

Fachcurriculum für das Fach Kunst

1. Lerninhalte

Stufe	Arbeitsfeld	Kompetenzbereich	Inhalte/ Gestaltungsaspekte	Themenvorschläge/ praktisches Arbeiten	Differenzierung	Medienkonzept
5	Zeichnen	Wahrnehmen Herstellen Gestalten	Grundlagen der Zeichnung: ▪ Linie, Fläche, Struktur ▪ Umrisslinie und Binnenzeichnung ▪ Beobachtung und beginnende Darstellung von Naturformen ▪ Umgang mit verschiedenen Bleistiften ▪ Buntstiftzeichnung	Gestaltung von Fantasiewelten Anwendung zeichnerischer Strukturen	variable Zeitvorgabe individuelle, zur Verfügung gestellte Arbeitshilfen und - mittel vertiefende Aufgaben nach Bedarf	<i>K1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i> individuelle, prozessbegleitende Motivsuche (auch in nachfolgenden Jahrgangsstufen)
	Malerei	Wahrnehmen Herstellen	Grundlagen der Malerei:	Gestaltung von Fantasiewelten		

		Gestalten	▪ Anfänge der Farbenlehre, Farbkreis ▪ Fachsprache ▪ Umgang mit Deckfarben und Pinsel ▪ Tonwert, Farbauftrag, Farbmischübungen, Farbkontraste ▪ Farbe gezielt in eigenen Bildern einsetzen	mithilfe malerischer Grundfertigkeiten		
	Grafik und / oder Plastik	Wahrnehmen Beurteilen Herstellen Gestalten	Collage/Frottage ▪ Umgang mit grafischen Oberflächen ▪ Materialien suchen, sichten ▪ mit haptischen Oberflächen bewusst gestalten ▪ Beispiele aus der Kunstgeschichte beschreiben und untersuchen (Arcimboldo) Modellierende Verfahren ▪ Arbeiten mit Ton, Pappmaché, Papier, Zeitung, etc.	Gestaltung von Fantasiewelten mithilfe grafischer Techniken Gestaltung dreidimensionaler, themenbezogener Objekte		
6	Grafik Kommunikations-design	Beurteilen Herstellen Gestalten	Methodentraining: Plakatgestaltung ▪ Recherche ▪ inhaltliche Strukturierung	Informationsplakat	interessengeleitete Auswahl des Themas	<i>K1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren</i> Recherchearbeit mit dem iPad;

			- gestalterische Verknüpfung von Bild und Text - Schriftgestaltung: Typografie, Layout			Grundlagen im Umgang mit dem iPad im Kunstunterricht
	Grafik	Beschreiben Herstellen Gestalten	Erlernen eines Hochdruckverfahrens - Grundlagen - Gestalten in schwarzen und weißen Flächen - Umgang mit dem Werkzeug - Prinzip der Vervielfältigung - Positiv-Negativ - Figur und Grund - Linie und Fläche - Experiment und gesteuerter Zufall	Linolschnitt	Vereinfachte Drucktechniken, z.B. Herstellen eines Stempels	
	Malerei	Analysieren Interpretieren Beurteilen	Grundlagen der Malerei: - Farbfamilie - Mischübungen - Farbe gezielt in eigenen Bildern einsetzen - Fachsprache	Gestaltung eines Werkes, das an die Lebenswelt und Umwelt der Schülerinnen und Schüler anknüpft	interessengeleitete Motivumsetzung individuelle, zur Verfügung gestellte Arbeitshilfen und -mittel	
	Zeichnen	Analysieren Beurteilen Gestalten	Darstellungen mit veränderter Mitteilungsabsicht und unterschiedlicher Funktion gestalten: z.B. Bildergeschichte, Comic	Gestaltung eines eigenen Comics	Umfang des Comics	

			▪ Umgang mit Bleistift, Fineliner, Buntstift ▪ Darstellung von Bewegung ▪ Onomatopoesie ▪ Bild-Schrift-Kombinationen ▪ Visualisierung einer Geschichte			
7	Zeichnen Medienkunst	Gestalten Herstellen	Darstellung von Bewegung / bewegten Bildern / Bewegungsabläufen ▪ einfache Grundlagen des filmischen Gestaltens ▪ Planen einer Filmsequenz, einer Geschichte ▪ Grundzüge eines Storyboards	Gestaltung eines Daumenkinos als Vorarbeit eines Stop-Motion-Films Drehen eines Stop-Motion-Films mithilfe einer dreidimensional gestalteten Kulisse (Papier, Pappe, Holz, Figuren/ Objekte)	Ausführung in Partner- oder Gruppenarbeit Auswahl des Themas und der Materialien	<i>K3 Produzieren, Präsentieren</i> <i>K5 Problemlösen, Handeln</i>
	Plastik	Wahrnehmen Herstellen Gestalten	Umgang mit verschiedenen Werkstoffen und Materialien zur Gestaltung eines dreidimensionalen Objektes ▪ z.B. Ton, Wolle, Filz ▪ von der Fläche zur Dreidimensionalität ▪ Verschiedene Aufbautechniken und -verfahren ▪ Erfassung von Proportionen	Gestaltung dreidimensionaler, themenbezogener Objekte	individuelle Formgestaltung ggf. Verbindung zur Fotografie: fotografische Inszenierung der erarbeiteten Plastiken	

			▪ Schulen feinmotorischer Fertigkeiten			
	Zeichnung	Wahrnehmen Analysieren Gestalten	Grundlagen der Sachzeichnung ▪ Strukturen, Schraffuren, Oberflächengestaltung ▪ Licht und Schatten, Hell-Dunkel-Kontraste ▪ Plastizität, Körper- und Bodenschatten	wirklichkeitsgetreue, zeichnerische Darstellungen	interessengeleitete Auswahl eines Motivs Formatauswahl Zeichenwerkzeug	
	Plastik	Wahrnehmen Beurteilen Herstellen Gestalten	Umgang mit dem Werkstoff Papier ▪ Problem der Stabilität, Statik ▪ knicken, falzen, knüllen ▪ kleben, zusammenfügen	Herstellung stabiler Konstruktionen aus Papier	Partner- und Gruppenarbeiten interessenorientierte Gestaltung	
	Zeichnung	Analysieren Gestalten	Grundlegende Mittel zur bildnerischen Wiedergabe von Raumillusion: ▪ Parallelperspektive, Isometrie ▪ einfache, raumschaffende Mittel (z.B. Überschneidung, Staffelung, Größenabnahme)	einfache, parallelperspektivische Zeichnungen	individuelle Ausgestaltung des Motivs	

8	Zeichnung	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Gestalten	Fluchtpunktperspektive	Futuristische Architekturzeichnung	individuelle Ausgestaltung des Motivs	
	Grafik	Beschreiben Analysieren Herstellen	vertiefende Beschäftigung mit einem Hochdruckverfahren, z.B. Linolschnitt, Holzschnitt und / oder experimentelle Druckverfahren, z.B. Stencils	Entwicklung und Umsetzung einer komplexen Bildidee	Auswahl und Ausarbeitung des Motivs experimentelles Ausprobieren der Techniken	
	Malerei und/oder Plastik	Wahrnehmen Interpretieren Beurteilen	Vertiefung Farbenlehre, Analyse von Farbwirkungen ▪ unterschiedliche Wirkungen von Farben auf das subjektive Empfinden ▪ Farbfunktionen, Ausdrucksfarbe ▪ exemplarische Beispiele aus der Kunstgeschichte, z.B. Henri Matisse, Ernst Ludwig Kirchner ▪ Farbkontraste ▪ malerische Mittel bewusst wirkungs- und ausdrucksstark einsetzen Modellierende Verfahren	Entwicklung und Umsetzung eines Motivs mit wirkungsvoller und ausdrucksstarker Farbgestaltung Gestaltung dreidimensionaler Objekte, z.B. aus Ton	Motivauswahl Differenzierung der Formgestaltung individuelle Auswahl der Formen Komplexität	

					weiterführende Bearbeitung des Werkes (Glasur, Bemalung)	
9	<i>Das Fach Kunst wird nicht erteilt.</i>					
10	Zeichnen/ Malerei/ Grafik	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren	Das „Ich“, Reflexion der eigenen Persönlichkeit, Künstler selbstbildnisse Grundlagen der Zeichnung, Malerei und Collage, auch in Kombination (Mischtechnik)	Gestalten eines Selbstportraits experimentelles Erproben von Mischtechniken	selbstständige Schwerpunktsetzung in Bezug auf eine künstlerische Technik Ausgestaltung des Motivs	<i>K6 Analysieren, Reflektieren</i>
	Medienkunst	Wahrnehmen Analysieren Beurteilen Gestalten	Grundlagen von Fotografie, Film und Video Handlungen ästhetisch und problemorientiert inszenieren, darstellen und filmen	gezielte Anwendung von filmischen und/oder fotografischen Gestaltungsmitteln, um eine bestimmte Wirkung oder Aussageabsicht zu erzeugen	Möglichkeit der selbstständigen Auswahl von Programmen/ Apps	<i>K2 Kommunizieren, Kooperieren K3 Produzieren, Präsentieren K4 Schützen, sicher Agieren K5 Problemlösen, Handeln K6 Analysieren, Reflektieren</i>
	Plastik		Grundlagen der Architektur, Architekturgeschichte und -analyse in Grundzügen	Entwicklung und Gestaltung eines Architekturmodells aus verschiedenen Materialien	freie Ausgestaltung des Motivs Auswahl der Materialien	

E.1	Zeichnen Grafik	Wahrnehmen Analysieren Interpretieren Beurteilen Gestalten	vertiefende zeichnerische Übungen als Vorarbeit für die Anfertigung eines Drucks Grundlagen der Werkanalyse und Bezüge zur Kunstgeschichte	Anfertigung eines Drucks (z.B. Kaltnadel- oder Ätzzradierung), gezielter Einsatz zeichnerischer Gestaltungsmittel	individuelle Motivgestaltung Ausprobieren verschiedener Druckmöglichkeiten	
E.2	Malerei	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Gestalten	vertiefende malerische Übungen als Vorarbeit für die Anfertigung einer Malerei Grundlagen der Werkanalyse und Bezüge zur Kunstgeschichte	Anfertigung einer Malerei, gezielter Einsatz malerischer Gestaltungsmittel	individuelle Motivgestaltung Ausprobieren verschiedener Maltechniken	
Q1.1	Plastik	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Herstellen Gestalten	Grundlagen der Bildhauerei ▪ Plastik, Skulptur, Objekt ▪ Kunstgeschichtliches, Stilmerkmale, Zeitumstände ▪ Werkanalyse experimentelle Erprobung von Modellier-techniken	Anfertigung einer Plastik	Formgestaltung weitere Ausarbeitung der Plastik	
Q1.2	Produktdesign	Wahrnehmen Beschreiben Analysieren Interpretieren Herstellen	Grundlagen der Designanalyse und Grundzüge der Designgeschichte	Gestaltung und Herstellung eines Designobjekts und Anfertigung einer Projektmappe	individuelle Umsetzungs- möglichkeiten innerhalb eines	

		Gestalten	zeichnerische Übungen zur Formerfassung		thematischen Rahmens	
			Planung und Dokumentation eines Arbeitsprozesses		individuelle Materialauswahl	
Q2	<i>Das Fach Kunst wird nicht erteilt.</i>					

2. Leistungsbewertung

- **Sekundarstufe I**

Die Leistungsbewertung im Fach Kunst berücksichtigt praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge. Die Bewertung erfolgt stets transparent und kriterienbezogen auf der Grundlage der im Unterricht vermittelten und geübten Techniken und Inhalte. Es ist darauf zu achten, Formen der Selbstbeurteilung und Schüler-Schüler-Beurteilung in den Unterricht einzubeziehen, um den Erwerb ästhetischer Urteilsfähigkeit und die Transparenz der Bewertung für die Schülerinnen und Schüler zu unterstützen. Die Leistungsbewertung stellt eine kritische, wertschätzende und individuelle Rückmeldung auf der Grundlage deskriptiver Kriterien dar.

- **Sekundarstufe II**

In der Sekundarstufe II werden zwei Beurteilungsbereiche unterschieden:

- a) Unterrichtsbeiträge: praktische, mündliche und schriftliche Beiträge
- b) Leistungsnachweise: Klausuren

Die Unterrichtsbeiträge sind bei Bildung der Zeugnisnote stärker zu gewichten. Die oben ausgeführten Richtlinien zur Transparenz und kriterienbasierten Bewertung müssen auch hier Beachtung finden.

3. Medienkompetenzen

Der Beitrag des Faches Kunst zur digitalen Bildung ist begrenzt. Der Kunstunterricht fördert vorrangig leiblich-sinnliche Fähigkeiten durch komplexe künstlerische Arbeitsprozesse. Analoge Verfahren und damit verbundene multisensorische Sinneseindrücke, der Umgang mit verschiedenen Materialien und haptische Erfahrungen sind unerlässlich für den Kunstunterricht. Die grundlegenden Techniken und Gestaltungsmöglichkeiten werden jedoch ergänzt durch neue technologische

Entwicklungen, die insbesondere in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen eine wichtige Rolle spielen. Der kreative und innovative Umgang mit digitalen Medien kann analoge Gestaltungsvorgänge unterstützen, begleiten und/oder ergänzen.

- **K1 Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren**
Recherchearbeiten mit iPad, Computer
Richtiges Abfotografieren bildnerischer Arbeiten (Lichtverhältnisse, Blickwinkel/Perspektive, ...)
- **K2 Kommunizieren, Kooperieren**
Kommunikation über iServ, Versenden digitaler Produkte
Austausch von Unterrichtsmaterialien, Zugriff auf Materialien zur Anregung kreativer Prozesse
- **K3 Produzieren, Präsentieren**
Umsetzung analoger Ideenskizzen mittels digitaler Medien (auch: Grenzen des Einsatzes digitaler Medien)
Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen
- **K4 Schützen, sicher Agieren**
Sicher in digitalen Umgebungen agieren
- **K5 Problemlösen, Handeln**
Digitale Werkzeuge kennen und kreativ anwenden
- **K6 Analysieren, Reflektieren**
Wirkungen der Medien in der digitalen Welt analysieren, Gestaltungsmittel kennen und bewerten