

KUNST

Schulinternes Fachcurriculum

Sek I und Sek II

G9 ab 2023 mitberücksichtigt

Stand: September 2020

Arbeitsfelder

- 1 Zeichnen
- 2 Grafik
- 3 Malerei
- 4 Plastik und Installation
- 5 Medienkunst
- 6 Performative Kunst
- 7 Architektur
- 8 Produktdesign
- 9 Kommunikationsdesign

Kompetenzbereiche

- Wahrnehmen
- Beschreiben
- Analysieren
- Interpretieren
- Beurteilen
- Herstellen
- Gestalten
- Verwenden

Prozesse

- Reflexion
- Rezeption
- Produktion

5. Klasse — 2 HJ / 6. Klasse — 1 HJ

KOMPETENZ- BEREICHE	ARBEITS- FELDER	INHALTE	AUFGABENBEISPIELE
Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 8 Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Zeichnen im Entwurfskontext - Funktionen des Designs - Zielgruppenspezifische Gestaltung - Designprodukte mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten - Gestaltungsmittel (Material, Form, Farbe) - Formen des Umgangs mit Designobjekten (Gebrauch) 	Raketendesign — Wie sieht die perfekte Rakete für eine Expedition auf den Mars aus?
Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	1 Zeichnen 8 Produktdesign	<ul style="list-style-type: none"> - künstlerisches Zeichnen - Experimentieren mit verschiedenen Stiften - Wechselseitige Beeinflussung von Zeichnung und Malgrund (schwarzes Tonpapier als Basis) 	Weltraumbild (Wimmelbild) — Mit der selbst designten Rakete im Weltraum unterwegs.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	3 Malerei 8 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Beobachtung von vorhandenen Malereien - Beschreibung und Imitation von Untergründen - Techniken für die Imitation von Naturmaterialien - Farbmischung - Nachahmung von Zeichenstilen - Grundlagen der Komposition - Geschichten erzählen in einfachen Bildern 	Höhlenmalerei — Malen wie die ersten Künstler vor 30.000 Jahren. Zunächst in Einzelarbeit, danach in Gruppenarbeit (großes Bild)
Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	2 Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - Aktive Wahrnehmung und Beobachtung - Grafische Techniken (Stempelbau und -druck) - Grafische Gestaltungsmittel (Form, Farbe) - Strategien zur Ideenfindung (Zufallsverfahren, Collage) 	Vögel/Igel — Mit Stempeln Bilder gestalten.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Herstellen Gestalten	3 Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Aktive Wahrnehmung und Beobachtung - Farbmischung - Nachahmung von Malstilen - Bildkomposition - Malerische Gestaltungsmittel (Farbauftrag) 	Feuerbild — Malen wie Wenzel Hablik.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> - Bewegungen festhalten - Verbindung von Inhalt, Gestaltung und Wirkung - Analoge und digitale Techniken (Zeichnung, Fotografie, Animation) - Medienkünstlerische Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten - Präsentationsform von Medienkunst (Animation) 	Bewegtes Feuer — Mit Plastilin und/oder Fotokarton zum Animationsfilm. Optische Phänomene (Thaumatrop etc.), Storyboardentwicklung und Daumenkino

MÖGLICHE ZUSATZAUFGABEN

Namensschild	Gestaltung eines persönlichen Namensschilds
Weihnachtskarten/ Pop-Up Karten	Anfertigung von Weihnachtskarten (Pop-Up, Fenster, Schneeflocken auf schwarzem Papier)
Abstrakte Malerei	Erstellung einer Bilderserie mit Darstellungsformen und Maltechniken der Abstrakten Malerei (Farbflecken, Farbflächen)
Forschertagebuch	Forschen, Notieren, Bebildern, Arbeiten mit einem Skizzenbuch zu einem bestimmten Thema
Kristallpalast Hablik	Entwicklung eines Kristallpalasts nach Wenzel Hablik. In Gruppenarbeit/als Gemeinschaftswerk der Klasse möglich
Meine Hand Kreativ	Plastizität durch lineare Darstellungsformen

HINWEISE ZUR LEISTUNGSBEWERTUNG	<p>Einführung zusätzlicher neuer Formen der Bewertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Selbst- und Schüler-Schüler-Bewertung - Einführung von Kompetenzrastern
FÖRDERN UND FORDERN	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung erster Formen kooperativen Lernens - Einführung von „Farbprotokollen“ - Versuche mit durchgängiger Sprachbildung
VEREINBARUNGEN ZUR FACHSPRACHE	<p>Listen mit Fachbegriffen werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erstellt, im Fachkollegium ausgetauscht und jahrgangsbezogen ergänzt.</p> <p>Im Zusammenhang mit den verbindlichen Aufgaben werden erste Fachbegriffe zu folgenden Themen erarbeitet:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Malerei (Farbe und Farbmischung) - Grafik (Stempel) - Medienkunst (Film) - zum Produktdesign (Ansichtszeichnungen)
BEITRÄGE DES FACHES ZUR MEDIENBILDUNG	<ul style="list-style-type: none"> - Umgang mit einem Animationsprogramm - Einfache Digitalfotografie - Ggf. einfache Techniken der Vertonung
BEITRAG DES FACHES ZUM SCHULLEBEN	<ul style="list-style-type: none"> - Ausstellung der Schülerarbeiten im Schulgebäude (Wände, Vitrinen) oder im öffentlichen Raum - Schulinterne Vorführungen von Animationsfilmen (zum Beispiel in jahrgangsbezogenen Gruppen)
HILFSMITTEL UND MEDIEN	<ul style="list-style-type: none"> - Anschaffung von iPads (zur Ergänzung der schülereigenen Handys und Smartphones) - Bau von Handystativen und Tricktischen - Präsentationsmöglichkeit für Filme (Beamer/Creative Board)

7. / 8. Klasse — jeweils 1 HJ

KOMPETENZ- BEREICHE	ARBEITS- FELDER	INHALTE	AUFGABENBEISPIELE
Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	3 Malerei 4 Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Farbmischung - Bildaufbau — Vordergrund, Mittelgrund, Hintergrund - auch möglich: Bühnenbild/ Diorama 	Urwaldbild nach Rousseau — Bildaufbau (Staffelung durch Vorder-, Mittel- und Hintergrund) wahlweise im Schuhkarton
Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 9 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Schriftgestaltung und experimentieren mit Schrift - persönliches Monogramm entwickeln - Buchstaben- und Wortgestaltung 	Schriftmappe — Buchstabenzoo mit einem selbst entwickelten Monogramm als Titel.
Wahrnehmen Beschreiben Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 3 Malerei 7 Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Skelettbauweise in der Architektur - Freies Entwerfen von Architektur - erstes dreidimensionales Zeichnen - Isometrie als Darstellungsart für architektonische Entwürfe 	<p>Skelettbauweise – in 2D und 3D mit Papierstreifen nachahmen.</p> <p>Grünes Wohnen — Architektur und Natur verbinden und als Isometrie darstellen. Anschließen kolorieren.</p> <p>Hablik Villa — Isometrie nach Habliks Entwürfen anfertigen und kolorieren. Mit Museumsbesuch verknüpfbar.</p>
Wahrnehmen Analysieren Herstellen Gestalten	1 Zeichnen 2 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - figürliches Zeichnen - Proportionsregeln kennenlernen und anwenden - Erprobung des figürlichen Zeichnens (z.B. auf Bewegungen oder mit Kleidungsentwürfen) 	Bewegungen festhalten — über eine figürliche Darstellung Bewegungsabläufe visualisieren, Grenzen der Zweidimensionalität erfahren (wie die Zeit ins Bild kam)

ZUSATZAUFGABEN

Maldiktat/ Zeichendiktat	Bildbeschreiben und anhand der Beschreibung malen (ohne es zu sehen)
Weihnachtskarten/ Grußkarten/ Pop-Up Karten	Anfertigung von Weihnachtskarten (Pop-Up, Fenster, Schneeflocken auf schwarzem Papier) oder Danksagungs-/Grußkarten
Bewegung	Sprühbilder auf schwarzem Papier, Bewegungsabläufe darstellen

HINWEISE ZUR
LEISTUNGSBEWERTUNG

Einführung zusätzlicher neuer Formen der Bewertung:
 - Kriterienorientierte Bewertungsbögen

KUNST — SCHULINTERNES FACHCURRICULUM — KKS — STAND: SEPTEMBER 2020

FÖRDERN UND FORDERN	<ul style="list-style-type: none">- Vertiefung kooperativer Arbeitsformen, zum Beispiel Think-Pair-Share-Methode- Einführung in die Arbeit nach eigenem Zeitplan- Vertiefung der Portfolioarbeit
VEREINBARUNGEN ZUR FACHSPRACHE	<p>Listen mit Fachbegriffen werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erstellt und im Fachkollegium ausgetauscht und jahrgangsbezogen ergänzt.</p> <p>Erweiterung der Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none">- zur Malerei- zur Architektur- Kommunikationsdesign- zum Zeichnen
BEITRÄGE DES FACHES ZUR MEDIENBILDUNG	<ul style="list-style-type: none">- Aufbereitung von Beiträgen für die Website- Gestaltung von Präsentationen
BEITRAG DES FACHES ZUM SCHULLEBEN	<ul style="list-style-type: none">- Planung und Durchführung von Ausstellungen im Schulgebäude- Schulinterne Präsentationen- Veröffentlichungen auf der Website
HILFSMITTEL UND MEDIEN	<ul style="list-style-type: none">- Gestaltung/Aufbau einer Werkstatt, Einrichtung des Arbeitsplatzes- Gliederpuppen- Dokumentenkamera (zur Präsentation kleinformatiger Arbeiten)- Verwendung von iPads zur Aufnahme von Bewegungsabläufen

9. Klasse — 1 HJ, verkürzt durch Praktikum

10. Klasse (erst ab 2023) — 1 HJ

KOMPETENZ- BEREICHE	ARBEITS- FELDER	INHALTE	AUFGABENBEISPIELE
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	1 Zeichnen 2 Grafik 7 Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Perspektive Konstruktionen - Kennenlernen und Anwenden der Fluchtpunktperspektive mit einem, zwei und drei Fluchtpunkten - Wiederholung: raumschaffende Mittel, Erzeugung von Tiefe 	<p>Anfertigung einer Sammelmappe mit Konstruktionsarten</p> <p>Kunst explodieren lassen: Gestaltung einer Collage mit Perspektivischen Konstruktionen</p>
Analysieren Interpretieren Beurteilen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen 2 Grafik 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	<ul style="list-style-type: none"> - Layout und Schriftgestaltung - Inhalte bildlich wiedergeben - Neugierde und Spannung über visuelle Mittel erzeugen - ggf. Druckverfahren (Linolschnitt oder Radierung) - ggf. Produktdesign (auf Zielgruppe und Werbung abgestimmt) 	<p>Entwurf eines Covers für ein Buch oder eine CD/LP – durch verschiedene Techniken umsetzbar (digital oder analog)</p> <p>Getränke entwickeln — Ein neuartiges Getränk erfinden und mit einem Corporate Design sowie einer Kampagne bekannt machen und bewerben.</p>
ab 2023 möglich für 10. Klasse			
Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten	4 Plastik und Installation	<ul style="list-style-type: none"> - Für Besonderheiten plastischer Werke sensibilisieren - Konstruktionstechniken kennenlernen (Kleben, Falten, Verbinden) - Allansichtigkeit kennenlernen und selbst umsetzen (Seitenansicht, Rückseite mitberücksichtigen in der Planung) 	<p>Aus Büchern Welten wachsen lassen — Pop-Up Kunstwerke aus alten Büchern anfertigen</p> <p>Drahtfiguren biegen, mit Pappmache umhüllen</p>
Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	1 Zeichnen 2 Grafik	<ul style="list-style-type: none"> - Musterentwicklung - grafische Strukturen - Gestaltung ohne Farbe (nur schwarz) - ggf. Drucktechnik (z.B. mit Tetrapaks, Linol oder Rhenalon) 	<p>Sagentiere — Illustration eines Sagentiers, bestehende Beschreibungen bildnerisch interpretieren, mit Mustern als Gestaltungsmittel arbeiten, Übertragung auf Druckplatte, Vorteile von Drucken kennenlernen</p>

ZUSATZAUFGABEN

Arbeiten mit Ton	Alternative Technik für das Feld Plastisches Gestalten
Aus der Mode-Mode	Kleidung entwerfen durch Upcycling, ggf. Markenentwicklung (Logo)
Performative Kunst mit Papier	Erstellung einer kleinen (Gruppen-)Performance mit einfachsten Mitteln
Kunst und Theater	In Gruppen Entwürfe für einzelne Protagonisten umsetzen, angelehnt an Julie Taymor

<p>HINWEISE ZUR LEISTUNGSBEWERTUNG</p>	<p>Einführung zusätzlicher neuer Formen der Bewertung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kriterienorientierte Bewertungsbögen - Selbstbewertungsbögen - Schriftliche Rückmeldung
<p>FÖRDERN UND FORDERN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Einzelberatung - Arbeitsgespräche in Gruppen - Arbeit nach eigenem Zeitplan - Expertensysteme
<p>VEREINBARUNGEN ZUR FACHSPRACHE</p>	<p>Listen mit Fachbegriffen werden im Unterricht mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam erstellt und im Fachkollegium ausgetauscht und jahrgangsbezogen ergänzt.</p> <p>Erweiterung der Fachbegriffe:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zur Plastischen Kunst - zur Grafik - zum Kommunikationsdesign - zum Zeichnen
<p>BEITRÄGE DES FACHES ZUR MEDIENBILDUNG</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbereitung von Beiträgen für die Website - Gestaltung von Präsentationen
<p>BEITRAG DES FACHES ZUM SCHULLEBEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Planung und Durchführung von Ausstellungen im Schulgebäude - Schulinterne Präsentationen - Veröffentlichungen auf der Website - Kooperation mit der Theater-AG oder dem Darstellenden Spiel
<p>HILFSMITTEL UND MEDIEN</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dokumentenkamera (zur Präsentation kleinformatiger Arbeiten) - Verwendung der iPads zur Recherche von Covern und zur Erstellung von Bildmontagen

E-Jahrgang — 2 HJ

KOMPETENZ- BEREICHE	ARBEITS- FELDER	INHALTE	AUFGABEN
Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	1 Zeichnen	- Erlernen verschiedener Darstellungstechniken im Zeichnen (linear, plastisch) - Erproben verschiedener Schattierungsmöglichkeiten (Schraffieren, Schummern, Punkte, spezifisches Muster) - Erlernen von buchbinderischen Techniken bei der Anfertigung einer Präsentationsmappe	Werkgenese — Anfertigung von Zeichnungen und Zusammenstellung zu einer Zeichenmappe.
Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten	2 Grafik 3 Malerei 4 Plastik und Installation 5 Medienkunst 6 Performative Kunst 7 Architektur 8 Produktdesign 9 Kommunikationsdesign	- Bildbeschreibung und Bildanalyse/-interpretation (nach Panofsky) - gestaltete Präsentation eines*r Künstler*in - Seitenaufbau und -abfolge planen - Nachempfindung und Imitation einer künstlerischen Arbeit	Künstler*innenbuch

ZUSATZAUFGABEN

Schule verschönern	Bildmontagen erstellen
Bildideen entwickeln	freies und abstraktes Thema vorgeben – wie kann es visualisiert werden
Initialen entwerfen und drucken	

HINWEISE ZUR LEISTUNGSBEWERTUNG	Vertiefung der eingeführten Formen der Bewertung: - Selbstbeobachtungsbögen und Kompetenzraster - Arbeitsprozessberichte - Schriftliche Rückmeldung
FÖRDERN UND FORDERN	- Einzelberatung - Arbeitsgespräche in Gruppen - Expertensysteme
VEREINBARUNGEN ZUR FACHSPRACHE	- Vertiefung der Arbeit mit Fachbegriffen in allen Arbeitsfeldern
BEITRÄGE DES FACHES ZUR MEDIENBILDUNG	- 3D-Software - Umgang mit Interaktivität - Bildbearbeitungsprogramme
BEITRAG DES FACHES ZUM SCHULLEBEN	- Planung und Durchführung von Ausstellungen im Schulgebäude - Schulinterne Präsentationen - Veröffentlichungen auf der Homepage
HILFSMITTEL UND MEDIEN	