

Fachcurriculum Kunst

	Klassenstufen 5 und 6	Klassenstufen 7 bis 10
Kompetenzbereich		
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen	<u>Anmutungen äußern</u> (Wirkung, Emotionen) <u>Eigene Arbeitsergebnisse und Kunstwerke</u> beschreiben und unter folgenden Aspekten betrachten (Format, Komposition, Bildelemente, Farbkontraste) <u>Gliederungsmöglichkeiten</u> (Vorder-, Mittel-, Hintergrund, auffälligste Bildteile, Blickführung, optischer Mittelpunkt...) kennen lernen und erproben Die durch die <u>bildnerischen Mittel</u> bewirkten Eindrücke, Gedanken, Emotionen deuten und unter Berücksichtigung der <u>zeitgeschichtlichen und kulturellen Zusammenhänge</u> verstehen. Schülerarbeiten und Kunstwerke beschreiben, analysieren und in Zusammenhänge einordnen... dazu Bilddatenbanken nutzen wie Prometheus, pixabel, Bildersuche.org (nicht urheberrechtlich geschützt) oder VR virtual reality Museumsrundgang bei google Arts & Culture Methoden der Werkanalyse kennen, anwenden, sich mit der Bedeutung von Kunst auseinandersetzen	<u>Kenntnisse und Erfahrungen</u> (aus Kl.5-6) vertiefen, erweitern Verschiedene <u>Methoden der Werkanalyse</u> kennen und anwenden <u>Begriff und Bedeutung von Kunst</u> untersuchen (Magie, Religion, politische Herrschaft) Kenntnisse und Analyse des Bildaufbaus und der Wirkung von Bildern Schülerarbeiten und Kunstwerke beschreiben, analysieren und in Zusammenhänge einordnen Bilddatenbanken nutzen wie Prometheus, pixabel, Bildersuche.org (nicht urheberrechtlich geschützt) oder VR virtual reality Museumsrundgang bei google Arts & Culture Methoden der Werkanalyse kennen, anwenden sich mit der Bedeutung von Kunst auseinandersetzen
Kompetenzbereich	Arbeitsfeld: Zeichnen	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten, Verwenden	<u>Zeichnerische Gestaltungsmittel</u> (Punkt, Linie, Kohle, Kreide, Tusche, Feder, Bleistift, Pinsel) kennen lernen und anwenden zur Darstellung von Lebewesen, Gegenständen und in gegenstandsfreien Übungen (Muster, Ornament, Wegskizzen, Karten...) ...z.B. mit Zeichenprogramm Krita oder Paint Freihandzeichnung einer Figur	<u>Zeichnerische Kennzeichnung</u> erproben (Umriss, Muster, Textur, Struktur...) <u>Ausdrucksbetonte Darstellungen</u> erproben (Stimmungen, Vorstellungen, Gefühle und Kompositionsverfahren (Streuung, Ballung, Schichtung...))

	oder eines Wesens, Sprechblase oder Text hinzufügen oder mit dem kostenlosen Programm gimp oder paintNET Bilder am PC erstellen und bearbeiten <u>Vorgefundene Materialien</u> kombinieren, zeichnerische und farblich ergänzen, verändern Umgang mit Werkzeugen und Materialien	Darstellung von <u>Körper und Raum</u> (Zentral- und Fluchtpunktperspektive, Isometrie, Kompositionsformen (Symmetrie, Statik, Dynamik, geometrische Grundformen, Stadtansichten, Comic, Portrait, Sachzeichnen...) <u>Technische und inhaltliche Erfahrungen</u> (aus Kl. 5-6) erweitern und vertiefen (Frottage, Collage, Decalcomanie... / Verfremdung, Absurdität, Traumvorstellungen...) z.B. mit Zeichenprogramm Krita oder Paint Freihandzeichnung einer Figur oder eines Wesens, Sprechblase oder Text hinzufügen oder mit dem kostenlosen Programm gimp oder paintNET Bilder am PC erstellen und bearbeiten Handhabung und Umgang mit Materialien und Werkzeugen Anwendung künstlerischer Techniken
Kompetenzbereich	Arbeitsfeld: Malen	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	Übungen mit <u>Farben, unterschiedlichen Farbträgern und Werkzeugen</u> durchführen ...z.B. mit App living paintings Bilder verändern Grunderfahrungen im Bereich der <u>Farbenlehre(n)</u> erwerben <u>Farbdifferenzierungsübungen und Kontrastbildungen</u> (hell-dunkel, warm-kalt, leuchtend-trüb) erproben Umgang mit Werkzeugen und Materialien Umgang mit Werkzeugen und Materialien Wirkung von Farbkontrasten Grundkenntnisse von Farbenlehren erwerben Wirkung von Farbkontrasten Kenntnisse von Farbenlehren erweitern und Funktion der Farbe kennen	Mit <u>verschiedenen werktechnischen Mitteln</u> (Airbrush, Aquarell, Acryl, Öl...) und <u>Verfahren</u> (malerisch, lasierend, spritzend...) umgehen ...z.B. mit App living paintings Bilder verändern Erscheinungen der inneren und äußeren Welt <u>mit Farbe visualisieren</u> (Gegenstand, Figur, Raum, Vorstellungen, Stimmungen...) Kenntnisse über <u>Farbenlehre und Funktion der Farbe</u> erweitern und vertiefen (Symbol-, Gegenstands-, Erscheinungs-, Ausdrucksfarbe...) Handhabung und Umgang mit Materialien und Werkzeugen Anwendung künstlerischer Techniken Wissen über Farbenlehren und Farbkontraste Künstlerisches Gestalten Wissen über Farbenlehren und Funktion von Farben Künstlerisches Gestalten

Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Plastik und Installation	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	<u>Plastizität, Oberfläche und Material</u> erfassen (ertasten, wahrnehmen, erkennen, beschreiben) <u>Ausdruckshaft-subjektive Gestaltungen</u> herstellen (mit Händen, einfachen Werkzeugen – Ton, Holz) Verschiedene <u>Anordnungen</u> erproben, <u>Assoziationen und Anmutungen</u> nennen <u>Einfache Gebrauchsgegenstände</u> unter Berücksichtigung ihrer <u>Funktion</u> herstellen (z.B.Ton, Holz) expressive Objekte herstellen Umgang mit Werkzeugen, Materialien (Holz, Ton...Kenntnisse und Einbeziehung von Oberfläche, Material, Plastizität, Anordnungen, Anmutungen, Funktionalität)	<u>Plastische Formen einsetzen und unterschiedliche Werkstoffe</u> (Speckstein, Gasbeton, Gips, Holz, Metall, Fundstücke...) in materialgerechten Verfahren verarbeiten (modellieren, aufbauen, abtragen, montieren...) <u>Wirkungen und Anmutung von plastischen Arbeiten</u> im Raum erfahren und beschreiben (Plastik, Skulptur, Objekt, Assemblage, Readymade, Environment) <u>Modelle</u> aus Holz, Ton, Hartschaum herstellen <u>Verfahren zur Herstellung</u> kennen lernen und <u>Gegenstände in Gestalt und Funktion</u> beurteilen (Styling, Design) Handhabung von Werkzeugen, Materialien funktionales Gestalten theoretisches Wissen
Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Produktdesign	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	<u>Plastizität, Oberfläche und Material</u> erfassen (ertasten, wahrnehmen, erkennen, beschreiben) <u>Ausdruckshaft-subjektive Gestaltungen</u> herstellen (mit Händen, einfachen Werkzeugen – Ton, Holz) Verschiedene <u>Anordnungen</u> erproben, <u>Assoziationen und Anmutungen</u> nennen <u>Einfache Gebrauchsgegenstände</u> unter Berücksichtigung ihrer <u>Funktion</u> herstellen (z.B.Ton, Holz)...Form follows Function funktionale Objekte herstellen Umgang mit Werkzeugen, Materialien (Holz, Ton...Kenntnisse und	<u>Plastische Formen einsetzen und unterschiedliche Werkstoffe</u> (Speckstein, Gasbeton, Gips, Holz, Metall, Fundstücke...) in materialgerechten Verfahren verarbeiten (modellieren, aufbauen, abtragen, montieren...) <u>Wirkungen und Anmutung von plastischen Arbeiten</u> im Raum erfahren und beschreiben (Plastik, Skulptur, Objekt, Assemblage, Readymade, Environment) <u>Modelle</u> aus Holz, Ton, Hartschaum herstellen <u>Verfahren zur Herstellung</u> kennen lernen und <u>Gegenstände in Gestalt und Funktion</u> beurteilen (Styling, Design)...Form follows Function Handhabung von Werkzeugen, Materialien

	Einbeziehung von Oberflächen, Material, Plastizität, Anordnungen, Anmutungen, Funktionalität)	funktionales Gestalten theoretisches Wissen
Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Architektur	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten, Verwenden	eine <u>funktionale Wohnung planen und Bedürfnisse der Bewohner berücksichtigen</u> <u>1 Zimmer /Wohnung darstellen</u> durch Grundrisszeichnung und durch Bauen eines Raummodells <u>Bauliche Gegebenheiten und Inneneinrichtungen</u> erfassen und bewerten <u>Verschiedene Wohnstätten</u> betrachten (Höhle, EFH, Bauernhaus, Schloss, Wohnutopien) Modellhaftes Planen und Gestalten unter Berücksichtigung der Funktion und der Bedürfnisse Verschiedene Wohnstätten kennen	<u>Architektonische Gestaltungsmittel, Stilepochen in der Architektur, Bauwerke in Beziehung zu ihrer Umwelt</u> kennen und beurteilen <u>Pläne von Fassaden</u> entwerfen (Form, Farbe) <u>Ein Gebäude untersuchen</u> (seine Geschichte, Technologie, Beziehung zu seiner Umgebung, Auswirkungen von Bauten auf Mensch und Natur) <u>Bauten des Heimatortes/Schul-</u> wahrnehmen, beurteilen und Alternativen entwickeln Gestaltung, Ausdruck, Funktionalität, Kenntnisse von Wohnstätten Analysieren von Bauten (Geschichte, Technologie, Stilepoche...)
Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Grafik	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen, Herstellen, Gestalten, Verwenden	<u>Schrift als Ausdrucksträger und Gestaltungsmöglichkeit</u> erproben Einfache <u>Hochdruckverfahren</u> (Linol-, Material-, Stempeldruck, Monotypie) <u>unterschiedliche Werkzeuge, Materialien, Methoden</u> erproben und anwenden <u>Wirkungen und Anmutungen druckgrafischer Techniken</u> erfahren, beschreiben <u>Drucken mit Hochdruck-verfahren</u>	<u>Schrift als Gestaltungsmittel</u> erproben, anwenden und komplexere Gestaltungsaufgaben lösen (Beziehung Schrift-Bild, z.B. Logos gestalten mit Inkscape, oder Layout gestalten mit Scribus) <u>1 Druckverfahren</u> (Hoch-, Tief-, Flach- oder Durchdruck) erproben, anwenden, z.B. Digital Prints von David Hockney ansehen <u>1 Druckvorgang</u> sachgemäß durchführen und Gestaltungsmöglichkeiten erproben <u>Wirkung und Anmutung verschiedener Druckverfahren</u> erfahren, benennen

Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Medienkunst	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	„Fotos ohne Kamera“ herstellen (Malen mit Entwickler, Belichten mit Lichtschreiber...) Erproben von <u>Fotogrammen</u> Einsichten in den Positivprozess bei der <u>Arbeit im Fotolabor</u> gewinnen und Grundkenntnisse der <u>Fachbegriffe</u> erwerben <u>Drehbilder, Rollbilder, Daumenkino</u> lernen die Entwicklung des bewegten Bildes kennen, z.B. ein Daumenkino erstellen oder als Animation erstellen mit Folioscope Einfache <u>filmische Gestaltungsmittel</u> (Perspektiven, Einstellungsgrößen) kennen lernen, anwenden <u>Konzepte für kleine filmische Vorhaben</u> entwickeln, planen, im Team realisieren, z.B. verschiedene Formen der Animation „Zeichentrick, Legetrick“ kennen lernen, Storyboards entwickeln, Filme herstellen, Filmische Gestaltungsmittel kennen und anwenden Figuren mit einbeziehen und analysieren <u>Grundkenntnisse des Fotografierens</u> bearbeiten der Fotografien mit gimp, erstellen einer Fotomontage, einfügen von Texten	Technische Kenntnisse und Erfahrungen im Umgang mit <u>Fotoapparaten, Filmen, Fotomaterialien</u> in der Dunkelkammer erwerben <u>Gestaltungsmittel der Fotografie</u> erproben, anwenden (Negativ-, Positivverfahren), Wirkungen und Funktionen der Fotografie kennen und analysieren, z.B. Fotografie-Zeichnungen von Ben Heine ansehen „Pencil vs Cameras“ und in Anlehnung daran in Fotos Zeichnungen einfügen, Aussage des Fotos verändern, bearbeiten der Fotografien mit gimp, erstellen einer Fotomontage, einfügen von Texten <u>Filmische Gestaltungsmittel</u> und – Möglichkeiten erproben, ihre <u>Wirkung</u> untersuchen (Kamera – Perspektiven, Einstellungsgrößen..., Bildablauf – Objektbewegung, Handlung, Beleuchtung..., Ton (Text, Geräusche, Musik...), Montage – Schnitt, Rückblende, Abblende...), z.B. Analyse von Fernsehspots und Werbung, YouTube und andere Internetportale kritisch reflektieren erfinden eigene Geschichten, strukturieren ihr Filmvorhaben und entwickeln Storyboards und setzen diese als Fotostory oder Film um) Filme herstellen (Videofilm, Videoclip, Trickfilm mit PC – z.B. mit Programmen wie Moviemaker, Shotcut, Scratch oder mit dem Smartphone mit ucut/youcut), analysieren, kategorisieren Samples des Künstlers Arthur Jaffa ansehen, der vorgefundene Videos in neue Zusammenhänge bringt Anwendung, Ausdruck filmischer Gestaltungsmittel

Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Kommunikationsdesign	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	<u>Schrift als Ausdrucksträger und Gestaltungsmöglichkeit</u> erproben (Typografie, Entwurf, Layout, z.B. mit Schrift gestalten mit Inkscape, Scribus) Einfache <u>filmische Gestaltungsmittel</u> (Perspektiven, Einstellungsgrößen) kennen lernen, anwenden <u>Cover, Anzeige, Plakat, Storyboards entwickeln</u> Kurze Filme herstellen Filmische Gestaltungsmittel kennen und anwenden Figuren mit einbeziehen und analysieren Umgang mit Materialien, Werkzeugen, Techniken ästhetische Umsetzung	<u>Schrift als Ausdrucksträger und Gestaltungsmöglichkeit</u> erproben (Typografie, Entwurf, Layout, z.B. mit Schrift gestalten mit Inkscape, Scribus) Umgang mit <u>Fotoapparaten, Filmen, Fotomaterialien</u> in der Dunkelkammer erwerben <u>Gestaltungsmittel der Fotografie</u> erproben, anwenden (Negativ-, Positivverfahren) Wirkungen und Funktionen der Fotografie kennen und analysieren <u>Filmische Gestaltungsmittel und – Möglichkeiten</u> erproben, ihre <u>Wirkung</u> untersuchen (Kamera – Perspektiven, Einstellungsgrößen..., Bildablauf – Objektbewegung, Handlung, Beleuchtung..., Ton (Text, Geräusche, Musik...), Montage – Schnitt, Rückblende, Abblende...) <u>Dokumentarfilm, Werbespots, Cover, Anzeige, Plakat Storyboards</u> entwickeln Umgang mit Materialien, Werkzeugen, Techniken ästhetische Umsetzung
Kompetenzbereich:	Arbeitsfeld: Performative Kunst	
Wahrnehmen, Beschreiben, Analysieren, Interpretieren, Beurteilen Herstellen, Gestalten, Verwenden	Wahrnehmung von <u>Mimik und Gestik</u> schulen, Funktion und Bedeutung der dargestellten Figur analysieren, interpretieren <u>Figuren</u> mimisch, gestisch darstellen, erfassen, beschreiben <u>Szenen aus Werbung, Politik, Gesellschaft</u> nachspielen <u>Werke aus der bildenden Kunst</u> zum Anlass für Spielsituationen nehmen (nachstellen, -spielen, ...)	Figuren agieren, reagieren mimisch, gestisch, dialogisch in Raum und Zeit <u>Beziehungen zwischen Figuren</u> entwickeln, erfassen, beschreiben in einem vorgegebenen Handlungs- und Zeitablauf <u>Funktion, Bedeutung, Wirkung</u> der dargestellten Beziehungen analysieren, interpretieren <u>Aktion und Performance</u> wahrnehmen, analysieren, interpretieren (symbolisch, ästhetisch, Darstellung aktueller Probleme)

	Figuren darstellen, analysieren , Beziehungen untereinander erfassen, interpretieren Aktion und Performance kennen und interpretieren	erfassen von Figuren theoretisches Fachwissen <u>Konzeption und Umsetzung</u> z.B. Script, Konzept, Choreographie
--	---	--