

Schulinternes Fachcurriculum Kunst

Sekundarstufe I

Ziele

Die Schülerinnen und Schüler lernen den produktiven Umgang mit ästhetischen Objekten aus verschiedenen Bereichen. Bilder und Objekte sind Gegenstände, die Botschaften bildhaft transportieren. Der KU vermittelt folglich spezifische Grundlagen für das eigene Herstellen und Verstehen fremder und eigener Bilder und Objekte. Er bahnt die Fähigkeit zur bewussten und fantasiereichen Auseinandersetzung mit Kunstobjekten, als Ausdruck imaginärer und realer Wirklichkeit, an.

Organisation

Dem KU liegt eine kontinuierliche Organisation zugrunde. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler innerhalb geordneter Strukturen zu handeln und sich künstlerisch frei zu betätigen. Die Regeln zum Umgang miteinander, mit dem Material und die Organisation der eigenen Arbeit (Aufräumphase) sind mit den Schülerinnen und Schülern zu vereinbaren und konsequent einzufordern.

Medienkompetenz Sek. I

Produzieren & Präsentieren:

- mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden (z.B. Stop Motion App, Fotografieren mit dem iPad)
- eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen. Z.B. StopMotion, Canva
- Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen (Bildrechte)
- Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen (z.B. Verwendung von pixabay, Quellenangaben)
- Persönlichkeitsrechte beachten (z.B. Themenfeld „Fotografie/Film“)

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren:

- Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen (z.B. Fotos von Werkstücken bei iServ speichern, abrufen, über Airdrop teilen, lokale Speicherung auf eigenem Endgerät)

Kommunizieren:

- mit Hilfe verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren (z.B. aktiv Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen, diese unterscheiden und diese zielgerichtet und situationsgerecht auswählen)
- ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen (Kommunikationsverhalten situations- und adressatengemäß sowie auf unterschiedliche Ziele eigenstellt, Netiquette), z.B. Besprechen von Bildrechten, kritisches Reflektieren von Bildmotiven, respektvoller Umgang von abgebildeten Menschen
- Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen
- als selbstbestimmte Bürgerin/selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben
z.B. kritisches Hinterfragen von Medien (im Bereich Fotografie, digitale Medien. Social Media etc)
- digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen
z.B. für Themenabfrage, Brainstorming (oncoo.de, opsh.lernnetz.de etc.)
- Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden (Netiquette)
z.B. für iServ, oncoo.de (Bildbesprechungen, Feedback, Ton-/Bildaufnahmen...)
- Dateien, Informationen und Links teilen
- Generierung von (Fach-)texten mittels KI (z.B. chat GPT)

Analysieren & Reflektieren:

- Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten (Z.B. Kriterien der Bildanalyse in Bezug auf Fotografie/Stop Motion etc.)

Problemlösen und Handeln

- technische Probleme identifizieren, z.B. QR-Code scannen für Brainstorming (oncoo.de)
- Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln (z.B. Einsatz von Suchmaschinen im Rahmen von Projektarbeiten)
- eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden (Apps wie Freeform, pages, Stop Motion etc.)
- eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln
z.B. bei Bildbearbeitung
- eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen (bei Feedbackrunden zu Werkstücken)
- Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen (z.B. in Einführungsstunden)

Klasse 5/6

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalt	Methoden	Medien / Material	Leistungsmessung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnung, Grafik	- grundlegende Gestaltungsmittel - grafische Strukturen (Punkt, Linie, Fläche) - menschliche Proportionen (Gestik, Mimik)	- verschiedene Formen und Funktionen der Zeichnung unterscheiden und anwenden - collagieren - Gefühle grafisch darstellen	- Flächen, Strukturen, Steine, Holz, Muster - Comic, Gesichtsausdruck	- Die Leistungsbewertung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. - Die Bewertung erfolgt
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	- Farbenlehre - Farbmodulation	- Farben mischen - kompetenter Umgang mit Materialien - Primär- und Sekundärfarben Farbverwandtschaften und -kontraste - deckender und basierender Farbauftrag	- Farbkreis - Farbreihen - Farbstufen	kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken, Inhalte und Vorgaben. - Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik	- Modellieren mit Ton / Papier	- kompetenter Umgang mit Materialien - dreidimensionale Formen entwickeln	- einfache Gefäße (Steinzeit) - einfache Ton-, Pappmascheefiguren	Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Architektur	- Räume wahrnehmen - Elementares Bauen	- architektonische Grundformen untersuchen und anwenden	- Gebäude - Stadt - Phantasiehaus	
--	-------------	---	--	---	--

Klasse 7/8

Kompetenz- bereiche	Arbeitsfeld	Inhalt	Methoden	Medien / Material	Leistungs- messung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnung, Grafik	- menschliche Proportionen - Perspektive - Layout/Schrift - Sachzeichnung - Schraffieren - Binnenzeichnung/Schatten - Tiefdruck - Hochdruck	- Proportionen des menschlichen Körpers, Gesichtszentralperspektive - Fluchtpunktperspektive - Bildaufbau, -komposition - realistische Darstellung - unterschiedliche Schriftarten kennen lernen und anwenden - Druckarten kennen lernen und anwenden	- Buchstaben - Innenraum, Häuserreihe - Gegenstände, Federtasche->Stilleben - Plastische Zeichnung (Röhren, Bälle, Flaschen) - Radierung - Linoldruck	- Die Leistungsbewertung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. - Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken, Inhalte und Vorgaben. - Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	- Farbverwandtschaften und -kontraste - Farbmodulation - Signalfarben	- Farben modulieren - Farbverwandtschaften und -kontraste bewusst wahrnehmen und einsetzen - deckender und basierender Farbausdruck kennen lernen und anwenden	- kalte und warme Farben: Winterlandschaft / Sommerlandschaft	- Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik	- Masken und Figuren	- plastisches Gestalten mit unterschiedlichen Materialien	- Maskenbau (Gips) - Figuren (Draht) - Montage	- Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.

Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Architektur	<ul style="list-style-type: none"> - Sakralarchitektur der Gotik 	<ul style="list-style-type: none"> - Epoche - Grundriss - typische Baustilelemente, Fachbegriffe 	<ul style="list-style-type: none"> - Bild- und Künstlerdatenbanken erstellen - Bildersammlungen anlegen für Werkinterpretationen 	
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Kommunikationsdesign, Medienkunst	<ul style="list-style-type: none"> - Digitale Technik (Fotografie, Animation, Film) - Verbindung von Inhalt, Wirkung und Funktion 	<ul style="list-style-type: none"> - Stop Motion - Plakat - Albumcover 	<ul style="list-style-type: none"> - analoge und digitale Verfahren 	

Klasse 9/10

Kompetenzbereiche	Arbeitsfeld	Inhalt	Methoden	Medien / Material	Leistungsmessung
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Zeichnung	<ul style="list-style-type: none"> - Fluchtpunkt-perspektive - Radierung - Schrifttypen 	<ul style="list-style-type: none"> - Kalligraphie-Übungen - Darstellung des Raums - Umgang mit den Materialien Beherrschung der grafischen Mittel 	<ul style="list-style-type: none"> - Schmuckbuch-staben - alte deutsche Schrift (Sütterlin) - Grafik - einfache Druckarten - unterschiedliche Helligkeiten - gewölbte Flächen - Gegenstand - schwarz-/weiß-Bilder -Innenräume Straßenansichten Stadt der Zukunft 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Leistungsbewertung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. - Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken, Inhalte und Vorgaben. - Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Malerei	<ul style="list-style-type: none"> - Mal-Apps - Analyse und Interpretation von Kunstwerken - Farbe und Gegenstand - Farbe und Raum - Farbe und Fläche - Farbe und Körper 	<ul style="list-style-type: none"> - Mal-Apps künstlerisch einsetzen - kunstgeschichtlich bedeutende Künstler kennen lernen - typische Darstellungsweise erproben 	<ul style="list-style-type: none"> - Apps - Referate - Erprobung unterschiedlicher Malweisen - Bildanalyse - Stilleben - plastische Motive - Andy Warhol - Niki St. Phalle 	<ul style="list-style-type: none"> - Die Leistungsbewertung berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. - Die Bewertung erfolgt kriterienbezogen auf der Grundlage vorher vermittelter und geübter Techniken, Inhalte und Vorgaben. - Auch die Durchführung der künstlerischen Aufgaben und der sachgerechte Umgang mit den Materialien fließt in die Leistungsbewertung ein.

			- motivbezogene Anwendung und Wirkung von Farben		
Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik Performative Kunst	<ul style="list-style-type: none"> - Vollplastik - Reliefarten - verfremdete Objekte Körper, Körpersprache und Bewegung als Gestaltungsmittel - Künstlerische Beispiele - Verbindung von Inhalt, Wirkung, Funktion und Mensch - plastisches und performatives Arbeiten mit unterschiedlichen Anliegen und Wirkungsabsichten - digitale Technik (Dokumentation) - Präsentationsformen 	<ul style="list-style-type: none"> - plastische Objekte (Voll-, Relief) entwickeln und aufbauen - Körperskulptur - Hochreliefs 	<ul style="list-style-type: none"> - bezogene Alltagsgegenstände (Papier, Fell, Textilien,...) 	