

Fachcurriculum Kunst

Gymnasium Glinde

Inhalt

A) Unterricht	3
1. Themenbereiche und Themen - Kumulativer Aufbau der Kompetenzen	3
2. Beitrag des Faches zur Medienbildung	3
3. Einbeziehung außerschulischer Lernangebote und Projekte	3
4. Kompetenzen	4
5. Beitrag zum Schulleben	
B) Fachsprache	4
C) Fördern und Fordern	4
D) Hilfsmittel, Materialien und Medien	5
E) Leistungsbewertung	6
F) Vereinbarungen zur Überprüfung und Weiterentwicklung dieses Fachcurriculums	6

A) Unterricht

1. Themenbereiche und Themen - Kumulativer Aufbau der Kompetenzen

Eine Übersicht darüber ist den Anhängen (Tabelle) zu entnehmen.

Pro Klassenstufe kann ein Arbeitsfeld durch ein freies Projekt ersetzt werden, solange die Bearbeitung des Arbeitsfeldes innerhalb der Sek I nicht wegfallen würde.

Obligatorische Arbeitsfelder: Zeichnen, Grafik, Malerei, Plastik und Installation, Performance; Medienkunst, Architektur, Produktdesign, Kommunikationsdesign.

2. Beitrag des Faches zur Medienbildung

Der Kunstunterricht leistet einen wesentlichen Beitrag zur Medienbildung der Schüler*innen. Neben einem bewussten, kritischen Umgang mit Medien im Sinne der Rezeption wird auch der aktive Umgang mit medialen Zeugnissen geschult. Schülerinnen und Schüler sollen in die Lage versetzt werden, selbstbestimmt, sachgerecht und sozial verantwortlich, kommunikativ und kreativ mit den Medien umzugehen. Dazu gehört auch die kritische Auseinandersetzung mit dem Bild von Wirklichkeit, das medial erzeugt wird. Schülerinnen und Schüler sollen den Einfluss der Medien reflektieren und dabei erkennen, dass Medien (Nachrichten, Zeitungen, Bücher, Filme etc.) immer nur eine Interpretation, eine Lesart von Wirklichkeit bieten, und sie sollen sich bewusst werden, dass ihr vermeintlich eigenes Bild von Wirklichkeit durch die Medien (mit-)bestimmt wird. (Fachanforderungen Kunst S.10)

Im einzelnen sollen die Schüler*innen in die digitale Fotografie und den Umgang von (professionellen) Bildbearbeitungsprogrammen eingeführt werden. Die Gestaltung von Präsentationen steht ebenfalls im Fokus, was Schüler*innen in sämtlichen Fächern von Nutzen ist. Dazu wird das Programm *Power Point* von Windows genutzt und entsprechende Lizenzen müssen gekauft werden. Die Schüler*innen können ebenfalls die Fertigkeit erwerben Beiträge zur Homepage aufzuarbeiten. Einfache filmische Animationen und Vertonungen sollen durchgeführt werden. Dazu wird der Medienraum und/oder die eigenen Geräte der Schüler*innen genutzt.

3. Einbeziehung außerschulischer Lernangebote und Projekte

Es wird festgehalten, dass in jeder Stufe mindestens eine Exkursion zu außerschulischem Lernen stattfinden soll. Die Orientierungsstufe und die Mittelstufe bekommen einen Überblick über die Angebote der Kunsthalle Hamburg und die Oberstufe unternimmt eine Führung durch die Hafencity, angeboten durch die Architektenkammer.

Diese Vorschläge können je nach Angebot, Thema und Situation erweitert oder ausgetauscht werden.

Des Weiteren wird versucht, außerschulische Experten an die Schule zu holen und Klassenübergreifende Projekte durchzuführen.

Einzelne Klassen nehmen je nach Angebot und Voraussetzung an Wettbewerben teil.

4. Kompetenzen

Im Laufe der Schulzeit erwerben die Schülerinnen und Schülern verschiedene Kompetenzen. Die acht Kompetenzbereiche Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten und Verwenden stehen in Beziehung zu allen Arbeitsfeldern, die entsprechenden Kompetenzen können deshalb in allen neun Arbeitsfeldern erworben werden. Ebenso werden die drei übergeordneten Dimensionen Reflexion, Rezeption und Produktion nach dem integrativen Prinzip des Kunstunterrichts mit unterschiedlichen Schwerpunkten in allen Arbeitsfeldern und Kompetenzbereichen berücksichtigt.

Jede Kompetenz aus den Fachanforderungen wird je nach Unterrichtseinheit, Projekt und Klassenstufe bearbeitet. Alle acht Kompetenzbereiche sind verbindlich, die Kompetenzen können aber jeweils exemplarisch in einem oder mehreren Arbeitsfeldern erworben werden. Unterrichtssituationen sprechen immer mehrere Kompetenzbereiche an. (Fachanforderungen S.12)

5. Beitrag zum Schulleben

Das Ausstellen der Schülerarbeiten zeigt Wertschätzung der Arbeit der Schüler*innen. Sie motiviert diese zugleich und schult sie darin selbstreflektiert auf ihre Arbeiten zu blicken, sie ggf. zu kritisieren und zu verbessern. Die Möglichkeit Auszustellen und die Arbeit von Schüler*innen im Schulgebäude zu präsentieren, ist ein Alleinstellungsmerkmal des Fachs Kunst und soll unbedingt genutzt werden.

Die Verschiedenen Möglichkeiten der Ausstellung beinhalten zunächst die Fachräume selbst. Die Schüler*innen können außerdem unter Anleitung ausgewählte Arbeiten im Flur im 3. Stock und in der Schulstraße ausstellen. Diese Arbeiten werden jedes Jahr zum Halbjahr ausgetauscht.

Die Ergebnisse von Unterricht, Wettbewerben und Aktionen oder Projekten können auf der Homepage präsentiert werden.

Kooperationen mit dem Darstellenden Spiel oder Präsentationen werden wahrgenommen und priorisiert.

Ausstellungen im städtischen Raum werden ebenfalls unterstützt und priorisiert.

B) Fachsprache

Hinsichtlich des Aspekts der durchgängigen Sprachbildung werden Fachbegriffe zu den einzelnen Arbeitsfeldern im Unterricht gemeinsam mit den Schüler*innen eingeführt und deren Bedeutung geklärt.

C) Fördern und fordern

Am Gymnasium Glinde werden die Schülerinnen und Schüler durch verschiedene differenzierte Maßnahmen je nach Leistungsstand und Leistungsvermögen gefördert und gefordert, mit dem Ziel, jedem Einzelnen zu ermöglichen, nach seinen individuellen Begabungen bestmögliche Ergebnisse zu erzielen.

Mögliche Fördermaßnahmen	Mögliche Fördermaßnahmen
<ul style="list-style-type: none">• individuelle Lernabsprachen• Binnendifferenzierung• Versuche mit durchgängiger Sprachbildung	
<ul style="list-style-type: none">• Fördermaßnahme erstellen• Material zur Wiederholung von Inhalten und zum Trainieren von Strategien empfehlen• Einführung der Wörterwand• Einführung von „Farbprotokollen“• Formen kooperativen Lernens• Impulse und Impulswörtersammlungen für unterschiedliche Lerntypen• Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsebenen	<ul style="list-style-type: none">• Unterstützung bei der Teilnahme an Wettbewerben• Einzelberatung• Arbeitsgespräche in Gruppen• Expertensysteme• Berücksichtigung der unterschiedlichen Anforderungsebenen• Arbeit nach eigenem Zeitplan• Portfolioarbeit

D) Hilfsmittel, Materialien und Medien

Die Kunsträume sowie der Medienraum werden regelmäßig neu bestückt und Material wird von den Kolleg*innen nachgekauft und später verrechnet, dazu ist ein Konto im Kunstausstatter *Boesner* in Glinde angelegt. Material kann aber auch in anderen Fachgeschäften gekauft und in Vorkasse gegangen werden.

Die Kameras im Medienraum werden vom Team des Jahrbuchs mit verwendet. Der Schlüssel wird nur entliehen, wenn es keine Kollisionen mit Kunstprojekten oder -unterricht gibt.

Die Lizenzen für *Photoshop* im Medienraum werden jährlich erneuert.

Anschaffung von Lernmaterial durch Eltern sowie weitere von Eltern zu tragende Kosten

- Den Eltern wird durch die Fachlehrkräfte zu Beginn eines Schuljahres oder -halbjahres in geeigneter Weise (mündlich, schriftlich oder auf elektronischem Wege) bekannt gegeben, mit welchen Anschaffungen sie für das Fach Kunst zu rechnen haben.
- Darüber hinaus können Kosten für besondere Veranstaltungen oder Aktivitäten anfallen. Über die Kosten werden die Eltern so früh wie möglich unterrichtet.

E) Leistungsbewertung

Leistungsbewertung wird verstanden als Dokumentation und Beurteilung der individuellen Lernentwicklung und des jeweils erreichten Leistungsstands. Sie erfasst alle in den Fachanforderungen ausgewiesenen Kompetenzbereiche und berücksichtigt sowohl die Prozesse als auch die Ergebnisse schulischen Arbeitens und Lernens. (Fachanforderungen S. 10)

In der Oberstufe wird pro Halbjahr eine Klausur geschrieben. In der Unter- und Mittelstufe wird die Zeugnisnote aus der praktischen, mündlichen und schriftlichen Leistung ermittelt, wie in Anhang beschrieben. Die praktische Leistung überwiegt mit Ausnahme von einem Fokus auf die theoretische Arbeit in dem betreffenden Halbjahr.

Alle Noten werden kriteriengeleitet gebildet, die Transparenz der Beurteilungskriterien ist durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung sind Schülerinnen und Schülern sowie gegebenenfalls den Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offenzulegen. Die Zeugnisnote wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge sowie für die Klausuren und ihnen gleichwertigen Leistungen ermittelt. Es ist sicherzustellen, dass bei praktischen Arbeiten neben dem Produkt auch der Prozess in die Notengebung einfließt. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen.

F) Weiterentwicklung

Es wird festgelegt, dass eine regelmäßige Überprüfung und Weiterentwicklung getroffener Vereinbarungen, auch auf der Basis aktueller Weiterentwicklungen im Fach durchgeführt wird und das Fachcurriculum dementsprechend angepasst wird.

Anhang zu Leistungsbewertung

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung in Sek.I (Aus Fachanforderungen S.74)

Praktischer Leistungen

Praktische Leistungen stellen Verwirklichungen bildnerischer Denkprozesse dar und geben Auskunft über den Grad der Bewältigung einzelner Anforderungen. Bei der Beurteilung praktischer Leistungen wird der gesamte Erarbeitungsprozess mit bewertet: Der individuelle Weg zum Ziel, die eigene Umsetzung der Aufgabe von der Idee über Entwürfe, Studien, Konzept, Zeiteinteilung und Zielstrebigkeit der Umsetzung bis hin zum Ergebnis. In die Beurteilung des Arbeitsprozesses gehen Reflexion und Begründung der eigenen gestalterischen Entscheidungen sowie Elemente von Selbst- und Sozialkompetenz ein. Praktische Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Herstellen, Gestalten und Verwenden erbracht.

Mündlicher Leistungen

Schülerinnen und Schüler beeinflussen den Unterrichtsprozess durch mündliche Beiträge entscheidend, sie gestalten ihn mit und fördern das Lernen der Mitschülerinnen und Mitschüler. Zu bewerten sind dabei Kontinuität, Qualität und Originalität von mündlichen Beiträgen. Dazu zählen Äußerungen zur Perceptbildung, Mitarbeit im Unterrichtsgespräch, Begründungen ästhetischer Urteile, Referate sowie Berichte und Reflexionen über Partner- oder Gruppenarbeit. Mündliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen und Verwenden erbracht.

Schriftlicher Leistungen

Beschreibungen, Analysen, Deutungen und Interpretationen, Protokolle und Referate, Konzepte für gestalterische Vorhaben, Dokumentationen und Reflexionen über gestalterische Prozesse und Ergebnisse belegen Wahrnehmungs- und Urteilsfähigkeit, Sachkompetenz und Kreativität. Sie zeigen das Verständnis der Schülerinnen und Schüler für eigene Arbeiten und die der anderen. Schriftliche Leistungen werden im Wesentlichen in den Kompetenzbereichen Beschreiben, Analysieren, Interpretieren und Beurteilen erbracht.

Hinweise zur Beurteilung und Bewertung in Sek.II (Aus Fachanforderungen S.144)

Notenfindung

Alle Noten werden kriteriengeleitet gebildet, die Transparenz der Beurteilungskriterien ist durchgehendes Prinzip der Leistungsbeurteilung. Die Kriterien für die Beurteilung sind Schülerinnen und Schülern sowie gegebenenfalls den Eltern in geeigneter Form zu Beginn des Schuljahres offenzulegen. Die Zeugnisnote wird nach fachlicher und pädagogischer Abwägung aus den Noten für die praktischen, mündlichen und schriftlichen Unterrichtsbeiträge sowie für die Klausuren und ihnen gleichwertigen Leistungen ermittelt. Es ist sicherzustellen, dass bei praktischen Arbeiten neben dem Produkt auch der Prozess in die Notengebung einfließt. Bei der Gesamtbewertung hat der Bereich der Unterrichtsbeiträge ein stärkeres Gewicht als der Bereich der Klassenarbeiten und ihnen gleichwertigen Leistungen.

5.1 Unterrichtsbeiträge

Praktische, mündliche und schriftliche Unterrichtsbeiträge bilden die Grundlage für die Leistungsbewertung. Die Aufgabenstellungen orientieren sich an den verbindlichen Kompetenzen und Inhalten der Fachanforderungen und an den drei Anforderungsbereichen (siehe Kapitel II.1.4)

5.2 Klassenarbeiten und gleichwertige Leistungsnachweise

Der zweite Beurteilungsbereich umfasst Leistungsnachweise in Form von Klausuren und ihnen gleichwertige Leistungsnachweise. Die Bewertungskriterien folgen den entsprechenden Vorgaben der Kompetenzbereiche und Arbeitsfelder. Der Schwierigkeitsgrad der Klassenarbeiten ist im Verlauf der Oberstufe schrittweise den Anforderungen an die Abiturprüfungsarbeiten anzupassen. Die Formen der Klassenarbeiten folgen den Hinweisen zur Bewertung der Prüfungsleistung in Kapitel III.6. Alle vier Aufgabenarten sollen dabei berücksichtigt werden. Zahl und Umfang der Klassenarbeiten richten sich nach dem Erlass in der jeweils gültigen Fassung.

Anhang

Orientierungsstufe

Es wird festgehalten, dass die folgenden Themen, bis auf die Farbenlehre zu Anfang der Klassenstufe 5, innerhalb der Unterstufe austauschbar sind. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen. Es ist vorgesehen, die aufgeführten Arbeitsfelder im Laufe der Orientierungsstufe zu thematisieren.

5. Klasse				
Arbeitsfeld	Kompetenzen	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Technik	Kunstgeschichte
Malerei	verwenden wahrnehmen beschreiben	Farbenlehre - Farbkreis Itten - Farbkontraste - Farbauftrag - Farbmischung - Farbfamilien	Gouache Deckfarben Buntstift Pastellkreide	Anregungen: - giftige Tiere - getarnte Tiere - Hundertwasser im Schnee - Meister der Grüntöne
Grafik	verwenden wahrnehmen beschreiben		Bleistift Kohle Kreide	
Plastik/Installation	gestalten beschreiben interpretieren	Figürliches Gestalten Räumliche Darstellung (Schuhkarton)	Keramik Gips Pappmaché	Anregungen: Ägyptische Reliefs Innengestaltung eines Raums (Schuhkarton) Masken

6. Klasse				
Arbeitsfeld	Kompetenzen	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Inhalt	Kunstgeschichte
Zeichnen - Details Beschreiben Grundform, Gegenstand / Thema, auffallende Details und Komposition benennen, kriterienorientiert erschließen und zusammenhängend darstellen Grafiken unterschiedlicher Epochen unterscheiden	verwenden gestalten beschreiben	Strategien von Dreidimensionalität Farbperspektive Staffellung Höhenunterschied Luftperspektive	Bleistift Kohle Kreide Frottage, Materialdruck	Ägyptische Gips-/Tonreliefs mit Gottheiten bzw. Hieroglyphen Griechische Mythologie -Todessturz des Ikarus -Des Labyrinths des Minotaurus Rom Mosaik Antike Architektur
Grafik	beschreiben beurteilen	Wirkung von Linie, Fläche ggf. mit Farbe	Drucktechniken - Linoldruck	Expressionismus
Malerei	gestalten interpretieren	Alternative Malweisen - Dot-Paintings - Action Painting - afrikanische Masken	Gouache Acryl	Malerei außerhalb Eurasiens

Mittelstufe

Es wird festgelegt, dass die folgenden Inhalte der Klassenstufen 7 und 8 austauschbar sind. Die Reihenfolge ist als Vorschlag zu verstehen. Es ist vorgesehen, die aufgeführten Arbeitsfelder im Laufe der Mittelstufe zu thematisieren.

7. Klasse				
Arbeitsfeld	Kompetenzen	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Technik	Kunstgeschichte
Grafik	herstellen gestalten beschreiben interpretieren	Comic	Bleistift Buntstift Filzstift	Mangas Franz./belg. BD Amer. Comics
Produkt Design	herstellen gestalten beschreiben analysieren interpretieren	Gebrauchsgegenstände aus unüblichen Materialien	Je nach Material festzulegen	Postmoderne
Kommunikation Design	gestalten wahrnehmen analysieren interpretieren beurteilen	Typografie Plakatgestaltung	Bleistift Buntstift Filzstift Collage Fotografie	z.B. Buchmalerei
Medienkunst	analysieren beurteilen interpretieren	Foto oder Film (rezeptiv) Wirkungsanalyse	Filmanalyse und -vergleich	Postmoderne Medienkunst

8. Klasse				
Arbeitsfeld	Kompetenzen	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Technik	Kunstgeschichte
Grafik	wahrnehmen gestalten verwenden	Proportionen des menschl. Körpers Portrait Sachzeichnungen	Bleistift, Kreide, Kohle	z.B.: Jugendstil/Symbolismus Stilleben
	gestalten verwenden	Einpunktperspektive, Zwei- und Dreipunktperspektive	Bleistift, Kreide, Kohle, Fineliner	Renaissance Postmoderne
Malerei	herstellen gestalten verwenden analysieren beschreiben	Natur Portrait	Gouache, Acryl, Farbkasten, Aquarell	Impressionismus Pointillismus Romantik Expressionismus
Architektur	herstellen gestalten analysieren interpretieren	Körper -Raum-Gefüge (Jugendpavillon)	Material abhängig	Postmoderne

10.Klasse				
Kompetenzen	Arbeitsfeld	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Technik	Kunstgeschichte
beschreiben analysieren interpretieren beurteilen gestalten	Malerei Produkt Design Architektur	Das Bauhaus	Je nach Schwerpunkt	Deutschland zwischen den Kriegen
analysieren interpretieren beurteilen gestalten herstellen	Komm. Design / Grafik / Installation	Street Art	Sprühfarbe	Urbane Kunst Hip Hop Kunst Pop Art
beschreiben analysieren interpretieren beurteilen gestalten interpretieren	Performance / Medienkunst	documenta in Kassel	Konzept, Video, Fotografie, Mixed Media	Konzeptkunst Aktionskunst Performance

Einführungsphase I			
Kompetenzen	Arbeitsfelder	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen/ Beschreiben • Interpretieren • Verwenden 	Medienkunst/ Kommunikations- design	<ul style="list-style-type: none"> • Analog und digital gestaltete Beispiele aus der Medienkunst/ <p>Das Verhältnis von Wirklichkeit und Fotografie, Film, Video bzw. Medienbildern</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Historische Entwicklung fotografischer Techniken/ experimentelle Formen des Films
<ul style="list-style-type: none"> • Gestalten/ Verwenden • Beurteilen 		<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Bild- und Videoschnittprogrammen 	<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmung von Bildern im Alltag • Bilder und Bildwelten in gesellschaftlichen Zusammenhängen • Phasentrickfilm/ Legetrickfilm
<ul style="list-style-type: none"> • Beurteilen • Gestalten 		<ul style="list-style-type: none"> • Vertiefende Arbeit mit Bild- und Videoschnittprogrammen (z.B. Farbe/ Anwenden von Filtern) 	<ul style="list-style-type: none"> • Erklärvideos als Alternative zur Einführung in die filmische Analyse und kritische Rezeption
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen/ Gestalten • Beurteilen 		<ul style="list-style-type: none"> • Kompetent handelnder und bewusst reflektierender Umgang mit Bildern und Bild-Text-Verbindungen in Alltag und Medien/ Medienbildung • Auseinandersetzung mit Plakaten, Werbung, Werbekampagnen, Public Relation in politischen und wirtschaftlich- ökonomischen Kontexten 	<ul style="list-style-type: none"> • Beispielhaftes Layout/ Brainstorming/ Mindmaps zum Thema/ Gestaltungsbeispiele
<ul style="list-style-type: none"> • Analysieren 		<ul style="list-style-type: none"> • Bildmanipulationen / Beeinflussung von Bildern und sprachlich-textlichen, geschriebenen 	<ul style="list-style-type: none"> Rolle des Mediums und der Präsentationsform (Vergleich von

• Verwenden		oder gehörtem Umfeld	Foto, Video, Virtual- und Augmented Reality
-------------	--	----------------------	---

Einführungsphase II			
Kompetenzen	Arbeitsfelder	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
Beobachten Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Grafik	Gestaltungspraktische Versuche (Erprobung und Untersuchung von Zeichenmaterialien und -mitteln) Gestaltungspraktische Prozesse und Sammlung (Skizzen und Studien) Experimentieren mit bildnerischen Mitteln der Grafik Grundlagen der grafischen Qualitäten und Kompositionen Differenzierung von Ausdrucksqualitäten von Punkt, Linie und Fläche Reflexion über Arbeitsprozesse (Gestaltungsplanung und -entscheidungen)	Grafiken verschiedener historischer Epochen und Künstlerinnen oder Künstler (Karikatur des 19. Jahrhunderts, expressionistische Grafik, Schablonengraffiti...) Graphische Bildinterventionen (z.B: Arnulf Reiner) Zeichnen nach Musik (Kandinsky) Subjektorientiertes Forschen zu experimentellen Arbeitsaufträgen - Künstler (innen): Isabel Quintanilla, Jorinde Voigt, Cy Twombly, Leonardo da Vinci, Dürer, Picasso, Jansen, Polke u.ä.

Hinweise zur Leistungsbewertung	Gestaltung von Bildern mit schriftlichen Erläuterungen (Entwürfe zur gestalterischen Problemlösung mit Reflexion des eigenen Arbeitsprozesses)
Fördern und Fordern	Vertiefung von Portfolioarbeit, Vertiefung von Wahrnehmungs- und Zeichenübungen; Zeichnerischer Fähigkeiten und Fertigkeiten (Funktion der Linie, Raumformen, Flächen, Größenverhältnissen, Hell- Dunkel, Licht-Schatten, Plastizität, Kompositionen)
Vereinbarung zur Fachsprache	Die Fähigkeit, Wahrnehmungen und Ausdrucksqualitäten in Wortsprache zu überführen, Beherrschung der Fachterminologie
Beitrag des Faches zur Medienbildung	Bildbearbeitungsprogramm, Animationsprogramm
Beitrag des Faches zum Schulleben	Veröffentlichung auf der Homepage, Ausstellungen im Schulgebäude, Kooperation mit der Theater-AG oder dem Darstellenden Spiel
Hilfsmittel und Medien	Pack-, Zeichen-, Butterbrot, Zeichenkohle, Pastellkreide, Grafitstifte, Rötel, Tusche, Fineliner, Kugelschreiber, unterschiedliche grafische Techniken (Tiefdruck, Flachdruck, Collage...) und Verfahren (drucken, radieren, frottieren...), Zeichenprogramme und / oder Zeichentablets

Einführungsphase III			
Kompetenzen	Arbeitsfelder	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
Beobachten Analysieren Interpretieren Beurteilen	Malerei	Gestaltungspraktische Versuche (Farbübungen, Skizzen und Farbstudien in Gestaltungsprozess Analyse von Farben (Farbgesetzmäßigkeiten, Farbkonzepte, Farbmischung und Farbwirkung (Farbfamilien/ Farbton, Farbkontraste, Sättigung, Helligkeit, Duktus)	Verschiedene Bildbeispiele einer Gattung (z. B. Stilleben, Porträt, Landschaft, Körper, Farbraum) aus mindestens einer Epoche, Bildvergleiche zu Werken dieser Gattung aus dem 20./21. Jhd. zur Unterscheidung von Bedeutungsfarbe, Gegenstandsfarbe, Erscheinungsfarbe, Ausdrucksfarbe

Herstellen Gestalten Verwenden		und Komposition (auch durch zeichnerisch-analytische Methoden, z.B. Skizzen) Ikonizitätsgrad, Deutung durch erste Interpretationsschritte, motivgeschichtlicher Vergleich (unterstützt durch Museumsausflüge)	(Mittelalter, Barock, Impressionismus, Expressionismus, Gegenwart) z.B. Körper (z.B. Venus: Tizian/ Velasquez/ Manet/ Koons/ Wall/ Klein)
Hinweise zur Leistungsbewertung	Überprüfung der Fähigkeit und Wahrnehmungen in mündlicher und schriftlicher Form Gestaltung von Bildern mit schriftlichen Erläuterungen (Entwürfe zur gestalterischen Problemlösung (z.B. Gestaltungsplanung und -entscheidungen als Portfolio) mit Reflexion des eigenen Arbeitsprozesses)		
Fördern und Fordern	Vertiefung von Portfolioarbeit, Vertiefung von Wahrnehmungs- und Malübungen; malerischer Fähigkeiten und Fertigkeiten (Flächen, Licht-Schatten, Plastizität, Kompositionen), Werkvergleichende Analyse und Interpretation		
Vereinbarung zur Fachsprache	Kontrollieren und Weiterentwickeln der Sprachfertigkeit bei der Bestandsaufnahme und Beschreibung von Bildern		
Beitrag des Faches zur Medienbildung	Bildbearbeitungsprogramm		
Beitrag des Faches zum Schulleben	Veröffentlichung auf der Homepage, Ausstellungen im Schulgebäude, Kooperation mit der Theater-AG oder dem Darstellenden Spiel		
Hilfsmittel und Medien	Unterschiedliche Malmittel: Deckfarbe, Acrylfarbe, Aquarell, Collage, Licht und Mischtechniken, Fotografie		
Qualifikationsphase I			
Kompetenzen	Arbeitsfeld	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
Wahrnehmen	Zeichnen	- Architekturen versch. Historisches Epochen mit unterschiedlicher Nutzung und Zielgruppe	- historischer Überblick von architektonischen Stilen

<p>Analysieren Interpretieren Herstellen Gestalten</p>	<p>Plastik und Installation Architektur</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aktive Wahrnehmung und Beobachtung plastisch-räumliche Verfahren (Papier knicken, falten, kleben) . Architektonische Gestaltungsmittel (Bezug von Körper und Raum) - Zeichnen im Entwurfskontext - Architektonische Gestaltungsmittel (Darstellungsformen, zum Beispiel Grundriss) - Darstellungsformen von Architektur (Modell) -Verbindung von Form, Funktion und Wirkung (Konstruktion, Gestaltung, Symbolik...) 	<p>mit Wirkungsabsicht</p> <p><u>Beispiele</u></p> <p>Antike: Pantheon; Romanik: Dom zu Speyer</p> <p>Gotik: Kathedrale von Reims</p> <p>Renaissance: Villa Rotonda ; Barock: Versailles</p> <p>19.Jhd.: Kristallpalast (Paxton) / Eiffelturm</p> <p>Jugendstil: Gaudí in Barcelona</p> <p>20. Jhd.:Bauhaus: (Rietveld, Gropius, Le Corbusier)</p> <p>Amerika: Frank Lloyd Wright</p> <p>NS-Zeit: Albert Speer, Mies van de Rohe</p> <p>Moderne: Jorn Oberg Utzon (Opera House Sydney), Frei Otto, Renzo Piano und Richard Rogers (Centre Pompidou)</p> <p>Dekonstruktivismus: Zaha Hadid, Frank o. Gehry, Herzon & de Meuron, Adrian Smith</p> <p>- zeichnerischer Entwurf und Herstellung eines Architekturmodells mit Wirkungsabsicht und Zielgruppe</p>
---	--	---	---

Qualifikationsphase II			
Kompetenzen	Arbeitsfeld	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen/ Beschreiben Beurteilen	<ul style="list-style-type: none"> • Produkt-Design/ • Zeichnen • Plastik und Installation • Performative Kunst (Kostüm) 	Begriffe und Kategorien: Kunst und Design Historisches und aktuelles Design, Designgeschichte <ul style="list-style-type: none"> • Funktionen des Designs 	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit praktischer, ästhetischer und symbolischer Funktion eines Produktes (Brauchbarkeit, Handhabung, Sicherheit, Haltbarkeit, Botschaft u.a.)
<ul style="list-style-type: none"> • Wahrnehmen/ Beurteilen • Gestalten		<ul style="list-style-type: none"> • Gestaltungsmittel und Wirkung des Designs (Material, Form, Herstellungsverfahren, Ressourcen) • Entwurfsplanung u. Realisation: Skizze, Entwurf, Konstruktionszeichnung, Ausführung als Modell oder benutzbares Produkt • Konzeption eines Arbeitsvorhabens (Skizze, Entwurf, Prototyp) 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentieren eines alltäglichen Objekts, Sammlung u. Präsentation von Objekten mit auffälliger Gestaltung u. Ausstrahlung • Entwurf von Gebrauchsgegenständen z.B. Besteck, Möbel, Spielzeug, Eierbecher • Entwurf von Nippes, z.B. Gartenzwerge, Schneekugeln • Modedesign: Hüte, Taschen, Gürtel, Westen, Brillen u.a.,
• Analysieren		<ul style="list-style-type: none"> • Produktanalysemethode nach Designkriterien: Material, Oberfläche, Form, Farbe, Gestaltungsprinzipien, Ergonomie, Form-Funktion-Wirkung, Gebrauchswert • Designobjekte im Kontext ihrer praktischen, ästhetischen und symbolischen Funktion 	<ul style="list-style-type: none"> • Untersuchung und Analyse eines Produktes des warenästhetischen Umfelds eines Gebrauchsgegenstandes bzw. einer Verpackung
<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden <ul style="list-style-type: none"> • Gestalten 		<ul style="list-style-type: none"> • Nachhaltigkeit/ Reparieren, Upcycling, Redesign (gestalterische Überarbeitung/ Erhöhung des Gebrauchswertes),	Z.B. Kintsugi: traditionelle japanische Reparaturmethode für Keramik/ Klebung von Keramik- oder Porzellanbruchstücken mit Speziallack/ Bruchlinien bleiben sichtbar/repariertes Stück ist wertvoller als vorher. https://www.galerie-kirbach.de/japanese-arts/timeless-works/kk-glasierter-teller-kintsugi
<ul style="list-style-type: none"> • Herstellen • Gestalten 		<ul style="list-style-type: none"> • Künstlerische Prinzipien/ Experimentieren Abstrahieren, Symbolisieren, Ersetzen, Nachahmen, Verfremden, Zerstören, dem Zufall überlassen 	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativitätsübungen (schriftliche und zeichnerische Übungen z.B. alternative Verwendungsmöglichkeiten, Design-Poker)

			• Übungen mit Papier (u.a. nach Ulrich Klieber)
• Verwenden • Beurteilen		Bedeutung des Originals	Museums- bzw. Ausstellungsbesuch

Qualifikationsphase III			
Kompetenzen	Arbeitsfelder	Exemplarische Unterrichtsinhalte	Aufgabenvorschläge
Beobachten Analysieren Interpretieren Beurteilen Herstellen Gestalten Verwenden	Plastik/Skulptur	Erproben und beurteilen Ausdrucksqualitäten plastischer Bildgestaltung unter Anwendung modellierender Verfahren. Erläutern und bewerten Bezüge zwischen Materialien und Werkzeugen in bildnerischen Gestaltungen. Bestandsaufnahme und Ansichtigkeit, Volumen und Körper im Raum; Kompositions-/Strukturskizzen	Vergleich Archaik, Klassik, Hellenismus Plastische Werke von mindestens zwei unterschiedlichen Künstlern von verschiedener Epochen; Z.B.: Michelangelo, Bernini, Rodin, Picasso, Duchamp, Rosso, Brancusi, Barlach, Fischli/Weiß Körpererfahrungen im Raum der Einfluss des Körpers auf den Raum (auch Außenraum) und seine Wirkung; Naturalismus und Abstraktion Vergleich Archaik, Klassik, Hellenismus Plastische Werke von mindestens zwei unterschiedlichen Künstlern von verschiedener Epochen; Z.B.: Michelangelo, Bernini, Rodin, Picasso, Duchamp, Rosso, Brancusi, Barlach, Fischli/Weiß - Zeichnerische und plastische Skizzen z.B. Bozetto - Experimentelle Methoden zur Erfassung des Körper-Raum- Zusammenhangs durch den Rezipienten (z.B. Standbilder, Zeichnungen etc.) - Nachstellen (kooperative Lernprozesse)

			- Fotografische Dokumentation von Gestaltungsprozessen
Hinweise zur Leistungsbewertung	<ul style="list-style-type: none"> - Analyse von Plastiken und Installationen (mündliche, praktisch- rezeptive und schriftliche Ergebnisse, insbesondere Körper- Raum- Beziehung) - Gestaltung einer eigenen Plastik mit schriftlichen Erläuterungen (Entwürfe zur gestalterischen Problemlösung (z.B. Gestaltungsplanung und -entscheidungen als Portfolio) mit Reflexion und Bewertung des eigenen Arbeitsprozesses) - Schülervorträge 		
Fördern und Fordern	Vertiefung von Portfolioarbeit, Werkstagebücher, Skizzenbücher		
Vereinbarung zur Fachsprache	Kontrollieren und Weiterentwickeln der Sprachfertigkeit bei der Bestandsaufnahme und Beschreibung von		
Beitrag des Faches zur Medienbildung	Bildbearbeitungsprogramm		
Beitrag des Faches zum Schulleben	Veröffentlichung auf der Homepage, Ausstellungen im Schulgebäude, Kooperation mit der Theater-AG oder dem Darstellenden Spiel		
Hilfsmittel und Medien	Plastik, Skulptur, Objektkunst, Montage, Installation, Plastische Modelliermasse (Ton, Fett, Knetmasse; Wachs, Seife, Gips und Speckstein) und unterschiedliche Werkzeuge (für das Material vorgesehene und für experimentelle Verfahren ausgewählte Werkzeuge); der menschliche/eigene Körper		