalischen Mitteln. Die Beschäftigung mit dem Eigenen und dem Fremden wird durch die Beschäftigung mit typischen Liedern verschiedener Kulturkreise vertieft erfahren, z.B. durch die Beschäftigung mit Protestsongs oder dem RAP. Musikalische Aspekte wie Rhythmus, Ordnungssysteme und typische Instrumente lassen die kulturellen Unterschiede und die daraus erwachsenden neuen Klangwelten konkret erfahrbar werden und motivieren die Schüler dazu, selbst kreativ zu werden.

5.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer: Musik (1+1 Wochenstunden)
+ Wirtschaft/Politik (1+1 Wochenstunden)

⁷⁴ <https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/interkulturelle-bildung/fuer-den-unterricht/methoden-und-uebungen/methoden-und-uebungen.html>

Kooperation:	2 ganztägige Exkursionen (z.B. in der Region mit Jugend debattiert, Köln: Ehrenfeld, Mühlheim; und überregional EU – Brüssel, Maastricht, Luxemburg, Frankfurt (EZB, Euro, Verbraucherbildung etc.), ggf. Haus der Geschichte in Bonn oder Konrad Adenauer Haus/ Stiftung mit Ausstellung und Schwerpunkt Europa (Élysée-Vertrag/ Aachener Vertrag und Deutsch-Französische Freundschaft).
Stundenumfang:	max. 160 Stunden (40 Wochen x 4 Stunden, 2 Externer, 1 Musik, 1 Wirtschaft/Politik), realistisch 120-140 Stunden

5.3 Kompetenzen

5.3.1 Kompetenzerwartungen lt. Kernlehrplan W/PK (G9) S.12-13:

- beziehen sich auf beobachtbare Handlungen und sind auf die Bewältigung von Anforderungssituationen ausgerichtet,
- stellen im Sinne von Regelstandards die erwarteten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten auf einem mittleren Abstraktionsgrad dar,
- beschreiben Ergebnisse eines kumulativen, systematisch vernetzten Lernens und
- können in Aufgabenstellungen umgesetzt und überprüft werden.

Insgesamt ist der Unterricht nicht allein auf das Erreichen der aufgeführten Kompetenzerwartungen beschränkt, sondern soll es Schüler*innenermöglich machen, diese weiter auszubauen und darüberhinausgehendes Wissen und Können zu erwerben.

Sachkompetenz bedeutet die vernetzende Anwendung von Kenntnissen über die ökonomischen, politischen und gesellschaftlichen Strukturen und Prozesse, damit gesellschaftliche Realität sinnstiftend erschlossen und verstanden werden kann. Sie zeigt sich damit vor allem als Deutungs- und Orientierungsfähigkeit. Sachkompetenz bildet vor dem Hintergrund einer Bildung für nachhaltige Entwicklung eine wesentliche Grundlage dafür, ökonomische, politische, soziale, kulturelle und ökologische Sachverhalte mithilfe von fachspezifischen Erfassungsweisen, Erklärungsmustern, Modellen und Theorien zu erschließen, einzuordnen sowie kritisch zu reflektieren. Methodenkompetenz beschreibt die fachspezifischen Fähigkeiten und Fertigkeiten, die – neben überfachlich methodischen und metakognitiven Kompetenzen – benötigt werden, um sich mit ökonomischen, politischen und gesellschaftlichen Erscheinungen und Herausforderungen auseinandersetzen zu können. Diese zeigt sich durch die Beherrschung von fachspezifischen Verfahren der Informationsgewinnung und -auswertung, der entsprechenden Analyse und Strukturierung, der Darstellung und Präsentation. Sie umfasst zudem grundlegende Kompetenzen in den Bereichen der fachlichen Begriffs-, Hypothesen- und Modellbildung sowie der empirischen Zugriffsweisen. Diese Verfahren und Arbeitstechniken stellen dabei auch unter Anwendung der Potenziale der Digitalisierung das Instrumentarium dar, das kontextgebunden angewandt wird. Urteilskompetenz beinhaltet die selbstständige, begründete, reflektiert kriteriengeleitete Beurteilung ökonomischer, politischer und gesellschaftlicher Strukturen und Prozesse sowie das zunehmende Verständnis von entsprechenden Zusammenhängen. Dabei fließt das Finden eines eigenen begründeten Standpunkts ebenso ein wie ein

verständigungsorientiertes Abwägen im Diskurs mit Anderen. Das Anwenden von Grundmethoden der Argumentation, das Auffinden von Interessenstandpunkten, das Denken aus anderen Perspektiven sowie die zunehmende Entwicklung von Selbstreflexivität und die Einschätzung von Selbstwirksamkeit ermöglichen die Entwicklung fachbezogener Urteilskompetenz. Handlungskompetenz umfasst die Fähigkeit, sich am öffentlichen demokratischen Prozess der Meinungsbildung und Entscheidungsfindung zu beteiligen. Sie befähigt dazu, Chancen der Einflussnahme auf die Gestaltung wirtschaftlicher, politischer und gesellschaftlicher Strukturen und Prozesse aus unterschiedlichen Perspektiven wahrzunehmen. Handlungskompetenz zeigt sich in der Fähigkeit, erworbene fachspezifische Sach-, Methoden- und Urteilskompetenzen in unterschiedlichen Lebenssituationen, auch hinsichtlich des reflektierten Umgangs mit digitalen Medien, einsetzen zu können. Sie beinhaltet Erfahrungen mit demokratischen und partizipativen Aushandlungs-, Entscheidungs- und Handlungssituationen, welche die Fähigkeit zur Teilhabe und Mitwirkung im ökonomischen, politischen und gesellschaftlichen Raum stärken.

Inhaltsfelder laut Kernlehrplan W/ PK S.15-17 (G9):

Inhaltsfeld 4: Identität und Lebensgestaltung

Anhand dieses Inhaltsfeldes erfolgt die Betrachtung des Zusammenspiels von individueller Entwicklung und prägenden sozialen Alltagserfahrungen in einer sich auch durch Migration und Digitalisierung verändernden Gesellschaft. Dazu gehört das Spannungsverhältnis zwischen den Freiheitsbestrebungen von Kindern und Jugendlichen und gesellschaftlichen Normierungsprozessen. Ein erstes Verständnis sozialer Prozesse ermöglicht eine Orientierung in der Identitätsbildung sowie die Reflexion verschiedener Rollen, Werte und Normen.

Inhaltsfeld 5: Medien und Information in der digitalisierten Welt

Mithilfe dieses Inhaltsfeldes erfolgt eine Auseinandersetzung mit der Wirkung digitaler und analoger Medien auf die Lebenswelt sowie die Identitätsentwicklung. Dazu gehört die Beschäftigung mit den Nutzungsmöglichkeiten von Medien in den Bereichen Information und Kommunikation. Ziele sind ein grundlegendes Verständnis der Vielfalt von Medien und der Auswirkungen zunehmender Digitalisierung im Alltag sowie eine kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten, insbesondere zu ökonomischen und politischen Sachverhalten. Darauf aufbauend wird in weiteren Inhaltsfeldern eine vertiefende Auseinandersetzung mit der digitalisierten Welt ermöglicht.

Inhaltsfeld 9: Die Europäische Union als wirtschaftliche und politische Gemeinschaft

Dieses Inhaltsfeld behandelt die zentrale Rolle der Europäischen Union für die Sicherung von Frieden und Stabilität in Europa sowie die aktuellen Möglichkeiten und Freiheiten der EU-Bürgerinnen und -Bürger. Ziel ist ein Grundverständnis von Strukturen und Prozessen politischer Entscheidungen auf europäischer Ebene sowie der Chancen und Herausforderungen eines gemeinsamen Binnenmarktes und der Währungsunion und deren Bedeutung sowohl für das Alltagsleben als auch für das soziale, ökonomische und politische Leben in Deutschland. Dies ermöglicht eine Beurteilung der Bedeutung der Entwicklung einer europäischen Identität als Legitimationsbasis des Einigungsprozesses von wirtschaftlicher und politischer Union.

Produktion:

Projektarbeit (1. Workshop oder Exkursion):

Option 1: Jugend debattiert (Material liegt vor und die Durchführung erfolgt an der Schule; Voraussetzung für die Lehrkraft ist die Basisschulung Jugend debattiert).

Option 2: Vielfalt der Kulturen in Köln (Mülheim - Keupstraße, Ehrenfeld und Innenstadt).

Option 3: Stadt der Vielfalt Amsterdam; Vorbereitung im Unterricht mit abschließender Exkursion in der Stadt (z.B. Amsterdam Museum/ Anne Frank Haus), Innenstadt (Toleranz, Migration, Kulturen, Religionen und Lebensweisen in einer liberalen europäischen Metropole).

Projektarbeit (2. Workshop oder Exkursion):

Z.B. Institutionenkunde in Gruppen mit den neuen Medien (Internetrecherche) und anschließende Präsentation mit Power Point (Bewertungsgrundlage) und Exkursion zu einer europäischen Institution (siehe oben) als außerschulisches Handlungsfeld (z.B. Frankfurt: Besuch der Börse und der EZB – Wirtschaft/ Verbrauchererziehung).

5.4 Links für Workshops bzw. Exkursionen:

1. Anne Frank Stichting (www.annefrank.org)
2. Amsterdam Museum (www.amsterdammuseum.nl)
3. Jugend debattiert (www.jugend-debattiert.de)
4. EZB (www.ecb.europa.eu)
5. EP Brüssel (www.europal.europa.eu)
6. EUGH Luxemburg (www.curia.europa.eu)
7. Haus der europäischen Geschichte Brüssel (<https://historia-europa.ep.eu/de/willkommen-im-haus-der-europaeischen-geschichte>)
8. Haus der Geschichte Bonn (www.hdg.de)
9. Konrad Adenauer Stiftung Bonn (www.kas.de)

Thematische Module (laut aktuellem Lehrbuch Politik & Co 9 – Politik/ Wirtschaft – ein Arbeitsbuch NRW, Buchner Verlag); neue Version für G9 ist in Bearbeitung und wird in Zukunft veröffentlicht).

Institutionelles Dreieck – Die EU-Organen im Überblick (Wie funktioniert die EU?) mit anschließender medialer Präsentation (Medienerziehung).

Wie werden wir im Alltag von EU-Entscheidungen beeinflusst? (Gesetzgebung)

Europäische Identität/Herausforderungen/Zukunft – „die in Brüssel“ oder „wir in Europa?“

Der Euro als Zahlungsmittel – ein Schritt zur europäischen Integration? (Verbrauchererziehung/ EZB)

5.5 Musik⁷⁵

1. Halbjahr: Musik und Transkulturalität (Inhaltsfeld 2: Musik ist historisch bzw. kulturell bedingt und gewachsen)

Modul 1 (12-15 Stunden):

Ein Lied kann meine Heimat sein - von indischem *raga*, arabischem *maqam*, kubanischem *tumbao* und persischem *maqsum*: authentische Einblicke in Musikkulturen, die in Deutschland existieren (und einer Betrachtung ihrer Mischformen). Z.B. Afrika (Subsahara): Rhythmik (Grundschatlag/ Beat/ off-Beat); Polyrythmik/ Polymetrik, Klangfarbe: typische Instrumente

Kompetenzerwartungen:

Rezeption:

Die SuS

- beschreiben differenziert Gestaltungsmerkmale von Musik im Hinblick auf ihre kulturellen Kontexte
- analysieren und interpretieren Musik im Hinblick auf transkulturelle Fragestellungen
- beschreiben musikalische Darbietungsformen im Hinblick auf ihren (trans-) kulturellen Kontext
- informieren sich über soziologische Fachbegriffe wie multikulturell, interkulturell, transkulturell

Produktion:

Die SuS werden hier hauptsächlich angeleitet von Musikern, die für eine bestimmte, nicht deutsche Musikkultur stehen.⁷⁶ Die SuS

⁷⁵ Grundlage ist der Kernlehrplan für die Sekundarstufe I am Gymnasium in NRW: Wahlpflichtfach Musik, hg. Vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes NRW, Düsseldorf 2019; insbesondere S. 11 – 23.

⁷⁶ **Möglichkeiten für Zusammenarbeit mit Referenten** (ob als Tages-Workshops oder im Rahmen einer mehrwöchig angelegten Arbeit). Alle Referenten haben bereits mit einer KulTour-Klasse gearbeitet:

1. **Syavash RASTANI**; Trommler mit iranischen Wurzeln (Beispielhaft für eine transkulturelle Musiker – Identität)
2. **Katerina MARGOLIN**; Chorleiterin aus Russland (Leiterin des Synagogen – Chor in Köln), die jüdisches Liedgut erarbeitet: (<https://lma-nrw.de/dozenten/22255-EkaterinaMargolin/>)
(<https://www.juedische-allgemeine.de/allgemein/singende-sternchen/>)
3. **Annette MAYE**; deutsche Klarinettistin, die oft mit arabischen Musikern zusammenarbeitet und sozusagen deren musikalische Sprache spricht (<https://www.fisfuez.de/das-ensemble/annette-maye>)
4. **Abdou DIATTA**; Djembe-Trommler mit westafrikanischen Wurzeln (https://www.general-anzeiger-bonn.de/bonn/stadt-bonn/trommelkids-lernen-das-handy-afrikas-kennen_aid-42776443); buchbar über die Organisation BtE – Bildung trifft Entwicklung)
5. **Mahdi ALAOU**; Marokkaner, der Führungen durch das „maghrebinische“ Viertel in Köln – Kalk anbietet (<https://www.mukologne.de/ateliermidou/>); ebenfalls buchbar über BtE

- entwerfen und realisieren musikalische Gestaltungen im Hinblick auf musikkulturelle Traditionen und ihre Vermischungen⁷⁷
- präsentieren Musik unterschiedlicher Kulturen im Hinblick auf typische Musikpraxen.

Modul 2 (4-5 Stunden):

Die Begegnung mit dem Anderen verändert mich/uns: Wie verändern sich Kulturen durch Akkulturation? Wie verändere ich mich durch den Kontakt mit dem „Fremden“? Z.B. Arabische Musik: Melodik (besondere Struktur der Tonleitern im Vergleich zu Dur-/ Moll-Tonl.), Klangfarbe: Aufbau und Stimmung typischer Instrumente.

Kompetenzerwartungen:

Reflexion: Die SuS

- erläutern wesentliche Gestaltungsmerkmale von Musik unterschiedlicher Kulturen vor dem Hintergrund kultureller Aspekte,
- diskutieren transkulturelle Prozesse und Vermischungen von musikkulturellen Traditionen im Hinblick auf Fragestellungen musikalischer Identität,
- reflektieren die identitätsstiftende Kraft der Musik für jede Kultur wie auch für sich selber.

2. Halbjahr: Musik und Politik/Musik und Text (Inhaltsfeld 3: Verwendungen von Musik)

Modul 3 (5-6 Stunden):

„Nicht mit uns! – Musik als Ausdruck von Protest und Stellungnahme⁷⁸: Wie sehe ich meine Heimat? Wie möchte ich meine Heimat?

Kompetenzen:

Schwerpunkt Rezeption: Die SuS

- beschreiben Wirkungen von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes (z. B. Protestsong)
- beschreiben Gestaltungsmerkmale von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes

⁷⁷ Es bietet sich hier an, bei den einzelnen Musikkulturen **Schwerpunkte** im Hinblick auf die betroffenen Parameter zu treffen: Die afrikanische Musik lebt zuallererst von ihrer polyrhythmischen Komplexität; die Improvisationen über einen syrischen *maqam* stellen den melodischen Erfindungsreichtum in den Vordergrund usw. Die Einführung in das Bausprinzip einer *maqam*-Tonleiter und der Vergleich zu einer europäischen Dur- oder Moll-Tonleiter sind für die folgende reflexive Phase des Unterrichts unverzichtbar: so zeigt sich nämlich, dass jede Kultur gleiche Ordnungssysteme anwendet, nur dass die Töne innerhalb dieses Systems unterschiedlich angeordnet sind.

⁷⁸ Als didaktische Grundlage für dieses Modul kann man auf das gleichnamige Kapitel im Musikbuch 2, S. 218 – 233 zurückgreifen (eine Auswahl aktuellster und auf das Thema zugeschnittener Musikbeispiele scheint jedoch unerlässlich).

- analysieren und interpretieren musikalische Gestaltungselemente im Hinblick auf Wirkungen und Funktionen innerhalb eines Verwendungszusammenhangs.

Modul 4 (10 Stunden):

Shout it out: Meine Meinung – mein Rap/ mein Song“

Kompetenzen:

Schwerpunkt Produktion: Die SuS

- entwerfen, realisieren und präsentieren musikalische Gestaltungen im Hinblick auf Wirkungen und Funktionen innerhalb eines Verwendungskontextes und mit einer bestimmten Absicht
- entwerfen, realisieren und präsentieren musikalische Gestaltungen der eigenen Textvorlage (Musik und Text)

Schwerpunkt Reflexion: Die SuS

- erläutern Wirkungen und Funktionen von Musik innerhalb eines Verwendungskontextes
- beurteilen kriteriengeleitet Gestaltungsergebnisse im Hinblick auf ihre Wirkungen innerhalb eines Verwendungskontextes.

Umsetzung/ Produktion (Koppelung Musik/ Wirtschaft/ Politik):

- a. Workshop 3 oder Exkursion: Interkulturelles Erleben in Zeiten der Globalisierung
- b. Weltmusik: Arabische/ Türkische/ Indische/ Kubanische/ Persische Musik - Popmusik/ traditionelle Musik/ Charts, Afrikanische Musik mit Trommeln (Externe) etc.

Alternative Produktion: Comedia Theater in Köln oder anderer Veranstaltungsort (Theaterstücke mit Thema Migration/ Musik/ Politik (z.B. „Taksi to Istanbul“); Klassische Musik: Ode and die Freude (Europahymne – Verbindung Musik/ Politik – kulturelle und europäische Identität), Kompetenzen: SuS gestalten am Instrument einfache Spielsätze bzw. improvisieren, Interpretation der Komposition von Beethoven.

Workshop 4 oder Exkursion: Musik und Sprache (Heimat und kulturelle Identität)

Rap/ Protestlied: Musik mischt sich ein (z.B. Heimat, politische Kritik, Migration Integration/ interkultureller Hintergrund, Alltagsprobleme von Jugendlichen, Nachhaltigkeit, soziale Probleme und Spannungen etc.) Produktion/ Kompetenzen: SuS gestalten Texte und vertonen diese, entweder im Stile von Protestsongs oder eines Raps.

Unterrichtsreihen: **(genaues Curriculum für W/PK Jahrgang 9 ist noch nicht bekannt)**

Modul 1: Demokratie und politisches System in Deutschland (12 Stunden)

„Wie ist die Demokratie entstanden?“; „Wie funktioniert das in Deutschland?“

Kompetenzen:

Schwerpunkt Rezeption: Die SuS

- beschäftigen sich mit den Grundlagen der politischen Institutionen in Deutschland (Bundestag, Bundesrat, Bundespräsident); Überblick über die Parteienlandschaft und Wahlen
- erlernen das Modell der Gewaltenteilung in einer Demokratie
- entwickeln eine Beziehung/ Identität mit Köln, Deutschland

Optional: Exkursion nach Bonn (Haus der Geschichte/ Konrad Adenauer Haus usw.)

Modul 1: Quo vadis Europa! (10 Stunden)

„Was für ein Europa wollen wir?“; „In was für einer EU will ich leben?“

Kompetenzen:

Schwerpunkt Rezeption: Die SuS

- setzen sich mit der Institutionenkunde der EU (Institutionelles Dreieck/ Lissabonner Vertrag) auseinander
- entwickeln eine Beziehung/ Identität mit Köln, Deutschland und Europa und Zukunftsszenarien für ein vereintes Europa

Optional: Exkursion zu einer EU-Institution (EP/ EZB)

Modul 2: Interkulturelle Identität und Migration und Integration (12 Stunden)

„Vielfalt in Köln und eine pluralistische Gesellschaft – Was bedeutet das für mich?“

Kompetenzen:

Schwerpunkt Rezeption: Die SuS

- setzen sich mit verschiedenen Lebensformen/ -welten in Köln auseinander, indem sie verschiedene Modelle des Zusammenlebens kennenlernen.
- beschäftigen sich mit Menschen mit unterschiedlichem kulturellem Hintergrund (z.B. Flüchtlinge, Gastarbeiter, Zuwanderer etc.)
- entwickeln eine Beziehung/ Identität mit multikulturellem Köln in Europa in Anlehnung an das Konzept der Europaschule

Optional: Exkursion nach Köln oder Amsterdam als Beispiel einer weltoffenen toleranten Stadt

Modul 3: Der Euro und Verbrauchererziehung (10 Stunden)

„Warum brauchen wir eine Gemeinschaftswährung in Europa?“

Kompetenzen:

Schwerpunkt Rezeption: Die SuS

- erlernen die vier Freiheiten des Binnenmarktes und die Vorteile für den einzelnen Bürger, gemeinsame Standards und Richtlinien/ Vorgaben für die Wirtschaft (Produkte und Dienstleistungen).
- verstehen den Euro zur Vervollständigung des Binnenmarkts (Maastrichter Vertrag) und auch die Nachteile der gegenseitigen Abhängigkeit und einer starken Verflechtung der Wirtschaft (Schuldenkrise/ Eurokrise) bei den Mitgliedsstaaten und die Rolle der EZB.

Optional: Exkursion nach Frankfurt zur EZB/ Börse (Euro/ Verbrauchererziehung)

6 Design (Klasse 10)

6.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Der Projektunterricht der 10. Klasse führt die Schüler*innen systematisch in die Funktion und gesellschaftliche Bedeutung von Design unter dem Fokus kultureller Betätigung ein. Schwerpunkt ist dabei die Beschäftigung mit den verschiedenen Designdisziplinen und ihren jeweiligen Einsatzfeldern. Zu diesen gehören **Kommunikationsdesign** (mit den Bereichen Fotografie, Grafik-Design, Typografie, Illustration, Werbung) sowie das **Produkt-Design** (mit dem Schwerpunkt auf Entwurf und Realisation von Gebrauchsgegenständen/Designobjekten). Zu Beginn des Kurses sollte bei den SuS das Bewusstsein für den gesellschaftlichen Charakter von Design geweckt und Unterschiede bzw. Überschneidungen zur bildenden Kunst herausgearbeitet werden. Die Schüler*innen lernen anschließend verschiedene Design-Disziplinen und ihre Anwendungsfelder kennen. Anschließend erstellen die Schüler*innen eigene Designprojekte zu einem Jahres- oder zwei Halbjahresthemen. In der Planung und Durchführung dieser Projekte kann (oder sollte?) eine Verzahnung von Techniken des Designs und der Kunst stattfinden. Mögliche Projektthemen könnten sein: Editorial-Design (z.B. Schulzeitung, Fanzine, Modezeitschrift), Corporate Design (z.B. Erscheinungsbild Schul-Big-Band, Logodesign), Produkt-Design (z.B. Sneaker-Design, Stühle), Interior-Design (z.B. Gestaltung von Klassen-/Fachräumen, Tape Art), Werbung (z.B. virale Werbespots, Werbeplakate für ein selbstdesigntes Produkt)... Im Verlauf des Designprozesses sollen sowohl **analoge** (Skribble/Skizze als fundamentales Medium der Ideenfindung- und Präsentation, Modellbau) als auch **digitale Werkzeuge** (digitale Fotografie/Bildbearbeitung, Adobe Creative Suite) zum Einsatz kommen. Beim Einsatz digitaler Medien liegt ein Fokus auf der Förderung der produktiven Medienkompetenz. In diesem Zusammenhang ist es auch Projektziel, Design auf seine Funktion in globalen Märkten zu analysieren und sein potenziell manipulatives Potenzial zu beleuchten.

6.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer:	Kunst (2+1) und Klassenlehrer (1) Alternativ Kunst (2+2), ggf. Musik im 2. Halbjahr,
Kooperation:	2 Projektstage (ggf. mit Unterstützung externer Fachkräfte), 2 ganztägige Exkursionen zu außerschulischen Lernorten
Stundenumfang:	max. 160 Stunden (40 Wochen x 4 Stunden, 4 Kunst), realistisch 120-140 Stunden

6.3 Thematische Module – Übersicht

6.3.1 Kunstbegriff vs. Designbegriff (40 Stunden)

1. Ist das Design (oder hat das keinen Zweck?) – AGB-Rallye
(Beispiele finden und mit der Kamera/dem Skizzenblock visualisieren)
2. Präsentation und Besprechung der Ergebnisse
(Ziel: Kunst oder Design? Warum?)
3. Gültige Definition von Design und Clustern der gefundenen Beispiele zu Designdisziplinen (Kommunikationsdesign/Produktdesign)
4. Funktionen von Design (ästhetisch, praktisch, symbolisch)
5. Ggf. fachgebundene Exkursion (bspw. MAKK oder Vitra Design Museum)

6.3.2 Der Designprozess (40 Stunden)

(z.B. Entwicklung Werbekampagne/Sneaker/Magazin/Longboard)):

1. Marktanalyse/Konkurrenzprodukte/Problemstellung Formulierung einer Aufgabe an das Team (>Kreativbriefing)
2. Kreativtechniken und Visualisierungsmethoden (>Skribble-Kurs, Sketchnotes)
3. Überarbeitung der Entwürfe nach Kriterien-/Funktionsüberprüfung
Aufbau und Halten einer Ideen-Präsentation

6.3.3 Beispiel für den Designprozess: Tape Art – Veränderung eines Raums mit den Mitteln der Perspektive (30 Stunden)

1. Input zum Kontext (6 Stunden): Street Art, Op Art, MC Escher, Konstruktivismus, Abstrakter Expressionismus
2. Vorübungen (8 Stunden):
 - a. diverse Übungen zur dreidimensionalen Darstellung (Parallelperspektive, Zentralperspektive, Übereckperspektive),
 - b. diverse Übungen zur Figur-Grund Thematik
 - c. diverse Übungen zur Gestaltung von dreidimensionalen Raumgefügen
3. Vorhabenbezogene Konkretisierung (16 Stunden):
 - a. Die Lernenden erarbeiten in praktischen Übungen die Regeln der perspektivischen Darstellung und analysieren daraufhin Bildbeispiele.
 - b. Die Lernenden erkunden die Schulumgebung.
 - c. Sie wählen eine interessante Ecke aus, die sie mit perspektivischen Darstellungstechniken verändern wollen.
 - d. Sie fotografieren diese räumliche Situation.
 - e. Die Lernenden skizzieren auf Fotoausdrucken ihres Motivs ihr jeweiliges Design.
 - f. Die Lernenden setzen mithilfe dieser Skizze ihren Entwurf mit den Mitteln der Tape Art um.

6.3.4 Ausarbeitung eines vertiefenden Produktes (30 Stunden)

1. Materialbeschaffung bzw. Programmkenntnisse erwerben (z.B. Photoshop)
2. Ausarbeiten der Entwürfe
3. Projekttag zur Umsetzung, ggf. mit externen Fachkräften

6.3.5 Präsentation der Designprodukte (20 Stunden)

1. Präsentationsort und -rahmen abstimmen
2. Konzeption für Ausstellung entwickeln
3. Vorbereitung und Aufbau
4. Dokumentation und Reflexion

6.4 Kompetenzen

6.4.1 Kunst

Anbindung an den schulinternen Lehrplan Kunst:

Im Projektunterricht der Klasse 10 werden die Kompetenzen der Unterrichtsvorhaben

UV 8/2 „Erfinden, konstruieren, bauen.“ – Von der dokumentierend-konzeptuellen Linear-Zeichnung zum visionären Raum-Modell vordringen, UV 18 „Mit (Aus-)Druck gestalten.“ – Möglichkeiten des Hochdrucks erkunden und zur gezielt expressiven Gestaltung von Texten einsetzen, UV 19 „Mit Bildern auf Bilder reagieren.“ – Vorhandene Bildwelten verstehen, zitieren und neukontextualisieren zur Beeinflussung von Sichtweisen und Haltungen und UV 20 „Agieren und Reagieren.“ – Die künstlerische Aktion als Strategie zur Bewusstmachung vorhandener Verhaltensmuster und die filmische Dokumentation als Strategie zur Reflexion flüchtiger Prozesse nutzen realisiert (UV 18-UV20 bezogen auf die unter Qualis veröffentlichten Unterrichtsvorhaben⁷⁹).

Übergeordnete Kompetenzerwartungen:

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten Bilder gezielt und funktionsbezogen auf der Grundlage fundierter Kenntnisse über bildnerische Mittel und deren Wirkungszusammenhänge,
- entwickeln auf der Grundlage von Anschauung, Erfahrung und Imagination Form-Inhalts-Gefüge in komplexeren Problemzusammenhängen,
- gestalten Bilder mittels gezielt eingesetzter Verfahren und Strategien in Funktions- und Bedeutungszusammenhängen,
- erproben und beurteilen unterschiedliche Möglichkeiten digitaler Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen (Techniken zur Erzeugung und Bearbeitung von Bildern bzw. Bewegtbildern, Plattformen zur Präsentation, Kommunikation und Interaktion),
- bewerten Arbeitsprozesse, bildnerische Verfahren und (Zwischen-)Produkte im Hinblick auf ihre Einsatzmöglichkeiten in funktionalen Kontexten.

⁷⁹ <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/lehrplannavigator-s-i/gymnasium-aufsteigend-ab-2019-20/index.html>

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- beschreiben eigene und fremde Bilder sachangemessen, strukturiert und fachsprachlich in ihren bedeutsamen Merkmalen,
- beschreiben und vergleichen differenziert subjektive Eindrücke bezogen auf eine leitende Fragestellung,
- analysieren eigene und fremde Bilder mittels sachangemessener Untersuchungsverfahren aspektbezogen,
- interpretieren die Form-Inhalts-Bezüge von Bildern durch die Verknüpfung von werkimmanenten Untersuchungen und bildexternen Informationen,
- bewerten digitale Werkzeuge, Medien und Ausdrucksformen im Hinblick auf gestalterische Fragestellungen und Absichten,
- bewerten die Übertragbarkeit der Ergebnisse aspektgeleiteter Rezeption im Hinblick auf eigene funktionsbezogene Gestaltungsprozesse und -produkte.

Inhaltsfelder/Inhaltliche Schwerpunkte:

IF 1 (Bildgestaltung): Schwerpunkt >Fläche, >Raum, >Form, >Material, Schwerpunkt >Fläche, >Form, >Material, Schwerpunkt >Fläche, >Form, >Raum, >Farbe, Schwerpunkt >Raum, >Zeit

IF 2 (Bildkonzepte): Schwerpunkt >Bildstrategien, >Personale und soziokulturelle Bedingungen

IF 3 (Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen): Schwerpunkt >Plastik, >Architektur: Fiktion/Vision, >Dokumentation, Schwerpunkt >Grafik: Expression, Schwerpunkt >Fotografie, >Plastik: Persuasion, Schwerpunkt >Film, >Aktion: Dokumentation, >Persuasion

Schwerpunkte der Kompetenzentwicklung:

IF 1 Bildgestaltung

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwerfen Räumlichkeit und Plastizität illusionierende Bildlösungen durch die zielgerichtete Verwendung von Mitteln der Raumdarstellung (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- gestalten gezielt plastisch-räumliche Phänomene mit Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) durch zusammenfügende Verfahren,
- erproben und gestalten plastisch-räumliche Bildlösungen durch den gezielten Einsatz von Formeigenschaften (Deformation, Formausrichtungen) und Formbeziehungen (Formverwandtschaften und -kontraste),
- erproben und erläutern Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge) – auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen – als Mittel der gezielten Bildaussage,

- erproben Möglichkeiten der Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen als Mittel der gezielten Wirkungssteigerung,
- realisieren bildnerische Phänomene durch den gezielten Einsatz grafischer Formstrukturen bzw. Liniengefügen,
- erproben und beurteilen unterschiedliche Variationen und Ausdrucksmöglichkeiten des Hochdrucks – auch unter Verwendung unterschiedlicher Materialien und Gegenstände als Druckstock,
- realisieren gezielt in bildnerischen Gestaltungen die Ausdrucksqualitäten von Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen,
- beurteilen im Gestaltungsprozess das Anregungspotenzial von Materialien und Gegenständen für neue Form-Inhaltsbezüge und neue Bedeutungszusammenhänge.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- analysieren Bilder im Hinblick auf Körper- und Raumillusion (Höhenlage, Überdeckung, Maßstabperspektive, Parallelperspektive sowie Ein- und Zwei-Fluchtpunktperspektive, Farb- und Luftperspektive, Licht-Schatten-Modellierung),
- analysieren Gesamtstrukturen von Bildern im Hinblick auf Mittel der Flächenorganisation (Ordnungsprinzipien wie Reihung, Streuung, Ballung, Symmetrie, Asymmetrie, Richtungsbezüge), auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen,
- analysieren grafische Gestaltungen im Hinblick auf Formstrukturen bzw. Arten von Liniengefügen und ihre Ausdrucksqualitäten,
- erläutern die Ausdrucksqualitäten von druckgrafischen Gestaltungen, auch im Hinblick auf die gewählten Materialien und Materialkombinationen.
- erläutern den Einsatz von Mitteln plastischer Organisation (Masse, Volumen, Körper-Raum-Bezug, Proportion) bei dreidimensionalen Gestaltungen,
- analysieren Farbwahl, Farbbeziehungen und Farbfunktionen (Lokal-, Erscheinungs-, Ausdrucks-, Symbolfarbe) in bildnerischen Gestaltungen,
- untersuchen und beurteilen die Bearbeitung und Kombination heterogener Materialien in Collagen/Assemblagen/Montagen,
- bewerten Gestaltungen und ihre Wirkungen im Hinblick auf die Darstellung von Bewegungen und zeitlichen Abläufen (Beschleunigung, Verlangsamung und Rhythmisierung).

IF 2 Bildkonzepte

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- gestalten Bilder durch das Verfahren der Collage und Montage als Denk- und Handlungsprinzip,
- entwickeln auf der Grundlage von Bildzitate Bildlösungen in einem konkreten, eingegrenzten Gestaltungsbezug,
- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen,

- gestalten Bilder zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen durch Umdeutung und Umgestaltung historischer Motive und Darstellungsformen in konkreten Gestaltungsbezügen.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die Verfahren der **Collage und Montage** als Denk- und Handlungsprinzip,
- erläutern an eigenen und fremden Gestaltungen die individuelle bzw. biografische Bedingtheit von Bildern, auch unter Berücksichtigung der Genderdimension,
- erläutern exemplarisch den Einfluss bildexterner Faktoren (soziokulturelle, historische, ökonomische und ökologische) in eigenen oder fremden Gestaltungen,
- überprüfen und bewerten rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. Bildrechtsrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen),
- bewerten digital und analog erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit.

IF 3 Gestaltungsfelder in Funktionszusammenhängen

Kompetenzbereich Produktion

Die Schüler*innen

- entwickeln mit malerischen, grafischen bzw. fotografischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- entwickeln mit plastischen bzw. architektonischen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- entwickeln mit filmischen bzw. performativen Ausdrucksmitteln fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Gestaltungskonzepte,
- realisieren und beurteilen sich von der äußeren Wirklichkeit lösende Gestaltungen als Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen,
- realisieren und beurteilen expressive Bilder inneren Erlebens und Vorstellens,
- realisieren und beurteilen abbildhafte Gestaltungskonzepte mit sachbezogen-wertneutralem Bezug zur äußeren Wirklichkeit,
- realisieren und beurteilen Bilder der offensichtlichen bzw. verdeckten Beeinflussung des Betrachters.

Kompetenzbereich Rezeption

Die Schüler*innen

- erläutern malerische, grafische bzw. fotografische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- erläutern filmische bzw. performative Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- erläutern plastische bzw. architektonische Gestaltungen im Hinblick auf fiktionale, expressive, dokumentarische bzw. persuasive Wirkweisen und Funktionen,
- bewerten bildnerische Strategien zur Konstruktion utopischer bzw. zukunftsgerichteter Vorstellungen,

- bewerten bildnerische Möglichkeiten und Grenzen im Hinblick auf sachlich-dokumentierende Gestaltungsabsichten,
- bewerten das Potenzial von bildnerischen Gestaltungen bzw. Konzepten zur bewussten Beeinflussung der Rezipientinnen und Rezipienten.

Schwerpunkte der unterrichtlichen Arbeit:

- architektonische Raumkonstruktionen mit Ein-Fluchtpunktperspektive und Gestaltungs- bzw. Konstruktionsmerkmale von Zwei-Fluchtpunktperspektive und Licht-Schatten-Modellierung
- Präsentationen zu Designern mit z.B. Powerpoint/Keynote/Prezi erstellen
- Ein expressives Werbeplakat für das eigene Produkt im Hochdruck auf verschiedenen Druckträgern erstellen
- Design nach historischen Vorbildern mit Wechsel des Gestaltungsmediums (z.B. Gestaltung eines Longboard-Designs nach alten Werbefotoplakaten)
- Gestaltung eines Werbefilms zu dem eigenen Produkt, dazu Einführung in und Reflexion von künstlerischer Aktionskunst und die Verhaltensmuster von Irritation und Persuasion

6.4.2 Medienkompetenzen

1) Bedienen und Anwenden

a. Medianausstattung (Hardware) (1.1)

Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

b. Digitale Werkzeuge (1.2)

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2) Kommunizieren und Kooperieren

a. Kommunikations- und Kooperationsprozesse (3.1)

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

3) Produzieren und Präsentieren

a. Medienproduktion und Präsentation (4.1)

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

b. Gestaltungsmittel (4.2)

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4) Analysieren und Reflektieren

a. Medienanalyse → Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

b. Meinungsbildung → Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

c. Identitätsbildung → Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

7 Fotografie (Kurs EF)

7.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Nach der Sekundarstufe 1 dürfen die Schüler neu entscheiden, ob sie den KulTour-Kurs der Oberstufe besuchen möchten oder nicht. Es ist also auch Schülern der Regelklassen möglich, neu einzusteigen. Der Oberstufenkurs KulTour gliedert sich in drei Jahre. In der Einführungsphase ist das Jahresthema Fotografie, in der Qualifikationsphase 1 Film/Drehbuch, in der Qualifikationsphase 2 Journalismus/Abschlussprojekt Nonfiction.

Der KulTour-Kurs EF berücksichtigt die durch die sozialen Medien und die Digitalisierung allgemein gesteigerte Relevanz fotografischer Abbildungen im Alltag der Schüler.⁸⁰ Die Ästhetik sowie die Gefahren und Chancen der digitalen Manipulierbarkeit dieser Abbildungen, ihr Verhältnis zur Realität sowie die fotografischen Möglichkeiten für die eigene künstlerischen Produktion stehen inhaltlich im Fokus. Folglich beginnt der Kurs mit einem Grundlagenkurs in der fotografischen Technik sowie der Sprache der Fotografie. Im Zentrum stehen also einerseits technisch das Verhältnis von Blende, Belichtungszeit und ISO-Wert, andererseits ästhetisch Aspekte wie Bildaufbau, Kontraste, Tiefenschärfe oder die Frage, was ein gutes Foto oder eine fotografische Reihe ausmacht. Im weiteren Verlauf wenden die Schüler das Erlernte in fotografischen Projekten an und vertiefen ihre Kenntnisse praktisch, indem sie z.B. auf einer Exkursion zum Deutzer Herbstvolksfest durch das Fotografieren von Fahrgeschäften dem Phänomen der Langzeitbelichtung nachspüren.

Im zweiten Halbjahr werden dann die fotografischen Grundkenntnisse ergänzt um eine Basisschulung in digitaler Bildbearbeitung mit professioneller Software (z.B. Adobe Photoshop). Die eigenen Bilder werden bearbeitet, verändert, neu arrangiert und collagiert. Bis zum Ende des Kurses wird den Schülern immer mehr Selbstständigkeit in der fotografischen Projektplanung abverlangt, auch um sie auf die folgenden Projekte in der Qualifikationsphase vorzubereiten.

Ziel ist es, die Ästhetik Voraussetzungen stehender Bilder sowie ihre technischen Gelingensbedingungen möglichst weit auszuloten. Dabei greifen die Schüler auf die schulische Ausstattung zurück wie Spiegelreflexkameras, Objektive und Stative. Die räumliche Ausstattung wird ebenfalls genutzt: Fotostudio, Fotolabor, Schnittraum mit Computern zur digitalen Bildbearbeitung und ggf. das Schulkino RESI.

Der Unterricht wird als AG gewertet und mit einer AG-Bemerkung auf dem Zeugnis ausgewiesen. Der Umfang beträgt 2 Wochenstunden, die zumindest zeitweise als Blockunterricht abgehalten werden, um ein konzentrierteres Arbeiten an fotografischen Projekten sowie Exkursionen zu ermöglichen. Es sollten zwei Lehrkräfte den Kurs im Team leiten und externe Fachkräfte (z.B. Fotografen, Künstler) an passender Stelle hinzugezogen werden.

Am Ende des Jahres werden die besten fotografischen Ergebnisse in einer Ausstellung präsentiert.

⁸⁰ Vgl. zur Genese vor allem Walter Benjamin, Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, sowie

7.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer:	Keine/AG (2)
Kooperation:	Fotografen, Künstler; Exkursionen nach Köln und Umgebung
Stundenumfang:	max. 80 Stunden (40 Wochen x 2 Stunden), realistisch 60-70 Stunden, meist realisiert in Projekttagen/Workshops

7.3 Thematische Module – Übersicht

7.3.1 Einstiegsstunden (5 Stunden)

1. Gliederung/Aufbau des Kurses, E-Mail-Verteiler/LMS einrichten, Kursdaten und Workshops absprechen
2. Ausgabe der SD-Karten, Besprechung der Datennutzung
3. Ausgabe der Foto-Mappen

7.3.2 Grundkurs Fotografie: Technik und Bildsprache (10 Stunden)

1. Grundlagen der Kameranutzung: Blende, Belichtungszeit, ISO-Wert im Zusammenspiel
2. Grundlagen der fotografischen Bildästhetik: Was ist ein gutes Foto? Was sind Aspekte eines gelungenen Bildaufbaus? Was macht eine fotografische Serie aus?

7.3.3 Grundkurs digitale Bildbearbeitung mit Photoshop (10 Stunden)

1. Die Oberfläche: Projekte anlegen, Dateien öffnen und speichern, Ausschneiden und Farben verändern, Schriften einfügen
2. Das Ebenen-Konzept
3. Bildtypen, Komprimierung, Vektorgrafiken: RAW, JPEG, GIF, TIFF, PNG
4. Digitale Compositings
5. Eine Postkarte gestalten

7.3.4 Vertiefungskurs Fotografie (5 Stunden):

1. Bokeh – Muss das ganze Bild immer scharf sein?
2. Objektivtypen – Von Weitwinkel bis Telezoom

7.3.5 Workshops zu verschiedenen Themen (40 Stunden)

1. Das Thema Zeit I: Fahrgeschäfte und ihre Lichtspuren/Langzeitbelichtung, z.B. auf dem Herbstvolksfest in Deutz (6 Stunden)
2. Vertiefung zum Thema Zeit: Photogramme – Gegenstände auf Fotopapier ablichten und im schuleigenen Fotolabor entwickeln (6 Stunden)
3. Analoge Fotografie: Inszeniertes Selbstporträt „Anno dazumal“ mit Plattenkamera und Entwicklung im schulischen Fotolabor (8 Stunden)
4. Das Thema Zeit II: Wasserspritzer im Aquarium/Kurzzeitbelichtung, z.B. mit Obst und Blitzanlage (6 Stunden)
5. Vom Selbstporträt zur digitalen Doppelbelichtung: Ein typisches Plakatmotiv (Photoshop) (8 Stunden)

6. Frühling in Köln/Street Photography in der Altstadt: Postkartenmotive oder Schnappschussästhetik/Kitsch, Kunst und Kommerz? Digitale Schnitzeljagd mit der App Biparcours (6 Stunden)
7. Cyanotypie – eine künstlerische Technik (mit der Künstlerin Simone Szymanski) (6 Stunden)
8. Museumsbesuch: SK-Stiftung Köln, Museum Ludwig...

7.4 Kompetenzen

Da keine Fächer in das KulTour-Projekt eingehen, werden auch keine Kompetenzen ausgewiesen. Beispielhaft sei darauf hingewiesen, dass der Projektunterricht der EF die Kompetenzen des Faches Kunst im Bereich Fotografie/mediale Kompetenzen vertieft.

8 Film/Drehbuch (Projektkurs Q1)

8.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Der KulTour-Kurs in der Qualifikationsphase 1 ist ein Projektkurs nach APO-GOST und wird als solcher gewertet: Die Note geht in die Abitur-Qualifikation ein. Der Kurs ersetzt die Facharbeit. Dafür wird eine schriftliche Drehdokumentation angefertigt. Referenzfach ist Deutsch. Der Umfang beträgt 3 Wochenstunden.⁸¹

Inhaltlich beschäftigt sich der Projektkurs mit dem Bereich Film/Drehbuch. Das Jahresprodukt ist ein Kurzfilm, welchen die Schüler in Gruppenarbeit selbstständig produzieren. Der Kurs gliedert sich in vier Phasen: Nach einem Grundkurs zur Filmsprache und Kameratechnik folgt ein erstes Kurzfilmprojekt. Basierend auf den Erfahrungen dieses ersten Filmprojekts erfolgt eine filmsprachliche und technische Vertiefung, die dann in einen Abschlussfilm mündet. Gibt es ein schulinternes Filmfestival, so soll jede Schülergruppe einen Film dort präsentieren.

Weitere inhaltliche Vorgaben wie Themen, Genre etc. werden vom Fachlehrer in Abstimmung auf die jeweilige Lerngruppe konkretisiert.

Die Unterrichtsorganisation folgt den Bedürfnissen der Schüler nach kreativer Entfaltung und setzt dadurch eine zunehmende Selbstständigkeit im methodischen und filmischen Arbeiten voraus. Die Schüler teilen in der Gruppe die filmischen Gewerke/Aufgaben wie Kamera, Ton, Licht, Schauspiel und Regie untereinander auf. Sie planen, drehen und schneiden ihren Film unterstützt durch die Lehrpersonen selbstständig. Somit steht der Prozess im Mittelpunkt. Die dadurch geschulten Kompetenzen im Projektmanagement führen die Schüler propädeutisch in das kooperative Arbeiten im Filmteam ein, das wiederum modellhaft für kooperatives Arbeiten in multiprofessionellen Teams im späteren Arbeitsleben stehen kann.

Im zweiten Halbjahr kann eine Seminarfahrt z.B. in eine Jugendherberge in der Nähe stattfinden, bei der z.B. im Sinne eines Workshops/einer Schreibwerkstatt die Filme kompakt geplant werden können.

Grundsätzlich wird der Projektkurs im Lehrerteam abgehalten.

8.2 Unterrichtsorganisation

Referenzfach:	Deutsch (3)
Kooperation:	Cutter, Schauspieler, Regisseur → Exkursion Schreibwerkstatt Lindentheater Frechen → Filmfestival
Stundenumfang:	max. 120 Stunden (40 Wochen x 3 Stunden), realistisch 90-100 Stunden, in Planungs-/Dreh- und Schnittphase auch realisiert als Blockunterricht

⁸¹

<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Schulformen/Gymnasium/Sek-II/FAQ-Projektkurse/index.html>

8.3 Thematische Module – Übersicht

8.3.1 Filmprojekte anlegen – Produktionsplanung (6 Stunden)

1. Filmische (Prä-)Textsorten
2. Grundlagen, Aufbau des Kurses, Notengebung, LMS und E-Mail-Verteiler
3. Rechte im Film: Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht

8.3.2 Grundlagen der Filmsprache (9 Stunden)

1. Bildaufbau
2. Filmgeschichte
3. Genre
4. Einstellungsgrößen
5. Kameraperspektiven

8.3.3 Grundlagen der Filmdramaturgie (6 Stunden)

1. Möglichkeiten für Filmanfänge und -enden
2. Schemata: Franz, Gustav Freytag, Syd Field
3. 5-Shot-Technik, Achsensprung, Continuity-System

8.3.4 Grundlagen derameratechnik (6 Stunden)

1. Grundlagen der Tonabnahme
2. Grundlagen der Lichtgestaltung: Dreipunkt-Beleuchtung

8.3.5 Grundkurs Filmschnitt (9 Stunden)

1. Aufbau eines Schnittprogramms (z.B. Adobe Premiere Pro)
2. Schnittübungen
3. Einfache Montagetechniken

8.3.6 Erstes Kurzfilmprojekt⁸² (24 Stunden)

1. Ideenfindung
2. Verfassen der filmischen Texte (Pitch, Script, Drehbuch, Storyboard)
3. Drehen
4. Schnitt
5. Postproduktion

8.3.7 Vertiefung Filmsprache (9 Stunden)

1. Übungen zu Handlungsachsen, 180 Grad-Regel...
2. Mikrofontypen, Ton angeln
3. Available Light vs. Dreipunkt-Beleuchtung
4. Color Grading

⁸² Beispiele: Stummfilm, Trickfilm, Trailer, Thematische Kurzfilme

8.3.8 Vertiefung Filmdramaturgie (6 Stunden)

1. Coverage vs. Schneiden in der Kamera
2. Dialoge filmen

8.3.9 Vertiefungameratechnik (6 Stunden)

1. Schärfentiefe ziehen, shallow focus
2. Tongestaltung: Tonbrücken, Funktionen von Filmmusik, Geräusche erstellen

8.3.10 Vertiefung Filmschnitt (9 Stunden)

1. Komplexere Montageprinzipien
2. Color Grading
3. Exportieren für unterschiedliche Medien

8.3.11 Filmisches Abschlussprojekt (30 Stunden)

1. Planung (Plot, Drehbuch, Storyboard, Drehplan)
2. Drehdokumentation
3. Dreh
4. Schnitt
5. Präsentation beim schulischen Filmfestival

8.4 Kompetenzen

Vgl. Schulinternen Lehrplan des Faches Literatur, Schwerpunkt Medien

9 Abschlussprojekt/Journalismus (Kurs Q2)

9.1 Kurzbeschreibung der Unterrichtsvorhaben

Nach acht Jahren Projektunterricht haben die Schüler*innen in diesem Kurs die Möglichkeit, ein maximal selbstgewähltes Projekt zu realisieren. Thematisch ist ein sinnvoller Zugang über den Bereich Journalismus zu finden, der die Lernenden in diesem Alter oft sehr interessiert. Entgegen des Projektes Medienwelten (Klasse 7) erfolgt hier der Zugriff aber über die berufskundliche Seite. So kann z.B. ein Besuch einer Medienakademie oder eines in der Region ansässigen Fernseh- oder Hörfunksenders interessante Einblicke eröffnen. Begleitend zu den Exkursionen entwickeln die Lernenden dann eine individuelle und thematisch passende Abschlussarbeit zu einem gemeinsam festgelegten Abschlussthema.

Die Schüler*innen planen ihre Abschlussarbeit in selbst gewählten Gruppen und strukturieren ihren Arbeitsprozess zu Beginn des Kurses unter Beratung der Lehrperson selbstständig. Dies können z.B. Dokumentarfilme, ein Magazinbeitrag, eine Ausstellung mit Fotografien o.ä. sein. Eingebunden werden im Laufe des Schuljahres möglichst viele thematisch passende Exkursionen und Workshops, um Ideen zu geben, den Prozess zu begleiten und anzureichern und einen möglichst hohen Vertiefungsgrad zu erreichen.

Während des Schuljahres buchen die betreuenden Lehrpersonen so z.B. einen Termin beim WDR Studio 2⁸³ oder einer ähnlichen Institution der regionalen Medienlandschaft.

Bei besonderer Begabung im künstlerisch-musischen Bereich kann auch eine Besondere Lernleistung von Lernenden erstellt werden, deren individuelle Begleitung dann ebenfalls in die Jahresplanung integriert werden kann.

Die Unterrichtsmaterialien liegen größtenteils online bereit und müssen daher laufend geprüft und ggf. aktualisiert werden.

9.2 Unterrichtsorganisation

Partizipierende Fächer:	Keine/AG (2)
Kooperation:	WDR, Schulfilmfestival Schülerfilm ab!...
Stundenumfang:	max. 60 Stunden (30 Wochen x 2 Stunden), realistisch 50-55 Stunden, größtenteils realisiert als Blockunterricht. Ggf. ergänzend: Anfertigen einer <u>Besonderen Lernleistung</u> (parallele Begleitung)

⁸³ <https://www1.wdr.de/unternehmen/der-wdr/medienundbildung/wdrstudiozwei102.html>

9.3 Thematische Module – Übersicht

9.3.1 Masterclass Non-Fiction: Ein dokumentarisches Filmprojekt planen (15 Stunden)

1. Besuch des Schülerfilm-Festivals Film ab! In Köln
2. Kompakt-Workshop: Welche dokumentarischen Sendungsformate gibt es?
3. Kompakt-Workshop: Aufbau einer Magazinsendung
4. Exkursion: WDR Studio 2 – Eine Magazinsendung produzieren
5. Exkursionen zu Dokumentarfilm-Events, z.B. Stranger than fiction – Dokumentarfilmfestival Köln, European Outdoor Film Tour...

9.3.2 Technik-Schulung: Eine Reportage drehen (10 Stunden)

1. Ein Interview drehen: Ton abnehmen für ein Interview, Bildaufbau
2. Ein Interview planen: Welche Fragen wie stellen? Wie das Set herrichten?
3. Interview-Übungen: Richtig sprechen
4. Schnitt-Übungen für Dokumentarfilm
5. Beispiele für gelungene Reportagen besprechen

9.3.3 Das eigene dokumentarische Filmprojekt (30 Stunden)

1. Planung
2. Dreh
3. Schnitt
4. Postproduktion
5. Präsentation

9.4 Kompetenzen

Da keine Fächer in das KulTour-Projekt eingehen, werden auch hier keine konkreten Kompetenzen ausgewiesen. Beispielhaft sei aber darauf hingewiesen, dass der Projektunterricht der Q2 die übergeordneten Kompetenzen des Faches Deutsch im Bereich **Rezeption** Textverstehen/sprachliche Gestaltung/differenzierte Prüfung eigener und fremder Texte sowie im Bereich **Produktion** der Planung, Gestaltung und Reflexion komplexer Schreibprozesse/Präsentationstechniken/Rückmeldung geben durch eine direkte künstlerisch-praktische Anwendung vertieft. Damit wird besonders das **Inhaltsfeld 4 Medien** hinsichtlich folgender Kompetenzen vertieft:

Rezeption

Die Schüler*innen können

- durch Anwendung differenzierter Suchstrategien in verschiedenen Medien Informationen zu komplexen fachbezogenen Aufgabenstellungen ermitteln.

Produktion

Die Schüler*innen können

- selbstständig komplexe Arbeitsergebnisse in Form von kontinuierlichen und diskontinuierlichen Texten unter sachgerechter Nutzung von Anwendungssoftware darstellen,

- die funktionale Verwendung von Medien für die Aufbereitung von Arbeitsergebnissen beurteilen und die eigenen Präsentationen zielgerichtet überarbeiten.

10 Grundsätze der fachdidaktischen und fachmethodischen Arbeit, sowie Entscheidungen zur Wahl der Lehr- und Lernmittel

Der KulTour-Unterricht verbindet durch die Projekte mehrere Fächer. Außerdem hat er zahlreiche Berührungspunkte zu weiteren Fächern und bietet daher vielfältige Möglichkeiten, die Arbeit auch in einer weiteren fachübergreifenden Perspektive zu planen und zu gestalten. Dadurch wird dem Gedanken der übergreifenden Kulturarbeit in den KulTour-Klassen Rechnung getragen. Vernetzungsmöglichkeiten werden von der Fachgruppe KulTour systematisch in den Blick genommen, um im Dialog mit anderen Fachgruppen die Optionen fachübergreifender Vereinbarungen zu prüfen und zu entwickeln. Regelmäßig wird evaluiert, welche andern Fächer partizipieren könnten (denkbar ist hier z.B. in Klasse 9 Geschichte oder Erdkunde). In Klasse 10 ist dies besonders mit der möglichen Integration von Musik angedacht. Mindestens einmal jährlich thematisiert die Fachgruppe KulTour diese curricularen Erwägungen auf einer Dienstbesprechung. Außerdem wird die Evaluation der Einbindung der Medien durch den engen Kontakt zur schulischen Mediengruppe mit dem Medienkoordinator gesichert.

Die folgenden Kooperationen werden bei der Dienstbesprechung und in wöchentlichen Treffen des KulTour-Teams regelmäßig evaluiert:

- TuS Brauweiler (jährliches Kooperationstreffen mit Schulleitung, KulTour-Koordination und TuS-Vertreter)
- Ggf. Kultur und Schule-Projekte
- Bewährte institutionelle Kooperationen (z.B. WDR, KStA, Abtei...)
- Bewährte Einzelkooperationen (Künstler)

11 Grundsätze der Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung

Auf der Grundlage von § 48 SchulG, § 6 APO-SI sowie den einschlägigen Kapiteln der Kernlehrpläne der partizipierenden Fächer hat die Fachgruppe KulTour die nachfolgenden Grundsätze zur Leistungsbewertung und Leistungsrückmeldung beschlossen. Die Absprachen betreffen das lerngruppenübergreifende gemeinsame Handeln der Fachgruppenmitglieder.

Bei der Leistungsbewertung von Schüler*innenKulTour-Unterricht werden erbrachte Leistungen nur im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ berücksichtigt. Die Leistungsbewertung insgesamt bezieht sich auf die im Zusammenhang mit dem Unterricht erworbenen Kompetenzen und setzt voraus, dass die Schüler*innen hinreichend Gelegenheit hatten, die in den Kernlehrplänen der partizipierenden Fächer ausgewiesenen Kompetenzen zu erwerben.

In motivationaler Hinsicht ist die Benotung von Einzelleistungen für die Lernmotivation in Hinblick auf den damit einhergehenden Korruptionseffekt mindestens umstritten.⁸⁴ Auf der anderen Seite ist das Schulsystem auf die Benotung der Leistungen der Schüler*innen ausgelegt und die Benotung erfüllt mehrere wichtige Funktionen.⁸⁵ Die Lernenden sollen sich aber als möglichst selbstbestimmt wahrnehmen.⁸⁶ Der Grundsatz der KulTour-Klassen ist daher: **So wenig Benotung wie möglich, so viel wie nötig.** Die wichtigen Funktionen von Noten wie Rückmeldung über den Lernstand und über die eigene Mitarbeit werden im System der KulTour-Klasse von der Präsentation und der abschließenden Evaluation des Projekts übernommen.

Erfolgreiches Lernen ist kumulativ. Unterricht und Lernerfolgsüberprüfungen werden darauf ausgerichtet, Schüler*innen Gelegenheit zu geben, Kompetenzen wiederholt und in wechselnden Zusammenhängen unter Beweis zu stellen. Fachlehrerinnen und Fachlehrern sind die Ergebnisse der Lernerfolgsüberprüfungen Anlass, die Zielsetzungen und die Methoden ihres Unterrichts zu überprüfen und ggf. zu modifizieren. Die Schüler*innen erhalten von ihnen ein den Lernprozess begleitendes Feedback sowie Rückmeldungen zu den erreichten Lernständen, die eine Hilfe für die Selbsteinschätzung sowie eine Ermutigung für das weitere Lernen darstellen. Dies erfolgt auch in Phasen des Unterrichts, in denen keine Leistungsbeurteilung durchgeführt wird. Die Beurteilung von Leistungen verknüpfen die Fachlehrerinnen und Fachlehrer grundsätzlich mit der Diagnose des erreichten Lernstandes und Hinweisen zum individuellen Lernfortschritt. Die Schüler*innen werden angehalten, einen angemessenen Umgang mit eigenen Stärken, Entwicklungsnotwendigkeiten und Fehlern einzuüben. Sie erhalten von den Fachlehrern und Fachlehrerinnen gezielte Hinweise zu individuell erfolversprechenden allgemeinen und fachmethodischen Lernstrategien.

⁸⁴ Vgl. Rheinberg, Falko (2010): Intrinsische Motivation und Flow-Erleben. In: Heckhausen, Heinz / Heckhausen, Jutta (Hg.): Motivation und Handeln, 4. Aufl., Berlin [u.a.]: Springer (Springer-Lehrbuch), 365-387.

⁸⁵ Vgl. Schulgesetz Nordrhein-Westfalen, § 48 und §49 (3).

⁸⁶ Mit dem Idealziel des Flow-Erlebens nach Csikszentmihalyi, vgl. <https://ediss.sub.uni-hamburg.de/volltexte/2002/668/html/vier.htm>.

Der Unterricht der KulTour-Klassen setzt auf eine klare Trennung von Lern- und Leistungsphasen. In der Phase der Entwicklung der Projektideen steht ganz klar das Lernen im Fokus, während auch von den Schüler*innendie Präsentation als Leistungssituation wahrgenommen wird. Resultierend aus einer Bewertung des Gesamtprozesses im Halbjahr bzw. Jahr wird dann von den Lehrern eine Rückmeldung mittels einer Bemerkung auf dem Zeugnis vorgenommen. Es gibt also, durchgehend in der Sekundarstufe 1 und in der EF und in der Q2, AG-Bemerkungen für den Projektunterricht (teilgenommen, mit Erfolg teilgenommen, mit besonderem Erfolg teilgenommen).

Fachnoten sind dann nötig, wenn ein Fach komplett in den Projektunterricht eingeht. Hier wird aber das Alter der Lernenden differenzierend berücksichtigt. In der Orientierungsstufe werden zunächst keine Fachnoten erteilt, um keinen unerwünschten Korrumperungseffekt zu erreichen.

Ab der Klasse 7 wird, zusätzlich zu der AG-Bemerkung zum Projekt-Unterricht, in vollständig eingehenden Fächern eine Zeugnisnote gemäß den fachlichen Anforderungen erteilt. **In Fächern, die nur zum Teil in das Projekt eingehen, findet die Leistung im Projekt als entsprechend der eingehenden Stundenzahl gewichteter Bestandteil der Sonstigen Leistungen Eingang in die Fachnote.**

Hier unterliegt die Bewertung aber engen Grenzen und sollte mit Augenmaß erfolgen und unter Berücksichtigung des Anteils des Projektunterrichts am gesamten Fachunterricht des Jahres. So bildet zum Beispiel in Klassenstufe 7 der Deutschlehrer eine Jahresnote für den im Projekt realisierten Kompetenzstand der relevanten Kompetenzen. Diese Note kann wiederum im Umfang von ungefähr 1/4 der Fachnote im Bereich der Sonstigen Leistungen gewertet werden. Konkret könnte er also nur bei einem Schüler, der zwischen zwei Noten steht, die bessere bzw. schlechtere Note unter Berücksichtigung der Projektergebnisse geben. Bei Leistungen, die die Schüler*innen im Rahmen von Partner- oder Gruppenarbeiten erbringen, wird der individuelle Beitrag zum Ergebnis der Partner- bzw. Gruppenarbeit einbezogen.

11.1 Beurteilungsbereich schriftliche Leistungen/Klassenarbeiten

-entfällt-

11.2 Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen“

Der Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ erfasst die im Unterrichtsgeschehen durch mündliche, schriftliche und praktische Beiträge erkennbare Kompetenzentwicklung der Schüler*innen. Bei der Bewertung berücksichtigt werden die Qualität, die Quantität und die Kontinuität der Beiträge. Der Stand der Kompetenzentwicklung im Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ wird sowohl durch kontinuierliche Beobachtung während des Schuljahres (Prozess der Kompetenzentwicklung) als auch, selten, durch punktuelle Überprüfungen (Stand der Kompetenzentwicklung) festgestellt.

Gemeinsam ist den zu erbringenden Leistungen, dass sie in der Regel einen längeren, zusammenhängenden Beitrag einer einzelnen Schülerin oder eines einzelnen Schülers oder einer Schülergruppe darstellen, der je nach unterrichtlicher Funktion, nach Unterrichtsverlauf, Fragestellung oder Materialvorgabe einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad haben kann. Zum Beurteilungsbereich „Sonstige Leistungen im Unterricht“ – ggf. auch auf der Grundlage der außerschulischen Vor- und Nachbereitung von Unterricht – zählen u.a.:

- mündliche Beiträge (z. B. Beiträge in kooperativen und individuellen Arbeitsphasen, Präsentationen, szenisches Spiel, gestaltetes Lesen etc.),
- schriftliche Beiträge (z. B. aufgabenbezogene schriftliche Ausarbeitungen, Handouts, Portfolios, Lerntagebücher, mediale Produkte etc.).

11.3 Bewertungskriterien

Die Bewertungskriterien für eine Leistung müssen auch für Schüler*innen **transparent, klar** und **nachvollziehbar** sein.

Die folgenden allgemeinen Kriterien gelten für die schriftlichen Formen der Leistungsüberprüfung:

- Qualität der Beiträge
- Kontinuität der Beiträge
- Sachliche Richtigkeit
- Angemessene Verwendung der Fachsprache
- Darstellungskompetenz
- Komplexität/Grad der Abstraktion
- Selbstständigkeit im Arbeitsprozess
- Einhaltung gesetzter Fristen
- Präzision
- Differenziertheit der Reflexion

Für die sonstigen Formen der Leistungsüberprüfung kommen insbesondere folgende Instrumente und Kriterien der Leistungsbewertung in Betracht:

Projektarbeit (Schwerpunkt der Benotung)

- fachliche Qualität
- Methoden- und Präsentationskompetenz
- sprachliche Angemessenheit
- Ideenreichtum
- Selbstständigkeit
- Arbeitsintensität
- Planungs- und Organisationskompetenz
- Teamfähigkeit

Beiträge zum Unterrichtsgespräch

- Bereitschaft, sich aktiv zu beteiligen
- Vielfalt und Komplexität der Beiträge
- thematische Anbindung an vorausgehende Unterrichtsbeiträge
- sprachliche, zunehmend auch fachsprachliche, Angemessenheit
- gegenseitige Unterstützung bei Lernprozessen

Präsentationen, Referate

- fachliche Korrektheit und Komplexität

- Einbringen eigener Ideen
- zunehmende Selbstständigkeit bei den Vorarbeiten
- Gliederung
- sprachliche Angemessenheit
- Visualisierungen, funktionaler Einsatz von Medien
- adressatenbezogene Präsentation, angemessene Körpersprache, Teamfähigkeit

Sonstige mündliche Beiträge (in kooperativen Arbeitsphasen, szenischem Spiel, gestaltendem Vortrag)

- Zielangemessenheit
- Kooperationsfähigkeit
- individueller Beitrag zum Gesamtprodukt

Protokolle

- sachliche Richtigkeit
- Gliederung
- formale Korrektheit

Portfolios

- fachliche Richtigkeit
- Einbezug metareflexiver Anteile
- Vollständigkeit der Aufgabenbearbeitung
- Selbstständigkeit
- Ideenreichtum
- sprachliche Angemessenheit
- formale Gestaltung, Layout

Sonstige schriftliche und mediale Produkte (schriftliche Ausarbeitungen, Handouts, Lese-/Lerntagebücher, mediale Produkte)

- fachliche Qualität
- Gestaltung
- Komplexität der Darstellung
- Aufgabenangemessenheit
- Reflexionskompetenz

Schriftliche Übungen (max. 20 Min.)

- fachliche Richtigkeit
- sprachlich-formale Korrektheit

Pro Quartal ist in die Bewertung der „Sonstigen Leistungen im Unterricht“ mindestens eine Leistung gemäß den Instrumentarien aus Punkt 3-7 einzubeziehen. Diese Leistung(en) wird/werden in der Gesamtbewertung in angemessener Weise berücksichtigt.

Über die Gewichtung der unterschiedlichen Leistungen in der Gesamtbewertung werden die Schüler*innen zu Beginn des jeweiligen Schuljahres informiert.

11.4 Grundsätze der Leistungsrückmeldung und Beratung

Die Leistungsrückmeldung erfolgt in mündlicher und schriftlicher Form am Ende des jeweiligen Projekts oder nach einer Teilabgabe.

11.5 Leistungsbewertung in der Oberstufe

In der Qualifikationsphase 1 ist der KulTour-Kurs ein Projektkurs nach APO-GOST⁸⁷. Hier wird eine Jahresnote erteilt. Die Jahresnote geht mit der Gewichtung eines Grundkurses in die Gesamtqualifikation des Abiturs ein. Im ersten Halbjahr wird eine reine Note für die Sonstigen Leistungen erteilt, die jedoch nicht auf dem Zeugnis ausgewiesen wird. Dort erscheint nur die Teilnahme. Im zweiten Halbjahr wird ebenfalls eine Note im Bereich der Sonstigen Leistungen erteilt. Außerdem wird eine Projektdokumentationsnote für das (filmische) Projekt erteilt, die aus einer Note für das (filmische) Ergebnis sowie einer Bewertung der Filmdokumentation benotet. Die Einzelleistung muss in der Projektdokumentationsnote deutlich werden.

12 Entscheidungen zur Wahl der Lehr- und Lernmittel

Die Lehrkräfte nutzen, sofern möglich, die eingeführten Lehrwerke der partizipierenden Fächer (z.B. Cornelsen Deutschbuch). Wo dies nicht möglich ist, erfolgt eine Auswahl und Ergänzung durch weitere Materialien nach strenger Prüfung durch den Fachlehrer. Hierfür steht in der Fachbibliothek KulTour und in der Schulbibliothek reichhaltiges Material zur Verfügung; außerdem sind wichtige Links zu Online-Quellen in diesem Dokument angegeben. Anschaffungen, Materialien, Exkursionskosten etc., die im Zusammenhang mit dem Unterricht entstehen und für die Realisation des jeweiligen Projekts von Nöten sind, werden durch den Förderverein KulTour e.V. bezahlt bzw. erstattet.

Die Fachkonferenz hat sich zu Beginn des Schuljahres darüber hinaus auf die nachstehenden Hinweise geeinigt, die bei der Umsetzung des schulinternen Lehrplans ergänzend zur Umsetzung der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW eingesetzt werden können. Bei den Materialien handelt es sich nicht um fachspezifische Hinweise, sondern es werden zur Orientierung allgemeine Informationen zu grundlegenden Kompetenzerwartungen des Medienkompetenzrahmens NRW gegeben, die parallel oder vorbereitend zu den unterrichtsspezifischen Vorhaben eingebunden werden können:

- **Digitale Werkzeuge / digitales Arbeiten**

Umgang mit Quellenanalysen:
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/informationen-aus-dem-netz-einstieg-in-die-quellenanalyse/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

⁸⁷ <https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Schulformen/Gymnasium/Sek-II/FAQ-Projektkurse/index.html>

Erstellung von Erklärvideos:
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/erklervideos-im-unterricht/>
(Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Erstellung von Tonaufnahmen:
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/das-mini-tonstudio-aufnehmen-schneiden-und-mischen-mit-audacity/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Kooperatives Schreiben: <https://zumpad.zum.de/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

- **Rechtliche Grundlagen**

Urheberrecht – Rechtliche Grundlagen und Open Content:
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/urheberrecht-rechtliche-grundlagen-und-open-content/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Creative Commons Lizenzen:
<https://medienkompetenzrahmen.nrw/unterrichtsmaterialien/detail/creative-commons-lizenzen-was-ist-cc/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

Allgemeine Informationen Daten- und Informationssicherheit:
<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Datenschutz-und-Datensicherheit/> (Datum des letzten Zugriffs: 31.01.2020)

13 Qualitätssicherung und Evaluation

Die unterrichtliche Qualität soll gesichert werden, indem auf Grundlage von systematisch gewonnenen Informationen über die Ergebnisse und Prozesse im KulTour-Unterricht geeignete Maßnahmen zur Unterrichtsentwicklung, zur Unterstützung sowie zur individuellen Förderung aller Schüler*innen erarbeitet und umgesetzt werden. Die Informationen werden gewonnen u.a. durch die Auswertung/Besprechung der jährlichen Präsentationen, Unterrichtsevaluationen z.B. als Feedback über LOGINEO NRW LMS, digitale Lehrer-Evaluationen, durchgehende Teamarbeit und mindestens halbjährliche Planungstreffen der Projektlehrer. Außerdem dient das Feedback der Eltern auf dem jährlichen Elternabend der Evaluation. Auch in der Schulleitungsrunde werden einmal wöchentlich Fragestellungen des KulTour-Profiles erörtert und Veranstaltungen geplant und evaluiert. Die grundsätzliche Offenheit des KulTour-Profiles und der modulare Aufbau des Lehrplans erlaubt es den Lehrern besser als im Regelunterricht mit starrerem Curricula, auf aktuelle Änderungen im kulturellen Bereich flexibler zu reagieren, wie z.B. 2020 auf die pandemiebedingte Umstellung auf *homeschooling*. Zuletzt sei noch darauf hingewiesen, dass die Überarbeitung der schulinternen Fachlehrpläne der partizipierenden Fächer im Zuge neuer Stundentafeln eine Überarbeitung auch des KulTour-Lehrplans nötig machen wird.

Anhang

14 Stundentafel KulTour-Klasse G9 (Beschluss der Lehrerkonferenz vom 20.01.2021)

KulTour-Klasse mit BiLi – zum Beschluss der Schulkonferenz 2020/21

	5	6	7	8	9	10	Summe
Kernfächer (Fächergruppe I)							
Deutsch	5 (1)	4	5 (2)	3	3	3	22
Mathematik	5	4	4	3	3	3	22
Englisch	5	4	4	3	3	3	22
Latein/Französisch	-	-	4	4	4	3	15
Lernbereich Gesellschaftslehre							
Erdkunde	-	2	2 +1**	-	2**	1*	7+2**
Geschichte	-	2	2	2	2	1*	8
Wirtschaft-Politik	2	-	-	2	2+1**	2 (2)	10+2**(2)
Lernbereich Naturwissenschaften							
Biologie	2	2	-	2	-	2	8
Chemie	-	-	2	2	-	2	7
Physik	-	2	2	2	2	2	8
Informatik	2	-	-	-	-	-	2
Künstlerisch-musischer Bereich							
Musik	2	2 (2)		2	2 (2)	- (2)	9 (5)
Kunst	2 (2)	2	3 (2)	2 (2)	-	(4) (2)	12 (9)
Weitere Fächer							
Religion/PP	2	2	2	2	2	2	12
Sport	4	4 (1)	2	3	3	2	18 (1)
Differenzierung	-	-	-	-	3-4	3-4	6-8
NK/FK	-	1	1	1	1-0	1-0	6-4
Ordinariat		1(1)					0,5
KulTour Proj. Ext.	(2)	(2)	-	(2)	-	-	(6)
Lernzeit	2	2	2	2	2	2	12
Summe	35	35	35-36	35-36	36	36	212-214
Davon Summe Proj	4+1,5	3+2	4	2+2	4	4	26,5

In Klammern sind die anteiligen Stunden im KulTour-Projektunterricht ausgewiesen, die dunkelorange-gefärbten Felder markieren die Fächer, in denen die Stundenzahl gegenüber der Regelklasse im jeweiligen Jahr erhöht ist.

In den Klassen 9 und 10 kann es je nach Klasse zu Verschiebungen oder Änderungen in der Erteilung des KulTour-Unterrichtes im künstlerisch-musischen Bereich kommen. Ebenfalls ist in Klasse 9 ein Projekt zwischen einem musischen Fach und Geschichte möglich. Die KulTour-Regelstundentafel sieht wie dargestellt aus.

* Epochenunterricht – entweder erstes oder zweites Halbjahr

** Bilinguales Angebot:

- in Klasse 5/6 Neigungskurs, nur wählbar, wenn kein Förderkurs erforderlich ist
- Klasse 7/8 bilinguales Sachfach, dritte Stunde am Nachmittag, Mi oder Fr 7. Std.
- Klasse 9/10 bilinguales Sachfach zweistündig

**** Die dritte Fremdsprache wird 4-stündig unterrichtet, die 4. Stunde findet in der NK/FK-Schiene statt.